

Gears 5 Review – Mooie lijst om een matig schilderij

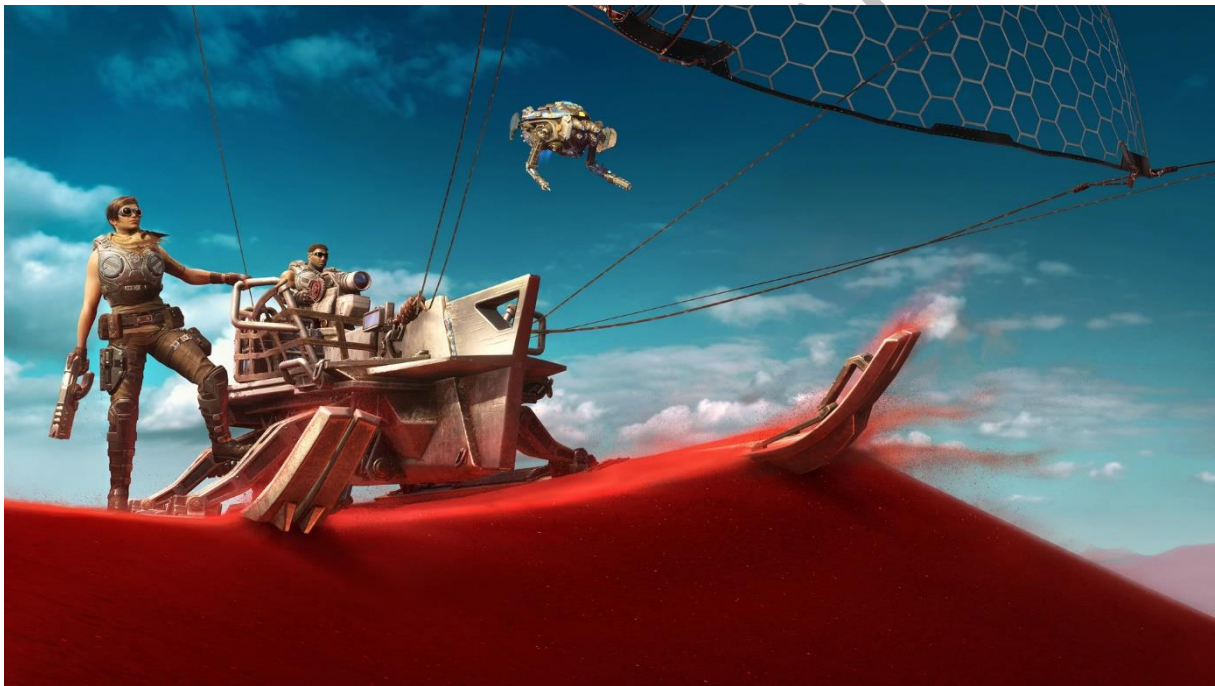
Gespeeld op: Xbox One (ook verkrijgbaar voor PC)

De kracht van de Gears of War franchise ligt hem in de zekerheid. De zekerheid dat je een third-person shooter speelt met strakke en bevredigende gameplay. Bij Gears 5 is dit niet anders. Toch laat de game op veel andere punten aardig wat steken vallen.

Toen de originele bedenker van Gears of War (Epic Games) de rechten aan Microsoft verkocht, was het aan The Coalition om de serie nieuw leven in te blazen. In 2016 resulteerde dit in Gears of War 4. De game was technisch dik in orde, maar het leek alsof de ontwikkelaar geen risico's durfde te nemen. Bij Gears 5 aarzelt men niet om buiten de gevestigde kaders van de franchise te denken.

Open wereld

Voor het eerst in de geschiedenis van de serie krijg je te maken met een open world setting. Hierdoor heb je, in hoofdstuk 2 en 3, de keuze om simpelweg de campaign te volgen of van het pad af te wijken en secundaire missies te voltooien. Het is een lovenswaardige poging om de gameplay van Gears of War een nieuwe twist te geven.



Afbeelding: The Coalition

Je doorkruist het landschap met de zogenaamde Skiff, die nog het beste is te omschrijven als een mix tussen een slee en een windsurfboard. Het voertuig reageert naadloos op je commando's, waardoor het een feest is om door de open wereld heen te 'rijden'. Na enkele minuten oefenen, verplaats je jezelf zonder moeite van punt A naar punt B.

Het probleem is dat wat je bij punt B aantreft niet altijd even denderend is. Dit is vooral bij de optionele opdrachten het geval. Het komt veelal op hetzelfde neer: een gebied met een groep vijanden, een of twee mini-bosses en een collectible of upgrade aan het einde. Hierdoor voelen deze missies meer aan als nutteloze opvulling dan als een waardevolle toevoeging.

Innerlijk conflict

Het zijn met name de gesprekken tussen de personages die het de moeite waard maken om alle uithoeken van de wereld te verkennen. Gears 5 breekt met het verleden en neemt, na het eerste hoofdstuk, afscheid van hoofdrolspelers Marcus Fenix (Gears of War 1 t/m 3) en JD Fenix (Gears of War 4). Ditmaal ga je als Kait Diaz samen met Delmont 'Del' Walker en hun nieuwe robotmaatje JACK op pad.



Afbeelding: The Coalition

Kait en Del hadden in Gears of War 4 een bijrol, maar The Coalition besloot om eerstgenoemde in de hoofdrol te plaatsen voor Gears 5. De ontwikkelaar wekt in het promotiemateriaal de indruk dat het innerlijke conflict van Kait een grote rol speelt in de game. Niets is minder waar, want na één hoofdstuk wordt dit intiemere verhaal alweer van tafel geveegd. Gears 5 valt vervolgens terug op het bombastische actiespektakel waar de serie om bekendstaat.

Het grote contrast tussen het intieme deel en de rest van de game is zo groot dat het afbreuk doet aan het geheel. Dit wordt deels opgevangen door de zeer sterke gameplay. Het verwisselen van cover, het schieten van je wapens en de soepele bewegingsvrijheid zijn nog steeds van topkwaliteit. De eerder genoemde robot JACK voegt hier een extra dimensie aan toe. Hij kan bijvoorbeeld vijanden verblinden of een elektrische val plaatsen, waardoor vuurgevechten constant interessant blijven.

Fantasie

Op grafisch gebied is Gears 5 het mooiste deel van de serie. Het gebruik van lichte omgevingen zorgt ervoor dat de zachte kleuren van Unreal Engine 4 er nog beter uitspringen. Hierdoor zien de levels er strak en gedetailleerd uit. Sporen die je achterlaat in het zand en de sneeuw geven je het gevoel dat je echt in de wereld rondloopt. Helaas zijn er ook zaken die je uit die fantasie trekken.

Video: https://www.youtube.com/watch?v=q_Qi14S4Djw

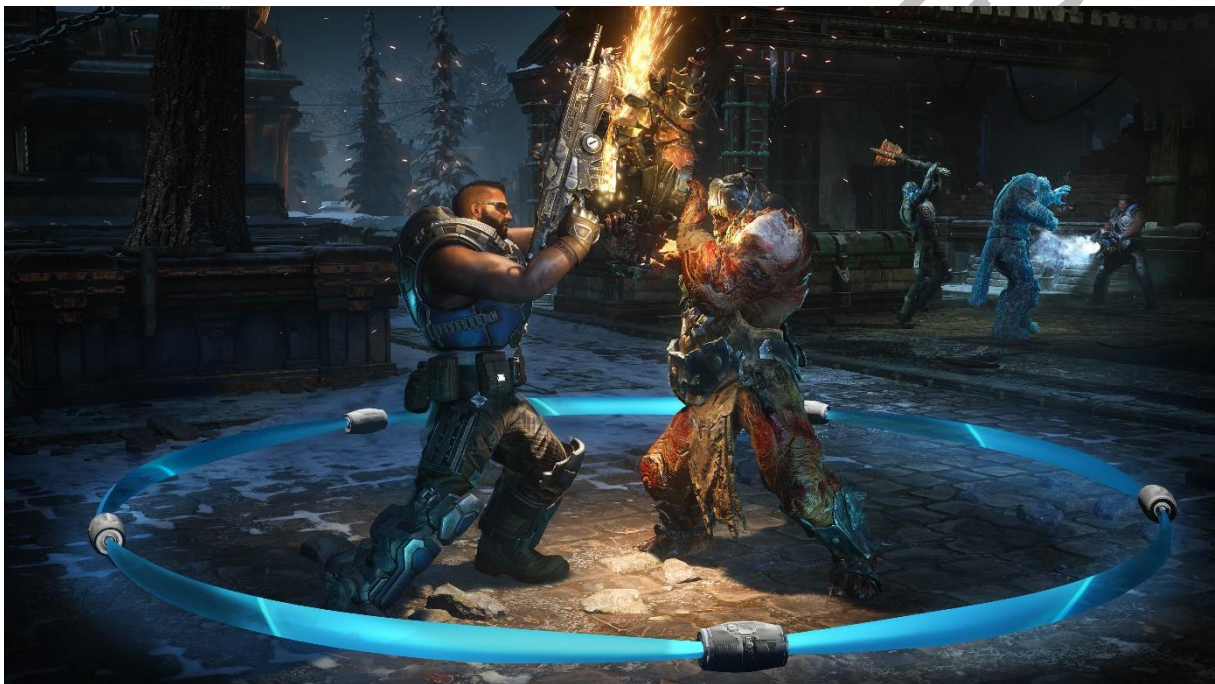
Hoe mooi en kleurrijk de game ook is, het lijkt soms alsof je over de omgeving loopt en er geen onderdeel van uitmaakt. Planten blijven onverstoort op hun plek staan als je ze aanraakt, er ontstaan geen ringen als je door het water loopt en kogelgaten

verdwijnen na twee seconden als sneeuw voor de zon. Best vreemd als je nagaat dat dit in oudere delen van de serie wel aanwezig is en veel beter is gedaan.

Hetzelfde geldt voor de vuurgevechten. Gameplay technisch zijn ze dik in orde, maar de kracht van je kogels komt niet echt binnen. Je personage reageert bijvoorbeeld bijna niet als je flink onder vuur wordt genomen en ook vijanden lijken alles als een soort spons op te zuigen. Het toevoegen van extra geluiden en kleine animaties had dit veel sterker kunnen maken. In de multiplayer is dit dan weer iets minder belangrijk.

Met of tegen elkaar

De multiplayer van Gears 5 is onder te verdelen in drie onderdelen: Horde, Escape en Versus. In laatstgenoemde neem je het in twee teams van vijf in welkbekende gamemodi als Team Deathmatch en King Of The Hill tegen elkaar op. Een nieuwe toevoeging in dit rijtje is Arcade. In deze modus heeft ieder personage een vaste uitrusting en kan je na een bepaald aantal eliminaties nieuwe wapens krijgen. Een ideale modus voor beginners en mensen die niet te competitief zijn ingesteld.



Afbeelding: The Coalition

Horde borduurt voort op de vernieuwde formule uit Gears of War 4. Het verschil is dat je in Gears 5 niet afhankelijk bent van loot boxes om upgrades te verdienen. Je ontvangt ze nu door de game te spelen. Elk personage heeft een vaste rol in het team. Del is bijvoorbeeld een Engineer die uitblinkt in het maken en onderhouden van verdedigingen. Horde is prima speelbaar met willekeurige mensen, maar het komt weleens voor dat sommigen ineens afhaken. Dit kan tot de nodige frustratie leiden.

Escape is dan weer een gloednieuwe toevoeging aan de multiplayer, waarin je met drie man moet zien te ontsnappen uit vijandelijk gebied. Je beschikt over een minimale uitrusting en moet alles stelen van vijanden of uit wapenkamers halen. Om het niet onmogelijk te maken, hebben personages een Ultimate tot hun beschikking. Keegan kan de rest bijvoorbeeld voorzien van extra kogels en Mac heeft een schild in zijn arsenaal. Escape is vooral leuk met twee vrienden. De nieuwigheid is er na een paar potjes echter wel vanaf.



Afbeelding: The Coalition

Gears 5 durft buiten de gevestigde kaders van de serie te stappen, maar de uitvoering laat wat te wensen over. Het intiemere deel van het verhaal staat lijnrecht tegenover de bombastische identiteit, waardoor het geheel uit balans raakt. De hoofdstukken in de open wereld voegen, naast de ritjes in de Skiff, niet veel toe. Visueel ziet de game er goed uit, maar de fantasie wordt vaak onderbroken door een gebrek aan grafische details. Gears 5 blijft overeind door solide gameplay en een uitgebreide multiplayer waarin voor iedereen wel iets te beleven valt.

Pluspunten

- + Sterke gameplay
- + Durf om te innoveren
- + Uitgebreide multiplayer

Minpunten

- Verhaal is uit balans
- Open world voegt weinig toe
- Gebrek aan grafische details

Cijfer: 7

