

De hersenkronkels van een gamemaker

Stills uit *Helix*, een schietspel waarin je niet kunt schieten, maar de vijand moet omcirkelen.

Games Gamecritici kennen hem al, maar een grote hit heeft gamemaker Michael Brough nog niet gehad. Terwijl zijn games zo goed zijn. **Je moet alleen wel zijn experimentele ideeën begrijpen.**

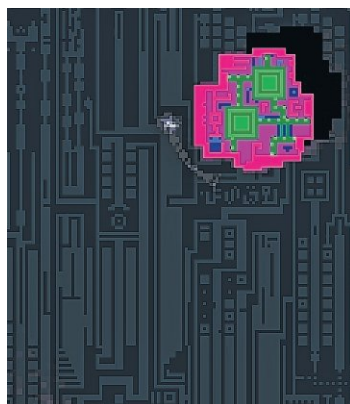
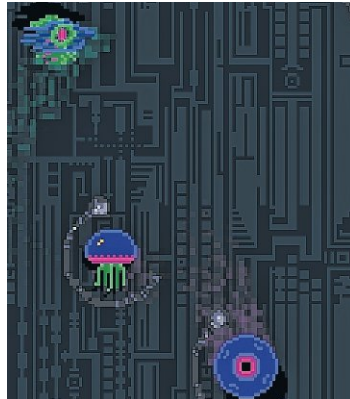
NIELS 'T HOOFT

Zelf heeft Michael Brough maar drie woorden nodig om zijn nieuwste iOS-game *Helix* te beschrijven: omcirkel je vijanden. Zo simpel is het inderdaad, maar ook weer niet. Want naarmate je je ruimteschip vaker rond je tegenstanders manoeu-

vreert, kom je steeds meer soorten vijanden en andere verrassingen tegen.

Met zijn lange haren en baard lijkt Brough (28) wel wat op de medewerkers van gamepionier Atari in de jaren zeventig. Zijn werkwijze is niet heel anders: in zijn eentje ontwerpt, tekent en programmeert hij, en vaak maakt hij zijn eigen muziek en geluidseffecten. Dan zijn er de games zelf, die met hun rauwe pixelstijl, vreemde geluiden en knippereffecten op z'n minst doen denken aan vroeger. Maar de games die deze in Schotland woonachtige Nieuw Zeelander maakt, zijn juist ook heel modern.

Helix bestuurt bijvoorbeeld extreem soepel: je hoeft alleen maar met je vinger rondjes te draaien in de hoek van het scherm. Best bijzonder gezien het overschot aan touchscreengames met hopeloos slechte bediening.



Nu nog een grote hit

Brough is veel productiever dan zijn voorgangers. Om de zoveel tijd slingert hij nieuwe creaties de wereld in. Dat kan doordat app-stores zoals die van Apple zo toegankelijk zijn; Brough verkoopt er nu vijf iOS-games. Maar op zijn website smestorp.com kun je nog eens tientallen spellen gratis downloaden.

Hij heeft alle tijd om aan nieuw spul te werken, want hoewel hij vooralsnog geen grote hits scoorde, zorgen zijn games voor een gestage inkomstenstroom. Hij kreeg al de erkenning van critici met de Nuovo Award-nominatie op het Independent

Interessante fouten zijn volgens hem het levensbloed van de creativiteit

Games Festival 2013, het Sundance Festival van de gamewereld. En dan is er nog Broughs vrouw, op wier salaris hij indien nodig kan leunen; voor haar verhuisde hij naar Schotland.

Waarom zijn de games van Michael Brough zo goed? Hij zweert bij snel in elkaar geflanste prototypes; experimenteren om te ontdekken om een wild idee iets leukers oplevert. En belangrijker dan wat werkt, is wat er misgaat. Interessante fouten zijn volgens hem „het levensbloed van de creativiteit”. Daarom maakt hij ook geen gebruik van kant-en-klare ontwikkelpakketten zoals Game Maker en Unity: als je zelf programmeert, loopt er meer in het honderd.

Veel van Broughs games geven een onverwachte draai aan bekende spelmechanismen, zoals *Helix* een schiet-

game is waarin je niet kunt schieten, maar de tegenstander moet omcirkelen.

De tankgame voor twee spelers *Glitch Tank* speelt met het gegeven dat knoppen op touchscreens niet permanent zijn. Om beurten kies je uit een beperkte hoeveelheid willekeurige bewegingen en rijzen er vragen, zoals hoe je je uit een lastige situatie redt als je simpelweg niet naar links kunt draaien.

Leer denken als Broughs

Vaak zijn Broughs games nogal cryptisch en moet je als speler eerst hun betekenis zien te ontrafelen. Zoals *Zaga-33*, waarin *power-ups* bij elke sessie weer een ander effect hebben. Voorzichtige nieuwsgierigheid is het credo.

Het vervolg op *Zaga-33* is waarschijnlijk Broughs beste werk, *868-HACK*. Het heeft veel weg van het spel *Rogue* uit 1980, waarin je steeds dieper in een kerker moet doordringen en steeds moeilijkere vijanden moet verslaan. Ging je af, dan begon je helemaal opnieuw. In *868-HACK* moet je ook nog eens nieuwe 'functies' verzamelen om je tegenstanders op creatieve manieren te dwarsbomen. Een potje duurt maar een paar minuten en dwingt je steeds scherpe keuzes te maken en, in het heetst van de strijd, te improviseren.

Brought maakt hoogst persoonlijke games, al was het omdat hij ze in zijn eentje en geheel naar eigen inzicht in elkaar zet. Elk spel weet hij haarscherp te concentreren op één of enkele elementen, maar dan wel op zijn manier. Om ze te kunnen spelen is het alsof je via de kronkels van zijn hersens moet leren denken. Dat maakt Michael Brough een gamemaker om in de gaten te houden.