

Facebook-spellen

René Suiker

Nu we het in het kader van Scratch toch regelmatig over samenwerking tussen de generaties hebben, is het misschien ook leuk om eens iets anders te bespreken, iets wat je met je (klein)kinderen kunt doen.

Op Facebook zijn heel veel spelletjes te spelen, en het business-model van al die spelletjes is eigenlijk een beetje hetzelfde: je kunt er gratis mee beginnen, maar ze maken de spelletjes eenvoudig en toch verslavend, en met je gratis account is de voortgang beperkt, en als je sneller wilt spelen of verder wilt komen, dan kan het helpen als je er wat geld in steekt.

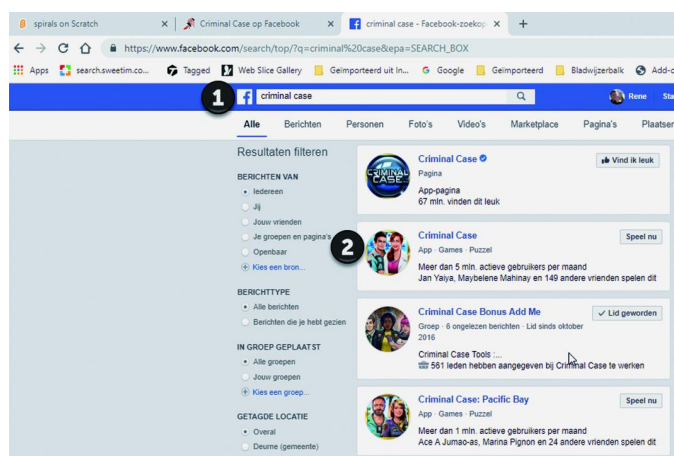
Nu heb ik best weinig tijd, dus ik speel niet veel spellen, maar ik heb er in het kader van dit blad toch een aantal bekeken, en één spel, in verschillende varianten, viel me op, omdat het me wel leerzaam lijkt als je met je (klein)kinderen Engelse woordjes wilt oefenen. En het is grafisch best fraai vormgegeven, al is het niet zo levensecht als sommige grotere spellen tegenwoordig.

Facebook, dat heeft tegenwoordig bijna iedereen; misschien dat het gebruik wel ietsje terugloopt na de vele privacy-schendingen, maar als je niet al te veel van jezelf online weggeeft, dan valt de overlast ook nog wel mee, denk ik.

Het spel Criminal Case

Ik wil het nu hebben over het spel 'Criminal Case' en de diverse varianten van dit spel. Misschien niet heel geschikt voor de heel jonge kinderen, want de bedoeling is dat er elk level een moord wordt opgelost. Daartoe krijg je een aantal aanwijzingen, althans, die mag je zoeken.

Om te beginnen open je gewoon je Facebook pagina. Als je nog niet eerder een game hebt gespeeld op Facebook, zul je moeten zoeken. Als je wel al spelletjes speelt op Facebook, dan zul je deze ongetwijfeld al eens voorbij hebben zien komen. In de afbeelding hieronder heb ik gewoon gezocht op 'criminal case' in de Facebook-zoekregel.

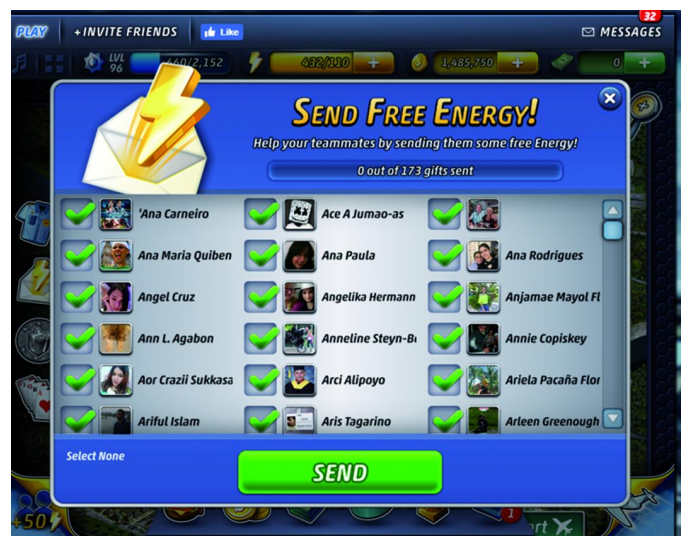


Op plek '1' zie je de zoekbalk van Facebook. Bij de resultaten zie je het spel bij '2'. Klik op de bijbehorende link en je komt op de pagina van het spel. Omdat ik het al een paar keer gespeeld heb, weet ik niet zeker welk scherm dan eerst komt, maar je komt in elk geval op een pagina die begint met <https://apps.facebook.com/criminalcase/>

Als ik het spel open, dan begint het elke dag een keer met een soort rad van avontuur. Dit is een klein uitstapje, dat je een soort van bonus geeft voor bij het spelen.



Deze zogenaamde 'spinner' verschijnt maar één keer per dag en het is altijd leuk om die te gebruiken. Het idee is dat je met de muis over de gele pijl beweegt, alsof je het rad een slinger geeft. Op enig moment blijft het rad stilstaan en wat dan bij het rode pijltje bovenin staat heb je gewonnen. Die figuurtjes zeggen nu misschien nog niets, maar ze komen allemaal aan de orde. Als je de prijs hebt opgestreken, dan krijg je de volgende stap te zetten, zie onderstaande figuur.



Hier kun je je medespelers extra energie sturen. Mensen die dit spel ook spelen vinden het leuk, die extra energie, want dan kun je wat langer spelen. In principe zie je in dit plaatje een aantal van mijn vrienden die dit spel spelen, of in elk geval gespeeld hebben, en die ook geen moeite hebben dat ik ze energie stuur. Al hebben ze ook niet geklaagd dat ik dat

al weer enige tijd niet doe, want even afgezien van dit artikel, zelf speel ik al een tijdje niet meer. Mijn kinderen spreken beter Engels dan ik, en kleinkinderen heb ik nog niet.

Je moet nog even bevestigen of je, in deze app, echt wel berichten wilt versturen aan de genoemde personen. Dat kun je elke keer expliciet doen, of je geeft aan dat de app dat altijd mag doen. Als je alleen de echt spelende vrienden in je lijst hebt staan, dan kan dat niet veel kwaad, denk ik. Overigens gaan er maar vijftig geadresseerden op zo'n mailtje, dus als je veel vrienden hebt die dit spelen, moet je die bevestiging een paar keer doen. Ik had nog niet zo'n moeite om figuur 3 aan mijn vrienden te tonen, maar jullie vergeven me vast dat ik omwille van de privacy van deze personen niet de details van de mailberichten toon.

Speelveld

Als we dit allemaal achter de rug hebben komen we op het echte spel en toont zich het speelveld. Op dit speelveld is enorm veel te zien en jullie zullen niet op deze positie beginnen, want met de blauwe vakjes worden de diverse levels aangeduid en je kunt pas een level vooruit als je de voorgaande hebt afgerond. Je zult dus, net als iedereen, bij '1' moeten beginnen en dan langzaam je weg vervolgen.



Bij '1' zie je 'messages'. In dit geval heb ik 32 berichten, die kun je nu bekijken of later. Ik kijk er meestal pas naar als ik extra energie nodig heb, want meestal gaat het om extra energie, en zoals ik bij figuur 3 extra energie verzond, zo doen andere spelers dat ook en zo krijg je af en toe wat extra's.

En dan zijn we godzijdank op puntje '2' aangekomen. Dit is natuurlijk een grapje, maar ik heb gewacht tot ik hier was om eens te beschrijven wat je hier kunt doen. Er zijn twee belangrijke zaken te regelen en één ervan is om de achtergrondgeluiden nu snel uit te schakelen.

Het is om gek van te worden, maar gelukkig kan het dus uit. Ik denk niet dat iemand het aan heeft staan, en beslist niet langer dan een minuut of twee. Uit dus!

Als je trouwens met je muis over de diverse plaatsen heen 'zweeft' krijg je hier en daar aanvullende uitleg. Dus mocht je in een later stadium dit artikel niet bij de hand hebben, geen paniek, hulp is meestal dichtbij.

Geluid aan/uit?

Naast de mogelijkheid om het 'gejank' af te zetten is er een knopje om 'full-screen' te gaan, dus dit spel te spelen over de volle omvang van je monitor. Dit is straks aan te bevelen en sommige scènes vereisen echt dat je een wat groter speelveld hebt.

Hierboven zit een knopje '+ invite friends'. Hiermee kun je je vrienden uitnodigen om ook dit spel te spelen. Maar, let goed op: met je vrienden op Facebook. Veel van je vrienden zitten waarschijnlijk niet te wachten op reclame over dit spel. En je wilt natuurlijk niet je vrienden irriteren omdat je met je (klein)kind een spelletje wilt spelen. Het heeft wel een paar voordelen om wat vrienden te hebben die het spel ook spelen, o.a. vanwege de hiervoor genoemde energie, die je weg kunt geven zonder dat het je energie kost. Maar ik kom later nog op meer aspecten.

Niveaus

Bij '3' zie je je 'level', oftewel het niveau dat je in dit spel bereikt hebt. Dat is niet helemaal hetzelfde als het niveau van de spellen die je gespeeld hebt. Je ziet, ik heb hier LVL 96, terwijl het hoogste level hier 56 is. Als je niveau 56 hebt uitgespeeld dan is deze variant van 'Criminal Case' uitgespeeld. Maar je kunt een aantal varianten nog spelen, dus je bent niet direct helemaal uitgespeeld. En vermoedelijk komen er nog meer varianten bij, want het thema valt nog wat uit te diepen, en hoewel je alles gratis kunt spelen, zit er ongetwijfeld een business-model achter.

Je ziet ook dat ik naast level 96 nog 660 levelpunten heb. Als dat er 2152 worden, dan ga ik weer een level omhoog. En zodra je een nieuw level krijgt, wordt ook je energie weer aangevuld tot het maximum, met dien verstande, dat het maximum niet echt het maximum is; daarover zo meer. Maar met het veranderen van level gaat geen energie verloren, alleen, je krijgt er dus niet altijd bij.

Dus komen we gelijk bij '4', de energie-sectie. Je ziet hier dat ik nog 432 eenheden energie heb, terwijl het maximum 110 is. Dat komt, zoals gezegd, doordat het maximum niet echt een maximum is, maar een soort pseudo-maximum. Je hebt energie nodig om bepaalde onderzoeken uit te voeren. Energie is niet het enige, maar daar kom ik straks op. Als je energieniveau onder een bepaald niveau zakt, dan kun je geen acties meer uitvoeren.

Je kunt extra energie krijgen, bijvoorbeeld via andere personen, maar bijvoorbeeld ook via het genoemde rad van fortuin. Zolang je onder de 110 bent, krijg je elke twee minuten (of je speelt of niet) er een eenheid bij. Voor de meeste relevante onderzoeken heb je 20 energie nodig, maar soms heb je een soort 'happy hour' en dan kan het voor de helft.

Ook bestaat de optie om energie aan te vullen, waarover later ook meer. Zolang je 110 of meer energie hebt, wordt er dus niet automatisch aangevuld, in die zin is het dus een maximum.

Bij '5' staat de hoeveelheid geld (coins) die je ter beschikking hebt. Geld in het spel, het vertegenwoordigt geen reële waarde. Overigens kun je wel met echt geld speelgeld kopen. Pas op, als je hier eenmaal aan begint moet je je afvragen of je niet beter je geld aan verslavingszorg besteedt. Maar als je het spel heel leuk vindt en er elke week een behapbare hoeveelheid geld in wilt steken, het staat je uiteraard vrij. De 'coins' kun je gebruiken om je avatar aan te kleden of om zogenaamde 'boosters' te kopen. Boosters zijn uitbreidingen op je mogelijkheden, die het spel makkelijker speelbaar maken.

Bij '6' staat ook geld (cash), maar dit is in feite echt geld, dat je ook in het spel kunt gebruiken. Ik heb het niet nodig gehad om het spel uit te spelen, maar je kunt wel sneller en langer spelen, als je er dus wat geld in stopt.

Dan zie je bij '7' aan de linkerkant nog een aantal icoontjes staan. Het blauwe hemdje brengt je naar de winkel, alwaar je je kledingkeuze kunt aanpassen. Daar had ik het net bij de coins al over. Overigens, bij het begin van het spel moet je

aangeven, of je een mannelijke of een vrouwelijke speler wilt uitbeelden. Het is niet verplicht om hierbij je fysieke geslacht te volgen, je mag spelen wat je het leukst vindt.

Energie

Daaronder zie je een enveloppe met een bliksemschicht. Hiermee kun je je medespelers energie sturen. Dat deden we al aan het begin, maar als je er toen geen zin in had, of je bent langer dan 24 uur in een sessie, dan kun je het proces hiermee handmatig nog een keer opstarten. Net als het rad van fortuin kun je maar één keer per dag iemand energie sturen. Wel kun je op verschillende momenten verschillende mensen energie sturen, zolang je maar niet boven één keer per persoon per dag komt.

Daaronder zie je een soort munt met een cadeausymbool. Hiermee kun je het rad van fortuin weer opstarten, mocht je dat vandaag nog niet hebben gedaan. Als je het wel al een keer hebt gedaan, dan kun je de knop wel indrukken, maar krijg je geen nieuwe speelronde.

Daaronder zie je een setje kaarten en dat is wel even een interessant iets. Daar ga ik zo op door. Omdat ik het plaatje al aardig vol met aanduidingen vond, laat ik de rest nog even voor wat het is, maar ga ik even in op die kaarten.



Over de kaarten

Elke zichzelf respecterende onderzoeker in dit spel heeft ook een speurhond en deze vindt af en toe nog een speelkaart in een crime-scene. En als je van één kleur (waarbij we in een kaartspel niet twee kleuren: rood/zwart, maar vier kleuren onderscheiden: klaveren/ruiten/harten/schoppen) een setje van aas, heer, vrouw, boer en tien (de honneurs in het edele bridgespel) hebben verzameld, dan kun je die inruilen voor zekere 'boosters'.

Je ziet onder elk van de kaarten staan hoeveel je er van hebt. Een complete set is in te ruilen, maar als je honderd heren hebt en niet één boer, dan valt er niets in te ruilen.

De ruiten zijn in te ruilen voor twintig extra levels. Kan handig zijn als je bijna een nieuw level hebt bereikt, want zoals gezegd, dan krijg je weer een aanvulling van je energie.

De schoppenkaarten leveren een volle 'combobox' op. Vraag me niet waar die naam op slaat, maar dit heeft te maken met het aantal punten dat je krijgt als je een item vindt.

De harten leveren een volle 'hintsbox' op. Als je iets niet kunt vinden, dan kun je een hint vragen. Ik raad dit echter af, want je start het spel met vijf hints en zodra je die gebruikt hebt, krijg je die nooit meer aangevuld. Wel tijdelijk, met zo'n 'trade in'. Maar niet meer permanent. En daar heb je in de loop van het spel best last van, want je krijgt ook

bonuspunten tijdens een onderzoek voor de hints die je nog ter beschikking hebt. Er is nog meer over de hints te zeggen, maar daarover later meer (of een volgende keer, want het artikel wordt al aardig lang).

Ten slotte heb je nog de klaveren, die leveren je een extra 'mes' op. Een mes is scherp, maar wordt hier niet gebruikt als wapen, maar als een soort woordspeling.

Doel van het spel

Het idee achter het spel is dat je aanwijzingen moet zoeken in verschillende scenes. Een spelniveau bestaat uit een aantal scenes (negen om precies te zijn). En die scenes dat zijn plaatjes, in feite een achtergrond met daarop een heleboel objecten. En de bedoeling is dat je de juiste objecten gaat vinden. En als je een object niet snel genoeg vindt kun je met je muis over de naam van het te vinden object gaan en dan krijg je een silhouet te zien, dat na een aantal seconden ook met kleur wordt ingevuld. Dat maakt het zoeken eenvoudiger. Als je een mes inzet, dan gaat er geen tijd verloren, dan kun je snel zien wat je zoekt. En omdat het spel in het Engels is en je misschien niet alle woorden direct herkent, is het wel handig om een mes onder handbereik te hebben.

Verder hebben we onderin nog een paar zaken die van belang zijn. Allereerst zie je een broodje. Als je daarop klikt, kun je zien hoeveel eten je nog ter beschikking hebt. Je kunt in de loop van het spel wat etenswaren verzamelen. Deze kun je op enig moment inzetten om jezelf weer van energie te voorzien, als in het echte leven, als het ware.

Bij het stapeltje munten of bankbiljetten kun je speelgeld kopen. De munten voor de coins, de bankbiljetten voor de cash, maar in feite kom je op één pop-up om geld te kopen, maar met twee tabbladen en afhankelijk van de knop die je gebruikt, wordt het bijbehorende tabblad getoond.

Zoals gezegd, het is niet nodig om iets te kopen in dit spel, maar het kan je leven aangenamer maken.

Daarnaast de trofee. Je kunt in dit spel trofeeën verzamelen,



overigens ook stickers. Leuk voor de kinderen, maar ik heb er nog geen praktisch nut voor gevonden. Het zal wel iets Amerikaans zijn. Het boekje ernaast toont je verzameling stickers. Het zal wel. Je verzameling stickers geeft wel een soort van terugblik op wat je allemaal gedaan hebt in dit spel, maar je krijgt het nooit compleet, denk ik.

Ten slotte zien we nog het vliegtuigje. Hiermee kun je de varianten van dit spel bezoeken. Je kunt de varianten ook min of meer tegelijk spelen, dus als je dit spel echt verslavend vindt en je energie bij het origineel op is, dan zoek je een van de varianten op en kun je daar doorspelen.

(Wordt vervolgd)