



Grand Theft Auto, maar dan vrolijk

Game Het einde van de wereld is wel héél licht in *Sunset Overdrive*. **Dat de spelwereld eigenlijk één grote skatebaan is, maakt dan wel weer veel goed.**

NIELS 'T HOOFT

Begin jaren zeventig was er ophef over Exota, een Nederlandse frisdrank waarvan de flessen af en toe zomaar zouden ontploffen. Dat was niets vergeleken met Overcharge, het energiedrankje in *Sunset Overdrive*, de Xbox One-actiegame die vanaf vandaag in de winkel ligt. Wie een blikje Overcharge achteroverslaat, muteert direct in een agressief vleesmonster. Fabrikant FizzCo bracht het overhaast op de markt, zonder het te testen, en probeert nu de corporate message te con-

troleren door de stad hermetisch af te sluiten. In het quarantainegebied beleef je vervolgens de leukste eindtijd ooit.

Je rent, glijdt en stuitert met hoge snelheid door Sunset City, terwijl je de kleurrijke OD ('Overcharge Drinkers') bestrijdt met krankzinnig wapens zoals de TNTeddy, die explosieve knuffelberen afvuurt. Door bizarre opdrachten uit te voeren probeer je mogelijkheden te creëren om de stad te ontvluchten, en dat alles onder zelfbewust commentaar van de hoofdrolspelers. Zij weten dat ze in een game zitten, en dringen bijvoorbeeld regelmatig aan op leukere manieren om missies te volbrengen. Af en toe dreigt *Sunset Overdrive* té licht en absurd te worden: als het allemaal niet belangrijk is, hoef je ook niet te spelen, toch?

Voor de Californische gamestudio Insomniac is het een terugkeer naar de simpele lol van eerdere games zoals *Ratchet & Clank*, een cartoony ruimte-avontuur met soortgelijke idiote wapens. Sindsdien maakte Insomniac de zwaarder

op de hand liggende alien invasie-trilogie *Resistance*, en moest het onder druk van uitgever EA de humoristische spionage-actiegame *OverStrike* veranderen in het serieuzere (en geflopte) *Fuse*. Met *Sunset Overdrive* heeft de studio duidelijk wel aan zijn eigen visie kunnen vasthouden.

Dat heeft in ieder geval geleid tot een samenhangend pakketje. De ondergang vindt plaats bij klaarlichte dag, in Technicolor en met punkrocksoundtrack. De bijpersonages zijn liefdevolle karikaturen, de tussenfilmpjes zijn snappy, en van tijd tot tijd verschijnen er gestileerde teksten in ontploffingen. Alsof je in een stripboek speelt.

In feite is *Sunset Overdrive* een speelsere variant op de 'open stad' die populair werd met *Grand Theft Auto*. Met een druk op de knop kun je langs muren rennen, en glijden over vrijwel alle randen in het spel: hoogspanningskabels, metrorails, hekwerken. Ook kun je stuiteren op tal van oppervlakken, zoals autodaken en aircinstallaties. In plaats van een statische

Game *Sunset Overdrive*

Voor: Xbox One

Ontwikkelaar: Insomniac Games,

Uitgever:

Microsoft.

Prijs: € 64,99



omgeving waarin je enkel kunt lopen en autorijden, zoals GTA, begeef je in een lappendeken van glijbanen en trampolines. Sunset City heeft wel iets weg van de uitgestrekte skateparken van de in de jaren negentig populaire *Tony Hawk*-games, behalve dat je hier al glijdend en stuiterend brandbommen op mutanten smijt.

De tegenstanders zijn de zwakste schakel. De OD zijn breindood knalvoert, wat misschien past bij de lichte vibe, maar niet voor de interessantste gevechten zorgt. Gelukkig zijn er genoeg andere situaties die de game je voorschotellet, zoals een dubbele wolkenkrabber die je trotseert door harpoenkabels te spannen.

Uiteindelijk laat *Sunset Overdrive* zich lezen als commentaar op de hedonistische consumptiemaatschappij. We gaan met z'n allen naar de hel, maar dat maakt niet uit, want we hebben het naar ons zin.

Sunset Overdrive is vanaf vandaag verkrijgbaar voor Xbox One.