

Diamantmuseum lanceert computerspel rond diamantkraak

JORISVAN DER AA

24-10-2008

Pag. 20



Antwerpen

Het Diamantmuseum van de Provincie Antwerpen, in 2003 zélf het slachtoffer van een grote diamantroof, lanceert een nieuw computerspel: Grand Theft Diamond. Jongeren moeten tijdens het spel proberen om de drie alarmsystemen te omzeilen en de kluizen van een virtueel diamantmuseum te kraken en diamanten te stelen.

«Een tof spel, gemaakt voor en door jongeren. Tijdens het spelen leren de jongeren van alles bij over diamanten», zegt Maarten Gillis, educatief medewerker van het Diamantmuseum. «Voor alle duidelijkheid: wie het spel speelt, leert niets bij over de beveiliging van ons diamantmuseum.»

«Het idee kwam van de jongeren. Zij wilden graag een spel maken over een diamantroof. De diamantkraak van 2003 was pijnlijk, maar is geen taboe. Sinds die feiten heeft ons museum ook een enorme evolutie doorgemaakt, zeker op het vlak van veiligheid.»

De toenmalige directrice van het diamantmuseum moest opstappen omdat bleek dat de rovers konden toeslaan omdat de alarminstallatie niet geactiveerd was. «In ons spel wordt er niemand ontslagen», lacht Gillis. «Als de jongeren erin slagen om het virtuele museum te beroven, krijgen ze de cijfercode van een echte kluis. In die kluis wacht hen een replica-diamant, die ze mee naar huis mogen nemen.»

(VDAA)