

Onuitvoerbare games

Oké, lang verhaal: Peter Molyneux is een Britse gameveteraan, bekend om wilde beloftes voor games die hij zelden waarmaakt. ‘petermolydeux’ is een parodie-Twitter-account vol met amusante, onuitvoerbare gameconcepten. De Molyjam was een *game jam* waarbij die concepten in 48 uur worden uitgewerkt tot speelbare prototypes. Waar Peter Molyneux vervolgens jubelend op reageerde! Zo werkt het dus: de ene *meme* nestelt zich in de volgende.

Afgelopen weekend werd op meer dan dertig locaties wereldwijd een tweede Molyjam gehouden, nu met hyperbolische uitspraken van de echte Molyneux als uitgangspunt. Ik was bij de presentatie van de in Utrecht gemaakte games, die op de een of andere manier allemaal over af luisteren gingen. Het hing in de lucht.

In *Conspicuous* moest je gesprekken tussen de bezoekers van een gameconventie opvangen om een aanslag te verijdelen. Tricky: als iemand zei dat hij mensen ging afknallen, kon dat ook over een schietspel gaan. In *Prisma* moest je aan de hand van bankafschriften, e-mails en foto's bepalen of iemand een terrorist was. In het bordspel *Tick Tick* moest je door overleg en dobbelsteenrollen ontdekken waar de bom was. Het liet zien hoe moeilijk het is om conclusies te trekken uit beperkte informatie.

Zo zorgt een overenthousiaste gameontwikkelaar voor interessante spellen over een belangrijk actueel thema. Je vindt ze op Molyjam.com.