

ESCAPE
ROOM
GAME ZERO

The logo is a black and white graphic. The word "ESCAPE" is in a large, bold, serif font. Above the letters are several small icons: a lightning bolt above the 'E', a star above the 'S', a small house with a flame above the 'A', a ladder above the 'P', a star above the 'E', and a key above the 'E'. To the left of the 'E' is a small illustration of a wolf's head. Below "ESCAPE" is the word "ROOM" in a similar bold, serif font. Above the 'O' is a feather, and above the 'M' is a skull. To the right of the 'M' is a key and an hourglass. Below "ROOM" is the text "GAME ZERO" in a smaller, bold, sans-serif font.

Lof voor CHRISTOPHER EDGE

‘Geen doorsnee auteur. Zijn verhalen bruisen van de ideeën,
perfect leesvoer voor kinderen met meer vragen dan
antwoorden.’

The Times, Children's Book of the Week

‘Een serieus originele schrijver... Edge creëert sterke
personages die echt tot leven komen, en zijn gevoel voor
spanning is die van een thrillerauteur.’

The Guardian

‘Een adembenemend avontuur vol spanning en
verrassende wendingen.’

The Sunday Times

‘Heel bijzonder.’

The Spectator

‘Dit is het beste boek dat ik in tijden heb gelezen.
Geef het aan ieder kind dat je kent.’

Lucy Mangan

‘Niemand schrijft als Christopher Edge.’

Kiran Millwood Hargrave

‘Dit boek is compleet waanzinnig, superspannend
en FANTASTISCH!’

Lauren St John

‘Schokkend origineel. Zet je aan het denken en
speelt op je gevoel.’

Jonathan Stroud



1

Het is nog maar net halfvijf geweest, maar het begint al donker te worden wanneer ik door het overwoekerde niemandsland aan de rand van het technologiepark loop. Op het bord aan het hek stond VERBODEN TOEGANG, maar als ik de aanwijzingen goed heb gevolgd, kom ik zo in The Escape.

Mijn adem bevriest in de lucht en ik volg een pad dat tussen de bomen door loopt. In het zwakker wordende licht klauwen de kale takken naar de hemel, de donkere vormen van vogelnesten zijn zichtbaar tussen een wirwar van twijgen. Ik haal het printje uit mijn zak en knijp mijn ogen halfdicht om het laatste bericht van Ami nog eens te lezen.



BEN JE KLAAR VOOR HET SPEL?

Het land is op slot, de sleutels zijn verspreid,
The Escape is een toevluchtsoord in een wereld
die in duigen ligt.

Alle poorten moeten worden geopend,
een nieuwe wereld moet worden hersteld.

Kun jij deze drie sleutels vinden voor de
schemering valt?

Het geschenk van een lied uit het hart
van het bos.

Een traan gehuild in de tijd onder een
gebroken zee.

Het inzicht dat brandt in de geest van de berg.

De sleutels om de werkelijkheid te redden.

THE ESCAPE WACHT OP JOU...

Ik heb al veel vaker escaperooms gespeeld. Dit jaar heb ik in een Egyptische graftombe naar een schat gezocht, een zombie-apocalyps vanuit een supergeheim overheidslaboratorium vrijdeld, een bank overvallen en ben ik twee keer uit de *Titanic* ontsnapt. Het is alsof al mijn vrienden plotseling hebben besloten dat een verjaardagsfeestje niet geslaagd is als je niet in een afgesloten ruimte puzzels hoeft op te lossen. Maar The Escape is anders. The Escape is een geheel nieuwe wereld.

Ik loop haastig over het pad, waar de dode

bladeren een dik tapijt op de modderige grond onder mijn voeten vormen. Tussen de bomen door zie ik het zwakke schijnsel van de lampen van het technologiepark die het lange lage gebouw achter het veiligheidshek verlichten.

Het gebouw lijkt op een harde schijf die op zijn kant ligt. Er zijn geen ramen – er is alleen een kaal vlak van geborsteld zwart staal dat de buitenkant volledig omhult, waardoor het gebouw metaalachtig glanst. Ik zie een horizontale lijn rode lichtjes aan de voorkant van het gebouw flikkeren, bijna alsof de harde schijf wordt opgestart. Maar dat kan niet het geval zijn, want deze plek staat altijd aan. Het is een datacenter dat vierentwintig uur per dag draait. Volgens Ami is dit de plek waar je The Escape kunt vinden.

Stel je een wereld voor waar elke plek die je wilt verkennen vol met puzzels en uitdagingen is. Een wereld waarin je ondergedompeld wordt en die zo echt is dat je jezelf erin verliest, maar waar je de sleutels moet vinden om de werkelijkheid te redden. The Escape is de ultieme escaperoom en het is een onlinegame.

Het pad door de bomen slingert in de richting van het datacenter en ik hoor een laag, ronkend

geluid dat uit het pikzwarte gebouw lijkt te komen. Dat komt ongetwijfeld van de krachtige computers die daarbinnen staan te draaien. Er zijn duizenden van zulke datacenters op de wereld en die bewaren alle digitale informatie die het internet vormt. Steeds als jij ergens op klikt, maak je verbinding met een van deze datacenters en wordt de informatie die je zoekt onmiddellijk naar jou toegestuurd: websites, filmpjes, muziek, games en berichten op social media.

Zo hoorde ik ook voor het eerst van The Escape. Iemand met de gebruikersnaam 'AMI' postte op een onlinegamersforum een screenshot van de laadpagina. Ze zei dat The Escape zo ongelooflijk was dat het de wereld zou veranderen, maar dat het geheimgehouden werd door het techbedrijf dat het had ontworpen. Ami gaf zo nu en dan wat nieuwe informatie over het spel prijs: *concept art* en impressies van het *gameplay*, meer screenshots en prototypen van het design. Ze zei dat je het spel alleen kon spelen als je ervoor werd uitgenodigd en dat spelers die het aandurfdn de sleutels moesten vinden om de wereld te ontsluiten.

Toen ik al die informatie over The Escape bestudeerde, besepte ik na een tijdje dat dit geen

gelekte berichten en geruchten waren, maar een echte escaperoom-opdracht die me een spoor van aanwijzingen gaf dat ik kon volgen. In elk beetje informatie dat Ami postte, ontdekte ik reeksen getallen: datumstempels, cijfers, tijdcodes en dergelijke. Toen ik die getallen in de juiste volgorde had gezet, kreeg ik een laatste bericht van Ami waarin ze me vroeg of ik klaar was voor het spel. Bij het bericht stonden kaartcoördinaten die naar deze plek leidden, op tien minuten lopen van de flat waar ik met mijn vader en moeder woon.

Ik kijk om me heen. Het wordt later en steeds donkerder en ik doe mijn uiterste best om tussen de struiken aan weerszijden van het pad te zoeken. Dit is de laatste uitdaging. Ergens in deze struiken ligt een geocache verstopt met daarin de pas die ik nodig heb om The Escape binnen te gaan. Ami heeft me verzekerd dat hij hier zou liggen.

Ik kan het lage geronk van het datacenter nog steeds horen, een constante monotone brom. Maar dan hoor ik een ander geluid: een plotseling gekraak dat van dichtbij lijkt te komen. Ik kijk om me heen en probeer te ontdekken waar dat vreemde geluid vandaan komt. Ik hoor geping, gevolgd door een vreemde golf van suizende pieptonen en dan een

schel en krakend geruis.

Misschien is dit het signaal dat me vertelt waar de geocache verstopt is.

Een paar meter verderop ligt een gehavend doelnet dat over de struiken is gegoooid, maar dan zie ik iets bewegen. Een fladderende zwarte waas onder het net.

Het is een vogel.