

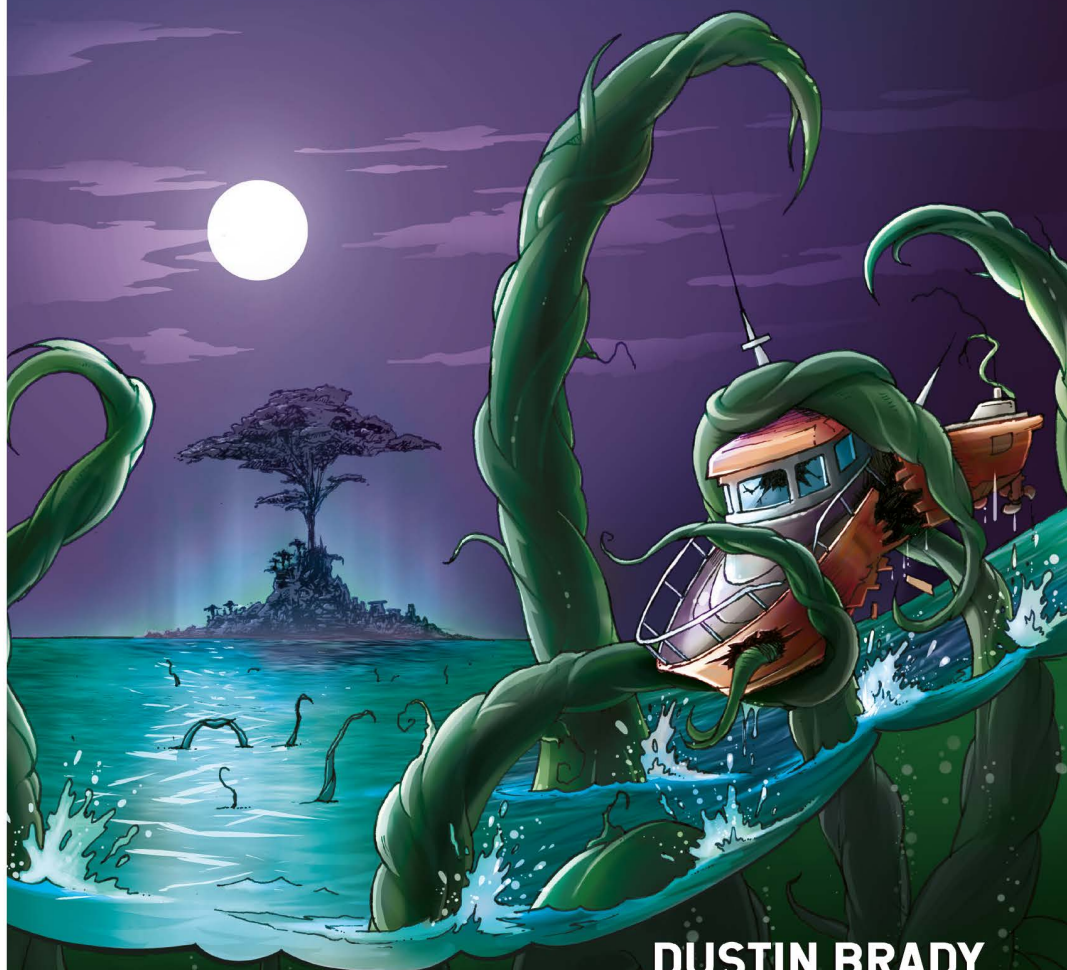
KIES JE PAD. VERSLA DE GAME. WEES DE HELD.

# ESCAPE

← FROM A →

# GAME

HET GEHEIM VAN SPOOKEILAND



DUSTIN BRADY

# Introductie

Weet je hoe boeken werken? Ja toch? Je begint linksboven, je leest heen en weer langs de regels, tot je rechtsonder uitkomt, dan de volgende bladzijde en de volgende en zo verder tot je bij 'Einde' komt. Je hebt vast al superveel boeken gelezen en je zou misschien zelfs wel een boek kunnen schrijven over het lezen van boeken (maar doe maar niet, want dat klinkt supersaai).

Nou... Dit boek is een heel ander soort boek. Het is zelfs zo anders dat je eerst een boek moet lezen over hoe je dit boek moet lezen! Maar dat klinkt ook saai, een heel boek, dus lees gewoon alleen deze introductie even, dan kom je er ook wel uit.

1. Let goed op deze bordjes, want hier zie je naar welke bladzijde je moet bladeren:

## GA NAAR

**29** raketwerper.

**20** vliegpak.

Als je het boek namelijk gewoon van voor naar achter leest, dan begrijp je er niets van, raak je eerst verward en dan boos en daarna zeg je waarschijnlijk tegen je vrienden dat dit het slechtste boek ooit is.

2. Maak verstandige keuzes. Vergeet niet: dit is geen boek, maar een game! En net als in een game kan een verkeerde keuze direct je dood betekenen! Maar, net als in een game, is doodgaan gelukkig niet voor altijd. Bij elke fatale misstap, word je teruggestuurd naar een checkpoint waar je weer een andere (hopelijk betere) keuze kan maken.

3. De puzzels in dit boek kunnen best moeilijk zijn. Als je vastzit bij een lastige puzzel, probeer dan even rustig adem te halen en de instructies nog eens te lezen. Je mag ook altijd een volwassene om hulp vragen en als je echt niet weet hoe je verder moet, spiek dan even achterin bij de tips en oplossingen.

4. De eerste keer dat je dit boek leest, moet je vooral proberen de game uit te spelen en zo min mogelijk levens te verliezen. Ga niet meteen allerlei verschillende opties uittesten en let ook nog even niet op de geheime letters die je bij elk van de verschillende eindes tegenkomt.

5. Zodra je het spel eenmaal hebt uitgespeeld, kun je teruggaan en het nog een paar keer spelen om zo elk einde te halen. Dit keer houd je die geheime letters wel bij en op die manier ontdek je een code waarmee je een heel nieuw verhaal kunt ontgrendelen. Zo zien die geheime letters eruit:



6. Je mag gewoon in dit boek schrijven, behalve natuurlijk als het boek uit de bieb komt of als het een e-book is, want dat is nogal lastig. Is het boek niet van jezelf of niet van papier? Ga dan naar [escapefromavideogame.com](http://escapefromavideogame.com), daar kun je een werkblad printen om te gebruiken.

Wil je dat dit boek écht aanvoelt als een toffe game? Houd dan bij hoe vaak je doodgaat. Elke keer dat je een leven kwijtraakt, ga je terug naar het vorige checkpoint en kras hieronder een leventje door. Ben je al je levens kwijt? Dan moet je helemaal terug naar het begin!

### KIES HIER DE MOEILIKHEIDSGRAAD

**MAKKELIJK: EINDELOOS VEEL LEVENS**

**GEMIDDELD:** 

**HARD MODE:** 

# Het avontuur begint

**DOE JE OGEN DICHT** en denk aan je meest geweldige game-ervaring ooit. Misschien was het een wereldschokkende plottwist, of een magistraal mooi level waardoor je op een plek kwam die je nooit had kunnen dromen... Of misschien was het een pittige gamesessie waardoor je zat te trillen en te zweten van de zenuwen en concentratie.

Heb je dat moment in je hoofd? Oké, mooi, doe dan nu je ogen weer open en weet: dat spel waar je aan dacht is een waardeloze hoop natte derrie vergeleken met *Cooper Hawke en het Geheim van Spookeiland*.

*Cooper Hawke en het Geheim van Spookeiland* is waarschijnlijk de beste game ooit, in de geschiedenis van games. Het is het derde en laatste deel in de Cooper Hawke-serie, oftewel de serie waardoor minstens zeven professionele game-journalisten kortsluiting kregen in hun computers omdat ze zulke dikke vreugdetranen huilden tijdens het typen van hun review van deze games.

Waarom Cooper Hawke zo geweldig is? Ten eerste: hij is een schatzoeker. Die baan is zo cool dat hij alleen bestaat in games en kazige avonturenfilms. En ook: Hawke draait zijn hand niet om voor acties als surfen op krokodillen, duiken in uitbarstende vulkanen en zonder knippen eeuwenoud kwaad verslaan. Dat soort dingen doet hij gewoon even. Ten slotte, en dit is misschien wel het belangrijkste feit: zijn favo wapen is een raketwerper.

Oké, kijk. Zou een schatzoeker een wapen bij zich moeten hebben waarmee hij alles kan laten ontploffen? Misschien niet. Zou hij überhaupt een wapen mee moeten nemen? Het is niet alsof schatten terugvechten. Nee, natuurlijk niet, maar hou toch op met al die vragen! Raketwerpers zijn te gek, Cooper Hawke is te gek en jij zou zelf vast ook een stuk te gekker zijn als je minder onzinnige vragen zou stellen en meer bommen zou werpen!

Een ultieme held heeft ook een ultieme tegenstander nodig en Cooper Hawke heeft geluk, want een slechtere slechterik dan Declan Redgrave is nauwelijks denkbaar. In de vorige game heeft Redgrave de moeder van Cooper ontvoerd, zijn hond gestolen en zijn verzamelde schatten opgeblazen... Met Coopers eigen raketwerper! En dat was alleen nog maar in de eerste vijf minuten van de game. *Het Geheim van Spookeiland* bevat de laatste confrontatie tussen Hawke en Redgrave. De geruchten gaan dat de meest geavanceerde AI ter wereld Redgrave bestuurt, dus dit eindgevecht wordt epischer dan episch. Ben je er klaar voor?

Helaas, daar zul je nooit achter komen. Niemand, trouwens. *Cooper Hawke en het Geheim van Spookeiland* is namelijk ontwikkeld door Bionosoft, een bedrijf dat de Amerikaanse overheid een maand voor de release van de game heeft gesloten, omdat de baas van het bedrijf een enorme boef bleek te zijn. En nee, hij was niet het soort boef dat gewoon wat geld van het bedrijf pikte voor zichzelf, of zulke onbenulligheden... Nee, hij ving mensen in zijn games!

Bionosoft had namelijk een manier gevonden om échte mensen in échte games te stoppen. Er zijn tien miljoen toffe dingen te bedenken die je met die technologie zou kunnen doen (waarvan minstens een miljoen te maken hebben met raketwerpers), maar Bionosoft heeft geen van die dingen gedaan. Nee, Bionosoft bedacht meteen een snood plan dat de verdoemenis van het hele menselijk ras zou betekenen! Net voordat ze met dat plan konden beginnen, werden ze tegengehouden door twee twaalfjarige jongens, Jesse Rigsby en Eric Conrad. Iedereen was die jongens natuurlijk enorm dankbaar, maar toch ook wel een beetje pissig dat ze dus nooit *Cooper Hawke en het Geheim van Spookeiland* zouden kunnen spelen. Zoals een journalist van *Game Goeroe Magazine* zei: 'Mijn vreugdetranen zijn verwaterd tot een stortvloed van verdriet.'

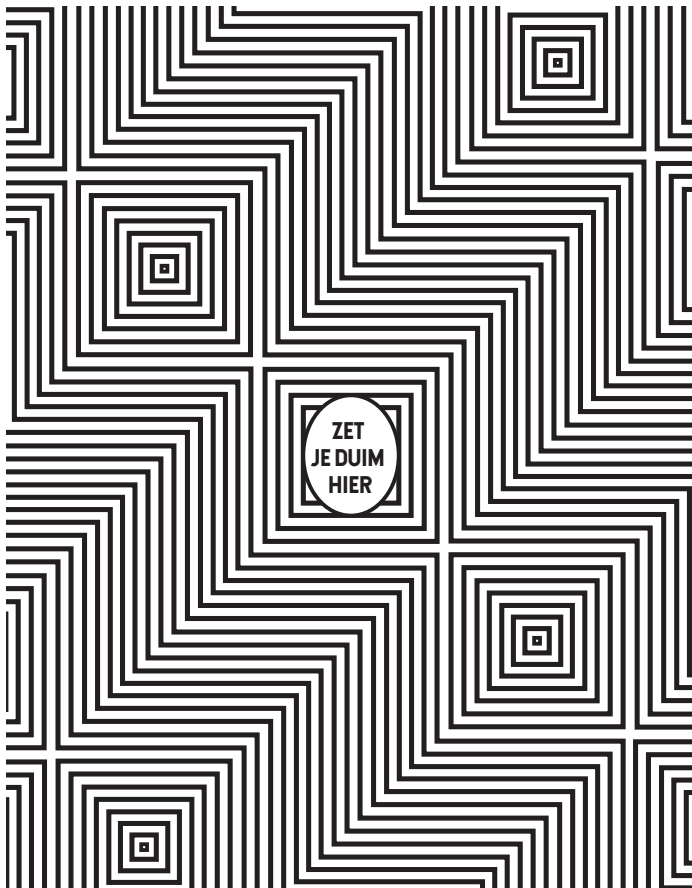






**ZO SPEEL JE** *Cooper Hawke en het Geheim van Spookeiland:*

1. Zet je duim op het ovaaltje in de afbeelding.
2. Staar naar je nagel.
3. Als het goed is, beginnen de lijntjes om je duim heen te bewegen. Dat betekent dat die verbluffende tech werkt. Blijf nog tien seconden naar je nagel staren.
4. Doe je ogen dicht en adem diep in.
5. Sla de bladzijde om.





## VRRROOEEEEMMMMMMMM!

Je voelt ineens iets hard in je handen. Het voelt als plastic, als een gamecontroller... Maar dat is het niet... Het is een stuur! Van een vliegtuig! Dat is erg jammer en wel om deze redenen:

1. Je hebt geen idee hoe je een vliegtuig moet besturen.
2. Dit vliegtuig is zwarte rook aan het ophoesten terwijl het keihard uit de lucht aan het storten is.

Je komt er (een beetje te laat) achter dat er een belangrijk detail ontbrak in de introductie van dit boek. De game *Cooper Hawke en het Geheim van Spookeiland* zit niet in dit boek... jij zit in de game! Je raakt in paniek en rukt aan het stuur. Het wiebelt en schudt in je hand.

‘Waaaahhh!’ schreeuw je.

Vrrroooooeemmmmmmm...

‘WAAAAAAHHHHHHH!!!’

OooooooooooooOOOOOOO...

‘WAAAAAAHHHHHHHHHHHHHHH...’ (even ademhalen)  
 ‘...AAAAAAHHHHHHHHHHHHHHH!’

Tijdens die derde schreeuw gebeurt er iets raars. Het vliegtuig schudt even en knalt dan uit elkaar in een miljoen kleine stukjes. Jij hebt nog steeds het stuur vast, maar je zit ineens in een felverlichte, vierkante kamer waar elke muur bestaat uit ontelbaar veel kleine spiegeltjes. Je bent zo in de war van deze ontwikkeling, dat je prompt ophoudt met schreeuwen. En dan, net zo snel als het uit elkaar knalde, knalt het vliegtuig ineens weer in elkaar!

VRRROOOOOOOEEEEEEEEEMMM!

Wacht, was dat... Zit je in een of ander overheidsexperiment?! Dit is een regelrechte nachtmerrie! 'Bizar boek,' roep je, 'Ik heb me bedacht! Ik heb hier helemaal geen zin meer in!'

In reactie daarop beginnen ineens twee voorwerpen te glimmen op de stoel van de copiloot. Het zijn Cooper Hawkes beroemde raketwerper en een opgevouwen vliegpak. Welke grijp je?

## MAAK EEN KEUZE

**29** Raketwerper.

**20** Vliegpak.

**JE TREKT AAN** de laaghangende liaan. Voelt best stevig. Je zet je af tegen de muur en...

*TSJAK!*

De liaan wikkelt zich als een zweep om je lichaam en trekt je omhoog. Weet je waarom? Omdat het een liaan is! Je wordt achternagezeten door lianen! Waarom zou je in vredesnaam een liaan vertrouwen op dit eiland?!

De liaan zwiept je een paar keer heen en weer en laat je dan weer los. Je valt met een noodgang naar beneden, maar een andere liaan vangt je weer op. Die slingert je naar een andere en die doet weer hetzelfde. Je probeerde je te verzetten, maar je geeft het op... Laat die lianen maar even met je spelen. Ze blijven je een poosje vrolijk rondslingeren door de grot totdat de liaan die het dichtst bij de waterval hangt je op het droge slingert. Kijk, dat viel best mee...

O jee. Hier hangt de superliaan... en hij hangt op je te wachten!



**DE LIAAN SCHIET OP JE AF.** Hij grijpt je been, precies op het moment dat jij de trekker van de raketwerper overhaalt.

*BOEM!*

De granaat schiet uit de raketwerper, *kabam* tegen het plafond, waardoor een deel van de grot instort. De rotsblokken vallen precies voor de wolf neer, waardoor hij je niet meer kan bereiken. Zo, dat is één. Je laadt snel de raketwerper, wat lastig is omdat de liaan je ondertussen over de grond sleurt. Het lukt je eindelijk om je wapen te laden en je mikt op de liaan, maar dan, een fractie van een seconde voordat je de trekker overhaalt, trekt een tweede wolf het wapen uit je hand. Daarna hapt de wolf naar je shirt en bijt zich erin vast. De liaan probeert je terug te trekken, maar de wolf vindt dat alleen maar een leuk spelletje. En hij is er ook nog eens erg goed in! Het is een dodelijk potje touwtrekken... En jij bent het touw!



**JE STAAT OP** het groene deel van de cirkel. Er gebeurt helemaal niks. Je veert een beetje op en neer... Nog steeds niks. Uiteindelijk kijk je maar omhoog, naar de lucht. ‘Wat wil je dat ik dooooooooooooooooo...?’

Terwijl je omhoog staat te turen, grijpt een liaan je bij je enkel. Je wordt meteen meegetrokken.

‘Hé!’ Je rukt aan de liaan, maar hij heeft je goed te pakken. Je blijft kronkelen en sjoeren tot je liaan een paar extra scheuten krijgt waarmee hij je polsen ook vastbindt. ‘HÉ!’

Je wordt steeds sneller door de bosjes gesleurd. Je probeert jezelf klein te maken, om je gezicht te beschermen tegen al die takken die je meppen in het voorbijgaan. Ineens houdt het sleuren op. Angstig open je één oog en je ziet... het hele eiland! Grote griebels, de liaan trekt je steeds hoger en hoger de lucht in! *BAF!* Weer een mep in je gezicht. Dit keer niet van de bosjes op de grond, maar van de takken hoog in de boom. De liaan trekt, sleurt en zeult je nog tussen een aantal grote takken door en werpt je dan, *BAF*, op de harde grond.

Je wrijft in je ogen en kijkt om je heen. Je zit in iets wat lijkt op een huis, maar het is volledig bedekt met klimop, mos en bloemen. Je staat op, loopt naar een raam en wordt meteen kotsmisselijk en duizelig. Het is inderdaad een huis, maar het huis hangt honderden meters in de lucht! Misschien hangt er ergens een touwladder? Helaas. In dit huis is niets te vinden op een Shandling-pagina na.

Je leest de pagina en daarna ga je op zoek naar het symbool dat Shandling noemt. Je vindt het naast de voordeur.

23 mei 1975

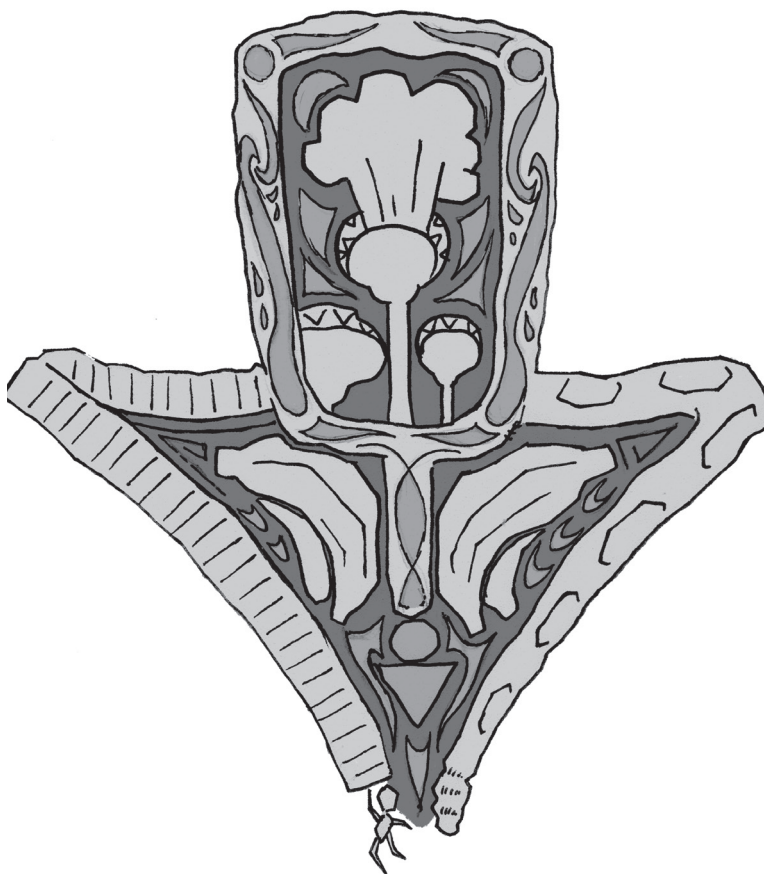
Vandaag heb ik ontdekt dat mijn crew en ik niet de eerste bewoners zijn van Spookeiland. Helemaal boven in de grote boom bevindt zich namelijk een heel dorp!

Nadat ik het eeuwenoude dorp heb onderzocht, kan ik nu met zekerheid stellen dat het bouwkundig gezien ver voorloopt op alle andere nederzettingen op aarde. Het dorp is hoger gebouwd dan de meest moderne wolkenkrabbers en ik heb geen flauw idee hoe het de bouwers überhaupt is gelukt om zo hoog te klimmen... Laat staan hoe ze het bouw materiaal zo hoog de boom in hebben gekregen. Het vakmanschap is uitmuntend en het oog voor detail is werkelijk verbluffend. Het dorp zit zo goed in elkaar dat het me niet zou verbazen als het orkanen kan weerstaan zonder dat er ook maar één plankje wegwaait.

Het lijkt erop dat mijn team en ik door het dorp moeten reizen om onze missie te volbrengen. Het lijkt er helaas ook op dat er vele gevaren schuilen in de boomtoppen. We hebben al meerdere goede mensen verloren. Maar... volgens mij hebben we een keerpunt bereikt. Een symbool in het eerste huis van het dorp lijkt aan te geven hoe je het dorp zonder je leven te verliezen kunt doorkruisen. Zal morgen dan eindelijk de dag zijn dat het ons lukt?

William K. Shandling

*Cooper Hawke vertrouwt op zijn eigen verstand en dat zou jij ook moeten doen. Probeer dit symbool zo goed mogelijk te onthouden en speel het komende stuk zonder weer op deze pagina te spieken.*





Je neemt het symbool goed in je op en probeert alle details te onthouden. Dan open je de deur en – slik! – dit is niet het enige huis in deze boom! Er is een heel dorp aan boomhuthuizen, allemaal met elkaar verbonden met touwbruggen. Als je met je ogen knijpt, zie je heel in de verte iets groens glimmen... Dat is vast waar je naartoe moet.

Je test voorzichtig de touwbrug door er eerst met één voet op te gaan staan. Het lijkt stevig genoeg. Je zet je tweede voet naast je eerste en wiegt voorzichtig een beetje op en neer. Je hebt genoeg films gezien om te weten dat dit soort oude bruggen altijd knapt, liefst net als de held eroverheen loopt... Maar deze brug lijkt sterk genoeg! Vastberaden zet je nog een paar stappen en dan slingert er ineens een gorilla van King Kong-formaat met gloeiende oranje ogen uit de boom en landt – *BAF!* – midden op de brug.

De gorilla slaat zich een paar keer op de borst en stampet dan met zijn grote poten. De brug wiebelt en golft als een malle. Je probeert over de golvende planken heen te springen, maar je kunt helaas niet zo goed springen als Cooper Hawke dus je hangt vooral maar wat te zwalken aan de touwen. Na het springen begint de grote aap bananen naar je te gooien. Wat is daar nou zo erg aan, een paar bananen? Maar dit zijn gemene bananen, ze hebben namelijk vlijmscherpe stekels! Je rent heen en weer om ze te ontwijken tot de aap stopt om even uit te rusten.

Ineens snap je het: de game geeft jou nu de ruimte voor een tegenaanval! Snel pak je je raketwerper. Waar mik je op?

## MAAK EEN KEUZE

48

De borst van de gorilla.

22

De verankering van de touwbrug.

**JE ROLT ZO'N** vliegpak uit waarmee mensen van bergen af springen in reclames voor energydrankjes. Helaas kom je er, zodra je het hebt aangetrokken, achter dat het pak speciaal is gemaakt voor het enorm gespierde lijf van Cooper Hawke. Het soort lijf dat jij niet hebt... Niet eens een beetje. Je ziet eruit als een kleuter op een verkleedpartijtje.

Je hobbelt terug naar de achterkant van het vliegtuig. Onderweg knal je met je schouder tegen een halfkapotte deur aan, die prompt uit zijn scharnieren barst, waardoor jij oog in oog staat met een val van zo'n zes kilometer naar de wereld beneden. Maar... het is maar een game! Dus je spreidt je armen en springt.

*Flapflapflapflap.*

Dit is heel anders dan die coole gasten in die reclamefilmpjes. Jij bent meer een vallende boodschappentas. Die vleugels klappen alleen maar als twee kapotte paraplu's, waardoor je alleen maar harder lijkt te vallen. Je grijpt met beide handen het materiaal stevig vast en trekt de vleugels strak.

*Flapflapflap- WHOOOESSHHHHH!*

Je valt niet meer, je vliegt! Je probeert rustig adem te halen en kijkt waar het vliegtuig is. Ah, gevonden, maar... – *KABOEM-MM!* – je kijkt toe hoe het te pletter slaat tegen de grond. Maar terwijl je naar beneden kijkt, zie je ineens iets verrassends. Er rijdt iemand in een auto met een open dak en die persoon zwaait wild naar je. Wie is het? De bestuurder kijkt omhoog en dan herken je Landra Lovato. Zij was vroeger de schatzoekende rivaal van Cooper en tegenwoordig hebben ze een liefdesrelatie. Ze wenkt dat je bij haar op de achterbank moet landen. Serieus?! Dat is toch niet te doen met dit pak, je bent allang blij dat je niet plat op je snater valt, maar sturen? Je grijpt de vleugels nog steviger vast en probeert het slingerende pad van de auto te volgen.

Zodra je dichterbij bent, hoor je Landra roepen: 'Lekker bezig, Coop! Rij maar mee!'

Haar stem klinkt anders dan in de vorige games. Misschien hebben ze voor dit deel een andere stemacteur ingehuurd. Je probeert jezelf klein te maken en rustig naar beneden te zweven. Je landing is niet perfect, niet zoals Cooper Hawke het zou hebben gedaan (je schopt Landra namelijk per ongeluk tegen haar hoofd), maar je zit in de auto!

‘Sorry,’ roep je, ‘dat was niet de bedoeling!’

Maar dan kijkt Landra om en stokt je adem in je keel. Ze grijnst namelijk heel eng en dan grijpt ze haar lange haar en trekt zo haar hele gezicht eraf. Het is een masker!

‘Verrassing!’ zegt Declan Redgrave grijnzend. Je wilt hem een klap verkopen, maar hij is sneller en hij schiet op je met een minipistooltje. Je voelt iets prikken in je nek... Alles wordt wazig... En dan weet je niets meer.

**GA NAAR**

**PAGINA 36**

**T**

**! PRESTATIE ONTGRENDELD**

**WAARDELOZE ENERGYDRANKRECLAME**

**INEENS DENK JE WEER** aan die persoon die aan het houtsnijwerk slingerde, dat zou jij zelf ook zo kunnen doen. Je draait je om en vuurt een raket af op de verankering van de brug.

*BOEM!*

De gorilla begrijpt er eerst niks van... maar dan wel en hij kijkt doodsbang om zich heen. Hij probeert weg te komen, maar de brug schiet al los. Jij houdt je stevig vast en je slingert richting de volgende tak.

*BONK!*

De brug slaat tegen de boom en door die klap kom jij tijdelijk in ademnood. Maar dat is minder erg dan wat de gorilla overkomt, hij wordt namelijk losgeslagen en valt... jouw kant op! Je knijpt je ogen dicht en houdt je adem in, klaar voor een ongemakkelijke kennismaking met een gigantische apenbips. Maar net voordat die apenbips tegen jouw gezicht aan smakt, voel je de brug schudden. Hij heeft zich vastgegrepen. Hij begint te klimmen en jij grijpt zijn vacht vast. Hij draagt je zo mee naar boven!

Wat een geluk. Je laat los en wilt door met je reis, maar die aap is toch nog niet helemaal klaar met je. Toch geen geluk. Hij pakt je op en gooit je hoog (hoger!) de boom in en je komt terecht tussen drie andere gorilla's die samen edenbesjes zitten te eten en boos zitten te kijken. Echt geen geluk!

‘Hoi jongens,’ mompel je zo aardig mogelijk. ‘Ik wilde jullie echt niet storen, ik...’

De gorilla's slaan op hun borst en komen meteen op je af.

‘Waaah!’ Je rent zo hard als je kunt weg over de kronkelende takken. Dan glicht de game even, waardoor de *frame rate* hapert en jij bijna struikelt... Maar net niet. Waarom niet? Maar nog voordat je je af kunt vragen wat er zojuist is gebeurd...

Heb je dit boek geleend uit de bibliotheek of lees je het e-book?  
Schrijf je antwoorden dan op een los vel papier.



[www.uitgeverijdefontein.nl](http://www.uitgeverijdefontein.nl)

Op pagina 86-90 heb ik een boodschap verstopt.  
Een andere hint helpt je die te ontcijferen.

Oorspronkelijke titel:

*Escape from a Video Game: The Secret of Phantom Island*

Verschenen bij Andrews McMeel Publishing, een imprint van Andrews  
McMeel Universal, Kansas City, Missouri, U.S.A.

© 2020 Dustin Brady / Jesse Brady

Voor deze uitgave:

© 2024 Uitgeverij De Fontein, Utrecht

Vertaling: Peter Nilsson

Omslagafbeelding: Jesse Brady

Grafische verzorging: Bert Holtkamp

Uitgeverij De Fontein vindt het belangrijk om op milieuvriendelijke  
en verantwoorde wijze met natuurlijke bronnen om te gaan. Bij  
de productie van het papieren boek van deze titel is daarom  
gebruikgemaakt van papier waarvan het zeker is dat de productie niet  
tot bosvernietiging heeft geleid.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden  
verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand,  
of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij  
elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen of enige andere  
manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN 978 90 261 7045 4

ISBN e-book 978 90 261 7046 1

NUR 282, 283