

Een dynamische schuifpuzzel met steeds nieuwe tegels

Games Threes!

Threes! is de meest verslavende puzzelgame van dit moment. Een spel dat blijft groeien.

Door **Niels 't Hooft**

Een paar weken geleden lukte het me ineens. Ik schoof rode, blauwe en witte tegels over het scherm van mijn telefoon. Voor het eerst had ik ze zo samen voegd dat er twee 768's waren ontstaan. Het lukte me om ze te combineren tot een 1.536.

Niet veel later ging ik af, maar wel met een score van 60.420 punten, wat me bovenaan mijn vriendenklassement bracht. Het was meteen het einde van mijn laatste twijfels over *Threes!*: dit is écht die zeldzame game die eindeloos blijft groeien.

Bij verschijning begin februari viel *Threes!* direct op, een intelligente puzzelgame te midden van duizenden ongeïnspireerde appstore-spelletjes. Het voelde als een combinatie van Rubiks kubus en Tetris; een dynamische schuifpuzzel met steeds nieuwe tegels, die tegelijk bewegen en kunnen worden gecombineerd. Rubiks kubus en Tetris zijn niet de minste referentiepunten, maar ze zijn terecht; in alle drie de gevallen hebben de makers iets volstrekt nieuws uitgevonden.

Toen *Threes!* werd nagemaakt door minder creatieve zielen, publiceerden de Amerikaanse ontwikkelaars Asher Vollmer en Greg Wohlwend de e-mailconversatie van het jaar dat ze ermee bezig waren. Niet alleen bewijzen de mails de oorspronkelijkheid van de ga-



Threes! lijkt op schaken: een spel waarin het draait om patroonherkenning.

me, ze geven ook een boeiend inzicht in het ontwerpproces. Vollmer en Wohlwend breidden hun spel uit met allerhande tierlantijnen, om die vervolgens weer te schrappen.

Heb overigens vooral geen medelijden met Vollmer en Wohlwend. De gratis klonen werden vaker gedownload - *Threes!* kost dan ook twee euro. De game boert prima; dagelijks wordt de game in totaal voor 8,5 jaar aan spellen gespeeld.

Veelzeggend is dat er geen simpele tips zijn om er goed in te worden. Ja, het helpt om op één van de hoeken van het speelveld te focussen, maar je moet je daar ook weer niet blind op staren. Concreter worden de adviezen niet. Zelf rommelde ik aanvankelijk maar wat aan, tevreden met het prettige gevoel van het schuiven, door elasti-

sche animaties en klinkende geluidseffecten; *Threes!* zit ook op dat vlak uitstekend in elkaar. Pas langzaam begon ik toen patronen te zien. Gevallen waar bepaalde zetten bij bepaalde tegelformaties vaak productief bleken.

Toch begon ik na een paar maanden te twijfelen, omdat ik schijnbaar niet beter werd. Tot het tegendeel bleek. Ik was al een paar dagen op een iets andere manier aan het spelen, met het idee dat dit me verder zou brengen. Net zo lang tot het iets opleverde.

In die zin lijkt *Threes!* op schaken, ook een spel waarin het gaat om patroonherkenning. De echte schaakmeesters kenmerken zich door een omvangrijk mentaal overzicht van eerdere gespeelde potjes. Wederom niet het minste referentiepunt, maar *Threes!* verdient het.