

© 2017 M. Hoogeboom
Omslagontwerp: M.S. Hoogland
ISBN 978 94 021 5971 4

XP

Reflecties van een Casual Gamer

M.S. Hoogland

Inhoudsopgave

EXPERIENCE POINTS	7
Max Payne 3	13
The Elder Scrolls	21
Fallout 4	36
Medal of Honor: Allied Assault	42
Rocket League	51
Grand Theft Auto	59
The Binding of Isaac	69
Alan Wake	76
POINT & CLICK	83
Brothers: A Tale of Two Sons	101
Hitman	108
Mass Effect 2	122
Rayman	127
ULTRAVIOLENCE	136
Assassin's Creed IV: Black Flag	146
Stardew Valley	158
Dark Souls	162
Eindnoten	176

EXPERIENCE POINTS

Vraag Xbox-opperhoofd Phil Spencer naar zijn favoriete videogame aller tijden en je krijgt een opmerkelijk antwoord; de man die in zijn jaren bij Microsoft onder meer de geboortes van populaire franchises als *Halo* en *Gears of War* meemaakte, koestert de warmste gevoelens bij de obscure platformer *Voodoo Vince*. De reden dat juist dit niemendalletje uit 2003 de meeste indruk op Spencer heeft gemaakt? Het was de allereerste game die hij samen met zijn jonge dochttertjes uitspeelde. Daar kan allicht geen epische science fiction-shooter tegenop.

Ook voor mij wegen de herinnering en bijbehorende emotie van een speelervaring uiteindelijk zwaarder dan de kwaliteit van een game. Waar ik films en boeken vooral taxeer op hun daadwerkelijke inhoud, zonder bijvoorbeeld mijn gezelschap of de tijd van het jaar in die waardering mee te nemen, wordt mijn beleving van games vaak wél ingekleurd door dergelijke externe factoren. Zo zal *The Elder Scrolls II: Daggerfall* mij altijd doen denken aan sneeuwvlokken langs het slaapkamerraam en warme chocolmel, en blijft *Alan Wake* voor altijd verbonden aan die ene lentenacht die ik met een goede vriend en een krat bier

spendeerde.

Deze en andere memorabele ervaringen zijn de voornaamste brandstof voor de hoofdstukken in dit boek gebleken. Misschien is het de leeftijd, maar het leek me wel aardig om op papier terug te kijken naar een aantal games die mijn bestaan door de jaren heen kleur hebben gegeven – of mij knallende koppijn hebben bezorgd.¹

Het doet een beetje zeer om te benoemen, maar de eerste straatstenen van mijn virtuele memory lane zijn inmiddels ruim tweeënhalf decennium geleden gelegd. Vroegste herinneringen zijn de in cyaan en magenta gegoten levels van *Alley Cat* en dito zwaardduels in *Barbarian: The Ultimate Warrior*, afgewisseld met het in verhouding immens kleurrijke *Blasteroids* in EGA. Zwerfkatten, onthoofdingen en ruimtegevechten – aan variatie geen gebrek! De echte verwondering omtrent videogames kwam echter pas toen ik op visite bij kennissen werd blootgesteld aan de klassieker *Prince of Persia*. Deze fossiele voorvader van *Assassin's Creed* blies me totaal van m'n sokken met zijn soepele bewegingen, 256 kleuren en bloederige animaties. Nooit eerder had een scherm mij zo veel frustratie, opluchting, angstzweet en nieuwsgierigheid opgeleverd – niets zo tergend als een sprong op een haartje na missen, niets zo bevredigend als een onsterfelijk skelet al parerend een afgrond in te drijven. Het zoontje van de kennissen gaf me een kopietje van de game mee, op een floppy dat ik tijdens de rit huiswaarts continu in mijn knuistjes heb gehouden.

Een complete opsomming zou meerdere pagina's vullen, maar na die eerste openbaring vulden de vroege jaren negentig zich met tal van klassiek geworden pc-spelletjes (ja, games heetten indertijd gewoon nog spelletjes); *Lemmings*,

SimCity, *The Settlers*, *Golden Axe*, *Warlords*, *Where in the World Is Carmen Sandiego?*, *Syndicate*, *Wolfenstein 3D*, *Dune*, een hele rits point & click adventures en alles wat met *Star Wars* te maken had. Het ene spelletje speelde ik thuis, het andere bij vriendjes – het hing er maar net vanaf bij wie thuis de krachtigste computer stond. Voor lange autoritten en vakanties had ik verder mijn Nintendo Game Boy, met spelletjes als *Super Mario Land 2*, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan* en uiteraard *Tetris* (dat ik via de link-kabel nog gespeeld heb tegen een Franse veertiger genaamd Claude in de bar van een appartementencomplex te Torremolinos, maar dat terzijde). Een console heb ik overigens nooit gehad; heel vroeger huurden we bij de videotheek nog weleens een Super Nintendo met games als *Super Mario Kart* en *Mortal Kombat*, maar verder heb ik nooit het budget of de behoefte gehad een Xbox of PlayStation in huis te halen.

Je zou denken dat mijn ontluikende creativiteit werd belemmerd door alle tijd die ik spendeerde met die apparaten en hun verslavende spelletjes. Niets is gelukkig minder waar; menig computerspelletje diende juist als inspiratie voor de fervente stripschrijverij waar ik mij sinds groep vier mee bezighield. Zo kwam het dat mijn langlopende Rob de Haas-franchise (*don't ask*) steeds vaker werd afgewisseld met strips als het eerdergenoemde *Prince of Persia*, *SimCity 2000*, *Commander Keen*, *The Secret of Monkey Island*, *Mortal Kombat* (en de zelfbedachte spinoff *Mortal Sports*, een van gratis naakt vergeven pareltje waarin Scorpion, Sonya Blade en consorten het tegen elkaar opnemen in bloederige potjes volleybal, waterpolo en windsurfen). De indeling van pagina's was simplistisch verzorgd middels enkele penstreken langs een liniaal, en de hiermee gescha-

pen vakjes toonden vaak weinig meer dan een pratend hoofd, een rondvliegend lidmaat of een blote tiet. Achtergronden? *We don't need no stinkin' achtergronden!* Mijn amateurisme doet echter niets af aan het feit dat die oude games een bijzonder vruchtbare voedingsbodem vormden voor mijn verbeeldingskracht en drang tot expressie. Al gamend farmde ik experience points waarmee ik creatief kon uplevelen, om het maar even in goed Nederlands te zeggen. Later, toen ik de ballast van tekeningen overboord had gegooid en me volledig op geschreven verhalen was gaan richten, namen de spelletjes plaats op de achterbank en diende vooral het oeuvre van Stephen King als voor-naamste inspiratie – tót ik in 1998 één of ander berucht misdaadspelletje met auto's in mijn bezit kreeg.

Maar daarover later meer.

Zo letterlijk als in de jaren negentig zouden videogames nooit meer van invloed op me zijn. Niettemin zou mijn laatste roman, *De Glorieuze Comeback van Kevin Steen*, deels een ander boek geweest zijn als ik de culthit *Alan Wake* nooit had gespeeld. Ook *Noodweer*, een sadistische gijzelthriller die ik na een morele heroverweging uit de handel heb gehaald, is een tikkeltje schatplichtig aan een game; één van de hoofdpersonen belandt tijdens een autorit in een schermutseling met de politie, in wat uiteindelijk een potje *Grand Theft Auto: San Andreas* blijkt te zijn (...*de agent zag zijn kans schoon en sloeg Max met zijn wapenstok tegen de grond. BUSTED, verscheen er in witte, gotische letters op het beeld...*)

Ergens vind ik het wel jammer dat games niet meer zo'n directe inspiratiebron zijn voor mijn werk. Tegenwoordig zijn ze dermate 'af', met hun verhalen en soundtracks en gedetailleerde decors, dat er voor de verbeelding weinig

overblijft. De fantasie wordt door het vervolmaakte narratief van een game eerder gesmoord dan opgejut. Mede hierdoor kwam ik enkele maanden geleden op het idee om mijn opgespaarde XP dan maar in non-fictie te investeren.

Et voilà, ziehier het resultaat.

Terugkijkend op mijn ‘loopbaan’ in videogaming blijf ik me verwonderen over die ontwikkeling van deze tak in entertainment. Van het platformwerk in *Prince of Persia* tot de zeeslagen in *Assassin’s Creed IV: Black Flag*, van de onschuldige *Lemmings* tot het nihilisme van *Far Cry 3*, games zijn van geinige spelletjes uitgegroeid tot filmische ervaringen waar je tientallen, zo niet honderden uren zoet mee kunt zijn. Gamen is niet langer een bezigheid die valt weg te zetten als puberaal tijdverdrijf, hoe ferm de – wat oudere – medemens *Super Mario World* en *Dark Souls* ook over één kam probeert te scheren. Tot mijn ergernis wordt die onwetendheid geregeld nog eens kracht bijgezet door de wijze waarop games veelal in het nieuws komen; de ene keer is het geweld van *Call of Duty* weer eens de oorzaak van een schietpartij, dan weer bestormen horden tieners het strand van Kijkduin om virtuele beesten in *Pokémon Go* te vangen (*for the record*: dat infantiele verzamelspelletje voor je mobiel heb ik uiteraard niet gespeeld. Ik ben echt niet om middernacht de straat opgegaan om via het park naar een verlaten winkelcentrum te wandelen, onderweg schuldbewuste knikjes uitwisselend met de aldaar aanwezige leeftijdgenoten. Evenmin heb ik op de fiets richting werk zitten vloeken als het me net niet lukte om en passant een zogeheten Pokéstop leeg te trekken. En ik ben al helemaal niet op mijn sokken de wijk doorgehield omdat er één of andere mislukte zeeslang in de buurt was. Dat dat

even duidelijk is.)

Anyway, voor mij blijven games een uitstekende manier van ontspanning – de ene dag zenuwslopend, de volgende meditatief. Games bieden zowel troost als uitdaging, games ontroeren, games helpen je koude winternachten door en verschaffen uren lol wanneer je ze speelt met vrienden en bier. En ja, ik geef toe dat ik in sommige sociale omstandigheden nog wel eens de neiging heb te verzwijgen dat ik ‘computerspelletjes’ speel. En dat ik, als ik het dan toch in een gesprek laat vallen, de aandrang voel te zweren dat ik kwantitatief nog altijd meer boeken lees maar dat je zoiets als *Rocket League* nu eenmaal nooit uit kunt spelen en er derhalve zo 400 uur in kwijt kunt. En dat ik vooral nog altijd die serieuze schrijver ben. Mijn schroom en verbale zelfverdediging doen echter niets af aan het plezier en de passie waarmee ik me in het schrijven van dit boek heb vastgebeten. *Enjoy!*

MH, december 2016

Max Payne 3

Halverwege het derde deel rondom pijnstillergoed annex kogelkunstenaar Max Payne scheert de titelfiguur provisioneel zijn kop kaal voor de badkamerspiegel, geheel volgens het filmcliché dat aan lager wal geraakte personages eerst hun baard- of hoofdhaar moeten kwijtraken voordat ze écht schoon schip kunnen maken. Terwijl een droeve cello de herkenningmelodie van de serie speelt, maakt Payne zich middels dit masculiene ritueel klaar voor de vergeldingstocht die de tweede helft van de game zal worden. Gedurende mijn eerste speelbeurt van *Max Payne 3* had ik nog maar net een nieuwe vriendin, en ik weet nog dat ik bij het zien van bovenstaande scène dacht: *mocht zij het binnenkort onverhoopt uitmaken, dan ga ik ook heel erg louterend voor de spiegel mijn haar afscheren.*

Ik kreeg er al bijna zin in.

In mijn herinnering is de allereerste *Max Payne* uit 2001 een tergende game waarvan de moeilijkheidsgraad weerpiegeld werd in het constant geconstipeerde gelaat van de hoofdpersoon – een scan van schrijver Sam Lake. Zelfs met het voordeel van het indertijd revolutionaire *bullet time*

schoot ik nog geen deuk in een pakje hard drugs, en zag ik me al snel genoodzaakt met cheats te spelen. Neemt niet weg dat *Max Payne* een fraaie, volwassen ode aan de film noir is; de voice-over strooit met poëtische oneliners terwijl Max het altijd nachtelijke, winterse New York afspeurt naar de verantwoordelijken achter de moord op zijn vrouw en kind. Tussen al het schieten in slow-motion door werd je voor de afwisseling getrakteerd op enkele verontrustende droomscènes, waarin je via eindeloze gangen en rode looplijnen een weg zocht naar je huilende baby.

Beregezzelig allemaal.

In het vervolg uit 2003, *The Fall of Max Payne*, werd de *noir* er nog eens extra dik op gesmeerd in de vorm van een *femme fatale*, huurmoordenaress Mona Sax. De muziek is dankzij de toevoeging van een cello nog meeslepender dan voorheen, en dankzij een digitale gezichtstransplantatie ziet Max zelf er niet langer uit alsof hij elk moment z'n nierstenen kan gaan uitplassen. De game is verder een stuk korter en makkelijker en daarmee een ideale tijdsbesteding voor één of twee regenachtige avonden. Zelf zal ik mij *Max Payne 2* altijd blijven heugen als de eerste game die ik in mijn eigen huis speelde nadat ik in 2005 op mezelf was gaan wonen. Ik had die dag de laatste klussen gedaan en mijn nieuwe televisie ingewijd middels de film *Kingpin*, om vervolgens m'n allereerste blik Schultenbräu open te trekken en de game op te starten. Het mocht weliswaar mijn tweede playthrough zijn, het voelde die nacht als een frisse, compleet unieke ervaring.

Het kon te fris ook, zo bleek. Toen ik ergens in 2010 de eerste screenshots voor een derde Max Payne-titel tegenkwam, weigerde ik te geloven wat ik zag. Max Payne hoor-

de mijns inziens thuis in de besneeuwde achterbuurten van New York zoals Donkey Kong thuishoort in de jungle. Nu stond de groezelige smeris met de leren jas plotseling in een Zuid-Amerikaans ogende sloppenwijk. Letterlijk in z'n hemd, en met een kale biljartbal van een schedel bovendien. Niet dat ik iets tegen kale mensen heb, maar dit was simpelweg Max Payne niet meer. Je laat Super Mario toch ook niet opeens met een geblondeerde snor en cowboyhoed door de straten van Helsinki huppelen? Hoeveel vertrouwen ik dankzij de *Grand Theft Auto*-games ook had in ontwikkelaar Rockstar Games (dat voor *Max Payne 3* het stokje had overgenomen van het Finse Remedy Entertainment), dit was heiligschennis. Goed, het was misschien geen *Dylan goes electric* en het zal in het niet vallen bij de pleuris die uitbreekt wanneer men op een onvermijdelijk moment met een zwarte James Bond komt aanzetten, maar toch: hier werd gesleuteld aan een geweldige franchise. Mijn vrienden, ikzelf en het hele internet wisten het zeker: dit werd helemaal niks.

In aanloop naar de release kreeg ik dankzij enkele trailers toch stiekem een beetje zin in *Max Payne 3*. Met name de trailer met de hypnotiserende track *Tears* van de band HEALTH wist me warm te maken voor de game. Dit nummer, dat zich wellicht het beste laat omschrijven als zijnde een pneumatisch stukje cirkelzaag-noisepop met lijzige shoegaze-vocalen (denk My Bloody Valentine *meets* Nine Inch Nails), zou later een nog blijvender indruk op me maken. Maar goed, *first things first*, eerst had ik *Max Payne 3* na aanschaf nog te installeren – best een opgave, gezien de vier dvd's, reeds beschikbare patches en vooral de fratsen van de als gezellig netwerk vermomde kopieerbeveiliging Rockstar Social Club. (Die noodlottige namiddag is onge-

twijfeld debet aan het feit dat ik sinds *Max Payne 3* geen enkele fysieke release meer heb aangeschaft. Sterker nog, tijdens een recente uitverkoop op gameplatform Steam heb ik de game voor het gemak ook maar in z'n digitale vorm aangeschaft.) Het duurde dermate lang dat ik te laat dreigde te komen op de afspraak met mijn nieuwe vriendinnetje, dus stelde ik het spelen van de game uit tot later die week. Voor nu moest ik het doen met de openingsgeneriek, waarin een verlepte Max Payne z'n nieuwe appartement in São Paulo betreft en het linea recta op een zuipen zet. Ik liet 'm daar achter om zijn avontuur na het weekend in twee zittingen te ondergaan.

En? Heeft Rockstar Games mij inderdaad zo zwaar teleurgesteld als ik op voorhand verwachtte? Nee. Allerm minst. Integendeel. *Max Payne 3* is een *perfect storm* waarin verhaal, art direction, acteerwerk, muziek en gameplay een geheel vormen dat de som der delen keihard overstijgt. Waar titels als *Heavy Rain* en *Until Dawn* hun best doen om een game te creëren die als een interactieve speelfilm ervaren dient te worden, slaagt *Max Payne 3* hierin zonder te vergeten dat het in de eerste plaats een videospelletje is. Hoe tegenstrijdig het ook klinkt, ondanks z'n volwassen inhoud en deprimerende verwickelingen is de game namelijk vooral heel erg *leuk* om te spelen.

De gebeurtenissen van *Max Payne 3* spelen zich volgens de makers negen jaar na de gebeurtenissen van de vorige game af. Max werkt inmiddels als privé-beveiligers voor een stel rijke Brazilianen, en de game opent op een luxe dakterras dat uitkijkt over de favela's van São Paulo. Het decadente feestje dat de *rich and famous* hier viert wordt vervolgens ruw verstoord door een bende gewapende overvallers

– het startschot voor het verhaal van de game. Hoewel Max een ontvoering weet te vrijdelen, gaat het een avond later alsnog mis; na een shootout in de nachtclub (beginnend met een kippenvel-inducerende duik door een glazen wand) valt Fabiana, de *trophy wife* van je werkgever, in handen van de bende en begint de missie om haar terug te halen.

Dat gaat allemaal gruwelijk mis. *Here be spoilers!*

Een deal omtrent losgeld loopt in 't honderd als de uitwisseling in een voetbalstadion wordt overrompeld door de Crachá Preto, de lokale paramilitaire organisatie. Een infiltratie van de basis van de ontvoerders mondt uit in een bootachtervolging waarbij de kidnappers op het nippertje ontsnappen. Een briefing op het kantoor van Max' werkgever Rodrigo Branco eindigt in een bloedbad als de Crachá Preto huis komt houden om hun gevallen soldaten te wreken. Niet alleen Branco wordt vermoord, ook de krullenbol van de IT moet het ontgelden. O, en zo ongeveer het hele pand brandt af.

Dat is het punt waarop Max Payne, die tot dan toe het verhaal in verschillende fasen van dronkenschap heeft doorlopen, de tondeuse ter hand neemt en de drank afzweert. Wat allicht niet betekent dat het vanaf hier een wandeling door het park wordt; zodra Max Fabiana eindelijk heeft gevonden, schiet bendeleider Serrano haar in een opwelling door het hoofd. Dat de gruwelen hier niet ophouden, bewijst een latere scène waarin Rodrigo's jongere broer en Ricky Martin-lookalike Marcelo aan *necklacing* wordt onderworpen. Bij deze manier van lynching, die daadwerkelijk door Braziliaanse drugsbendes wordt toegepast, wordt het slachtoffer omsloten door – met benzine – gevulde autobanden en vervolgens in brand gestoken. Het

is een schokkende scène die aantoont dat een Max Payne-game in een exotische setting allerminst een luchtiger verhaal behelst.

Inmiddels is ook de politie-eenheid Unidade de Forças Especiais bij het geheel betrokken, wat Max op het spoor brengt van zo'n ander gezellig verschijnsel: orgaanhandel. Kanslozen uit de favela's worden door de UFE opgetrommeld en aan de Crachá Preto verkocht, om in een vervallen hotel van hun bruikbare onderdelen te worden ontdaan. Nee, Rockstar heeft zich niet ingehouden waar aankomt op het tonen van de gruwelen die deze wereld rijk is. En wonder boven wonder wordt die ellende nooit gratis; hoezeer de game zich ook bewust is van z'n soms pulpy, over-the-top karakter, nergens kreeg ik het idee dat een bepaalde scène louter op effect speelde. Met name de indringende Panama-flashback, waarin een luxe yacht vol socialites wordt uitgemoord terwijl Max z'n roes ligt uit te slapen, voegt een diepere laag toe aan zowel de tragiek van het personage als zijn geschiedenis met Raul Passos, de man die hem het thuisfront heeft doen verruilen om te beunhazen in Zuid-Amerika. De muziek, een kale CASIO-beat op een tapijtje van Scarface-synthesizers, zet hier exact de juiste sfeer en maakt van Panama mijn favoriete level uit *Max Payne 3*.

Mijn favoriete moment vindt daarentegen plaats in de climax van de game. Max Payne is de kopstukken van de orgaanhandel gevolgd naar het vliegveld, dat ontruimd en overgenomen wordt door UFE-manschappen. De eerste sequentie, ondersteund door een pulserende baslijn die vooruitwijst naar wat komen gaat, voert Max achter de schermen door de bagageverwerking, links en rechts troepen neermaaiend vanaf de lopende band tot aan de kan-