

Games face-off 3

The battle of the control freaks

Weer staan er dit keer twee games tegenover elkaar. Northland is commercieel, Lincity-ng is open source. Welke van de twee zal er dit keer als beste uit de bus komen?

Peter van Ginneken



“Het is iets met Vikingen maar verder weet ik het niet.” Met deze woorden kreeg ik een nieuw spel in de hand gedrukt met de suggestie dat het wel geschikt zou zijn voor een recensie. Een korte zoektocht op internet leverde niet veel meer informatie op. Een kruising tussen RPG en real-time strategy, meer kwam er niet uit. Er was dus eigenlijk maar één manier om er achter te komen, installeren!

Northland

Wat meteen opviel was het gemak waarmee de installatie verliep. Met een paar simpele muisklikken was de installatie voor elkaar. Wel jammer dat de intro alleen maar te beluisteren was. Zoals de meeste spellen speelt Northland, wanneer wordt gestart, een filmpje af. Helaas kwam daar weinig van terecht, want de ingebouwde speler verwacht een 16-bit

kleurenscherm terwijl onze ATI kaart is geconfigureerd voor 24-bit. Het resultaat was oogverblindend: allemaal wazige gekleurde blokjes. En ja, met wat fantasie zie je dan een vikingschip.

Het vreemde is dat de filmpjes zich bij andere spelers zonder problemen op deze videokaart laten afspelen: rare jongens, die Vikingen!

Bij het doorspelen van de tutorials komt een aantal van de leukere kanten van het spel naar boven. Op het eerste gezicht lijkt het een gewone real-time strategy (RTS) game. Grondstoffen moeten worden verzameld en verwerkt tot nuttige producten. Mensen moeten eten, dus er moet voedsel worden geproduceerd. Dat kan door vissen of jagen, maar als je dat te intensief doet (en dat is al heel vlug) dan is er al vrij snel niets meer te halen. Het is dus zaak om boerderijen te bouwen om graan en vlees te produceren.

Maar let op: graan kun je niet eten, dus je hebt ook een molen en een bakkerij nodig. En aan al deze gebouwen moeten mannetjes worden toegewezen die daar ook gaan werken. En dat gaat niet zomaar. Je Vikingen moeten echt carrière gaan maken. En hier komt het unieke van Northland pas echt in beeld.

Kleine Noormannen

Allereerst is er de vraag “Waar komen kleine Vikingen vandaan?” In de meeste RTS-games heb je werkers die op verzoek in het leven worden geroepen. Zoniet in Northland. Al je Vikingen hebben een eigen naam, zien er anders uit, en hebben hun eigen sekse. En helaas voor de feministen onder ons: gelijkheid van man en vrouw is hier nog niet uitgevonden... Een man werkt beter en sneller als hij in een huis woont waar een vrouw voor hem zorgt. En als je nieuwe werkers of soldaten nodig hebt, dan moet je die op de traditionele manier laten maken. Dat wil zeggen dat je een vrouw opdracht moet geven om te trouwen, haar een huis moet toewijzen, moet zorgen voor voldoende eten, etc. Pas als aan al deze voorwaarden is voldaan kun je de dame in kwestie opdracht geven om een zoon of dochter te krijgen. Deze baby groeit vervolgens op tot een puber en na verloop van tijd komt de mededeling dat Snorri of Inga volwassen is geworden en zijn of haar bijdrage aan de maatschappij kan gaan leveren.

Humor

Het moet gezegd: de graphics van dit spel zijn schitterend. Er zijn volgens ons zo'n zes verschillende mannetjes en vrouwtjes en je ziet ze opgroeien van baby tot grijsaard. En ook als ze door hun beroep aparte werkkleding dragen blijven ze individueel herkenbaar. Zelfs de konijntjes en de bloemetjes en de bijtjes zijn in detail uitgewerkt: visueel is het spel helemaal





af. Vooral de details zijn een lust voor het oog. En uit alles spreekt een goed ontwikkeld gevoel voor humor en oog voor detail.

Het nadeel van dit alles is dat je zó veel tijd en aandacht moet steken in het aansturen van je individuele Vikingen, dat je problemen krijgt met het verwezenlijken van je grote doelen zoals oorlog voeren. Je lijkt wel een echte manager. Verder is wel erg jammer dat er geen multiplayer-functie beschikbaar is. Nazoeken op internet leert dat de multiplayer-functie domweg niet naar Linux is geport. Waarom weet ik niet, maar het lijkt er op dat Runesoft de kosten niet tegen de baten vond opwegen.

Lincity-ng

Waar Northland zich richt op het micro-management van individuele Vikingen richt Lincity-ng zich op het reilen en zeilen van (uiteindelijk) een grote stad. Je hebt nauwelijks invloed op wat mensen doen, je kunt alleen mogelijkheden bieden en hopen dat men er gebruik van maakt.

In het begin van het spel zijn de mogelijkheden nog beperkt. Alle wegen zijn zandpaden en zogenaamde communes produceren houtskool en ijzererts. Naarmate de stand van de techniek vordert komen steeds modernere zaken beschikbaar, energie bijvoorbeeld. Het begint met low-tech winning van houtskool om vervolgens via traditionele windmolens te evolueren naar kolencentrales. En uiteindelijk zijn er moderne windturbines en zonnecollectoren. En deze modernisering is ook nodig, want net als in de echte wereld gaat de industriële revolutie niet zomaar. Naarmate de

bedrijvigheid groeit neemt de vervuiling toe. En ook de bevolking eist steeds méér in de sfeer van sportvelden en andere voorzieningen om de monotonie van het bestaan te doorbreken.

Overzicht

Zoals het een goed open source-spel betaamt is er ook aan Lincity-ng nog genoeg te ontwikkelen. Op de Lincity-ng homepage kan elke would-be-ontwikkelaar wel wat vinden dat past binnen zijn profiel van vaardigheden en interesses. Op zich gaat het spelen van Lincity-ng erg intuïtief. Sommige gebouwen moeten alleen maar bij elkaar in de buurt staan, maar andere moeten wel degelijk worden aangesloten op het wegen- of elektriciteitsnet. Hierbij is het een nadeel dat gebouwen niet geroteerd kunnen worden. Het is namelijk belangrijk om je weg op de juiste plaats aan te sluiten. De keuze voor een isometrische weergave verergert dit probleem, doordat de aansluiting vaak aan de achterkant moet – die je dus niet kunt zien. Wat ik persoonlijk jammer vind is dat je geen verkeer op straat ziet. Je hebt dus geen idee of het zinnig is om bijvoorbeeld een zandpad te asfalteren. Nu moet je eerst een overlay activeren om de verkeersintensiteit zichtbaar te maken. Op zich zijn die overlays wel handig: ze laten je, na enige oefening, in een oogopslag zien hoe het zit met zaken als werkloos-

heid, vervuiling of verkeersdrukke. Verder oogt het spel goed en lijkt het behoorlijk af. Alleen de vertaling blijkt nog in volle gang. De helft van de helpteksten is al vertaald naar het Nederlands, maar de rest is nog in het Engels.

Vergelijkend

Voor €36,90 krijg je met Northland een mooi en verslavend spel waarmee je diep betrokken kunt raken bij de lotgevallen van een troep dappere Vikingen. Waar voor je geld? Ik vind van wel.

Aan de andere kant heb je met Lincity-ng een oude bekende in een fris nieuw open-source jasje. En op de koop toe de mogelijkheid eeuwige roem te verwerven door er je eigen steentje aan bij te dragen.

Homepage Northland:

<http://www.rune-soft.com/englisch/Projektseiten/northland/northland.html>

Homepage Lincity-ng:

http://lincity-ng.berlios.de/wiki/index.php/Main_Page

