

Alleen helden hebben succes met games op Kickstarter

Games Broken Age

Gamedesigner Tim Schafer is een held voor zijn fans. Die gaven 2,5 miljoen voor alleen een beknopt idee voor een nieuw spel. Vorige week kwam het uit: *Broken Age* is prachtig.

Door **Niels't Hooft**

“Ik voel me voor het eerst in mijn leven succesvol”, zegt de bekende Amerikaanse gamedesigner Tim Schafer in een documentaire behorend bij zijn jongste game, het vorige week verschenen *Broken Age*. „Niet dat ik voorheen dacht dat ik een mislukking was. Eerder een alternatief.”

Het is een opvallende uitspraak voor een van 's werelds bekendste spellenmakers. Schafer (1967) verdiende in de jaren negentig zijn strepen bij LucasArts met titels als *The Secret of Monkey Island*, *Full Throttle* en *Grim Fandango*. Fraai getekende avonturenspellen met een rustig speeltempo en een origineel, humoristisch verhaal.

Schafers maakte 'point and click adventures': games die je speelt door met de muis voorwerpen of personen aan te klikken en zo een bepaalde actie te starten. Het genre raakte echter uit de mode bij uitgeverijen. Toen Schafer zijn studio Double Fine begon, moest hij zich aan andere genres wagen. Wat hij maakte kreeg positieve kritieken, maar verkocht minder goed.

In maart 2012 had Schafer eindelijk weer een hit te pakken, terwijl de ontwikkeling nog niet eens was begonnen. Via crowdfunding-site Kickstarter waarop geïnteresseerden een bedrag kunnen doneren aan een project, haalde hij bijna 2,5 miljoen euro op bij 87.000 liefhebbers. De game-industrie keek met grote belangstelling toe; zo-



Het middeleeuwse meisje **Vella** is een van de hoofdpersonen in *Broken Age*.

iets was nooit eerder vertoond. Het was niet de eerste geslaagde crowdfunding voor een game, maar wel de eerste die zoveel geld ophaalde. Schafer had bovendien slechts drie ton gevraagd. Ook bijzonder: de meeste Kickstarter-projecten hebben een uitgebreide pitch, maar die van Schafer was kort en bondig. Zou het niet gaaf zijn als mijn team en ik weer eens een ouderwetse *adventure* zouden maken? De fans steunden hem blind.

Pas toen het geld binnen was, schreef hij de eerste ideeën op. Het gehele creatieve proces is vastgelegd in een documentairereeks van in totaal bijna acht uur. Die gaat naar de donateurs van Kickstarter en komt binnenkort ook op de markt, meldt de producent. Het is een waardevol document. We zien een ervaren maker, zonder enige faalangst, die verlost van het juk van sturende uitgeverijen zijn eigen richting kiest. Hij hoeft zich enkel te bekommeren om het eindproduct. Op de vraag of hij een druk voelt, van fans die bijna live meekijken reageert Schafer verontwaardigd. „Vóór dit project

stond ik op het punt om twintig medewerkers te ontslaan. Dat is pas druk.”

Toch was er medio 2013 slecht nieuws. De productietijd van zes tot acht maanden was zwaar overschreden. En erger: het geld was op. Met het hoge budget van 2,5 miljoen in plaats van 3 ton had Schafer te grote plannen gemaakt.

Besloten werd het spel te splitsen. Het eerste deel kwam vorige week beschikbaar voor donateurs. Op 28 januari mag de rest van de wereld aan de slag. De eerste recensies zijn lovend. Het spel is prachtig: een handgeschilderd dubbelverhaal, dat schakelt tussen een jongen in een ruimteschip en een meisje in een middeleeuws dorp.

Kunnen andere ontwerpers Schafers voorbeeld volgen op Kickstarter? Bijna dertig games haalden minstens 1 miljoen euro op, maar vrijwel alle Nederlandse studio's die zich waagden aan crowdfunding, strandden. Misschien is zo'n succes alleen voorbehouden aan makers als Schafer. Te klein voor de uitgeverijen, maar een grote held voor zijn fans.