

Lekker corrumperend

Ik heb grote moeite met *in-app purchases*: ik wil vooraf betalen voor mijn games, niet als ik ze speel. Moet ik verplicht iets kopen om verder te komen, dan stop ik meteen. Zelfs als ik een gratis game uren heb gespeeld en de maker eigenlijk recht heeft op mijn euro's, voelt het alsof ik in een sluwe val trap wanneer ik iets koop.

In het uitstekende *Jetpack Joyride* zwichtte ik voor de upgrade waarmee ieder nieuw verzameld muntje voortaan dubbel telt. Verder ga ik niet: als iemand mij ooit betrapt op de aanschaf van een zak nepgeld, mag diegene mijn creditcard opeten.

Ingewikkelder ligt het in *Plants vs. Zombies 2* dat vorige week verscheen, waarin je de lopende lijken in drie tijdperken met agressieve gewassen uit je tuin moet weren. Het probleem zit in de nieuwe, krachtige bonussen. De koolwerper smijt daarmee in één keer een groentewinkel aan spitskool in het rond. Zó krachtig dat het bedoeld lijkt om je er verslaafd aan te maken. Het gamedesign is een slimme drietrapsraket: tijdens het spelen krijg je een handvol bonussen gratis toegestoken, vervolgens koop je er extra met (ook gaandeweg verzameld) nepgeld. Wil je er nóg meer, dan is daar die verdraaide *in-app* geldzak.

Dagenlang lukte het me om geen nepgeld uit te geven, tot een gevecht met piratenzombies me te lastig werd. In een bonus *binge* van een half uur heb ik toen een kwart van mijn 40.000 opgespaarde muntjes verbrast. De zero-ers vielen bij bosjes, want ik speelde institutioneel vals, met dank aan een corrumperend businessmodel. Bah.