

Dertig dagen maïs planten,

Een paar honderd miljoen mensen spelen social games. Ik vraag me af of het echt zulke domme klikspelletjes zijn, zoals je weleens leest. Tijd om dertig dagen lang de proef op de som te nemen met het recent gelanceerde computerspel *Empires & Allies*.

Dertig dagen lang maïs planten, naar olie boren en af en toe een robbertje vechten. Een duidelijk doel is er niet in het spel, behalve dan doorspelen en je imperium uitbouwen. Nooit speel ik met tegenzin, maar na dertig dagen ben ik blij dat het over is.

Het spelverloop van *Empires & Allies*

wordt, net als bij andere social games, gestuurd door een energiemeter. Elke paar minuten komt er automatisch een energiepunt bij en elke actie in het spel kost een energiepunt: gewassen planten, barakken bouwen of een aanval in een gevecht. Naast vechten tegen vrienden kun je ze ook om hulp vragen.

Sterker nog, zonder meespelende vrienden is *Empires & Allies* hetzelfde als in je eentje het bordspel *Kolonisten van Catan* spelen. Je komt niet vooruit.

Iedereen kan *Empires & Allies* spelen en dat heeft een prijs. Het spel is

naar olie boren en af en toe vechten

apolitiek op het grappige af. Nationaliteiten bestaan niet. Een speler kan in dezelfde hangar een Brits, Russisch of Amerikaans straalvliegtuig bouwen. *Empires & Allies* heeft het simplisme van de tekenfilms van Pixar, maar dan zonder de intelligentie of politieke knipogen voor volwassenen.

Vechten tegen vrienden is net als alle andere acties in het spel een kwestie van klikken, klikken en nog eens klikken. Tactisch of strategisch inzicht bij de speler leidt niet tot een ander spelverloop. Een fraaie tangbeweging, een kloeke verrassingsaanval

of het opofferen van een regiment infanterie: onmogelijk. *Empires & Allies* biedt maar zeer beperkte mogelijkheden om te leren van fouten, om beter te worden in een activiteit. Behalve dan, jawel, klikken.

Na meer dan veertig speelluren verdeeld over dertig dagen is het duidelijk. *Empires & Allies* beklijft niet. Hoe wel je speelt met vrienden, collega's en kennissen vertelt het computerspel weinig over hen. Je wordt misschien aangevallen door je collega of schoonmoeder, maar hoe en waarom?

Na weken spelen komt dan ook het moment dat je de aandacht verliest.

De zin om door te spelen is weg, maar toch blijf je doorspelen. Opeens is daar het moment dat je Facebookvrienden je wat gratis energie sturen. Of erger, als je inlogt op Facebook staat je profiel ineens vol met berichten van vrienden die trots melden dat je imperium door hen bezet wordt. Toch nog een keer inloggen. Toch nog even klikken.

DAVID NIEBORG

Empires & Allies
Facebook.com

