

Battlefield: Bad Company: Shooter met een gouden randje

In: GMR. 3.2, 2008, pagina 30-31.

Door: David Nieborg

Preview Battlefield: Bad Company (Xbox 360)

Ook voor: Playstation 3

Ontwikkelaar: DICE

Uitgever: Electronic Arts

Releasedatum: Zomer 2008

Battlefield: Bad Company gaat door op de next-gen consoles waar eerdere PC-versies ophielden. Met open gameplay en huizen die kapot kunnen, maar ook een volledige singleplayer campagne.

De Battlefield-reeks was lang een avontuur enkel weggelegd voor PC-bezitters. Een avontuur dat zijn oorsprong vond in het succes van Battlefield 1942 en zijn hoogtepunt zag in zandbak van Battlefield 2. Later kwam daar Battlefield 2: Modern Combat bij voor de Xbox en Xbox 360. Op zich geen slechte spellen. Toch, een spel porten van PC naar console is meer dan de vertaling van muis en keyboard naar de controller. Modern Combat bewees eens te meer hoezeer de serie op de PC thuishoort. Maar zoals de grote vaderlandse dichter Bredero al zei: 't kan verkeren.' Inmiddels zijn we twee jaar verder en de mogelijkheden en onmogelijkheden van de next-gen apparaten worden langzaam maar heel zeker ontdekt, in kaart gebracht en uitgebuit.

Battlefield: Bad Company is een vernieuwde poging om op de nieuwe generatie consoles de serie nieuw leven in te blazen. De eerste stap is om een belangrijk kenmerk overboord te gooien: De belabberde single player onderdelen. Rondrennende bots die van toeten noch blazen wisten zijn verleden tijd want Bad Company zal voor de verandering een volwaardig singleplayer verhaal bevatten. In een hedendaagse setting die we kennen van Battlefield 2 draait het allemaal om gestolen goud. Filmkenners zullen misschien denken aan de oorlogsfilm Three Kings maar volgens Producer Jamie Keen zal de inhoud van het verhaal meer liggen bij de jaren '70 oorlogskomedie Kelly's Heroes. De film Three Kings bevatte nog een paar venijnige knipogen naar de eerste inval van de Amerikanen in Irak, maar zoals het Zweden betaamt, blijven ze neutraal.

Genoeg over het verhaal. Hoe speelt de singleplayer? Kort gezegd, op het eerste gezicht niet veel nieuws onder de zon. De eerste echt opvallende toevoeging is hoe er met health omgesprongen wordt. Met een druk op de knop plant je een spuit adrenaline in je borstkas en ga je vrolijk door. En dat kan voor interessante tactische keuzes zorgen; je geweer herladen of je health opkrikken? En wat doet je tegenstander die je net de volle laag hebt gegeven?

Het singleplayer deel komt pas echt op gang na de niet te vermijden cut-scene. Nadat je gedropt bent in het gras volgen je drie mede soldaten je op de voet. Met de nadruk op volgen, want jij bent het die het tempo aangeeft. Je hoeft geen commando's te geven of ze in de gaten te houden en in de weg lopen doen je teammaten ook niet. Nogmaals ze zijn er grotendeels ook om het verhaal te helpen vertellen. De eerste uitdaging op je pad is simpel, namelijk het openen van een kist met goud. Kaattjing, daar zweeft de eerste glimmende goudstaaf in beeld. Onder het motto 'spaar ze allemaal', zullen overal in de verschillende missies kisten verstopt

zijn voor de onderzoekende spelers. De Xbox 360 bezitters weten wat dit betekent: een serie niet te versmaden achievements.

In eerste instantie lijkt het single player deel van Bad Company op haar concurrenten, met name de (terechte) hit Call of Duty 4: Modern Warfare. De algehele sfeer, het ontwerp van karakters, wapens en omgevingen heeft (heel) veel weg van de Amerikaanse tegenhanger. En dat is in dit geval een compliment. Grafisch zit het wel snor met Bad Company. De speciaal voor het spel ontworpen Frostbite engine zorgt voor mooie plaatjes. Maar waar de singleplayer campagne van Call of Duty 4 van boven tot onder gescript is, met als gevolg dat het af en toe wel heel erg duidelijk is dat er een onzichtbare grens wordt overgestoken, daar is het singleplayer deel van Bad Company, geheel in stijl, meer open. De singleplayer maps zijn twee-bij-twee kilometer die vrij doorkruisbaar zijn. De ontwikkelaars beloven dat er genoeg voertuigen zullen zijn om grote afstanden te overbruggen.

Het is aan de speler om gevechten uit de weg te gaan en op een later moment terug te keren of juist alles uit de kast te trekken en, al dan niet met behulp van voertuigen, de tegenstander frontaal aan te vallen. Het is afwachten hoe en of voertuigen tot hun recht komen in het singleplayer deel. Hoewel in de preview level enkel een rivierboot beschikbaar was, is het nog te bezien of tanks, jeeps en helikopters goed ingepast zijn in de verschillende missies en of je teammaten de intelligentie hebben om je van genoeg (vuur)steun over stuurmanskunsten te voorzien.

Maar, en daar is hij weer: de Call of Duty 4 vergelijking. Een beetje eigen schuld van DICE want de multiplayer level die wij speelden was een kleine stedelijke map met enkel een Humvee als voertuig. Die ene Humvee voor de aanvallers zorgde overigens meteen weer voor ouderwetse Battlefield pret. Hoppa, met zijn tweeën een vijandelijke basis in karren en schieten maar.

En welke klassen, wapens en ingame uitdagingen zijn er dan? Het antwoord: Call of Duty 4. Je karakter kan stijgen in rang en extra 'goodies' vrijspelen. Denk aan mijnen, op afstand ontplofbaar dynamiet en meer van dat soort moois. Als vanzelfsprekend zijn er vijf klassen om uit te kiezen en op zijn minst 25 verschillende wapens om vrij te spelen. Alle denkbare statistieken zowel binnen het spel als op een speciale website terug te vinden zijn. Maar zoals dat op het marketing afdeling heet, de *unique selling point* van Bad Company is natuurlijk verwoestbaar terrein. Afgezien van de meer open omgevingen gaat Bad Company voorop in een element dat hoogstwaarschijnlijk in alle volgende shooters niet meer zal kunnen ontbreken. Met een simpel schot van de granaatwerper is een groot deel van de map kapot te schieten. Het eerste wat je als aanvaller hoogstwaarschijnlijk doet, is dennenbomen neerhalen en het voelt onmiddellijk alsof je dat al jaren doet. "Tactical destruction" noemen de makers het.

Niet alles is kapot te schieten. Delen van huizen blijven staan, als is het steunend op een enkele muur. Ook sommige omheiningen geven geen krimp. In het begin is dat toch enigszins frustrerend, het is aan de spelers om te onthouden en uit te zoeken welke delen van de map verwoestbaar zijn. Het is overigens technisch geen probleem om alles kapot te laten gaan, maar het is voor verdedigers onbegonnen werk om kaal terrein te verdedigen. Of na uren spelen de verdedigers wel stand kunnen houden tegen een vijand die een duidelijk tactisch voordeel heeft met het kapot blazen van muren? Misschien dat het in de meer open multiplayer maps meevalt.

Zoals dat gaat met innovatieve toevoegingen, als je vijf minuten in de multiplayer map rondgebanjerd hebt weet je niet anders en zal je elke volgende shooter met andere ogen bekijken. Neemt zo'n irritante sluipschutter je te grazen vanuit een dakraam en is hij dom genoeg om op dezelfde plek te blijven liggen? Respawn, ren terug en schiet een deel van het dak weg waarachter de laffe hond zich verbergt. Om hem daarna over te laten aan je teammaten. Of hem zelf met een bezoekje te vereren. Virtuele wraak krijgt er een dimensie bij en smaakte zelden zoeter. Of wat te denken van die tegenstander die zich veilig waant in een huis of achter een schutting? Schiet een gat in de schutting en prik je vijand een gaatje in zijn rug. De arcade-achtige speeltijd van de Battlefield reeks krijgt er met verwoestbaar terrein een waardevolle en goed geïntegreerde toevoeging bij.

Quake Wars: Enemy Territory heeft zeker een aardige poging gedaan om het tij te keren en recenter kwam de groep van ex-Battlefield modders met Frontlines: Fuel of War. Maar hopelijk voelen de DICE ontwikkelaars ook aan dat ze met vooral met het multiplayer deel van Bad Company, inclusief de unieke open gameplay, voertuigen en verwoestbaar terrein, goud in handen hebben. Het singleplayer deel wist nog niet volledig te overtuigen maar het multiplayer deel heeft genoeg eigenheid om heel erg benieuwd te zijn naar de finale versie.

KADER:

(G)een reclame boodschap?

Zoals in eerdere delen, denk aan Battlefield 2142, zit ook in Bad Company ingame reclame. Maar hoe doe je dat met verwoestbare hekjes en muren. In de multiplayer testversie waren al zogenaamde *placeholders* geplaatst, lege billboards met de tekst 'commercial'. En ja, die kan je ook aan gort kan schieten. De her en der door de levels verspreide reclameborden gaan even makkelijk om als dennenbomen en dakkapellen. En zo laten de makers zien dat ze het game hart op de juiste plaats hebben zitten. Of adverteerders daar hetzelfde over denken..? Daar hebben wij gamers natuurlijk geen (reclame)boodschap aan.