



De oorlog van overmorgen

Game Als je de nieuwe *Call of Duty* mag geloven, gaat oorlog in de toekomst meer op games lijken.

Helaas laat het spel zelf na om een goed verhaal over oorlog te vertellen.

NIELS 'T HOOFT

An het begin van *Call of Duty: Advanced Warfare* moet je de president van Amerika redden in zijn buitenverblijf Camp David. Dat mislukt jammerlijk; gelukkig is het maar een simulatie. Dankzij holografische projectie kunnen er in de enorme hal waarin je je bevindt allerlei trainingen worden uitgevoerd; je mag het gewoon nog een keer proberen.

Advanced Warfare - de nieuwste versie van 's werelds populairste schietgame - speelt zich veertig jaar in de toekomst af en de ontwikkelaars gaan er prat op dat al het wapentuig en andere technologie zijn gebaseerd op echt onderzoek en echte prototypes. Als je weet dat games ook nu al worden gebruikt om militairen te trainen, zorgt dat voor een aardig Droste-effect: als je de holografische president redt, speel je in feite de *Call of Duty* van de toekomst... terwijl je *Call of Duty* speelt.

Exoskelet

Als dit de toekomst van oorlog is, dan gaat oorlog sowieso steeds meer op games lijken. Neem het exoskelet dat je draagt als soldaat Jack Mitchell. Dit stelt je in staat om met grote kracht opzij te duiken, enorme sprongen te

maken, van grote hoogte te vallen en zelfs met een soort harpoen in één keer naar verder gelegen plekken te vliegen.

Bovendien mag je regelmatig drones besturen, zoals in de fraaie Griekenland-missie waarin je rond een glazen kantoorgebouw zweeft en het infiltratieteam bijstaat. Als Mitchell sta je het onbemande vliegtuig een paar honderd meter verderop vanaf een balkon te besturen, op je tablet natuurlijk. Het is een game in een game.

Dan zijn er nog de 'exo-challenges'; als je bijvoorbeeld een bepaald aantal vijanden met een hoofdschot om het leven brengt, krijg je een munt waarmee je je exoskelet kunt upgraden. Noem het de *gamification* van oorlogsvoering, waarbij de gevechtsuitrusting van de militair hem continu aanspoort om vooral nog wat meer om zich heen te schieten.

Het wapentuig is gebaseerd op echt onderzoek en echte prototypes

Dodelijke ernst

Een spel waarin militairen met jet-packs door de levels stuiten en muntjes verzamelen, had kunnen aanvoelen als een stripboek maar de makers brengen het met dodelijke ernst. En alle 'playful warfare' ten spijt blijft de gameplay verschrikkelijk rigide: ren je vooruit, dan word je onherroepelijk afgestraft. *Call of Duty* wil nu eenmaal dat je precies zo speelt als in het draaiboek staat. In één situatie moest ik een snelweg oversteken en bleef ik maar doodgaan; het bleek dat ik dit niet rechts van de tegenstanders aan de overkant moest

doen, maar links...

Ook onveranderd is het moordtempo waarin locaties en missiedoelen elkaar afwisselen. Het ene moment strijd je in een kapotgeknaald Detroit tegen enorme spinnentanks en zwermen vijandige drones, het volgende beklim je een wolkenkrabber-in-aanbouw in Nieuw-Bagdad. Nog wat later moet je zien te ontsnap-

pen uit een ijsgrot. Sommige levels zijn zo onderhoudend dat je er graag nog even zou willen blijven hangen, maar ze zijn zo weer voorbij.

Zo blijft de 'campaign' voor één speler een soort flitsende trailer voor het echte werk, de online multiplayer-stand. Die is bijna oneindig speelbaar, mede door de nieuwe dynamiek van het exoskelet. Toch jammer, want

Advanced Warfare had alles in zich voor een goed verhaal over de oorlog van overmorgen.

Call of Duty: Advanced Warfare

Voor Xbox One, PlayStation 4, Xbox 360, PlayStation 3 en Windows.

Prijs: € 55 à 65.

