

Waarom is het zo stil rond de nieuwe Farmville?

Geen reclame in de bioscopen of op tv. Geen posters in bushokjes. Geen voorbesprekingen en geen recensies. De lancering van *FarmVille 2* vorige week woensdag voltrok zich in betrekkelijke stilte.

Het gebrek aan media-aandacht is opmerkelijk, als je kijkt naar de economische en culturele impact van *FarmVille 1*. De eerste versie dateert alweer uit 2009 en trok op haar hoogtepunt meer dan 83 miljoen maandelijks spelers, waarvan er nu nog steeds bijna 19 miljoen minstens eenmaal per maand inloggen. En meer nog dan dat, *FarmVille* is de belichaming van een heel nieuw genre: de social game (games gespeeld op sociale netwerken als Facebook).

Van de miljoenen Nederlanders die het spel nog steeds spelen of gespeeld hebben, zijn er maar weinig openlijk fan. Sterker nog, ondanks haar aanzienlijke bekendheid roept de naam *FarmVille* vooral negatieve reacties op. Fervente gamers kijken neer op een spel dat in hun ogen niets te maken heeft met spelvaardigheden als strategisch inzicht of vingervlugheid. Het is en blijft 'dom klikken'.

Gamecritici laten social games structureel links liggen. Peter van Ammelrooy, gamejournalist bij *de Volkskrant*, noemde het treffend: „de boeketreeks van de games”. Niet-ga-

mers lopen ook niet weg met *FarmVille*. De eerste reactie die ik altijd krijg van bevriende Facebook-gebruikers zijn verwensingen gericht aan *FarmVille*-spelers die vrienden lastigvallen met roze tractoren.

Met *FarmVille 2* laat Zynga zien dat ze zich niets van de kritiek aantrekken. De spelervaring is er nog steeds een van zaaien en oogsten, oftewel van klikken, wachten en klikken. De spelsetting is zonniger dan ooit en de enige mogelijke hobbel die een speler tegen zal komen is dat gewassen verpieteren als ze niet op tijd geoogst worden. Ook de rol van Facebook-vrienden is nog belangrijker. Zij zijn onmisbaar om alles uit de boerderij te halen wat er in zit. Verwacht de komende weken dus meer verzoeken van *FarmVille*-spelende vrienden dan ooit tevoren.

Kortom, meer van hetzelfde. Zo bezien is *FarmVille 2* dus een typisch vervolgdeel zoals game-ontwikkelaars die al decennia lang maken. Een heel klein beetje anders, net iets mooier en voor velen ongetwijfeld een smoes om het spel weer op te pakken. En dus is het jonge Zynga niet een spannend nieuw bedrijf dat de industrie op gaat schudden, maar een speluitgever zoals alle anderen.

DAVID NIEBORG