

## Alekhine's Gun Review – Schaakmat voor Agent Alekhine

**Afblijven | Alekhine's Gun bevat fouten, irritaties en is technisch ondermaats. Ook de unieke sfeer van de Koude Oorlog kan het geheel niet redden.**

Spionage ten tijde van de Koude Oorlog spreekt tot de verbeelding. Dronk elke spion wodka-martini's of was het simpelweg een smerige bedoening van leugens en bedrog? Ontwikkelaar Maximum Games tracht het conflict tussen Amerika en de toenmalige Sovjet-Unie in beeld te brengen met de Hitman-achtige stealth game **Alekhine's Gun**. De ontwikkelaar benadrukt dat de game zich met zijn narratief van Hitman onderscheidt, maar de uitwerking laat sterk te wensen over.

### Voorspelbaar

De intriges tussen Amerika en de Sovjet-Unie na de Cubaanse raketcrisis bevatten genoeg stof om iets boeiends te vertellen. Een clichématige presentatie en voorspelbaar verhaal zorgen ervoor dat Alekhine's Gun nooit van de grond komt. Agent Alekhine heeft een gekunsteld Russisch-Amerikaans accent, zijn CIA-concullega Vincent is een ware patriot en er is voor de verandering maar weer een groep van stal gehaald die een nieuwe oorlog wil beginnen. Na de eerste paar missies is het eigenlijk al duidelijk waar het verhaal naartoe werkt. Zelfs de sfeer van de Koude Oorlog kan het geheel niet redden.



De ontwikkelaar kiest ervoor om het verhaal met getekende plaatjes weer te geven. Soms maakt de studio gebruik van tussenfilmpjes, maar die overtuigen niet. Dat is voor een groot deel te wijten aan het sounddesign. De eerste ontmoeting tussen Vincent en Agent Alekhine is daar een goed voorbeeld van. De scène kenmerkt zich door holle stemmen, extreem luide voetstappen en een gevangenisdeur die het geluid van een tuinhokje maakt. Tijdens een missie in een Texaanse bar gaat het wederom mis. Lopen over de houten vloer klinkt namelijk identiek aan de stenen ondergrond van de eerdergenoemde kerker. Slechte lipsynchronisatie maakt het klungelige geheel compleet.

### **Afgekeurde huurmoordenaar**

De gameplay rust voor een groot deel op vermommingen. Dat systeem werkt min of meer hetzelfde als in de Hitman-games. Je schakelt een vijand uit, trekt zijn outfit aan en krijgt vervolgens toegang tot nieuwe delen van het level. Je weet alleen nooit zeker of een vermomming überhaupt werkt. Zo hebben bewakers de ene keer geen flauw idee, terwijl ze je de andere keer meteen doorhebben. De oorzaak ligt bij de gebrekkige intelligentie van vijanden. Een soldaat neerhalen in een groep van drie blijft totaal onopgemerkt, maar een maffialandhuis naderen in de juiste kledij zorgt dan weer voor vreemde blikken en een snel vollopende we-hebben-je-door-balk.

Maximum Games belooft dat Alekhine's Gun met zijn non-lineaire levels en verschillende manieren om je doelwitten te doden een frisse kijk op het stealth genre geeft. Het keiharde feit is dat hier niet veel van terecht komt. De levels zijn een opeenstapeling van gangenstelsels die allemaal op hetzelfde punt uitkomen en dat komt het aantal manieren om je doelwitten te doden niet ten goede. Het wisselt per level ook sterk hoeveel opties je krijgt. Een gitarist kan aan zijn einde komen door een kooi, versterker of vergiftigde donuts, maar een Nazionderzoeker kan alleen door verwurging of kogels worden gedood.



De algehele werking laat ook te wensen over. De stroeve draaibewegingen van Agent Alekhine in combinatie met een overgevoelig richtsysteem geven je het gevoel dat je een afgekeurde huurmoordenaar bent. Daarnaast crasht de game op de PC minstens één keer per uur. Als je bij een van de vele gamecrashes tot de conclusie komt dat je al een tijdje geen handmatige save meer hebt gemaakt, verdwijnt de wil om verder te spelen als de inhoud van een fles sterke drank in een bar vol dorstige Russen.

Maximum Games maakt met Alekhine's Gun de beloftes niet waar. De studio gebruikt de goede elementen van oude stealth games, maar implementeert ze niet op de juiste manier. De gameplay voelt te stroef en het vermommingselement moet door de inconsistente intelligentie van vijanden aan kracht inboeten. De sfeer van de Koude Oorlog komt slecht uit de verf door een oninteressant en voorspelbaar verhaal. Al deze zaken maken Alekhine's Gun je kostbare tijd niet waard.

*Alekhine's Gun is verkrijgbaar voor de PC, PlayStation 4 en Xbox One.*