

Lancering is een belachelijk woord, denkt Wander Reeker. Alsof REEL het nieuwe SpaceX is en ze vanmiddag een bemande missie naar Mars de ruimte in schieten. Hij zit op de rand van zijn eigen bureau, naast de Mac waarop het belangrijkste deel van de game is ontwikkeld, en probeert zo onzichtbaar mogelijk te blijven. Laat Alex de show maar stelen, met zijn lancering.

En dat probeert hij. Ook al zijn er maar een stuk of tien journalisten en bloggers komen opdagen bij de presentatie van PrizeTag, Alex doet alsof hij een TED-talk geeft voor een volgepakt stadion. Hij maakt grapjes. Hij glimlacht. Hij knikt bij zijn eigen woorden en wandelt relaxed heen en weer in de hoek van hun Rotterdamse studio waar ze twee uur eerder Alex' bureau weggetild hebben om plaats te maken voor de flatscreen die hij uit zijn appartement heeft meegebracht.

‘Met PrizeHunt lieten we Nederland kennismaken met *next level* schatzoeken, en lieten we zien hoeveel meer er nog mogelijk is met augmented reality in mobiel entertainment. En met de input van die duizenden, tienduizenden pioniers die met ons dat avontuur aangingen, maken we nu de volgende stap.’

Tienduizenden, was het maar zo, denkt Wander. PrizeHunt was nooit verder gekomen dan 1672 betalende spelers. Na aftrek van de geldprijzen die ze de schatzoekers hadden laten winnen was dat nog niet eens genoeg geweest om de maandhuur van hun werkruimte te dekken.

‘Die volgende stap is...’ Alex neemt zijn tijd. Weer dat knikje, de glimlach, de pauze. ‘Next level tikkertje.’

Alex grijnst bij het horen van het gegniffel onder de gasten. ‘Jullie horen het goed. Next level tikkertje, of *tag*, zoals ze in

de States zeggen. Maar hierbij speel je niet alleen voor de fun. Er staat echt iets op het spel. Ik presenteer jullie: PrizeTag!’

Terwijl de screenshots over het scherm glijden, gaan de vingers van Alex even naar het draadloze microfoontje dat tegen zijn wang drukt. Totaal overbodig in zo’n kleine ruimte, maar Alex had volgehouden dat perfecte audio voor de livestream van de lancering absoluut noodzakelijk was. Zoals altijd had Alex zijn zin gekregen.

Wander pakt zijn telefoon en checkt de views. Dertien. Niet dertienhonderd of dertienduizend. Nee, dertien mensen op de hele wereld kijken op dit moment mee. Maar Wander weet ook wat Alex zal zeggen als hij hem er na afloop mee zou confronteren. *Er hoeft maar één influencer bij te zitten die ons oppikt, en boem, alles betaalt zich terug!*

Met dat sleetse argument haalt Alex hem telkens over. En dus huren ze nu al drie jaar deze studio aan de Pelgrimsstraat, hebben ze vorig jaar duizenden euro’s geïnvesteerd in een stand in het donkerste hoekje van de Gamescom in Keulen en hebben ze zelfs drie maanden lang een volstrekt overbodige secretaresse in dienst gehad.

Wander laat het elke keer gebeuren, want Alex brengt het meeste geld in. Hij doet de zaken, Wander de inhoud. Dat is de deal. Zodat Wander zich niet om dat soort afleidingen hoeft te bekommeren. Dat is ook de enige reden dat hij het al drie jaar met zijn oude schoolvriend uithoudt. En de reden dat dit soort evenementen hem behoorlijk op de zenuwen werken.

Alex trekt zijn strak gesneden jasje recht, voelt even aan zijn perfect geknipte zwarte haar en gaat verder met de show die Wander die ochtend al een keer of zeven heeft gehoord.

‘PrizeTag laat je de thrill voelen die iedereen nog kent uit zijn jeugd. Maar wij draaien het om. Als je ’m bent, ben je niet de jager, dan ben je de prooi.’ Wander wist dat het zou komen, en snuift toch weer zachtjes. Met precies die woorden heeft hij het idee een paar maanden geleden aan Alex gepitcht, maar dan zonder de vileine glimlach die Alex nu de zaal in stuurt.

Veertien views.

‘En het mooie is, je weet niet wannéér je getikt wordt. Natuurlijk, we houden rekening met de *time slots* die jij in je instellingen hebt opgegeven, maar of je die tijd kunt besteden aan jagen of aan vluchten, dat weet je pas als het zover is.’

Een paar gasten knikken enthousiast mee met Alex, ziet Wander. Het zijn alleen niet de goede. Dit zijn de hobbyisten die hun ziel en zaligheid in hun eigen gameblogs en -vlogs stoppen en hooguit driehonderd geestverwanten bereiken. De enige die echt een verschil kan maken is de man van *GamersTribe*, die achter in de studio tegen de muur leunt. Wander weet dat hij naar hem toe zou moeten gaan, een praatje maken, iets geestigs zeggen over zijn Captain Picard-shirt, misschien iets laten vallen wat de anderen niet te horen krijgen. Maar zo is hij niet. De man kijkt verveeld om zich heen en zijn blik vindt Wander.

‘Maar jullie zijn hier niet om mij te horen praten, jullie willen het uitproberen. Of niet?’

In Alex’ hoofd barst de mensenmassa in het stadion in spontaan gejuich uit. In de studio blijft de airco luider klinken dan de verzamelde pers, maar de meesten pakken wel hun telefoon om de instructies van Alex op te volgen. De man van *GamersTribe* is ondertussen naast Wander gaan staan.

‘Jij bent de ontwikkelaar?’

Wander knikt en schudt de hand die volgt.

‘John Spekenbrink,’ zegt de man, die voor een gamer verrasend fit oogt. Zijn t-shirt bolt niet op waar je dat zou verwachten en ook de gebruinde huid valt Wander op, zeker omdat het pas half mei is. De handdruk is stevig. Wander heeft het gevoel dat hij tekortschiet als hij zijn smalle, bleke hand weer in de zak van zijn spijkerbroek laat glijden.

‘Van *GamersTribe*,’ zegt Wander. Hij weet dat hij door moet praten, het gesprek op gang moet houden. ‘Mooi blad.’

‘Dank je.’

Alex begint de groep naar buiten te praten, waar de test

kan beginnen. Hij wenkt Spekenbrink, maar die heeft aan een subtiele hoofdbeweging genoeg om Alex door te laten lopen. Wander krijgt nog een extra wenk van Alex in de richting van Spekenbrink. Verkloot het niet, betekent die blik.

De journalist neemt de verlaten studio in zich op.

‘Is dit niet een beetje... passé? Zo’n klein bedrijf op een markt die elke dag overspoeld wordt met nieuwe producten?’

Wander haalt zijn schouders op.

‘Ik vind het wel prima zo,’ zegt hij. Het komt er wat lam-lendig uit. ‘Ik bedoel, Alex regelt alle andere dingen en ik kan doen wat ik het liefste doe: een game precies zo maken zoals ik het voor me zie.’

‘Maar je had ook bij een grote gamemaker kunnen zitten, alle luxe, alle techniek, groot publiek...’

‘En weten dat je maar een van de honderden radertjes in het grote geheel bent. Nee, dank je. Een vriend van me werkt bij zo’n bedrijf, en die zit de hele dag alleen maar landschap-pen te bouwen voor nieuwe levels van een generieke *first person*-shooter. Dat is toch gewoon een virtuele variant op de lopende band?’

De man grijnst en knikt.

‘Mag ik dit opschrijven?’

Wander staart Spekenbrink aan en probeert zich te herin-neren wat hij net gezegd heeft. Was het goed of fout? Daarom doet Alex dit soort dingen dus altijd, en hij niet.

‘Ehm, ja. Dat mag.’

Wander weet zeker dat hij hier problemen mee krijgt, maar nee zeggen is geen optie. Als *GamersTribe* wat schrijft over PrizeTag, dan is dat beter dan een lovende recensie van alle anderen die er vandaag zijn.

Door de open ramen klinkt gejoel. Spekenbrink loopt er-heen.

‘Volgens mij zijn ze begonnen.’

Wander komt naast hem staan en ziet hoe een van de vlog-gers wegrent in de richting van het Safepoint dat Wander voor

dit proefpotje heeft ingesteld. Rennen is het niet echt. Meer een opgevoerde waggel, die de vlogger even onderbreekt om zijn vest open te ritsen.

‘Als we de gang op lopen, kunnen we zien waar hij heen gaat. Als het hem lukt om veilig bij zijn Safepoint te komen, dan wint hij honderd euro. Maar als een van de anderen hem voor die tijd heeft getagd, dan is hij af en wint de tagger vijftig euro. Nog altijd goed voor vijf maanden deelname.’

Wander geeft het doelwit weinig kans.

‘Spannend, voor een puber die dat veel geld vindt,’ zegt Spekenbrink. Wander weet niet goed of dat cynisch bedoeld is, dus hij houdt het bij een instemmende brom. Hij wijst in de richting van het balkon, aan het einde van de gang. Ondanks zijn lange benen moet hij vaart maken om Spekenbrink bij te houden. Het is de plek waar de rokers van het bedrijfsverzamelgebouw zich moeten redden. Wander houdt de deur open en Spekenbrink zet zijn nette schoenen zorgvuldig tussen de peuken op het beton. Ze zijn net op tijd om het doelwit beneden de bocht om te zien komen.

De jongen hijgt en probeert onder het joggen op zijn telefoon te kijken.

‘Alleen hij kan het Safepoint zien dat zo meteen in AR over zijn beeld van de omgeving heen wordt gelegd,’ legt Wander uit. ‘Dan krijgt hij een soort gele koepel te zien. Straks kan het ook nog zo zijn dat je daar een doorverwijzing krijgt naar een tweede Safepoint, om de inzet te verdubbelen.’

‘Nice.’

Dat is in elk geval gemeend, hoort Wander.

‘Waar laat je dat op draaien? Unity?’

Wander knikt, maar hij heeft geen zin om alle technische details met de journalist door te nemen. Op dat moment komen de achtervolgers de hoek om. Spekenbrink leunt wat naar voren. Wander voelt de spanning terugkomen die hij bij de eerste tests had. Zijn idee, zijn schepping, en hier gebeurt het dan: een groepje mannen die in de alledaagse werkelijkheid

van deze Rotterdamse wijk gegrepen raken door het idee dat hij erin geplant heeft, simpelweg door een extra laag toe te voegen. Eentje die alleen de spelers via hun telefoons kunnen zien. De kreten van de spelers galmen tegen de muren.

‘Ik hem ’m in mijn vizier. Kut, nu ben ik hem weer kwijt.’

‘Ja... ja... Nee, weer niet!’

‘Hou eens op met dat gezigzag!’

De jongen nadert zijn Safepoint en heeft nog energie genoeg om als antwoord een uitdagende middelvinger de lucht in te steken. Wander grinnikt. Ook al zie je je doelwit voor je uit rennen, het lastigste is om je telefoon ondertussen zo te richten dat je virtuele vizier op je scherm precies goed staat. De truc is om de echte wereld en de virtuele wereld perfect te laten aansluiten. Alleen dan kun je winnen.

Naast hem heeft Spekenbrink de game ook opgestart, ziet Wander. Hij probeert het van een afstandje. Maar hij zal moeten inzoomen, en dan is het nog lastiger mikken.

‘Hé, kappen nou! Laat me los!’

Wander ziet dat het doelwit beneden door twee anderen is ingehaald en bij zijn armen wordt vastgehouden. Een derde staat op een paar meter afstand en richt zijn telefoon. Alex komt op zijn leren zolen te laat aangestiefeld om in te grijpen.

‘Hè hè, getagd. Bedankt jongens,’ zegt de winnaar.

Nijdig rukt het slachtoffer zich los en duwt een van zijn belagers van zich af.

‘Eikels. Dit is echt niet oké, weet je.’

Alex spreidt zijn armen uit en is eindelijk bij het groepje aangekomen. Hij ontfermt zich over de jongen en slaat een arm om hem heen, maar verder doet hij alsof er niets gebeurd is.

‘We moeten sommige onderdelen natuurlijk nog wat twee-ken om de gameplay zo soepel mogelijk te maken. Maar voelen jullie het? De jacht? Dat oerinstinct?’

Het slachtoffer wrijft over zijn ene arm en reageert niet, maar de anderen knikken enthousiast, met een rode bloes op

hun wangen. Wander kijkt opzij, maar op het gezicht van de veertiger naast hem is geen reactie te zien.

‘Wat zeggen jullie van nog een potje?’ klinkt het van beneden. Opnieuw gejoel. Maar Spekenbrink heeft genoeg gezien. Hij opent de deur naar de gang en wandelt terug naar de studio. Wander haalt hem in.

‘Kan ik je nog iets te drinken aanbieden? *Tea, Earl Grey, hot?*’ Hij probeert er zelfs iets van de stem van Captain Picard in te leggen, maar Spekenbrink kijkt hem een ogenblik zo bevreemd aan dat Wander zich begint te schamen voor zijn ingeving. Geen *Star Trek*-fan dus, ondanks dat shirt, denkt Wander. Waarom zijn mensen zo ingewikkeld?

Bij de deur krijgt Wander nog eens die stevige, gebruide hand. Hij voelt zich ongemakkelijk bij de indringende manier waarop de man hem aankijkt. Het is de afgelopen tien minuten iets te veel over Wander zelf gegaan, en veel te weinig over PrizeTag.

‘De game is superorigineel. Echt waar. Ik ben bij een hoop grote gamestudio’s geweest de laatste tijd, en niemand is bezig op de manier die jij hier hebt uitgedacht. En dat je dat dan hier hebt gedaan...’ Spekenbrink laat zijn ogen door de ruimte gaan.

‘Wat bedoel je?’ Wander heeft al spijt van zijn reactie voor hij het laatste woord heeft uitgesproken.

‘Ik denk dat je dat wel weet. Zelfs als de game een succes wordt, komen jullie nergens. Wees eens eerlijk. Hebben jullie überhaupt de serverruimte om een serieus aantal spelers te verwerken?’

Een gevoelig punt. Wander zwijgt en staart naar de glimmende neuzen van Spekenbrinks schoenen.

‘Ik vind het goed genoeg,’ zegt hij uiteindelijk.

‘Goed genoeg? Onzin. Wat je me net vertelde, al die ideeën die je nog hebt. Jij weet ook dat je dat hier nooit helemaal zult kunnen bereiken. Je moet jezelf wat beter leren verkopen,

Wander. Serieus, maak er wat van. Voor je het weet zit je in de States en kun je echt een verschil maken.'

Wander weet niet wat hij moet zeggen. Hij staat daar maar, met zijn handen in zijn broekzakken. Spekenbrink zwaait zijn tas over zijn schouder en loopt naar de deur.

'Je kunt niet je hele leven in een Safepoint blijven hangen.'



Wander ruikt haar al voor hij haar bij de brievenbussen ziet staan. Malou Sinda vult met haar rechte gestalte de grijsheid van het trappenhuis. Haar zwarte gezicht verandert de tegels in het ideale decor voor haar schoonheid en haar kleine lachje vaagt de omgeving zelfs helemaal weg. Er is alleen nog Malou. Hij denkt het allemaal, maar hij zegt het niet.

‘Dag Malou.’

‘Dag Wander.’

Zoals ze zijn naam zegt. Alsof het een van de duurste parfums is die ze de hele dag heeft verkocht.

‘Lange dag?’

‘Best wel. Jij?’

Wander denkt aan het mysterie Spekenbrink, aan het gezeur van Alex voor wie hij elk woord van de man moest herhalen, aan het gesleep met de bureaus en het opvegen van de borrelnootjes. Hij knikt en blaast gespeeld een zucht uit.

Malou lacht.

Als Malou lacht is het alsof de omgeving een paar graden warmer wordt. Maar dat zegt Wander evenmin. Ze heeft haar post gepakt en draait de brievenbus van 71F weer op slot. Over een paar seconden zal ze kort afscheid nemen, haar lange rechte lichaam in die perfect zittende geeloranje jurk naar de derde verdieping verplaatsen en voor de komende vierentwintig uur weer in een fantasie veranderen. Of eigenlijk is ze nooit iets anders geweest.

Wander weet wat hij zichzelf beloofd heeft. Hij zou deze bijna dagelijkse momenten van betovering een keer veranderen in een echte toenadering. Een date. Waarom niet? Hoe moet zij anders ontdekken dat hij meer is dan die verlegen slungel-

achtige dertiger van 71B? Hij zou het doen, maar pas na de lancering, had hij zichzelf voorgehouden, tot die tijd was het te druk, kon hij geen afleiding gebruiken.

Afleiding. Zijn hele leven is afleiding.

‘Dag Wander.’

Te laat. Daar gaat ze, de trap op, met in de bocht altijd nog even de gelegenheid voor een laatste oogcontact. De afgelopen zes maanden hebben ze twee keer een wat langer praatje gehouden, alleen het meest oppervlakkige uitgewisseld, en beide keren is zij begonnen. En achteraf borrelden de niet gestelde vragen op. Wie is die jongen die zo vaak bij je langskomt, Malou? Is het een vriendje of je broer? Wat verwacht je van dit leven? Hou je van games?

Wander loopt naar zijn voordeur. De vragen stellen zou misschien het moeilijkste niet zijn. Maar de antwoorden horen, de werkelijke Malou ontdekken in plaats van de virtuele versie die hij van haar heeft ontwikkeld, daar is hij bang voor.

Eenmaal binnen zet hij eerst de magnetron aan en meteen daarna zijn pc. Zijn crew wacht op hem.

‘Hou je in, Venz. Hij kan niet twee keer dood.’

‘Sjeez, gast, inderdaad, *save it* voor de eindbaas.’

‘*Language!*’

‘Fitz, serieus? Ik zei sjeez, niet jezus of zo.’

‘Sticks!’

‘Pff, wat is iedereen opgefokt vanavond, zeg, alsof ik met mijn moeder zit te gamen.’

‘Deed je moeder maar mee, dan draagt er in elk geval nog iemand wat bij aan deze missie.’

‘Ik ben hier wel de fakking *medic*, ja?’

‘*Language, Sticks...*’

‘Ik zei fakking, niet fucking.’

‘Daar komen ze weer jongens, focus.’

‘Ik let heus wel op, Venz, ik maak me meer zorgen om jou.’

‘Niet nodig.’

Met minuscule muisbewegingen laat Wander het gigantische zwaard van zijn avatar door het onderaardse gewelf dansen. Hij doorklieft de lichamen van de monsters die zijn kleine gezelschap belagen. Met maar vijf man – eigenlijk vier man en een vrouw – deze *dungeon* ingaan is iets te overmoedig, maar Wander heeft de anderen overtuigd. En als hij zegt dat het kan, dan geloven ze hem. Hij is hun aanvoerder, hij heeft ze de afgelopen jaren zien groeien in deze game, hun wereld.

Hoe ze echt heten weet Wander nog steeds niet. Fitz is gewoon Fitz, een vrouwelijke halfelf met een dodelijk trefzekere boog en een hekel aan vloeken, of wat er ook maar in de buurt komt. Sticks is Sticks. Voor zover Wander aan zijn stem kan horen is hij de jongste van het stel, een healer met bizarre hoorns aan zijn helm die graag zeurt over zijn moeder terwijl hij met zijn aura's en *potions* de schade herstelt die Wander – alias A-Venger, al noemt iedereen hem inmiddels Venz – oploopt. En dan heb je nog de dwergen Sleepy en Sledge. Wander weet zeker dat zij elkaar buiten de wereld van de game ook kennen, maar veel meer informatie heeft hij niet. Ze mengen zich nauwelijks in de hoogoplopende discussies tussen Fitz en Sticks en trekken nooit een plan in twijfel.

‘Fitz, daarboven.’

Ze heeft het al gezien. De eerste vlammeende pijl vliegt richting de raaf die hun voortgang in de gaten houdt. Ongetwijfeld weer op pad gestuurd door een *scavenger crew*, zo'n ploegje spelers dat een paar gangen achter hen blijft wachten tot ze het zware werk hebben gedaan, om dan na een aanval in de rug met de buit te vertrekken. Maar die raaf sturen was een vergissing. In deze ondergrondse gangen vliegt bijna nooit iets.

De derde pijl is raak en met een gekrijs als nagels over een schoolbord stort de robotvogel voor hun voeten neer.

‘Nice, Fitz.’

Het team heeft inmiddels een vaste werkwijze voor dit soort parasieten. Eerst zorgen dat ze niets meer kunnen zien, en dan de val klaarzetten.

‘Sleepy, je weet het.’

Wander ziet op zijn scherm hoe de kleinste van de twee dwergen terugrent en bij de ingang van het gewelf zijn boobytraps plaatst. Het zal de achtervolgers niet tegenhouden, maar wel laten schrikken. Dan gaat Wander midden in de inmiddels leeg gevochten ruimte staan. Alleen en met zijn rug naar de ingang. Hij legt zelfs zijn grote zwaard op de grond. Sticks geeft hem nog een extra beschermend aura en rent naar de anderen toe, die aan weerszijden van de ingang van de grot staan waar de achtervolgers vandaan zullen komen. Het plan is simpel, maar het werkt tot nu toe altijd.

‘*Bring it on.*’ Zijn vaste tekst in dit soort situaties.

‘Venz, niet te lang, hè?’

‘Nee mam.’

‘Ik meen het. Je doet raar vanavond.’

‘Alleen vanavond?’

Voordat Fitz nog iets kan zeggen, komt een ondode magiër de grot uit. Een groen vuur laait op, gevolgd door een blauwe flits en als de magiër eindelijk voorbij de hinderlaag is, zit hij al heel wat *health points* lager. Al moet Wander dat horen van zijn medespelers, want zijn avatar doet nog steeds alsof hij niets in de gaten heeft en staart naar de grijsbruine rotswand.

‘Venz, ze zijn met z’n vieren. Een ork en drie *magies*.’

‘*Copy.*’

‘Ze sturen nu de ork.’

‘Duidelijk, ja. Heeft-ie nog veel HP?’

‘Genoeg om het een tijdje uit te houden.’

‘Blijf waar je bent.’

De beschermende *spell* van Sticks is uitgewerkt en Wander ziet zijn HP onder de honderdduizend komen. De drie magiërs duiken nu op in zijn scherm en blijven vuurballen op hem afvuren. Ze doen hem schade, maar door zijn zeldzame harnas, een *DestinyArmor*, leveren ze zelf een percentage in van de HP die ze hem afnemen. Dat is zijn rol in deze valstrik. Blijven incasseren tot ze het idee hebben dat ze hem helemaal

kunnen doden en ze al hun reserves in deze ene aanval hebben gestoken, en dan als team toeslaan.

‘Venz...’

‘Nog even.’ Wander ziet zijn HP nu de tienduizend naderen.

‘Venz...!’

‘Nog heel even.’ Alles komt op de timing aan. Tienduizend, negenduizend, acht.

‘... Nu!’

Het team doet alles precies zoals het moet. Sticks werpt een nieuwe beschermende spell om hem heen terwijl hij zijn zwaard oppakt, Fitz neemt de ork onder vuur en Sleepy en Sledge nemen elk een mage onder handen. Na de boobytrap en de poging om hem te doden heeft deze scavenger crew niets meer over om zich tegen deze dodelijke aanval te weren. Ze vluchten, maar twee van de mages halen de uitgang niet. Dat gaat ze minstens een level kosten. Terecht.

‘Fakking parasieten.’

Fitz negeert Sticks dit keer. Wander is blij dat de medic hem weer snel van genoeg HP heeft voorzien.

‘Mooi gedaan, jongens.’

‘Hoeveel had je nog over, Venz?’ vraagt Fitz. ‘Ik kon het zo snel niet zien.’

‘Genoeg.’

‘Duizend?’

‘Zoiets.’

‘Leugenaar.’

Met een pets landt de nieuwste papieren editie van *GamersTribe* vlak naast Wanders muishand. Van schrik trekt hij zijn hand weg en ziet op zijn Mac de laatste gebruikersdata van PrizeTag naar beneden scrollen. Ze zijn niet slecht, maar ook niet heel goed.

‘*What the fuck, Wander?*’

Alex staat naast Wanders bureau en wekt de indruk dat hij er het liefst bovenop zou klimmen om Wander recht aan te kunnen kijken.

‘Wat?’

“‘Wat?’” imiteert Alex hem met een zeurderig stemmetje. ‘Kom op man. Wat voor spelletje speel je hier? Ik dacht dat we een deal hadden en nu flik je me dit? Net nu ik alles op het spel heb gezet voor REEL?’

Zijn wijsvinger blijft op het tijdschrift tikken bij elke klemtoon die hij legt. Het lijkt wel morse. Wander draait alleen zijn hoofd opzij om zijn oude schoolgenoot aan te kijken. Als Alex zo’n bui heeft, is het beter om hem eerst uit te laten razen. Vragen stellen heeft geen zin. Al voelt hij aan de opkomende kramp in zijn maag dat dit precies is waar hij al bang voor was, vanaf het moment dat Spekenbrink op die merkwaardig vaderlijke manier afscheid had genomen. Het nietige signalement van PrizeTag dat op de site van *GamersTribe* was verschenen had die angst niet weggenomen. Er zou nog meer komen. En dit was het dus.

‘Heb jij enig idee hoeveel kapitaal ik inmiddels in dit bedrijf heb gestoken, in de hoop dat jouw “genialiteit” zich eens gaat uitbetalen?’

Wander heeft enig idee, maar dat houdt hij maar voor zich.

Blijkbaar staat er iets over zijn ‘genialiteit’ in het artikel van Spekenbrink, anders zou Alex daar niet zo de nadruk op leggen.

‘Hier, luister maar. Dit zegt jou zeker helemaal niets,’ gaat Alex verder terwijl hij het blad openslaat. Hij begint voor te lezen: “Soms vertoont genialiteit zich op de gekste plekken. In een afgeleefd kantoorpand aan de Rotterdamse Pelgrimsstraat bijvoorbeeld, waar REEL – een kleine appontwikkelaar – deze maand zijn nieuwe game PrizeTag lanceerde.”

Alex staart hem even kwaad aan en gaat dan verder. De pijn in Wanders maag meldt zich steeds nadrukkelijker.

“Een game die op een bedrieglijk simpele manier AR-technieken verweeft met de kick van ouderwets tikkertje spelen. Nostalgie en spanning ineen. Maar REEL draait het om. Als je ’m bent, ben je niet de jager, maar de prooi.”

Alex kijkt weer even op.

‘Hier jat hij gewoon letterlijk zinnen uit mijn presentatie. Maar nu dit, even verderop, luister wat hij schrijft: “PrizeTag is met zijn elegante gameplay des te indrukwekkender omdat het maar door één man is ontwikkeld: Wander Reeker. Hij is een van die zeldzame kunstenaars in de gamewereld die zijn eigen kunnen ernstig onderschat, in plaats van de gebruikelijke zelfverheerlijking waar onze branche zo onder lijdt. Maar daardoor durft Reeker zijn genialiteit niet de ruimte te geven. Hij sluit zichzelf op in een afgeleefd kantoor met een gladde manager als enige partner...”

‘Alex...’

‘Nee, nee, ik ben nog niet klaar,’ zegt Alex met overslaande stem. Hij leest verder: “... en dreigt zo zijn talent voorgoed te verspillen. Hoe briljant ook, met de budgetten van REEL zal PrizeTag nooit meer worden dan een culthit. Het is de vraag hoeveel kansen Reeker binnen REEL nog zal krijgen om ons te verrassen. Nederlandse gamemakers, laat deze kunstenaar niet aan zijn lot over.”

Eindelijk zwijgt Alex. De airco slaat aan, buiten toetert een vrachtauto. Wander voelt het maagzuur opkomen terwijl zijn

gedachten als stukken foute code met elkaar in conflict raken. Een kunstenaar. Spekenbrink vindt hem een kunstenaar. Maar ook een sukkel die zichzelf opsluit. Zou het waar zijn? Allebei? Wander wil niets liever dan het hele artikel lezen, maar Alex heeft het blad opgerold in een hand en staart nu voor zich uit, naar de hoek waar hij twee weken geleden nog dacht dat hij de show stal.

‘Alex, je weet dat dit onzin is. Ik zweer je, ik heb hier niets mee te maken. Het enige wat ik heb gedaan is wat vragen over de game beantwoorden.’

‘Dat lieg je. Dit is verdomme een open sollicitatie.’

Alex perst zijn lippen stijf op elkaar en probeert niets meer te zeggen. Hij is echt gekwetst. Het doet Wander denken aan de laatste keer dat hij Alex zag huilen. Op de begrafenis van Wanders ouders, veertien jaar geleden. De meeste klasgenoten hadden het laten afweten, bang voor alle emoties. Maar Alex Elders was er wel geweest. Met diezelfde blik, de trilling in zijn kaken, vechtend tegen zijn gevoelens. En met tranen, toen ze elkaar omhelsden. Wander had hem altijd oppervlakkig gevonden, een jongen aan de rand van zijn vriendenkring, bevriend met anderen die Wander nooit zou opzoeken. Tot die ene dag. En de weken en maanden erna, toen diezelfde oppervlakkige activiteiten van Alex precies waren geweest wat hij nodig had. Drinken, te hard varen op een bootje over de Reeuwijkse Plassen, naar vage feestjes gaan. En toen had hij online gamen ontdekt.

‘Hé, kom op. *Keep it REEL*, weet je nog?’

Het oude geintje is allang niet leuk meer, maar soms wil Alex er nog wel eens om glimlachen. Nu niet. Hij draait zich om en beent naar de deur. Hij gaat roken, weet Wander. Met furieuze trekjes een sigaret binnen een minuut in de as leggen, er nog een opsteken, het proces herhalen.

Alex komt terug op het moment dat Wander de vellen papier uit de printer pakt. Voor zichzelf print Wander nooit iets uit,



maar hij weet dat Alex er een zwak voor heeft. Zeker als het goede berichten zijn. En deze prints moeten hem bevallen. Misschien duwt het hem wel weer van de sombere naar de overmoedige versie van zichzelf. Die versie bevalt Wander uiteindelijk toch beter.

‘Hé, Alex, moet je dit zien. De data van vandaag. Een groei van tweeëntwintig procent. Hier, die pieken in de ochtend. Onze gebruikers laten het aan anderen zien en dan willen die het ook. Dat moet wel. En die *demographics*: bijna driekwart is tussen de vijftien en twintig jaar. Ze zitten het allemaal op school te bekijken en te downloaden.’

Wander merkt dat hij ratelt. Hij wil dat het werkt. Hij wil de andere Alex terug.

‘Waar zitten we nu op dan?’

‘Even kijken... 2230 betalende klanten. 2232. Je ziet het gewoon oplopen!’

Alex trekt een grimas en loopt door naar zijn bureau. Wander rolt zijn bureaustoel naar achteren en draait zijn kant uit.

‘Wat? Ben je niet blij? Dit zijn er meer dan we ooit met PrizeHunt hebben gehad.’

‘En dat was me toch een aantal.’

‘Oké, het is nog niet genoeg, dat weet ik. Maar we zijn ook nog maar twee weken bezig, Alex.’

Het is even stil.

‘Hij heeft gelijk, weet je.’

‘Wie? Waar heb je het over?’

‘Spekenbrink. Hij heeft gelijk. Over jou én over mij. Ik ben een gladde manager, een praatjesmaker. Nee, je hoeft niet te protesteren, dat is wat ik doe en dat is oké. Wij zijn ook nodig in de wereld. Wij kunnen het net even mooier laten lijken dan het is. Als jij naar de bank was gegaan hadden we die laatste lening nooit gekregen. Ik zorg dat jij hier zit, zonder al te veel afleiding, zodat jij jouw ding kan doen.’

‘Alex, dat waardeer ik ook...’

Hij steekt zijn hand op.

‘En ik doe nog iets. Dat geld in de gaten houden. Dus ik zie het hele plaatje. Dat jij hier zit te juichen om 2232 klanten, god, dat is gewoon om te janken. Die eerste twee weken zijn *key*. Dan krijg je je publiciteit, dan moet je scoren. Je hebt echt nog nooit goed naar onze cijfers gekeken, hè? We hebben 5000 klanten nodig om quitte te spelen met al onze vaste lasten. Maar bij 10.000 klanten moet ik weer nieuwe serverruimte huren om alles nog te kunnen draaien. Die heb ik dan bij 12.000 weer terugverdiend. En pas bij 20.000 kunnen we gaan nadenken over het aflossen van die lening, over het levelsysteem dat jij zo graag wilt, over verhuizen naar een fatsoenlijke werkplek in plaats van dit KUTHOK!’

Hij schreeuwt het laatste woord uit en slaat erbij op zijn bureau.

‘Alex, alsjeblieft.’

‘Weet je wat? *Fuck it*. Ga jij maar lekker geniaal wezen en staren naar die cijfertjes. Ik moet hier weg. We bloeden hier godverdomme leeg.’

Hij komt zo fel overeind dat zijn bureaustoel achterovervalt.

‘Wat wil je dat ik doe?’

‘Ga maar met je poppen spelen.’

Alex trekt met een knal de deur van hun studio achter zich dicht. De klap laat Wanders actiefiguren van de *Avengers* op zijn pronkplankje trillen. Poppen. Misschien. Maar dan wel vintage. En sommige zijn tegenwoordig al een paar honderd dollar per stuk waard.

Het geluid van een binnenkomende e-mail trekt zijn aandacht. Onderwerp: *job offer*. Hij leest de eerste woorden. *Hey Wander. Je kent ons nog niet persoonlijk, maar dat willen we graag veranderen, en onze games ken je zeker. Wij zijn...*

Spekenbrink. Had hij maar naar zijn gevoel geluisterd en niets tegen die kerel gezegd.