

is een comedián 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 bijdragen aan onder andere 'De Slimste Mens ter Wereld' en 'Tegen de Sterren Op'.



Het nut van E3

En zo zit de E3 van 2014 er ook weer volledig op. Het was mijn eerste jaar sinds ik actief ben binnen de gamewereld dat ik niet lieflijk ter plaatse aanwezig was. Maar na al die jaren van spectaculaire aanwezigheid, vroeg ik mij voor het eerst af wat ik er dit jaar nog te zoeken had. Afgelopen jaren slingerden de standhouders ons om de oren met speciale nieuwe games, consoles, gadgets, handhelds, updates en franchises. Maar dit jaar had ik voor het eerst het gevoel dat vóór de E3 nog maar goed en wel gestart was, alles al verteld en geweten was. Geen onverwachte wendingen, geen nieuwe, grote console- of franchiseoorlogen ... niets. Denk maar aan de aanpassingen aan de PS Vita na de bekendmaking van de Wii U-controller, de publiciteitsbattle tussen Call of Duty en Battlefield en de grote vete tussen PS4 en Xbox One. De echt grote bekendmakingen gebeuren tegenwoordig vooraf en behalve enkele uitzonderingen bleef E3 van verrassingen, ruzie en gamegeweld gespaard. Als een goed geoliede machine die elk jaar haar scenario keer op keer perfect herhaalt en van alle scherpe kantjes ontdaan werd.

Maar ik wil kantjes, scherpe kantjes. Ik wil scheuren, aanvallen, oorlog zien. Althans op digitaal en spelgerelateerd niveau. Tijd om weer het grote nieuws bekend te maken op een van de gameconventies en opnieuw nieuwe dingen te durven doen. Niet telkens de grote consolebouwers afmaken als ze met een nieuwe gimmick afkomen, maar zelf de ballen hebben en vernuftige add-ons op ons — het trouwe gamerspubliek — afvuren. En als het ding dan faalt, dan mag het met de nodige grandeur eervol en keihard op zijn bek gaan. Maar dan gebeurt er tenminste iets onverwachts. En wie weet zit tussen die minder voor de hand liggende uitbreidingen wel een gouden ei dat aanzet geeft tot het begin van een nieuwe digitale revolutie? Om die revolutie een handje toe te steken, geef ik hier met veel plezier en gepaste eer een eerste voorzet.

The BeF Game

Laat ons beginnen met uitbreidingen op RockSmith. Genoeg gitaargeweld, het is tijd dat onze koper- en houtblazers hun eigen versie krijgen. Blazen op een

soort pijp vol sensoren die verandering in luchtdruk registreert en gekoppeld is aan de nodige kleppen, knoppen of toetsen om de trompettist, de klarinetist en de bombardonspeler ter plaatse marcherend zijn favoriete marslied te laten meespelen. Voeg er naast de dansmat — of marcheermat — ook nog prachtige in-game beelden aan toe van joelend gepeupel dat naar een straatparade kijkt en de digitale illusie van een fanfare is bijna compleet. Maar laat ons daar niet stoppen en onze pijlen richten op dé televisiehype: kookprogramma's. Waar blijft het eerste realistische kookspel? Een plastic kookplaat met bijbehorende potten en pannen, elk met ingebouwde smaaksensoren die doorgeven aan de console of wat je nu gemaakt hebt daadwerkelijk van culinair niveau is. Een geanimeerde topkok zoals Sergio Herman of Gordon Ramsay kan je dan afhankelijk van de ontvangende smaakdata vakkundig de hemel in prijzen. Of — misschien net iets realistischer — je binnen zijn uitgebreide en onvolprezen vocabulaire de keukenvloer in boren.

Maar daar mag het niet ophouden. Er zijn nog een veelvoud aan opdrachten, handelingen, opleidingen, menselijke talenten, taken, werk enzovoort wier digitale variant zeker een bepaalde plaats binnen de markt kan innemen. Mits voldoende hypen, natuurlijk! Ik zie kinderen en bejaarden al volop aan de slag gaan met de games 'Zo schik ik bloemen' of 'Knippen doe je zo!'. Om nog maar te zwijgen over het spontane orgasme van boekhouders wanneer ze 'The BeF Game: Belastingen en Financiën' voor ogen krijgen. Of het Biep-spel, waarbij je producten

met barcodes voorbij een scanner moet wrijven en je alle bonnetjes en kaartjes moet inbrengen om de klant de perfecte som aan te rekenen. Inclusief kassaregister en perfect compatibel met het eerder vermelde boekhoudersspel. Als ik zie hoeveel succes FarmVille en MineCraft hebben, dan is het volgens mij niet lang wachten meer op digitale dieren, maten van valse potgrond met elektronische plantjes, controllers in de vorm van pikhouwelen of bijlen en melkmachines voor groot en klein... Er zijn nog zoveel onontgonnen terreinen.

Patrick Swayze

Ik droomde dat ik er dit jaar wel bij was. Dat ik E3 toch niet voor een jaartje had overgeslagen en dat ik mij opnieuw mocht onderdompelen in de wonderlijke wereld van verrassingen, onaangekondigde nieuwtjes, spektakelgames, eindeloze add-ons en controllervarianten. En ik droomde hoe talrijke boothbabes mij demonstreerden hoe ik precies met dat stuk apparaat moest omgaan. Hoe ze net als Patrick Swayze in Ghost achter mij stonden om te tonen hoe ik virtuele potten moest draaien. Hoe ze met veel overgave — en weinig verhullende outfit — de augmented pannenkoeken met de pannenkoekenpancontroller steeds sneller omhoog aan het gooien waren. Hoe ze met gepaste en nodige sensualiteit mij uitlegden hoe ik het best met mijn fluit of pikhouweel kon omgaan. Om maar te zwijgen over de begeleiding bij de melkmachine.

Ah, wat heb ik E3 gemist!



**WAAR BLIJFT HET EERSTE REALISTISCHE KOOKSPEL?
EEN PLASTIC FORNUIS MET BIJBEHORENDE POTTEN
EN PANNEN MET SMAAKSENSOREN?**