

**Games** De nieuwe *Assassin's Creed* speelt zich af tijdens de Franse Revolutie. Een opwindende geschiedenisles.

# Rondwandelen in Versailles



**NIELS 'T HOOFT**

**H**et is bijzonder dat een game die eigenlijk een interactieve geschiedenisles is zoveel verkoopt als *Assassin's Creed*, met 12 en 11 miljoen verkochte exemplaren voor de meest recente afleveringen.

Delen van de serie speelden tijdens de kruistochten, de Renaissance en de Amerikaanse Revolutie. Het laatste deel, *Assassin's Creed Unity*, is gesitueerd in de Franse Revolutie van 1789 tot 1799. Dat betekent dat je tijdens het spelen historische locaties bezoekt (Versailles, Parijs), historische personages ontmoet (Robespierre, Napoleon, Marquis de Sade) en getuige bent van historische gebeurtenissen (de bestorming van de Bastille, de

executie van koning Lodewijk XVI). In de ingebouwde database kun je er nog over verder lezen.

*Assassin's Creed Unity* is het eerste deel dat speciaal is gemaakt voor een nieuwe generatie spelcomputers: PlayStation 4 en Xbox One. Hoewel *Unity* opvallend vaak struikelt over zijn eigen technische ambities, met hakkende beeldverversing en andere foutjes, is het verschil evident. De mensenmassa's in *Unity* zijn groter en gevarieerder dan ooit, wat goed uitkomt gezien de volksrevolte. Ook kun je vaker het interieur bezoeken van de gebouwen die je eerder alleen beklom. Vooral Versailles imponeert, mede door de *high res* kunst aan de muren.

## Je bent een lomp 3D-object

Wel treedt er een *uncanny valley*-achtig effect op: naarmate de 3D-simulatie rea-

## Assassin's Creed Unity Ubisoft

€ 49,99 (Windows)  
tot € 64,99 (PlayStation 4, Xbox One)



listischer wordt, vallen juist de imperfecties op. Zo voelt de navigatie - die je op de daken zo vloeidend laat rennen, springen en klimmen - binnen ineens grof aan. De fijnere motoriek ontbreekt; je waant je een lomp 3D-object dat door hoekige ruimtes butst en beukt.

De makers proberen te helpen door je met een druk op de knop achter objecten te laten verstoppert. Bovendien proberen ze je te laten aarden in de omgevingen met details als bloedspetters die kloppend op de muren landen. Het helpt, maar niet genoeg.

Ook het verhaal is problematisch. De overkoepelende plot van de *Assassin's Creed*-reeks zorgde altijd al voor een jongleer-act: de ware historie van ieder tijdperk wordt verbonden met de eeuwendurende strijd tussen de Tempeliers en de Assassijnen. Hier leidde dat tot een

onlogische, onduidelijke opeenvolging van gebeurtenissen waarin hoofdpersonage Arno Dorian de moord op zijn vader probeert op te lossen.

Vervolgens is er de sciencefiction, waarin het verleden vanuit de toekomst wordt onderzocht via 'genetisch geheugen'. In *Unity* is dit element wijselijk tot een minimum beperkt, op een paar zinderende uitstapjes naar Parijs in andere tijdperken na.

De Franse hoofdstad komt er sowieso het best vanaf. Tolereer je het verhaal en de technische tekortkomingen, en richt je je op het uitpluizen van de stad van de liefde zoals die er aan het eind van de achttiende eeuw bij lag, en op de talloze zij-missies die beschikbaar zijn, dan haal je het meeste uit *Assassin's Creed Unity*. En misschien steek je er dan zelfs nog wat van op.