

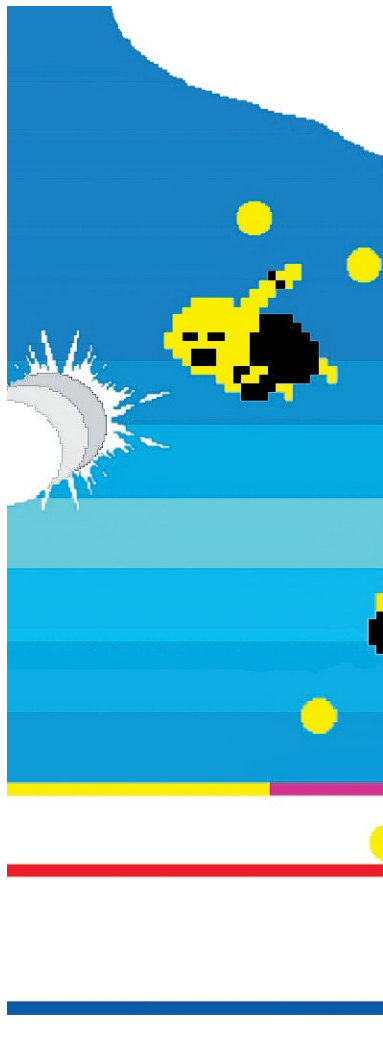
Spelen // Sportsfriends

De hipste games speel je **niet alleen online** tegen elkaar // Je probeert elkaar **in het echt** te verslaan // Je staat weer samen voor de tv, of zelfs zonder tv **in de kroeg**

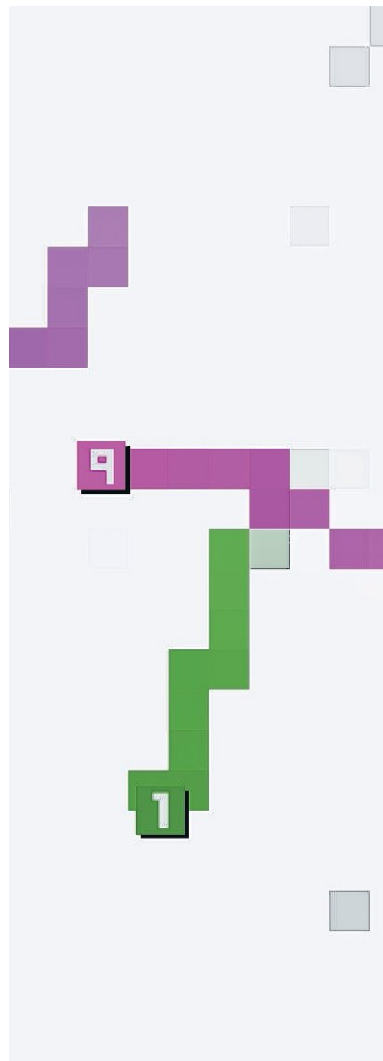
Sportsfriends. Van: Die Gute Fabrik. Voor: PlayStation 3, PlayStation 4. € 13,99. ●●●●●



Super Pole Riders (Bennett Foddy)
Twee tot vier polsstokspringers moeten een bal aan een kabel naar de andere kant van het veld zien te duwen. Je bestuurt je sporter-met-stok met één analoog joystickje en één knop, wat nog niet meevalt. Deze game is dan ook van dezelfde maker als het idioote QWOP, waarin je de ledematen van een hardloper individueel moest besturen; de stakker zat al snel in de knoop. Super Pole Riders is bijna net zo grappig, en bovendien is het hier wél mogelijk om de ander doelbewust te verslaan. Al kost het heel wat oefening voor je je stok enigszins betrouwbaar krijgt waar je hem hebben wilt.



BariBariBall (Noah Sasso)
Combinatie van een vechtspel en een balsport, voor twee tot vier spelers. Om de bal te veroveren moet je je tegenstanders aanvallen, en om te scoren moet je de bal aan de overkant zien te krijgen, zonder dat je zelf in het water valt. Dit wordt extra interessant doordat je een beperkt aantal keer kan springen. Zo ontstaat er een fijn ritme van aanvallen en terugtrekken. BariBariBall is op z'n best als je in het heetst van de strijd samen moet improviseren.



Hokra (Remiro Corbetta)
Minimalistische, razendsnelle variant op teamsporten als voetbal en hockey. Twee teams van twee spelers moeten de bal in elkaars doel zien te krijgen. En de spelers, de goals en de bal bestaan allemaal uit grofweg één pixel. Het is opmerkelijk hoe leuk zo'n uitgekleden sport nog steeds is, al komt het wel vooral aan op een snel reactievermogen. Door een gebrek aan verdere tactische mogelijkheden wordt Hokra daardoor als eerste van de vier saai.



Johann Sebastian Joust (Douglas Wilson)
De PlayStation 3-versie van Joust ondersteunt zeven spelers (de PS4 slechts vier), die vrij moeten kunnen rondlopen. Daar is dus wel wat ruimte voor nodig. Bovendien heb je genoeg controllers nodig: normale DualShocks werken, al is het met de PlayStation Move verreweg het leukst. Maar heb je die grote huiskamer en genoeg spullen, dan is dit een van de leukste games die je met anderen kunt spelen. Dim de lichten, zet het geluid hard, en spreek wat huisregels af: beheerst schoppen naar de Move mag, knijpen niet. Theatrale bewegingen worden gewaardeerd. Joust!

Hinderen van andere spelers is toegestaan

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

Joust! Joust! Joust!' klinkt er in het Berlijnse gamecafé Meltdown. Tussen de vaste stamgasten bevindt zich een groep gamemakers die hier maandelijks samenkomt om bier te drinken, bij te praten over werk en hobby, en nieuwe spellen te spelen.

Deze keer is dat *Sportsfriends*, een pakket van vier moderne sportgames, dat eind 2012 via crowdfundingplatform Kickstarter 110.000 euro ophaalde bij fans.

Nu is het eindelijk af, reden om de lancering op gepaste wijze te vieren. Naast Berlijn zijn er feestjes in Lon-

den, en verschillende plaatsen in de Verenigde Staten.

Drie van de games in het pakket zijn al getest, en allemaal vallen ze in de smaak: polsstokspringen in *Super Pole Riders* is hilarisch, verder dan *Hokra* kun je een balsport niet abstraheren, en vechtgame *BariBariBall* heeft verrassend veel tactische diepgang.

Nu is *Johann Sebastian Joust* aan de beurt. De vloer in het café wordt vrijgemaakt. De zeven spelers synchroniseren hun bewegingsgevoelige Move-controllers – een soort handvatten met lichtgevende tennisbal bovenop – met de Sony PlayStation. De zes mannen en één vrouw gaan in een kring staan; in de ene hand hebben zij hun Move, de andere hand houden ze uitdagend omhoog.

Een computerstem kondigt het be-

gin van het spel aan. Langzame klassieke muziek begint te spelen. Het doel van het spel: beweeg op de muziek maar zorg dat je controller niet te veel schokken krijgt. Hinderen van andere spelers is toegestaan. De deelnemers bewegen zich traag door de ruimte. Een jongen in een lichtblauw shirt kijkt niet uit en krijgt een tik op zijn Move. Hij is af. Dan versnelt de muziek en kunnen de spelers zich tijdelijk heftiger bewegen veroorloven. Chaos breekt uit. In *no time* is er één winnaar over. Nog een potje!

Tikkertje met oosters tintje

Videogames zijn een jong medium, maar tegelijk borduren ze voort op een oude traditie van sport en spel.

Dat geldt ook voor *Joust*. Het is een avantgarde game én een variant op tikkertje. Met een vleugje oosterse vechtsport, aldus de maker. Dat is niet toevallig: de Amerikaanse maker Douglas Wilson deed aan het Center For Computer Games Research in Kopenhagen onderzoek naar 'volksspellen', onder meer bouwend op het werk van de Duitse socioloog Henning Eichberg.

Wilson bedacht allerlei maffe games voor zijn onderzoek. Zoals *Dog the Wag*, geïnspireerd op spijkerpoppen. Je speelt het door een Move-controller aan je broek te hangen, op handen en knieën te gaan zitten en ritmisch met je achterste te wiebelen. Dat is niet alleen leuk omdat je je lijf op onverwachte wijze moet gebruiken, maar ook omdat je in wezen een

show opvoert voor de andere aanwezigen.

Ook *Joust* is zowel een pakkende fysieke bezigheid als een schouwspel. Wilson ontwikkelde het begin 2011 door de PlayStation Move via een omweg aan een pc-laptop te koppelen. Zo werd zijn spel een populair tijdverdrijf op gameconferenties. Nu pas is het op een PlayStation 3 of 4 te spelen.

Of *Joust* bij het algemeen publiek net zo'n succes wordt als bij de gamemakers in het Berlijnse café valt nog te bezien. Feit is wel dat de *Sportsfriends*-spellen helemaal passen in de trend van *local multiplayer games*: de hipste spellen speel je niet meer online tegen elkaar, maar in het echt. Dus samen voor de tv, of in het geval van *Joust* zonder tv. Net als vroeger.