

De liefdesbaby van Go en Boggle komt uit de Valley

Als je later vandaag een smartphoneapp herlaadt door het beeld naar beneden te trekken, denk dan heel even aan Loren Brichter. Hij is het die deze *gesture* ooit verzong, voor Tweetie, een van de eerste en beste Twitter-clients voor de iPhone. Tweetie werd zo populair dat Twitter de app opkocht en ombouwde tot de officiële app, maar de erfenis van *pull to refresh* is nog indrukwekkender. Het bleek zo goed te werken dat vrijwel alle prominente apps het overnamen.

Diezelfde Loren Brichter heeft nu een tamelijk briljante game gemaakt: *Letterpress*. Het is de liefdesbaby van Go en Boggle: je moet territorium afbakenen door woorden te leggen. Zoals je zou verwachten van zo'n interfacekoning zit *Letterpress* extreem gelikt in elkaar: de vormgeving is strak, alles beweegt mooi en is voorzien van subtiele geluidjes. Als er binnenkort een Nederlands woordenboek beschikbaar komt kunnen *Wordfeud* en *Rumble/Ruzzle* definitief bij het app-schroot.

Met *Letterpress* gebeurt hetzelfde als eerder met onder andere *Farmville*-maker Zynga: de Amerikaanse online technologiepers, goed ontwikkeld dus pluriform en vaak intelligent, sprong erbovenop. De reden waarom is volgens mij simpel: het komt uit Silicon Valley.

Dat ligt niet voor de hand, want de Amerikaanse game-industrie spiegelde zich traditioneel liever aan Hollywood: veel gamebedrijven zaten in Los Angeles. En zelfs als ze in San Francisco of de nabijgelegen Valley gevestigd waren, stonden ze vaak ver van de *tech scene*. Althans, nadat de val van Atari in de jaren tachtig en de mislukking van 3DO in de jaren negentig ervoor hadden gezorgd dat Amerikaanse gamehardware geen rol van betekenis meer speelde.

Maar met het succes van social games en apps is Silicon Valley terug, en liggen games weer in het vizier van de tech-pers. Waar Zynga vroeg en hard werd afgefakkeld, scoorde *Letterpress* tot nu toe vooral mooie achtergrondverhalen. Zoals het stuk van Ryan Rigney bij *Wired*, over de vraag of het inmiddels een *solved game* is. Daarmee zou het in een goede traditie staan, naast klassiekers als *Boter, kaas en eieren* en *Vier op 'n rij*: als je mag beginnen, kun je altijd winnen.

Maar daardoor zou de lol er voor gevorderden natuurlijk wel snel af zijn. De discussie onder Rigney's artikel was fascinerend, diep wiskundig en uiterst leerzaam, en concludeerde overigens dat het spel nog niet is 'opgelost'. Meer van zulke games en artikelen graag.

NIELS 'T HOOFT