

Een miljoen in 24 uur

Er zijn van die figuren die een industrie volledig op de kop kunnen zetten.

Vorige week besloot game-industrieveteraan Tim Schafer af te wijken van de standaard manier van het financieren van een game. Normaal zou hij naar een game-uitgever zijn gegaan en hem het spelconcept voorgelegd hebben. Die zou dan intern overleggen.

Uitgevers moeten als beursgenoteerde bedrijven risico's spreiden en in de praktijk betekent dit dat er uitgebreid publieksonderzoek gedaan wordt naar (mogelijke) kopers en hun voorkeuren. Alles om de risico's zoveel mogelijk te beperken.

De kans dat Schafer zonder beperkingen zijn ideeën had kunnen uitvoeren is klein. En hij kent het klappen van de zweep. De games van zijn studio Double Fine worden door kenners, fans en critici alom geprezen, maar zijn geen kaskrakers.

Daar komt bij dat Schafer een game wil maken uit een genre dat je tegenwoordig nog maar weinig ziet. Een *point and click adventure game*. Oftewel een sterk door een verhaal gedreven spel met puzzelelementen. En geloof me, daar moet je van houden.

En dus wendde Schafer zich direct tot de liefhebbers. Hij vroeg hun om geld. Nog nooit werd zo snel zoveel geld opgehaald. Binnen 24 uur zamelde Schafer via Kickstarter.com maar liefst een miljoen dollar in.

Inmiddels is hij de twee miljoen gepasseerd. Het doel was 400.000.


Wat dit project echt bijzonder maakt, is dat Schafer het hele ont-



wikkelingstraject door documentairemakers zal laten vastleggen. Dat trok mij over de streep om 30 dollar bij te dragen. Maandenlang zal een filmcrew hem volgen en ook tijdens de rit verslag doen van zijn avontuur. Het belooft een zeldzaam kijkje in de game-designkeuken te worden en alleen daarom al is Schafer mijn nieuwe held. Niet vervelend is dat Schafer sympathiek en grappig is.

Wordt de game van Schafer en zijn team een succes? Dat zou de kers op de taart zijn. Belangrijker is nog dat hij laat zien dat gamers willen betalen voor creatieve risico's. Het is mijn hoop dat na Schafer vele gamestudio's zullen volgen. En dat gamers terugkijken op februari 2012 als het omslagpunt van door het publiek direct gefinancierde, originele, creatieve producties.

DAVID NIEBORG

 In deze rubriek schrijven gamejournalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg over games