



Beeld uit *Captain Toad*, voor de Wii U.

Game Hoe breng je als gamemaker de gigantische werelden die je bouwt goed in beeld? Nintendo heeft iets nieuws bedacht in de nieuwe *Captain Toad*. **En je kunt er uren plezier aan beleven.**

Geen idee wat er om je heen gebeurt, en dat is juist de lol

Captain Toad: Treasure Tracker

Nu verkrijgbaar voor Wii U
Ontwikkelaar: Nintendo EAD Tokyo
Uitgever: Nintendo
Prijs: € 39,99



NIELS 'T HOOFT

Hoe kun je een 3D-wereld laten zien op een plat scherm? Hoe kun je spelers vrij rond laten lopen, zonder dat objecten op de voorgrond hun zicht blokkeren? Met die uitdaging worstelen game-makers al decennia, zeker sinds de rijke 3D-omgevingen van *Super Mario 64* (1996).

Er is al van alles geprobeerd: objec-

ten laten vervagen. De spelcamera automatisch opzij laten gaan. De spelwereld terugbrengen tot een lineair pad, en de cameravoering strak registreren. Maar de beste oplossing is tot nu toe toch om spelers zelf de camera te laten besturen. In *Mario 64* deed je dit met extra knopjes, in latere delen met een tweede joystick. In veel pc-games bestuur je het personage met het toetsenbord, en de spelcamera met de muis.

De VR-bril biedt mogelijk soelaas; dat je in een game kunt rondkijken

door je hoofd te bewegen, is misschien wel een grotere verbetering dan dat je 'in' de wereld zit. Maar zolang virtual reality niet alomtegenwoordig is, blijft het behelpen.

Captain Toad: Treasure Tracker, sinds vorige week uit op Wii U, speelt met dit gegeven. Hier is de lol juist dat je nooit alles tegelijk kunt zien, en dat

In de praktijk komt het neer op **Super Mario zonder springen**

je de camera steeds om de levels heen moet draaien. Die levels zijn kleine, kleurrijke diorama's waarin je allerlei schatten moet vinden, in de rol van avonturier Toad, sinds 1985 een bijpersonage in Mario-spellen.

In de praktijk komt het neer op *Super Mario* zonder springen. Dergelijke levels zaten als bonus al in *Super Mario 3D World* (2013), maar zijn hier verder uitgewerkt, met de ideeënrijkdom die je gerust mag verwachten van Nintendo EAD Tokyo, een van 's werelds beste gamestudio's. Steeds

weten ze te verrassen met nieuwe vijanden en obstakels, en de 3D-ruimte wordt volledig benut; zoals wanneer je van bovenaf moet kijken om het pad voorwaarts te ontwaren.

De moeilijkheidsgraad is gelaagd als altijd: je kunt verder komen als je alleen de gouden ster pakt, maar als je ook de diamanten wilt vinden (drie per level), moet je grondiger te werk gaan. Dan is er ook nog de speciale uitdaging (één per level). En na het hoofdverhaal volgt er een veel lastiger tweede avontuur.

Toch wordt het niveau van de 'echte' Mario's niet gehaald. Als je bij het titelscherm een tijdje wacht, komen er een paar visuele gags voorbij; zoals een constellatie van blokjes in een 3D-ruimte die van de ene kant een ster vormt en van de andere kant een bloem. In het spel zelf zitten dit soort slimmigheden net te weinig. Het centrale gegeven - de bestuurbare spelcamera - frustrereert dan weer iets te vaak. Vooral omdat niet altijd duidelijk is waar de camera wel en niet kan komen. Wat niet wegneemt dat dit een charmant, vindingrijk puzzelavontuur is waar je uren plezier aan kunt beleven.