

**RONALD MEEUS**

**Games  
Level**

*OP AVONTUUR DOOR ZESTIG JAAR VIDEOGAMES*

WILLEMS UITGEVERS



Teksten: Ronald Meeus  
Coverontwerp: Willems Uitgevers  
Opmaak boek: Willems Uitgevers

© Willems Uitgevers, Noorderwijk, 2021

[willemsuitgevers.com](http://willemsuitgevers.com)

ISBN 978 949 3242 036

Depot D/2021/13.616/6

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of worden openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke (elektronische of mechanische) wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever of auteur.

*VOOR MERCY*  
*VOOR CAROLINE*

*MIJN POWER-UPS*

# Laadscherm

## # JAN MEIJROOS

Een Nederlandse en een Belgische journalist ontmoeten elkaar in een omgebouwd boerderijkantoor op het Engelse platteland. Het klinkt als een begin van een slechte mop, maar zo geschiedde het veertien jaar geleden toch echt. Ronald Meeus, de auteur van het heerlijke boek dat u nu in uw knuisten houdt, en ondergetekende waren tijdens een buitenlandse persreis aanwezig op de burelen van Rare, de legendarische Britse gameontwikkelaar achter klassiekers als *DONKEY KONG COUNTRY*, *GOLDENEYE 007* en *BANJO-KAZOOIE*.

Nu zijn gamejournalisten uit België door de ogen van een ‘Hollander’ in de regel wat stille en onopvallende figuren. Zo niet Ronald. Iedereen die Roald Dahls *De GVR* heeft gelezen, weet dat grote wezens eigenlijk hele lieve, aimabele types zijn. Nu ben ik zelf met mijn één meter negentig zeker geen kabouter, maar Ronald is een verschijning waar je niet omheen kunt. Met zijn twee meter plus en brede schouders torent de goede man boven alles en iedereen uit. Toen hij tijdens een rondetafelinterview al direct scherp uit de hoek kwam, was ik helemaal fan.

Ronald had net zijn vaste baan bij de krant opgezegd en verruild voor het onzekere bestaan van freelancejournalist met een specialisatie in tech en videogames. Hij kende mij, want ik was ‘een grote bekende in het gamejournalistieke wereldje’ (zijn woorden voor de duidelijkheid). Dat ‘onzekere’ bestaan bekleedde ik toentertijd al ruim tien jaar en dat ging me prima af. Ronald zou hetzelfde carrièrepad bewandelen.

Op internationale persevents kwam ik Ronald steeds vaker tegen en al snel gaf ik hem de geuzennaam GVR. Een naam die ook door andere Nederlandse vakcollega’s werd overgenomen. Ronald kon er smakelijk om lachen. Dat is trouwens nog een reden waarom

ik zo gesteld op hem ben. Zijn royale, bulderende lach. Ronald is bovendien iemand die ik nogal vrij makkelijk aan het grinniken krijg en dat mondt met name tijdens doodsaai en uiterste serieuze persconferenties nogal eens uit in absurde taferelen. Een Ronald die in een poepsjiek restaurant uit het niets zijn soep door de neusgaten naar buiten lacht, is goud waard.

In de jaren die volgden dichtte ik Ronald nog een andere bijnaam toe. 'De Jan Meijroos van België' noemde ik hem gekscherend en met een tikje arrogantie. Overal waar een game-event was, was Ronald erbij, net als ik in mijn beginjaren. Hij kaatste de bal in stijl terug. Ik zag het totaal verkeerd: ik was de 'Ronald Meeus van Nederland'.

Alle gekheid op een stokje; wat ik het meest aan Ronald waardeerde: hij is meer een journalist dan een gamer. En een verdraaid goede. Hij rijgt de prachtigste zinnen aan elkaar en geeft altijd blijk van historische achtergronden, maatschappelijke relevantie en een schat aan ervaring op het gebied van videogames.

Dit boek geeft op meeslepende wijze een diepgravende inblik in de game-industrie die zoveel verder gaat dan 'het spelen van een spelletje'. Het is tegelijkertijd een liefdesverklaring aan het medium games dat ons beiden nog altijd weet te overrompelen en te emotioneren, zonder dat we daarbij onze kritische bril verliezen.

Een verzameling kundig geschreven, persoonlijke en rijkelijk met anekdotes gevulde verhalen – van een aantal ben ik zelf ook deelgenoot geweest – waar de lezer die ook maar iets met games heeft, heerlijk van zal smullen. Maar ook als je nooit een game hebt gespeeld en tot het kamp 'van horen zeggen' behoort, zal er tijdens het lezen van dit boek een magische wereld voor je opengaan.

Met dank aan tovenaars Ronald Meeus.

Tot de volgende!

*JAN MEIJROOS IS VIDEOGAMEJOURNALIST EN UITGEVER/HOOFDREDACTEUR VAN NL.MASHABLE.COM. HIJ PUBLICEEERDE DE AFGELOPEN TWEE DECENNIA ONDER MEER IN/ OP BRIGHT.NL, PLAYBOY, BUSINESS INSIDER, IGN.NL, POWER UNLIMITED, METRO, DISCOVERY MAGAZINE, VERONICA MAGAZINE, TWEAKERS.NET EN NETWERK.*

# Tutorial

## # BONUS LEVEL

*'THE EDGE ... THERE IS NO HONEST WAY TO EXPLAIN IT  
BECAUSE THE ONLY PEOPLE WHO REALLY KNOW WHERE IT IS  
ARE THE ONES WHO HAVE GONE OVER.'*

*(HUNTER S. THOMPSON, 'HELL'S ANGELS:  
A STRANGE AND TERRIBLE SAGA', 1966)*

Met enige regelmaat leid ik een leven van geestdrift, van pompende adrenaline en gemiste hartslagen. Een leven van een dubieuze deugdzaamheid. Ik heb geweld gebruikt en ervan genoten ook. Ik heb levens en eigendom veronachtzaamd. Legers aangevoerd. Werelden veroverd. Alles wat de acteurs in de bekroonde *DOUBLE LIFE*-reclamespot voor Sony's PlayStation-gameconsole de camera toevertrouwden, was ik al anderhalf decennium aan het doen toen ik in 1999 het filmpje voor het eerst zag. Ik was zesentwintig toen en het extra leven dat ik leidde sinds mijn tiende werd niet heel veel later een deel van mijn professie. Waardoor mijn aardse bestaan alles bij elkaar al zo'n veertig jaar samenloopt met de ontwikkeling van videogames als medium. Vijftien jaar lang groeide ik ermee op, daarna begon ik als reporter aan een loopbaan waarin ik niet alleen al meer dan tweeëntwintig jaar betaald word om dat 'extra leven' van me verder te zetten, maar achter de schermen ook glimpen opvang van nieuwe games die eraan zitten te komen.

Wat is dat nu voor een manier om je brood te verdienen, denk je misschien. Daarover zijn heel wat niet-gamende naasten van me het nog altijd roerend met je eens. Ze verklaarden me voor compleet tureluut toen ik, ergens in het begin van de jaren 2000, een 'ernstige'

en 'echte' job als economieredacteur bij een keurige nationale dagkrant liet staan voor een bestaan als videogamejournalist. Een beetje over videospelletjes gaan schrijven. *Videospelletjes!* Je moet begrijpen: videogames zijn voor een significant deel van de bevolking nog altijd iets ridicuuls, iets onnozels, iets wat je voorbij pakweg je twaalfde niet meer hoort te doen.

Al is de maatschappelijke houding ten opzichte van videogames de afgelopen tien jaar wel wat milder geworden. Gamen wordt tenminste al niet meer als iets *gevaarlijks* gezien, want dat was lange tijd natuurlijk wel de teneur. Nieuwe generaties gamers hebben die perceptie veranderd. De conventies van videogames zijn de afgelopen vijftig jaar stilaan doorgesijpeld naar onze populaire cultuur en onze taal. We hebben het over *game over*, *next level*, *extra life*: dingen die recht uit het idioom van dit medium komen en courante, alledaagse uitdrukkingen werden.

Iedereen kent inmiddels ook de hypes en de succesverhalen: *GRAND THEFT AUTO V*, dat meer dan 135 miljoen exemplaren verkoopt, *WORLD OF WARCRAFT*, dat op zijn hoogtepunt twaalf miljoen vaste spelers had, iedereen die *POKÉMON GO!* loopt te spelen in het park, kinderen die het briljant op die doelgroep inspelende *FORTNITE* of het stichtende *MINECRAFT* maar niet beu lijken te worden. Maar tegelijkertijd wordt gamen nog steeds niet ernstig genomen en hoofdzakelijk beschouwd als een duur tijdverlies.

Daar wilde ik dus wat aan doen. Ik zag mezelf, toen ik zo rond het jaar 2007 fulltime voor dit bestaan koos, een medium *croniquer* dat in een fenomenale en duizelingwekkende groeiversnelling zat, zowel commercieel als artistiek, en dat iedere dag opnieuw werd en wordt uitgevonden door een hoop mensen die hun job en hun medium wel bloedserieus nemen. Ik heb, bijna vijftien jaar nadat ik die stap heb gezet, nog altijd het romantische idee dat ik het medium videogames mee aan het ontdekken ben met de rest van de maatschappij en dat ik spelers de weg help wijzen. Zoals een filmrecensent in de jaren dertig, toen ook films nog maar pas erkend werden als een 'serieus' medium. De cinema voerde toen een strijd

die videogames vandaag ook aan het voeren zijn. En sommige journalisten en recensenten streden en strijden, toen en nu, mee.

De aard van die inspanning is de afgelopen jaren wel al veranderd. Tot de vroege jaren 2010 stak ik veel tijd in het *verdedigen* van het medium. Dat is inmiddels geëvolueerd naar *uitleggen*. Die steen is alvast verlegd. Ik ben de afgelopen jaren zelfs erg optimistisch geworden over de veranderende publieke attitude ten opzichte van videogames. ‘Het is niks voor mij, maar *sure*, ik zie wel wat anderen erin zien’, hoor ik vaak zeggen. En dat is prima zo. Niet iedereen heeft de bereidheid om de knoppenbehendigheid te leren die ontegensprekelijk nodig is om mee te zijn in dit medium. Nieuwe technologische initiatieven om het medium toegankelijker te maken – de Wii-zwaaipeuk, de Kinect-lichaamssensor – verdwijnen steevast na een korte hype omdat de grootste groep consumenten, de gamers die wél bedreven zijn in de gewone knoppenbesturing, geen uitdaging vindt in de vaak heel eenvoudige games die meekomen met die technologische verbredingsgolfjes.

Maar ook wie zelf niet gamet, ziet er de artistieke merites van in, het vermogen dat het heeft om sterke onlinegemeenschappen te bouwen. Videogames zijn niet langer des duivels, niet langer iets achterlijks, niet meer dat freakerige ding waarmee de kids eigenlijk veel te veel van hun tijd doorbrengen.

Maar die stap verder, naar het punt waarop videogames worden gezien als iets wat op gelijke hoogte mag staan met films, boeken of muziek, die zijn we als bredere samenleving nog aan het zetten en dat zal volgens mij ook nog wel een jaar of twintig duren. De sterk gegroeide acceptatie van videogames bij de millennialgeneratie, en het feit dat de Z-generatie de eerste is die er letterlijk mee is opgegroeid, zal het hele proces wel een stevig duwtje aan het geven zijn. Zoals gamedesigner Ron Gilbert je wat verderop in dit boek zal vertellen: ‘Het is een generationeel ding.’ Dit soort evoluties heeft zijn tijd nodig.

Ondertussen kan het ook geen kwaad om te zien hoe ver dit medium al is geraakt. Heel wat niet-gamers, of de aanzienlijke



groep ex-gamers die ooit de NES, de Mega Drive, de PlayStation uit hun jeugd naar de kast hebben verbannen omdat de plicht van het volwassen leven riep, zien dat bredere plaatje niet. Videogames zijn niet zomaar in onze samenleving neergeploft: daar is zestig jaar van snelle en wilde revoluties aan voorafgegaan. Dat is wat me altijd frappeert wanneer ik het met buitenstaanders over videogames heb en ze opmerken hoe snel dat allemaal wel niet lijkt te evolueren: het is tot nu toe – door een prehistorie van het medium die bijna onopgemerkt voorbij is gegaan aan de wereld – vooral al een helse rit gewéést.

Die rit, die decennialange reis, die queeste van zestig jaar waarvan slechts een kwarteeuw goed zichtbaar is geweest voor het brede publiek, die gaan we in dit boek opnieuw beleven.

Ronald Meeus,

Golden Gate Hotel, Las Vegas, suite 4,

9 januari 2020

# inhoud

<b>#1</b>	De navelstreng	13
<b>#2</b>	Stimuli	26
<b>#3</b>	Collisies	45
<b>#4</b>	Bit Babies	70
<b>#5</b>	Breuklijnen	90
<b>#6</b>	Dieptezicht	122
<b>#7</b>	Speeltijd voorbij	140
<b>#8</b>	>_GA WESTWAARTS	162
<b>#9</b>	Wijzen en klikken	176
<b>#10</b>	Vertelsels	195
<b>#11</b>	Winnen door ervaring	217
<b>#12</b>	Micromanager in den hoge	236

#13	Verloren lopen	250
#14	Zot van elkaar	268
#15	Het nieuwe Hollywood	288
#16	Gereflecteerde glorie	307
#17	Next-level sjacheren	328
#18	Kijk naar ons	354
#19	Blauwe oceanen	366
#20	Reboot	385
#21	Pixels deluxe	403
#22	Tastbare werelden	414
#23	Karma is een teef	436
#24	Digitale lsd	452



*EEN SPELER ACHTER EEN TV-SCHERM WAAROP SUPER MARIO BROS  
RUNT OP EEN NINTENDO NES.  
(Beeld: Anurag Sharma/Pexels)*



# level 1

# DE NAVELSTRENG

*'YOU ARE HERE, AND IT'S BEAUTIFUL,  
AND ESCAPING ISN'T ALWAYS SOMETHING BAD.'*  
*(DELILAH, 'FIREWATCH', 2016)*