

Punkhelden van de games

Wat een mooi duo, die jongens van Vlambeer. Het zijn de punkhelden van de games, voor zover we die hebben in ons land, en tot nu toe staan er minstens twee meesterwerken op hun naam: *Super Crate Box* en *Luftrauser*. In hun korte bestaan brachten ze volgens sommige tellingen al twaalf games uit.

De een heet Jan Willem. Hij is tenger, draagt altijd een capuchon, en is de onstuitbaar productieve ontwerper die zelfs in zijn slaap nog games lijkt te bedenken. De ander heet Rami. Hij is harig, bebrild, de praatjesmaker van het stel. De man die zorgt dat iedereen Vlambeer kent en ook nog een stevig potje kan programmeren.

In hun hok in het Dutch Game Garden-bedrijfscentrum hangt een poster met de tekst „*You don't get to 500 million crates without making a few enemies*”. Vrij naar het affiche van Facebook-film *The Social Network*, maar ook een verwijzing naar *Super Crate Box*, waarin het doel niet is om vijanden neer te schieten, maar om kratjes op te pakken. Die geven je steeds andere wapens, soms heel goed, soms heel slecht, wat het spel uiterst spannend maakt.

De slogan zou net zo goed kunnen slaan op andere gamemakers, die Vlambeer tegen zich in het harnas

jaagt. Met hun on-Nederlandse flair. Met hun relatief simpele games, die toch zoveel aandacht krijgen. Met hun pixelgraphics van dertig jaar geleden, toen die jongens zelf nog niet eens geboren waren!

Er is natuurlijk altijd wrevel richting nieuwe generaties, die met groter intuïtief gemak, niet geremd door enige ervaring, gebruikmaken van de verworvenheden van de vorige. De vorige generatie gamemakers vreest natuurlijk dat zij overbodig zal worden gemaakt. En dat is ook zo.

Nu staat Vlambeer ook nog eens, als enige Nederlanders, in de top vijftig beste gameontwikkelaars van het toonaangevende Engelse tijdschrift *Edge*. Op plek 34 worden Jan Willem en Rami geprezen om hun onvermoeibare werklust, maar ook om hun scherpe gevoel voor „directheid, helder ontwerp en stevige audiovisuele feedback”.

Er is natuurlijk kritiek op de lijst, maar ik heb laatst de bèta van *Luftrausers* gespeeld, de uitgebouwde versie van *Luftrauser*. Een *lo-fi* schietspel waarin je vliegtuigje met grote soplasse bloedstollende luchtacrobatiek uitvoert. En ik kan je vertellen: alle lof is terecht. Dit spel wordt weer fantastisch.

NIELS 'T HOOFT