

Jonathan Huijts

door Carla Desain

'Mijn game-ervaring heeft mij veel gebracht'

Jonathan Huijts (17 jaar) is 1e jaars student rechten. 'Ik ben de jongste van mijn jaar, maar dat ben ik wel gewend: ik ging als 10-jarige naar de middelbare school. Mijn medestudenten zijn van alle leeftijden, boeiend is dat. Ik ben vriend met een 40-jarige directeur van een eigen bedrijf. Een andere medestudent regelt voor een Amerikaans bedrijf wereldwijd de contracten, handig nu we voor een opdracht het contractrecht van verschillende landen moeten vergelijken!'

Kraamcadeau

Jonathan speelt al games zolang hij zich kan herinneren. 'Bij mijn geboorte kreeg ik van het kraambezoek een Super Nintendo waarop ik als kleuter veel Mario en Zelda speelde. Op mijn 9e kocht ik een Playstation 2. Ook nu game ik best veel. Lange tijd stond ik bij de internetgame Tribal Wars in de Top-100 van beste spelers. Ik ben ermee gestopt omdat het te veel tijd kostte. Ik ben er

nooit verslaafd aan geweest, wel ben ik soms wat later opgebleven als mijn dorpen aangevallen werden en ik me moest verdedigen. Ik betaal nooit voor accounts, het geld dat ik verdien met mijn postbodebaan op zaterdag gebruik ik voor mijn gitaren, mijn andere hobby.'

Uitdaging

Topfavoriet is voor Jonathan *Broken sword 3; the sleeping dragon*. 'Echt het allerbeste spel dat ik ooit gespeeld heb! Het is een avonturen-game, gecombineerd met puzzels. De opbouw is heel goed: in het begin valt de moeilijkheidsgraad van de puzzels mee, maar gaandeweg worden die echt pittig, waardoor de uitdaging en de spanning blijft. Ik vind het aantrekkelijk dat er meerdere verhaallijnen zijn en dat je zelf je weg moet zoeken.'

Een voorbeeld van zo'n makkelijke puzzel: 'Je bent neergestort met een vliegtuig. Het wrak hangt op de rand van een afgrond. Je moet de spullen in dat vliegtuig zo verplaatsen dat de boel in balans blijft en jij eruit kunt klimmen.'

De puzzel die Jonathan van de week opgelost

heeft, is een stuk ingewikkelder: De speler moet een kluis open zien te krijgen in een oud theater. 'De oplossing is echt gecompliceerd: Je moet een leeg popcornbekertje pakken en vullen met schmink. Dat bekertje houd je voor een podiumlamp, waardoor de schmink smelt. De inhoud giet je op de paal die het plafond stut waar de kluis op staat. Nu kun je de paal wegwrikken waardoor de kluis door het plafond valt en je erbij kunt. Ik kan echt urenlang aan zo'n opdracht puzzelen, heerlijk!'

Geleerd?

'Een spel als dit stimuleert een bepaalde manier van denken: Je moet goed opletten wat je ziet en dan creatief combineren; het stimuleert je probleemoplossend vermogen. Daar heb ik echt profijt van gehad bij wis-kunde, waar je vergelijkingen stap voor stap moet oplossen en niet bang moet zijn om opnieuw te beginnen als er iets fout gaat.' In spellen als Tribal Wars of Grepolis kun je alleen standhouden als je met medespelers samenwerkt en allianties sluit. 'In zulke groepen zijn altijd leiders, mensen die plannen maken of nieuwelingen begeleiden. Ik kreeg daar na een tijd allerlei leidersfuncties. Dat werkte op school door. Bij het maken van mijn profielwerkstuk bijvoorbeeld, was ik niet bang om de leiding op me te nemen of knopen door te hakken. Door dat soort dingen in de game te oefenen, ging het in het dagelijks leven ook beter.

Ik ben erg blij met mijn game-ervaring, ik denk dat het mij veel gebracht heeft.

Wil jij vertellen over je favoriete game of boek?
Mail naar desain@planet.nl

Broken sword 3; the sleeping dragon is ontworpen voor Playstation 2 door Revolution Software en uitgegeven door The Adventure Company.

