

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'.



De gevolgen van eindeloos spelen

Ik vraag me tegenwoordig steeds vaker af wanneer je een spel nu eigenlijk volledig hebt uitgeleefd. Vroeger was dat over het algemeen heel erg duidelijk. Wanneer je personage na omwegen door zeven foute kastelen — waarschijnlijk door slechte research of gebruik van te veel paddenstoelen — eindelijk het goede kasteel en de prinses gevonden had, wist je dat het spel ten einde was. Als je tenminste geen gebruik had gemaakt van een specifieke truc om een deel van het spel niet te moeten spelen en een aantal kastelen over te slaan. Want dan was je gewoon een ordinaire gameplichter. Maar wanneer kan je tegenwoordig nog zeggen dat je de volledige spelervaring hebt doorlopen? Dat je alles wat er te spelen valt, gespeeld hebt? Dat elk element dat een ontwikkelaar ter ontdekking in zijn game heeft gestoken ook effectief ontdekt werd?

Gesmolten ijsjes

Elke game anno 21ste eeuw is gemaakt om haast eindeloos te zijn. Naast de single player is er ook nog de multiplayer, de zoektocht naar schatten, verborgen verzamelobjecten, zijmissies... Als je dan eindelijk ook die platina trofee bemachtigd hebt en hoopt dat daarmee de kous af is, volgt er een aanzienlijke reeks van extra downloads en uitbreidingen om het afgeronde verhaal meestal toch nog net iets langer te rekken. En dat doet iets met een mens. Of toch op zijn minst met de fanatieke gamer. De verwachting dat er altijd nog iets nieuws te ontdekken valt of dat er nog een extra toevoeging aan het verhaal komt, gaat langzamerhand inwerken op onze manier van denken. Als het ware een gamesgerelateerd Pavlov-effect. En dat gaat dan over zowel de kleine als de grote dagdagelijkse dingen in het spel des levens.

Zo kan ik als een ware Tomb Raider minutenlang in kasten zitten zoeken naar verborgen objecten, ook al heb ik hetgene waarvoor ik de kast initieel opendeed al na drie seconden gevonden. Zo sta ik met het vanille-ijs in de hand de volledige diepvriezer af te zoeken naar schatten die ik mogelijkjs vergeten kan zijn. Elk hoekje, elk vak, elk doosje wordt zorgvuldig onderzocht om zeker te zijn dat ik er alles heb uitgehaald. Tegelijk analyseer ik

de omgeving zodanig dat, moest ik ooit terugkomen, ik perfect weet waar ik moet zijn en wat ik er kan vinden. En zo zet je tijdsverlies weer om in winst. Althans, zo is de theorie. In de praktijk doe je even lang over je bezoek aan de diepvriezer als de vorige keer. Met nogal vaak een diepvriezer in overdrive en liters gesmolten ijs als gevolg. En in tegenstelling tot mezelf, lusten mijn huisgenoten niet zo graag softijs. Na een kleine week South Park: The Stick of Truth-beïnvloeding ben ik in eigen woonst op ontdekkingstocht gegaan naar Chinpokomon. Met als gevolg een boze dochter van 3 die al haar knuffels terug wil. Maar gevonden is gevonden. Ik had het trouwens ook knap lastig om niet elke bedelaar of zwerver die ik tegenkwam een klap met een gigantische alien anal probe in het gezicht te geven en dan geduldig zijn speelbeurt af te wachten. Gelukkig kon ik dat gevoel onderdrukken. Of toch op zijn minst dat laatste deel. Om maar te zwijgen over mijn obsessieve zoektocht naar Al Gore achter elke struik die ik passeerde. 'I am super Serial!'

Ook als je verwacht dat het gameverhaal ten einde is, krijg je vaak nog een extra stukje als download aangeboden. Te vergelijken met de halve minuut extra film na tien minuten aftiteling bij een blockbusterprent. Het probleem is dat ik nu altijd en overal van elk gesprek of verhaal meer begin te

verwachten. Als mijn vrouw, collega of baas iets vertelt, dan blijf ik hen na het einde van hun verhaal eerst nog consequent tien minuten aanstaren in de veronderstelling dat er nog extra informatie of een twist volgt. Iets wat in de praktijk in de meeste gevallen heel erg tegenvalt. Maar die gewoonte afleren kan haast niet meer, met een hoop gênante sollicitaties en overlijdensmeldingen als gevolg. Zelfs op relationeel vlak is onze game-Pavlov nooit ver weg. Voor mannen is voorspel, denk ik, één van de meest tijdrovende en nutteloze zijmissies die ooit iemand kon uitvinden. Op dat vlak zijn mannen meer het multiplayertype. En we weten allemaal dat een multiplayer geen einde heeft en je alleen kan stijgen in rang door voldoende training. Of je hiermee een gouden trofee zal binnenhalen, is dan weer een andere vraag, maar we hebben tenminste de indoctrinatie van games om naar te verwijzen als excuus. En als je goed overweg kan met veel kinderen is dat mooi meegenomen.

Spaar de mensheid

De vraag: 'Zijn een eindeloze spelervaring en de dagdagelijkse gevolgen van overdreven blootstelling aan steeds aanhoudende toevoegingen van extra content en missies een meerwaarde?' kan dus eigenlijk alleen maar positief beantwoord worden.

Voeg eindeloos veel extra content toe aan games, maak zijmissies die even belangrijk zijn als het hoofdverhaal, steek duizenden te vinden objecten in het spel, verviervoudig het aantal te winnen trofeeën en breng elke week een nieuw stuk downloadbare verhaallijn uit. Want elk uur dat een sterk geïndoctrineerde Pavlov-gamer langer speelt, is een uur van gênant menselijk contact dat hem en de mensheid bespaard blijft. En nu moet ik snel gaan kijken of er al nieuwe extra content is voor South Park!



NA EEN WEEK SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH BEN IK IN EIGEN WOONST OP ZOEKTOCHT GEGAAN NAAR CHINPOKOMON