

© 2018 M. Hoogeboom
Omslagontwerp: M.S. Hoogland
ISBN 978 94 021 8396 2

DLC

Verzamelde Reflecties van een Gamer

M.S. Hoogland

Inhoudsopgave

DOWNLOADABLE CONTENT	7
Something, Something, Dark Souls	9
The Last Witcher Show	15
The Space of Prey	20
Abzûlutely Fabulous	25
Actual Gameplay?	29
Lotta Crap, Lara Croft	34
Dark Soul of the Night	38
Ori Ori Hallelujah	47
Portal Royale	52
Back to Hack	56
Over the Rainbow Six: Siege	61
NieR: Automata for the People	66
Beyond: Two Snores	70
FIVE E3 PIECES	75
Last to the Party	80
Shouting at the Colossus	86
Buena Vista Chuchel Club	91
Unexpected, Journey	94

Heavy Rain Man	99
Outsiders on the Storm	104
Unfortunate Son	108
Fun Till Dawn	114
A Hollow Knight to Remember	119
The Life of Nathan Drake	124
One Night in Senua	132
Long Mae You Run	137
Spec Ops: The Horror	142
Reign in Bloodborne	146

DOWNLOADABLE CONTENT

Het begon eigenlijk als een geintje.

Toen ik kort na het verschijnen van *XP: Reflecties van een Casual Gamer* werd geïnterviewd tijdens een live-stream, nam ik me in een opwelling hardop voor dat boek op mijn blog te zullen uitbreiden met enkele kortere hoofdstukjes. Gewoon, als *downloadable content*, zoals dit ook voor menig videogame verschijnt. Ik zou dat voorjaar echter niet verder komen dan mijn artikel over de *Dark Souls*-games (het eerste hoofdstuk in dit boek). Een krap jaar later, toen ik ontdekte toch geen zin te hebben in een nieuwe roman of novelle, besloot ik mijn blog te gebruiken als een ‘reflectorium’ voor videogames, waarop ik wekelijks in pakweg duizend woorden zou terugblikken op een game die om wat voor reden dan ook *XP* niet had gehaald. Zo kon ik mooi mijn pen warm houden zonder de toewijding aan één lang verhaal te hoeven opbrengen. Goed, het plan was dit een maandje of twee vol te houden. Langer gaf ik mijn verzameling interessante games of discipline niet. Tegen alle verwachtingen in kan ik inmiddels echter terugkijken op negen maanden en bijna dertig artikelen.

Het hielp dat ik in mei van dit jaar een tweedehands PlayStation 4 kocht. Hiermee beschikte ik plots over een hele nieuwe visvijver aan – over het algemeen – geweldige games, stuk voor stuk de inzet voor een pennenvruchtje waard. Dit was echter niet de voornaamste reden dat ik zo lang door ben blijven gaan met deze stukken. Nee, de ware inspiratie zit ‘m in de lezers. Hun reacties, hun enthousiasme en hun interesse. Als schrijver is er niets zo mooi als blijе stofjes weten los te weken in de breinen van je publiek, om van grote afstand lachsalvo’s te ontlokken – zelfs wanneer de auteur in kwestie zélf echt even z’n dag niet heeft. Dit voorwoordje is dan ook in de eerste plaats een excuus om de mensen te bedanken die dit jaar op welke manier ook hun waardering hebben geuit – hetzij door een artikel op social media te delen, hetzij door simpelweg te laten weten dat ze iets met plezier hebben gelezen. Ik zou hier graag iedereen met naam en toenaam credits geven, maar dan is de kans veel te groot dat ik weer net één persoon vergeet. Als je dit leest en je je afvraagt of ik het nu over jou heb, dan heb ik het waarschijnlijk inderdaad over jou. Bedankt dus!

Voor hun bijdrage aan mijn lezersaantallen en anderszins hartverwarmende support wil ik de volgende personen wél eventjes expliciet genoemd hebben: James McGhinny (*J-A-M-E-S, my main man*), Karim Shehata, Angelique Grift, Kevin van Wonderen en Richard Simon. Jullie zijn tof. En jij die dit nu leest, of je dit boek nu gewonnen hebt bij een *giveaway*, het gekocht hebt als steunbetuiging of één van die drie mensen bent die uit gewoonte lukraak elke scheet aanschaft die ik uitgeef: ook jij bent tof.

Game on.

MSH, 17 november 2018

Something, Something, Dark Souls

24 april 2017

Afgelopen november kocht ik de game *Dark Souls* uit 2011. Ik was op dat moment volop bezig met mijn boek *XP – Reflecties van een Casual Gamer*, en het leek me wel geinig om een hoofdstukje te wijden aan deze onverbiddelijke action RPG van het Japanse FromSoftware. Gewoon, vijf pagina's leedvermaak waarin ik mezelf mokerhard tegenkom, de game weer deïnstalleer en mijn boek besluit met de conclusie dat ik toch écht een *casual* gamer ben. Ik kon op dat moment niet bevroeden dat ik de game – en zijn twee vervolgen – volledig zou doorlopen, ploeterend door fantasylandschappen richting een existentiële heroverweging in de arena van The Nameless King.

In mijn boek vergelijk ik *Dark Souls* met de roman *Infinite Jest* en het Lou Reed-album *Metal Machine Music*, een enorme opgave om doorheen te komen, maar je wilt het op z'n minst een keertje geprobeerd hebben. Vervolgens lees je in dagboekvorm hoe ik na een dozijn frustrerende uren zowaar een kantelpunt in de game bereik. Ik besef dat ik het in me heb een *boss fight* te overleven, voor de eerste keer voel ik mijn brein vollopen met de blijde stof-

jes die overwinningen in *Dark Souls* losmaken. Het open einde van het hoofdstuk suggereert hierna dat ik op het punt sta het terrein van de ‘casual gamer’ te verlaten om, eh, ‘full hardcore’ te gaan – de voetsporen volgend van onder meer Gameking Richard ‘Skate the Great’ Simon en podcast-presentator Nick Breckon, twee volwassen kerels die ik een half jaar daarvoor in ellenlange livestreams hun verstand zag verliezen tegenover The Nameless King, de beruchte optionele boss in *Dark Souls III*.

Oké, zo ver was ik nog lang niet. Eerst had ik het eerste deel nog zien te doorstaan, iets wat mij per genomen horde verder vulde met hoogmoed. Waar enkele vroege eindbazen me het nog knap lastig maakten, raakte ik halverwege *Dark Souls* in een bepaalde flow die maakte dat vooraf gevreesde gevechten binnen no-time werden beslecht. Ornstein en Smough, het gouden duo dat jouw uitstapje naar kasteelstad Anor Londo tot een hel moet maken, delfden bij mijn derde poging reeds het onderspit. Andere bosses versloeg ik zelfs in één keer. Wat was dit? Ik fietste binnen luttele minuten door gedeeltes heen waar podcaster Nick uren over had gedaan! Was hij dan zo slécht in *Dark Souls*? Of... of kon het zomaar zo zijn dat ik er goed in was? Ik durfde evenwel niet in mezelf te geloven, uit angst dat dit een trucje van de game was – vroeg of laat zou ik toch wel tegen een muur aan lopen?

Niets bleek minder waar; op de vroege ochtend van 14 december versloeg ik met gemak de laatste boss, Gwyn, een slotgevecht waarbij de normaal zo bombastische eindbaas-muziek plaatsmaakte voor een melancholieke piano die de climax lading gaf: dit was het einde, dit was *Dark Souls*. Terwijl de aftiteling draaide nam ik me voor het bij dit eerste deel te laten. *Quit while you're ahead*, zoiets. Was

het immers niet al stoer genoeg om op verjaardagsfeestjes te kunnen zeggen dat je *Dark Souls* hebt uitgespeeld? Met een beetje geluk bleven vervolgvragen uit.

De eerste paar maanden van 2017 bracht ik door met het voltooiën en promoten van *XP*. Zoals gewoonlijk volgde op de publicatie dat bekende zwarte gat: *now what?* Na wat kort gepeins over toekomst en verantwoordelijkheid besloot ik mijn existentiële radeloosheid maar te verdrijven met doses *Dark Souls*; verspreid over maart en april woonde ik het tweede en derde deel *back to back* volledig uit. Ik had ze onbewust blijkbaar erg gemist, die blijе stofjes, en was bereid wederom voor ze te zwoegen, te lijden. In de *Dark Souls*-trilogie moet je soms namelijk bloeden voor je fix, kruip je met liefde door gebroken glas richting een shot heroïne – en ja, die lijdensweg vergroot natuurlijk de uiteindelijke voldoening.

Dark Souls II en *III* boden me alles wat in december al zoveel ontzag afdwong – en mij terloops busladingen vloekwoorden ontlokte, dat moet gezegd. In krap 150 uur buitelde ik van de ene in de andere ervaring; opvallend lastige bazen in de beginstadia van de games (The Pursuer, Iudex Gundyr, voor de kenners), afgestrafte gretigheid, euforie op valrepen, tergende ‘framedrops’ die mijn spelplezier soms de nek omdraaiden, bosses die ik haast bij geluk in één keer sloopte (Pontiff Sulyvahn, The Last Sinner, nogmaals voor de kenners), diepe dalen, hoge pieken en alle fraaie uitzichten daar tussenin. Wanneer ik de games niet aan het spelen was, *dacht* ik aan de games, reflecteerde ik op overwinningen en vreesde ik de lessen in nederigheid die me ongetwijfeld nog te wachten stonden (o god, vroeg of laat zou ik die Nameless King tegenkomen!) Natuurlijk, het zijn

maar spelletjes, maar geloof me als ik zeg dat *Dark Souls* zich aan je geest vastnagelt zoals geen enkele ander spelletje dat doet. De constante dreiging, de eenzaamheid, de ongrijpbare mythologie achter de omgevingen en personages, het keer op keer doorlopen van dezelfde stukken, de stilte, de benodigde concentratie, elk deel is als een meeslepend boek dat jouw volledige aandacht vraagt en in je brein doorsuddert wanneer je het voor een paar uurtjes hebt weggelegd. En wanneer je een bepaald gevecht niet wint en dus geen blije stofjes krijgt, tja, dan ben je plotseling als een roker die ergens is gestrand waar ze geen sigaretten verkopen. En dan word je bloedlink.

Oké, even doorspoelen naar mijn laatste uren in *Dark Souls III*. Daar stond ik dan, voor het mistige portaal dat mij naar The Nameless King zou leiden. Alweer bijna een jaar geleden had ik Skate en podcaster Nick zien zwoegen op deze boss, volgens de overlevering de moeilijkste van de hele game. Dit was in de tijd dat geen haar op mijn hoofd nog overwoog ooit een *Dark Souls*-game aan te raken – liever keek ik af en toe eens een livestream om anderen zwetend uit hun plaat te zien gaan. Nee hoor, ik bleef wel lekker casual en zonder confrontaties doelwitten omleggen in *Hitman*, of vriendschappelijke potjes voetballen met autootjes. En toch... toch stond ik vorige week dinsdag zomaar op het punt zelf The Nameless King te gaan ontmoeten. Uit vrije wil nog wel. Waarom? De herinnering aan Nick Breckon, die na vijf uur vruchteloos knokken het hoofd liet hangen en bijna huilend de ontoereikende lengte van mensenlevens lamenteerde, die had toch een afdoende waarschuwing moeten vormen? Wat wilde ik in vredesnaam bewijzen?

Het zou dus mijn laatste avond in *Dark Souls III* worden. Tegen zonsondergang had ik nog maar twee bosses af te strepen; Soul of Cinder (de eindbaas van de game), en The Nameless King, tegen wie ik het in ieder geval één keertje geprobeerd wilde hebben. Laatstgenoemde was als eerste aan de beurt. Ik nam rustig (lees: angstig) de tijd, voelde de baksteen in mijn maag groeien naarmate ik de afstand tussen ons tweeën meer en meer verkortte. Ik was als Martin Sheen in *Apocalypse Now*, op weg naar de illustere kolonel Kurtz. De livestreams die ik een lente eerder had gezien, het boek waaraan ik 's winters had gewerkt en dat mij *Dark Souls* bij wijze van grapje had doen kopen, de niet voor mogelijk gehouden intensiteit waarmee ik mij vervolgens in drie games op rij verloren had, het zelfvertrouwen en de arrogantie en de nederigheid die na speelsessies doorsijpelden in het 'echte leven', alles kwam nu samen in één boss fight. Hij zou komen aanvliegen, die Nameless King, en ik zou om te beginnen z'n vuurspuwend draak moeten uitschakelen terwijl ik 's mans enorme zwaard en rondgeslingerde bliksemschichten ontweek. In de tweede fase werd het anticiperen en haarfijn timen geblazen in een één-op-één confrontatie – drie opeenvolgende klappen van dat bliksemzwaard en je kunt al douchen.

Goed, het was zover. *Once more unto the breach, dear friends*. Met trillende handjes stapte ik de mistmuur door, omarmde ik met milde tegenzin het moment waarnaar ik eigenlijk de hele dag (en wellicht ook wel de hele maand) had toegewerkt.

...en klaarde de klus binnen een kwartiertje. Bij mijn derde poging lag The Nameless King gevloerd aan mijn voeten. "Ja, fuck you Nameless King!" riep ik hardop naar mijn scherm, waarna ik de controller naast mij op het

bureau liet vallen en als in trance een paar minuten naar het scherm bleef kijken. Hoewel ik de officiële eindbaas van de game nog te gaan had (deze zou ik vlak voor het ochtendgloren bij mijn achtste poging verslaan), had ik voor mezelf nu wel bewezen een deuk in een pakje *Dark Souls* te kunnen slaan. Leuk voor op m'n cv, nietwaar?

En dus, *now what?* Ik heb drie *Dark Souls*-games uitgespeeld zonder mijn verstand te verliezen – al ben ik mentaal best een beetje opgebrand en heb ik even niet zo'n zin in games (na het lezen van het immense *Infinite Jest* kon ik ook een poos geen boek meer zien). Tot in lengte van dagen zal ik kunnen pochen dat ik The Nameless King in drie pogingen heb geveld, in de geest van Al Bundy met z'n vier touchdowns in één footballmatch. Ik kan terugkijken op zo'n 220 uur aan zenuwslopend genot en zuurverdiende voldoening, een ervaring die ik als een ijkpunt in mijn gamende leven kan beschouwen; niet alleen had ik niet gedacht ooit zo in de greep van een 'videospelletje' te kunnen zijn, ook ben ik er – voor een zelfverklaard *casual* gamer – kennelijk een stuk beter in dan ik altijd had aangenomen. Of dit mij vervult van trots of gêne, tja, dat is wellicht voer voor een volgende overpeinzing.

The Last Witcher Show

17 februari 2018

Hoe sterk is de eenzame Witcher, die krom gebogen op zijn paard tegen de wind zichzelf een weg baant door een immense speelwereld vol *side quests*, *points of interest* en een encyclopedie aan monstertuig? Nou, niet heel erg, meende ik na een uur of veertig in de game *The Witcher 3: Wild Hunt*. Vechten voelde – zeker in het kielzog van een jaar vol *Dark Souls* – gebrekkig op het stuntelige af, laadschermen na sterfte duurden langer dan in eender welke game ik kende, en als een bug of visuele glitch m'n immersie niet verstoorde bracht de troosteloze altviool van de soundtrack me wel aan het knikkebollen.

Ergens in mijn boek *XP: Reflecties van een Casual Gamer* prijs ik de literaire kwaliteit van *The Witcher 2: Assassins of Kings*, het tweede deel uit een gamereeks naar de fantasyboeken van de Poolse auteur Andrzej Sapkowski. Begin 2016 won deze game in pakweg vijfentwintig uur mijn hart met zijn personages, rijke speelwereld en volwassen verhaalvertelling. Het unaniem geprezen slotstuk van de trilogie was tegen die tijd al een halfjaar uit, maar de berichten dat je zomaar tweehonderd uur in die game kwijt

kon schrikten me wat af. Ik had wel even wat beters te doen – vandaar dat ik in *XP* aangeef de derde game rond ongediertebestrijder Geralt of Rivia te bewaren voor ‘donkere dagen en zeeën van tijd’. De spreekwoordelijke *rainy day*, zo je wilt.

Welnu, begin dit jaar brak hij aan hoor, die *day*. Het kwam werkelijk met bakken uit de lucht, spoelde de roes van de met *Dark Souls III* en seizoensbier doorstane feestdagen zonder genade uit m’n hoofd. Hondenweer, liefdesleed en existentiële radeloosheid dwongen escapisme af, en wat bevredigt een dergelijke aandrang beter dan een *role playing game* die zich afspeelt in een gigantisch grote fantasy-wereld? Enter *The Witcher 3*, de game die sinds een recente uitverkoop op Steam reeds geduldig in mijn gamesbibliotheek stond te wachten, als ware het een digitale reddingsboei – *in case of emergency, play game*. Tijdens de installatie las ik nog even snel het slot van Herman Hesses roman *Steppenwolf*, mijn papieren zwemvest, waarna het grote ontsnappen kon beginnen. Kom maar op, dacht ik, kom maar op met je *quests*, morele dilemma’s en onvergetelijke personages.

Echter, in de weken die volgden lukte het me niet om langer dan een uurtje of twee geboeid in de speelwereld van *The Witcher 3* te vertoeven. Naast de puntjes uit de openingsalinea raakte ik ietwat moedeloos van de tutorial, die me nagenoeg om de minuut noopte een tekstje te lezen en weg te klikken (ja, je kúnt 'm uitzetten, maar dan riskeer je zomaar een belangrijk stukje gameplay te missen). Ook wilde het verhaal me niet echt grijpen; waar z’n voorganger via een spectaculaire belegering meteen op stoom komt en daarna nergens inkakt, wordt Geralt in z’n derde avontuur op een weinig meeslepende speurtocht naar z’n pleegdoch-