

Games //

Games worden steeds veelzijdiger, geraffineerder, en **literairder** // Het scherm **vult zich met tekst** en het wordt méér dan een spannend verhaal // Games werpen **intrigerende vragen** op

Deze game is meer dan een goed verhaal

Screenshot uit
The Stanley Parable

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

Device 6 begint met een geanimeerde pastiche van Saul Bass-film posters en oude schoolboeken, tegen de soundtrack van een spionageserie uit de sixties. Stijlvol, maar er zijn meer stijlvolle games. Dan is de intro voorbij, en vult het scherm zich met tekst. Dat is wél bijzonder. Je leest: als een soort *Alice in Wonderland* begeeft hoofdpersoon Anna zich in een merkwuurige omgeving. Waar is ze? Waarom is ze daar?

Dan gebeurt er iets merkwaardigs: Anna opent een deur, waarna de tekst verticaal verder gaat. Je moet je iPad kantelen om door te lezen. Later kom je bij een splitsing, waarbij je kunt kiezen welke kant je op wilt lezen. Het doet denken aan Mark Danielewski's roman *House of Leaves*, dat experimenteerde met typografie en leesrichting.

De grootste verrassing van *Device 6* moet dan nog komen, als Anna een vergetelde deur tegenkomt en de tekst simpelweg stopt. Je scrollt terug. Zoekt. Je blijkt een puzzel over het hoofd te hebben gezien. Je moet getallen verzamelen, een rekensom maken. Het antwoord invoeren op een apparaat. Als je de code

weet te kraken, mag Anna door naar het volgende hoofdstuk.

Device 6 is een recent voorbeeld dat laat zien dat games niet alleen steeds mooier en verslavender worden, maar ook literairder. Niet gek ook: games zijn een amalgaam van diverse disciplines, van architectuur tot computerwetenschappen, die bestaan uit beeld, geluid en tekst. Het is eerder opmerkelijk dat veel spellen zo op elkaar lijken, gezien alle mogelijkheden.

Zoeken naar brokjes informatie

Eerdere 'literaire' gamevormen, zoals *text adventures*, leken niet zo heel lang geleden stilletjes te verdwijnen. Maar de laatste tijd wordt weer volop geëxperimenteerd. *Dear Esther* was begin vorig jaar een mijlpaal voor het literaire subgenre, een spel waarin je rondliep over een eiland, terwijl in willekeurige volgorde voorgelezen tekstfragmenten het verhaal invullend gaven. Dat er bijna een miljoen exemplaren van werden verkocht moet veel ontwikkelaars vertrouwen hebben gegeven om ook deze richting in te slaan.

Met wisselende resultaten overigens. *Device 6* ziet er fraai uit, en weet te verrassen en te boeien, maar in literair opzicht heeft het weinig om het lijf. In dit spel zijn de ruimtes die de tekst beschrijft, en de ruimte die de tekst inneemt, praktisch

hetzelfde. Een interessant gegeven voor een experimentele game, dat Anna echter wel reduceert tot een marionet met ontdekken en verplaatsen als enige doelen. Dan zijn er nog de puzzels, die de tekst een cryptisch element geven; al met al hebben de ontwikkelaars zo'n strak format opgeworpen dat het lastig is geworden om een boeiend verhaal te vertellen, laat staan daar stilistisch of thematisch nog iets interessants mee te doen.

Blackbar is eenvoudiger, maar beter geslaagd, omdat de verschillende elementen beter samenhangen en alle ruimte is gegeven aan de verbeeldingskracht van tekst. Het is een verhaal over censuur, bureaucratie en vriendschap, verteld aan de hand van documenten waarin gevoelige woorden zijn weggestreept.

Doel van het spel is om te deduceren wat in elk van deze zwarte balkjes moet hebben gestaan. Knap gedaan is hoeveel betekenis je hier gaandeweg uit kunt halen, en hoe spannend het uiteindelijk zelfs wordt.

Met zijn 3D-omgeving lijkt *Gone Home* een stuk meer op traditionele games, je hebt ook een pc nodig om het te spelen. In dit spel kom je na een wereldreis thuis in je ouderlijk huis. Maar je familie is nergens te bekennen. Wat er met ze aan de hand is, ontdek je als je de villa kamer voor kamer doorzoekt. Het verhaal wordt verteld in visuele details die je overal te

genkomt, maar ook in de documenten die overal verspreid liggen: artikelen, brieven, notities, en de dagboekfragmenten van je jongere zusje. Rondstruinent ontrafel je wat er aan de hand is, en komen de personages in je hoofd tot leven.

Literair, op een nieuwe manier

Dit rondstrooien van brokjes informatie is niet nieuw. Een game als *BioShock* deed het eerder, maar daar was het één onderdeel van een groter geheel, waarbij je verder meestal vooral aan het schieten was. *Gone Home* is het huis en de documenten, en verder niets. Er is geen actie, geen spanning, hoewel het donker is in huis en het buiten regent, maar sfeerful familie-drama met een jarennegentigsausje. En het is nog goed geschreven ook: literatuur, op een nieuwe manier verteld.

Maar wat is literatuur precies? Goede, mooie tekst, die kennelijk ook in een venster op het scherm mag verschijnen, of mag worden voorgelezen, en die een gedachte wereld oproept. Maar met een beetje geluk doet literatuur nog meer: je anders tegen jezelf en de buitenwereld aan laten kijken. En, in deze mengvorm, je anders over games laten nadenken.

Dat laatste gebeurt bij *The Stanley Parable*. Dat gaat het verst in de vermenging van literatuur en games, en speelt met de conventies van beide kunstvormen. Jij

bent Stanley, een kantoormedewerker die al jaren gedachteloos zijn werk doet. Tot op een dag al je collega's verdwijnen. Je kunt niet anders dan op onderzoek uitgaan. In de penthouse van je baas vind je een geheime doorgang, die naar een geheim controlecentrum leidt. Maar dan word je ontdekt en ga je dood... En begint het verhaal opnieuw. Weer loop je door het kantoor. Maar dit keer neem je de rechterdeur in plaats van de linkerdeur.

De verteller onthoudt je stappen

Net als in *Device 6* hangt ruimte hier nauw samen met tekst, maar hier verandert het verhaal afhankelijk van de richting of handeling die je kiest. Alles wat je doet wordt commentariseerd door een droogkomische en tegelijk licht ontvlambare verteller. Hij kondigt aan dat je door de linkerdeur zal gaan... En als je dan toch de rechterdeur pakt, spreekt hij je daarop aan. Iedere keer dat je opnieuw speelt, ontdek je nieuwe mogelijkheden, en nieuwe reacties van de verteller.

Maar dan wordt het nog vreemder: ineens herinnert de verteller zich eerdere speelsessies. Of beland je in andere games, zoals het populaire *Minecraft*. Dan begint de werkelijkheid te ontrafelen, en werpt *The Stanley Parable* vragen op over vrije wil, in games, maar ook in het echte leven. Heel literair.

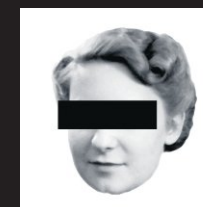


Vier literaire games



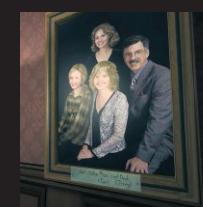
Device 6

Van: Simogo
Voor: iOS
€ 3,99
●●●○



Blackbar

Van: Neven Mrgan, James Moore
Voor: iOS, Android
€ 2,99
●●●○



Gone Home

Van: The Fullbright Company
Voor: Windows, OS X, Linux
€ 18,99
●●●○



The Stanley Parable

Van: Galactic Cafe
Voor: Windows
€ 11,99
●●●●