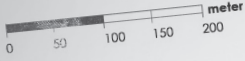


3Hz

GAME ON!
DANNY DE VOS

Legende



- Eternofarma domein
Eternofarma dienstgebouwen
wachtwagen transport route
rail transport tunnel



Oude loods
Marijke

Zuiderpark

Eternofarma

Huis Felix

camping
Roegerhout

bankje
op de heuvel

Reservoir b

Reservoir c1

Verpakkingscentrum

Reservoir a1

productie site a2

productie site a1

administratief cc

farma-dok 2

farma-dok 1

rt tunnel b

G4

reservoir c1

C2

C3

Huis Sammy

Huis Noor

Huis Ella



Roegerhout

Stratenplan.

1993 editie



EternoFarma

3Hz

GAME ON!
DANNY DE VOS

STANDAARD UITGEVERIJ



EEN HETE ZOMERDAG, ERGENS IN ROEGERHOUD

Aan de ingang van het sombere gebouw staan twee figuren. Ze krijgen de verroeste deur eerst niet open, maar uiteindelijk lukt het toch, met veel geduw en geknars.

Ouderwetse lichtsakelaars klikklakken een paar keer op en neer, zonder resultaat. Dan flitst er een zaklamp aan.

Aarzelende voetstappen en twee stemmen galmen door de stoffige lucht in de uitgestorven ruimte.

‘Kijk, dit is alles wat ik nog heb. Wat vind je ervan?’


‘Zoals het nu is? Niet geweldig. Maar..’

‘Nee, ik weet wat je bedoelt. Jij ziet deze plek niet zoals ik ze zie. Je had hier veertig jaar geleden eens moeten komen, in de tijd van mijn grootvader. Die trad hier op met zijn indoor circus. Met echte leeuwen dus, en acrobaten en goochelaars. Of twintig jaar geleden, toen heeft mijn vader er een lunapark van gemaakt. Mensen kwamen van overal speciaal naar hier om op de toestellen te spelen.

Pac-Man en *Space Invaders* en de grijpautomaten...

O, en de *coin pushers* niet te vergeten! Wie toen zin had om te gamen moest nog uit zijn luie zetel komen.’

De lichtbundel glijdt over halfvergane, opgekrulde bordjes aan de muur:



Spelen is
WINNEN!!!

Jetons aan de
KASSA!!!

ALTIJD
PRIJS!!!

‘Je vader hield wel van uitroeptekens, hé?’

Een van de bordjes wordt losgemaakt, met een stofwolk en een hoestbui tot gevolg.

‘Ja zeg, mijn papa deed ook maar zijn best. Maar goed, hier is dus werk aan de winkel, zoals je ziet. De hal moet hé-le-maal worden opgeknapt. We gaan alles strippen en opnieuw inrichten.’

‘Strippen? Bedoel je dat we...’

‘Wacht, probeer het eens gewoon te zien hoe het kan worden. Stel je een enorme *virtual room* voor. Teams met VR-brillen en *controllers* maken een reis door

de eeuwen heen. Ze spelen geen game, ze zitten er gewoon middenin!’

‘Waar zitten ze middenin?’

‘In de virtuele tijd en ruimte. Je begint in het oude Egypte, en je moet door zoveel mogelijk levels: veldslagen in de middeleeuwen, de veroveringstochten van Napoleon, ontdekkingsreizen, de Eerste én de Tweede Wereldoorlog, uiterst realistisch allemaal. Je maakt revoluties mee, natuurrampen, WK-finales zelfs...’

‘Ha ja, natuurlijk, je bedoelt *Fifi* of hoe heet het? Mijn neefjes en nichtjes spelen dat ook.’

‘.. tot en met de ontdekking van nieuwe zonnestelsels in het jaar 3000. Een stem draagt je op om spullen van je tegenstanders te vernietigen of hindernissen te overwinnen en mensen te redden.’

‘Of dieren!’

‘Kan ook. Via een ingebouwde microfoon moeten de spelers samenwerken om hun doel te bereiken. Teambuilding, dat ken je toch?’

Een hand wrijft over een muur, de roze verf bladdert meteen af.

‘Die muren, daar zal wel iets mee moeten gebeuren.’

‘Waarom? Mijn klanten gaan echt niet op de muren letten, hoor.’

‘Mmm, toch moeten we er iets mee doen, geloof me. Iets creatiefs. Schilderen of zo.’

‘Oké dan, doe jij dat?’

‘Ik, met mijn twee linkerhanden? Nee, echt niet. Ik vind wel iemand die daar goed in is.’

‘Iemand inhuren kost geld. Hoeveel hebben we nog? Check eens even de bankrekening?’

‘Doe ik, moment, mobiele data aanzetten en... ehm, oei. Oké dan, ik moet dus iemand vinden voor de muren die goed is en écht niet duur.’

‘Als die iemand dan ook maar goed is in zijn mond houden, want anders gaat ie iets meemaken. En trouwens, we kunnen die oude speeltoestellen toch verkopen? Die grijpautomaten en zo?’

‘Verkopen? Nee, ik had een ander idee, luister..’

‘Niks van, laat maar! Jouw probleem is dat je de mogelijkheden niet ziet. Problemen kan je ook bekijken als nieuwe kansen, snap je? Ik kan dat juist heel goed, en daarom heb ik ook altijd succes.’

Er klinkt een kort kuchje.

‘Ja? Maar je bent wel ontslagen bij..’

‘O ja, natuurlijk, gaan we zo beginnen? Wacht maar. Ik begin mijn eigen channel met mijn virtualrealitygameshow. De wereld ligt aan mijn voeten, jongen.’

‘Sorry, ik wilde niet... Ja, vast wel, je hebt vast wel gelijk.’

‘t Is al goed. Kom, we moeten ervandoor. Het publiek wacht, en je weet..’

‘Het publiek heeft altijd gelijk.’

‘Dat heb je goed onthouden. Vergeet de deur niet af te sluiten, ik wacht in de auto.’

Met dank aan Emma Lecluyse

STANDAARD UITGEVERIJ



De Vos, Danny
3Hz. Game on!

© 2022 Standaard Uitgeverij nv, Franklin Rooseveltplaats 12,
B-2060 Antwerpen en Danny De Vos
www.standaarduitgeverij.be
dannydevos.eu

Concept: De Mensen
Tekst: Danny De Vos
Coverbeeld: © De Mensen
Vormgeving binnenwerk: KaaTigo
Plattegrond Roegerhout: © maartenh
Foto walkman: © De Mensen
Andere foto's binnenwerk, bewerkt: © 123rf.com & @AdobeStock

ISBN 978 90 02 27727 6
D/2022/0034/307
NUR 283

Alle rechten voorbehouden.
Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd – op enige manier –
zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever