

is een comedian in hart en nieren. Naast zijn stand-upoptredens, is hij vooral actief achter de schermen van bekende, Belgische tv-programma's. Als freelancer levert hij bijdrages aan onder andere 'De Slimste Mens ter Wereld' en 'Tegen de Sterren Op'.



Mentale games

Het is mij — na mijn vorige column over het neurotische puzzelwerk van boodschappen doen — steeds meer en meer beginnen dagen dat ik eigenlijk leef in mijn eigen gamewereld. Ik ben mijn eigen gamepersonage met first-person zicht op mijn omgeving, de wereld rondom mij is mijn hoogst persoonlijke sandbox en alle obstakels in mijn weg zijn de uitdagingen, opdrachten en de missies die ik te verduren krijg. Die obstakels kunnen banaal zijn zoals het puzzelen van gekochte winkelwaren in een boodschappentas of het precisiesnijwerk van fruit voor in de yoghurt. Maar ze kunnen evenzeer van levensbelangrijke aard zijn. Denk maar aan een variant op de Tiger Escort uit Saints Row, maar dan



een goed getimed plasbeurt je de overwinning bieden als je doorspoelde op het moment dat de secondewijzer naar boven wees. Tevens bedacht ik het 'ontwijk het water zonder de bril te raken'-spel en het morse-spel. Voor dat laatste was wel kennis van morsecode vereist. Feest was het helemaal als er een spin of vlieg in het toilet lag. Om alles net dat ietsje spannender te maken, plaatste ik aan de rand van het 'speelvlak' een denkbeeldig elektriciteitsnet. Althans, binnenshuis was die denkbeeldig. Buiten kon je wel eens in contact komen met de minder leuke

ALS KIND SPEELDE IK AL INGEBEELDE VIDEOSPELLETJES IN DE WAGEN, MAAR ZO'N VOORRUIT HEEFT TOCH EEN BETERE RESOLUTIE DAN EEN ZIJRAAM

met een krijsende baby op de achterbank of een escortemissie van een vriend naar, euh, ik bedoel wég van het café. Een kleine verduidelijking voor de lezers. Probeer alstublieft 'escorte' niet seksueel en foutief te interpreteren, want anders zit je daags nadien met een stealth-campagne waarbij je je partner zo vakkundig mogelijk moet ontwijken. Bij het falen van deze missie moet je in de meeste gevallen niet rekenen op een herkansing. En nee, ik spreek niet uit ervaring. En nu terug to the point!

Ik mag en durf te beweren dat mijn voorliefde voor games al bestond lang voor er consoles uitgevonden werden. Nu is die gamegebonden denkwijze haast een tweede natuur geworden, maar in mijn kindertijd was er geen sprake van spelletjes op je televisietoestel. Het idee van dergelijke bezighouding durven te verwoorden alleen al deed menig wenkbrauw fronsen. "Spelletjes op tv? Bedoel je zoiets als 'Hoger Lager', jongen?" Voor mijn ouders was "Nee, bomma, laat me met rust!" niet het correcte antwoord en mocht ik op mijn kamer gaan voortfantaseren.

Regels respecteren

Ik bedacht in mijn jonge jaren dan ook mijn eigen spelletjes voor de saaiere momenten die een kinderleven rijk zijn. Denk maar aan de uren die je in de hoek of gestraft op je kamer doorbracht. Of de eindeloos lijkende autoritten. Als volwassene vloog zo'n autorit van twee uur haast voorbij, maar als

kind op weg naar een pretpark leken twee seconden een eeuwigheid. Zo zat je al snel 3.600 eeuwigheden vast in een auto, niets te doen. De meeste kinderen speelden dan met hun ouders klassieke autospelletjes zoals 'Laatste Letter Eerste Letter' of 'Ik Zie Ik Zie Wat Jij Niet Ziet'. Ik bedacht echter voor mezelf het simpele autospelletje 'Jumpman'. De opzet was vrij voor de hand liggend, maar uiterst verslavend. Het autoroom was mijn televisiescherm met een resolutie waar zelfs 4K niet kan aan tippen. De wereld daarbuiten was mijn speelvlak dat aan steeds wijzigend tempo voorbijraasde. In gedachten verzon ik een personage — de eerdergenoemde Jumpman — dat alle obstakels die ik door het raam voorbij zag passeren moest proberen te ontwijken. Hij sprong dan ook van het ene dak naar het andere en wist zich langs elke lantaarnpaal te manoeuvreren. Een telefooncabine niet op tijd ontweken of het passeren van een vrachtwagen niet perfect ingecalculleerd, betekende onherroepelijk het einde van het mentale spel. Dan was het wachten tot het volgende groene licht om opnieuw te mogen starten. Iets wat dik tegenviel tijdens lange ritten op een verkeerslichtenloze autosnelweg. Helaas, regels zijn regels.

Ik was mijn tijd zelfs zo ver vooruit dat ik de voorloper op de Move bedacht had. Mijn 'mannelijkheid' was de bewegingscontroller van dienst en het toilet was meestal mijn speelvlak. Binnenshuis bestonden de spelletjes uit onder andere chronomissies. Zo kon

kant van een afgebakend speelvlak. Tijdens wildplassessies had je dan wel weer het voordeel dat je niet per se ter plaatse stil hoefde te staan. Hierdoor ontstonden er weer tal van nieuwe gamemogelijkheden.

Stealth-plassen

Hoewel ik mij thans tot de mensenindeling van de volwassenen moet rekenen, probeer ik toch om alles wat ik als kind verzon nog te spelen. Helaas zijn een aantal van die mentale games een stuk minder evident geworden. Een escortemissie om je vriend van het café te redden, heeft weinig zin als hij eigenlijk Bob was. Zeker als jij zo overtuigend bent dat je van hem toch de sleutels krijgt om te rijden. Waarna je vervolgens dronken achter het stuur kruipt om tijdens het rijden 'Jumpman' te spelen. Zo'n voorruit heeft een nog betere resolutie dan een zijraam. Ik meen ook een vleugje 3D-technologie in de voorruit waar te hebben genomen. Maar dat kon ook aan de drank gelegen hebben. Het voordeel is wel dat je niet alleen Jumpman onder controle hebt, maar ook de snelheid van de wagen. Iets wat minder als een voordeel gezien werd door de plaatselijke politiepatrouille. "Of ik wel wist hoe snel ik gereden had?" Blijkbaar was "Eigenlijk niet... Ik was aan het sms'en!" niet het correcte antwoord. En ook stealth-wildplassen tegen opgelegde tijd bleek tijdens de politiecontrole nutteloze hersengymnastiek. Plots legde een agent zijn hand op mijn schouder. "Wat meneer wel denkt dat hij aan het doen is?" Blijkbaar was mezelf omdraaien ook niet het juiste antwoord. Om een lang verhaal kort te maken: nu ik mentaal mijn strafblad omgedoopt heb tot Trophy List, voel ik me net iets trotser op het stijgende aantal platinium exemplaren. En nee, ik spreek niet uit ervaring. En nu terug to the point! ●