

KIES JE PAD. VERSLA DE GAME. WEES DE HELD.

# ESCAPE

← FROM A →

# GAME

HET MYSTERIE OP HET RUIMTESCHIP



DUSTIN BRADY

# Het avontuur begint

**DIT IS EEN BELANGRIJKE DAG** voor jou. Misschien zelfs een megabelangrijke dag. Niemand zou het natuurlijk de belangrijkste dag ooit noemen, maar deze dag komt met gemak in de top 20 van extreem-belangrijke-dagen.

Waarom? Omdat je vandaag post hebt gekregen.

Idioot, toch? Je bent niet jarig, je bent niet oud genoeg om reclamepost te krijgen... Maar toch is hier een klein wondertje met jouw naam erop. Je draait het pakje om in je handen. Het is een onopvallende kartonnen doos, precies zo'n soort die miljoenen volwassenen elke dag met de post krijgen. Maar deze is speciaal. Deze is voor jou.

Wie kan je dit gestuurd hebben? Je oma? Een oom waarvan je niet wist dat je hem had? Misschien een slechterik?

Wacht!

Zou dit een bom kunnen zijn?!

Je houdt het pakje bij je oor. Je hoort geen getik. (Tikken bommen in het echt ook, of is dat alleen in films?) Op zich sturen slechteriken natuurlijk zelden bommen naar kinderen, maar toch. Daar sta je. Met een pakje. Terwijl het niet je verjaardag is. Dus de normale regels gelden vandaag duidelijk niet.

Na lang twijfelen durf je het eindelijk aan om de doos open te snijden. Je tilt de kartonnen flappen langzaam op en houdt je adem in. Niets ontploft. Dat is een heel goed teken. Je steekt je hand in de doos en pakt... dit boek.

Dat valt een beetje tegen. Boeken zijn wel beter dan bommen, maar lang niet zo cool als alle andere mogelijkheden waar je net aan dacht (een game, een goudstaaf, buitenaardse technologie,

enzovoort). Je opent het boek en wordt meteen verblind door een felle lichtflits.

Buitenaardse technologie! Je valt half achterover. Een hologram van een man verschijnt. Het is een twintig centimeter hoog portret van een ventje in een keurig overhemd met de bovenste twee knoopjes open, alsof hij James Bond is of zo. Alleen is hij duidelijk niet fit genoeg om een superspion uit Hollywood te spelen. Hij lacht op dezelfde manier waarop bekende mensen lachen als ze hun fans verrassen in van die tv-programma's. Daardoor voel je je een beetje schuldig... Want je hebt geen idee wie het is.

'Hoi,' zegt de hologram-meneer.

'Uh, hoi.'

'Ik ben James Desmond Pemberton en ik wil je graag uitnodigen om een heel bijzondere game te spelen. Ik kan je er niet veel over vertellen, maar neem maar van mij aan dat het zeer de moeite waard is. Als je wint, dan deel ik een geweldige schat met je. Als je verliest, ga je dood.'

Je ogen worden groot en je wilt het boek dichtslaan.

'Grapje!' zegt de man. 'Grapje, grapje, grapje. Soort van. Het is een game-ding. Ik zou het je graag beter uitleggen, maar dit is een opname en ik heb maar weinig tijd. Als je de game wilt spelen, druk dan op JA en als je het liever niet doet, geen punt. O, en nog één di-'

Het hologram houdt midden in die zin op met praten. Het mannetje verdwijnt en er verschijnen twee knoppen: JA en NEE. Je staart naar de knoppen en rent dan naar je computer. Deze dag is ineens niet meer top 20, maar top 3!

Je zoekt die naam op: James Desmond Pemberton. Hij is blijkbaar beroemd genoeg om een eigen Wikipedia-pagina te hebben, maar zeker niet beroemd genoeg voor die zelfingenomen grijns op zijn gezicht. Hij is tien jaar geleden een saai klinkend techno-

logiebedrijf gestart, heeft veel geld verdiend en daarna niet veel meer gedaan. Het enige andere interessante op de pagina is een foto van meneer Pemberton toen hij nog wat fitter was. Op de foto heeft hij een Sherlock Holmes-hoed op.

Hmmm, die Pemberton-gast heeft inderdaad veel geld. Maar die game dan? Je zoekt 'ruimteschip *Crusader*' op en een spel met de naam *Galaxy Chase* komt in beeld. Er is niet veel over te vinden, want het spel is nooit afgemaakt. Er zijn alleen een paar conceptbeelden, een trailer die duidelijk door fans is gemaakt en...

Je ziet één woord waardoor je een rilling over je rug voelt gaan.

Bionosoft.

Dat is toch dat bedrijf dat in moeilijkheden kwam omdat het mensen opsloot in games? Ineens snap je dat dit hele gebeuren heel erg echt is en dat je op het punt staat de grootste keuze van je leven te maken op de belangrijkste dag ooit! Ga je Pembertons game spelen?

## GA NAAR

14

Ja.

185

Nee.

**JE PROBEERT OP DE JA-KNOP TE DRUKKEN**, maar je hand gaat gewoon recht door de knop én het boek heen. En nu zit je hand vast!

‘HEEEEELLLLLLP!’

Je probeert het boek van je hand af te schudden, maar daardoor slokt het boek alleen maar meer van je arm op. Het houdt even op zodra het bij je schouder is... En hapt dan ineens je hoofd op en slikt je door! Alles wordt donker.

Je valt al een eeuwigheid en hebt geen idee meer wat boven en wat onder is als je eindelijk tegen de bodem smakt. Nou ja, je smakt niet echt ergens op, je houdt meer gewoon op met vallen. Je probeert je ogen open te doen, maar dat lukt niet. Je probeert je hand te bewegen, maar dat lukt ook niet. Het is koud. Je bent moe. Je weet dat je waarschijnlijk in de problemen zit, maar daar kun je je even geen zorgen om maken. Je bent vooral heel slaperig. Zoouo slaperig...

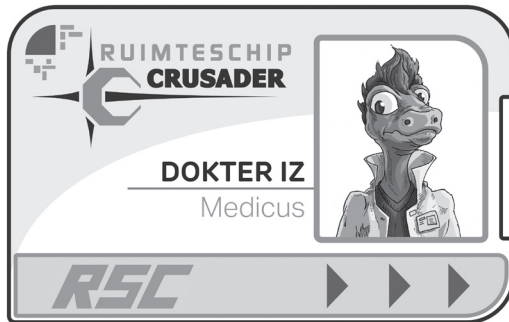
Tijd kruipt voorbij. Misschien wel een uur, of een dag. Misschien wel een hele week. En dan, ineens, **KLIK!** Er gaat een lamp aan. De kamer wordt heet. Je ogen schieten open en je armen doen het weer. Je trekt een masker van je gezicht af en rolt om. Dan zie je dat het masker vastzit aan een tank waar ‘**HYPERSLAAP**’ op staat. Hyperslaap? Betekent dat dat je in een ruimteschip bent? Je gaat rechtop zitten en kijkt om je heen.

Als dit een ruimteschip is, dan lijkt het niet op de ruimteschepen die je kent uit films. Ja, deze kamer heeft wel ook witte muren. Je ligt inderdaad ook onder zo’n ultradunne, reflecterende ruimtedeken die astronauten gebruiken. Overal zijn knipperende *Star Trek*-achtige snufjes... Maar er ligt ook overal heel veel rommel. Snoeppapiertjes, vieze kleren, aangeknaagd fruit, de hele vloer ligt vol. Dat voelt niet heel futuristisch.

HuuuuuhhhhhrrrhhhhKkkk!

Je schrikt je een ongeluk van dat geluid. Een bobbel onder een ruimtedeken aan de andere kant van de kamer is ineens aan het snurken alsof wat het ook is op dit moment stikt in een muis. Je komt langzaam overeind om het licht uit te doen, anders wordt je kamergenoot misschien wakker. Dat is het moment dat je het volgende probleem ontdekt: je voeten zijn groen.

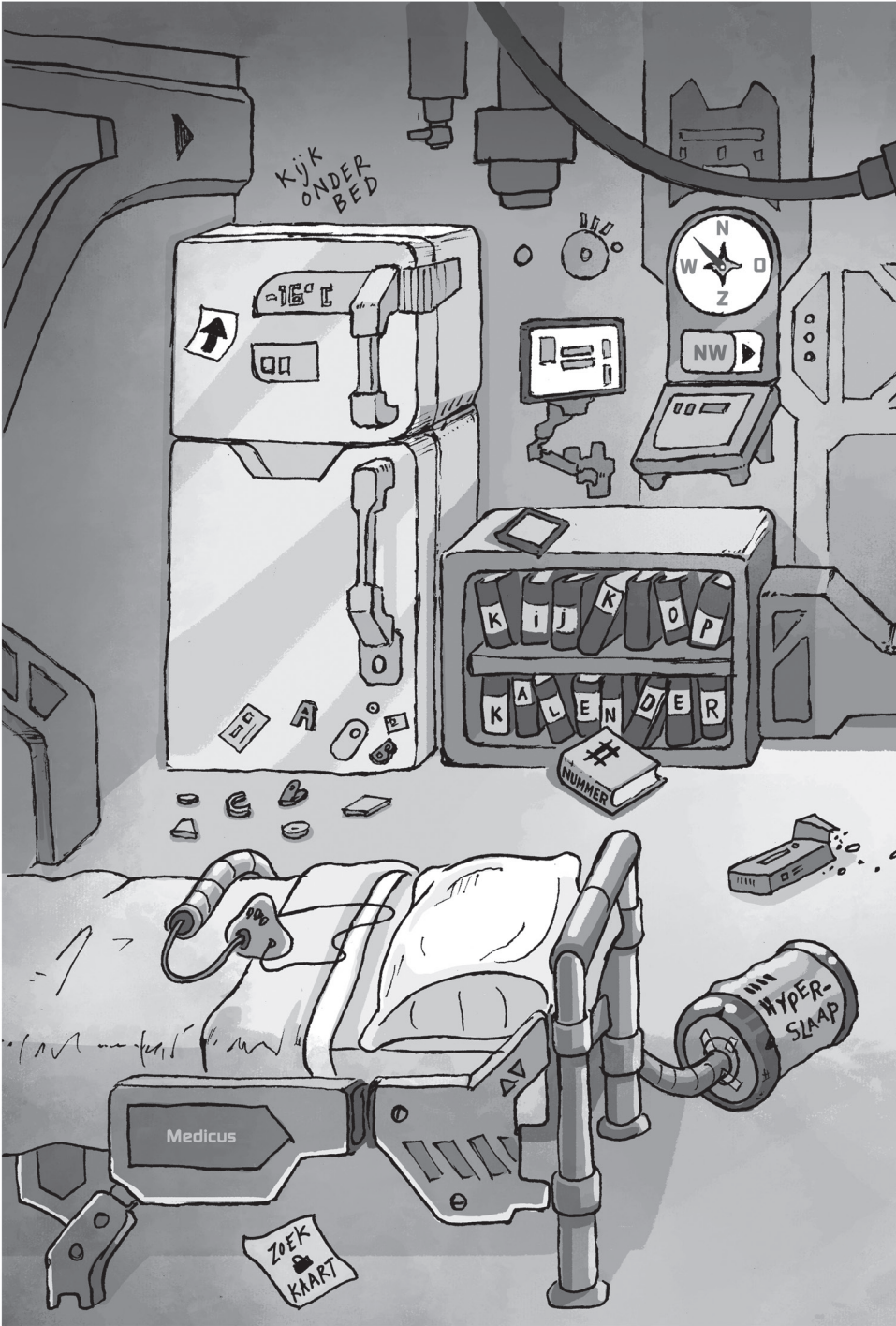
Ben je een alien?! Je rekt je arm uit om jezelf te bestuderen en ziet dat je een witte doktersjas draagt. Je ziet ook dat er een naamkaartje aan je jas hangt.

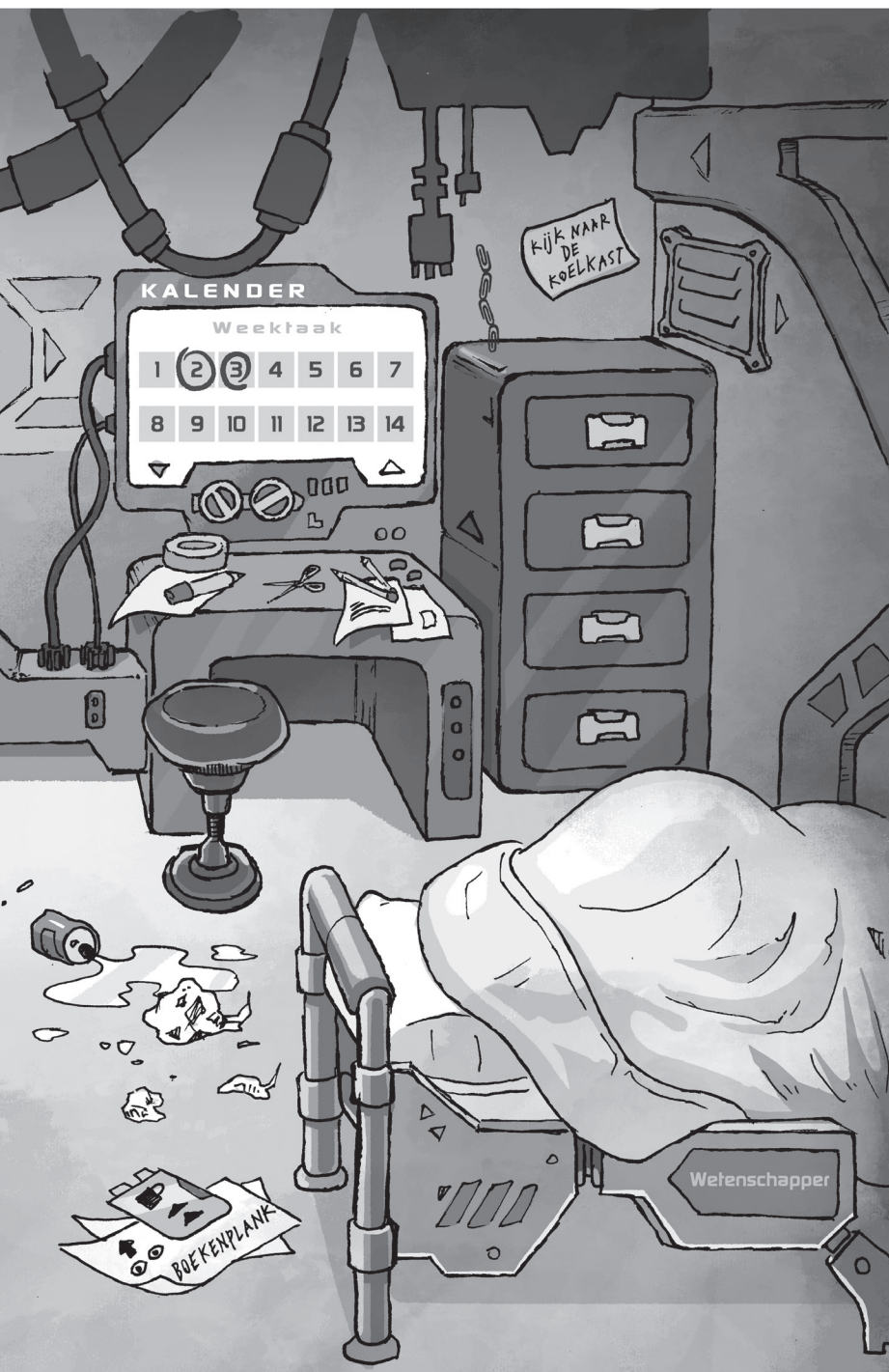


Je bent een hagedis? Met haren?! Je moet nu uitzoeken wat hier aan de hand is. NU! Je morrelt aan de deur. Die zit op slot, dus je gaat meteen op zoek naar de sleutel. Die vind je niet. Wat je wel vindt, is een briefje:

**OM UIT DEZE KAMER TE ONTSNAPPEN,  
KIJK JE IN DE HOEK BOVEN DE KAST.**

*Sla de bladzijde om en volg de aanwijzingen in de kamer tot je hebt ontdekt hoe je kunt ontsnappen.*







**HET SCHIP OPKNAPPEN VOELT** als een overweldigende opgave, maar Murp kan het aan. Hij schakelt iedereen in en begint als een bezetene te repareren.

‘Moersleutel,’ zegt hij met zijn hoofd onder het bedieningspaneel. De prinses geeft hem het gereedschap aan. ‘Hier licht schijnen.’ Je schijnt de zaklamp links van hem. Murp wijst naar CLIVE en dan omhoog. CLIVE drukt op een knop. ‘Kruiskopschroevendraaier.’

Maddie geeft hem een platte schroevendraaier aan. ‘Maddie!’

‘Dit is een kruiskop!’ zegt Maddie.

‘Een kruiskop ziet eruit als een ster, dat weet je toch!’

‘Noem het dan een sterrendraaier!’

‘Nee!’

‘Doe!’

‘Mag ik de sterrendraaier,’ gromt Murp met zijn kiezen op elkaar.

‘Die zijn er niet.’

‘Waarom zei je dan – AU!’ Murp stoot zijn hoofd als hij over-eind komt. Hij wrijft over de bult terwijl hij in de gereedschapskist kijkt.

‘Ik had gelijk, hè? Zeg dat ik gelijk had, Matt!’

‘In het spel moet je me Murp noemen!’

‘Oké, Burp.’

Murp stampet weg om een schroevendraaier te zoeken. Zodra hij weg is, gluurt Maddie naar CLIVE en trekt dan haar loszittende jumpsuit uit.

Prinses Palita kijkt haar argwanend aan. ‘Te groot?’

‘Te heet.’

‘Waarom paste het niet?’

Maddie rolt met haar ogen. ‘Dat vertel ik je nog wel,’ mompelt ze.

De prinses loopt naar het uniform toe. Maddie springt op om haar tegen te houden. ‘We hebben het hier later over!’ sist ze. Prinses Palita probeert langs haar te komen, maar dan grijpt Maddie het laserpistool van de prinses en richt het op haar. ‘Ik zei dat we het er later over zouden hebben.’

Jij richt je laserpistool op Maddie. Je zou haar natuurlijk nooit echt neerschieten, maar zij mag de prinses ook niet overhoop knallen.

‘Ik ben niet degene op wie je moet schieten,’ fluistert Maddie tegen je. Ze kijkt veelbetekenend naar CLIVE.

Wat doe je?

## MAAK EEN KEUZE

**33** Schiet de lampen kapot.

**30** Schiet CLIVE neer.

Blijf alert, denk snel en **vertrouw vooral niemand.**

**Gefeliciteerd!** Samen met acht anderen ben je uitgekozen om een **game** te spelen waarbij je kans maakt op **een miljoen euro!** Kijk wel uit wie je vertrouwt... Er zit een **verrader** verstopt in het team. Een voor een beginnen je teamgenoten te **verdwijnen** en het is aan jou om de verrader te vinden voordat-ie ervandoor gaat met het geld. Zou het de arrogante **astronaut-soldaat** zijn? Of toch dat **mysterieuze meisje?**

**Kraak de geheime code achterin  
voor een extra verrassing!**



Lees ook:



uitgeverijdefontein



uitgeverijdefontein.nl



UITGEVERIJ  
De Fontein



9 789026 172496 >