



## Games//

In *Thief* sluip je **door de schaduwen** en gluur je door sleutelgaten // En in *Castlevania* **vecht je als vampier** // (Als je niet per ongeluk **in lachen uitbarst**)

### SPELEN // GAME

#### THIEF

VAN: EIDOS MONTREAL

Voor: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 4. € 45 à 65



## Een dief in een grauwe technologisch-middeleeuwse wereld

Noem het een stroming: games in de geest van Looking Glass, het gamebedrijf uit Cambridge, Massachusetts dat in de jaren negentig invloedrijk werk leverde. De alweer 14 jaar failliete studio was technisch vooruitstrevend, met complexe 3D-simulaties vóór de rest van de wereld zich daaraan durfde te wagen; er werkten veel alumni van het nabijgelegen MIT. Bovendien werden er interessante ideeën over interactiviteit ontwikkeld. In bijvoorbeeld System Shock draaide

alles om keuzevrijheid, dynamische spelsystemen en *environmental storytelling*, waarbij het verhaal uit de doeken werd gedaan aan de hand van de levels. Je vindt het allemaal terug in recente games als *Deus Ex: Human Revolution*, *Dishonored* en *BioShock Infinite*. En nu in *Thief*, het vierde deel in een reeks die oorspronkelijk werd ontwikkeld door Looking Glass. Jij bent Garrett, een dief in een grauwe technologisch-middeleeuwse fantasiewereld, die door schaduwen sluipt, over

daken klimt en door sleutelgaten kijkt. Tijdens je diverse missies steel je zoveel mogelijk glimmende spullen, waarvoor je meteen geld krijgt, en waarmee je vervolgens nieuwe hulpmiddelen kunt bemachtigen. Een mooie 'systematische' aankoop is bijvoorbeeld de waterpijl, waarmee je fakkels kunt uitschieten; door wat strategisch gekozen lichtbronnen te doven – waarna de wachters je niet meer zien – kun je de situatie in een level totaal veranderen. De eerste Thiefs waren

complex. Je had zo'n beetje alle toetsen op het toetsenbord nodig om ze te besturen. Inmiddels kan het gemakkelijk met de controller van een spelcomputer, wat een verademing is. Maar die modernisering en stroomlijning stellen ook teleur. De game is het best in de meer open levels, waarin je volop het beoogde gevoel van keuzevrijheid ervaart. Helaas zit je vaker dan je lief is in nauwe gangen, waar het met de mogelijkheden wel meevalt. Wat ook niet helpt is dat spellen als *Assassin's*

*Creed* inmiddels een speelvrijheid van een heel andere orde hebben geïntroduceerd. Daarin kun je zonder beperkingen ieder gebouw beklimmen. De touwen waarmee je hier slechts aan sommige balken omhoog kan gaan, en de roosters waaraan je alleen bij sommige muren omhoog kan rennen, steken daarbij wat schraal af. De Looking Glass-ideologie blijft interessant, maar bereikt hier geen nieuw hoogtepunt.

NIELS 'T HOOFT

