



Ridiculous fishing //

De **Utrechtse gamemakers** van Vlambeer maakten een geniale visgame // Dat idee werd **gejat** // Maar Vlambeer **vecht terug** met de hit *Ridiculous Fishing*

Een idioot visspelletje als zoete wraak



Ridiculous Fishing is gebaseerd op een idiote ingeving, maar is goed voor een wereldhit. BEELDEN VLAMBEER

DAVID NIEBORG
MEDEWERKER GAMES

AMSTERDAM. De ondertitel van de iPhone-game *Ridiculous Fishing* luidt: *A tale of redemption*. Het is een dikke knipoog naar hoe het spel van twee Utrechtse gamemakers tot stand is gekomen. Want dat is een verhaal van, jawel, verlossing. Met diepe dalen en één hele hoge piek. Het dieptepunt was een Amerikaanse gamestudio die er twee jaar geleden met het spelconcept vandoor ging. De piek kwam afgelopen week, toen *Ridiculous Fishing* haar debuut maakte in de App Store – met groot succes.

Het waren een paar hectische weken voor de jongens van Vlambeer. Het Utrechtse game-ontwikkelaarsduo Rami Ismail (24) en Jan Willem Nijman (22) hebben weinig slaap gehad de laatste dagen. Vanuit de VS laat Ismail weten: „Het is een soort emotionele afsluiting van een lange, zware tijd.”

Afgelopen week was in elk opzicht succesvoller dan ooit verwacht. *Ridiculous Fishing* kwam uit op 14 maart om vervolgens in een klap door te stoten naar de hitlijsten van Apple's App Store. In de Amerikaanse winkel stond het spel een week lang in de topvijf. Dat is maar weinig Nederlandse game-ontwikkelaars ooit eerder gelukt. Om de Amerikaanse toptien te halen zijn tienduizenden downloads per dag nodig. En als je er eenmaal in staat, worden het er nog meer. Hoeveel exemplaren precies verkocht zijn wil Ismail niet zeggen, maar voegt hij eraan toe: „Het is voor ons in principe een vrijkaart om een paar jaar te kunnen experimenteren met games.” Enkele honderdduizenden downloads dus. En geen gratis versies zoals bij veel andere mobiele games, maar drie dollar per stuk.

En zo gaat het nog wel even door. *Ridiculous Fishing* kreeg alle denkbare duwtjes in de rug die een mobiele game kan krijgen. Apple bombardeerde *Ridiculous Fishing* tot 'Editors' Choice'. Een gebaar dat voor flink wat extra aandacht zorgt in Apple's virtuele winkel.

Ook critici zijn unaniem enthousiast. Nu zijn gamerecensenten van huis uit scheutig met hoge cijfers, maar ook de wat meer gereserveerde critici lieten alle terughoudendheid varen. Zelfs

NEDERLANDSE GAMERS VIEREN HET SUCCES ALSOF HET WK GEWONNEN IS

het gerenommeerde gametijdschrift *EDGE* noemde het spel „subliem”. Maar uiteindelijk hebben gamers het laatste woord. *Lord of the Rings*-acteur Elijah Wood, twitterde: „Currently addicted to *Ridiculous Fishing*.” Op Facebook en Twitter vieren Nederlandse gameliefhebbers het wereldsucces van de twee Nederlandse jongens alsof het WK gewonnen is.

Niet gek voor een duo dat nog niet zo lang geleden leefde op instant noedels. Sterker nog, Ismail en Nijman waren bijna uit elkaar gegaan als duo. Het verhaal achter *Ridiculous Fishing* is exemplarisch voor een nieuwe tak in de game-industrie: de wereld van zogenaamde indie (onafhankelijke) game-ontwikkelaars die zich laat voorstaan op artistieke in plaats van zakelijke belangen. Maar diezelfde indie-ontwikkelaars bewegen zich in een snel groeiende miljardenindustrie waarin niet iedereen zich even collegiaal opstelt.

Nijman bedacht het oorspronkelijke spel *Radical Fishing* in de zomer van 2010. Het spelconcept is geïnspireerd op een documentaire waarin lijnvisserij in slowmotion tonijnen uit het water halen. Dat is meteen het belangrijkste spelmechanisme. Eerst vissen ontwijken, dan de vissen ophengelen. Maar wat nou als je de vissen wanneer ze aan de oppervlakte komen, net als vroeger in *Duck Hunt*, uit de lucht kan schieten? Een idiote ingeving. Maar wel een die de basis legt voor een origineel en uitdagend spel. De jongens verkopen de game aan de website bored.com waar het gratis is te spelen, en werken hard aan een betaalde versie voor de Apple apparaten.

Maar dan gaat het mis. Precies een jaar later geeft de Amerikaanse studio Gamenauts een trailer vrij voor hun mobiele game *Ninja Fishing*. De bejaarde visser uit Vlambeers game is vervangen door een vissende ninja. Maar verder is

het spel in elk denkbaar opzicht hetzelfde. Het blijkt geen toeval. Gamenauts zegt „geïnspireerd” te zijn door *Radical Fishing* en biedt de jongens van Vlambeer een deel van de inkomsten. Ideeëndiefstal waar juridisch gezien weinig tegen te doen is. Voor rechters geldt dat een spel origineel moet zijn. Maar dat geldt in de praktijk enkel voor het uiterlijk, niet voor de onderliggende spelmechanieken, want die zijn te generiek. En dus komt Gamenauts weg met exact hetzelfde spel in een ander jasje.

En Ismail en Nijman willen helemaal geen geld, maar erkenning. „Geef ons twee maanden”, stelt Ismail voor, dan kunnen beide games tegelijk in de Appstore staan. Het antwoord van Gamenauts: de volgende dag staat *Ninja Fishing* als gratis download in de App Store met de optie om in het spel items te kopen.

Voor Vlambeer werkt de actie van Gamenauts buitengewoon demotiverend. Oorspronkelijke, maar vooral simpele spelconcepten bedenken is een kunst. Komt nog eens bij dat Gamenauts' *Ninja Fishing* meer dan twaalf miljoen keer gedownload wordt.

Bovendien merkt Vlambeer dat gamers denken dat Vlambeers nog uit te komen versie een kloon is van *Ninja Fishing*, in plaats van andersom. Dan maar helemaal stoppen met Vlambeer? De ontwikkeling van *Ridiculous Fishing* wordt in de ijskast gezet. Maar na een *roadtrip* door de VS met de Amerikaanse mede-ontwikkelaars besluit het team alsnog de tanden op elkaar te zetten en *Ridiculous Fishing* tot in de puntjes uit te werken.

Dan, midden maart, blaast *Ridiculous Fishing* de kloon van Gamenauts uit het water. Het is de vraag of de opbrengsten van *Ninja Fishing* geëvenaard worden. Maar daar was het Vlambeer niet om te doen. Hun wraak is nog veel zouter: eindelijk die langgekoesterde erkenning.