

Hoe moet de nieuwe Perfect Dark eruit zien?

Gepost op 18-03-2009

Vroeg of laat komen we het allemaal te weten, maar laten we net doen alsof het al vast staat. Laten ons voornemen dat Rare *as-we-speak* bezig is met een nieuwe Perfect Dark. Wij van Perfect-Rare geven in deze special onze wensen voor een nieuw deel uit de Perfect Dark serie.



Over Perfect Dark

Iedereen die zich ook maar een beetje Rare-fan durft te noemen is bekend met de originele Perfect Dark. De game kwam uit toen de tijd van de N64 er bijna opzat en men eigenlijk al zat te wachten op de komst van de GameCube, Xbox en Playstation 2. Perfect Dark was voor vele "Goldeneye on steroids". Pierce Brosnan was vervangen door de vrouwelijke Joanna Dark en het spel had een eigen setting en verhaal, zat verder bomvol vette wapens, gadgets, multiplayer modes en vele extra's. Het was een van de laatste zogenoemde Triple-A titels die de N64 rijk was.

In 2005 verscheen dan eindelijk het nieuwe deel in de serie. Perfect Dark Zero was echter een schim van wat het origineel te bieden had. PDZ was grafisch vrij indrukwekkend voor zijn tijd, maar het spel had een zwaar gebrek aan charisma, sfeer en stijl. Het spel was een wirwar van zeer sterke versus zeer zwakke punten. Het was gewoonweg niet de titel waar iedereen op hoopte, maar rekening houdend met het feit dat het spel drie keer van console heeft moeten veranderen en men in slechts een enkel jaar tijd, from scratch, het spel klaar moest stomen voor de release van de Xbox 360 om de launch line-up aan te sterken, heeft Rare alsnog een zeer indrukwekkende en complete game weten neer te zetten.



En dat is de reden waarom we met deze special komen. Tijdens het spelen van PDZ merk je gewoon dat Rare echt op weg was een waardig vervolg op PD te maken, er was gewoon geen tijd meer. Daarom volgt hier een lijst met zaken die we graag terug, anders of compleet nieuw willen zien in een eventueel vervolg.

Navigatie

Laten we een ding voorop zetten, de in-game lobby moet terug! Laat dat duidelijk zijn. In de originele PD werd Joanna Dark bij het opstarten van het spel direct naar het hoofdkwartier van het Carrington Institute gebracht. Hiervandaan kon men de singleplayer missies kiezen, de multiplayer opstarten of verschillende uitdagingen aangaan. Het leuke aan de in-game lobby was dat men vrij rond kon lopen en interacties kon hebben met verschillende personages. Er stonden ook in verschillende secties van het pand computer die informatie bevatte over de vele personages, wapens en gadgets die het spel rijk was. Een klein zogenoemd *free roam* element zou hier leuk zijn. Het geeft ruimte voor exploratie, verborgen achievements en easter-eggs. Het geeft ook de mogelijkheid om in-game bijgebracht te worden over een missie. Dit voegt vervolgens toe aan de geloofwaardigheid en betrekking in het verhaal.



Het verhaal

Dit is een moeilijke. Eigenlijk laten we het verhaal het liefst aan Rare over, want uiteindelijk heeft iedereen zijn eigen voorkeur wat betreft het verhaal. Wel zien we graag de terugkeer van Elvis. Wat we wel kunnen vertellen is dat de ingesproken stemmen een stuk beter mogen. Je hebt niks aan een sterk verhaal als het niet sterk verteld wordt. Ook de cut-scenes kunnen veel beter. Voor games als GTA IV en Resident Evil 5 hebben de ontwikkelaars acteurs en een scriptwriter gebruikt om de cut-scenes te vertolken. Ook beschikt Rare al sinds Goldeneye over een motion capture studio, dat is dus een simpele opgave.

De setting

Iets waar Perfect Dark Zero in slaagde was een overtuigende setting neer te zetten. Het gebruik van fictieve gadgets, wapens, voertuigen, uniformen en grootse gebouwen zorgde ervoor dat je als speler je daadwerkelijk aanwezig voelde in een heuse Perfect Dark wereld. Helaas verloor deze setting zijn glans door de schoonheidsfoutjes in de graphics en de soms opmerkelijke keuzes die Rare heeft gemaakt bij bepaalde personage modellen. De insteek van PDZ was verder prima en dit moet zeker terug komen in het nieuwe deel.

De Graphics

De grafische beelden van Perfect Dark Zero waren voor zijn tijd best sterk. Het spel zat alleen wel vol met lelijke textures. Veel minder belangrijke personages zoals standaard vijanden, hadden een flink gebrek aan detail. Uit de grafische beelden van PDZ was op te maken dat Rare op zoek was naar eigen stijl. Dit resulteerde in sommige gevallen tot personages waarbij personages een lichaam buiten proporties hadden, voornamelijk de vijanden, terwijl andere personage juist redelijk realistisch in elkaar staken.

In de nieuwe Perfect Dark zal het belangrijk zijn dat men een stijl weet te creëren in het hele spel merkbaar is. Een cell-shaded look met personages die realistisch gebouwd zijn zou zeker niet verkeerd zijn. De cell-shaded graphics, die zeker niet tekenfilmstijl hoeven te zijn, geven ruimte voor een uitgebreid kleuren patroon wat een welkome afwisseling van het standaard zwart-grijs-bruin patroon kan zijn. Bovendien kan hiermee het *Dark*-element ook subtiel aangesterkt worden.?



Iets waar Rare nog steeds in uitblinkt zijn de animaties van de personages. Niet alleen de animaties van de NPC's (Non Playable Characters) moeten van realistische bewegingen voorzien zijn. Wat ook een leuke uitdaging is, zou het vernieuwend zijn om de bestuurbare personages meerdere afwisselende animaties te geven. Bijvoorbeeld bij het rennen of het reloaden zou het erg leuk zijn om te zien dat geen enkele handeling twee keer hetzelfde lijkt. Dit voegt weer toe aan de algehele presentatie. Wel is het belangrijk dat deze handelingen de speler niet in de weg zit. Een reload animatie bijvoorbeeld, moet wel altijd even lang duren, anders ontstaat er een oneerlijke strijd onder spelers tijdens een multiplayer game.

De Soundtrack

De soundtrack van PDZ was best sterk. Het enige vervelende was dat er vrijwel constant gebruik gemaakt werd van dezelfde melodie in een ander jasje en dat stond tijdens sommige missies in de singleplayer haaks op sfeer van de omgeving. Hier mag best was meer afwisseling in, het mag wat duisterder en af toe ook alleen licht in de achtergrond zitten in plaats van constant prominent aanwezig te zijn tijdens het spelen. De originele Goldeneye is hier een prima voorbeeld van.

De missies

De meeste shooters vandaag de dag focussen zwaar op hevige slagvelden. Als we naar games als Halo, Gears of War, Call of Duty of Killzone 2 kijken draait het altijd om All-Out-War. Perfect Dark 2 kan juist uitzondering op de regel zijn. Joanna is niet voor niets de vrouwelijke James Bond van de game-industrie. Missies moeten veel meer leunen op undercover missies, kleine gevechten en intense gevechten.



Veel games leunen ook op een free-roam element. Kijk naar bijvoorbeeld Far-Cry 2. Er zit een groot nadeel aan een vrije omgeving. Hierbij is het lastig om een sterke kunstmatige intelligentie te ontwikkelen. In een wat minder vrije omgeving is het makkelijker om slimmere vijanden te creëren. Dit betekent niet dat de missies dan sneller in herhaling vallen, want vijanden zijn in staat om veel unieker te zijn en spelers te verrassen met tactieken. Ook stelt het Rare in staat ze unieke handelingen en paden af te laten leggen als er niet gevochten wordt en dat zorgt ook voor een stukje realisme, spanning en afwisseling. Like they say, *less is more*.

De gameplay

In dit gedeelte zullen we het vooral hebben over de besturing. PDZ is een moeilijke op dit vlak. Op het eerste gezicht voelen de controles heel stroef aan. Dit was voor heel veel mensen een probleem. Zeker wanneer je bedenkt dat er op lange afstand amper te richten viel voor mensen die niet op een HDTV speelden. De crosshair was namelijk ook nog eens bizar klein en men moest zeer accuraat richten. Als je de besturing eenmaal meester was onderscheidde je jezelf zeker van de rest. Dit maakte PDZ tijdelijk erg geliefd onder hardcore gamers, maar het was voor de meesten een te hoge drempel en gaven het spel al snel op.



Dit moet natuurlijk anders. Recente shooters als Halo, Call of Duty en Gears of War hebben bewezen dat een shooter altijd aan de “easy to learn, hard to master” formule moeten voldoen. De gevoeligheid in PD2 moet veel soepeler, richten moet makkelijker worden het mag zeker wel minder accuraat als in PDZ. In PDZ draaide het constant om headshots maken. het was vrijwel de enige manier om een tegenstander snel uit te schakelen. Het kost vaak twee of meer magazijnen om iemand uit te schakelen wanneer je niet het hoofd maar gewoon de borst van een vijand raakte, en dat was voor veel mensen een probleem. Vooral tijdens de multiplayer.

Om een voorbeeld te geven. PD2 moet meer invloeden halen uit games als Halo, CoD en, eentje die we persoonlijk er sterk vinden. The Orange box. Met name de besturing in die games is veel meer van deze tijd en in dit geval geldt “Beter goed gejat dan slecht gedaan”. Wellicht is het in dit geval ook zaak om de cover modus uit PDZ te laten gaan. Met versoepelde controls zou dit een probleem in de balans van de multiplayer kunnen veroorzaken. De “doge mode” mag zeker blijven, en Rare, wellicht is het een idee om in dit nieuwe deel ook een “jump” functie toe te voegen.

De Wapens

De originele PD had een arsenaal bestaande uit bijna 100% fictieve wapens. De een nog vetter dan de ander met elk unieke functies. De wapens in PDZ vervulde ook ieder een eigen rol en functie, wat alleen jammer is, is dat het een mengeling van fictieve en hedendaagse wapens was. In PD2 moet het merendeel van de wapens gewoon fictief zijn. Graag zien we wapens als de RCP-1200 en de AR32 graag hun terugkeer maken.

Ook moet er rekening gehouden worden met de balans van de wapens. In PDZ zaten een aantal wapens die het spelplezier compleet konden bederven tijdens de multiplayer. De CMP-150 was te sterk en te accuraat voor een automatisch wapen. De SuperDragon beschikte over te veel granaten en schoot ze te ver. Dit maakte multiplayer games op de kleinere maps gewoon ondraaglijk saai en frustrerend. Als we dan weer moeten refereren naar andere shooters. Een game als Halo 3 is een heel mooi voorbeeld waarbij bijna alle wapens perfect met elkaar in balans zijn en in de juiste handen altijd als efficiënt tegenoffensief kunnen werken. Hier kan zeker een voorbeeld aan genomen worden.

Als laatste. PD2 speelt, net als de andere delen, zich in de nabije toekomst af. De wapens moeten gewoon vlot, stevig en high-tech aanvoelen. Dit is geen Terminator of Rambo III, jongens.



De multiplayer

Wellicht het belangrijkste aspect voor de levensduur van een moderne shooter. Zowel PD als PDZ waren hier erg sterk, alleen PDZ had hier en daar een aantal aspecten die zeker beter moeten. De multiplayer maps moeten “voller” zijn. Vooral de maps die bij de release van PDZ waren hadden een gebrek aan sfeer. Er moet minstens zoveel aandacht besteed worden aan het uiterlijk van een multiplayer map als die aan een singleplayer map. Wederom is Halo 3 hier heel sterk in. Alle maps hebben een eigen verhaal die weer terug te leiden is naar de het singleplayer verhaal en dat voegt enorm veel toe aan de sfeer van een map. Gelukkig ademden de maps die later als downloads beschikbaar waren gesteld op Xbox Live veel meer sfeer uit en dat moet zeker terug in PD2.

Met de balans zat het in beide delen goed. Hier hebben we dus ook niks op aan te merken. Waar PDZ echt in uitblonk was de vrijwel complete afwezigheid aan LAG. Er waren haast geen tekenen van vertraging in de verbinding en dat is iets waar zelf de grootste en beste shooters vandaag de dag nog wel last van hebben. Dit is misschien wel het sterkste punt van PDZ en tussen alle kritiek door willen we even de tijd nemen om Rare te complimenteren op hun networking skills. Dit doen de beste ontwikkelaars ze niet na!

Om verder te gaan. Iets wat een enorm gemis was in PDZ was dat je maar een stuk of vijf unieke personages had om uit te kiezen in de multiplayer. Dit waren de hoofdrolspelers zoals Joanna, Johnathan en Jack etc. Het ziet er gewoon heel saai en stom uit om tijdens een multiplayer potje met 32 andere spelers om zes identieke Joanna's, acht Jack's en tien Johnathan's te zien rond rennen.



In PD2 moet het mogelijk zijn een uniek mannelijk of vrouwelijk personage te creëren in vrijetijdskleding of in een uniform van een van de verschillende facties. Het gaat echter nog een stap verder. Het moet mogelijk zijn voor de “Host” van een multiplayer game om te bepalen wat voor soort kleding alle spelers dragen tijdens team-based games.

Het werkt als volgt. Wanneer je een deathmatch game speelt waarin iedereen tegen elkaar speelt draagt je personage gewoon de kledij die jij hebt samengesteld. Wanneer het om een team-based game gaat moet er gemakkelijk onderscheid tussen vriend of vijand gemaakt kunnen worden. Het moet dan mogelijk zijn voor de host om aan te geven dat wanneer de facties ‘Datadyne vs Carrington Institute’ tegen elkaar spelen dat alle personages op het Datadyne team een uniek Datadyne uniform draagt en alle spelers op het Carrington Institute team een Carrington Institute uniform draagt. Dit voegt toe aan de geloofwaardigheid en zorgt tegelijkertijd voor een vorm van onderscheid tussen de twee teams.

Daarnaast is het nog maar de vraag of er daadwerkelijk voertuigen toegevoegd moeten worden aan de multiplayer. De Jetpack en de Hovercraft in PDZ voegde vaak weinig toe aan de gameplay, maar dat is iets wat we liever aan Rare over laten.

Extra

Jongens wat een lijst. Jullie kunnen zien dat we er lang over hebben nagedacht. In dit laatste gedeelte vullen we aan wat we graag zien verschijnen in de nieuwe PD2, maar wel dingen die niet perse prioriteit hebben. Een screenshots en saved-films functie net als in Halo 3 zou echt geniaal zijn. We vinden het vreemd dat niet meer ontwikkelaars een voorbeeld aan Bungie hebben genomen. Dit voegt enorm veel toe aan de replay waarde van een spel. Het is zeker iets wat heel graag zien in PD2. En als we het er dan toch over hebben. Een ‘video-edit-and-render-to-video’ functie om de beelden te editten en vervolgens op te slaan op USB stick of externe HD zou het helemaal compleet maken.



Een optie om de Xbox Live Vision te gebruiken om je eigen gezicht op een multiplayer personage te plaatsen zou ook geweldig zijn. Een klein probleem is echter wel dat je de kans loopt dat het ineens stikt van personages die er uitzien als Adolf H. of als Barack Obama. Als laatste zou het erg leuk zijn om Perfect Dark gerelateerde kleding te kunnen unlocken voor je Avatar. We lopen al tijden met een Achievement in ons hoofd die we "Me, Myself and I" hebben genoemd. Ergens in het spel zit je eigen avatar als easter-egg verstopt op een willekeurige plek. Weet je "jezelf" te vinden tijdens het spelen dan speel je deze Achievement vrij.

En dat was het dan jongens en meisjes. Hoewel we nog vol ideeën zitten zijn dit ongeveer de belangrijkste. Of Rare er ooit iets mee zal doen? De tijd zal het ons leren. We hopen dat jullie je enigszins in onze lijst met ideeën kunnen vinden. We blijven nou eenmaal Rare fans en het zou echt zonde zijn als Rare niet meer van plan is iets met Joanna's avonturen te doen. Misschien iets als eindejaarstopper van 2009?