

De grootste game van het jaar, misschien

Call of Duty Vandaag verschijnt *Call of Duty: Advanced Warfare*. De game is gebaseerd op **hoe wapentuig er over veertig jaar waarschijnlijk uitziet**, als je afgaat op onderzoek en prototypes. Aan het spel is drie jaar gewerkt.



FOTO ACTIVISION

De bad guy wordt gespeeld door Kevin Spacey, die zijn regels insprak en middels motion-capture zijn fysieke spel liet vastleggen. Hij hielp ook mee aan het script.

NIELS 'T HOOFT

AMSTERDAM. Vandaag verschijnt de nieuwe editie van de videogame *Call of Duty*. Een langere ontwikkeltijd, *near-future* wapentuig en Kevin Spacey moeten de *Call of Duty*-schietserie nieuw leven inblazen. Later deze week de recensie, nu alvast zes dingen die je nog niet wist over *Advanced Warfare*.

1 We schrijven het jaar 2054

De eerste *Call of Duty*'s gingen over de Tweede Wereldoorlog. Vanaf *Modern Warfare* in 2007 kwam daar hedendaagse oorlogsvoering voor in de plaats. Prompt schoten de verkopen omhoog, van de paar miljoen van eerdere delen naar 13 miljoen stuks. Toppunt was *Modern Warfare 3* in 2011: 26 miljoen. Sindsdien is de reeks over zijn piek heen, *Call of Duty: Ghost* dipte afgelopen najaar voor het eerst in jaren onder de twintig miljoen. *Advanced Warfare* gooit het daarom over een andere boeg en speelt veertig jaar in de toekomst.

2 Sledgehammer Games staat aan het roer

Na het uiteenvallen van grondlegger Infinity Ward, een paar jaar geleden, is *Advanced Warfare* de eerste *Call of Duty* die helemaal is gemaakt door de nieuwe studio Sledgehammer Games, opgericht door de game-veteranen achter ruimte-horrorgame *Dead Space*. Zij kregen drie jaar de tijd, in plaats van de gebruikelijke twee, en hebben de extra tijd benut door de achterliggende technologie en het spelontwerp stevig onder handen te

nemen. Sledgehammer werkte eerder aan een (afgelaste) actie-avonturenvariant op *Call of Duty*; deze invloed zie je terug in de exoskeletten die de soldaten van superkrachten voorzien.

3 Dit is de échte toekomst van oorlogsvoering

Het wapentuig van 2054 is niet uit de duim gezogen, zeggen de makers. Alles is gebaseerd op bestaande prototypes en onderzoek. Dus ook de exoskeletten, die in eenvoudigere vorm al worden gebruikt op scheepswerven. En de hoverbikes. En de kilometers grote holografische projecties. En ja, zelfs de electropuls-schokgolfwapens. Daarentegen werd de teleporteergranaat, die je na de explosie naar het rampgebied flitste, uit het spel gehaald. Want dat was sciencefiction. Om de *over the top*-actie van accurate details te voorzien, werkte Sledgehammer samen met futurologen en oorlogsdeskundigen. De verhaallijn, rond een machtige *private military contractor* (PMC) à la Blackwater, ontstond in een brainstormsessie met dergelijke denkers.

4 Kevin Spacey speelt bad guy

Die PMC heet Atlas, en het bedrijf wordt machtig nadat een terroristische organisatie overal op aarde kernreactoren heeft laten ontploffen. Lokale legers zijn lamgelegd, en Atlas-CEO Jonathan Irons speelt hier op in door de wereldwijde oorlogsbehoefte te benaderen als groeiemarkt. Irons wordt gespeeld door Kevin Spacey, die volgens de game-ontwikkelaars niet alleen zijn regels

De wapens van 2054 zijn niet uit de duim gezogen: alles is gebaseerd op bestaande prototypes

insprak en middels motion-capture zijn fysieke spel liet vastleggen, maar ook hielp het script te verbeteren.

5 Samen online knallen is belangrijker

Hoeveel moeite er ook wordt gestoken in de singleplayer-verhaallijn, spelers besteden toch verreweg de meeste tijd aan de multiplayer-component. Met de wendbaarheid van de nieuwe exoskeletten belooft die sneller en dynamischer dan ooit te worden. In totaal zijn er twaalf multiplayer-varianten, waaronder het nieuwe Uplink, waarin je een satellietcommunicatiemodule moet overerven. En heel welkom voor de wat minder kwieke spelers: er is nu een vrije oefenstand, waarmee je het effect van 'inloggen en direct door je kop geschoten worden' zou moeten kunnen temperen.

6 Call of Duty inspireert inmiddels ook het leger

Hoewel *Advanced Warfare* mede dankzij militair advies tot stand kwam, is de informatiestroom de andere kant op waarschijnlijk groter. Het Amerikaanse leger gebruikt al sinds de jaren tachtig schietspellen ter inspiratie en training, met werfgame *America's Army* als bekendste voorbeeld. Van zo'n innige verstrengeling is bij *Call of Duty* voor zover bekend geen sprake, maar onlangs berichtte *The Guardian* wel over Dave Anthony. Deze schrijver/producer was opgevallen met zijn Tweede Koude Oorlog-verhaallijn in *Call of Duty: Black Ops 2*. Inmiddels adviseert hij het Pentagon over potentiële toekomstige dreigingen.