

Dutch Cowboys

Dutch Cowboys bericht dagelijks online over onder meer innoverende technologie, gadgets, games, software, cybercrime en ontwikkelingen op het gebied van sociale media. „Een technologie en entertainment blog”, vat Patrick Smeets samen. Oprichter in 2004 was Henk de Hooge van de Gouden Gids. Samen met Paul Aelen was hij een van de eerste bloggers over interactieve marketing. In 2005 werd Dutch Cowboys door de jury van Dutch Bloggies uitgeroepen tot beste techblog van Nederland.



Patrick Smeets: „Speler is leuk.”
FOTO ROGER DOHMEN

De wonderere wereld van Patrick Smeets

DOOR BART EBISCH

Als kind keek ik altijd naar *Wondere Wereld* van Chriet Titulaer. Astronaut wilde ik worden. Vandaar mijn fascinatie voor *Star Wars*. Alle boeken uit de bibliotheek over de ruimte verslond ik. En uiteraard heb ik *Kuifje naar en Kuifje op de Maan* gelezen.” Astronaut werd Patrick Smeets niet. Zijn moeder vond dat hij daar te klein voor was. Patrick meet 1,69 meter. „Of de lengterestrictie nog steeds geldt weet ik niet, maar nu is het te laat”, lacht hij. Toch houdt de professioneel blogger over games en technologie zich uren per dag op in het heelal. Als speler van *Destiny*, een verslavend schietspel dat zich afspeelt tegen schitterende ruimtedecors. „Games is een leuk tijdverdrijf”, legt Patrick uit. „Sowieso is spelen leuk. Een kind doet niet anders. Totdat gezegd wordt dat het iets is voor kinderen. Dan mogen mensen plotseling niet meer spelen. Ik snap dat niet.”

Waarom spreekt 'Destiny' je zo aan?

„Het schiet zo lekker. De vijand voor de kop schieten. Dat klinkt onnozel, maar zo is het wel. Nieuwe werelden ontdekken, jacht maken op nieuwe wapens, telkens een nieuw avontuur. Interactie, daar draait het om. Met gemak kan ik *Destiny* drie uur non-stop spelen.”

Ben je gameverslaafd?

„Dat etiket krijg ik beslist opgeplakt als ik vertel hoeveel uur ik dagelijks achter de spelcomputer zit. Wat dat zegt? Mijn vriendin is nog altijd bij me en ik heb nog altijd werk.”

Hoe doe je dat, zoveel uur besteden aan gamen?

„Zo ingewikkeld is het niet. Je moet niet teveel andere dingen doen. Ik ga in het weekend niet uit, ik wandel niet. Dat vind ik allemaal niet zo interessant. Andere mensen liggen op de bank en kijken naar Netflix. Ik vind het leuk om te gamen.”

Deels beroepsmatig, toch?

„Dat kan ik natuurlijk altijd als excuus gebruiken bij mijn vriendin. Zo van, 'Sorry, maar ik moet even gamen voor mijn werk.'”

Wat was je eerste spelcomputer?

„De MSX, een homecomputer en

Na het einde van TV Limburg vond Patrick Smeets (41) uit Elsloo vorig jaar als chef games onderdak bij Dutch Cowboys.

Online bericht hij nu over de nieuwste computerspellen en technologische ontwikkelingen. 'Chriet Titulaer was mijn held. Ik was ontdaan van zijn dood.'

concurrent van de Commodore 64. Ik was een jaar of tien. Van de verkoop van mijn verzameling *Star Wars*-poppetjes kon ik eentje kopen. Van mijn krantenwink kocht ik de bijbehorende spellen. Dat waren cartridges die je in de MSX moest stoppen. Mijn eerste game was *Nemesis II*, een schietspel in de ruimte. Eindelijk had ik tachtig gulden bij elkaar gespaard. Ik weet nog dat ik

Patrick Smeets op Pinkpop

Als zanger van de Roermondse nu-metalband Dreadlock Pussy stond Patrick Smeets in 2001 op Pinkpop. In 1990 brak de band door met het album *Sharp Instead*. Een gouden toekomst werd voorspeld, maar dat werd het niet. Op muzikaal vlak groeiden de bandleden uit elkaar. Het laatste optreden was in mei 2006 in De Effenaar in Eindhoven. Regelmatig wordt Smeets de vraag gesteld wanneer er een reünieconcert komt. „Dat gaat niet gebeuren”, klinkt het vastbesloten. „Dreadlock Pussy is geweest. Ik concentreer me op mijn werk.”

met de fiets naar Geleen reed om het spel te kopen. Een zomerdag. Bloedheer was het. Trouwens, dat mijn moeder mijn *Star Wars*-verzameling verkocht was achteraf niet zo slim. De verzameling was duizenden euro's waard.”

Wat is je favoriete spelcomputer?

„Ik heb ze allemaal. Playstation, Wii, Xbox, noem maar op. Als ik er een moet noemen, dan de Super Nintendo, vanwege de vele coole spellen, zoals *Super Mario World*. Dat was midden jaren negentig. Als tiener zat ik toen vol in het gamen.”

En de slechtste gamecomputer ooit?

„De Virtual Boy, ook van Nintendo. Games spelen met een 3D-bril op. Dat was ook halverwege de jaren negentig. Na twintig minuten had je knallende hoofdpijn. Leuk idee, maar vijftien jaar te vroeg. De Virtual Boy is een stille dood gestorven.”

Vorige week kondigde je online de nieuwe versie aan van de populaire oorlogsgame 'Call of Duty'. Ben je fan?

„Een goed spel, maar niet voor mij. Daar ben ik te oud voor.”

Hoe bedoel je dat?

„Mijn reactievermogen laat na. Dit gaat te snel voor mij. Ik ben competitief ingesteld. Als ik niet meekan, dan vind ik er niks aan. Ik verlies alleen maar en dat tegen tiens van een jaar of vijftien die het spel niet mogen hebben, maar wel massaal spelen.”

Succesvolle games worden uitgemolken met telkens nieuwe versies. Nieuwe titels verschijnen sporadisch. Hoe kan dat?

„Er is niks eenvoudigers dan voortborduren op een kassucces. Slechte recensies doen daar geen afbreuk aan. Mensen vinden het niet meer belangrijk wat iemand anders zegt. 'Niet kopen?' Dat beslis ik zelf wel even. De kritiek op de nieuwe *Mass Effect* was vernietigend, maar die game heeft wel weer kasrecords verbroken. Van de andere kant is het heel duur om een game maken. Uitgevers zijn behoudender geworden. *Destiny* bijvoorbeeld kostte bijna 400 miljoen euro, meer dan de duurste speelfilm ooit gemaakt. Begin september verschijnt deel 2. Daar kijk ik echt naar uit.”

“
De game 'Destiny' kostte bijna 400 miljoen euro. Meer dan de duurste speelfilm die ooit werd gemaakt.

Patrick Smeets, professioneel blogger