

Merihari, kusoge: een goed gamewoord komt uit Japan

De beste woorden zijn de woorden die ons op een andere manier naar de wereld laten kijken. Ik herinner mezelf bijvoorbeeld regelmatig aan het Griekse 'kalos', dat niet alleen 'mooi', maar ook 'goed' betekent. Als calvinistische Hollanders zijn we geneigd schoonheid als iets oppervlakkigs te zien, maar het Griekse woord suggereert dat schoonheid diep van binnen zit, en dat uiterlijk daarvan slechts een weerslag is.

Ook de gamewereld heeft dit soort woorden. Vaak komen ze uit Japan. Zo noemde Dylan Cuthbert, de Engelse oprichter van het Japans gamebedrijf Q-Games, in een interview het woord 'merihari'. Letterlijk: 'een verandering' of 'een wisseling in toonhoogte', maar het wordt ook gebruikt in de vechtsport ('vecht zowel snel als traag, maar altijd met hart en ziel') en als levenswijsheid ('wissel inspanning af met ontspanning').

Cuthbert: „Stel je een achtbaanrit voor zonder merihari, die dendert alleen maar naar beneden. Zonder de spanningsopbouw van de klim, en de latere trage stukken, gaat veel van de opwinding verloren.”

Dit geldt ook voor games: levels die je uitdagen dienen afgewisseld te worden met levels die je overstelpen met bonussen. Ook eindbazen zijn er niet voor niets: die zorgen voor een krachtige moment van samengebal-

de spanning na de rustige opbouw van de levels ervoor. „Tegelijk zou een game met alleen eindbaasgevechten snel saai worden”, zei Cuthbert.

Emily Flynn-Jones schreef op Killscreendaily.com over het fenomeen van de 'kusoge', de 'shitgame'. Games die voldoen aan de vereisten van de kusoge worden amper nog gemaakt. Het gaat met name om spellen uit de jaren 'tachtig 80 en 90, die spuuglelijk zijn, absurde verhaallijnen hebben, ieder moment kunnen crashen, en van vervelend makkelijk naar frustrerend moeilijk gaan.

De kusoge is meer dan een slecht spel: het is zo slecht dat het weer goed wordt. Over haar ervaring met het obscure *Cheetahmen II* uit 1992 schreef Flynn-Jones: „Hoe slechter het spel werd, hoe meer ik me vermaakte. We verwachten een bepaalde standaard van games, maar hierbij wist ik nooit waarop ik kon rekenen. Constant loog de game tegen me en lachte hij me uit.”

Kortom: mooi is ook goed, oerslecht kan mooi zijn, en je leeft langer en gelukkiger als merihari zorgt voor een gezonde afwisseling tussen de twee uitersten. Daar kan ik wel wat mee.

NIELS 'T HOOFT

In deze rubriek schrijven afwisselend Niels 't Hooft en David Nieborg over games.