

Games voor alle vrienden

Nieuwste hit: ‘Empires & Allies’

De laatste maanden zijn er heel veel games op de markt gekomen die je helpen om je vrienden te vinden en te helpen. Hieronder een aantal van de nieuwste games.

► Bij een spel van Zynga, dat je speelt via Facebook, heb je altijd anderen nodig.

► Resultaat: binnen een maand had de nieuwste Zynga-game 45 miljoen nieuwe spelers.

► De nieuwste Zynga-game heeft 45 miljoen nieuwe spelers.

Door STIJN BRONZWAER en DAVID NIEBORG ROTTERDAM. Een spel dat binnen een maand 45 miljoen nieuwe spelers erbij krijgt, van wie 7 miljoen het dagelijks spelen. Dat moet iets bijzonders zijn.

Een paar jaar geleden zou een dergelijke enorme instroom aan nieuwe gebruikers voor een enkel spel nog geleid hebben tot rokende servers, zenuwachtige aandeelhouders en massale aandacht van journalisten. Niets van dit alles bij het op 1 juni gelanceerde *Empires & Allies*. Integendeel, de opmars van het spel verloopt geruisloos.

Empires & Allies is gratis te spelen via Facebook en komt uit de stal van de Amerikaanse spelontwikkelaar Zynga. Het spel is een variant op eerdere spellen van Zynga, zoals *FarmVille*, *CityVille*, *FrontierVille* en *Mafia Wars*. Relatief simpele spellen die per maand in totaal door meer dan 280 miljoen mensen worden gespeeld via sociale netwerken op internet.

Zynga is erin geslaagd het ‘delen’ van gebruikers op deze netwerken nu ook voor games te laten gelden. Want waarom, dacht Zynga-oprichter Mark Pincus vier jaar geleden, delen we wel foto’s en statusupdates via Facebook, maar niet onze prestaties bij computerspellen?

Facebook-vrienden zijn er in alle soorten en maten: ooms, tantes, collega’s, kennissen en kinderen. Zynga ontwerpt games die een zo groot mogelijke doelgroep aanspreken. Zoals *FarmVille*, waarbij de speler een boerderij moet runnen door onder meer gewassen te verbouwen, die precies op tijd moeten worden geoogst. „Iedereen heeft wel iets met het zelf verbouwen van voedsel”, laat een woordvoerder van Zynga via e-mail weten. „Mensen hebben een natuurlijke neiging tot verzorgen in een leuke, gezonde omgeving. Op die behoefte proberen we in te spelen.”

Bijkomend voordeel bij deze spellen: bij een social game hoef je niet, zoals bijvoorbeeld bij *World of Warcraft*, altijd online te zijn om te kunnen spelen. Je speelt alleen en kunt

daarbij hulp krijgen van je vrienden die ook later op een hulpverzoek kunnen reageren. De computer hoeft niet continu aan te staan.

Daar zit een geolied marketingidee achter. De spellen van Zynga zijn namelijk zo ontworpen dat spelers anderen nodig hebben om spullen uit te wisselen of de tijd sneller te laten gaan. „En dus zeggen spelers tegen hun vrienden dat ze ook een account moeten nemen”, legt hoogleraar informatica Mark Overmars van de Universiteit Utrecht uit. „Zo verspreidt de game zich als een olievlek onder

Mensen zijn sociale dieren. Daar spelen de spellen slim op in ◄

Mark Overmars, hoogleraar

De laatste maanden zijn er heel veel games op de markt gekomen die je helpen om je vrienden te vinden en te helpen. Hieronder een aantal van de nieuwste games.

gebruikers. Mensen zijn sociale dieren. We willen elkaar graag helpen. Daar spelen deze computerspellen slim op in.”

Juist omdat vrienden elkaars spelverloop kunnen bekijken, is er een motivatie om te laten zien hoe ver spelers zijn in het spel of welke items ze gebruiken. Wil je dat het spel sneller verloopt of wil je indruk maken op je vrienden, dan zul je moeten betalen. Voor kleine bedragen is extra (virtueel) geld te koop. Ook zijn er unieke items te krijgen, zoals een paarse koe of een grappig standbeeld. Een relatief kleine groep spelers investeert echte euro’s: de belangrijkste inkomstenbron van Zynga.

Hoe ziet de toekomst eruit voor deze spellen? Het genre van de social games is piepjong en het is maar de vraag hoe lang spelers zich blijven vermaken met hun virtuele koeien, maffiabendes en soldaten. En de inkomsten zijn onzeker. Wat snel stijgt, zal ook snel dalen. De computerspellen van Zynga krijgen er miljoenen spelers bij in luttele dagen, maar diezelfde spelers zijn ook zo weer vertrokken.

Hoogleraar Mark Overmars ziet desondanks een mooie toekomst weggelegd voor social games. „De spellen zijn nu nog redelijk simpel. Je deelt wat, wisselt een bericht uit. Emoties gaan in de toekomst een belangrijkere rol spelen. Denk aan een game, waarbij je punten verdient als je vrienden lachen. Gecontroleerd door je computer met een voice recorder of gezichtsherkenning.”

Een duidelijk doel is er niet in het spel *Empires & Allies*, behalve dan doorspelen en je imperium uitbouwen.