

Game // The Last of Us

The Last of Us lijkt een gewone **zombiegame** // Maar de game is vooral een melancholisch **avonturenspeel** // In plaats van dertig zombies, krijg je er in dit spel slechts **drie tegelijk** // En ondertussen maak je een **emotionele reis**

Uitgever: Naughty Dog. Platform: Playstation 3. Prijs: € 60. ●●●●●



Je hebt altijd minder kogels dan er zombies zijn

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

Op het eerste gezicht lijkt *The Last of Us* op horroorgames zoals er vele zijn. Ook hier bevocht je zombie-achtige vijanden met wapens waarvoor je natuurlijk altijd net te weinig kogels hebt. Maar de reikwijdte is veel groter: eigenlijk is dit een melancholisch avonturenspeel, een roadtrip door postapocalyptisch Amerika.

In de proloog zien we hoe er anno 2013 een zwamachtig virus uitbreekt. Geïnfekteerden veranderen in agressieve mutanten, een vaccin ontbreekt. Hoofdpersonage Joel verliest zijn dochter niet aan een geïnfekteerde, maar aan een politieagent met al te strikte orders. Dan springen we twintig jaar in de toekomst. Van de huidige wereldorde is weinig over: in urbane zones heeft het leger quarantainegebieden opgericht, waar de gedecimeerde bevolking moet overleven op voedselbonnen. Daarbuiten is de oneindige wildernis, waar nog steeds veel geïnfekteerden rondwaren. Bij aanvang van het spel maakt Joel kennis met de 14-jarige Ellie, gebou-

ren na de val en immuun tegen het virus. Is zij de sleutel tot een betere wereld?

De Californische ontwikkelstudio Naughty Dog, bekend om de uitstekende, zij het oppervlakkige *Uncharted*-avonturenspeel, heeft zijn beste werk tot nu toe afgeleverd. Joel is geen superheld zoals Nathan Drake uit *Uncharted*. Als hij een wapen richt, zwiept het alle kanten op. Hij kan niet aan randen hangen of van gebouwen naar gebouwen springen. Om een metersbrede kloof te overbruggen, moet Joel simpelweg een plank zoeken.

Zwammen op hun hoofd

De game is intenser, met een lager tempo en meer keuzevrijheid in het aanpakken van spelsituaties. De makers hebben begrepen dat een gevecht met drie vijanden net zo spannend kan zijn als een gevecht met dertig vijanden, zeker als je kogels op zijn. Zeker als er een rustige passage aan voorafgaat.

The Last of Us heeft een prettige afwisseling tussen de verschillende onderdelen. Het ene moment bewonderen Joel en Ellie een zonsopgang vanaf een overgroeid gebouw, het volgende waden ze door een ondergelopen pikdon-

kere kelder vol 'clickers', geïnfekteerden die blind zijn geworden door de zwammen op hun hoofd: zolang je stil blijft, merken ze niet dat je er bent. Dan weer lever je een lichte, tactische strijd met een roversbende.

Het beste is de emotionele reis die je aflegt. De verbitterde Joel accepteert de opdracht om de naïeve en enthousiaste Ellie naar een geheim laboratorium te brengen met tegenzin, maar gaandeweg komen ze nader tot elkaar. Ja, ze maken ook nogal wat mee samen. Veel ellende, maar er zijn ook mooie momenten. Tijdens fraaie scènes als die waarin ze van Boston naar Pittsburgh rijden in een met moeite verkregen auto, miezerregen op de ruit, nostalgische muziek op de cd-speler, is er alle tijd om stil te staan bij de thematiek van de game.

Aanhoudende crisis

Zoals wel vaker heeft die thematiek alles te maken met de tijd waarin hij is gemaakt. Gingen George Romero's klassieke zombiefilms over hersenloos consumptisme, en recente post-9/11-films met snelle zombies, zoals *28 Days Later*, over terrorisme, *The Last of Us* lijkt zich vooral bezig te houden met de aanhoudende crisis. Met de vraag of alles wat de mensheid heeft opgebouwd, zomaar verloren zou kunnen gaan. Door onzichtbare dreigingen, onze eigen fouten, of een combinatie van die twee. Maar onder alle zorgen ligt iets hoopvol. Want het spel stelt een tweede vraag: als alles wat wij bezitten is opgeslokt door wildernis, blijft er dan een essentie over, die dit leven alsnog de moeite waard maakt? Joels antwoord is uiteindelijk een volmondig 'ja'.