

Recensie Ambitueus, complex en gelaagd – op het schieten na

BioShock Infinite

Van: Irrational Games

Voor: Windows, OS X, PlayStation 3,

Xbox 360. € 59,99



De openingsscène van schietspel *BioShock Infinite* is griezelig herkenbaar. Je kijkt door de ogen van je spelpersonage naar het echtpaar dat tegenover je zit in een roeiboort. Het begin van de voorganger uit 2007 wordt dunnetjes overgedaan. Die game viel destijds op vanwege de thematiek en prachtig vormgegeven vervallen onderwaterstad Rapture. En natuurlijk vanwege het verhaal, waarin de objectivistische filosofie van de Amerikaanse schrijfter Ayn Rand een belangrijke rol had.

Ook *BioShock Infinite* pakt een voor games niet-alledaags thema op: Amerikaans exceptionalisme, het idee dat de VS een unieke rol hebben in het verspreiden van vrijheid en democratie. Meteen is duidelijk waarom gamers zo reikhalzend hebben uitgekeken naar dit spel. *BioShock Infinite* is geen doorsnee spel, juist vanwege de ambitieuze thema's. Het speelt constant met je verwachtingen.

In de kern is het nog steeds een *first-person shooter*, en dat betekent het gestaag overhoop knallen van honderden generieke vijanden met af en toe een eindbaas. Ook andere genreclichés houden hardnekkig stand. De speler ziet de wereld door de ogen van Booker DeWitt, net als vrijwel alle andere hoofdrolspelers van schietspellen een blanke Amerikaanse man.

Maar daar houden de vergelijkingen met andere schietspellen toch wel op. Onder de bezielende leiding van Ken Levine heeft het team van Irrational Games een spel ontwikkeld dat spelers op meerdere niveaus uitnodigt in een

complex en gelaagd verhaal te duiken, dat is doorspekt met filosofische, politieke en religieuze verwijzingen. De interactie tussen de personages, en de ontwikkeling die ze samen doormaken, geven het verhaal diepte.

Boven alles nodigt *BioShock Infinite* uit de enorm gedetailleerde en subliem vormgegeven vliegende stad Columbia te verkennen. Levine heeft het vertellen van verhalen door middel van architectuur, posters, kleding, wapens, voertuigen als geen ander in de vingers. Juist in het creëren van dergelijke geloofwaardige werelden ligt de kracht van 'big budget games'.

Columbia fascineert vanwege zijn dubbelheid. Aan de ene kant beeldt het op prachtige wijze de Amerikaanse idylle van rond 1900 uit. Een heilig geloof in techniek en vooruitgang straalt je tegemoet, dit is het 'echte Amerika' zoals Sarah Palin het voor zich ziet, dat nooit werkelijk heeft bestaan. Tegelijk is Columbia afschrikwekkend. Onderwerpen die in het Amerika van vandaag nog steeds het nieuws halen vormen er het gedachtengoed. Denk aan *secession*, het als staat uittreden uit de VS, maar ook de scheiding tussen kerk en staat. Op zijn lelijkst is Columbia in het openlijke racisme: donkere Amerikanen heten er 'negro's', en maken er enkel schoon.

BioShock Infinite durft en pakt een complex en gelaagd thema op. Waar je je haast dommer voelt worden bij het spelen van genregenoten als *Call of Duty* en *Battlefield*, is *BioShock* een intellectuele puzzel. Niets lijkt toevallig of achteloos ontworpen. Het spel moedigt je aan om zijn wereld te snappen, te bevragen en nieuwe verbindingen te leggen. Alleen jammer dat het zo overduidelijk vast blijft zitten in het beperkende jasje van het schietspel.

DAVID NIEBORG