

CLOSE UP

INTERACTIEVE GAMES DOEN GRENS TUSSEN SPEL EN REALITEIT VERVAGEN

Games zijn niet altijd louter amusement. De Karel de Grotehogeschool promoot zijn wetenschappelijke studierichtingen met behulp van een erg realistisch computerspel en ook de film 'Cloverfield' lokt heel wat volk naar de cinema dankzij een spitsvondige game.

Een sms'je van een moordenaar

VAN ONZE REDACTEUR

KRISTOF HOEFKENS

BRUSSEL | De film *Cloverfield* is bijzonder. Ondanks het flinterdunne verhaaltje, de onbekende cast en de vreemde beelden stormde *Cloverfield* in geen tijd naar de top van de Amerikaanse box office. Dat gigantische succes heeft de film grotendeels aan zijn spitsvondige reclamecampagne te danken.

Liever dan een klassieke trailer op de massa los te laten, koos de producer J.J. Abrams — vooral bekend van de televisieserie *Lost* — ervoor om *Cloverfield* in een wolk van geheimzinnigheid te hullen. Hij zette de obscure website 1-18-08.com online, die een eerste hint bevatte. Op die site kregen surfers foto's te zien van een ramp die in New York had plaatsgevonden. De foto's bevatten allerlei aanwijzingen en leidden onder meer naar de Myspacepagina van een van de hoofdpersonages, die dan weer naar andere bronnen verwees. Pientere surfers konden zo een deel van de plot van *Cloverfield* achterhalen.

De jonge massa bleek erg onder de indruk van het realistische spelletje — dat onder gamers een 'Alternate Reality Game' (ARG) wordt genoemd. Duizenden spelers deden eraan mee.

Het grondbeginsel van een ARG is: 'This is not a game' (Tinag). Terwijl het bij 'gewone' games altijd duidelijk blijft dat het om een spel gaat, doen de producenten van ARG's er alles aan om het spel zo realistisch mogelijk te maken. Als gamer zit je niet langer in de zetel voor een scherm, maar moet je de deur uit als je het raadsel wil oplossen. Als de game om de zoektocht naar een moordenaar draait, kan je als gamer een sms'je van de moordenaar krijgen, een mail van een politieagent of kan je worden opgebeld door een acteur die mee in het complot zit. Alles is mogelijk.

'Als gamer zit je niet langer in de zetel voor het scherm, maar moet je de deur uit als je het spel wil spelen'



Een spitsvondige game rond een aanslag in New York moest de film 'Cloverfield' promoten — met succes. © rr

De lijnen van een ARG liggen niet zo vast als bij een ander spel. Er is altijd wel iemand die de zaken onder controle houdt — de zogenaamde poppenspeler — maar er is ruimte voor improvisatie: voor onvoorziene omstandigheden of voor onverwachte reacties van gamers.

Qua opzet lijken ARG's sterk op de film *The game*. Daarin krijgt de uitgebluste zakenman Michael Douglas een spel cadeau van zijn broer. Tijdens het spelen ervan valt de grens tussen fictie en realiteit weg: is het spel een morbide grap of is het bittere ernst? *The game* groeide uit tot een cultfilm en vormde een belangrijke inspiratiebron voor de ontwikkelaars van de eerste ARG's.

In Vlaanderen waren ARG's tot voor kort niet meer dan behoorlijk primitieve stadsspellen waarbij studenten elkaar met een waterpistoolje te lijf gingen. Vorig jaar lanceerden de makers van de soap *Emma* een eigen ARG. Via een cluster internetpagina's konden de surfers meer te weten komen over de moord op Marc, de vader van hoofdpersonage Emma.

Het collectief De Scriptomanen gaat nog een stapje verder. In opdracht van de Karel de Grotehogeschool werken ze aan een ARG die afgestudeerden van de middelbare school moet motiveren om wetenschappen te gaan studeren. 'Alles draait om een onrust-

wekkende verdwijning', vertelt Patrick Bernauw van De Scriptomanen. 'De jongeren moeten een detectivebureau helpen tijdens de zoektocht. Daarbij moeten ze gebruiken maken van een roman, Myspace, Youtube, Google Earth en ga zo maar door. Uiteindelijk zullen ze in de Karel de Grotehogeschool verschillende tests kunnen doen, zoals het analyseren van vingerafdrukken.'

Hoe komen Vlamingen op het idee een ARG te ontwikkelen? 'We

hadden geen weet van het bestaan van alternate reality games', legt Patrick Bernauw uit. 'We dachten dat we ontzettend origineel bezig waren. Niet dus. Al denk ik wel dat wij de enige ontwikkelaars van ARG's in Vlaanderen zijn.'

Patrick Bernauw is samen met Guy Didelez verantwoordelijk voor de scenario's van de ARG's. Opmerkelijk, aangezien het duo Bernauw-Didelez al heel wat misdaadromans op zijn naam heeft staan. In maart gaat het spel van de Scriptomanen van start.

ONLINE

www.rsearch.be
www.1-18-08.com



Het spel 'Rsearch' van de Scriptomanen: in het spoor van een detectivebureau. © rr

De geschiedenis van een genre

- **The beast (2001)**: Wordt beschouwd als de eerste Alternate Reality Game. Kwam uit in 2001 om de Spielbergprent *A.I.* te promoten. Er speelden maar liefst drie miljoen mensen mee. Het spel duurde uiteindelijk drie maanden.
- **I love bees (2004)**: Legendarisch spel dat de release van het spel Halo 2 de nodige luister moest bijzetten. Surfers moesten samenwerken om het mysterie van rinkellende telefoons te ontwarren.
- **Perplex City (2005)**: Draaide om de verdwenen Receda Cube. Wie het ding vond, mocht 200.000 dollar opstrijken. De cube werd begin 2007 gevonden in Wakerly Great Wood in Northamptonshire, Engeland.
- **World without oil (2007)**: ARG's zijn erg geschikt om mensen te sensibiliseren, zo bleek uit dit spel. *World without oil* toonde een wereld waar geen olie meer te vinden was. Zo leerden surfers wat de gevolgen zouden zijn en hoe belangrijk het is op zoek te gaan naar alternatieven.
- **The Lost experience, Heroes... (2007)**: In 2007 gebruikten heel wat televisieseries een ARG om hun premièeres te laten opvallen.

