

Elk plan dat je bekokstooft kan werken in deze games

GAME

Dishonored
Van: Arkane Studios
Voor: Xbox 360, PlayStation 3, Windows

GAME

Mark of the Ninja
Van: Klei Entertainment
Voor: Xbox 360, Windows

Gezien de interactieve mogelijkheden van het medium is het jammer dat je in veel spellen simpelweg via één vooraf bepaalde route aan de andere kant van het level moet zien te komen.

Zo niet in *Dishonored*, dat vandaag verschijnt, en *Mark of the Ninja*, dat na de eerdere Xbox-versie volgende week ook uitkomt voor Windows. Deze spionagegames laten je juist kiezen uit tal van manieren om je doel te bereiken.

In *Dishonored* word je beschuldigd van de moord op de keizerin, in een door ratten, pest en intrige geplaagde Victoriaans-industriële setting. Je ontsnapt uit de gevangenis, sluit je aan bij een verzetsbeweging en moet de nieuwe heersers vervolgens één voor één elimineren.

Mark of the Ninja speelt zich af in de huidige tijd, al ben je een ninja uit een eeuwenoude clan. Een magische tatoeage voorziet je van speciale krachten, maar zorgt er ook voor dat je langzaam gek wordt. Je missie is om de generaal die de clan bedreigt uit de weg te ruimen.

Hoewel je in beide games een sluipmoordenaar bent, lijken de twee spellen op het eerste gezicht niet op elkaar. *Dishonored* is 3D en een vele malen grotere productie, met een overtuigende, gedetailleerde spelwe-

reld, grote namen als stemacteurs en een werkelijk intrigerend verhaal. *Mark of the Ninja* is daarentegen uitgevoerd in gestileerd 2D, en moet het meer hebben van de systematische wijze waarop je kunt klimmen en vechten. Al wordt het verhaal van de game verteld in fraai getekende tussenfilmpjes.

Toch zijn de principes vrijwel hetzelfde: tegenstanders hebben een *viewing cone* die aangeeft wat ze wel en niet zien. Kom je in dat gezichtsveld, dan slaan ze alarm en wordt er actief en gewelddadig naar je gezocht. En in beide games word je geholpen door extra superkrachten, die je kunt kopen met punten die je gaandeweg verzamelt.

Ook de manier waarop je je missiedoelen kunt bereiken, komt in beide spellen sterk overeen. Je bent vrij om te sluipen of vechten, en om je voort te bewegen via ondergrondse tunnels, de begane grond of over de daken. Dat geeft een zeldzaam gevoel van invloed: het besef dat ieder zinnig plan dat je bekokstooft zomaar kan werken.

Dishonored gaat hier nog iets verder in: kam je de levels uit en voer je extra opdrachten uit, dan krijg je er regelmatig 'discrete' keuzes bij. Zoals de optie om je doelwitten niet daadwerkelijk te hoeven doden om ze buitenspel te zetten. Dit soort keuzes maken de game niet alleen leuker, maar wekken de wereld ook meer tot leven.

In *Mark of the Ninja* heb je dan weer meer controle: door het 2D weet je tot op de pixel wanneer vijanden je zien. En omdat het geluid is gevisualiseerd met blauwe cirkels, weet je zelfs wanneer ze je horen. Wat je met 3D wint aan overtuigingskracht, lever je in aan overzicht.

Toch een bal extra voor *Dishonored*, met zijn ambitieuze opzet en originele setting. Een unicum voor zo'n dure productie.

NIELS 'T HOOFT