**2C Oefentekst**

(1) Ik heb heus wel geluisterd toen de werknemers van Bungie met klem benadrukten: ‘Destiny is first and foremost a shooter’. Ik had echt wel door dat ze koste wat kost de benaming ‘MMO’ probeerden te vermijden. Maar ik dacht dat ze dit vooral deden om zich te distantiëren van het bruine, stoffige PC-imago dat de meeste Massively Multiplayer Online games hebben. Totdat ik Destiny speelde en zag dat de gruwelijk mooie gameplay-beelden die we op de E3 2013 hadden gezien, niet eens zo heel ver van de werkelijkheid verwijderd waren.

(2) Het begon me te dagen: waarschijnlijk is Bungie zich aan het indekken voor ietwat summiere singleplayer content. Ze willen niet dat Destiny een MMO wordt genoemd, omdat mensen dan verkeerde verwachtingen krijgen en alleen maar teleurgesteld kunnen worden. Ik schreef in het verwachtings-blokje van mijn coverview dan ook het volgende: ‘Dit enorm ambitieuze project is lastig te omschrijven, lastig te bevatten en schept daarom misschien verkeerde verwachtingen.’ Aan de andere kant schreef ik in dezelfde alinea het volgende: ‘Destiny wordt meer dan een MMO…’ Misschien had ik beter ‘anders’ kunnen schrijven dan ‘meer’, want het lijkt er een beetje op dat Destiny slachtoffer is van z’n eigen hype, eentje die wij als gamecritici/journo’s natuurlijk ook hebben helpen creëren.

(3) Yes, het is waar, in minder dan 2 dozijn uur ben je door de Story Missions van Destiny heen. Je doet tijdens dit sfeervolle, maar ietwat makke verhaal 4 planeten aan (Aarde, de Maan, Venus en Mars), waarop je vaak zat met open smoel naar prachtige matte paintings zit te kijken. Je kent ze wel, het zijn die onwaarschijnlijk mooie achtergronden waar Bungie ook in de Halo’s (vooral in [Reach](http://www.pu.nl/games/halo-reach/" \t "_blank" \o "Halo Reach gamepage)) gul mee strooide, zodat de scifi-wereld waarin je je bevindt niet alleen stukken overtuigender wordt, maar ook tonnen extra sfeer mee krijgt.

(4) Sowieso is het level-ontwerp van Destiny heel sterk. Je zal diep doordringen tot elke planeet die je bezoekt, waarbij je verbluft zal worden door een combinatie van licht- en donkereffecten, kleurgebruik en dingen als rondzwevende stofdeeltjes. De schaduw van je Guardian zal je regelmatig over de muren van creepy grotten zien kruipen, terwijl je een onaardse gil door de gangen hoort echoën. En ja, zo komen we op soepele wijze terecht bij het geluid van Destiny, dat minstens zo hoogwaardig is als het beeld. Je hoort niet alleen aan de manier waarop Dinklebot (nee, niet [deze](http://fairlyoddparents.wikia.com/wiki/User:Dinklebot" \t "_blank" \o "Dinklebot) ) z’n nog immer staccato stem door de omgeving echoot daadwerkelijk of je in een grot of de weidse open wereld bent, maar ook aan gun-geknal en alien-geschreeuw. En dan het fantastische, Star Wars-achtige gezoem van je Sparrow!

(5) Alles klinkt heerlijk, overtuigend en sfeervol, en dan heb ik het nog niet eens over de muziek gehad, waar[Marty O’Donnell](http://en.wikipedia.org/wiki/Martin_O'Donnell" \t "_blank" \o "Martin O'Donnell wikipedia) zichzelf daadwerkelijk mee heeft overtroffen. Niet alleen doorspekt hij de gameplay met z’n typische klassiek epische muziek, bombastisch en opzwepend, maar ook stapt hij regelmatig buiten z’n comfortzone om bijvoorbeeld tijdens eindbaasgevechten aan techno grenzende beats ten gehore te brengen. Echt, O’Donnell laat nog even op de avondschemering van z’n carrière bij Bungie zien wie de oppermuziekbaas is. Eh, even afgezien van de credits-song dan…

(6) Destiny is dus prachtig, maar dat mag ook wel. Je zult de prachtige omgevingen namelijk vaak langs zien komen, aangezien herhaling een van de grootste missers is aan het singleplayer-gedeelte van deze game. Niet alleen herhaling wat betreft de frequentie waarop je dezelfde grot op de Maan binnen zult moeten gaan, of hoe vaak je dezelfde route aflegt door The Waking Ruins op Venus, maar ook je objectives zijn vaak hetzelfde. Je moet letterlijk tientallen keren je Ghost deployen om hem vervolgens al dan niet tegen golven aan Cabal, Vex, Fallen of Hive te verdedigen. Het is dat de gameplay zo heerlijk soepel, intuïtief en grenzend aan goddelijk is dat je vingers er simpelweg bij verwend worden (ik speel op de PS4) en dat je tegenstanders redelijk slimme rakkers zijn, net zoals de Covenant, anders was de verveling te vaak toegeslagen. Zo blijft het loslaten van je Super Ability, of dat nou de Warlocks Nova Bomb, de Titan z’n Fist of Havoc of de Hunters Golden Gun is, onverminderd vet.

(7) De afwisseling wordt ook iets verhoogd omdat er een gezonde hoeveelheid verschillende soorten eindbazen en tegenstanders af te knallen is, met een minstens zo gezonde hoeveelheid guns. Denk wat betreft de wapens overigens niet aan [Borderlands](http://www.pu.nl/media/video/pu-tv/stelling-van-de-week-destiny-lijkt-op-borderlands/" \t "_blank" \o "Borderlands lijkt verdomme niet op Destiny!)-hoeveelheden, want Destiny is niet zo’n extreme loot-shooter als dat, maar toch zijn er aardig wat knalijzers in de soorten auto rifle, pulse rifle, hand cannon, scout rifle, shotgun, sniper, fusion rifle, rocket launcher en machine gun te vinden/verdienen. Ze verschillen niet alleen qua soort veel van elkaar, maar natuurlijk ook wat betreft stats, extra effecten, de manier waarop ze schieten (een fusion rifle, waarvan je de trigger een seconde ingedrukt moet houden om hem te chargen voordat je schiet, kan als een shotgun knallen maar heeft ook versies die salvo’s kogels afvuren) en velen ervan zijn daarnaast nog upgradebaar.

(8) Omdat de singleplayer content in Destiny aardig wat te wensen overlaat, zal je voornamelijk (met maten) een driekoppig Strike Team willen vormen om zo samen Strikes, Heroic Missions en misschien hier en daar een verhaalmissie op een hogere moeilijkheidsgraad te doen. Strikes bieden inense, spannende ervaringen van een hoog moeilijkheidsgraad, waarin je vooral flink wat zweetdruppeltjes zult dispensen tijdens de heftige eindbaasgevechten. Niet alleen hebben deze harde papi’s flinke levensbalkjes, doen ze zware schade en vereisen ze vereende krachten om neer te halen, ook zijn ze nooit alleen. De mobs… eh, sorry, vijanden om de bazen heen spawnen in pittige hoeveelheden op onvoorspelbare plekken, waardoor je echt elke seconde op je hoede moet zijn. Wordt je team gewiped… eh, ga je alle drie dood, dan moet je weer opnieuw beginnen vanaf het begin van de baas en dan lijkt zijn health-balk opeens drie keer zo groot als de eerste keer dat je ‘m zag. In feite zijn deze team-efforts het tofste wat Destiny te bieden heeft, misschien op de Crucible na, en maakt het de enigszins teleurstellende singleplayer-ervaring voor een groot deel goed.

(9) Het belangrijkste wat je moet weten van Destiny is dat het inderdaad géén MMO is. Zie het als een verzameling van de elementen die Halo zo vet maakten, gecombineerd in een shared-world, waarbij de menu’s vervangen zijn door de Tower als hub en ‘Orbit’ (waarin je ruimtescheepje hangt, klaar om te gaan waar je wil) als map/navigatie. Hierdoor voelt alles als een naadloze, meer coherente ervaring, als een consistente wereld. Helaas is daarbij hetgeen wat de ziel had moeten zijn van Destiny, de singleplayer, absoluut een stuk minder vet dan de gemiddelde Bungie-Halo. Dat is erg spijtig, aangezien die serie voor 50% op die epicness van haar campaign rustte, en in mijn persoonlijke geval was het zelfs wel 70% van de ervaring.

(10) Toch, ondanks deze teleurstelling kan je je danig verliezen in de wereld van Destiny en de minstens 60 uur die ik er de afgelopen dagen in gestopt heb, lopen grote kans om verdubbeld te worden. Helemaal omdat we niet moeten vergeten dat dit [‘Vanilla Destiny’](http://www.wowhead.com/forums&topic=169306/what-was-vanilla-wow-like-i-am-curious-to-know)  is. Niet dat de belofte op toekomstige uitbreidingen een goed excuus is om bij de launch een half product af te leveren, want dat is dit zeker niet, maar je moet niet vergeten dat er deze maand al aardig wat gratis content aankomt. Daarna zal snel genoeg betaalde DLC aangekondigd worden, waar ik op z’n minst wat boeiende Story Missions met vehicle-gameplay in verwacht. Er is hoe dan ook massa’s potentie om verder op door te bouwen, met genoeg gebieden waarop Bungie de game kan verbeteren, uitbreiden en upspicen. Wie weet, op een dag groeit Destiny misschien alsnog uit tot de game waar we allemaal op gehoopt hadden. Ik zal er dan zeker bij zijn.

(11) De hype en de daaraan gekoppelde verwachtingen hebben Destiny parten gespeeld, waardoor teleurstelling het gevolg is. Deze game biedt niet de singleplayer-ervaring waar we op gehoopt hadden -ondanks de onvoorstelbare grafische pracht en audio-praal- wat te wijten is aan een repetitieve, korte Story Mode. Speel je Destiny echter competitief en/of coöperatief, dan is het bijna onmogelijk geen plezier te hebben dankzij constante beloning en heerlijke gameplay. Los van alle hype: dit is een shooter die je niet wil missen en nog steeds barst van de potentie...