

Deze games moet je gesmurft hebben

Door 687

Een breed scala aan videogames trekt mijn interesse. Eén vrij obscure categorie games die ik graag speel betreft spellen gebaseerd op Frankobelgische strips: strips die afkomstig zijn uit de Franstalige stripbladen van België en Frankrijk. Uiteraard heeft ook de wereldberoemde strip *De Smurven* van Belgische strip-tekenaar Peyo tot een behoorlijk aantal videogames geleid.

Het oudste spel gebaseerd op *De Smurven* is *Smurf: Rescue in Gargamel's Castle*, in 1982 uitgebracht voor de Atari 2600 en de ColecoVision. Zelf heb ik hem op de ColecoVision gespeeld, in het spelcomputermuseum in Zwolle (een aanrader!). Dit spel is vrij simpel: loop naar rechts en spring over de obstakels. Als je iets raakt ga je dood - of dit nou een stalagmiet of een tuinhek is. Aan het eind kom je bij Smurfin, en moet je - SPOILER! - een soort dubbele sprong doen om bij haar te komen. Wanneer je eenmaal weet dat dit kan wordt de rest van het spel een stuk makkelijker!



Smurf sterft door tegen een grasriet aan te lopen

In 1983 en 1984 kwamen nog een paar educatieve spellen uit, maar verder zou het bijna 10 jaar duren totdat *De Smurven* meer videogame-aandacht kreeg.

Tussen 1993 en 2001 heeft Infogrames een aantal Smurfenspellen gepubliceerd. Sommige hiervan hebben muziek van Alberto José Gonzalez, een Spaanse componist die met name op de Game Boy het onderste naar boven heeft weten te halen. Alleen de muziek maakt de games al het spelen waard. ;) De games met andere componisten mogen er echter ook zijn. Recent speelde ik *Les Schtroumpfs autour du monde*, in 1996 alleen in Europa uitgebracht op de Game Boy (alsmede een aantal andere consoles). In dit spel moeten Smurf en Smurfin de wereld redden van vervuiling door de continenten af te gaan en magische kristallen te verzamelen. Ze gaan hierin tot het uiterste: in een van de levels op de Noordpool moet je voor sommige kristallen zelfs zeehondjes doodschoppen!



Na een zeehond dood te trappen gebruikt Smurfin het kadaver als trampoline

Het is overigens niet duidelijk wie de muziek van dit spel heeft geschreven, maar het is allerminst slecht! Ik zou vooral aanraden 'Level Theme 6' eens op te zoeken (ondergetekende heeft de volledige soundtrack op YouTube gezet).

In de eenentwintigste eeuw leek de game-industrie uitgekeken te zijn op de franchise. Toen in 2011 echter een nieuwe CGI/live-action-hybrid filmserie gebaseerd op *De Smurven* uitkwam was dit reden voor Ubisoft om een aantal nieuwe games te maken, die de tekenstijl van de films gebruiken. Persoonlijk heb ik geen enkele ervaring met deze serie games, maar ik zal er bij m'n volgende bezoek aan een gamebeurs eens naar kijken!

Na 2015 bleef het weer een poosje stil, totdat in 2021 *Microids* begon met het publiceren van Smurfenspellen gemaakt door verschillende ontwikkelaars. Eind vorig jaar kwam *De Smurven 2: De gevangene van de groene steen uit*, die ik voor mijn verjaardag heb gekregen. Dit is een action-adventure met shooter- en platformer-elementen. Zelf vind ik het spel een beetje tegenvallen. Wel kijk ik uit naar *The Smurfs: Dreams*, dat 24 oktober uitkomt. Dit is een 3D-platformer van Ocellus, die eerder de Frankobelgischestripgame *Marsupilami: Hoobadventure* ontwikkelde. Dit vond ik persoonlijk een erg sterk spel, al was het niet heel origineel. *The Smurfs: Dreams* wordt wellicht een grotere uitdaging om te maken, maar ik kijk zonder meer uit naar dit komende deel in de Smurfen-franchise!



In de droom van Smurfatje wordt gebruikgemaakt van een spiegelgimmick