

'Call of Duty' er fyldt med action og er et af de mest populære skydespil. Det har det været siden første udgivelse i 2003. Udstyret med krudt og kugler skal man i forskellige scenarier bekæmpe selve spillet eller andre, rigtige spillere, hvor hurtige aftrækkerfingre og et knivskarpt sigte er vigtigst.

CALL OF DUTY®



'Call of Duty' byder på mange timers underholdning. Særligt i multiplayer-delen kan man forsvinde i timevis med de mange spilmuligheder og udstyrskombinationer, der kan prøves af. I singleplayer-udgaven gennemløber spilleren en blodig historie fortalt i førstepersonsperspektiv. Voksne bør være opmærksomme på både det intense indhold, fx realistisk vold, og de mange muligheder for tilkøb (mikrotransaktioner). Begge dele kan være svære at navigere i for yngre spillere.

Vær opmærksom på

- Grafisk realisme samt virkelighedstro vold og krig.
- Mange muligheder for mikrotransaktioner, særligt i multiplayer-versionen.
- Der udkommer et nyt spil i serien hvert år, og bonusser og køb overføres ikke.



CALL OF DUTY KORT FORTALT

Granatkastere, maskingeværer og helikopterbombardementer pryder den digitale slagmark, imens man ene mand, eller med et hold på op til 10 spillere, skal udføre missioner eller bare nedkæmpe modstanderne. Hver spiller bestemmer selv, hvilke våben og opgraderinger han/hun vil starte kampen med, og flere vundne kampe betyder flere muligheder for spændende grej. Arenaerne skifter fra snævre korridorer til åbne slagmarker, så ud over træfsikre evner skal man have det strategiske overblik med sig, når man går i krig i 'Call of Duty'.

Multiplayer-kampene kan spilles i hundredvis af timer, selvom man løber rundt i de samme tolv baner. Variationen i modstandere, strategier, udstyr og forløb i kampene er designet til konstant at give nye udfordringer og oplevelser. Derudover er der næsten uendeligt mange måder at sætte sin våben- og udstyrspakke sammen på i multiplayer-kampene. Mange af mulighederne skal først låses op, og det kan ske ved, at man vinder kampe, eller ved, at man udfører opgaver med allerede tilgængelige våben.



Voldeligt, uhyggeligt eller blodigt?	Meget
Mikrotransaktioner?	Middel
Intenst gameplay?	Middel
Svært at lære?	Middel
Muligt at tale/spille med fremmede spillere?	Ja

*Gameplay beskriver den måde, man spiller spillet på.





SAMARBEJDE OG HOLDSPIL

Den første version af 'Call of Duty' udkom i 2003, og siden er et nyt spil blevet føjet til serien næsten hvert år. Kernen i spillene er den samme, men fokus er langsomt skiftet fra singleplayer-kampagner til konkurrenceprægede multiplayer-spil.

I kampagnerne indtager spilleren hovedrollen i forskellige episke krigsdramaer, som er kreative fortolkninger af faktiske krige eller fremtidsscenerier med fantasifulde fremskrivninger af eksisterende konflikter. I forskellige historier skal man ene kriger nedkæmpe diktatorer, kampvogne og hele regimente af fjendtlige soldater.



SPILLETID

Kampagnerne er typisk justeret til at vare 6-10 timer, og man kan "gemme" undervejs, så man kan slukke og genoptage spillet igen.



HVAD KOSTER DET?

Mange af våbnene kan anskaffes ved, at spilleren betaler penge i spillets indbyggede forretning. Der kan man også købe skins, som er kosmetiske opgraderinger og udsmykninger. En af udfordringerne ved de indbyggede forretninger i 'Call of Duty' er, at nogle af de tilgængelige våben er bedre end andre, og de kan påvirke spillerens spil. Det betyder, at man nemt kan fristes til "bare lige" at betale for det ene våben, fordi så kan man potentielt nemmere vinde de næste våben. Det kaldes også pay to win.

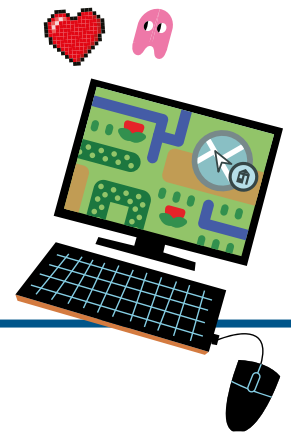
— **Vi anbefaler** Tag en snak om, hvorvidt lommepengene skal bruges på udstyrspakkerne, eller om det faktisk er lige så sjovt at spille uden de nyeste våben.



VOLDELIGT, UHYGGELIGT ELLER BLODIGT?

'Call of Duty'-spillene handler om krig, og de er således voldsomme allerede i deres fortælling og scenarier. Derudover er grafikken meget realistisk, og særligt i singleplayer-kampagnerne kommer man helt tæt på, når man slår andre mennesker ihjel. Selvom 'Call of Duty' bare er et computerspil, kan dele af det godt give anledning til uhyggelige og voldsomme oplevelser for særligt de yngre spillere.

— **Vi anbefaler** Hold øje med, om spillet er for blodigt og uhyggeligt for barnet. Det varierer fra barn til barn, så det er godt med et voksent blik på, hvad barnet kan håndtere.



ORDBOG

Flash

lændegrænater, der gør, at modstanderne ikke kan se noget i et par sekunder.

Frag

En eksplosionsgranat, der skader modstanderne.

Hip

At skyde fra hoften uden at bruge sigtekornet.

K/D

Forholdet mellem, hvor mange modstandere man har skudt, og hvor mange gange man selv er blevet skudt.

Kampagne

Den historie, man spiller sig igennem. Der findes både kampagner i multiplayer- og singleplayer-spil.

Mikrotransaktion

Tilkøb inde i spillet, fx af nye baner, niveauer, skins eller andre elementer.

Quick-scope

En teknik, hvor man skyder næsten uden at sigte med en finskytte-riffel.

Streak

En bonus man kan få i multiplayer-kampene, hvis man dræber mange fjender i træk. Det kan fx være en overvågningshelikopter eller et bombefly.

Wallbang

At skyde en modstander igennem en væg.

PEGI 18+

PEGI-aldersmærkning er vejledende om spillets indhold på billed- og lyd-side. PEGI er ikke et forbud mod, at yngre børn spiller et bestemt spil.

Udgivet af Center for Digital Pædagogik i samarbejde med Medierådet for Børn og Unge og Red Barnet. Februar 2021.