

Massively ten onder

De Britse hoogleraar Richard Bartle maakt zich zorgen. Het gaat niet zo goed met de Massively Multiplayer Online (MMO)-games, het genre van de online rollenspellen. De hoogtijdagen zijn voorbij. Bartle kan het weten, hij was in de jaren 80 een van de uitvinders van de eerste tekstgebaseerde rollenspellen, de MUD. Later evolueerde het genre tot grafische games zoals *Ultima* en *EverQuest*.

Maar de rek is eruit en het creatieve vuur is gedoofd. Alle games van vandaag lijken op elkaar en de nadruk ligt op het uiterlijk in plaats van op boeiende spelervaringen. *World of Warcraft* blijft maar spelers verliezen en *Star Wars: The Old Republic* werd niet de hit die het had moeten zijn.

Het grootste probleem van de MMO-games, stelt Bartle, is dat de groep spelers die het genre echt waardeert klein is. Die groep waardeert dat online rollenspellen emoties bieden die verdergaan dan de vluchtigheid van een puzzelspel. Die groep wil ook wel aanzienlijk investeren in de tijd en het geld die zo'n game eist. Juist dat zijn spelmakers uit het oog verloren. In een poging een grotere groep te trekken, maken ze games van nu te makkelijk en te oppervlakkig. Nog erger, het zijn allemaal *pay-to-win* spellen waarbij enkel betalende spelers verder komen.

Bartle komt met oplossingen. Maak spellen die eindig zijn. Trek kleinere, maar toegewijde groepen spelers. En vooral: laat spelers zien dat goed ontworpen virtuele werelden unieke en krachtige spelervaringen bieden.