

Goo en Pingus

Bouwen met ballen en pinguïns

Na een paar maanden afwezigheid is de reguliere gamesrubriek weer terug. Natuurlijk heeft gamend Linuxland niet stilgezeten en vanaf nu zullen we weer elk nummer enkele games voor Linux onder de aandacht brengen. Omdat niet iedereen de eerste uitgaven van Linux Magazine nog heeft liggen, zullen we zo nu en dan spellen opnieuw bespreken als er interessante ontwikkelingen zijn.

Peter van Ginneken

World of Goo is het eerste product van de studio 2D-Boy. Dit is een kleine, onafhankelijke studio (een indie), opgezet door twee heren uit San Francisco. Beiden zijn afkomstig van EA (bekend van *The Sims*, *FIFA*, *Need for Speed* en vele andere grote games). Ze zijn onlangs voor zichzelf begonnen en dit is hun eerste product.

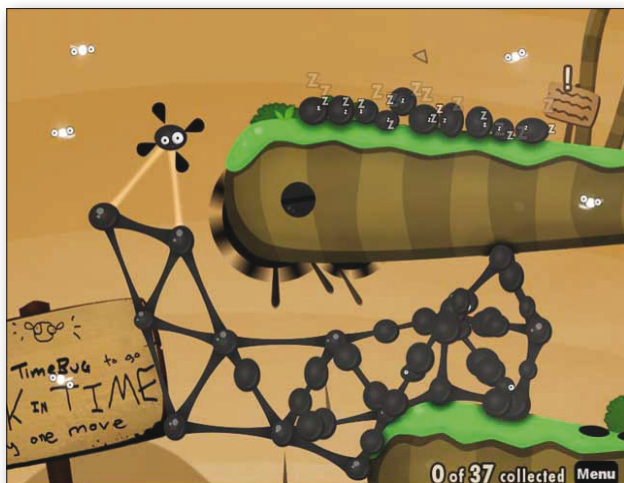
Het spel is in korte tijd uitgebracht voor Linux, Windows, Mac OS en Nintendo Wii.

Organische tekeningen

Op het eerste gezicht lijken de graphics niet bepaald hoogstaand, maar die indruk is bedrieglijk. De tekeningen zijn erg organisch, met een thema van verval en vergane glorie. En af en toe lopen er

kinderlijk getekende stripfiguurtjes door het beeld. Het spel draait om balletjes *goo* (Engels voor smurrie) met een paar (eigen)aardige eigenschappen. Zo vormen de goo-ballen graag vakwerkachtige structuren; je kunt ermee bouwen. Maar doordat de balletjes natuurlijk uit goo bestaan, is alles behoorlijk wiebelig. Het lijkt een beetje of je een blokkentoren aan het bouwen bent met kaasfondue. De uiteindelijke bedoeling is dan ook om zoveel mogelijk balletjes binnen het bereik te brengen van de uitgang. En die uitgang is nu eens geen uitdagend en feestelijk verlichte entree, maar een doodgewoon stuk pijp dat begint te zui- gen als er een balletje in de buurt komt.

Afbeelding 1: Bouw naar boven, maar pas op voor de cirkelzaag aan het plafond!



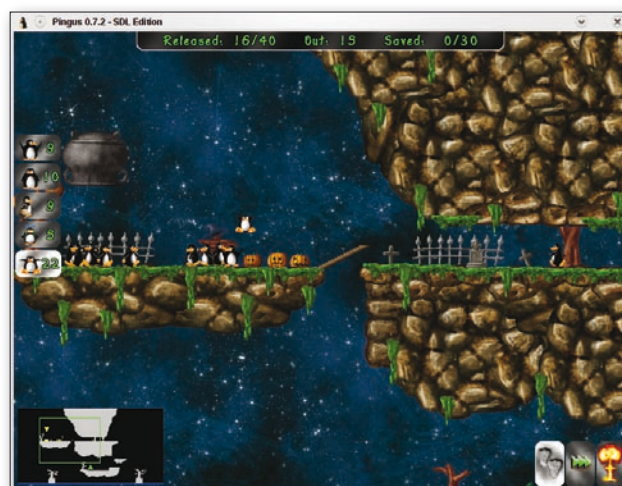
Afbeelding 2: Alweer iets scherp, maar nu moet je het doen met harde wind en ballonnetjes



Afbeelding 3: Strategisch geplaatste blockers en trapjes helpen je door deze tutorial



Afbeelding 4: Pingus, niet slim maar leuk om mee te spelen



Veel energie is gestoken in de fysica achter het spel. Bouwsels hebben gewicht en alle verbindingen zijn elastisch. Het lijkt wel bruggen bouwen. De balletjes die nog niet zijn gebruikt om een structuur mee te bouwen, bewegen zich als een soort vrije elektronen langs het al gebouwde rooster. Vreemd genoeg lijken de balletjes niets te wegen zolang ze vrij door het systeem bewegen. Zodra ze worden gebruikt om mee te bouwen, hebben ze wel degelijk gewicht. En de mate van verbinding tussen de ballen is duidelijk eindig. Dat betekent dus dat regelmatig een toren, brug of geleiding doodleuk omkiepert. En natuurlijk net voordat je je doel hebt bereikt.

Geheimzinnige aanwijzingen

Zoals het een goed puzzelspel betaamt, wordt er nauwelijks uitleg gegeven. Je moet het doen met wat cryptisch aandoende omschrijvingen van de geheimzinnige bordjesschrijver en een klein driehoekje dat aangeeft in welke richting je de uitgang moet zoeken.

Terwijl je speelt, komen er steeds nieuwe soorten balletjes met verrassende nieuwe eigenschappen tevoorschijn. Een korte greep uit de vele soorten: Zwart, de standaard goo-bal, eenmalig te gebruiken om mee te bouwen; Groen, deze goo is herbruikbaar, ze kunnen weer worden losgemaakt en elders worden ingezet; Rood, eenmalig te gebruiken en erg brandbaar, erg geschikt om een lont

mee te maken; Wit, deze lijken van water te zijn en zijn - hoe kan het ook anders - onbrandbaar; Roze, deze zijn op te blazen tot helium ballonnen, bedenk zelf maar wat je daarmee kunt. En zo gaat de lijst nog verder, maar als je ze allemaal wilt weten, moet je zelf maar gaan spelen. En zoals de balletjes steeds verschillen, zijn ook de ondergronden waarop moet worden gebouwd erg divers. De ene keer moet je gewoon een toren bouwen vanaf de vlakke wereld, dan weer een brug over een bodemloze kloof. Maar er zijn ook levels waarin je in een langzaam draaiende trommel maar moet zien dat je bovenaan komt. Of je moet een soort ijsberg in het water bouwen. En natuurlijk valt dat ding om als je zwaartepunt te hoog komt te liggen. Weer andere levels worden gebouwd op een gigantische wip die omvalt als je geen tegengewicht inbouwt en anders word je wel bedreigd door een cirkelzaag aan het plafond of een scherp windmolentje.

Psychische stoornis

Hoewel het moeite genoeg kost om alle puzzels op te lossen, kan het natuurlijk altijd nog mooier. Voor de echte volhouder is er de OCD. En wie dacht dat dat een psychische stoornis is, zit er niet zo heel ver naast. OCD staat voor Obsessive Completion Distinction Criteria of in het Nederlands: Obsessieve Collectie Distinctie Criteria. Nederlands? Ja, *World of Goo* kan via de commandline in een aantal talen worden gespeeld, waaronder dus

Nederlands. Terug naar OCD. Die naam is niet eens zo gek gekozen. Want hoewel het mogelijk is om aan deze criteria te voldoen, moet je dan wel alles precies goed doen. Meestal is de eis gewoon een minimaal aantal te redden balletjes, maar af en toe is het een tijdslimiet of een maximaal aantal handelingen. Voor wie het spel heeft uitgespeeld, kan het nog een mooie extra uitdaging zijn om in een tweede ronde zoveel mogelijk OCD's te behalen. Daarnaast worden alle ballen die je boven je limiet kunt redden, gerecycled naar de *corporation*, alwaar je gewoon de hoogste toren moet bouwen tegen de rest van de wereld. Leuke extra!

Pingus

Misschien zijn er nog mensen die *Pingus* nooit hebben gespeeld. Da's niet slim van ze! In deze game komen er pinguis uit de lucht vallen. En jij moet ze redden. Als lemmingen lopen ze achter elkaar aan - en ze vallen zonder pardon gewoon de afgrond in. Dus maak je van de voorste een blocker, zodat ze daar braaf omdraaien en de andere kant op lopen. Met een bruggenbouwer of een puttengraver stuur je de rest vervolgens stapje voor stapje veilig op weg naar de uitgang. *Pingus* bestaat al een hele tijd, maar tot voor kort was het spel te omschrijven als: mooi gemaakt, maar nu de levels nog...

Er waren wel wat speelbare levels: vier jaar geleden in versie 0.6.6 waren er al meer dan honderd te krijgen. Je moest ze

alleen één voor één via de commandline benaderen en de kwaliteit verschilde behoorlijk. Maker Ingo heeft er nu een aantal gladgestreken en naast de uitgebreide tutorial met verhaal zit er nu een extra set van acht levels bij met een Halloween-thema. Daarnaast zagen we in de SVN-versie (dus de huidige ontwikkelversie) dat er nog een levelset bijna af is en er een aantal andere levelsets in verregaande staat van compleetheid is. Dus kijk vooral uit naar de volgende versie! Eén van de laatste grote verbeteringen aan *Pingus* is de level-editor. Het is nu echt heel makkelijk om er zelf een aantal mooie levels bij te maken. Dus die drie regenachtige avonden in juli zetten zich misschien wel om in je eeuwige roem als jij de volgende geïnspireerde levelset aanlevert!

Lemmings-kloon

Natuurlijk is het spelconcept van *Pingus* niet origineel. Spelletjesfabrikant Psychosis zette in 1991 *Lemmings* in de

markt, het begin van een hitserie. Afgezien van het feit dat *Pingus* een mooie kloon is van *Lemmings*, is er toch een paar opvallende verschillen. Het opvallendste is de toevoeging van de *jumper*. Deze springt zodra hij wordt aangeklikt een behoorlijk stuk vooruit. Ideaal om een vooruitgeschoven post te bereiken en van daaruit de weg vrij te maken voor de andere pinguïns. Een bijkomend voordeel is ook dat de *jumper* over een blocker heen kan springen, waardoor je nog eens een extra pinguïn naar voren kunt halen als je de eerste onverhoopt hebt laten vallen of op een andere manier om zeep hebt geholpen. Grafisch is *Pingus* een orde anders dan *World Of Goo*. *Pingus* is visueel gewoon af en met de volgende release ook langer interessant. En hoewel *Pingus* op het moment niet heel actief wordt ontwikkeld, is er toch wel het één en ander gaande. Ingo Ruhnke deelde desgevraagd mee dat in de SVN al weer diverse nieuwe features zijn geïmplementeerd.

Trialversie

Qua spelconcept zijn de spellen allebei uitdagend, maar *World Of Goo* bevat meer variatie. Elk level is een nieuwe uitdaging, waarbij je weer anders naar je balletjes moet kijken. De trialversie op de website bestaat uit de eerste levels van het spel. Zo kun je gratis zien of het spel je bevalt en als je besluit het aan te schaffen, dan ga je gewoon verder waar je was gebleven. 2D Boy heeft een goed eerste spel neergezet. We willen graag meer van ze zien! «

Nuttige links

World of Goo

(met inkijkje in afgekeurde probeersels)

<http://worldofgoo.com> of <http://2dboy.com>

Pingus:

<http://pingus.seul.org>

Maar kijk ook eens in de standaard-repository's van je favoriete distro.

COLUMN

Lang leve distrodiversiteit

Laast in de trein zat iemand naast mij die volkomen op ging in zijn tijdschrift. Nieuwsgierig als ik ben, probeerde ik voorzichtig te ontdekken wat zo interessant was. Onopvallend probeerde ik mij zodanig te verplaatsen dat ik stiekem mee kon lezen, hopen dat het niemand op zou vallen. Mocht u het gezien hebben, dan heeft u vast ook mijn verrassing opgemerkt. Het artikel waar de goede man zo gebiologeerd door was ging over de soortenrijkdom van de Nederlandse wegbermen. Ik gun iedereen zijn vak en hobbies en natuurlijk is biodiversiteit belangrijk. Maar qua fascinatie staat die wegberm voor mij zo'n beetje op hetzelfde niveau als pakweg een herhaling van Nederland in Beweging. Na deze anticlimax liet ik mijn gedachten de vrije loop. Plots betrapte ik mij er op dat ik zat te mijmeren over de soortenrijkdom van besturingssystemen. Iets wat mijn wegbermenbuurman waarschijnlijk even aantrekkelijk zou vinden als een

vergelijkend onderzoek naar de droogtijd van verschillende merken plafondverf. Thuis gekomen pakte ik nog wat namijmerend over die soortenrijkdom van besturingssystemen de Linux Distro Timeline er bij. De ontwikkeling daarvan doet denken aan die in de natuur. Het begint met een handje vol verschillende soorten, waaruit in een steeds hoger tempo steeds meer nieuwe ontstaan. Sommige zijn eendagsvliegen, anderen zijn echte succesnummers die het lang uithouden. Onder de oudere rassen lijkt Slackware wel een beetje op de kikker. De kikker bestaat al ontzettend lang, speelt een belangrijke rol in verhalen, maar heeft geen al te hoge aaibaarheidsfactor. Toch heeft hij vele andere soorten ruimschoots overleefd en lijkt thans helaas toch een bedreigde diersoort te worden. Het schema in die Linux Distro Timeline is bij lange na niet compleet. Het aantal verschillende distro's is overweldigend. Het gemak waarmee nieuwe distro's



komen en gaan roept associaties op met de modebranche. Je vraagt je wel eens af waar het allemaal goed voor is. Net als in de modewereld bepaal je zelf of je er wel of niet aan meedoet. Ik moet bekennen dat ik er niet 100% immuun voor ben. Ik ben gevallen voor de charmes van grml (www.grml.org). Nu maar hopen dat die distro lang in de mode blijft ...

Matto Fransen