

ISBN 9789000404346
ISBN 9789000404353 (e-book)
NUR 343

© 2024, 2026 by Ali Hazelwood
Dutch translation rights arranged with Sandra Dijkstra Literary Agency
All rights reserved

Oorspronkelijke titel: *Two Can Play*
Oorspronkelijke uitgave: Berkley, an imprint of Penguin Publishing Group, a division of Penguin Random House LLC
Dit boek werd eerder als luisterboek uitgegeven door Spotify Audio-books, 2024.

© 2026 Nederlandse vertaling Van Goor
Uitgeverij Unieboek | Het Spectrum bv

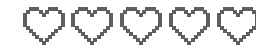
www.alihazelwood.com
www.feelgood-vibes.nl

Tekst: Ali Hazelwood
Vertaling: Jade Vening
Omslagillustratie: Lilithsaur
Omslagbewerking Nederlandse editie: Saskia Janssen
Zetwerk binnenwerk: Crius Group, Hulshout

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd bestand, of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Tekst- en datamining van (delen van) deze uitgave is uitdrukkelijk niet toegestaan.

All rights are reserved, including those for text and data mining, AI training and similar technologies.

Hoofdstuk 1



‘Laten we met het goede nieuws beginnen,’ zegt Mike en ik pak meteen de rand van de vergadertafel beet om mezelf schrap te zetten.

Het is de specifieke combinatie van woorden – ‘beginnen’ en ‘goede’ – die mijn vecht- of vluchtmodus activeert. Het impliceert namelijk dat er naast een goed begin ook een slecht einde gaat komen en dat is niet wat ik wil horen van de CEO van de onafhankelijke gamestudio waarvoor ik werk. Mijn brein, dat vaak geneigd is tot achterdocht en piekeren, kan het niet laten om allerlei doemscenario’s te bedenken.

Tegenvallende verkopen. Dreigend faillissement. Massaontslag.

Vuilnisbakken die op straat spontaan in brand vliegen.

Je kan altijd weer tijdelijk thuis komen wonen. Logeer een paar weken bij mij terwijl je orde op zaken stelt en naar een echte baan zoekt. Mams bezorgde stem klinkt kristalhelder in mijn hoofd. Waarschijnlijk omdat Thanksgiving nog maar een week geleden was en ze daar de gelegenheid kreeg om haar gespreksonderwerpen gedurende een vijf uur durend diner meerdere keren te herhalen. ‘Viola, je gelooft toch niet echt dat je met games ontwerpen op de lange termijn je rekeningen kan betalen?’

En toch, als ik de vergaderzaal rondkijk, straalt de rest van het basisteam een en al opwindning uit. Heel veel opwindning en geen

paniek. Het tempert mijn behoefte om te vechten én te vluchten. Ik ben overduidelijk te argwanend. Het gaat heel goed met Fly-Butter Studios. Beter dan ooit. Zes maanden geleden hebben we onze succesvolste game tot nu toe uitgegeven, waar miljoenen exemplaren van zijn verkocht. Ik was een van de hoofddesigners. Mijn baan is veiliger dan ooit.

En dan heb ik het nog niet eens over de Amerikaanse game-fabrikant die ons net heeft uitgenodigd een voorstel in te dienen voor –

‘StarPlay heeft gereageerd op onze ideeën voor de *Limerence* 3-game,’ zegt Mike. Zijn blik scant de tafel en blijft op mij hangen. Dat is logisch, aangezien ik de leiding over dit project heb. Ik ben echter geen fan van de drie seconden lange dramatische pauze die hij invoegt en die ik op het puntje van mijn stoel doorbreng, terwijl ik overweeg of ik hem zal wurgen. Totdat hij doorgaat: ‘En ze vinden dat wij de juiste mensen zijn om die nieuwe game te ontwikkelen.’

Plotseling klinkt de vergaderkamer als Coachella. FlyButters kernteam is klein, minder dan tien personen, maar als er iets te vieren is, kunnen we indrukwekkend veel kabaal maken. Mensen applaudisseren en fluiten. Een van onze programmeurs gaat zelfs staan voor een kort dansje. Het is een zeldzaam moment van vreugde in een branche die voornamelijk bestaat uit het drinken van energiedrankjes in de late avond, terwijl er gejammerd wordt boven ergonomische toetsenborden.

‘Ik hoop jullie er niet aan te herinneren dat de *Limerence*-franchise ongelooflijk gewild is,’ gaat Mike door wanneer ons gejuich eindelijk verstomt. ‘En dat StarPlay met verschillende andere studio’s gesproken heeft. Het getuigt van jullie talent dat we ze met ons werk hebben kunnen imponeren.’

Ik kijk Ethan aan. Hij is net als ik gamedesigner. We zijn al sinds ons eerste jaar op de universiteit goed bevriend, toen we bijna zakten voor het vak softwareontwikkeling omdat we het te

druk hadden met... praten over games.

Hij weet beter dan wie dan ook dat ik de *Limerence Saga*-boeken als kind verslond. Alle keren dat mijn vader ze hardop voorlas en naar de zwart-witillustraties van de eerste edities wees, behoren tot mijn dierbaarste herinneringen. En bijna twee decennia jaar later, toen zijn ogen snel achteruitgingen, deed ik hetzelfde voor hem.

Toen Ethan en ik hoorden dat StarPlay, de uitgever die de licenties heeft, erover zat te denken om een derde deel te ontwikkelen van de game die gebaseerd is op de saga, begonnen we direct te lobbyen om ook te mogen pitchen.

Ik heb dan misschien wel de leiding genomen waar het op het ontwikkelen van een voorstel aankwam, maar Ethan heeft me bij iedere stap ondersteund. Er waren veel vroege ochtenden en late avonden om de deadline te halen – zoveel zelfs dat onze collega’s bij FlyButter zich begonnen af te vragen of we misschien een geheime affaire hadden – maar al dat werk heeft zich duidelijk uitbetaald.

Ethan grijnst naar me en zijn hand gaat omhoog voor een high five. Ik sla er opgetogen tegenaan, tot Mikes stem door het rumoer heen klinkt en doorgaat.

‘Er is een maar...’

Ik verstijf en grijp me weer vast aan de tafel. Het slechte nieuws.

‘StarPlay wil dit keer iets anders doen dan bij de eerste twee games. Het publiek is veranderd, de tech is geëvolueerd, de markt is uitgebreid, bladiebladiebla. Ze overwegen om er een aanzienlijke vechtcomponent aan toe te voegen, wat... Nou, ik hoop jullie niet te vertellen dat onze kracht eerder in de *roleplaying* van een game zit.’ Mike krabt aan zijn nek, alsof wat hij nu gaat zeggen hem psoriasis geeft. ‘Zoals ik eerder zei, waren er ook andere teams in de running voor *The Limerence Saga*. Een van hen is Nephilim Studios en zoals jullie weten...’

Hij wordt onderbroken door het geluid van iemand die luid snuift. Op hetzelfde moment klinken er meerdere grommen, een gefoeterde ‘die fuckers’ en een aanzwellend gemompel waarin verschillende gradaties van ontevredenheid doorklinken. Onze kwaliteitsmanager kijkt alsof hij op de vloer wil tuffen zodra Nephilim genoemd wordt. Ik kijk de ruimte rond en verwacht half dat iemand een kruisje gaat slaan, maar Mike spreidt zijn armen om alle protesten het zwijgen op te leggen en praat moedig verder.

‘En zoals jullie weten heeft Nephilim recentelijk *Zephyr’s Blade* uitgebracht, wat hét vechtspel van het jaar was. Natuurlijk hebben zij niet zoveel ervaring met roleplaying als wij hebben en dat is waarom StarPlay het, ehm, onorthodoxe idee opvatte om ons te vragen of wij een team konden vormen met hen en –’

‘Nee.’ Shannon, onze *character artist*, springt uit haar stoel op alsof ze van plan is het pand te verlaten. De rest van mijn collega’s blijft zitten, maar er worden hoofden geschud, bovenlippen opgetrokken, er wordt naar lucht gehapt en –

‘Stil,’ commandeert Mike en de kamer zwijgt. Normaal gesproken is hij een relaxte baas die makkelijk in de omgang is, maar hij kijkt met zo’n strenge uitdrukking de ruimte rond dat ik er een beetje bang van word. ‘Moet ik jullie eraan helpen herinneren dat wij een middelgrote studio zijn? Momenteel zitten we in de groene cijfers, maar iedere keer dat we een nieuwe game ontwikkelen, lopen we het risico dat het geen hit is en we failliet gaan. Jullie weten wat een kans het StarPlay-geld ons zou bieden. De inkomsten die we zouden genereren als we een *Limerence*-game zouden maken, kunnen ons jaren zekerheid bieden. Dus als je weer zou willen gaan zitten, Shannon.’

Shannon doet wat haar gevraagd wordt, al blijft ze pruilen. De kamer wordt stil en Ethan klemt een hand om zijn mok, alsof hij overweegt het ding door de ruimte te gooien. Maar dan zegt hij, verrassend kalm: ‘Weet je wat het is... We kennen de meeste

mensen bij Nephilim. Ze zijn niet echt... We hebben een verleden, zeg maar.’

‘Daar ben ik me van bewust. En StarPlay ook. Evenals Otto, het hoofd van Nephilim.’ Mike laat die naam terloops vallen, alsof we niet allemaal weten dat Otto en Mike al meer dan tien jaar fuckbuddy’s zijn. Ze worden per conferentie minstens één keer betrappt als ze uit elkaars hotelkamers sluipen. Nou ja, Mike sluipt. Otto paradeert eerder, meestal met een doos condooms in zijn hand.

‘De gamewereld is klein,’ gaat Mike door, ‘en sommigen van jullie hebben, ehm, in het verleden met Nephilim-medewerkers gewerkt, relaties of...’ – vanuit zijn ooghoeken kijkt hij naar Shannon – ‘...andersoortig contact met ze gehad. De compatibiliteit van onze teams is een terechte zorg en we hebben het er al over gehad of een samenwerking überhaupt mogelijk is. En daarom hebben we het volgende plan bedacht.’ Hij ademt zichzelf met één enkele teug lucht kracht in. ‘Een paar weken geleden vroeg ik jullie om een paar dagen in het midden van december vrij te houden voor een FlyButter-skireisje.’

‘Nee,’ fluistert Shannon, terwijl ze snel haar hoofd schudt.

Naast haar bedekt Ethan zijn mond.

Mila, onze *sound designer*, ziet eruit alsof ze ieder moment flauw kan vallen. De rest knippert met zijn ogen in een verbaasde stilte.

‘Ja. We hebben besloten dat het kernteam van Nephilim met ons naar het chalet gaat en –’

‘Maar waarom?’ vraagt Shannon.

‘...én we zullen daar zien of een professionele samenwerking haalbaar is. We hebben dan een paar dagen om ons te richten op teambuilding, groepsontwikkeling, dat soort zaken. Laat me niet het woord “synergie” gebruiken, jullie weten dat ik geen idee heb wat dat betekent.’ Hij kijkt weer gepijnigd.

‘Wat als...’ Mila schraapt haar keel. ‘Wat als we, zodra we bij

het chalet zijn, erachter komen dat dit allemaal een list was om onze organen te oogsten en te verkopen?’

Mike zucht. ‘Gezien onze collectieve levensstijl denk ik niet dat onze nieren veel opleveren op welke markt dan ook.’

‘Is het chalet wel groot genoeg voor ons allemaal?’ vraagt een level designer. ‘Als iemand thuis moet blijven, offer ik me graag vrijwillig op...’

‘Het is groot genoeg, maar goed geprobeerd.’

‘Wat als we ingesneeuwd raken?’ vraagt Mila. ‘Wat als ze zich dan tegen ons keren zoals die kerel in *The Shining*? Wat als we met zijn allen in het bubbelbad belanden en een van hen laat uit wrok een scheet –’

‘Oké, ik ben er klaar mee. Geen Nephilim-fanfictie meer.’ Mike zet het beeldscherm uit en ontkoppelt zijn iPad. ‘Volgende maand. Skitrip. We hebben een paar dagen om de vreemde vijandschap die we met Nephilim hebben ontwikkeld op te lossen. Ik wil dat jullie vrienden met ze worden. Of, realistischer, ik wil dat jullie doen alsof jullie vrienden zijn en proberen fysieke incidenten te vermijden. Onthoud dat iedere confrontatie betekent dat we geen kans meer maken om aan *Limerence* 3 te werken.’ Met zijn handpalmen op het tafelblad staat hij op. ‘Jullie gaan een beetje skiën, voor een haardvuur zitten met een of ander duur drankje dat StarPlay voor ons betaalt en tegen de tijd dat we thuiskomen zijn we allemaal boezemvriendjes en leven we nog lang en gelukkig. Anders zwaait er wat. Deze vergadering is afgelopen. Allemaal weer aan het werk.’ Hij klapt in zijn handen. ‘Hop hop.’

Het spreekt voor Mike dat hij ongevoelig is voor de vuile blikken die mensen hem toewerpen als ze de vergaderkamer verlaten, terwijl ze dingen mompelen als ‘kwaadaardige corporate opperheersers’ en ‘alsof we niet weten dat hij en Otto het doen’ en ‘ik ga zijn PS5 met mijn sleutel bekrassen’.

Ik blijf in mijn stoel wachten, kauw op mijn onderlip en pro-

beer een positieve draai aan de afgelopen tien minuten te geven.

Het enige wat er nu toe doet, is dat ik niet ontslagen ben. Al het andere komt goed.

Vast.

Waarschijnlijk.

Misschien.

Er is een kleine kans dat het goed zal komen.

Tuurlijk, aan mijn favoriete franchise werken had een hoogtepunt in mijn carrière moeten zijn en nu voelt het meer alsof iemand in mijn kom havermout heeft gepist, maar –

‘Dank je wel, Viola.’

Ik hoor Mike mijn naam zeggen en kijk op.

‘Ik ben zo blij dat ten minste iemand niet al te heftig reageert.’ Hij glimlacht naar me. ‘Ik weet hoeveel *Limerence* voor je betekent. Van jou weet ik in ieder geval dat je je fatsoenlijk zal gedragen.’

Ik slik en probeer genoeg woorden te verzamelen voor een reactie, maar er komt niets.

‘Je ziet een beetje bleek.’ Mike fronst. ‘Gaat alles goed?’

‘Natuurlijk.’ Ik plak een grijns op mijn gezicht, pak mijn laptop en spring overeind. Op weg naar de deur lukt het me zelfs om er een ‘alles gaat helemaal toppie’ uit te persen.