

Facebook-spellen (slot)

René Suiker

In het vorige nummer stond deel 1 uit een reeks van twee artikelen over de Facebook-spellen. Hier is het vervolg.

Klik je op het vliegtuig, dan zie je iets wat lijkt op de volgende figuur. Als je op de bij een variant horende 'play' klikt, dan opent dat spel zich.



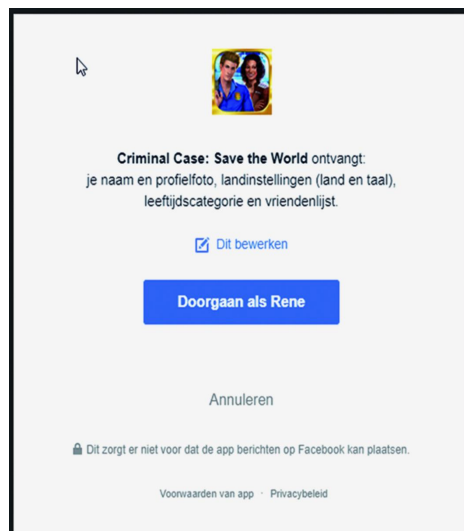
Spelvarianten

Je hebt de keuze uit de volgende varianten (op dit moment):

- The conspiracy
- Mysteries of the past
- World edition
- Pacific Bay
- Grimsborough (in feite het origineel)

Bedenk wel dat, als je een variant speelt, je waarschijnlijk minder vrienden hebt die dit ook spelen. Het meest wordt de originele (Grimsborough) gespeeld, de andere varianten toch iets minder.

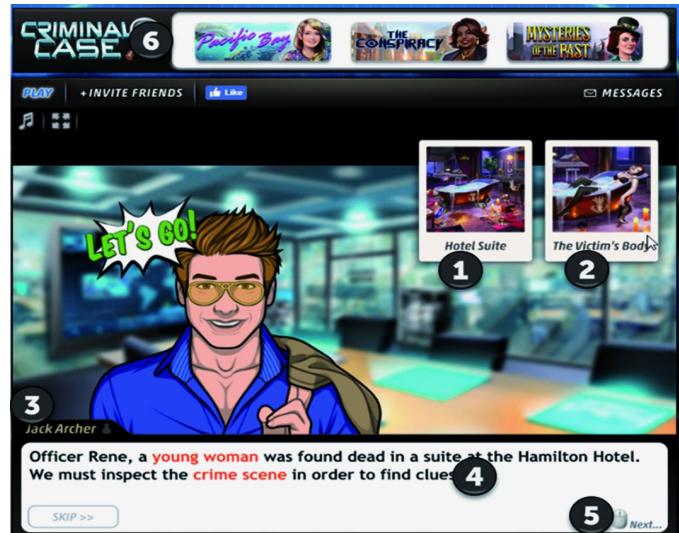
De World Edition heb ik nog niet gespeeld, dus voor dit artikel zal ik daar nu mee gaan beginnen. Dan kunnen we zien waar de nieuwe spelers mee geconfronteerd worden. Zodra ik klik op de 'play'-knop verschijnt het volgende scherm.



Ik klik hier op 'Doorgaan als Rene' en het startscherm laadt zich.

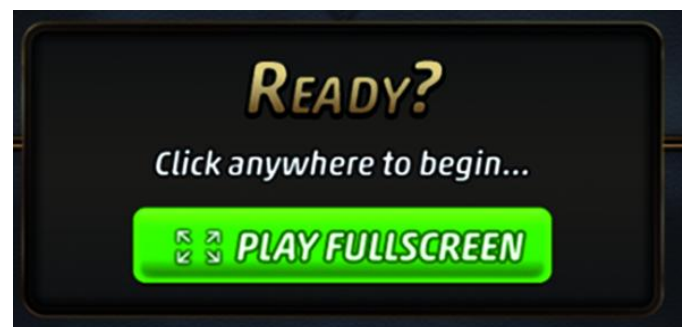
We komen meteen in het spel, maar ook nu moeten we de muziek onderdrukken. Weet je nog hoe dat moet?

Elk spel begint met scene 1, waarbij het volgende is op te merken over het startscherm:

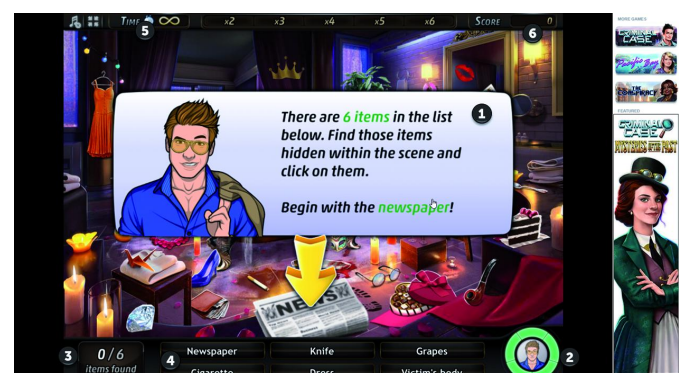


- Bij 1 staat de naam van de scene
- Bij 2 staat hoe het slachtoffer eruit ziet (niet te grafisch, maar kan toch schokkend zijn voor heel jonge kinderen)
- Bij 3 staat de naam van je contactpersoon
- Bij 4 staat de uitleg
- Bij 5 klik je op 'next' voor de volgende pagina
- Bij 6 kun je een andere variant kiezen.

Het idee van contactpersoon is dat je altijd een secundant hebt bij je onderzoeken. Hij of zij vertelt wat er gebeurd is en wat je moet doen. Als je alles gelezen hebt, dan klik je dus op 'next'. In dit geval, dus bij de eerste scene, hoeven we geen scene te selecteren en gaat het spel meteen van start. Je krijgt de vraag of je er klaar voor bent; zo ja, dan druk je op de groene knop. In dit geval wordt het spel gelijk in 'full screen'-mode gezet, dus beeldvullend:



We komen dan in scene 1 terecht, zoals weergegeven in de figuur hieronder.



Bij '1' zie je de instructies. Omdat ik met deze variant nog niet gespeeld heb, word ik als nieuweling gezien en krijg ik uitleg. In dit geval wordt gesteld dat ik zes items moet vinden; dat is altijd het geval bij de eerste keer in één scene. Maar er wordt nu ook verteld dat ik moet beginnen met de krant en die wordt zelfs al aangewezen. Deze hints krijg je later in het spel niet meer.

Straks ga ik even in op het aantal items, maar er is een groot aantal items per scene en elke keer kun je andere items moeten zoeken. Wel is het zo dat er telkens slechts zes getoond worden, dus als het er negen zijn, moet je er eerst drie vinden voordat je de laatste drie ook ziet.

Bij '2' zie je de hints-teller. Ik heb deze variant nog niet gespeeld, dus nog niets verspeeld, dus ik heb hier vijf groene blokjes staan. Hopelijk houd ik dat zo.

Bij '3' zie je hoeveel zaken ik gevonden heb, in dit geval dus nul van de zes.

Bij '4' zie je de beschrijving van wat ik moet vinden. Hier leer je dus de Engelse woordjes. In dit geval nog relatief eenvoudig, maar er komen ook wat minder voor de hand liggende woorden voorbij naarmate het spel vordert.

Bij '5' zie je hoeveel tijd er is verstreken.

En bij '6' zie je je score. Ik begin net, ik heb dus nog niets gescoord. Per 'ronde', dat is dus per keer dat je een scene doorzoekt, kun je punten scoren. Punten kun je verdienen door het vinden van de items, door ze binnen de tijd te vinden (de tijd-bonus) en door hints over te houden (de hint-bonus). Als je fout klikt kan het aantal punten dat je krijgt per gevonden item omlaag gaan, dus het is wel zaak om secuur te werken.

Ik zei het al eerder: per niveau heb je negen scenes. Dat zijn zes 'normale' scenes, waar je de benoemde items moet zien te vinden. Dan heb je nog drie bonus-scenes, waarbij je per niveau één bonus hebt die als een soort schuifpuzzel werkt, één waarbij je binnen de tijd zo veel mogelijk items moet vinden en één waarbij je de scene dubbel ziet, maar met een aantal verschillen. De achtergrond is hier gelijk, maar er is op één deel een aantal objecten aanwezig die op de andere niet aanwezig zijn. Die moet je aangeven. Dit zijn de zoekvarianten die je in elk niveau van elke variant tegenkomt. Dat scherm met de negen scenes laat ik straks zien, maar, zoals gezegd, we beginnen met één.

We gaan beginnen

We starten het spel door op de krant te klikken en dan zoeken we even die items bij elkaar. Als je een scene voor het eerst bezoekt, maar soms ook tussendoor, zijn er 'speciale items' die een nader onderzoek vergen. Daar komen we dan straks op, maar als je zo'n bijzonder item vindt, dan staat de tijd even stil. Het scherm is ook voor een deel afgedekt, maar niet altijd helemaal, daar kun je je voordeel soms mee doen. In elk geval zijn het slachtoffer en het moordwapen nader onderzoek waard.

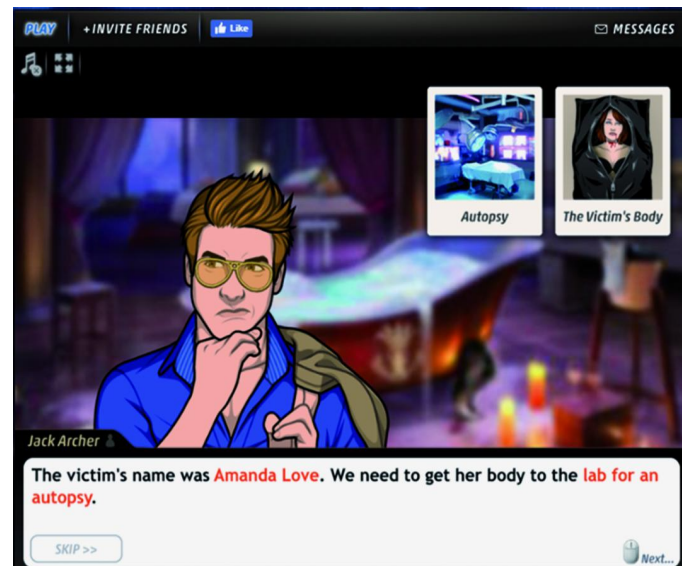
Als je de items hebt gevonden, krijg je een samenvatting van je resultaat en behaalde score, zie de volgende figuur.



Je ziet hier bij '1' dat ik een goede 285.000 punten heb gescoord. Intussen ben ik al één hint kwijt, niet dat ik iets niet kon vinden, maar het spel begint met uitleggen hoe de hints werken, en daartoe moet je er één gebruiken. Helaas, het is niet anders. De score is dus opgebouwd uit de items die ik hiervoor aangaf. Je ziet ook staan 'new hi-score' maar dat betreft alleen mijn hoogste score op deze scene. Aangezien ik deze scene voor de eerste keer speel, heb ik nog geen hogere score gehaald, vandaar.

Bij '2' zie je het aantal stars. In dit geval heb ik een '2' rechts boven en één in het midden. Rechtsboven geeft aan hoeveel sterren ik beschikbaar heb. Die sterren heb je nodig voor bepaalde acties, dat komt later. De sterren in het midden geven aan hoe ver ik in de huidige scene ben. Je kunt per scene vijf sterren verdienen. Daarna kun je de scene nog zo vaak spelen als je wilt; je kunt er wel coins en levels mee verdienen, maar geen sterren meer. Daar staat tegenover dat je een uitgespeelde scene wel tegen een lagere energieprijis kunt spelen. Waarom zou je dat doen? Misschien omdat je op een bepaalde scene je hoogste score wilt verbeteren.

Bij '3' zie je de extra beloningen die ik heb gekregen: 11 ervaringspunten t.b.v. mijn level en 28 coins. Je begint beschikbaar met 10.000 coins, ik heb er nu 28 meer. Kijk maar eens op je gemak wat je daarmee zou kunnen doen. Maar eerst druk je op de groene 'continue' knop, nadat je bij '4' hebt gezien dat je nog energie over hebt. Dan komt je partner aan het woord.



Hij (in dit geval) vertelt wat we te weten zijn gekomen en wat we moeten doen. In dit geval weten we wie het slachtoffer was en er moet een autopsie worden uitgevoerd. Dat is

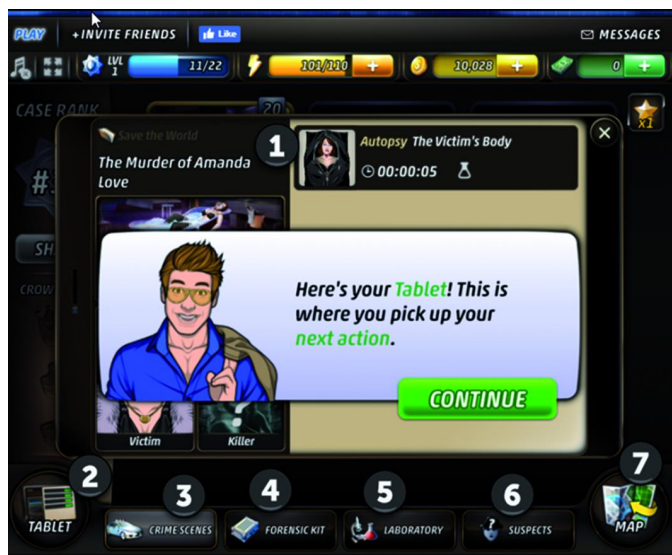
een langdurig proces, zowel in het echt als in dit spel.

Als je op 'next' klikt krijg je in dit geval nog aanvullende informatie; hier gaat het over het moordwapen, maar dat nemen jullie wel van me aan, ook zonder plaatje.

Daarna, omdat we in deze scene het moordwapen hebben gevonden, wordt gemeld dat we dat wapen moeten bewaren als bewijsstuk.



Dat doen we uiteraard, want we willen wel de zaak rondkrijgen. Dat wil zeggen, in de loop van het spel moeten we de moordenaar (m/v) vinden en arresteren, waarbij we voldoende bewijs dienen over te leggen. We komen na de uitleg en de bijbehorende acties op een overzicht terecht, en omdat we dit voor de eerste keer spelen krijgen we nog wat uitleg. Ik heb het hier even gecombineerd, ten behoeve van de ruimte in dit artikel, want ik vrees dat ik te weinig ruimte heb om alles te beschrijven. In de figuur hierna zie je een aantal genummerde items.



Je ziet dat het tablet (bij '2') geselecteerd is. Dat is nu automatisch gebeurd. Hier zie je wat je nog te doen hebt. In dit geval zie je dat de autopsie voor deze eerste scene niet zo lang duurt, slechts vijf seconden, maar ben je wat verder in het spel, dan kan het wel twaalf uur of langer duren. En dan heb ik het over fysieke uren, geen speeltijd. Daarom willen sommige mensen betalen, om het spel sneller te kunnen spelen. Je wordt er vaak genoeg voor uitgenodigd. Na 'continue' word je gewezen op de autopsie die je kunt starten. Als je daarop klikt, kom je in het laboratorium waar je de laborant(e) treft die de werkzaamheden moet uitvoeren. Daar vindt soms een dialoog plaats. Bij de afronding vindt altijd een dialoog plaats.

Nog even de andere punten van je 'tablet'. Als je op 'crime scenes' klikt ('3'), dan krijg je een overzicht van de negen scenes en van hoe ver je bent in elk van deze scenes, uitgedrukt in de vijf te halen sterren.

Bij '4', 'forensic kit', zie je wat je aan artikelen hebt verzameld om de bewijslast rond te krijgen. Soms moeten deze items ook nog nader onderzocht worden, soms door de speler, soms door het lab, vaak eerst door de speler en dan door het lab. Bij elk artikel kun je lezen of er nog iets moet gebeuren.

Bij '5' kom je in het lab. Hier zie je wat er nog gestart moet worden, wat er onderhanden is (en hoe ver dat is) en kun je de resultaten van de diverse onderzoeken raadplegen.

Bij '6' kom je bij een overzicht van de verdachten. In principe is iedereen waarmee je tijdens het onderzoek te maken krijgt een verdachte, maar tijdens de conversaties en de diverse onderzoeken krijg je een beeld van de moordenaar en kun je ook zien wie van de verdachten het uiteindelijk gedaan heeft. Vaak hoor je ook nog een motief.

Bij '7' kun je naar de plattegrond, zodat je eventueel een nieuw level kunt bekijken, of een level teruggaan. Maar zoals gezegd, je kunt pas verder als je je laatste level hebt afgerond (en dan nog een beetje later - tijd om een rapport af te ronden, want het is op Amerikaanse leest geschoeid, alles volgens het boekje). Dat rapport hoeft je niet te schrijven, het is gewoon een wachttijd die ingebakken is, die je kunt overrulen door hulp van vrienden of door wat (smeer?)geld. Als je in het lab bent voor de uitslagen, dan zie je per onderzoek staan of het gereed is (Ready). Als dat zo is, klik je

op de groene 'finish'-knop en dan krijg je de resultaten te horen. Uiteraard worden die door je collega of de laborant ook gelijk vastgelegd in je dossier (file), zodat je, eenmaal voor de rechter, niet met de mond vol tanden staat. Hieronder zie je hoe de laborante naar jou terugkoppelt over autopsie.

In dit geval is uit de autopsie gebleken dat de moordenaar rechtshandig is.



Verder krijg je ergens in het begin van een variant te horen wie je baas is. Die licht dan ook nog even toe wat die van je verwacht. Dit alles door een plaatje, een naamplaatje en onder in de witte balk de dialoog. Soms geeft die je ook nog aanwijzingen, die je uiteraard mee moet nemen. En vaak stuurt die het onderzoek een bepaalde richting uit, waarbij nieuwe scenes beschikbaar komen. Want als we na ons eerste onderzoek naar de 'scenes' gaan, dan is alleen de eerste scene beschikbaar; de rest komt in de loop van het spel beschikbaar.

Bij het eerste level zijn er nog niet zo veel scenes, zodat je dat snel uit kunt spelen. Na kennismaking met de chef komt er nu een nieuwe scene beschikbaar, de bonus rechts is nog geblokkeerd, zie de volgende figuur.



Je ziet hier een overzicht van de scenes, nu maar drie, waarbij er één al een keer gespeeld is: anderhalve ster gevuld. De tweede is nu net geopend, op aangeven van de chef. De derde dus nog geblokkeerd, daarvoor moeten we eerst nog iets presteren.

Ik kan hier nog wel iets meer over schrijven, bij geconstateerde belangstelling, maar het lijkt me genoeg om nu gewoon lekker te gaan spelen!