

TABLET WORLD

Alexandra Alink

Eerste druk, 2018

Copyright tekst en illustraties © 2018 Alexandra Alink

BOOK2B bv, Berkel en Rodenrijs

www.BOOK2B.nl



Vormgeving en illustratie omslag: Frances Raboen

Opmaak: Vincent van Zandvoord

ISBN: 978-90-826834-3-1

NUR: 283

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

TABLET WORLD A WORLD of GAMING

Hoofdstuk 1

Nog vijf minuten, Ruben keek op zijn horloge, tergend langzaam ging het. Zodra hij de bel hoorde pakte hij zijn tas en rende de klas uit. Hij sjeesde naar huis om te chillen met zijn iPad. Gelukkig had hij geen huiswerk en zijn moeder zou ook niet thuis zijn.

Ze was naar een beurs op zoek naar nieuwe spullen voor haar website. Hij hoefde vandaag dus niet te helpen met pakketten inpakken. Rubens moeder had een website waar ze allerlei spulletjes voor de vrouw verkocht; “Voor het innerlijk en uiterlijk welzijn”, zoals ze zelf zei.

Het kon Ruben niet boeien. Volgens hem was het allemaal troep en onbegrijpelijk dat vrouwen dit soort dingen aanschaffen. Sjaals uit India, Boeddhabeeldjes, etherische oliën en allerlei geluksteentjes en hangertjes voor kettinkjes en armbandjes. Regelmatig moest Ruben helpen om bestellingen te verwerken. Alles stond in de garage in dozen en dat moest weer in andere dozen verzendklaar gemaakt worden. Ook moest hij vaak helpen sjouwen, want hij was zoals zijn moeder zei “de enige man in huis!”.

Ruben had zijn vader nooit ontmoet. Volgens zijn moeder was hij niet bijster interessant, maar wilde ze gewoon heel graag moeder worden en dat was dus kennelijk gelukt. Vroeger had Ruben zich weleens afgevraagd wie zijn vader was. Maar nu hij ouder werd wilde hij er niet langer mee bezig zijn. Het zal wel, waarschijnlijk inderdaad niet bijster interessant anders had hij mij wel gevonden, dacht hij dan.

Hij pakte zijn huissleutel, ging naar binnen en gooide zijn tas in de hoek. Binnen pakte hij zijn iPad en **TABLET WORLD-helm**

om vervolgens te gaan gamen op de bank. Hij gooide er een paar kussens op en dook ertegen aan. Vervolgens koppelde hij zijn helm aan zijn tablet en veegde over het scherm. Hij moest zijn high score verbeteren.

Ruben was goed in spelletjes en sinds kort had hij **TABLET-WORLD** gedownload. Het was een waanzinnige app. Ruben had van een vriendje gehoord dat als je de code kraakte je **Tabletcoins** kon *minen*¹, maar of dat waar was wist Ruben niet. Maar als het waar was, dan hoopte hij de eerste te zijn die dit ontdekte. **Tabletcoins** waren magisch. Niemand had ze. Iedereen had het er alleen over. Op sites en in tijdschriften verschenen artikelen over wat je ermee zou kunnen doen. Je zou er nieuwe apps mee kunnen aanschaffen, een gepersonaliseerde iPad en zelfs een **TABLET-WORLD-helm**. Volgens sommigen was er zelfs nog veel meer mogelijk.

TABLET-WORLD is lastig: je moet behendig en supersnel zijn. In level 1 moet je bovendien je missie bepalen en een strategie kiezen. Hierdoor zijn sommige keuzes later niet mogelijk. Tijdens het spel krijg je allerlei vragen, raadsels en wiskundige reeksen. Alleen als je deze goed beantwoordt kun je verder.

Het frustreerde Ruben als het spel opnieuw werd stilgelegd voor een van de raadsels of vragen. Meestal gebeurde het als hij net lekker bezig was en heerlijk opging in de virtuele wereld van **TABLET-WORLD**. Ruben wilde gewoon verder spelen. Inmiddels zat hij in level 4. Dat was verder dan iedereen die hij kende. Sinds hij **TABLET-WORLD** had gedownload was hij steeds vaker aan het gamen in de hoop een level hoger te komen. Meestal had hij niet eens door dat hij al zo lang bezig was.

Vandaag ook weer.

Na alweer drie uur op de bank te hebben gehangen, moest Ruben nodig naar de wc. Hij zette zijn helm af en stond op. Eigenlijk had hij helemaal niet door gehad dat het inmiddels al schemerig

¹ Voor vertaling, zie pagina 159

geworden was. Hij haastte zich naar de wc en vroeg zich af hoe laat zijn moeder vandaag thuis zou komen. Meestal was ze er wel tegen de tijd dat het donker was. Ruben stapte de wc uit en pakte zijn telefoon uit zijn tas. Misschien had zijn moeder een appje gestuurd. Hij scrolde door zijn telefoon, maar nee, geen berichtje. Ruben appte zijn moeder en liep terug naar de bank².



Hij legde zijn telefoon neer en plofte op de bank waarna hij zijn benen optrok en nog een stukje onderuit schoof om lekker te gaan liggen. Waar was hij gebleven?

TABLET WORLD, het vierde level. Het was moeilijk. In dit level moest je echt supersnel zijn vanwege allerlei *sinkholes*. Het begin lukte Ruben nog wel en telkens kwam hij een stukje verder, maar uiteindelijk ging het te snel. Hij kreeg pop-ups dat zijn route niet bij zijn strategie matchte of hij verdween in een *sinkhole*. Steeds vaker kwam hij niet uit de raadsels of vragen die moesten worden opgelost. Wat moest hij met dit soort vragen³?



² Voor uitleg app-taal en afkortingen, zie pagina 158

³ Voor antwoorden op de vragen, zie pagina 160

Ruben wist de antwoorden niet en baalde toen hij voor de zoveelste keer werd teruggeplaatst. Er hadden nog wel konijntjes over het scherm gelopen als hint. Volgende keer zou hij gewoon wat zeggen. Gelukkig had Ruben zijn **TABLET WORLD-helm** dan hoefde je niets in te typen, je kon gewoon wat roepen. Ruben bekeek zijn scherm. Hij had wat moeten gokken. Helaas, verdween hij in een *sinkhole*.

Het was inmiddels al de vijfde keer in level 4 dat hij in een *sinkhole* werd getrokken. Tot nu toe werd hij iedere keer naar het begin van het level geplaatst. Op school had hij gehoord dat als je pech had, je zelfs naar een eerder level geplaatst kon worden. Hij had geluk dat dit nu niet het geval was, maar om telkens weer met level 4 te moeten beginnen frustreerde inmiddels wel.

Joep, een van Rubens vrienden, had verteld dat je ook in een heel andere wereld of een level verder geplaatst kan worden nadat je in een *sinkhole* verdwijnt. Maar of dat waar was wist Ruben niet.

Onrustig staaarde Ruben naar zijn scherm; waar zou hij nu naartoe worden verplaatst? Iedere keer hield Ruben krampachtig zijn tablet vast wanneer hij uit het spel werd gegooid. Hij werd... naar het begin van het level geplaatst. Behendig bewoog hij weer over zijn scherm. Inmiddels wist hij precies hoe hij dit stuk het beste kon afleggen. De vragen en *sinkholes* waren anders maar de rest was zo'n beetje hetzelfde. Ruben raasde door level 4 heen. Het ging lekker. Hij riep verschillende commando's om zijn speelfiguur langs een aantal *sinkholes* te loodsen. Ruben hoorde iets zoemen. Verward keek hij om zich heen. Er stond niks op zijn scherm, dus moest het zijn telefoon zijn. Bij de volgende misser zou hij kijken. Hij was nu zo ver en hij... Plotseling popte er een scherm op.



Ruben schudde verbaasd zijn hoofd en zette zijn helm omhoog. Hij keek om zich heen. Wat was dit? Voorzichtig draaide hij zijn tablet om en legde zijn hand op het scherm. Hij voelde de warmte van zijn tablet. Hij had alweer lang gegamed.



Wat was dit? Hierover had hij nog niet eerder gehoord. Spannend was het in ieder geval wel! Ruben keek om zich heen. Het was hartstikke donker in de kamer. Hij zette zijn helm weer op om verder te spelen en tikte op zijn scherm, tegelijkertijd hoorde hij nog een berichtje binnenkomen op zijn telefoon. O ja, hij moest even kijken.



Oké, hoe laat was het? Het was al zeven uur en inmiddels had hij ook wel trek. Hij liep naar de voorraadkast om te zien of er wat te snacken lag. Lekker verder gamen met chips of zo, dacht hij. In de voorraadkast lag vrijwel niks: geen chips, alleen nog een pak crackertjes. Ruben opende het pak en haalde er een van

de kleine verpakkingen uit. Achter elkaar at hij een bakje met crackertjes leeg. Welbeschouwd had hij nu alleen maar meer trek. Helaas was er naast crackertjes niks lekkers in huis en had hij geen zin meer om op te staan.

Hij was veel te nieuwsgierig naar **TABLET WORLD**. Zijn moeder zou er over een uur al zijn met pizza en waarschijnlijk mocht hij daarna niet meer gamen.

Ze riep vaak dat hij nog eens met zijn tablet vergroeide. Maar dat was vooral als ze zelf stress had om pakketten op tijd te verzenden en Ruben geen zin had om te helpen. Je kon er geen peil op trekken wanneer het druk was in haar bedrijf. Natuurlijk was er wel een paar momenten zoals rond kerst en Valentijnsdag waarbij het extra druk was. Ook rond Moederdag was er een piek, maar verder was het niet te verklaren. Zijn moeder maakte geen reclame voor haar website. Toch werd haar website af en toe genoemd in verschillende tijdschriften, vanwege de originele producten.

Het was geen vetpot, leven van een website met producten voor het “innerlijk en uiterlijk welzijn”. Ruben had vroeger weleens geklaagd over spelcomputers en games, omdat hij die niet had en veel van zijn vriendjes wel.

Zijn moeder riep altijd: “Het is wat het is!” Waarna ze er niks meer over wilde horen. Ruben wist dat het waar was. Zijn moeder moest zuinig zijn, zodat ze kon blijven investeren in spullen voor haar website. Sommige maanden bleef er weinig over om van te leven. Maar ze kiende altijd alles uit en noteerde alle bedragen die ze uitgaf precies, zodat ze af en toe wat overhield van haar maandbedrag. Dat stopte ze “lekker ouderwets”, zoals ze zei, contant in een grote pot in het keukenraam. Hiervan betaalde ze de zomervakantie. Ieder jaar gingen ze twee weken naar de camping in Zeeland, samen met een vriendin en haar kinderen. Wanneer er meer overbleef overlegde ze met Ruben wat ze er van zouden gaan doen.

Vroeger had hij nog weleens gezeurd om een spelcomputer, maar zijn moeder was heel duidelijk geweest: “Alleen een tablet vind ik wel genoeg. En verder doen we een belevenis, daar heb je langer wat aan!”. Zo waren ze een keer gaan tuben en naar Waterworld geweest. En af en toe gingen ze snacken bij Harry’s snackbar. Voor Rubens tiende verjaardag hadden ze als verrassing een ballonvaart gemaakt. Ruben wist heel goed dat zijn moeder deed wat ze kon. En ja, vroeger was hij best weleens kinderachtig geweest over een spelcomputer, maar nu hij **TABLET WORLD** had maakte het hem niet meer uit.

Bij Mats had hij een artikel gelezen dat **TABLET WORLD** ontwikkeld was om de concurrentie met spelcomputers aan te gaan. De verkopen van tablets liepen al jaren terug en daarom was **TABLET WORLD** ontwikkeld. Er werden allerlei prijzen verloot onder mensen die zich inschreven. Iedereen wilde graag wat winnen om het aankoopbedrag terug te verdienen. Het was een dure app om te downloaden wel negenenveertig euro. Maar uiteindelijk werd de app door iedereen aangeschaft. **TABLET WORLD** was gewoon beter dan de meeste games.

Ruben had er zelf lang voor moeten sparen. Na zijn verjaardag had hij eindelijk voldoende bij elkaar om de app te downloaden. Vooral de bijdrage van opa en oma had geholpen. Ruben had zijn ogen uitgekeken toen hij daarnaast nog een cadeau kreeg en het papier verwijderde. Ze hadden de nieuwste **TABLET WORLD-helm** voor hem weten te bemachtigen. Vrijwel niemand had deze nog. De helm was nergens te verkrijgen. Zodra er ergens een op voorraad was stonden er meteen meterslange rijen en was deze onmiddellijk uitverkocht. Dit terwijl de helm ongelooflijk duur was, wel zeshonderden negenen negentig euro. Het was een enorme hype, maar dat was logisch. Het was voor het eerst dat VR en AR succesvol waren gecombineerd. Je kon gewoon met een knop op de helm switchen van VR naar AR. Ruben had dit jaar geluk gehad met zoveel cadeaus van opa en