

Cheater! Hoe ver ga jij om te winnen?

Door: David B. Nieborg. In: *GMR*. 3.1, 2008, pagina 34-35.

Iedere gamer heeft wel een mening klaarliggen als het op valsspelen aankomt. Weg ermee, allemaal! Een 'permaban', MAC of IP adres blokkeren, account opheffen, naar Siberië ermee en nooit meer terug. Maar vraag aan diezelfde speler of deze zelf wel eens vals gespeeld heeft, dan wordt het wat stiller. Want in een singleplayer modus vals spelen, telt dat ook? En online, waar ligt daar de grens? Weet je toevallig een bug die maar weinig spelers kennen en maak je daar gebruik van in de je eigen voordeel, ben je dan ook aan het cheaten?

Een ding is zeker, het is verdraaid lastig om een goede omschrijving te krijgen van wat cheaten is. Elke speler lijkt een eigen invulling te geven van wat wel en niet kan. En dan zijn er nog de verschillen tussen online en offline valsspelen. Het beste bewijs dat er veel te zeggen is over het onderwerp is toch wel het dit jaar uitgekomen boek 'Cheating: Gaining Advantage in Videogames' van de Amerikaanse wetenschapper Mia Consalvo. Zij gaat in ruim 200 fascinerende pagina's dieper in op de betekenis van vals spelen voor spelers zelf, maar ook wat de economische gevolgen zijn voor de game industrie. Het is helemaal niet gezegd dat iedereen in de game industrie hinder ondervindt van cheaters. Denk maar aan bedrijven die geld verdienen met het maken van anti-cheat software (zie kader). En als je virtueel goud kopen en verkopen ook als cheaten ziet, dan is het meteen een miljarden industrie. Grote online goudverkopers zoals IGE.com maken miljoenen winst met de verkoop van virtueel geld uit Everquest, World of Warcraft en andere MMORPGs.

Wie op zoek is naar een definitief antwoord over hoe om te gaan met valsspelers of wat oplossingen zouden kunnen zijn tegen deze onuitroeibare plaag, komt bedrogen uit. Consalvo wil vooral laten zien dat het allesbehalve simpel is om een definitie te geven van wat vals spelen is. Het boek is meer een zoektocht naar de vele gezichten van Het Kwaad dan een simpel lijstje met herkenningpunten. Net als bij verschillende meningen over wat nu een goede game is, blijkt iedereen voor zichzelf een eigen antwoord te hebben. Voor haar onderzoek heeft Consalvo tientallen gamers geïnterviewd en heeft ze uitgebreid *Final Fantasy XI* gespeeld om te kijken hoe daar omgegaan wordt met valsspelen. En voor gamers zelf zijn al die verschillende verhalen die naar voren komen even herkenbaar.

Ben jij een purist?

In haar gesprekken en interviews met cheaters komen drie categorieën naar voren die aangeven hoe verschillend spelers denken over vals spelen. Dat het overgrote deel van alle gamers wel eens vals speelt, dat staat vast. En het zijn echt niet alleen mannen. Vrouwen spelen net zoveel, of weinig, vals in de games die zij vooral spelen, stelt Consalvo. Gamers zijn het er wel over eens wat valsspelen, in de breedste zin van het woord, is. Namelijk op een oneerlijke manier voordeel verkrijgen in een spel. Maar wat nu precies oneerlijk is, daar lopen de meningen meteen al snel over uiteen.

De eerste categorie spelers zijn de puristen. Zij hebben het vooral over singleplayer games en hebben moeite met elke vorm van hulp van buitenaf. Als iets niet kan

volgens de regels van het spel dan is dat jammer. Hoe moeilijk een spel ook is, de purist zal niet naar bijvoorbeeld gamefaqs.com gaan om daar cheatcodes op te zoeken. Het gaat toch om het spel? Als je bij het uitspelen van een spel hulp gebruikt, houd je alleen jezelf maar voor de gek, aldus de purist.

De tweede groep spelers heeft ook betrekking op singleplayer games. Deze gamers hebben net iets minder moeite met hulp van buitenaf en zullen bijvoorbeeld een walkthrough gebruiken of een strategiegid kopen. Hoewel dit door henzelf toch als vals spelen wordt gezien, doen ze het toch. De grens ligt evenwel bij het gebruiken van cheat codes, ook al zijn deze codes vaak door de makers in het spel zijn gestopt. De derde groep heeft het alleen over multiplayer games in hun visie op cheaten. Immers je kan toch alleen maar anderen voor de gek houden en niet je Xbox of je Playstation? Deze groep zal geen enkele moeite hebben om bijvoorbeeld meer levens te verkrijgen in een singleplayer spel door kruisje, vierkantje, kruisje, rondje, rondje, rondje in te toetsen.

In welke groep je ook valt en wat je ideeën ook zijn over cheaten in singleplayer games, het blijft jouw zaak. Een spel kan te moeilijk zijn, er kan een saai stuk in zitten, of misschien heb je weinig tijd en wil je delen overslaan. En soms is het gewoon tof om vrij te bewegen en elke uithoek van het spel te verkennen. De purist zal blijven beweren dat je jezelf dan voor de gek houdt, maar aan de andere kant niemand hoeft toch te weten dat het je niet lukt om die verdraaide eindbaas te verslaan.

De vele gezichten van Het Kwaad

Minder discussie vindt plaats over cheaters in multiplayer games. Als je online aan het cheaten bent doe je dat altijd bewust natuurlijk. Zeker als je willens en wetens software downloadt die muren onzichtbaar maakt of de hele map in een RTS vanaf het begin geheel laat zien. Multiplayer cheaters hebben meestal 'grief play' als motivatie, oftewel het lol hebben in het bewust sarren en etteren van anderen. Hoewel deze groep over het algemeen in de minderheid is, is de impact van deze groep groot. Neem Blizzard's Diablo bijvoorbeeld. Dit spel, wat verder uitstekend in elkaar zit, werd op een gegeven moment simpelweg onspeelbaar. Het was niet meer te zeggen wie nu aan het cheaten was of wie gewoon skills bezat. Eeuwig zonde.

Maar net als bij offline valsspelen is er online een grijs gebied. Wat nu als je een bug ontdekt hebt of slim met de spelregels omspringt? Denk aan de *rocket jump* in Quake. Slimme spelers kwamen er als snel achter dat je op moeilijk te bereiken plekken kon komen door op de grond te schieten met een raketwerper en zo jezelf de lucht in te slingeren. Allemaal volgens de regels van het spel. Ook in dit geval waren er, zeker in eerste instantie, puristen. Deze stijl van jumpen was, zo meenden zij, niet de bedoeling van de ontwikkelaars. Anderen vonden juist van wel. Iedereen kon het toch doen en het had ook een nadeel, namelijk *health* verlies voor de springer. Opvallend is wel dat de rocket jump recent geheel geïntegreerd is in Team Fortress 2. Bugs of niet, soms gaat het ook gewoon om skills zou je zeggen. Enkele dagen nadat Halo 3 uitkwam verschenen er online filmpjes over hoe slim te springen om op onvoorspelbare plekken te komen. En daar kan je toch veel voordeel uit halen.

En wat te zeggen van het hebben van weinig lag of van goede hardware? Is het

cheaten als je een PC shooter op de laagste resolutie speelt om zo beter te kunnen richten. Of als je een supergoede mousepad hebt, of in het geval van consoles, een bruut grote 40 inch HD televisie die het veel makkelijker maakt je tegenstander goed te zien? Het is een glijdende schaal, ook hier zullen er gamers zijn die elke vorm van voordeel uit willen sluiten. Misschien is het te vergelijken met doping. Al zijn dure spullen zijn natuurlijk niet illegaal, laat staan slecht voor je gezondheid. Word je moedeloos van dit soort vragen en wil je echt zeker zijn van een cheat vrij spel, dan kan je misschien beter naar een LAN party gaan of er zelf een organiseren. Wat overblijft is dezelfde conclusie als die Consalvo ons voorhoudt. Net als bij de 'graphics versus gameplay discussie' zal het debat over cheaten altijd wel doorgaan.

KADER I – Allemaal terroristen

Een mooi verhaal over valsspelen stamt uit januari 2005. Het nieuw aangestelde hoofd van het America's Army ontwikkelingsteam, het gratis PC spel gemaakt door het Amerikaanse leger, waarschuwde toen valsspelers. America's Army was op dat moment onspeelbaar. Op het officiële forum haalde Phil "[DEV]Skippy" DeLuca hard uit naar de cheaters. Hij vergleek het met de Japanse aanval op Pearl Harbour en dreigde om de FBI in te zetten: "Het leger is boos en we komen achter je aan". De arme man had beter moeten weten. Binnen enkele minuten stond het bericht op elke denkbare game website. Het Amerikaanse leger inzetten tegen cheaters, het was even heel hard lachen om de normaal van humor verstoken Amerikaanse militairen. Het zal geen toeval zijn maar na het dreigement is er online niets meer van DeLuca vernomen. Toch, de vergelijking met terreur is niet zo heel gek. Ook bij online vals spelen lijden de goeden onder de slechten, gaat het om een minderheid en is het een strijd die niet te winnen is.

KADER II – De anti-cheat industrie

Niet iedereen baalt van valsspelers. Door de jaren heen zijn er altijd slimmeriken geweest die er geld aan verdienen.

Nintendo Power: Het officiële Nintendo blad, voor het eerst uitgegeven in 1988, was mede een succes door de uitgebreide speluitleg, reviews en, jawel, de cheatcodes.

Punkbuster: Dit anti-cheat programma van Even Balance is onderdeel van bekende shooters zoals America's Army, de Battlefield en Call of Duty serie, Quake III Arena.

Gamefaqs.com: Hoewel de inhoud, bestaande uit cheat codes, reviews en walkthroughs, van deze website grotendeels geschreven wordt door gamers zelf, is Gamefaqs onderdeel van moederbedrijf CNET Networks.

Gameshark: Voor nagenoeg alle consoles zijn er speciale cheat cartridges beschikbaar die het mogelijk maken om in de singleplayer delen helemaal los te gaan.