

## Proloog:

Zie hier de Nieuwe Hollandse Waterlinie / Stelling van Amsterdam; werelderfgoed in het Hollandse landschap. Vanaf het moment dat onze voorouders in dit deel van Holland zijn gaan wonen hebben wij ons verdedigd tegen het water. Maar in tijd van nood maak je van zo'n vijand je bondgenoot.

Dat bedachten we al in de zestiende eeuw toen we ernstig ruzie, oorlog, hadden met de Spanjaarden. Door in 1573 de molens stil te zetten waardoor ze geen water meer uit de polders pompten, hebben we het land rond Alkmaar vol laten lopen. En zo hebben we het Spaanse leger dat voor de stad bivakkeerde verdreven (bij Alkmaar begon de Victorie). Honderd jaar later hebben we dat principe verbeterd. Onze soldaten hebben een strook land van Muiden (aan de Zuiderzee) tot de Biesbosch onder water gezet. Met deze 'waterlinie' hebben we de Fransen uit het rijke Holland weten te houden.

Toen Utrecht in 1815 ook binnen de verdediging moest worden gebracht is de waterlinie een stuk naar het oosten verlegd. Door de aanleg van deze Nieuwe Hollandse waterlinie werd de oude... de Oude Hollandse Waterlinie.

Maar het allernieuwste op het gebied van waterlinies is de Stelling van Amsterdam, gebouwd tussen 1880 en 1920. Ruim honderd jaar oud, dus 'nieuw' moet je in dit geval ruim zien. Met de aanleg van een ring van 45 forten en inundatiegebieden werd onze hoofdstad het laatst te verdedigen bastion van ons land.

Zo gaan we even in vogelvlucht door de geschiedenis van de waterlinie. En dat is nou precies niet de bedoeling: die vogelvlucht. Zo lang je met beide benen op de grond blijft heb je wat aan zo'n waterlinie. Maar als je met je leger de lucht in kan, is deze vorm van landverdediging volkomen nutteloos.

Het idee van een waterlinie is dat je de polder niet tot de rand met water vult, maar je laat het land tot kniehoogte onder lopen: te diep om nog het onderscheid tussen wegen en sloten te kunnen zien maar niet diep genoeg om met boten over te varen.

Dat inunderen (onder water zetten) is hier heel makkelijk: op het moment dat wij hier met de armen over elkaar gaan staan en niets meer doen dan gebeurt het vanzelf. Dit land ligt onder de zeespiegel. Wij zijn dag in dag uit bezig om het water weg te pompen zodat we droge voeten houden. Zet de pomp uit en het land verdrinkt.

We staan er bij en kijken er naar. En dan stroomt het landschap opeens vol met water. Hier en daar steken nog wat bomen boven water uit en aan de lantaarnpalen kan je nog zien waar vroeger de weg was. Maar het land is hopeloos verzopen. De jeugd kijkt mee en schudt zijn hoofd bij het zien van dit toekomstbeeld.

En dan verschijnt in beeld: GAME OVER. Ik beschreef zojuist een *screenshot* van een *game* waar we mee bezig zijn. Want dat is hip tegenwoordig: *gamificaiton*, het verspellen van de werkelijkheid.

In dit verhaal beschrijven we het Linielandschap als een serieus spel: Een spel waarin jij in jouw *map* (het Werelderfgoed-landschap van de waterlinies) moet proberen het hoofd boven water te houden: pompen of verzuipen. Maar niet alleen dat! Tijdens het spel krijg je allerlei verschillende water-beheer-*challenges* waarbij je het waterpeil onder controle moet houden. Je speelveld bevindt zich tussen verschillende *levels met* een onder- en een bovenpeil. Hoe jij jouw *assignments* uitvoert is van invloed op de waterstand. Zo lang

je tussen het onder- en een bovenpeil blijft, speel je door. Als dat niet lukt ga je koppie onder.

GAME OVER

### **Hans**

Zo staat bij iedereen in zijn of haar mobiel het nummer van Hans. Kijk maar onder de B. Hans is iemand met een dikke vinger. Die kan je inzetten als er ergens een gaatje in de dijk ontstaat. Als je Hans niet te pakken krijgt: hij heeft geen bereik of een lekke band, dan wordt het gaatje een scheur en breekt de dijk open.

GAME OVER

### **Muskusrat**

Verder zit er in je load out (uitrusting) een aantal ratten-vallen (rat-traps).

Dat is om het op te nemen tegen een van je grootste vijanden: de muskusrat. Hij ondermijnt jouw werkzaamheden door gangen te graven in de dijken. Jij moet aan de hand van graaf- en vraatsporen uitzoeken waar hij zit (of je zoekt gewoon de paaltjes van de rattenvanger). Dan is het een kwestie van het goed plaatsen van de rat-traps, even wachten en je hebt ze. In je reward-pack (beloning) zit een superlekker recept van waterkonijn. Maar als je de populatie muskusratten niet in de hand houdt:

Dan ontstaan er gaten in je dijk die groter zijn dan de vinger van Hans.

GAME OVER

### **Voedselvoorziening**

En nu we het toch over eten hebben. Ooit is de Stelling van Amsterdam aangelegd in een grote ring rondom de stad. Binnen die ring was voldoende landbouwgrond en voldoende vee aanwezig om de bevolking voor langere tijd te voeden. Een zelfvoorzienend gebied dus. In de game moet jij er ook voor zorgen dat er in de map voldoende voedsel wordt geproduceerd om de inwoners te voeden. Ruimte en animo genoeg, alleen heb je te maken met een oud systeem dat moet worden veranderd. Het kan maar het vergt wel doorzettingsvermogen en de nodige creativiteit. Van iedereen!

Tijdens het spel kunnen aanvoerroutes van voedsel van buiten het gebied geblokkeerd worden. Als je dan jouw eigen voedselvoorziening niet op orde hebt:

GAME OVER

### **Batterij**

Om het energieniveau van jouw avatar, jouw poppetje op peil te houden moet je hem af en toe opladen. Daarvoor gebruiken we de forten. In militair jargon worden bepaalde forten ook wel 'batterijen' genoemd. Dat leek ons een mooie aanleiding voor een woordgrapje. Gebruik de forten van de waterlinie om uit te rusten en op te laden. Om in te pluggen in de batterij en vol energie weer door te spelen.

### **Molens en gemalen**

En je krijgt de sleutel tot de molen. Als het mee zit heb je de wind tegen en kan je de molen inzetten om het waterpeil in de polder op de juiste hoogte te houden. Er zijn verschillende upgrades (verbeteringen) mogelijk: je begint met een simpel wip-molentje, dan kan je overstappen naar de achtkante bovenkruier en uiteindelijk naar een volautomatisch gemaal. Waarbij het de aanbeveling verdient om de oude molens niet te verwaarlozen. Ergens in het spel zit een onverwachte gebeurtenis (dat mag ik wel verklappen): langdurige stroomuitval door hevige regenval, en dan is het heel fijn als je nog op windenergie kan malen. Zo niet:

GAME OVER

## **Droogte**

Je kan overigens niet alle pompen op maximaal zetten: dan trek je al het water uit je polder. Dat klinkt als DE oplossing. Alleen is droogte ook funest voor je dijken. Die verliezen dan hun stabiliteit en breken open. En zo kan droogte uiteindelijk ook leiden tot een ondergelopen polder.

GAME OVER

## **Te laat**

Weet iemand hoe laat het is? Het is vijf voor twaalf, althans, de kerkklok in het spel staat altijd op vijf voor twaalf. Omdat het spreekwoord ook nooit van tijd verandert doen we dat bij het spel ook niet. 'Vijf voor twaalf' betekent namelijk dat er iets mis dreigt te gaan (hier is dat koppie onder in droogwaterland - GAME OVER) maar dat je nog vijf minuten hebt om aan dat lot te ontkomen. Voor het spel is het wel zo leuk om die illusie zo lang mogelijk in stand te houden.

## **Sloten schonen**

Je werkzaamheden bestaan verder uit het schoon houden van de sloten: als ze te veel dicht groeien stroomt het water niet meer en krijg je je land niet meer droog. Dan gaan je inwoners klagen en kunnen de boeren het land niet meer op. Dus vind je een sloothaak in je inventory (voorraadkamer / gereedschapskist) waarmee je de sloot kan schonen. Groeit je sloot helemaal dicht, dan ben je de controle over de waterstand kwijt en dreigt

GAME OVER

De sloothaak kan overigens ook worden gebruikt om de sloot over te springen. Als je die techniek beheerst kan je je sneller door het gebied verplaatsen en dat schept extra mogelijkheden in noodsituaties.

## **Natuur**

Voor de aankleding van de game doen we inspiratie op in de nieuwe natuur die in de afgelopen jaren in het gebied van de Waterlinie is gerealiseerd. De waterkwaliteit is in de afgelopen jaren sterk verbeterd waardoor veel zeldzame dier- en plantensoorten weer voet aan de grond krijgen wat ons een zeer gevarieerd decor voor het spel biedt.

In deze nieuwe natuur moet jij zorgen voor de gezondheid van een koppel rode geuzen: moderne Hollandse oerrunderen die het natuurgebied in jouw polder beheren. Dat doen ze helemaal zelf maar als je ze volkomen aan hun lot overlaat gaan ze dood en dan wordt de ophef op je social media zo groot dat je virtueel gelyncht wordt en er niemand meer met je wil spelen.

GAME OVER

## **Klimaatverandering**

Laatst had iemand het spel gehackt (gekaapt). Die had met het klimaatinstellingen zitten rommelen waardoor de opwarming van de aarde stopte. Hij had (of was?) zelfs iets te ver doorgedraaid waardoor het spel meteen in een volgende ijstijd terecht kwam. Er werden het hele jaar door elfstedentochten gehouden en Engeland werd weer bewandelbaar. Slecht voor het spel, funest voor de Brexit en voor je het weet wordt je taal overspoeld met anglicismen.

In het spel warmt de aarde op en stijgt de zeespiegel, houd daar rekening mee!

## **Bodemdaling**

Voor de meest inventieve gamers hebben we daarvoor nog een leuke uitdaging: Door het eeuwenlang ontwateren van het land is de bodem gedaald en is jouw territory (gebiedje) onder de zeespiegel komen te liggen. De challenge is om een manier te verzinnen waardoor je jouw land omhoog kan krijgen. Zo kan je de mais vervangen door lisdodden of de grond injecteren met water of siliconen. Je kan je huizen op palen te bouwen of alles drijvend maken. Aan jou de taak om onze nazaten ook nog eeuwen van dit landschap te laten genieten.

## **Het eind:**

Het spel Het spel kan gespeeld worden in verschillende tijden: heden, verleden en de toekomst. Als we het spelen in de 'verleden - modus' kan er niet gevlogen worden en is ook de waterlinie weer actueel.

Gebruik dan dit ingenieuze (militaire) watersysteem van forten, sluizen en gemalen om de vijand buiten de deur te houden. Zet het land met behulp van de sluizen en gemalen onder een klein laagje water en gebruik de forten om de hoger gelegen delen te beschermen. Zo houden we in dit game-landschap niet alleen het zoute zeewater, maar ook de vijand buiten de deur.

Als het jou lukt om de vijand, of dat nou het water is of de boze buren, buiten de deur te houden. Als het jou lukt om boeren, burgers en lui op twitter (en Hans) tevreden te houden en je weet de wilde beesten binnen de perken te houden dan houden we in dit game-landschap niet alleen het zoute zeewater, maar ook de vijand buiten de deur.

Of kies voor de 'toekomst - modus' en gebruik de forten en het linielandschap om nieuwe uitdagingen het hoofd te bieden. Kan de waterlinie een rol spelen in het tegengaan van de bodemdaling? Of in de toekomstige energiebehoefte? Is de windturbine een upgrade van de oude poldermolen? Hoe haal je stroom uit stromend water? Gaan we met zonnevelden de schootsvelden markeren?

Of kan je de forten en de batterijen zelf gebruiken om je energienivo weer op te laden?

De jeugd neemt de *controler* over en gaat veel voortvarender te werk. De onbekende vrienden van over de hele wereld *joinen the game* en zonder een spoor van paniek spelen ze ons weg van de rand van het einde der tijden. Het wordt gewoon twaalf uur. En vijf over twaalf. Hoe groter de uitdaging, hoe groter het plezier. Met onverwachte *moves* en innovatieve oplossingen *clearen* ze de *map*. Ik kijk mee en zie de toekomst weer wat zonniger tegemoet.

Breng Holland to the next level!

Wie weet hoe water werkt wint!