© Het Nieuwsblad / www.nieuwsblad.be.

Dit is een exclusief artikel voor jou.

De game die zo realistisch is dat zelfs de testikels van een paard kleiner worden als het kouder wordt

26/10/2018 om 12:22 door adm, janml Bron: EIGEN BERICHTGEVING, THE GUARDIAN, POLYGON

Aan elk detail is gedacht in 'Red Dead Redemption 2'. (FOTO: ROCKSTAR GAMES)

Met 'Red Dead Redemption 2' ligt sinds vrijdag "de meest realistische game ooit" in de rekken. De details in dat spel gaan zelfs zo ver dat de testikels van je paard kleiner worden bij koud weer. Maar maken al die details het ook beter? En hoe ver kan de slinger van het hyperrealisme nog doorslaan?

Meer dan 1.600 mensen werkten ruim zeven jaar aan 'Red Dead Redemption 2'. Goed voor een investering van een paar honderd miljoen dollar. Voor het verhaal wint de game geen originaliteitsprijs. Het speelt zich af in het Wilde Westen. Je bent een *outlaw* cowboy met een droom: veel geld verdienen met het overvallen van postkoetsen in ware Clint Eastwood-stijl. Je queeste leidt je door het hele land, van broeierige woestijnen over bergen met eeuwige sneeuw tot vochtige moerassen.

Wel nieuw is het ongeziene oog voor detail. Hoe de regen van de

(FOTO: ROCKSTAR GAMES)

dakpannen druppelt, hoe de spieren van je paard bewegen en hoe dat anders is in draf dan in galop... Elke persoon die je tegenkomt, zal op een realistische manier reageren. Van een winkelier die vraagt of hij je kan helpen, tot een passant tegen wie je per ongeluk botst of een oudere man die zijn krant laat zakken om je van antwoord te dienen. Bij studio Rockstar Games lijken ze aan alles te hebben gedacht. Echt alles: zo krimpen zelfs de testikels van je paard als je naar een koudere omgeving gaat.

“Fetisj voor realisme”

De makers zijn er dan ook zeker van: dit is de meest realistische game ooit. “De fetisj voor realisme is niet nieuw”, zegt Lars De Wildt, game-onderzoeker aan de KU Leuven. “Dat is een trend die midden jaren 90 al werd ingezet. Toen werden grafische kaarten en andere geavanceerde hardware voor het eerst betaalbaar voor consumenten. Je hebt ook verschillende vormen van realisme. Het realisme van *Red Dead Redemption 2* is eigenlijk niet meer dan geprogrammeerde fysica: hoe objecten met elkaar reageren.”

(FOTO: *)

Een van de eerste games die gebruikmaakte van zulke *physics,* was... Pong, uit 29 november 1972. Ook al is de enige “fysica” die daar van tel is, het feit dat de bal botst op het balkje en daarna de andere kant opgaat. Bij de moderne games is dat een ander paar mouwen. Bij ‘Red Dead Redemption 2’ kan je zelfs “realistisch” het stof van de schouder van je personage borstelen. “Het toppunt is: hoe geavanceerder die *physics* (*hoe een bal rolt, digitale zwaartekracht, reflecties op het water ..., nvdr.),* hoe minder ze opvallen. Ze moeten in feite onzichtbaar zijn. Wat mensen realistisch noemen in games, is vooral hoe goed de computers of consoles zijn en hoe vernuftig de wiskundige modellen achter de schermen in elkaar steken. Al dient dat extreem realisme vooral de marketingafdeling. Het draagt niet veel bij aan de spelervaring, maar het ziet er vooral erg knap uit om in een trailer of promofilmpje te steken. Zo kan de ontwikkelaar vooral pochen: *kijk eens hoeveel tijd, geld en liefde we hierin hebben gestoken*. Voor de spelervaring verandert er echter weinig.”

Bij Rockstar Games zijn het daar niet mee eens. “Realisme is authenticiteit”, zegt Rob Nelson, medehoofd van Rockstar Games, aan The Guardian. “We proberen werelden te bouwen die geloofwaardig zijn, waar mensen zich in kunnen verliezen. Een wereld die voortbestaat zonder de speler, die er gewoon is als jij er als speler wil komen. Daarom is het noodzakelijk dat je zo weinig mogelijk aan herinnerd wordt aan de mensen die die wereld gemaakt hebben. Iedere keer dat een detail niet klopt, zie je dat het een gemaakte wereld is. Een wereld die nep is.”

Waar eindigt het?

(FOTO: ROCKSTAR GAMES)

Het is ongelooflijk om te zien hoeveel de gamewereld geëvolueerd is in enkele decennia. Maar waar eindigt het? Gaan we naar een 'Matrix' waarbij we door een kabel in ons hoofd te pluggen een virtuele wereld betreden die niet te onderscheiden is van de echte? "Dat zou kunnen", aldus De Wildt. "De vraag is of we dat wel willen. Neem nu *virtual reality*. De technologie is er, is betaalbaar, maar toch verkoopt het voor geen meter."

"Je moet weten: de game-industrie is enorm conservatief. Begrijpelijk, als je weet welke bedragen erin rondgaan. Studio's kunnen zich geen flop veroorloven en dus worden de meeste games nog steeds gemaakt met één doelgroep voor ogen: jonge, blanke mannen niet ouder dan 30. Zelfs Rockstar Games, dat in amper drie dagen tijd meer dan drie miljard dollar verdiende aan hun vorige game *(GTA V, nvdr.)*, zou over de kop gaan als *Red Dead Redemption 2* zou floppen. Dat zal niet gebeuren, maar het feit dat *Red Dead Redemption 2* zowat de westernversie is van GTA wijst er wel op dat ze geen risico's nemen en bij hun vertrouwde doelpubliek blijven."

Veel groter dan filmindustrie

Dat de inkomsten van de game-industrie die van Hollywood ver overtreffen, is al lang geen nieuws meer. "Maar wat mensen vaak vergeten, is dat ook de investeringen veel groter zijn. Een gemiddelde Hollywoodfilm: daar werken gemiddeld ongeveer 100 mensen aan mee, goed voor één jaar filmen en monteren. Een game zoals *Red Dead Redemption 2*: dat is zeven jaar werk met 1.600 man die ongezond lange uren kloppen. Het is niet voor niets dat de grote studio's afdelingen hebben over de hele wereld. Bij Ubisoft (*de ontwikkelaar achter de populaire Assassin's Creed-serie, nvdr.*) gaat de zon nooit onder. Als de Franse studio's gaan lunchen, zijn de Chinese animators aan het afronden en beginnen de Amerikaanse studio's aan de werkdag."

(FOTO: ROCKSTAR GAMES)

Onze mening

Onze recensent Jan Martynowski kon al enkele uren aan de slag met 'Red Dead Redemption 2'. "Het is inderdaad zeer gedetailleerd. Of de testikels van een paard krimpen bij kou heb ik niet nagekeken, maar als je je paard borstelt of een suikerklontje geeft, voelt het zich beter en loopt het sneller en langer. Je rijdt dus niet zomaar op een willekeurig stukje software, maar op je eigen paard. Je doet er dus goed aan het te verzorgen

zomaar op een willekeurig stukje software, maar op je eigen paard. Je doet er dus goed aan het te verzorgen. Zo zijn er honderden zaken. Als je een dier vilt, zorg je er maar best voor dat je het zo snel mogelijk bereidt of verkoopt, anders word je een insectenmagneet. Als je te lang door de modder hebt gelopen, neem je toch gewoon een bad. Eigenlijk doe je gewoon wat je in het echt ook zou doen."

Maar is dat nu allemaal nodig? "Het is altijd opletten met te veel details in een spel. Het risico bestaat dat ze de focus van het spel afleiden en zo zelfs storend worden. Toch kan ik Rockstar best volgen. In een spel als *Fallout* word je gedropt in een wereld na een kernoorlog. Maar hoewel die oorlog al honderden jaren geleden is, eten mensen nog steeds vooral vlees uit blik. Je kan niet over een muurtje van 20 centimeter hoog springen en auto's - of eender welk voertuig met wielen - vind je er niet. Dat stoort, want op zulke momenten besef je dat je *maar* een computerspel aan het spelen bent. Dat soort situaties kwam ik niet tegen in *Red Dead Redemption 2*. Er was weinig dat geforceerd aanvoelde. Ik vroeg Rockstar ook zelf of al dat realisme wel nodig is. Veel mensen willen gewoon actie. N*een, maar je haalt veel meer uit het spel als je het wel doet*, was het antwoord. Dat kan best kloppen, want die zorg voor detail geeft spelers het gevoel dat ze deel uitmaken van een levende wereld."