DeMorgen.

MEDIA EN CULTUUR 13
WERELD 16
FOCUS 18
SPORT 20
MENINGEN 23

'Weerwolven' of 'De mol', maar dan in een ruimtecontext. En wie verliest, wordt uit het schip geslingerd. Dat is de essentie van de populaire game *Among Us*.

Waarom 'Among Us' zo verslavend is? Het lijkt wel 'De mol', en iedereen mag meedoen

De ultieme game voor deze lockdown

Gewoon je dagtaak uitvoeren en daarbij proberen niet te sterven, terwijl je ruziemaakt met je vrienden online: de waanzinnig populaire multiplayergame *Among Us* blijkt het uitgelezen spel om deze coronaepidemie door te komen.

KATRIN SWARTENBROUX

Beeld je in: *De mol*, maar dan in de ruimte. En iedereen die zich kandidaat stelt, mag ook daadwerkelijk deelnemen. Waar inschrijven? Gewoon via de appstore op je smartphone of je pc.

Among Us is een multiplayerspel van de kleine Amerikaanse gamingstudio InnerSloth, dat naast *De mol* ook verdacht veel wegheeft van *Weerwolven* of *Mafia*. Het opzet is simpel. Vier tot tien spelers loggen in en krijgen willekeurig een rol toegewezen: *crewmate* of *imposter*. *Crewmates* moeten een aantal basale taken verrichten, zoals elektriciteitskabels aan elkaar knopen of data in een folder slepen, de oplichters moeten dan weer proberen de missie op het ruimteschip in de soep te laten lopen, bijvoorbeeld door crewmates te vermoorden of hun taken te saboteren, zonder betrapt te worden. Via *crew meetings* wordt ondertussen hevig gediscussieerd over wie de *imposter* zou kunnen zijn, waarna verdachte spelers weggestemd en de ruimte in geslingerd worden. Wanneer de *imposter* weggestemd wordt, winnen de *crewmates,* zoniet is het een zege voor de bedrieger(s).

Geen radicaal nieuw concept, dus, en ook de graphics zijn ook niet om over naar huis te schrijven. Toch blijkt het een monstersucces. In september had *Among Us* de kaap van 100 miljoen downloads overschreden, YouTube meldde diezelfde maand dat *Among Us*-video's vier miljard keer bekeken waren, TikTokvideo's over het spel bereikten in oktober 13 miljard views. Momenteel begeven zo'n zestig miljoen gebruikers zich dagelijks naar het virtuele ruimteschip. Niet slecht voor een spel dat na zijn release in juni 2018 amper dertig spelers per dag wist te amuseren.

Among Us leek lang voorbestemd om in de underground te blijven hangen, ware het niet dat de coronapandemie miljoenen mensen aan de zetel gekluisterd hield en houdt. De verkoop van spelen én spelconsoles kende wereldwijd *double-digit* stijgingen, en ook mobiele games voeren wel bij al onze inhuizigheid. In juli steeg in de EU de verkoop van games op iPhone met 20 procent. Uit dataonderzoek van Nielsen blijkt dat 41 procent van de Franse gamers aangeeft dat ze zijn begonnen met videogames om de lockdown te verzachten.

'In principe is 'Among Us' een groep mensen die gewoon hun werk gedaan willen krijgen zonder te sterven. Dat is een essentiële emotie voor 2020'

'VICE'

CONGRESLEDEN AAN BOORD

Met de toegenomen appetijt voor E-sports gingen gamers die hun kunsten op het gamestreamingplatform Twitch tentoonspreiden op zoek naar extra manieren om hun kijkers te amuseren. *Among Us* bleek de verborgen parel. Het spel werd eerst opgepikt in Korea, maar verspreidde zich deze zomer over de rest van de wereld omdat het originele, spannende en bovenal dus dankbare content bleek, waarbij grote Twitchers het tegen elkaar opnamen en elkaar in de val probeerden te lokken. Eind augustus bereikte de game honderdduizend kijkers op Twitch, in september was *Among Us* het meest gestreamde spel op de streamingdienst.

Among Us vertaalde zich ook naar talloze memes, wat de interesse voor het spel nog meer aanwakkerde. Zelfs Amerikaanse congresleden Alexandria Ocasio-Cortez en Ilhan Omar begaven zich vorige maand in het ruimteschip om hun kijkers vervolgens op te roepen om te stemmen bij de presidentsverkiezingen. Zo wist *Among Us* ook heel wat onconventionele spelers aan te trekken.

Een groot voordeel ten opzichte van andere kleppers, zoals *Fortnite,* is de eenvoud, bevestigt ook Lars de Wildt die aan de KU Leuven onderzoek doet naar videogames. "Over het algemeen zijn die spelletjes behoorlijk ingewikkeld en een tikje ontoegankelijk: je hebt veel oefening, een ingewikkelde controller, een console of een stevige computer nodig om ze te kunnen spelen. *Among Us* heeft een ontzettend lage instapdrempel." Iedereen met een smartphone kan het immers gratis downloaden (het kost 3 dollar om een versie zonder reclame te installeren).

Het sociale aspect is evenmin te verwaarlozen. Waar de wereldwijde lockdownmaatregelen de gamingindustrie sowieso al een boost gaven, deed de Wereldgezondheidsorganisatie (WHO) ook haar duit in het zakje. Met de #PlayApartTogether-campagne op Twitter werden mensen aangemoedigd om videogames te spelen om social distancing te vergemakkelijken en op een veilige manier contact te onderhouden met geliefden. Juist daarom spelen gezinnen Wordfeud (een soort Scrabble) met de grootouders, reanimeren ze partyklassieker *Pictionary* via Google Meet en onderhouden vrienden contact via TeamSpeak tijdens een uurtje *Wolfenstein*. Of belazeren ze elkaar dus in *Among Us*.

"Het is wat je zou spelen als je op een gezellige avond met je vrienden zou samenkomen in je woonkamer", zegt de Wildt. "Dat mag al een tijdje niet meer, en dus is zo'n game de *next best thing*." Bovendien heeft het spel ook iets hedendaags. "In principe is *Among Us* een groep mensen die hun werk gedaan willen krijgen zonder ondertussen te sterven", schrijft *Vice* over de game. "Dat is een essentiële emotie voor 2020."