

# Gamen? Wie heeft daar in hemelsnaam tijd voor?

**D**ruk, druk, druk. Tijd om te gamen schiet er elke dag bij in. De tv gaat aan, maar negen van de tien keer niet om de virtuele wereld te redden.

De weg voor gamers die aan het werkende leven beginnen is geplaveid met uitdagingen. Sociale verplichtingen, misschien wel kinderen, een beetje lichaamsbeweging en nog meer werkverplichtingen. Vraag ik aan dertigers of ze gamen dan is het antwoord vaak: „Vroeger speelde ik veel strategiespellen, maar dat is alweer jaren geleden.”

Kijk je naar het huidige aanbod van games voor spelcomputers dan wordt het gamers met weinig tijd ook niet makkelijk gemaakt. Het aanbod voor de komende maanden bestaat louter uit vervolgdelen van ‘hardcore’-games die relatief hoge tijdsinvesteringen eisen. En waag je je toch aan een episch avontuur op de Xbox of Playstation dan is er altijd die toch net iets te hoge leercurve. Welke knop druk je ook alweer in om al springend te schieten?

Voor wie snel en kort wil spelen zijn er al sinds *Tetris* (1984) casual games. Het grote nadeel van standaard casual games is dat ze uit een beperkt aantal genres bestaan. Veelal

puzzelen met woorden, (edel)stenen of verborgen objecten. Casual games op sociale netwerken zoals *FarmVille* zijn zo mogelijk nog eendimensionaler voor gamers die vroeger gewend waren aan net iets meer diepgang. Social games blinken uit in korte en simplistische speelsessies. *FarmVille* langer dan een kwartier spelen is nagenoeg onmogelijk (en saai).

Gelukkig is de oplossing dichtbij. Marktanalist Peter Warman van Newzoo ziet ‘mid-core’-games als een opkomend genre dat de meer traditionele speltypen aanbiedt in een toegankelijker jasje. Je kunt het zien als hardcore games ontwikkeld voor een casual publiek dat dertig tot zestig minuten wil spelen op een scherm naar keuze. De leercurve is aangepast en de bediening net iets simpeler. Als voorbeelden worden genoemd *Grand Theft Auto III* voor de iPad, *Army Attack*, of *League of Legends*.

Voor speluitgevers die een zetje nodig hebben om mid-core games te ontwikkelen: dertigers van nu mogen dan nergens tijd voor hebben, ze hebben in ieder geval één ding meer dan hun alter ego’s van tien jaar terug: geld.

DAVID NIEBORG