

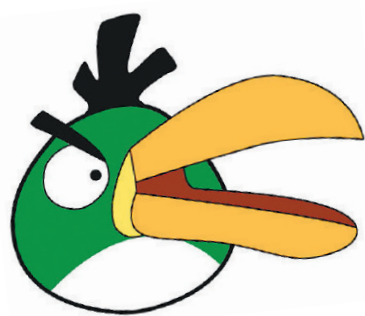
Digitale hoogvliegers Angry Birds



Zwarte ronde vogel, ontploft na schermtik

Een klein Fins gamebedrijf werd in 2009 ineens een miljoenenbedrijf door het plotseling succes van een vrolijk computerspel met boze vogels: Angry Birds.

Peter Teffer



Kommavormige groene vogel, maakt rechtsomkeer na schermtik



Ovale witte vogel, gooit ei na schermtik

Zelfs in het land met de minste internetaansluitingen van Zuid-Amerika zijn boze vogels populair. Een grote poster bij de supermarkt Hipermaxi in de Boliviaanse stad La Paz kondigt het al aan: deze winkel verkoopt Angry Birds-speelgoed. De makers van het spel mogen trots zijn: vlakbij de kassa hangen de speelgoedvogels tussen poppetjes van helden met een veel langere geschiedenis, zoals Spider-Man.

In de digitale wereld zijn de Angry Birds nog altijd veruit de populairste vogels – op computers, op tablets, op mobiele telefoons. Dit voorjaar maakte het Finse gamebedrijf Rovio (opgericht in 2003) bekend dat sinds de introductie, december 2009, de verschillende versies van het spel in totaal meer dan een miljard keer zijn gedownload. In het spel lanceert de speler vogels met elk een eigen specialiteit om groene varkens te vernietigen.

De bedenker van Angry Birds, de Fin Jaakko Iisalo, had weinig nodig om zijn opdrachtgevers bij Rovio te overtuigen. Hij liet ze, naast veel meer ontwerpen met andere figuurtjes, een ontwerp tekening zien met de vleugelloze vogelfiguurtjes in primaire kleuren, die boos keken. Het zijn cartoonachtige vogelwezens, in de verte verwant met Calimero, het Italiaanse tekenfilmkuiken. „Ze wilden het spel al na het zien van alleen deze tekening”, aldus Iisalo in een presentatie die te zien is op YouTube.

Een spelconcept was er toen nog niet. Dat concept is expres simpel en humoristisch gehouden: de vogels zijn boos omdat hun eieren gestolen zijn door (groene) varkentjes. De spelers schieten de boze vogels met een katapult tegen de woonconstructies van de varkens.

Bioscoopfilm in de maak

Het hoofdkantoor van Rovio staat in het Finse Espoo, een stadje vlakbij Helsinki, waar ook Nokia zijn kantoor heeft. De zakelijke afdeling van Rovio's kantoor staat vol met pluchen Angry Birds en de woordvoerder Ville Heijari die begin dit jaar deze verslaggever een rondleiding gaf, droeg zelf ook een bozevogel-T-shirt. „Er is iets ongelooflijk sympathieks aan ze”, zegt Heijari over de vogelfiguurtjes.

En dat terwijl de beestjes een vrij passieve rol hebben in het spel: zonder enige eigen wil worden ze gelanceerd. Ze kunnen niet heen en weer lopen zoals een gamepersonage als Super Mario dat kan. Heijari: „Ze drukken nog weinig uit in de game.” Daarom verschijnen er

sinds enige tijd ook animatiefilmpjes op YouTube waarin iets meer van de motieven wordt uitgelegd.

Een van de nieuwste YouTube-filmpjes legt de basis voor de recentste versie van het spel, *Angry Birds Space*. Daarin is te zien hoe de vogels door een wormgat schieten, nadat een robotarm hun eieren heeft gestolen. Ook wordt meteen een nieuwe vogel geïntroduceerd, dat de vorm heeft van een soort ijsblokje.

Uiteindelijk moet er zelfs een Angry Birds-bioscoopfilm komen. Maar Heijari beseft dat een populaire game niet automatisch een goede film oplevert – de flop *Super Mario Bros* uit 1993 kreeg van deelnemers aan filmwebsite IMDb een terechte 3,8. „Als je een lijst maakt van bijzonder succesvolle films gebaseerd op games, dan wordt dat waarschijnlijk een van de kortste lijsten ooit.” Daarom wil Rovio eerst „een levendige wereld van Angry Birds-avonturen” ontwerpen voor hij zich aan een film waagt. „Met meer strips en animaties kunnen we deze personages beter leren kennen. Wie zijn deze vogels? Wat zijn hun dromen en waarom zijn ze boos?”

De techniek mag dan heel modern zijn: Angry Birds dankt zijn succes deels aan de eeuwenoude fascinatie die de mens voor vogels heeft. Maar het gamebedrijf Rovio, dat volgend jaar naar de beurs gaat, wil niet alleen van de vogels afhankelijk zijn. Deze zomer verscheen het ook al populaire puzzelspel 'Amazing Alex', waarbij mensen zelf hogere speelniveaus kunnen ontwerpen.



Gewone rode ronde vogel



Driehoekige gele vogel, versnelt na schermtik

Een Angry Birds-speler vertelt: Dikke vogels zijn bommen

Ze moeten dood, die grijnzende varkentjes. Tergend lachen ze je uit als jouw vogels hun doel hebben gemist, alsof ze willen zeggen: *loser!* We leven nog! Als het niet lukt, wil je nog een keer. Bij *Angry Birds*, het spelletje voor tablet en smartphone, moet je met een katapult vogeltjes afschieten op varkens. Deze varkens staan vaak verborgen achter houten of stalen schotten. Raak een varken en hij is dood. Vleugels hebben die vogels niet nodig – de katapult geeft vaart. Je spant de rekker van je katapult aan door met je vinger over het tabletscherm te glijden. Dikke vogels zijn bommen, andere werken als boemerang. Jong en oud begrijpen het. „Het is de ultieme

generationele gelijkmaker”, schreef Rick Marin in *The New York Times*. Zowel zijn zesjarige zoon als hijzelf was verslaafd aan het spelletje.

Je kunt immers op goed geluk vogels richting de varkens sturen, vaak erg succesvol als je wat iPad-vingervlugheid bezit. Je kunt ook proberen de hoek in te schatten tussen je katapult en een pilaar van het bouwwerk waarin de varkens knorrend op en neer wiebelen. Als je die raakt, worden de varkens bedolven onder het puin. Dit is moeilijker, maar efficiënter. Iedereen is een varkensmoordenaar.

Derk Walters