



In gesprek met... Niki Smit van Monobanda

Het piepjonge Monobanda is grootgrutter in prijzen en toegewezen subsidies. Tijd om de burens van Control eens te ondervragen. We spreken Niki Smit, een van de vijf oprichters (tweede van rechts op de foto).

Vaak gejuicht afgelopen jaar? Smit: "Nou, dat valt wel mee hoor. Eens denken. Onze Gamefonds-aanvraag voor 'Bohm' is gehonoreerd. Ook de aanvraag voor het project 'Mimicry' is door hetzelfde fonds toegewezen."

Zo. Daar zullen jul.... "We hebben de Creative Amsterdam Award gewonnen voor het meest innovatieve bedrijf van Amsterdam."

Amsterdam? "Ja, hoewel we in Utrecht zitten, mochten we wel meedoen."

En wat gaan... "In november stonden we op het podium bij de Dutch Game Awards. We hadden gewonnen in de categorie 'Special'."

Zeg, hou eens op! "De grootste prijs hebben we onlangs gewonnen: de Gouden Impuls voor het project iWhisper."

Klaar? "Ja." **Mooi, dan kunnen...** "Tenzij je de Global Game Jam van vorig jaar meerekent. Twee leden van Monobanda zaten in het team dat Pulse bedacht. Die game won de publieksprijs en is doorontwikkeld voor de iPhone."

GRATIS GELD? In totaal haalde Monobanda voor 170.000 euro aan subsidie en prijzengeld binnen. Een tripje naar Hawaï zit er echter niet in voor de vijf oprichters. Niki Smit: "Er zijn veel regels verbonden aan het geld. Met name bij de Gamefonds-projecten gaat het bedrag grotendeels naar het inhuren van derden. De Gouden Impuls is iets vrijer te besteden, maar moet wel volledig aangewend worden voor iWhisper."

Ik... "En collega Sjoerd heeft op individuele basis meegedaan aan de FD Challenge Award en was een van de winnaars."

Stop! Zeg nu maar eens wat jullie níet hebben gewonnen. "Eh... Oh ja! De Ding-award. De voorloper van het Gamefonds. Daar kregen we slechts een honorable mention. Maar daardoor mochten we wel iemand naar Hong Kong sturen voor de Business Design Week."

Ja, dat noemen we pas verliezen... Enfin, wat doen jullie naast meedoen aan prijsvragen en het schrijven van subsidieaanvragen? "Monobanda maakt speelse en interactieve ervaringen in de echte wereld."

...? "Ok, een voorbeeld: iWhisper. De meeste Augmented Reality is visueel, wij leggen een audiolaag over de werkelijkheid. Afhankelijk van je positie laat je telefoon iets horen. Het is een open platform voor location based hoorspellen."

Is dat een game of een social tool? "Het zit er een beetje tussenin. We willen het begrip 'spel' oprekken tot 'iets speels', niet per se een game."

Wat is het volgende dat jullie winnen? "Hopelijk even niets. Het is erg leuk hoor, al die prijzen. Maar we moeten nu eerst maar eens bewijzen dat we ze ook echt waard zijn."