

Games face-off

Sluipen & Schieten

Peter van Ginneken en Klaas van Gend

Dit keer in de games face-off geweld in overvloed. We bespreken twee games waarbij je je vechtend een weg moet banen. En dan hebben we het niet over een beetje preventief geweld, nee: gewoon harde actie!

Op het eerste oog is Sauerbraten een klassieke First Person Shooter van het type Run & Gun.

Maar in tegenstelling tot illustere voorgangers als DOOM en Quake begin je met een volledig arsenaal wapentuig. Je hoeft hier niet op zoek naar betere wapens. Wat je niet hebt, is voldoende munitie. Je begint met 80 patronen voor je pistool, één granaat en je blote vuisten. Overigens ligt de munitie net zoals bij DOOM in de meeste gevallen gewoon voor het oprapen. Nog een opvallend verschil met Doom is dat je in Sauerbraten je spel niet kunt opslaan. Je moet een speelveld dus in één keer helemaal uitspelen. De speeltijd voor een enkel veld varieert tussen de 5 en 15 minuten, maar wees gerust: dankzij het enthousiasme van de open source gemeenschap is er een overdaad aan goede speelvelden beschikbaar.

Opvallend is dat de wapens goed gebalanceerd zijn. Het machinegeweer vuurt

ruwweg 10 kogels per seconde af, maar je kunt maximaal 60 kogels meenemen. De raket- en granaatwerpers kunnen een heleboel schade aanrichten, maar op korte afstand zijn ze voor jezelf net zo dodelijk als voor je tegenstander. De twee geweren, een met hagel en een met kogels, doen weliswaar een boel schade, maar ze vuren slechts één keer per seconde.

Het enige wapen dat niet in balans lijkt te zijn, is de blote vuist. Monsters waar je een half machinegeweer op leeg moet schieten, gaan al na een paar vuistslagen neer. Het nadeel is natuurlijk wel dat je ze eerst dicht genoeg moet naderen. Maar als je plotseling in een echte mêlée terecht bent gekomen, dan is ambachtelijk hooligan spelen de beste tactiek.

Een verraderlijke eigenschap van vuurwapens is de terugslag. Als je vanaf een brug monsters staat te knallen, kan het gebeuren dat je ineens tussen de monsters valt. "Oeps". En omdat werelden in de ruimte zweven, is het in sommige levels zelfs mogelijk om geheel van de kaart af te vallen.

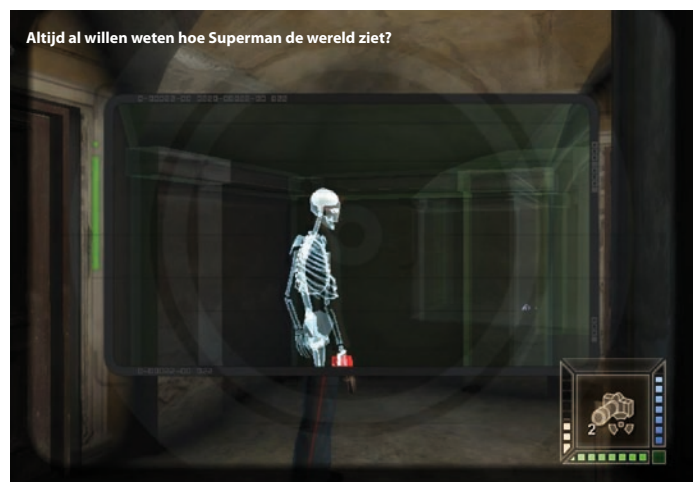
Tot zover de mogelijkheden van de single player optie. De werkelijke kracht van Sauerbraten zit hem in de multiplayer-variant. Er zijn 12 verschillende spelopties. De eenvoudigste is de 'free for all', oftewel gewoon knallen wat je knallen kunt.

Hierin word je losgelaten in een van de single player kaarten, maar met menselijke tegenspelers in plaats van monsters. En aan de andere kant van het spectrum staat een teamspel waarin je bepaalde stukken van de kaart bezet moet zien te krijgen en houden.

Een ander sterk punt van de gebruikte Cube2 engine is het gemak waarmee je zelf je eigen kaarten kunt maken en bewerken. Door simpelweg een 'e' te typen in het spel zit je al in de edit-modus. Wat dacht je ervan om domweg een muurtje op te trekken voor de neus van je tegenstander? Met een beetje oefening en fantasie bouw je de meest fantastische speelomgevingen. En dat is ook meteen één van de belangrijkste drijfveren achter het project. De website stelt uitdrukkelijk dat bewust wat minder aandacht is gegeven aan 'eye candy' ten faveure van dynamische in-game map editing. Wat wij overigens serieus betwijfelen, want de meeste levels zien er erg indrukwekkend uit.

Ook RPG

Naast Sauerbraten wordt er gewerkt aan een Role Playing Game op basis van de Cube2 engine, onder de naam Eisenstern. Tot nu toe heeft het voornamelijk meegelift met de ontwikkeling van Sauerbraten, maar het lijkt er op dat dit spel



binnenkort op eigen benen kan staan. In de jongste release van Sauerbraten zitten al voorzieningen om interactie met andere karakters mogelijk maken. Afgezien van overhoop schieten dan.

Het Sauerbraten project is springlevend. De jongste release dateert van 4 december 2006 en de verschillen met die van 12 september zijn duidelijk zichtbaar.

Cold War

Ook een FPS, maar aan de andere kant van het spectrum is Cold War. In dit spel speel je de Amerikaanse freelance journalist Matthew Carter die tegen wil en dank betrokken raakt in een complot in het Kremlin. Cold War is een zogeheten stealth-action spel. Het gaat hier dus niet om grofstoffelijk knallen, maar om confrontaties waar mogelijk te vermijden. Wanneer het nodig is moet je dan uiteraard wel doortas-

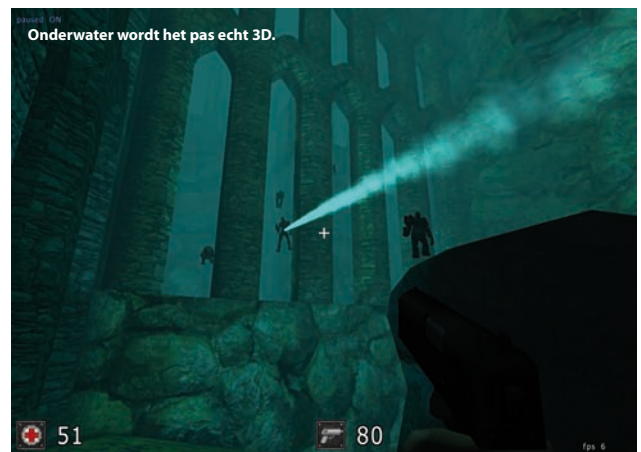
tend optreden! Hoewel het volgens de makers niet te vergelijken is, lijkt Cold War toch aardig op spellen als Splinter Cell en Thief.

Na een korte, inleidende schermutseling in de gangen van het Lenin Mausoleum, word je zonder veel plichtplegingen opgesloten in het Lubyanka, het oude KGB-hoofdkwartier. Wat volgt is een uitgebreide sluiptocht door dit driedimensionale doolhof. Het hoofddoel van het spel is te ontsnappen, waarbij en passant ook nog even het uitbreken van WO III moet worden voorkomen. Daarbij is het zaak om bewakers uit te schakelen zonder dat er doden vallen. We spelen tenslotte voor journalist, niet voor commando! Het spel oogt overtuigend realistisch. En hoewel we zelf nog nooit in het echte Lubyanka zijn geweest, zijn wij best bereid te geloven dat het er binnen net zo uitziet als in dit spel.

Onderweg moet je als een soort MacGyver met gevonden spullen allerlei zaken in elkaar knutselen. Zo maak je van normale kogels en rondslingerende plastic flessen rubber kogels. En met wat ether en een leeg blikje maak je een booby trap om passerende bewakers te bedwelmen. Helaas raakt iemand met een gasmasker op niet onder de indruk van een wolkje ether. Iets waar ondergetekende pas na een paar keer proberen achter kwam...

Een schitterende gadget krijg je cadeau. Gaandeweg in het verhaal vind je namelijk een omgebouwde fotocamera die met röntgen werkt. Je kunt er mee door muren kijken om bewakers te volgen. En als je een foto maakt kun je op afstand een brandblusser laten ontploffen. Bijzonder handig om wat afleiding te creëren.

Het verhaal is opgedeeld in hoofdstukken. In elk hoofdstuk moet een (deel-)opdracht worden uitgevoerd om verder te komen. De hoofdstukken zijn vervolgens aan elkaar geplakt met stukjes plot. Verassend genoeg zijn deze cutscenes nu eens niet gemaakt met animaties of stukjes speelfilm. Er is gebruik gemaakt van zwart-



wit tekeningen in combinatie met een voice over. Het resultaat is een stripverhaal dat heel erg doet denken aan de oude Dick Tracy. Wij vonden het erg mooi.

And the winner is.....

Visueel krijgen beide spellen een dikke voldoende. Cold War heeft een fascinerend verhaal, waardoor je steeds benieuwd blijft hoe het verder gaat. Maar als je het verhaal uit hebt, is het gedaan met de pret. Sauerbraten heeft natuurlijk helemaal geen verhaal, maar wel een steeds groeiende serie kwalitatief goede speelvelden. En dan is er nog de multiplayer optie.

Dit keer gaat de prijs naar Sauerbraten. Hoewel Cold War een erg mooi spel is, verwachten wij Sauerbraten nog regelmatig te spelen terwijl de anderhalve gigabyte van Cold War van de harde schijf zal verdwijnen om ruimte te maken voor weer iets nieuws. «

Websites

Sauerbraten

<http://www.sauerbraten.org>

Cold War

<http://www.linuxgamepublishing.com/~info.php?id=24>

ATI-Videokaart-problemen

Wij hebben verschillende ATI-videokaarten geprobeerd, met verschillende recente open en closed source ATI drivers. Bij geen enkele combinatie van kaart en driver die we geprobeerd hebben, kregen we Cold War aan de praat. Gelukkig is er een demo versie. De demo is groot, 338 MB, maar hij vertoont dezelfde problemen als de gekochte versie. Met andere woorden: Als je de demo aan de praat kunt krijgen, is het aannemelijk dat het volledige spel ook zal werken – en anders: Koop Cold War niet!

Ook bij Sauerbraten waren er visuele artefacten bij ATI-kaarten, maar die waren niet storend. Dit was voor ons nieuw – andere 3D games hebben geen problemen...

ATI heeft gedurende het laatste anderhalf jaar een ware inhaalslag gemaakt met hun (closed source) videodivers. De prestaties zijn ondertussen best aardig. Maar in dit geval dus kennelijk niet goed genoeg. Want kaarten van de concurrent NVidia werken wél.

Nu staat er op de doos en op de diverse websites ook inderdaad bij: "3D Graphics card with at least 64 MB memory, OpenGL 1.3.4 Texture Units, fragment and vertex extensions". Voor de meeste mensen in deze wereld, inclusief ondergetekende, is dat 'geek-speak' van een andere planeet. Het kan ook best wel zo zijn dat de duurste ATI-kaarten wél werken. Maar het feit blijft dat nergens vermeld staat hoe je dit kunt uitzoeken. En dat gaat de mensen achter Cold War geld kosten!