



Games versus

Bridge Construction Set vs Nethack

Deze keer geen snelle actiespellen met spectaculaire eye-candy, maar twee spellen waarbij je vooral rustig na moet denken. Iets waar wij geeks toch graag beter in zijn dan de rest van de wereld. Aan de commerciële kant hebben we Bridge Construction Set, een simulatiespel waarin je bruggen moet bouwen over een rivier. Aan de andere kant Nethack, een spel waarin alleen helder nadenken en rustig handelen tot de overwinning kunnen leiden.

Klaas van Gend

Bridge Construction Set is eigenlijk een al wat ouder spel in een nieuw jasje. Dat wordt ook meteen duidelijk als je probeert om het te installeren op Linux die nieuwer is dan 2004... Op internet is gelukkig snel een oplossing te vinden: het programma wil niet lopen zonder libssl en libcrypto.so.2. Toevallig shipt iedereen al jaren de 0.9.x versies. Gelukkig voldoet een simpele link...

Het spel biedt een serie materialen om je bruggen mee te bouwen. Het goedkoopste is gewoon gietijzer, het werkpaard van de industriële revolutie. Een mooi materiaal maar niet zo sterk en ook de beschikbare lengtes laten te wensen over.

Maar gelukkig komen na de eerste eenvoudige bruggen al snel meer materialen beschikbaar.

Zo kun je uiteindelijk ook beschikken over staal en hoogwaardig staal, maar ook over kabel en zelfs hangkabel. Kabel en hangkabel zijn te krijgen in onbeperkte lengtes waarbij de hangkabel het voordeel heeft dat je er weer andere

kabels aan vast kunt maken.

En als klap op de vuurpijl is er ook nog hydraulica beschikbaar zodat ook beweegbare bruggen kunnen worden gemaakt.

Eén ding blijft constant. Alle constructies bestaan uit vakwerken, driehoekjes dus, en alle verbindingen zijn scharnierend. Het is niet mogelijk om een stijve verbinding te maken. Je kunt ook geen staven halverwege aan een doorgaande staaf koppelen. Dit is jammer, want daarvoor is een boogbrug van het type Van Brienenoord uitgesloten.

Verder had het rijtje bouwmaterialen nog wat uitgebreider gemogen. Vooral materialen als steen en beton zouden niet misstaan. Al was het maar om een pijler te kunnen bouwen die gemakkelijk grote verticale lasten kan dragen.

Serius

Als je eenmaal door de eenvoudige niveaus heen bent, wordt het tijd voor het serieuzere werk. Op de medium niveaus begint het budget, of liever: het ontbre-

ken daarvan, serieus een rol te spelen. Je word meer en meer gedwongen om zuinig te zijn en efficiënt om te gaan met je materiaal. In de complexe modus van het spel blijkt dat de mogelijkheden schier onbeperkt zijn. Je kunt de breedte variëren maar je kunt ook extra slanke balken gebruiken. Als je eenmaal een stabiel deel van je brug hebt, is het dan ook verstandig om veelvuldig te testen. Zo kun je zien waar je eventueel wat materiaal weg kunt laten.

Bij het testen komt de grafische kant van het spel pas goed aan bod. Met een muisklik kun je de spanningen in de staven zichtbaar maken. Groen is nul, blauw staat voor trekspanningen en rood voor druk. Maar ook de invloed van wind en waterstroming wordt meegenomen. Je moet dus wel een paar van die kruisen laten zitten, die zorgen per slot van rekening voor de stabiliteit. En dan is er het warme gevoel van binnen wanneer je de trein over je brug ziet denderen. Of als je zelf in de cabine plaatsneemt. Of is het stiekem toch veel leuker het hele zootje hopeloos in elkaar te zien storten net op het moment dat de trein het midden van je brug oprijdt. Wel jammer overigens dat de trein gewoon dwars door een balk over de rijbaan heen kan rijden. En dat terwijl de boot wel weer tegen de brug aan vaart als die niet ver genoeg open gaat. Vreemd. En wie kent niet het beroemde filmpje van de Tacoma Narrows Bridge die al zwiepend en zwaaiend door de wind wordt verwoest? Ook dit scenario behoort tot de mogelijkheden.



Nethack

Zo realistisch als Bridge Construction Set probeert te zijn, zo abstract is Nethack. Nethack is al een oud spel. De eerste variant van het spel was Hack uit 1985. Toen in men in 1987 begon met het spel via het internet te ontwikkelen, is het omgedoopt naar Nethack. Nethack is een single player Role Playing Game van de verzameling die ook wel bekend staat als de Rogue likes. Het spelidee is kinderlijk eenvoudig: daal af in de onderaardse doolhof, verzamel zoveel mogelijk schatten, vind het amulet van Yendor en bereik levend de uitgang. Onderweg kun je de meest uitgebreide verzameling monsters tegenkomen die je ooit hebt gezien: alles, van mieren, ratten en jakhalzen tot olifanten. Maar ook aan mythische monsters geen gebrek. Wat dacht je van centaurs, minotaurs of draken. De lijst is schier eindeloos. Dit, en het feit dat elk niveau steeds weer willekeurig wordt gegenereerd, maakt dat geen twee sessies hetzelfde zijn. Maar het maakt ook uit wanneer je speelt. Zo controleert het programma wat de stand van de maan is

buiten. Een volle maan brengt geluk, een nieuwe maan ongeluk. Maar ook bijvoorbeeld gremlins gedragen zich, net als in de film, 's nachts anders dan overdag.

Wat je vooral niet moet doen, is als een razende Roeland tekeer gaan. Hoe sterk je karakter ook is, vroeg of laat kom je in een situatie terecht waarin je moet nadenken - of anders overleef je het niet. Het is ook op dit soort momenten dat de ware kracht van het spel zichtbaar wordt. Omdat het geen real time spel is, heb je alle tijd om te besluiten wat je gaat doen. Je kunt ook op je gemak een van de vele spoilers of andere bronnen van advies raadplegen. En wees gerust, welke actie je ook bedenkt voor je karakter, er is altijd een passende respons. Zo is daar bijvoorbeeld de cockatrice. Een vogel met de vervelende eigenschap dat hij alles wat hij aanraakt in steen verandert. Een formidabele tegenstander dus. Mocht je hem ooit dood slaan en heb je toevallig een paar goede handschoenen? Het krenge is dan een fantastisch wapen - elke geraakte tegenstander verandert meteen in een standbeeld. Maar pas op: val niet bovenop 't beest als je struikelt!

Stupid death

Neem vooral ook eens een kijkje op de diverse forums op internet. Je vindt daar speltips zoals hierboven beschreven maar ook de "Yet Another Stupid Death" lijst. Op de forums vindt je nuttige waarschuwingen, doorspekt met een gezonde dosis zelfspot. Als je ooit een kans wil maken om het spel succesvol af te sluiten, kom je vroeg of laat wel op een van de forums

terecht. Persoonlijk speel ik het spel nu al zo'n jaar of tien, maar ik ben nog niet eens in de buurt van het befaamde amulet geweest. Laat staan dat ik er mee heb weten te ontsnappen...

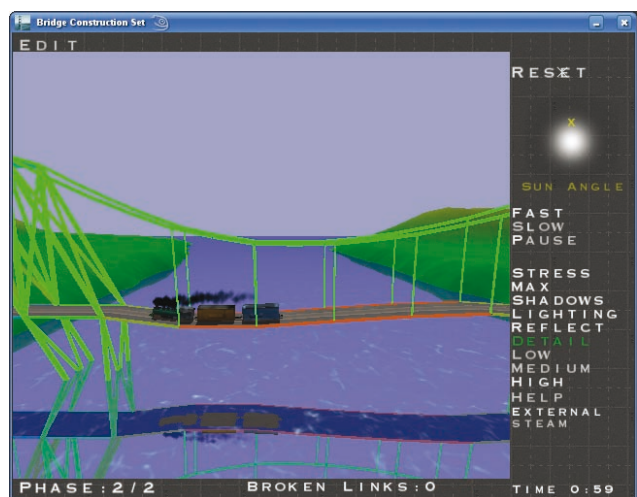
De kunst om ver te komen in Nethack is concentratie. Als je even niet oplet, kun je weer opnieuw beginnen. Helaas kun je niet saven! Zo gauw je je spel opslaat, beëindig je meteen de sessie. Dus niet eindeloos proberen om uit te vissen hoe je door een moeilijk stukje heen moet komen.

De grafische interface van Nethack is ronduit uniek. Omdat de focus van de ontwikkelaars voor de volle honderd procent op gameplay is gericht is er eigenlijk geen grafische interface. In zijn meest pure vorm is wordt Nethack gespeeld met een grafische interface opgebouwd uit ASCII tekens. Monsters worden aangeduid met een enkele letter. Een "d" bijvoorbeeld wordt gebruikt voor wel 11 verschillende, hondachtige, beesten variërend van een hond tot een weerwolf. Om van de "D" nog maar te zwijgen. En sommige van die beesten zijn er dan ook nog in verschillende maten.

Gelukkig worden er nog wel verschillende kleuren gebruikt zodat de ervaren speler meteen een aardig idee heeft van wat hij tegenkomt. Voor spelers die zich wat minder tot de harde kern rekenen, is er gelukkig ook een oplossing. Er zijn inmiddels diverse tile-sets ontwikkeld waarin elk beest of ander object zijn eigen plaatje heeft gekregen. De illustraties geven een goede indruk van beide weergaves. Kies zelf maar.

Naast deze versies bestaan ook nog Falcon's Eye en Vulture's Eye, twee 3D spellen met de Nethack engine van binnen. Nog meer Nethack, maar dan anders. En er zijn een heleboel klonen en varianten.

Nethack rules, zodra ik de Erasmus-brug heb nagebouwd. «



Afbeelding 1. ????????