

Local Multiplayer Mayhem

Op het Playful Arts Festival in 's Hertogenbosch speelde ik laatst weer eens *Johann Sebastian Joust*, het briljante gameprototype van Douglas Wilson. *Joust* is bij uitstek geschikt voor dit soort evenementen, je hebt er namelijk een groepje gemotiveerde spelers voor nodig en genoeg bewegingsgevoelige PlayStation Move-controllers.

Op de achtergrond klinkt trage klassieke muziek: met lome bewegingen benader je de andere spelers, die je probeert te verslaan door hun Move aan te tikken. Schok je daarbij te veel, dan ben je zelf af. Maar dan versnelt de muziek, en wordt je bewegingsvrijheid groter. Deze fase ontlokt onverantwoord gedrag aan beschaafde mensen. Omdat verrassende bewegingen effectief werken, je benen langer zijn dan je armen én ik een vrij ongecontroleerde motoriek heb, schopte ik een jongen vol tegen zijn scheenbeen. Maar *what comes around goes around*: even later haalde ik mijn elleboog open aan een muurtje.

Diezelfde avond probeerde ik *lemon jousting*, een analoge variant waarin elke speler twee pollepels en een citroen krijgt. Eén pollepel is je zwaard, op de ander balanceer je de citroen. Dat bleek bijna net zo leuk,

misschien wel leuker, omdat je kunt doen wat je wilt.

Beide games stammen natuurlijk af van tikkertje, een veilige, geabstraheerde simulatie van de strijd tussen mensen, dat we misschien al speelden toen we nog in berenvelletjes rondliepen. Latere games voegden extra elementen toe als ballen, spelborden, elektronica en CPU's.

De laatste decennia, ongeveer vanaf *Quake* in 1996, is de trend dat je via internet tegen elkaar speelt. Dat is tof, er zijn altijd gemotiveerde tegenstanders beschikbaar. Toch voelt 'local multiplayer' rijker: je kijkt mensen aan, raakt ze per ongeluk aan en kunt ze uitschelden met een ironische ondertoon, en dus niet zo hard en naar als het online al snel wordt.

Niet voor niets is de lokale variant weer in opkomst. Dat zie je bij Playful Arts, maar ook bij de Local Multiplayer Picnic die regelmatig in en rond Utrecht wordt gehouden. En laatst stak ik wat geld in de Kickstarter van *Sportsfriends*, een pakketje met vier local multiplayer sportgames, waaronder een afgewerkte versie van *Johann Sebastian Joust*, dat eind 2013 moet uitkomen voor de PlayStation 3.

NIELS 'T HOOFT