

Depri-versie van de Sims

De trailer van *Cart Life* begint met de logistiek van een hotdogkraampje. Ingrediënten inslaan, prijzen bepalen, broodjes verkopen. Pas halverwege wordt duidelijk dat het spel draait om het miserabele leven van de verkoper en de mensen om hem heen. Je ziet ze slenteren door de straten van een vervallen stad, een sigaret roken, een kat oppakken en knuffelen. Het is een soort depressieve versie van *De Sims*.

Het had weinig gescheeld of niemand had ooit van *Cart Life* gehoord. Richard Hofmeier ontwikkelde de game in zijn eentje, met gratis tools, en zette hem in 2011 online. Hij noemde het een *retail simulator*, alsof hij wilde voorkomen dat mensen erachter kwamen wat hij nou precies had gemaakt. Maar de paar spelers die dieper groeven, werden er echt door gegrepen.

Joel Goodwin van de (vrij obscure) website *Electron Dance* tipte de game aan Adam Smith van de (behoorlijk populaire) website *Rock Paper Shotgun*. Collega-gamemakers evangeliseerden *Cart Life* op Twitter. Het spel werd genomineerd voor de Independent Games Festival Awards, 's werelds boeiendste gameprijzen. Vorige week werden die uitgereikt en *Cart Life* verzilverde alle drie de nominaties, inclusief de hoofdprijs.

Het is typerend voor games anno 2013: kunstenaars kunnen voor een habbekrats gedenkwaardige spellen maken, en door internet kan zelfs de obscuurste creatie worden opgemerkt. De makers van eerdere successen als *World of Goo* en *Minecraft* investeren nu in de volgende generatie indiegames, wat betekent dat je steeds vaker games zal gaan zien met het hart van *Cart Life* en de productiewaardes van, zeg, *BioShock Infinite*. Ik kan niet wachten!