

Achievement unlocked - De zin en onzin van Microsoft's Gamerscore

- David B. Nieborg. In: GMR 3.5, 2008, pagina 16-19.

Je haat ze of je spaart ze. Een tussenweg lijkt onmogelijk. Feit is wel, het achievement systeem dat tegelijk met de Xbox 360 werd geïntroduceerd, is in ieder geval voor Microsoft een daverend succes. Hoogste tijd dus om een dieper te duiken in de wereld van de achievements

Xbox 360 spelers kennen het wel: “Ploep!”. Tijdens het spelen komt er een horizontale balk in beeld: “Achievement Unlocked 15G”. Voor de gamers die geen Xbox 360 hebben: met de introductie van de Xbox 360 werden er ‘Gamerpoints’ toegevoegd aan het Xbox Live profiel, de zogenaamde 'gamertag' van spelers. Deze Gamertag is een belangrijk onderdeel van Xbox Live. Door bepaalde acties in een spel uit te voeren worden ‘Achievements’ vrijgespeeld (zie kader 1).

Het idee van de Gamerscore is om de voortgang van een speler gedurende een langere tijd inzichtelijk te maken, maar dat idee is niet nieuw. Sterker nog, het hele concept bestaat al sinds er online rollenspellen bestaan. Wat de Xbox achievements anders maken is dat ze verplicht zijn voor elk Xbox 360 spel en dat je ze dus niet kunt vermijden. Bij het ontwikkelen van een Xbox 360 game krijgt een spelontwikkelaar een lang document met zogenaamde “requirements”, waarin allerlei grote en kleine vereisten staan. Bijvoorbeeld het verplichte gebruik van bepaalde lettertypes of dat de groene (A) knop altijd voor bevestiging wordt gebruikt en de rode (B) voor annuleren. En zo moet dus ook elke Xbox 360 game achievements bevatten.

In de eerste Xbox 360 launchgames waren de achievements niet echt daverend. Call of Duty 2 bijvoorbeeld, had er maar 13 waarvan het afmaken van de basic training meteen al goed was voor 50G (Gamerpoints). De rest van de punten zijn te verdienen door simpelweg de game op de Veteran moeilijkheidsgraad uit te spelen. Eenvoudig, dus niet echt inspirerend. Maar dat was eind 2005. Het achievement systeem is sinds die tijd aardig verfijnd. Ontwikkelaars zitten niet stil en zijn langzaam maar zeker de meerwaarde van het systeem in gaan zien. Achievements zitten immers niemand in de weg, maar als ze goed zijn geïntegreerd zijn ze voor veel gamers als slagroom op een taart. Call of Duty 4: Modern Warfare had dan ook 37 achievements. Omdat het multiplayer deel al een goed werkend levellingsysteem heeft, met rangen en 'perks', zijn alle Call of Duty 4 achievements voor de single player. Nog steeds is er een beloning in gamerpoints als het spel op de hoogste moeilijkheidsgraad wordt uitgespeeld, maar er zitten nu ook originele uitdagingen tussen. Bijvoorbeeld de “Man of the People” achievement die je krijgt als je een boer redt die halverwege de game bedreigd wordt door chagrijnige terroristen. Of de “Daredevil” achievement, die je krijgt als je eerste een tegenstander verblindt met een flashbang granaat om hem vervolgens een extra luchtgaatje te geven.

Een slim marketinginstrument

Wat is het achterliggende idee van de achievements vanuit Microsoft? Allereerst wil Microsoft zich op deze manier onderscheiden van de concurrentie. Het is geen geheim dat de online mogelijkheden van de Wii nou niet echt daverend zijn, vraag maar aan Mario Kart Wii spelers. Sony bewandelt een ander pad en is al maanden bezig een groot deel van de basisfunctionaliteiten van de Playstation 3 gestaag uit te breiden. Het recent aangekondigde Trophy systeem is zo'n uitbreiding. En Sony zal Home straks willen gebruiken om zich weer van Microsoft te onderscheiden. Het Xbox 360 achievement systeem blinkt vooralsnog uit vooral omdat het verplicht is voor elk spel en omdat het perfect past bij de doelgroep van de Xbox 360. Het is een dienst waar vooral hardcore gamers gebruik van maken en mee weglopen. Het is overigens niet gezegd dat elke speler op achievements zit te wachten. Exacte cijfers zijn er niet, maar een deel van de gamers worden niet warm of koud van de virtuele erkenning.

Voor Microsoft betekende de Xbox 360 nieuwe rondes en nieuwe kansen. De Xbox 360 moest en zou eerder op de markt zijn dan de nieuwe Playstation. Alleen zo, dacht Microsoft, kon het een kans maken marktaandeel af te snoepen en met nieuwe innovaties te komen. Vanaf dag 1 is het goed draaiende Xbox Live systeem een sleutelrol toebedeeld in de overkoepelende Xbox strategie. Nu zijn er honderden manieren om de kracht van Xbox Live ten volle te benutten: denk aan demo's aanbieden, trailers van nieuwe games beschikbaar stellen en in de toekomst de Xbox Avatars. Een belangrijk element in de Xbox Live aanpak is het versterken van een community gevoel. Niet alleen zie je wanneer je vrienden online zijn, maar ook wat ze spelen en zelfs in welk deel van het spel ze zitten.

Een jaar geleden tijdens de Tokyo Game Show vertelde Aaron Greenberg, vanuit Microsoft verantwoordelijk voor Xbox Live, ons over het belang van achievements: "Achievements zorgen voor de nodige buzz rond een titel en zijn alleen daarom al belangrijk. Wij zijn volledig de baas over het Xbox Live systeem en willen dat het goed werkt. Nu is het systeem nog wat inconsistent, maar we zitten er bovenop. Achievements zijn een van de pijlers van het succes van Xbox Live". De Gamerscore is niet alleen voor jezelf, maar vooral ook iets om te delen. Je kan het je vrienden laten zien en opscheppen over die onmogelijke achievement die jij wel te pakken hebt gekregen. Hoe je het ook wendt of keert, de Gamerscore is voor veel gamers vooral een virtuele piemel: Kijk mij!

Oorspronkelijk was het idee om extra beloningen toe te voegen aan achievements. Bijvoorbeeld door gamers in een bepaalde tijd 2000 punten te laten verdienen en dan te belonen met gratis games of reclamemateriaal zoals T-shirts en stickers. De grote baas, Bill Gates zelf, was een groot voorstander van dit idee. Begin 2007 zijn in Amerika een aantal acties geweest om toegewijde gamers te belonen met aardige prijzen, maar daar bleef het bij. Dat dit in Nederland niet gebeurt heeft met name te maken met andere wetgeving. Daar komt bij dat het achievement systeem na een aantal jaren toch nog steeds grote gaten kent. Bij titels als Avatar The Last Airbender: The Burning Earth en CSI: Hard Evidence is het wel heel eenvoudig 2000 punten te verdienen en dat maakt het dan weer oneerlijk om prijzen te verloten (zie kader 4).

Meerwaarde

Wie echt alles van achievements weet is Zarkin van game adviesbureau EEDAR (Electronic Entertainment Design and Research). Zijn bureau houdt van alle achievements die er zijn een enorme berg gegevens bij, per achievement worden er maar liefst 50 verschillende kenmerken opgeslagen (zie kader 2). Dit stelt analisten van EEDAR vervolgens weer in staat om aan het rekenen te gaan om te kijken welke achievements goed werken en welke games succesvol zijn. Een van de resultaten van Zarkins onderzoek is dat games met goede, dat wil zeggen gevarieerde en originele achievements, de helft meer verkopen dan titels met slechte achievements. Begrijpelijk want aan deze titels is in elk opzicht meer aandacht besteed.

Zarkin is overtuigd van het succes van het achievement systeem. In de praktijk, stelt hij, blijken maar zeer weinig gamers niet bevattelijk voor deze vorm van virtuele erkenning. Vergelijk het maar met World of Warcraft. Voor veel gamers is het doel - denk aan het verkrijgen van die epic helm, het verslaan van Onyxia, of die officiersrang in PvP - net zo belangrijk als de weg naar het doel zelf. Maar belangrijker nog, althans in de ogen van Zarkin, is dat achievements een krachtig marketing instrument zijn geworden. Voorbeeld: veel gamers kijken voordat ze een game kopen naar welke achievements er in een spel zitten (iets wat makkelijk online te vinden is op websites als achieve360points.com). Zitten er leuke of goede in dan praten deze gamers, die vaak bovengemiddeld veel weten van games, daarover met hun vrienden. Gevolg: gratis reclame.

Er zit dus een belangrijk zakelijk motief achter de achievements. Zo verhoogt het de herspeelbaarheid van een spel. Veel gamers willen zoveel mogelijk achievements vrijspelen en

slimme ontwikkelaars maken gebruik van deze drang door punten uit te delen wanneer een game niet alleen op standje medium maar ook op hard wordt uitgespeeld. En dat is gunstig omdat Microsoft liever heeft dat jij je spel thuis laat liggen in plaats van hem naar de gamewinkel te brengen waar hij als tweedehands game doorverkocht wordt. In dezelfde lijn wordt downloadbare content ingezet. Niet alleen worden games zo belangrijker om te houden, er zijn ook vaak weer extra achievements vrij te spelen. En de ware verzamelaar vindt het natuurlijk moeilijk te verkroppen als niet elke achievement bijgeschreven wordt. Moraal van het zakelijke verhaal voor Microsoft is dat achievements de loyaliteit aan de Xbox 360 in het algemeen verhogen. Als je ook een PC, Playstation 3 of een Wii hebt en je moet kiezen? Ja dan kies je voor de Xbox 360 versie om je gamerscore net even op te krikken. Volgens Zatkin zijn achievements voor een grote groep gamers dé reden om een Xbox 360 game te verkiezen boven een Playstation 3 versie.

De concurrentie zit niet stil en wil leren van het succes van Microsoft. Downloaddienst Steam van Valve heeft zijn eigen achievementsysteem en de nieuwe expansion pack Wrath of the Lich King voor World of Warcraft zal een serie uitdagingen bevatten die in elk opzicht op die van de Xbox 360 lijken. Nu staat World of Warcraft al bol van de quests, side-quests, PVP rangen en ga zo maar even verder, maar het bewijst nog maar eens te meer dat gamers meer uitdagingen altijd op prijs stellen.

Sony's nieuwe Trophy Systeem is nog zo'n geval. Het is niet verplicht en zit lang niet in alle games. Geoff Zatkin is niet overtuigd van de intenties van Sony: "Als je het doet moet je het goed doen. Bij Microsoft zijn achievements uniform, de grens is 1000 voor retail games en ze zitten in elk spel. Het zou nooit een succes geweest zijn als achievements vrijblijvend zouden zijn. Daarom denk ik dat Sony's Trophy systeem, in zijn huidige vorm niet zal slagen." Zatkin verwacht ook dat de Wii met een beloningssysteem komt: "Iedereen houdt van beloningen. Echt niet alleen hardcore gamers."

Wat zal de toekomst van achievements op de Xbox 360 zijn? Het lijkt onwaarschijnlijk dat Microsoft er minder gebruik van zal maken. Zeker nu duidelijk wordt dat gamers gevoelig zijn voor slimme, grappige en uitdagende achievements. Het ligt meer voor de hand dat ontwikkelaars nog verder gaan. Achievements zijn niet meer weg te denken in het next-gen tijdperk en ze zijn een belangrijke extra creatieve mogelijkheid geworden voor ontwikkelaars om games voor de Xbox 360 nog net even interessanter te maken.

Kader 1. Wat zijn Xbox Live Achievements?

Microsoft zelf omschrijft achievements als volgt: "Achievements zijn door het spel gedefinieerde doelen die vastzitten aan je gamertag. Achievements kunnen zo simpel, complex of bizar zijn als een spel wil dat ze zijn." Elk spel dat uitgebracht wordt op de Xbox 360 moet verplicht een aantal achievements bevatten. In het overgrote deel van de games zijn 1000 Gamerscore (G) punten te verdienen. Als een uitgever ervoor kiest om later extra materiaal te toevoegen, al dan niet tegen betaling, dan mogen nog eens 250G punten extra vergeven worden. Voor Xbox Live games is er een maximum van 200G punten en 50 extra in het geval van downloadable content. Achievements zijn er voor het leven. Dat wil zeggen, als je slechter gaat spelen hoef je ze niet teruggeven.

Kader 2. 16 verschillende achievements

Game adviesbureau EEDAR maakt onderscheid tussen maar liefst zestien verschillende soorten achievements. Deze komen het vaakst voor:

1. Voortgang achievements. Voortgang belonen is nogal voor de hand liggend en zit daarom in bijna elk spel.

2. Score achievements. Iedereen die Guitar Hero gespeeld heeft zal deze herkennen. Die verdraaide note streaks waarin je lange tijd foutloos moet spelen. De ultieme uitdaging in het spel is de co-op

note streak zoals de “Streak Masters” achievement in Guitar Hero III: Legends of Rock waar je samen 2000 noten foutloos moet spelen. Stalen zenuwen en een goede vriendschap zijn een vereiste.

3. Customization achievements. Deze achievement soort is vaak makkelijker te behalen. Pas je karakter, auto of gitaar aan en verdien puntjes. In Viva Piñata bijvoorbeeld verdien je 20 gamerpoints door een piñata een zelfbedachte naam te geven. Slimme ontwikkelaars zetten deze achievement in om je te wijzen op deze spelmogelijkheid.

4. Uitspeel achievements. Nog zo'n standaard geval, vergelijkbaar met de voortgang achievement. Speel het spel uit en ontvang wat punten. In veel games krijg je wat extra punten voor deze achievement omdat hij meer tijd kost.

5. Uitdaging achievements. Om de levensduur van een spel ietwat kunstmatig op te krikken zijn er uitdagingen die verder los staan van het doel of een missie in een spel. Schietspellen hebben er een handje van. Denk aan de “Big Boom! Big Bada Boom!” achievement in Army of Two waar je 25 tegenstanders die een RPG dragen overhoop moet knallen.

6. Onderzoeks achievements. Nu barst het in games van de uitdagingen, maar niets staat de haastige gamer iets in de weg om zo snel mogelijk door een level heen te knallen. Zonde van al die vakkundig uitgedachte achterafsteegjes. Grand Theft Auto 4 heeft er natuurlijk een: de “Full Exploration” achievement die je krijgt als je alle eilanden bezocht hebt.

7. Verzamel achievements. Voor de echte hardcore gamers zijn er altijd wel dingen te verzamelen. Het kunnen vlaggen, duiven of schedels zijn die op de raarste plekken liggen. De “Keeper of the Lions Passant” achievement in Assassin's Creed is er een waar je punten krijgt als je al Richard's vlaggen in het koninkrijk hebt gevonden.

8. Initiatie achievements. Deze achievement is perfect voor de Xbox Live strategie. Spelers worden beloond als ze bijvoorbeeld een vriend uitnodigen of een multiplayer potje starten. De “Ambassador of Catan” achievement is goed voor 10G en wordt verstrekt als je iemand voor een potje Catan uitnodigt.

Kader 3. Hoe het wel moet (spoiler alert!)

1. BioShock. De “Irony” achievement in BioShock wordt veelvuldig genoemd als de meest intelligente achievement ooit. Een belangrijk deel van het spel word je als speler door Sander Cohen op je huid gezeten om foto's te maken van lijken die je bij voorkeur zelf ook nog even hebt gedood. Aan het einde van het spel komt Cohen, ook door jouw toedoen, aan zijn onvermijdelijke eind. En wat doet de onderzoekende gamer? Juist, die maakt een foto van Cohen. De ironie. En, Ding!, daar heb je de achievement te pakken. Nu was BioShock al een spel met meer betekenislagen dan de gemiddelde doktersroman, maar toevoegingen als deze verheffen BioShock toch echt tot een interactief kunstwerk.

2. Crackdown. Wees eerlijk, wie had het succes van Crackdown zien aankomen? Wat een heerlijk ongecompliceerd spel. Als supercop lekker over de daken springen, je eigen auto door de stad heen flikkeren en veel zooi oplazen. Er is lang gewerkt aan Crackdown en dat zie je aan de lange lijst diverse uitdagingen. De achievements van Crackdown zijn vooral goed omdat ze slim aangeven wat de mogelijkheden van het spel zijn en je haast dwingen alles te ontdekken. “High Flyer” is een aardige die je krijgt als je de top van de Agency Tower beklimt, toch best nog lastig. Wat pittiger is het duo “Body Juggler” en “Car Juggler” waar je enkele seconden lichamen of voertuigen door middel van explosies in de lucht moet houden.

3. The Orange Box. De achievements in de Orange Box spotten met alle door Microsoft opgelegde regels. Alles opgeteld kom je nog wel op 1000 gamerpoints, maar die zijn dan ook meteen uitgesmeerd over vijf games en een lieve som van 99 achievements. De ontwikkelaars van Valve zijn helemaal los gegaan. Sommige achievements zijn vrij voor de hand liggend maar wel typisch, zoals de “Flushed” achievement die je krijgt als je in de singleplayer een vijand dood door middel van een toilet (met behulp van de Gravity Gun). Een ander mooi duo is de “Submissive” achievement die je tijdens de openingssequentie in Half-Life 2 krijgt als je inderdaad naar een bewaker luistert en het blikje in de prullenbak gooit, of de “Defiant” achievement die je ontvangt

als je het blikje naar de bewaker gooit. Ultieme uitdaging en een achievement die je boven je bed mag hangen? “The One Free Bullet”. Je krijgt 40 gamerpoints als je Half Life 2: Episode One doorloopt en maar een kogel afvuurt tijdens de hele rit.

Kader 4. Hoe het niet moet.

1. Avatar The Last Airbender: The Burning Earth. Twee minuten heb je nodig om alle 1000 gamerpoints te halen. Enige wat je moet doen is blijven vuren en vijf achtereenvolgende combo's te halen. Eitje. Vergelijk dat maar eens met die andere achievements die je gehaald hebt en waar je uren, zo niet dagen mee bezig bent geweest. Het schijnt dat er best nog wat exemplaren gekocht zijn door gamers die het idee hadden dat die duizend extra punten hun leven zou verrijken. De reactie van THQ: “Avatar is een spel voor kinderen en niet bedoeld voor de hardcore gamer die vaker vechtspeelers speelt. We willen jonge spelers ook in staat stellen om hun eerste achievements te halen”. Nobel, maar iets meer uitdaging had best gemogen. Trouwens, welke jonge gamer heeft tegenwoordig nog moeite met een combo?

2. Crime Scene Investigation: Hard Evidence. Zoutloze achievements voor een zoutloze game. De vijf hoofdstukken zijn goed voor vijf achievements van 200G per stuk. Zoveel moeite is het toch niet om net even iets originelers te bedenken? Wel een fijn spel voor de gefrustreerde achievement verzamelaar.

3. Final Fantasy XI. De achievements van dit rollenspel zijn al niet bijster origineel, maar om ze nou echt onhaalbaar te maken? Iemand die alle achievements van Final Fantasy XI vrijspeelt zal je niet snel op straat tegenkomen. Het levelen van je karakter naar level 75 duurt uren maar om dat nu voor elke klasse te gaan doen ben je omgerekend drie jaar bezig. Mocht je alle achievements van deze titel hebben, mail ons even, dan krijg je een jaarabonnement op de GMR cadeau.

Kader 5 Achievements Online

En achievements dragen voor een niet onbelangrijk deel van aan een gedeelde online game cultuur. Voorbeelden zijn websites als xbox360achievements.org en achieve360points.com die heel veel bezoekers trekken. Niet alleen is voor elk Xbox 360 game te vinden welke (geheime) achievements er in een spel zitten, maar ook zijn er vaak vrij specifieke walktroughs en tips te vinden die je kunnen helpen alle achievements in een spel vrij te spelen. Het allermooiste achievement verhaal is dat van David Dreger (gamertag: Knuckles Dawson). Gedurende 681 dagen, van 22 november 2005 tot 4 oktober 2007, lukte het hem om elke dag een achievement te unlocken. Op zijn blog, xbox360fanboy.com, vertelde hij destijds wekelijks vol geuren en kleuren over zijn avonturen. Zo beleefde hij tijdens de E3 van 2007 hachelijke uren terwijl hij met een Xbox 360 onder zijn arm op zoek was naar een internetverbinding zonder firewall om zijn dagelijkse portie punten te pakken. Na 600 dagen een achievement per dag wilde hij het niet verknallen en midden in LA zomaar internet vinden, plus een TV, dat was nog best lastig. Wekelijks kwam Dreger ook met nieuwe uitdagingen die met zijn gamerpoints te maken hadden, zoals precies 44.444 punten halen en later precies 50.000. Nu heeft hij meer dan 70.000 punten. Veel, maar er zijn gamers die er nog veel meer hebben.