

Iemand een snoepje?

Zelden heb ik zo veel uitnodigingen gehad voor een spel. Via Facebook of wachtend op het vliegveld. Liet ik het woord game vallen, dan volgde onherroepelijk een niet zo subtiel verzoek tot meespelen.

Ik heb het natuurlijk over *Candy Crush Saga*. Een puzzel-spel in het populaire genre van tegeltjes matchen. Of beter gezegd, drie, vier of vijf snoepjes op een rij zien te krijgen. Lukt dat dan word je uitgebreid gecompimenteerd: „Sweet”, „tasty”, „delicious” of „divine”!

Maandenlang kon ik de boot afhouden. Maar de niet aflatende stroom berichten over het enorme succes van *Candy Crush* kietelde mijn nieuwsgierigheid. Hoewel de meerderheid van de spelers gratis speelt, haalt maker King naar schatting 600.000 dollar per dag op met de verkoop van virtuele bonussnoepjes.

Na vijf potjes is duidelijk waarom King zo belachelijk veel geld verdient. Het spelmechaniek van *Candy Crush* is vaker gebruikt, maar nog steeds ijzersterk. De niet te versmaden combinatie van een beetje vaardigheid en heel veel mazzel.

Het ware vernuft van *Candy Crush* zit hem in de totale toewijding van King om spelers „nuttig” te maken. Door hen alsnog te laten betalen of door ze andere spelers uit te laten nodigen. Na level 35 moeten je vrienden je helpen, anders kom je niet verder. Zijn je vijf spelbeurten op, dan moet je wachten, of betalen. Ook deze aanpak is niet door King bedacht, maar wel weer vaardig uitgewerkt. En ja, dan bekruipen mij gevoelens van bewondering en irritatie. Dezelfde emotie die ik heb bij succesvolle spammers en rozenverkopers op een terras.