

Games // Flappy Bird

Dong Nguyen verdiende **37.000 euro per dag** met een in drie avonden geprogrammeerde game // Tot hij dit weekend **een einde maakte** aan *Flappy Bird* // Hoe kan het dat dit spel **zo populair** werd?

Slecht gemaakt, onmenselijk moeilijk én een enorme hit

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

Opmerkelijk nieuws uit de gamewereld: maker trekt stekker uit zijn eigen succes. Zaterdagavond twitterde de Vietnamese Dong Nguyen: „Over 22 uur haal ik Flappy Bird offline. Ik kan dit niet meer aan.” Alle aandacht werd hem te veel. Gisteravond was het spel inderdaad niet meer in de appstores te vinden. Zo snel als het was komen aanflapperen, zo snel was het vogeltje weer gevlogen.

De gratis telefoongame *Flappy Bird* voert al een maand de hitlijst aan in de appstore van Apple en Google. Sociale media staan vol met vreemde recensies, highscores én sappige onwars geruchten: iemand zou vanwege de game zelfmoord hebben gepleegd, uit frustratie. Een ander zou zijn broertje erom hebben vermoord.

Waarom slaat Flappy Bird zo aan? De game heeft verdraaid weinig om het lijf, is onmenselijk moeilijk en ook nog eens slecht gemaakt. Je bent een vogeltje dat tussen zoveel mogelijk buizen door moet vliegen. Er is slechts één instructie: *tap to flap!* Door op het scherm te tappen maak je een hopje, waarna je ter aarde stort. Zowat voordat je een buis raakt, ga je al af. Wil je het nog een keer proberen?

De 29-jarige Dong Nguyen maakte het in drie avonden, na werktijd, in Hanoi, Vietnam. Daarbij recyclede hij beeldmateriaal uit zijn eerdere spellen en, schaamteloos, uit Super Mario. Naar

verluidt verdient hij nu 37.000 euro per dag aan de reclame in zijn game, die dagelijks 2 à 3 miljoen keer wordt gedownload. Flappy Bird doet het zó goed dat het twee andere minimalistische spellen van Nguyen heeft meegetrokken. Die staan nu ook in de top tien. Meningen genoeg over hoe het zo'n hit heeft kunnen worden. Sommigen zien er bewijs in dat games met vogels altijd scoren, zoals eerder *Angry Birds* en *Tiny Wings*. Anderen roepen dat het door YouTube-commentatoren komt, zoals de populaire



Zweed *PewDiePie* (22 miljoen abonnees). Maar PewDiePie kraakte Flappy Bird pas eind januari af, terwijl het in november al aan zijn zegetocht begon.

Blogger Carter Thomas weet het zeker: Nguyen heeft geautomatiseerde scripts gebruikt, zogenaamde 'bots', om sociale media-berichten en appstore-reviews te genereren. Die zouden de aandacht hebben opgevoerd.

Maar wie dieper graaft, komt iets anders op het spoor: communitysites als Reddit, en het anonieme 4chan. Daar lijkt men massaal besloten te hebben dat het leuk zou zijn om die bizarre, minimalistische game op te stuwen in de hitlijsten. Het werd een rage om er een tegelijk negatieve en positieve recensie over te schrijven: wat een verschrikkelijk kutspel, vijf sterren!

Zo bezien is het succes een soort grap, een *crowdhoax*. Maar een grap maakt nog geen virale hit. Nguyen ontkent vals gespeeld te hebben, en neemt zijn hit volkomen serieus. Volgens hem zijn westerse mobiele games te complex voor veel mensen, en worden zijn creaties gewaardeerd vanwege hun eenvoud en het element van competitie.

Daar zit wat in. Flappy Bird is zo simpel dat iedereen het kan spelen. Of eigenlijk: dat niemand het kan spelen. Want niet zelden komt het voor dat je dood bent voor je één buis bent gepasseerd. Dat geeft het spel iets compulsiefs: je moet en zal jezelf bewijzen.

Zoek niet te veel achter dit spel. Het is een toevalstreffer, de *Gangnam Style* onder de games, die net zo snel weer zal verdwijnen als hij is opgekomen.

3 smartphone-games die veel leuker zijn dan Flappy Bird

Planeten uit elkaar trekken

SPELEN // GAME
ELISS INFINITY
iOS, € 2,69 ●●●●●

Jaren geleden was Eliss een van de eerste iPhone-spellen die volop gebruik maakten van de mogelijkheid om meerdere vingeraanrakingen te herkennen. Je moest planeten met twee vingers uit elkaar trekken, verplaatsen en op de goede plek zetten. Soms gebeurde er zoveel op het scherm, dat je vingers tekort kwamen. *Eliss Infinity* is het gepolijste vervolg, met dezelfde unieke stijl van pixels, lijnen en patronen. Die zijn nu verfijnder in hun detaillering, en daardoor leesbaarder, zodat je de chaos stukken beter kunt bedwingen.

Zo hoog mogelijke Tetristorylen bouwen

SPELEN // GAME
99 BRICKS WIZARD ACADEMY
iOS, gratis. ●●●●●

In dit spel van de Amsterdamse studio WeirdBeard bouw je een toren van Tetrisblokken. Maar anders dan in de Russische oergame is er geen plafond, je moet juist zo hoog mogelijk zien te komen. Ook anders: de stapel is instabiel. Als je niet uitkijkt, begint hij al snel te wiebelen. *99 Bricks* was vijf jaar geleden al online te spelen, maar is nu uitgebreid en verfijnd met missiedoelen, toverspreuken en een dwarsliggend duiveltje. Aanstekelijk en amusant.

Schuiven met getallen

SPELEN // GAME
THREES
iOS, € 1,79 ●●●●●

Sommige puzzelgames laten zich moeilijk uitleggen. Toch een poging: in *Threes* schuif je getallen op elkaar. Twee drieën worden bijvoorbeeld een zes. Het doel: de getallen zo vaak mogelijk verdubbelen. Maar omdat er bij elke zet een nieuw getal het scherm in schuift, loopt de boel al snel vast. Aanvankelijk klooi je maar wat aan, langzaam ontdek je patronen in wat wel en niet werkt. Mede door de gelikte aankleding is het heerlijk om hier langzaam beter in te worden. Een geweldige uitvinding.