

# Draw something: online Pictionary voor je telefoon

**E**r is een nieuwe ster in de game-wereld en de naam is *Draw Something*.

Het spel is het best te omschrijven als online *Pictionary*; oftewel teken een woord op je gadget en laat iemand anders het raden (en andersom).

Het is de zoveelste keer dat schijnbaar uit het niets een spel zich zo snel door zoveel mensen laat spelen. De toename van het aantal spelers is dan ook bijna niet te bevatten. In de paar weken dat *Draw Something* nu uit is, zijn er maar liefst dertig miljoen spelers, waarvan de helft dagelijks speelt. In ruwweg negen dagen waren er een miljoen gebruikers. Ter vergelijking, Facebook had negen maanden nodig voordat het de miljoenste gebruiker kon bijschrijven. Onverwachte hits op mobiele platformen zijn er eerder geweest. In de begindagen van de iPhone was er het puzzelspel *Doodle Jump*, of wat te denken van *Fruit Ninja*, *Cut The Rope* en natuurlijk *Angry Birds*.

Maar waarom de megaklapper van *Draw Something*? Het maakt gebruik van de bestaande netwerken van Facebook en Twitter en sluit aan bij een bestaand, laagdrempelig spel.

Maar dan nog, het succes van *Draw Something* voelt als een combinatie van toeval en geluk. En het is de zo-

veelste tik in het gezicht van gamerecensenten. Immers, het zijn de spelers die andere spelers uitnodigen of het spel opmerken in de virtuele winkels van Apple en Google.

Zoals het Engelse gezegde luidt: *'You can't argue with success'*. Maar laat ik eerlijk zijn. De eerste keer dat ik *Draw Something* speelde, was ik verbaasd hoe krakkemikkig het spel in elkaar zat. Er ontbreken zoveel basale functionaliteiten, zowel om het spel vlot te spelen als om met andere spelers in contact te komen.

Maar wie ben ik? De makers verdienen naar verluidt 250.000 dollar per dag aan advertenties en mensen die extra kleurtjes kopen. In de bijzonder rappe opmars van *Draw Something* is het dan ook niet raar meer dat ontwikkelaar OMGPOP voor 180 miljoen dollar is overgenomen. Wat mij geruststelt, is dat een investeerder in OMGPOP in een interview toegeeft dat ook hij geen idee had dat het spel zo snel zou groeien. Duidelijk, *Draw Something* is dan dus simpelweg de smaak van de dag.

DAVID NIEBORG



In deze rubriek schrijven gamewetenschapper David Nieborg en gamejournalist Niels 't Hooft over games.