

Games Face-off

Risk vs Ancient Empires Lux

Eigenlijk is Risk redelijk eenvoudig: je neemt een aantal spelers en een groot bord waarop de wereld is onderverdeeld in landjes. Iedere speler krijgt landjes en legers en dan gaan we meppen totdat er niemand meer overblijft. Makkelijk toch? Deze keer: twee keer Risk, maar dan anders.

Klaas van Gend

Als je op internet gaat zoeken, kom je al vrij snel tot de ontdekking dat er al meerdere programmeurs op het idee zijn gekomen om Risk na te maken. Linux Magazine zocht de mooiste uit: jRisk van yura.net.

Zoals de naam al een beetje verradt, is jRisk geschreven in Java. Da's mooi, want dat betekent dat het spel ook op andere besturingssystemen te spelen is. jRisk komt in vier versies. Behalve de echte puristen, zal echter iedereen voor de 'FlashGUI' versie kiezen – die is verreweg het mooiste en speelt het handigste. In deze versie lijkt ook alles het meeste op het originele bordspel.

jRisk komt met drie verschillende speelmogelijkheden: je speelt alleen tegen allemaal computertegenstanders (in beide spellen AI genaamd, voor Artificial Intelligence), je speelt via een netwerk (met of zonder AI), of je speelt met meerdere spelers op dezelfde computer – waarbij je om beurten achter het beeldscherm zit om je zetten te doen. Dit laatste is waarschijnlijk sociaal het meest geaccepteerd. Er komt tenminste nog menselijke interactie – schreeuwen en duwen – bij kijken omdat je vrienden zojuist je laatste dappere strijders in het Midden-Oosten hebben afgemaakt... Je cavia denkt waarschijnlijk: "Rare jongens, die Geeks," als je met z'n allen achter de computer duikt om te gaan Risken. Dus we leggen het nog een keer uit: de computer zet in ieder geval niet stiekem nog wat legers bij...

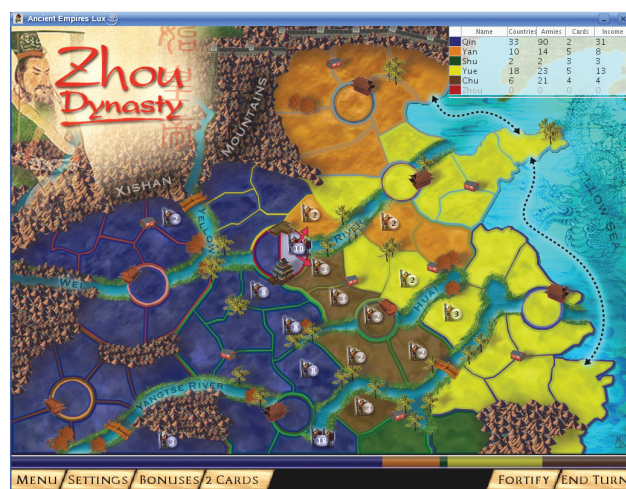
Missies en Tegenstanders

jRisk komt met drie game-types: World Domination, oftewel doorgaan met vechten totdat alleen de winnaar

overblijft; Mission, waarbij je aan een opdracht moet voldoen, zoals bijvoorbeeld "vernietig alle paarse legers", en Capital. Die laatste is voor de Nederlandse Risk'ers nieuw: nadat alle legers zijn neergezet kiest iedereen een hoofdstad uit. Daarna is het de bedoeling dat je alle andere hoofdsteden ook verovert. In tegenstelling tot World Domination hoeft je hierbij niet alle landjes te veroveren, dat scheelt werk.

Als je toch te weinig vrienden hebt om een bord fatsoenlijk mee te vullen, zijn er dus de computertegenstanders. Deze komen in twee kwaliteiten: 'easy' en 'hard'. Maar suf en suffer was een betere omschrijving geweest. De AI snapt niets van missies of strategie. Je zult al vrij snel een keer meemaken dat twee AI-spelers beide heel veel legers samentrekken in Australië, waarna er eentje vervolgens vrolijk Azië intrekt, daarmee Australië open latend voor de ander. En vaak loopt die ook nog weg...

Daar staat tegenover dat de AI heel goed begrijpt hoe je optimaal moet aanvallen. Hij zal altijd een zo groot mogelijke legermacht nemen en met drie dobbelstenen gooien. Dus als er voldoende kaartjes in omloop zijn, berg je dan maar, want de AI gaat los! Om vervolgens een legermacht van 30 helemaal stuk te laten lopen en zoveel mogelijk onzinnige landjes te



De Qin clan lijkt te gaan winnen. Gelukkig maar.

veroveren, of een overmacht aan te laten vallen. Daarbij laat de computer zijn grenzen onbewaakt en mist vaak nét dat laatste landje dat een continent afmaakt. Slordig! Dat alles betekent wel dat een AI-speler eigenlijk niet vaak wint – alleen van andere AI-spelers! Maar hun sloopgedrag is wel zodanig dat vijf AI's het je wel heel moeilijk kunnen maken!

Statistieken

jRisk blinkt echt uit in de statistieken die het verzamelt. Aantallen kills, aantal landjes, aantal afgebroken aanvallen, totaal zijn er 12 grafieken met informatie per speler. Daarnaast zijn er vijf varianten op de hoofdkaart waarin de landjes worden ingekleurd. De meest interessante daarvan is 'Border Threat' waarin te zien is welke landjes het meeste gevaar lopen om aangevallen te worden.

Multiplayer

En dan is er de optie om over het netwerk te spelen. Helaas kom je er al vrij snel achter dat er iets ontbreekt: een

website of chatroom waarin je andere spelers kunt zoeken. De optie om een server te starten en om naar een server te connecten zijn aanwezig, maar je zult 't alsnog met je eigen vrienden moeten doen. Jammer, want dat is waar de meeste on-line speelbare spellen tegenwoordig een grote meerwaarde halen: je kunt spelen tegen echte mensen – op elk tijdstip van de dag.

Sillysoft Ancient Empires Lux

De tegenspeler van deze keer is ook Risk, bijna dan. In Ancient Empires worden tien klassieke grote veldoorlogen op een Risk-achtige manier nagespeeld. In elke kaart kun je kiezen om een van de naties te spelen die een deel uitmaakte van die veldslag. Elke natie heeft een andere moeilijkheidsgraad. Wil je Rome versus Carthago spelen? Winnen als Rome is redelijk eenvoudig. Winnen als Carthago is moeilijker. Winnen als Sicilië wordt een uitdaging.

Ancient Empires is nog veel beter afgewerkt dan het toch al erg mooie jRisk. Veel mooie graphics, achtergrondverhalen bij de veldslagen op elke landkaart, stemmige muziek. En goede tegenstanders! Je krijgt aan het begin van elke ronde een aantal extra legers (klinkt bekend), je kunt met alle legers in een landje aanvallen (klinkt bekend) en een overmacht wint niet altijd. Gelukkig vervalt het tijdrovende dobbelsteen werpen – je ziet wat zwaarden en stofwolken en je weet snel of je gewonnen hebt – en hoeveel legers

je nog over hebt.

En net zoals bij Risk krijg je kaartjes voor je veroveringen die je kunt inruilen voor extra legers.

Wat Ancient Empires zo anders maakt zijn de goed uitgebalanceerde landkaarten. De eerste kaarten laten je vooral wennen aan de nieuwe manier van bedienen – aanvallen met 1, 5 of alle legers. Doorstoten of doorschuiven. En wennen aan de computer. Je wordt warempel verslagen door die veredelde TV!

En sommige landkaarten hebben nog iets wat Risk niet kent: bootjes. Net als dat je land kunt veroveren, kun je nu ook zee veroveren. Als je met dertig legers het water in plonst, komen er ineens 29 legers in bootjes terecht. Dat maakt het spel wat moeilijker te volgen omdat de watergebieden vaak wat grillig gevormd en groter zijn. Tegenstanders kunnen zodoende snel doorstomen. Duurt even voordat je dat doorhebt – ondertussen is je hoofdstad wel al twee keer afgepakt.

Maar uiteindelijk heb je alle kaarten uit. En dan blijkt dat Ancient Empires geen multiplayer heeft. Da's jammer, want de makers verkopen wel ook een multiplayer game: Lux Deluxe – een Risk met network multiplayer, sterke computer-tegenstanders en veel mogelijkheden om zelf nieuwe AI en kaarten te maken. En Ancient Empires is een van de themaspellen: goed ontworpen kaarten en tegenstanders, gebaseerd op de Lux engine, maar geen multiplayer. Zo is er ook een uitvoering voor de



Goh computer, durf je wel tegen geel?

diverse veldslagen in de Amerikaanse geschiedenis. De hele website staat vol over Lux en de gedragsregels bij multiplayer (eerst de AI slopen, dan de mensen) maar dan koop je precies het spel zonder.

Geen multiplayer voor ons geld dus. Gelukkig is van elk Sillysoft spel een demo te downloaden om te kijken of je het interessant vindt, voordat je betaalt voor het hele spel.

Was het ons geld waard? Eigenlijk wel. Ondergetekende had er 18 uur voor nodig om alle kaarten op het laagste niveau te winnen.

Is Ancient Empires beter dan jRisk? Dat hangt voornamelijk van je menselijke tegenspelers af. De computertegenspelers van jRisk zijn per stuk zwak, maar tegen vijf tegelijk is het toch wel een uitdaging. De afwerking van jRisk is geweldig. Als je zoon, dochter en buurjongen op een regenachtige middag willen Risken, is het zeker een goede keus om ze mee bezig te houden!

De echte diepgang zit in Ancient Empires. De achtergronden, sterke AI en goed gebalanceerde landkaarten maken dat spel gewoon goed. «



De beginstand, spelende als Egypte. Kijk uit voor de Romeinen, maar de oranje rakkers zijn je eerste probleem.

Links

<http://jrisk.sourceforge.net/>
<http://sillysoft.net/ael/>