

# Nieuwe games? Doe mij maar Tetris en Patience

Ik moest het maar eens opbiechten: het traditionele gamenajaar is in volle gang, met wekelijks nieuwe monsterproducties in de winkelschappen, maar er is één game die ik momenteel het meest speel: *Jetpack Joyride*.

Ik zou mijn schaarse speeltijd kunnen besteden aan toonbeelden van *world building*, *storytelling*, technische progressie en strategische diepgang zoals *Dishonored*, *Xcom: Enemy Unknown* en *Assassin's Creed 3*. In plaats daarvan speel ik een jaar oud, gratis smartphonespelletje waarin ik obstakels ontwijk, opdrachtjes uitvoer, munten verdien en nieuwe kostuums koop. Laatst bekeek ik de in-game-statistieken en schrok ik me een hoedje: ik heb het al meer dan een dag gespeeld.

Pak ik mijn meest gespeelde games van de afgelopen twintig jaar erbij, dan blijft er weinig heel van mijn zelfbeeld, van een gamer die houdt van kunstige ervaringen en meeslepende avonturen. Bovenaan de lijst? *Tetris*. Weliswaar een geniaal ontworpen game, maar kunstig of avontuurlijk? Nee. Op de tweede

plaats, ik durf het bijna niet te zeggen, *Patience*. Inderdaad, de digitale versie van het kaartspel.

Al deze games roepen een enorm sterke 'nog eens'-reactie op als je afgaat. Vooral *Patience*, dat een beetje lijkt op een gokkast omdat niet elk potje oplosbaar is, met name als je *Draw 3* speelt, en echte mannen spelen *Draw 3*. Verlies je, dan begin je uit frustratie nog een potje, en win je, dan begin je nog een potje, omdat het winnen zo lekker voelde en je er zeker van bent dat het je nog eens gaat lukken. Hoewel je daar natuurlijk weinig invloed op hebt.

Maar de grote truc van deze games is dat de aanvankelijke investering zo klein is. Ik sta het mezelf niet toe een uur te investeren in *Dishonored*, omdat ik het idee heb dat ik eigenlijk nog wat werk zou moeten doen, maar wel om een paar minuten te investeren in een smartphonegame.

Hoewel ik vervolgens gemakkelijk een uur *Jetpack Joyride* zit te spelen, de calvinistische inborst gekaapt door prehistorische prikkellust.