

**TOP
SECRET**

EXTRACTIE

Hoi! Ik ben Raj. Leuk je te ontmoeten. Nogmaals sorry van je geld. Je vraagt je vast af of ik het heb. Eh, nee. Ik heb eigenlijk helemaal geen geld. Ik ben tien. Maar ik kan je wel helpen het terug te vinden!

Een paar maanden geleden werd ik in een game gezogen die *Cooper Hawke en het geheim van het Spookeiland* heet. Ik denk dat Spookeiland een best wel toffe plek is voor een vakantie. Er is een dorp van boomhutten, een echte vulkaan en een gigantische slang die altijd probeert je op te eten. Alles op Spookeiland was te gek, tot twee schurken mijn leven daar begonnen te verzieken. Ik heb ze tegengewerkt met bijen en toen probeerde een raar monster me een bes te laten eten en toen heeft iemand die 'De Bouwer' heet die schurken veranderd in nullen en enen. Ik heb een heel verhaal geschreven over dat alles. Helaas is dat hele verhaal ontploft.

Toen ik uit het spel was ontsnapt, ging ik op zoek naar die Bouwer. Hij klonk als een echte slechterik. Als ik hem tegen zou houden, dan zou ik waarschijnlijk de hele wereld redden en dan zou er vast een film over me gemaakt worden. Dat is hoe ik bij de bibliotheek terecht kwam. Ik gebruik graag de computers in de bieb voor mijn onderzoek want mevrouw Welchman achter het grote bureau lacht altijd naar me als ik binnenkom.

Toen ik de computer in de bieb aanzette, deed ik wat ik altijd doe: ik zocht Bionosoft games op. Ik weet dat dat een vreemde manier is om de wereld te redden, maar dat was de enige aanleiding die ik had. Ik ging naar een website waar nerds met elkaar konden chatten zonder dat iemand ze nerds noemde en vond daar een thread over Cooper Hawke en het geheim van het Spookeiland. De eerste paar pagina's stonden vol met geklaag over dat het spel maar niet uitkwam, maar toen begon Contra87 zich ermee te bemoeien. Meneer Contra had veel informatie te delen. Dingen die iemand die het spel niet had gespeeld, niet zou kunnen weten. Mijn hart begon sneller te kloppen.

Ik heb Contra87 een privébericht gestuurd. Hij reageerde meteen met allerlei interessante feitjes. Ik stelde hem nog een paar vragen en liet toen een bommetje vallen.

HEEFT IEMAND DIE EDENBES GEGETEN?

Ik kneep mijn ogen dicht en drukte op VERZENDEN. Niemand wist iets over de edenbes, behalve de schurken en ik. Het duurde lang maar uiteindelijk kreeg ik een bericht terug. Het was maar één woord.

JAKE?

Voor het geval je het vergeten bent: ik heet dus Raj. Mijn hele leven ben ik nog nooit door iemand 'Jake' genoemd, ook niet per ongeluk. Mijn antwoord bestond uit drie woorden.

IK BEN HET.

Ik wil wel even benadrukken dat dat dus geen leugen was! Ik was het toch?

Meneer Contra reageerde bijna meteen.

BEN JE VEILIG?

Gelukkig, dat was een makkelijke vraag.

JA.

Ik leunde naar voren en hield mijn adem in.

PIIIIIEEEEEEEP!

Ik schrok me een ongeluk toen de speaker van de bibliotheek piepte.

'De bibliotheek zal over een kwartier sluiten,' zei mevrouw Welchman over de intercom. 'Maak alstublieft uw laatste keuze en check uw boeken uit.'

Nee! Ik had meer tijd nodig! Ik keek naar de klok en toen weer naar het scherm. Contra87 had me nog een laatste bericht gestuurd.

BLIJF WAAR JE BENT. IK KOM JE HALEN.

Ik sprong overeind en ging op zoek naar een verstoppiek. Achter een boekenkast? Onder een tafel? Toen zag ik dat de deur van de voorleeskamer een stukje openstond. Ik glipte naar binnen en verstopte me in de kast vol zitzakken als een soort superspion.

De meeste kinderen kunnen zich niet in de bieb verstoppen na sluitingstijd zonder dat iemand ze komt zoeken, maar ik wist dat dat voor mij geen probleem zou zijn. Mijn ouders zijn allebei gestorven toen ik jong was en sindsdien heb ik geen vaste woonplek meer gehad. Soms ben ik bij een tante, soms bij een vriend en soms een vriend van mijn tante. Dat is niet de leukste manier om op te groeien, maar je kan zo wel rondsluipen zonder al te veel vragen te krijgen.

Een uur later was de bibliotheek donker en stil en had ik nog steeds geen plan om met de schurken om te gaan. Het beste wat ik had bedacht was een pop maken van zitzakken als een afleiding, maar dan... Meer wist ik nog niet. Ik had al wel een naam voor de zitzakpop: Zander de Zak. Dat was mijn hele plan.

Ik sloop uit de kast en begon Zander te bouwen toen de deur van de bieb openklikte. Griebels! Ik gluurde door het raam. Een onopvallend busje. Dit was het moment. Ik stond met mijn rug tegen een boekenkast en probeerde mijn ademhaling te kalmeren. Toen hoorde ik een geluid dat ik niet had verwacht.

Brrrrroeeemmmmm!

Meen je niet! Het was het schoonmaakbedrijf. Natuurlijk. Ik schudde mijn hoofd en kroop terug in mijn nest van zitzakken. Toen zag ik iets bij de computers waardoor ik verstijfde. Alle schermen waren donker behalve de ene die ik had gebruikt. Die was rood aan het flikkeren.

Piep! Piep! Piep!

Het begon te piepen. Hard. Nog harder dan de stofzuiger.

Piep! Piep! Piep!

‘Ssssjjjjjt!’ suste ik het scherm. Maar het deed niet stiller, want het was een computer. Het piepen werd zelfs harder.

PIEP! PIEP! PIEP!

Ik schuifelde erheen om hem uit te zetten. De stofzuiger ging uit. ‘Hallo?’ vroeg de schoonmaker. ‘Is er iemand?’

Ik dook weg en drukte de aan-knop van de computer in. Maar hij ging niet uit. In plaats daarvan kwam er een bericht in beeld: ‘Aanvang extractie’. Toen begon de computer te brommen als een vliegtuig dat op gaat stijgen.

BrrrrrrrrroooooOOOOEEEEEM!

Eindelijk hield de herrie op. Ik had hem uitgezet.

Ik zakte in elkaar op de grond. Nu moest ik nog een manier bedenken om terug te komen bij...

‘Wah!’

Iets had mijn schouder gegrepen. Ik draaide me angstig om en zag een blauwe, digitale hand uit het computerscherm komen. Ik probeerde de hand weg te slaan, maar het trok me zo door het scherm heen.

SLECHTE IRON MAN

Toen ik door het scherm heen kwam, verdween de hand. Alles verdween. Ik viel door een zwart niets en ik was bang voor wat ik aan de andere kant aan zou treffen... Maar ik was ook wel een beetje benieuwd en blij om weer in een game te zitten. Toen ik ineens op de grond stond, draaide ik snel rond, klaar om met de blauwe hand te gaan vechten.

Maar er was geen hand. Ik was helemaal alleen.

Ik keek rond om te zien waar ik eigenlijk was aangekomen. Ik stond in een kamer die helemaal wit was, dus het was een ruimteschip of een psychiatrische inrichting. Ik hoopte dat het dat eerste was. Er was sowieso genoeg techniek in de kamer dat die kans best groot was. Er waren robotarmen en duizenden knoppen en verstrengelde snoeren en...

Aha!

In het midden van de grote computer stond een glazen stolp. In die stolp zweefde een blauwe kubus. Het gloeide zoals belangrijke dingen in games altijd gloeien. De stolp ging vanzelf open toen ik er in de buurt kwam. Toen ik heel dichtbij was voelde ik statische elektriciteit op mijn gezicht, alsof er energie van de kubus afkwam. Dit leek me echt iets waarvan de slechteriken niet zouden willen dat ik het had. Zonder er langer over na te denken, of handschoenen aan te doen voordat ik dit mysterieuze ding aanraakte, stopte ik het in mijn zak.

BLLLAAAMMMMM! BLLLAAAMMMMM! BLLLAAAMMMMM!

Een keihard alarm ging af en lichten begonnen te flitsen. O, o. Ik rende de kamer uit, een gang door en kwam tot stilstand bij een raam dat van de vloer helemaal tot het plafond kwam. Buiten dat raam zag ik een zwarte lucht vol sterren. Een paar tellen geleden was ik heel blij geweest dat ik in een ruimteschip zat, maar nu betekende het vooral dat ik geen kant op kon.

DREUN. DREUN. DREUN.

Super. Ik had bezoek. Aan het gedreun te horen was mijn nieuwe vriend de ongelukkige combinatie van groot en snel. Ik rende weg van de voetstappen.

DREUN. DREUN. DREUN.

Ik dook de eerste de beste kamer in en sloeg de deur dicht. Het was de machinekamer. Het was helaas geen wapenkamer vol laserguns (dat was ook te makkelijk geweest), maar er waren hier in ieder geval genoeg kleine verstoppelkes waar alleen een kind in zou passen. Ik vond een lading pijpen bij de motor in de buurt en wurmde mezelf daar tussen. Tegen de tijd dat de voetstappen bij de kamer aankwamen, zat ik zo ver tussen het doolhof van pijpen dat geen volwassene ooit bij me in de buurt kon komen.

Krraaaaaaaaaaaaak.

De deur ging langzaam open.

DREUN. DREUN. DREUN.

Ik lag zo stil als maar kon en hield mijn adem in. Ik keek tussen de buizen door naar het witte plafond hoog boven me en ik probeerde onzichtbaar te zijn. De voetstappen kwamen dichterbij tot ze bijna boven me stonden. En toen zag ik tot mijn schrik dat ze inderdaad boven me stonden. Iemand in een of ander kwaadaardig Iron Man-pak liep met magnetische laarzen over het plafond.

DREUN. DREUN.

Het was even stil.

De Slechte Iron Man stond stil, keek naar een tablet in zijn handen en keek toen recht naar mij. Zijn helm had een bril waarin ik perfect mijn eigen angstige spiegelbeeld zag.

Vrrroemmmmm-BAF!

Nog voordat ik kon zwaaien, zette Slechte Iron Man zijn magnetische laarzen uit en knalde hij op de buizen boven mijn hoofd.

TSSSSSSSSSS!

De buizen kraakten onder zijn gewicht en de kamer hing vol met stoom dat uit de buizen ontsnapte. Ik zag niks meer, dus ik greep om me heen tot ik iets voelde dat een hendel kon zijn. Ik trok er aan.

BLLAAAaaaammmmm.

De sirene hield op met loeien. De stoom trok weg. De lichten gingen uit. Zelfs de kunstmatige zwaartekracht van het schip ging uit. Ik had blijkbaar een soort noodrem gevonden. Ik gebruikte de hendel om mezelf tussen de buizen uit te trekken. De uitgang vinden leek hopelijk, het was pikkedonker. Of, nou ja, bijna pikkedonker. Ergens gloeide iets... Maar waar precies?

O nee toch.

Het enige licht in de kamer kwam van de gloeiende blauwe kubus in mijn eigen zak. De Slechte Iron Man zou me zo makkelijk kunnen vinden. Ik krulde mezelf op tot

een kleine bal om zo de gloed af te schermen, maar daardoor knalde ik met mijn kop tegen iets dat hard was, van metaal en wat een enorme herrie maakte. Ik moest uit deze kamer zien te komen. Nu. Ik nam een risico en haalde de kubus uit mijn zak om als zaklamp te gebruiken.

Holy moly.

Toen ik de kubus bij de muur hield, knetterde er iets en de metalen muur veranderde heel even in een neonkleurig, digitaal grid. Ik wist niet waarom dat gebeurde, maar ik was wel blij dat ik daardoor de uitgang zag. Ik duwde mezelf de kamer uit en zweefde door de gang.

KLOENK!

O, o. Dat klonk alsof Slechte Iron Man de uitgang ook had gevonden. Ik wapperde met mijn armen om sneller te zweven, maar dat maakte niets uit behalve dat ik er nog wat suffer uitzag. Gelukkig zag ik een smalle ventilatieschacht aan het plafond waar ik mezelf in trok. Slechte Iron Man zou me hier misschien wel zien, maar hij was zelf veel te groot om er ook in te passen. Ik kroop dieper en dieper het schip in.

Kraak-knetter-POP!

Daar was het weer, dat neon grid! Ik hield op met kruipen om de kubus harder tegen de metalen wand van de schacht te duwen, benieuwd wat er zou gebeuren. En of er iets gebeurde.

De kubus begon feller te gloeien. Het geknetter werd luider. Ik voelde iets tintelen in mijn arm. Toen–

SSSSCCHHHEEUUURRRR!

Het neon grid brak open en ik zag een blauwe, gloeiende scheur. Hoe langer ik de kubus zo vasthield, hoe groter de scheur werd. Uiteindelijk werd het zo groot dat ik mijn hele hand door de scheur kon steken. Moest ik dat proberen? En toen greep iets mijn been.

‘WAAAAAHHH!’

Slechte Iron Man! Ik greep naar de scheur en zodra ik het blauwe aanraakte, werd ik naar binnen gezogen.

Ik tuimelde weer door het zwarte niets, net als toen ik door de monitor van de computer werd gesleurd. Alleen toen ik dit keer aan de andere kant terechtkwam, was ik niet op een ruimteschip in de ruimte.

Ik stond naast het Vrijheidsbeeld. En de ogen van het beeld gloeiden rood.

AANVAL OP NEW YORK

‘Jahoooooooo!’

Ik ben aangekomen bij Full Blast! DE Full Blast!

Je kent Full Blast wel, toch? Dat is het eerste spel waar Bionosoft mensen in gevangen heeft genomen. Ze hadden beloofd dat het spel vernietigd was, maar nee hoor, hier was het nog in alle glorie.

En ik zat niet alleen in Full Blast, ik was aangekomen bij het bekendste level van het hele spel: Aanval op New York. Op elk moment zou er een leger gigantische buitenaardse insecten aan komen vlieger en ik zou met ze racen tot de top van het Vrijheidsbeeld. Ik wreef in mijn handen, ik kon niet wachten!

Ojee.

Mijn handen.

Mijn linkerarm zou een blaster moeten zijn. Waar was mijn wapen? Ik had geen tijd om te zoeken, de insecten kwamen al van alle kanten op het eiland af. Ik rende naar het Vrijheidsbeeld, maar werd na twee stappen al neergehaald door een enorme bidsprinkhaan. Ik gilte zoals de meeste actiehelden ook wel eens hebben gegild en toen slikte de bidsprinkhaan me in één keer door.

Het level begon zodra ik dood was weer opnieuw. Dit keer begon ik meteen met rennen. De bidsprinkhaan kwam weer op me af.

‘BRRRRAAAAAAWWWWWW’, krijste het.

Ik stak mijn blauwe kubus uit naar het monster. ‘Terug jij!’

De sprinkhaan keek naar de kubus, dacht even na met zijn kleine game-breintje en besloot dat hij niet onder de indruk was. Hij sprong op me af.

ZAP!

Toen de sprinkhaan dicht bij de kubus kwam, kromp hij tot het formaat van een normale bidsprinkhaan. Ik trapte hem tot moes.

Meer insecten kwamen in de buurt. ‘Terug!’ schreeuwde ik, dit keer wat zelfverzekerder.

ZAP!

De kubus wachtte nu niet meer tot de insecten in de buurt kwamen. Een hele lading kromp in een keer. Ik giechelde en rende naar het Vrijheidsbeeld. 'Ik ben ONVERSLAANBAAR!' riep ik, terwijl ik de kubus omhooghield.

ZAP!

Uit de kubus schoot een bliksemschicht de lucht in, waardoor de blauwe lucht ineens veranderde in een orkaan. Zwarte donderwolken kwamen samen en een storm stak op. 'Wacht!' riep ik. 'Terug, ongedaan!'

De kubus trilde in mijn hand en negeerde mijn bevel volledig. Het schoot een blauwe energiestoot naar de insecten waardoor ze veranderden in een vreemde mengeling van elkaar. Er waren wespen met spinnenpoten, wandelende takken met schorpioenstaarten en iets dat eigenlijk gewoon een paar ogen met vleugels was. Ze waren allemaal eng, maar ik schrok nergens zo van als wat er daarna gebeurde.

'Wat gebeurt hier?' donderde een stem van boven.

Was dat De Bouwer? Ik rende het Vrijheidsbeeld in om te schuilen.

'Hallo?' zei de stem, 'is daar iemand?'

In het beeld klom ik een trap op en sprong toen naar een richel.

'O nee,' zei de stem, die veel te bang klonk om De Bouwer te kunnen zijn. 'Neeneeneenee! Tito, zie je dit?'

Gemuteerde beesten stroomden naar binnen door de opening onder in het beeld en ze begonnen over elkaar heen naar boven te klimmen. Ik slingerde naar een andere richel om ze voor te blijven en vond toen een ladder.

'We hebben te maken met een glitch in Full Blast,' zei de stem, 'ik ga het spel resetten. Als er nog iemand inzigt, dan heb je tien seconden om uit te loggen voordat je wordt gedeletet met de rest van de data.'

Tien seconden om bovenop het Vrijheidsbeeld te komen? Onmogelijk. Ik sprong naar het volgende platform en gebruikte de kubus om nog zo'n scheur te openen.

'BRRRRRAAAAAAWWWWW!'

Voor me kwam weer een bidsprinkhaan neer.

'NU EVEN NIET!' ik wees naar het beest met de kubus.

ZAP!

Maar het kromp niet. Het werd alleen maar groter. Veel groter!

'Vijf seconden nog,' riep de stem.

Ik duwde de kubus tegen de muur en hield het daar terwijl de sprinkhaan groter en groter werd. Eindelijk–

KRAK!

Ik wou dat die krak een scheur was die openging. Ik had dat echt graag gezegd. Helaas was dit een veel ergere krak. Dit was het geluid van de grond die onder me vandaan viel. Ik viel naar beneden, naar die krioelende massa gemuteerde insecten.

‘Drie.’

Iets greep me uit de lucht.

‘Twee.’

Het was Slechte Iron Man. Hij pakte de kubus af.

‘Een.’

Slechte Iron Man kneep in de kubus. Het flitste blauw en toen werd alles zwart.

NIET COOL, SAMUS

Ik viel weer door de duisternis. ‘Ugh, alweer een game?’ hoor ik je zeggen. Ja, ik weet het, het is lastig bij te houden. De volgende keer zal ik het simpeler houden door gewoon minder dingen mee te maken.

In deze nieuwe game scheerde een hogesnelheidstrein door een futuristische stad. Ik kwam boven op die trein terecht, tegenover Slechte Iron Man. Nu was hij degene die de kubus vasthad. Het viel me op dat de kubus niet meer blauw was, maar een dreigend bloedrood.

Ik ging wijdbeens staan om mijn evenwicht te bewaren op de dendurende trein en ik hield mijn vuisten omhoog. Als ik hier ten onder zou gaan, dan zou ik wel vechtend ten onder gaan. Maar Slechte Iron Man wilde niet vechten. In plaats daarvan opende hij de klep van zijn helm.

Slechte Iron Man is eigenlijk, je raadt het al, Slechte Iron WOMAN!

Ja, ik realiseer me dat ik er niet van uit moet gaan dat iedereen in een ruimtepak een man is. Ik heb Metroid gespeeld, ik ken Samus. Maar de vrouw in dit pak zag er niet uit als Samus of als welke andere gameheld dan ook. Ze zag eruit als een normaal, schoolgaand kind met sproeten, die misschien voetbal speelt maar absoluut geen achterwaartse salto's kan uitvoeren terwijl ze schiet met twee blasters.

Toen deed ze iets dat zo oncool was dat niemand haar ooit serieus zou kunnen nemen als game-slechterik. Ze begon iets te zeggen, dat gezien haar uitdrukking erg belangrijk moest zijn, maar zodra ze haar mond opendeed, waaide haar haar meteen haar mond in. Ze schudde wild met haar hoofd en spuugde de pluk haar weer uit met een pffrrrrtttt-geluid, waarna ze haar mond weer opendeed om het nog eens te proberen... En toen gebeurde hetzelfde nog een keer. Dit keer stikte ze er bijna in en begon ze te proesten. Uiteindelijk hield ze haar haar vast en gilte ze tegen de wind in ‘WAAR IS JAKE?!

Jake? Wie is Ja-

Oooo, Jake. Van de computer in de bieb. Ik mompelde en zocht naar een uitleg. ‘Eh, nou weet je, ik...’

Ik hoefde verder niets meer te zeggen, want ze had al wel door dat ik geen idee

had wie Jake was. Ze kwam dichterbij en liet een foto zien. 'Jake,' zei ze.

Mijn ogen werden groot. Jake was een van de schurken die ik tegen was gekomen op Spookeiland. Ik wist zijn naam toen niet, dus ik noemde hem 'Bananenblauweplek' omdat hij een foieilelijke banaan-vormige blauwe plek had nadat ik een bananen-sloopkogel tegen zijn gezicht had geslingerd. Ik wist niet hoe ik tegen dit meisje moest zeggen dat Jake dood was of op z'n minst veranderd in nullen en enen en dat dat er best pijnlijk uit had gezien.

Maar ook dat hoefde ik niet uit te leggen, want ze begreep de blik op mijn gezicht. Ze opende een luik in het dak en we gingen allebei de trein in. Toen we binnen waren, begon ze snel te praten. 'Ik heet Liz. Jake is mijn broer. Het interesseert me niet wie jij bent of hoe je mijn broer kent. Vertel me gewoon waar hij is, want we hebben bijna geen tijd meer.'

'Oké, nou, hoi Liz, leuk je te ontmoeten. Ik heet Raj. Ik weet niet hoe ik je dit moet vertellen, want ik denk niet dat je het leuk gaat vinden...'

'Ik zei al dat het me niet interesseert,' riep Liz op een manier die meer paniekerig klonk dan boos. Ze hield de kubus omhoog. 'Dankzij jou gaat dit binnen een paar minuten alles doen smelten. Dus vertel me waar mijn broer is, want ik ga niet weg zonder hem.'

'Hij is er niet meer,' zei ik.

'Hoe bedoel je "er niet meer"?'

'Hij, eh, veranderde in enen en nullen.'

Ze knipperde even met haar ogen. Toen kreeg ze een stalen uitdrukking op haar gezicht. 'Nou, dan is hij dus niet weg, of wel soms?' vroeg ze, terwijl haar stem brak. 'Dus dit is wat we gaan doen. We nemen deze kubus mee naar de achterkant van de trein en we zorgen dat het onderweg helemaal niets aanraakt. Snap je dat?'

Ik knikte.

'Niets.'

Ik knikte nog een keer.

'Dat is echt heel belangrijk.'

'Ik snap het.'

Ze staarde me aan om zeker te weten dat ik het serieus nam. Ze stak de kubus in een van de opbergvakjes van haar pak en opende de deur naar de volgende wagon. Toen ze dat deed, wikkelde een enorme robotspin zich om haar hoofd.

HET ERGSTE WAT JE KUNT DOEN

Het Slechte Iron Man-pak van Liz zat vol snufjes en techniek: een koplamp, magnetische laarzen, meer opslagruimte dan een kleine vrachtwagen. Maar wat het niet had was, blijkbaar, een wapen. Liz probeerde te vechten tegen de robotspin maar ze had zes armen minder dan haar tegenstander. De robotspin worstelde haar tegen de grond en stond op het punt iets heel onprettigs te doen met haar gezicht.

Toen zag ik iets op Liz' arm: een gloeiende knop die verdacht veel leek op de knop die de schurken hadden op Spookeiland. Ik durfde te wedden dat die knop haar terug zou brengen naar de echte wereld. Liz kon niet bij de knop, want haar armen werden vastgehouden, maar misschien dat ik kon helpen. Ik sprong op haar af.

Liz schreeuwde toen ze zag wat ik van plan was, vond toen een extra lading kracht en duwde de spin van haar af. Voordat hij opnieuw aan kon vallen, greep Liz een van de poten van de robot, slingerde hem rond en gooide hem een raam uit. Toen keek ze naar mij.

‘Dat mag je dus ook niet aanraken,’ waarschuwde ze.

‘Ga je daarmee niet terug naar de echte wereld?’ vroeg ik. ‘Ik probeerde alleen te helpen.’

‘Dat zou het ergste zijn wat je kunt doen.’

‘Ik dacht dat iets aanraken met de kubus het ergste zou zijn wat ik kon doen.’

‘Ze zijn allebei erg.’

‘Je moet het me wel uitleggen.’

‘Nee, je moet me gewoon vertrouwen.’ Liz liep door de wagon.

‘Waarom zou ik je vertrouwen? Jij werkt toch voor de slechteriken?’

Liz deed de volgende deur op een kier om te checken of er meer spinnen waren. ‘Ik werk inderdaad voor de slechteriken, maar dat doe ik alleen om mijn broer te vinden.’

‘Je weet dat je broer slecht is, toch? Hij probeerde me te vermoorden.’

‘Schuif eens op.’ Liz trapte de deur open en leunde naar achteren waardoor de volgende twee robotspinnen langs haar sprongen. Toen rende ze de volgende wagon in. Ik rende achter haar aan en sloeg de deur achter me dicht.

‘Mijn broer is de enige familie die ik heb,’ zei Liz, ‘hij heeft vast foute dingen gedaan, maar hij is wel een goede gast.’

‘Oké, maar eh, hij probeerde me dus te vermoorden en ik ben een kind! Je mag een kind niet vermoorden.’

‘Door al dit gezeuter heb ik nu ook zin om je te vermoorden.’

‘Ik wil gewoon de slechteriken tegenhouden,’ zei ik, ‘ik hoop dat je weet dat deze mensen echt heel slecht zijn.’

‘Ja, ja, weet ik.’ Liz gluurde door de volgende deur.

‘Ik kan ze bijna verslaan maar jij moet me vertellen wat jij van ze weet,’ zei ik.

‘Dit is veel groter dan jij denkt.’

‘Hoe bedoel je?’

Ze gaf geen antwoord. In plaats daarvan opende Liz een raam en klom naar buiten. Blijkbaar was er achter de deur iets waar ze geen zin in had. Ze klom weer naar het dak van de trein en strekte toen een hand uit om me omhoog te helpen. ‘Vertrouw je me al?’

Ik vertrouwde haar nog niet echt, maar ik pakte haar hand toch. Liz trok me omhoog en sprong toen naar de volgende wagon. Ze praatte me bij terwijl we over de trein naar achteren liepen.

‘Laten we beginnen met de kubus. Weet je wat die doet?’

‘Ja hoor, het is een soort *infinity stone*.’

Liz keek me vreemd aan.

‘Je weet wel, uit *The Avengers*.’

Liz schudde met haar hoofd. ‘Ik kijk niet naar die malle rommel. Het is een kwantumkubus.’

‘Een kwantumkubus klinkt net zo mal als een *infinity stone*!’

Liz zuchtte. ‘Weet ik. We noemen het een ‘qube’ met een ‘Q’, wat het eigenlijk alleen maar erger maakt. Hoe dank ook, De Bouwer heeft zes van deze in...’

‘Er zijn ook zes *infinity stones*!’

‘... Ze liggen in torens die begraven zijn in een ondergrondse bunker. Ze leveren stroom aan een kwantum computer. Toen ik begon met de zoektocht naar mijn broer, lukte het me om een baan te scoren in het team dat zorgt voor de kubussen. Daarom heb ik dit pak en deze laarzen.’

‘Als ze in een ondergrondse bunker–’

‘BUKKEN!’ onderbrak Liz me.

Ik wierp mezelf op mijn buik, net voordat de trein door een tunnel knalde. Toen de trein er aan de andere kant weer uitkwam, stond ik op en maakte mijn vraag

vraag af. 'Als die kubussen zo goed beschermd zijn in een bunker, hoe kan het dan dat ik er gewoon binnenliep en eentje pakte?'

'Dit is niet de echte kubus,' zei Liz, 'het is een virtuele weergave die gekoppeld is aan de echte kubus. Deze virtuele kubussen in games zijn de enige manier waarop we controle houden over de echte kubussen en dus gebruik kunnen maken van de kwantum computer.'

Ik knipperde een paar keer met mijn ogen. 'Uhm, oké, je hoort toch ook wel dat die zin echt nergens op slaat?'

'Hoor eens, ik snap het ook niet. Ik weet alleen dat die kubussen op hun docks moeten blijven staan in games. Je kan ze er heel even afhaken maar zodra je ze gaat gebruiken om gaten in muren te schieten en vijanden te krimpen, beginnen ze uit elkaar te vallen.' Ze staaarde me aan. 'Zodra dat begint te gebeuren, moet je ze per direct terugbrengen naar zo'n dock.'

'Want anders?'

'Decoherentie.'

'Decohewattes?'

Ze maakte een explosie-gebaar met haar handen.

Ik stopte. 'Serieus, het ontploft?'

'Waarschijnlijk is het nog erger dan dat.'

'Dat is geweldig! Dat is onze kans om De Bouwer neer te halen!'

Liz begon zich te ergeren. 'Je snapt het niet. We zetten deze kubus in de dock en halen Jake terug. DAN zien we wel hoe we de wereld kunnen redden of wat dan ook.'

'DE WERELD REDDEN IS NIET EEN "WAT DAN OOK" GEVAL!'

'We weten niet eens wat de computer doet. Waarschijnlijk iets saais.'

'We weten allebei...'

VROOOEEMMMMMM!

Een robot met draaiende messen als handen barstte door het dak van de trein heen, recht voor ons. Hij vloog ver omhoog en landde toen tussen ons en de laatste wagon in. Het wapperde dreigend met zijn meshanden, maar Liz leek totaal niet onder de indruk. Ze rende op de robot af met haar metalen arm voor haar gezicht als een schild.

BZZZZZZZZ!

De robot probeerde door haar arm heen te zagen, maar het pak van Liz was te sterk.

'Raj! Ga nu!' riep ze.

Ik gleed tussen de benen van de robot door en dook toen in het gat waar de

robot door het dak van de trein was gebarsten. Liz kwam al achter me aan en ze ging voor me uit de laatste wagon in. Ik sloeg de deur dicht.

We hadden het gehaald. Voor ons stond weer zo'n glazen stulp met een blauwe, glimmende kubus. Liz keek opgelucht en liep naar de stulp toe. Hij ging open. Ze haalde de gezonde kubus voorzichtig uit zijn dock.

BLLLAAAMMMMM! BLLLAAAMMMMM! BLLLAAAMMMMM!

Er ging een alarm af, maar Liz liet zich niet afleiden. Ze opende het vakje in haar pak en haalde de kubus die ik uit het ruimteschip mee had genomen eruit. Naast dat hij nu rood was, was hij ook opgezwollen alsof hij op het punt stond om te ontploffen. Ik voelde me misselijk. De kubus was bijna uit elkaar aan het vallen. We hadden de wereld kunnen redden, maar dankzij Liz ging dat niet door. Ik realiseerde me dat dit mijn laatste kans was om de kubus te vernietigen en de wereld te redden.

Dus ik nam die kans.

Toen Liz die rode kubus pakte, sprong ik op haar af met mijn hand uitgestrekt naar de 'TERUG NAAR HUIS' knop op haar arm.

Met de rode kubus in haar ene hand en de blauwe in de ander, kon ze me niet tegenhouden. Er was een zap, een flits en toen de lange val terug naar de echte wereld.

DE VLOER IS LAVA

Ik wist meteen dat ik een gruwelijke fout had gemaakt. Ik had mezelf rechtstreeks naar de schuilplaats van De Bouwer gestuurd zonder wapens en zonder een plan. Ik keek naar Liz voor hulp, maar zij draaide zich meteen om. Oké, dus: geen wapens, geen plan en geen vrienden.

Waarschijnlijk ook geen uitweg. De hele vloer van de enorme bunker leek te bestaan uit bubbelende, blauwe lava. De enige plek waar je kon staan was op een van de zes gigantische watertoren-achtige dingen die uit de lavavloer omhoogstaken. Liz en ik stonden op een van die torens en we konden geen kant op. De bunker leek op een locatie uit een game, maar ik herkende het uit Liz' beschrijving van de plek als de échte locatie van de kubussen. Ik moest hier ontsnappen voordat haar collega's arriveerden. Ik gluurde langs de rand van de toren omlaag of er toevallig een ladder was.

'Ik zou niet springen als ik jou was,' zei een ruwe stem. Ik keek omhoog en zag iemand anders, ook in zo'n Slecht Iron Man-pak, ondersteboven op het plafond staan. Hij schakelde de magneten van zijn laarzen uit en kwam recht voor me neer. 'Dat is vloeibare helium. Je bevriest zodra je het aanraakt.'

'Dit is een lastige situatie!' zei iemand anders. Ik herkende zijn stem uit dat Vrijheidsbeeld-level. Het was nog een Slechte Iron Man. Deze stond voor Liz met zijn armen omhoog. Liz hield de blauwe kubus dichtbij zich en ze stak de rode dreigend voor zich uit. Ondertussen zat die rode kubus vol barsten en klopte hij als een hart.

'Achteruit, Xander,' zei Liz.

Slechterik Xander liep achteruit. 'Een beetje hulp, Tito,' zei hij.

Tito, de Slechte Iron Man met de ruige stem, liep op Liz af. 'Geef dat aan mij,' zei hij.

Liz liep achteruit. 'Jij kende Jake, toch? Hij is mijn broer. Ik heb je dat nooit verteld.'

'Jake is er niet meer,' zei Tito terwijl hij op haar af bleef komen, 'en geef dat nu hier.'

'Ik heb dit nodig om hem terug te halen.'

‘En de baas heeft het nodig om zijn project af te maken,’ zei Tito.

‘We hebben bijna geen tijd en geld meer en hij wordt wanhopig. Als er iets fout gaat met die kubus, weet je wat hij ons aan zal doen, toch?’

Liz stond aan de rand van de toren. Ze hield de rode kubus over de rand, boven de vloeibare helium. ‘De Bouwer interesseert mij geen snars en zijn project ook niet. Ik wil alleen mijn broer terug. Nu achteruit jij, of ik laat dit vallen!’

Tito ging niet achteruit. Hij probeerde de kubus te pakken.

Liz liet hem vallen.

‘NEE!’ riepen Xander en Tito tegelijk.

De kubus tuimelde naar beneden tot het uiteindelijk in de blauwe massa viel.

WHOESJ!

Toen de kubus de vloeibare helium raakte, kwam er een energiestoot uit waardoor we allemaal achterover vielen. Tegelijkertijd ontplofte er een toren aan de andere kant van de kamer, waardoor de lucht zo hard trilde dat ik het gevoel had dat al mijn cellen zich opnieuw aan het schikken waren. Een rode flits schoot uit de toren, omhoog door het plafond, als een vlammenwerper. De helium veranderde van blauw in rood en begon nog harder te borrelen. Toen begon een tweede toren in te storten.

‘CONTROLEKAMER!’ riep Xander, terwijl hij de magneten van zijn pak weer inschakelde. Hij vloog weer omhoog naar het plafond en begon naar een kamer te rennen die mij nog niet was opgevallen. Het hing dan ook aan het plafond dus je kon er alleen met magnetische laarzen komen.

Tito ging niet met zijn collega mee naar de controlekamer. In plaats daarvan greep hij Liz. ‘Je sleurt mij niet mee naar beneden,’ gromde hij tegen haar. Toen griste hij de laatste kubus uit haar hand en duwde haar van de toren af.

NOODGEVAL

‘LIZ!’ schreeuwde ik.

Tito draaide zich om, gromde en kwam op me af. ‘Dit is allemaal jouw schuld.’ Ik hief mijn vuisten op om te vechten, maar dat was niet nodig. Onze toren begon ook in te storten. Tito’s ogen werden groot. Hij reikte naar de magneten-knop op zijn pak.

‘Wacht!’ ik dook op hem af en haakte mezelf om zijn been net voordat hij naar het plafond schoot.

Brrrrrrrrrrrrrr-KLABAM!

En ineens hing ik ondersteboven als een vleermuis aan Tito’s laars, tien meter boven de toren. Zowel Tito als ik waren verbaasd dat mijn gewicht in combinatie met de zoef omhoog, genoeg was om zijn voet uit zijn laars te ploppen. Tito hing ongemakkelijk aan het plafond aan een laars en een sok, terwijl ik me krampachtig vasthield aan zijn andere, nu lege laars.

‘Geef dat terug!’ schreeuwde Tito.

Dat was ik zeker niet van plan. Vooral omdat ik dat niet kon, maar ook omdat ik dan dood zou gaan.

‘Tito!’ riep Xander vanuit de controlekamer. ‘Ik moet het netwerk stabiliseren, jij moet de kubus terugplaatsen op het dock! Doe het nu voordat alles ontploft!’

Tito, kwam ik achter, was niet heel goed in het opvolgen van instructies. In plaats van in een game duiken om de kubus terug te zetten, ging hij door met mij schoppen en slaan. ‘GEEF TERUG! NU!’

Hij greep naar me toen hij ‘NU’ riep en kreeg daarbij mijn shirt te pakken, maar liet ook de kubus vallen. Toen de kubus op de toren terechtkwam, flitste hij, toen verdween hij en toen – *BING!* – verscheen hij weer maar dan op een andere toren.

‘Ik dacht dat het netwerk stabiel was!’ riep Tito naar de controlekamer.

‘Ik zei dat ik het aan het stabiliseren was,’ riep Xander terug. ‘Grijp die kubus, anders vliegen we allemaal de lucht in!’

Deze ene keer deed Tito wat er van hem werd gevraagd. Hij hinkelde op één been over het plafond, maar hij was te langzaam.

BING!

De kubus lag nu op de volgende toren. Toen gebeurde er iets merkwaardigs.

KLOENK!

Huh?! Het was Liz! Ze kwam vanuit het niets aanvliegen en bleef plakken aan de zijkant van de toren. Zo had ze de val van de vorige toren dus ook overleefd. Toen Tito haar naar de kubus zag klimmen, begon hij als een bezetene te hinkelen. Ze kwamen precies op hetzelfde moment aan.

BING!

En voordat ze hem konden grijpen, verdween de kubus alweer... En verscheen hij op de toren recht onder mij! Ik hoefde alleen maar deze laars los te laten, dan kon ik hem zo pakken. Ik keek naar beneden.

Nee hoor. Nee, nee, nee. Veel te ver. 'De groene knop!' riep Liz, 'druk op de groene-OEF!' Tito tackelde haar halverwege die zin.

Ik keek naar de laars. Daar bij de hak zat hij: een kleine, groene knop met daarbij het woord 'NOODGEVAL'. Nou, dit telde wel als een noodgeval. Ik drukte op de knop en de laars liet zijn grip op het plafond los.

'WAAAAAHHH!'

Net voordat ik tegen de grond smakte, draaide de laars om en remde hij heel even af om mijn val op te vangen. Ik kwam zacht terecht en dook naar de kubus.

BING!

Te laat, hij was alweer een toren verderop. Tito, Liz en ik staarden allemaal even naar de kubus voordat we allemaal hetzelfde realiseerden. De kubus was niet willekeurig heen en weer aan het teleporteren. Hij ging met de klok mee, de kamer rond. Dat betekende dat hij nog langs drie torens moest voordat hij weer bij Tito en Liz zou zijn.

BAM!

Tito ramde Liz. Hij wilde dit keer zeker weten dat ze echt het hele eind naar beneden zou vallen en in de bubbelende massa terecht zou komen. Liz probeerde hem te ontwijken, maar hij was goed getraind in gemeen zijn en zij duidelijk niet. Hij duwde haar naar de rand en ze kon maar net op tijd de magneten van haar laarzen weer inschakelen.

BING!

De kubus was weer een toren dichtbij.

Tito had Liz aan het plafond kunnen laten hangen terwijl hij op de kubus wachtte, maar hij wilde haar dit keer echt uitschakelen. Hij zoefde naar het plafond om het gevecht af te maken.

‘TITO!’ schreeuwde Xander vanuit de controlekamer. ‘RICHT JE OP DE KUBUS! IK HOUD HET NETWERK NIET LANG MEER STABIEL!’

BING!

Nog een toren te gaan.

Liz wriemelde zichzelf los van Tito en schakelde haar laarzen weer uit. Tito dook achter haar aan. Hij zou haar binnen een paar tellen uitschakelen en ze wisten het allebei. Liz probeerde naar het midden van de toren te kruipen, maar Tito duwde haar terug. Ik wilde wel helpen, maar wat kon ik doen vanaf de andere kant van de bunker en met maar één laars?

‘Jake was zwak, net als jij,’ gromde Tito.

BING!

De kubus was nu op de toren bij Tito en Liz. Als ik iets ging doen, dan moest het nu zijn. Ik mikte de laars op Tito’s hoofd en drukte op de ‘NOODGEVAL’-knop.

Tito was zo druk met genieten van zijn overwinning op Liz, dat hij de laars niet aan zag komen.

BAF!

De laars ramde hem tegen zijn achterhoofd waardoor hij pardoes van de toren af tuimelde.

‘TITO!’ riep Xander.

Nu Tito geen gevaar meer vormde, rolde Liz naar de kubus toe, maar ze was te laat.

BING!

Nu lag hij weer op mijn toren. Als ik die kubus nu van de bunker afgooide, zou alles ontploffen. De Bouwer zou uitgeschakeld zijn en er zou een film over mij gemaakt worden. Dit was eindelijk mijn kans om de wereld te redden.

Ik heb die kans niet genomen.

BING!

‘Waar ben je mee bezig?!’ riep Liz, toen ik de kubus weer liet verdwijnen van mijn toren.

‘Gebruik hem maar om je broer te redden,’ zei ik. ‘En daarna gaan we de wereld redden.’

Liz schoot weer naar het plafond dankzij haar laarzen, en ze rende naar mijn toren toe. ‘Bedankt, Raj,’ zei ze toen ze neerkwam. Ze deed haar laarzen uit en wees naar een ventilatieschacht aan de andere kant van de kamer. ‘Gebruik deze om daardoor te ontsnappen.’

‘Je vindt me wel weer, toch? Zodra je hebt gedaan wat je moet doen?’

‘Dat beloof ik je.’

De toren begon weer te schudden.

‘ZET DE KUBUS IN DE DOCK, NUUUUU!’ schreeuwde Xander vanuit de controlekamer. ‘DIT IS ONZE LAATSTE KANS!’

BING!

De kubus lag weer op onze toren. Liz pakte hem, drukte op een knop op haar pak en verdween naar een game.

SARDIENTJES

Het goede nieuws: met Liz' laarzen ben ik door de ventilatieschacht ontsnapt uit de bunker.

Het slechte nieuws: de bunker stond in een land waar niemand mij kan verstaan, waar het altijd koud is en waar alles ruikt naar vis.

Weer iets beter nieuws: ik heb nu magnetische laarzen!

Slechter nieuws: de accu van de laarzen is leeg en ik weet niet hoe ik ze op kan laden.

Het beste nieuws: ik heb het plan van De Bouwer tegengehouden door een kubus te vernietigen!

Het slechtste nieuws: hij heeft er nog steeds vijf over en hij is nu boos op mij.

Het is vijf dagen geleden dat ik uit de bunker ontsnapte. De mensen thuis beginnen zich nu waarschijnlijk af te vragen waar ik eigenlijk ben gebleven, maar ze kunnen me met geen mogelijkheid terugvinden. De enige persoon in de hele wereld die me nu kan helpen is Liz en zij heeft op geen van mijn berichten gereageerd. Ik hoop dat het goed met haar gaat.

Op dit moment zit ik verstopt in een sardientjesfabriek. Het enige wat ik hiervoor wist van sardientjes, is dat sommige mensen ze op pizza's leggen. Ik dacht dat het een soort chique pepperoni was. Een fabriek vol chique pepperoni leek me een prima verstopplek. Helaas is dat dus niet wat dit is. Sardientjes, moet ik je helaas mededelen, lijken niet op pepperoni. Het zijn kleine, verschrikkelijke visjes. Wie doet er in vredesnaam vis op een pizza? Alleen monsters doen zoiets!

En over monsters gesproken, ik moet een manier bedenken om De Bouwer tegen te houden voordat hij zijn project af kan maken. Xander had het over een netwerk, toch? Ik dacht altijd dat een netwerk zoiets was als het internet, maar na mijn inschattingsfout met die sardientjes weet ik het niet meer zo zeker. Wat ik wel weet is dat De Bouwer wanhopig is. Tito zei dat hij bijna geen tijd en geld meer heeft en nu heeft hij ook nog een kubus minder. Ik denk dat hij geld gaat stelen. Dat is waar ik jou bij nodig heb.

Als je dit leest, is er nog steeds hoop. Hou het geld in de gaten. Ontdekt alles over De Bouwer wat er te ontdekken is. We kunnen hem stoppen.

En ook, als het niet al te lastig is, probeer mij dan te vinden. Je herkent me aan de heftige sardientjeslucht die voor altijd aan me zal blijven kleven.

ZO WAS DE REIS

LIZ

Hoi, Liz hier. Fijn dat je er bent. Je hebt vast honderden vragen over De Bouwer en de Q-pad en die blauwe kubussen en nog duizend dingen, en ik zal overall antwoord op geven, beloofd. Maar eerst moet ik je vertellen over Jake Wallace.

Jake was een van de handlangers van De Bouwer. Hij was bijzonder slecht in zijn baan. Hij was goedgegelovig, lief en zachtaardig – de drie ergste dingen voor een handlanger om te zijn. Toen hij Jake aannam, maakte De Bouwer zijn eerste fout. Zijn tweede grote fout was toen hij Jake de opdracht gaf om een tienjarig jongetje genaamd Raj weg te jagen.

Voor zover ik het begrijp faalde Jake op spectaculaire wijze in deze opdracht. Zijn falen was zo pijnlijk dat De Bouwer besloot om een voorbeeld van Jake te maken, door hem te “deleten”. Met een druk op de knop veranderde hij Jakes lichaam in een stroom enen en nullen.

Waarom is dit belangrijk? Omdat Jake de reden is dat jij hier bent. Want weet je, Jake is mijn tweelingbroer.

Zes maanden geleden wist ik nog helemaal niks van De Bouwer of Bionosoft of al die dingen. Ik wist alleen dat mijn broer al te lang weg was. De eerste achttien jaar van mijn leven waren Jake en ik onafscheidelijk geweest. Onze ouders stierven toen we jong waren, dus we hadden alleen elkaar. We rekenden op elkaar. Jake beschermde me altijd als ik werd geplaagd op school en als zijn huiswerk lastig werd, hielp ik hem met de opdrachten. We hadden niet veel, maar we wisten dat we het altijd zouden redden zo lang we elkaar maar hadden.

Na de middelbare school gingen we voor het eerst ooit uit elkaar. Ik ging studeren en Jake kreeg een baan die zo geheim was dat hij zelfs mij er niet over mocht vertellen. Ik zei altijd voor de grap dat mijn broer bij de geheime dienst werkte. Hij lachte dan op zo’n manier waardoor ik wist dat hij zelf ook eigenlijk niet echt wist voor wie hij werkte. Hij maakte elke week wat geld naar me over en we spraken elkaar urenlang aan de telefoon. Maar die gesprekken werden steeds korter en Jake klonk erg gestrest. Toen hielden de telefoontjes op.

Ik liet alles uit mijn handen vallen en ging op onderzoek uit naar de mysterieuze werkgever van Jake. Het was pittig detectivewerk, met spannende ontmoetingen en slechteriken en ook zeker een paar gelukstreffers, maar uiteindelijk kwam ik op het spoor van De Bouwer. Dat niet alleen: ik kreeg zelfs een baan van hem. Ik ging undercover.

Elke dag dat ik voor De Bouwer werkte, voelde ongemakkelijker. Ten eerste was zijn organisatie nog geheimzinniger dan de CIA. Telefoons waren verboden en ik snap nog steeds niet hoe het Jake lukte om me zo lang elke week te bellen. Daarnaast heb ik De Bouwer ook nooit ontmoet en had ik geen idee wat zijn echte naam was.

Mijn enige taak was het beschermen van de zes bijzondere kubussen. Het waren kwantum kubussen, of qubes (Ja, ik vond dat ook een suffe naam). De Bouwer vertelde ons nooit waar ze voor dienden, maar het werd duidelijk dat deze qubes stroom leverden aan een soort computer die mensen een game in kon zuigen. Ik was ervan overtuigd dat deze kubussen de kracht hadden om mijn broer terug te krijgen.

Ik moest er een stelen.

Maar helaas stal iemand anders er eerst een: Raj, dat tienjarige jong die Jake ook te slim af was geweest. Ik leerde Raj kennen als een – en ik zeg dit met liefde – totale gek. Hij was een stuiterbal, vol energie en net zo vastberaden om De Bouwer te stoppen als ik was om mijn broer terug te krijgen. Hij vernietigde een kubus en joeg mij ook bijna de dood in door de rest van de kubussen te destabiliseren. Uiteindelijk kreeg ik, net voordat de basis van De Bouwer kon ontploffen, weer een kubus in handen. Ik gebruikte hem om de digitale wereld in te gaan, op zoek naar mijn broer.

Raj's geklier met de kubussen had voor totale chaos gezorgd op de servers van De Bouwer. Ik kwam niet gewoon veilig in een game terecht, nee, ik tuimelde door een soort draaikolk van scènes uit wel honderd verschillende games.

WOESJ!

Er was een besneeuwde berg naast een vulkaan...

WOESJ!

... Een ruimtestation dat neerstortte op een dinosaurusplaneet ...

WOESJ!

... Vliegende schotels en karts en tanks en surfplanken en zo veel rommel dat het onmogelijk werd om uit te vogelen wat er gebeurde. Eindelijk lukte het me om tussen de meuk door naar beneden te kijken. Oh... alles werd in een zwart gat gezogen, duizenden meters onder me. Ik werd doorgespoeld in 's werelds grootste toilet.

Ik zwaaide met mijn armen om het vallen af te remmen en keek rond naar een uitweg. Af en toe ontstonden er scheuren in de draaikolk waardoor ik de echte wereld

zag. Een stukje gras of een stuk van de basis van De Bouwer. Maar elke keer als ik tussen de rommel door bij zo'n scheur in de buurt kwam, sloot het zichzelf weer.

Hoe verder ik naar beneden gezogen werd, hoe sneller de stroom draaide. Scheuren kwamen minder voor. Ik had de puf niet meer om me te verzetten en liet mezelf meesleuren.

Wacht! Daar! Een nieuwe scheur begon te openen! Ik zette me af tegen een robotpaard, klauterde over een ijscowagen en slingerde mezelf toen om de schoorsteen van een locomotief heen om mezelf vervolgens door de scheur te werpen.

MAANDAG

LIZ

Ik was aangekomen in de Batcave.

Laat ik meteen zeggen: dit was waarschijnlijk niet de échte Batcave. Batman zet tenslotte overal zijn eigen logo op en die vleermuis was hier nergens te bekennen. Maar er waren wel futuristische voertuigen en een laboratorium dat eindeloos leek. En echte superslechterikgadgets en een ondergrondse waterval en een soort woonkamer voor één zeer eenzame man. Nee, dit was niet de Batcave. Het was het hol van De Bouwer.

Toen ik in deze ruimte aankwam, maakte ik me zorgen dat De Bouwer er zou staan en me per direct zou deleten. Maar na een paar minuten rondneuzen wist ik dat ik me geen zorgen hoefde te maken. Op elk oppervlak lag een laag stof en vuil. De Bouwer was hier duidelijk al heel lang niet geweest.

Ik maakte mijn eigen hoofdkwartier in de slaapkamer van De Bouwer en was weken bezig met het verkennen van de grot. Er was een veel te uitgebreid wapenarsenaal en een geheime kamer die alleen te bereiken was door een andere geheime kamer. Ik schreef alles op wat ik ontdekte. Hier een greep uit mijn bevindingen.

Dag 1. Vrijdag. De Bouwer is ook hier in zijn eigen schuilplaats nog net zo paranoïde als altijd. Alle laden zitten op slot, computers zijn vergrendeld met wachtwoorden en ik kan niet één persoonlijke foto vinden.

Dag 2. Zaterdag. Ik heb eten gevonden! Er zit een soort prut in emmers met daarop stickers met 'BEWAAR DIT TOT DE WERELD TEN EINDE KOMT'. Ik probeerde de fiësta-emmer. Het was geen feest.

Dag 4. Maandag. Alle saaie instrumenten van De Bouwer werken, maar alle spannende superslechterikdingen lijken leeg en doen niks. Lazerkanonnen, mecha-pakken, plasma-portalen... Ze blijven uit. Alle kabels van deze dingen verdwijnen door een barst in de rotsmuur.

Dag 7. Donderdag. Ik stink, dus ik probeerde te douchen in de waterval.

Niemand had me ooit verteld hoe koud ondergronds grotwater is. Dat doen we dus nooit meer.

Dag 10. Zondag. Ik heb steeds vreemde dromen. Ik weet niet of het komt doordat ik alleen slaap in een grot of door het emmer-eten, maar ik zou het heel fijn vinden als die dromen wegblijven.

Dag 13. Woensdag. Deze hele grot lijkt gebouwd om een borrelende paarse poel vol drijvende boeken. En wat nog gekker is, alle boeken lijken leeg. En ik kan het weten, ik heb ze een voor een allemaal bekeken.

Dag 19. Dinsdag. Dit is mijn lijst van favoriet emmer-eten. Op nummer 1: Pizzafeest. 2: Fiësta. 3. Kerstmaaltijd... 319. Hamburger-achtig.

Dag 21. Donderdag. Ik heb iets gevonden! Na 19 dagen lang slecht eten, slechte dromen en slecht geluk (je weet wel: pech), was dit de grote dag. Onder het nachtkastje van De Bouwer zag ik een verfrommeld papiertje met daarop drie woorden: “De Verloren Bestanden”. Mijn hart begon opgewonden te bonken. Ik moest die bestanden vinden.

Dag 24. Zondag. Nog een bericht over die Verloren Bestanden! Dit keer op een post-it onder een bureau! Ik kom in de buurt!

Dag 29. Vrijdag. Ik heb de hele grot binnenstebuiten gekeerd op zoek naar die bestanden. Letterlijk, ik heb letterlijk rotsblokken uit de muren getrokken en die omgedraaid en ik heb niets kunnen vinden. Geen geheimen, geen bestanden.

Dag 32. Maandag. Dit is een dag die in de geschiedenisboeken zal komen.

Het begon met mijn dagelijkse plons. Een echte douche in die ijskoude waterval doe ik nooit meer, maar op dag 15 heb ik besloten dat ik elke dag een ander lichaamsdeel in het water zou plonsen om toch een beetje schoon te blijven.

En net als op elke andere Gezichtsday, kneep ik mijn ogen dicht, duwde mijn hoofd in het ijzige water en schreeuwde. Maar wat op deze dag anders was dan op alle andere Gezichtsdayen, was dat ik mijn balans verloor en in het water viel.

‘BLUUUUUUB!’

Dat is het geluid van geschreeuw onder water. Een paar seconden lang kon ik niets anders dan schreeuwen. Uiteindelijk begonnen mijn spieren weer te werken en kon ik naast schreeuwen ook schoppen. Het water was zo diep dat ik niet bij de bodem kon. Verbaasd deed ik mijn ogen open. Toen zag ik een zachte, blauwe gloed door de rotsen schijnen.

Ik klauwde mezelf door het water omhoog, haalde drie keer diep adem en dook toen weer onder. Ik perste mijn lijf door de scheur in de rotsen en kwam in een tunnel terecht die zo krap was dat ik mijn armen niet kon gebruiken. Ik moest mezelf dus

vooruit wriemelen en mezelf door de stroming mee laten voeren terwijl ik probeerde me geen zorgen te maken over mijn beperkte hoeveelheid zuurstof. Natuurlijk kon ik aan niets anders meer denken dan aan zuurstof. Ik raakte in paniek, waardoor de zuurstof alleen maar sneller op was. Toen, net voordat het echt helemaal misging, kwam ik langs een gat net boven mijn hoofd. Ik stak mijn hoofd er doorheen en snakte naar adem.

Wooooowwwwww.

Ik was in een geheime kamer. De muren en het plafond waren bedekt met kluwen kabels en snoeren en in het midden van de kamer stond een soort cabine, net groot genoeg voor één persoon. Naast die cabine was een knop die zo intens blauw gloeide, dat het echt onmogelijk was om hem niet in te drukken. Ik drukte hem in.

ZOOEMMMMM!

Kabels begonnen te gloeien en de cabine ging open. Ik nam een kalmerende hap lucht en stapte naar binnen.

HmmmmmmMMMMMMM.

Ik voelde statische elektriciteit die zo intens was dat ik er bijna meteen weer uitsprong.

KLOENK!

Te laat, de deur was dichtgeklapt. Een scherm ging aan en een aantal berichten kwam langs in beeld.

Materialen worden geladen.

Wereld wordt opgebouwd.

Game wordt opgestart.

DINSDAG

RAJ

Hoi! Ik ben Raj! Wauw, ik heb je heel veel te vertellen!

Oké, daar gaan we. Ik ben dus maar tien jaar oud, maar toch had ik echt BIJNA de grootste schurk ooit verslagen. Hij heet De Bouwer (als superslechterikennaam maar matig) en hij heeft blauwe kubussen die hij qubes noemt (een GEWELDIGE superslechterikenwapennaam!). Hoe dan ook, het was me dus gelukt om zo'n kubus kapot te maken en te ontsnappen. Sindsdien zit ik verstopt in een sardientjesfabriek terwijl mijn vriend Liz de klus verder afmaakt. Heb je dat allemaal? Mooi. Want ik moet je iets nog belangrijkers vertellen: mijn dromen.

Ik heb de laatste tijd supervreemde dromen. En niet van die dromen met “dodelijke snoepkikkers” (hoewel er wel een dodelijke snoepkikker in mijn dromen zit) maar dromen die de werkelijkheid kunnen veranderen.

De avond dat ik aankwam in de sardientjesfabriek, droomde ik dat er een gigantische, brandende snoepkikker uit de lucht viel. Ik zwaaide naar hem want, brandend of niet, ik ben gek op snoepkikkers. Toen kreeg hij slagstanden en at hij me op. De volgende nacht had ik dezelfde droom, maar dit keer rende ik weg. Ik dook in een kluis en trok de deur dicht. In de kluis vond ik dossiers met daarop “de Verloren Bestanden”. Voordat ik ze kon openen – *KABOEM* – explodeerden ze.

De volgende nacht...

Trouwens ik moet je even waarschuwen, ik heb namelijk 31 nachten te bespreken. Je wil ze vast niet allemaal horen, toch? Prima, dan vertel ik alleen de hoogtepunten. In mijn dromen zaten ook:

- Drie blinde muizen
- Een stapel goud
- Een enge oude toren
- Zes versies van mezelf ('Hoi Raj!' 'Hallo Raj!' 'Aloha Raj!' 'O, eh, aangenaam Raj!' etc.)

- Vier versies van Liz ('Kop dicht, Raj!' 'Nu even niet, Raj!' etc.)
- Mount Everest
- Een complete dierentuin

Oké, dat is waarschijnlijk meer informatie dan je op zat te wachten over andermans droom. Waarom ik het per se allemaal wilde vertellen? Omdat mijn droom uit de kubus kwam.

Ik ontdekte dat de kubus en mijn droom verbonden waren, toen ik de top van Mount Everest bereikte in mijn droom en zag dat alles waar ik over had gedroomd stond op het oppervlak van een gigantische blauwe kubus. Ik vond een geheime trap in de toren. Toen ik de deur naar die trap opende, zag ik blauw licht. Hoe dichterbij het licht kwam, hoe duidelijker ik de statische lading van de kubus voelde. Uiteindelijk kruimelde de trap onder mijn voeten weg en viel ik in de gloed. Het laatste wat ik zag voordat ik wakker werd, was een schaduw.

Ik moest weten wat daar was.

Elke nacht dook ik die trap af en elke nacht hadden mijn hersens door dat ik te pletter zou slaan, waar ze geen zin in hadden, en dan maakten ze me wakker door keihard te gillen 'DIT IS EEN DROOM!'. Ik probeerde in slaap te blijven, maar dat werkt bij slaap niet zo. Als je meer je best doet, wordt het alleen maar moeilijker. Toen, afgelopen maandag, vond ik de oplossing. Ik dronk koffie.

Ik had nog nooit koffie gedronken, het smaakt zo smerig. Maar weet je wat nog veel viezer is? Sardientjes. Sinds ik in deze fabriek zit heb ik ongeveer 15 kilo aan slijmerige, zoute visjes gegeten. Ik heb sardientjes uit de koelkast geprobeerd. Walgelijk. Sardientjes uit blik. Walgelijker. Sardientjes opgewarmd in de magnetron. **MEGA WALGELIJK EN SUPER GOOR DOE DIT NOOIT!**

Uiteindelijk werd ik wanhopig en verzoop ik de sardientjes in restjes koffie uit de medewerkerskamer. En weet je? Het werkte! Die twee walgelijke smaken vormden samen een nieuwe smaak die, hoewel absoluut niet lekker, toch redelijk verslavend was. Ik heb zes koppen sardientjeskoffie gedronken.

Dat bleek toch een kopje te veel.

Ik kon niet in slaap komen. Ik staarde de hele nacht lang naar het plafond in mijn kleine schuilplaats en vervolgens op dinsdag ook de hele dag. Eindelijk, 24 uur later, was de cafeïne uitgewerkt en ging ik knock-out van vermoeidheid.

Mijn brein was zo blij om eindelijk te slapen dat de droomwereld levendiger was dan ooit. Karel de snoepkikker (zo noemde ik hem) zat met hernieuwde energie achter me aan. De drie blinde muizen piepten aanmoedigend toen ik langs ze scheurde. De toren rook muffe. Ik rende de trap af en sprong de blauwe niksheid in.

Na een paar seconden begon er een vorm te verschijnen in het vage licht om me heen. Ik ging te pletter slaan hè? Maar dit keer boeide het mijn hersenen niet. Ik had hier 24 uur op gewacht en zoiets sufs als te pletter slaan ging mijn brein niet tegenhouden om lekker door te slapen.

De vorm veranderde in een kasteel in een zee van lava. Ik stond op het punt neer te crashen in het kasteel van Bowser. Ik kneep mijn ogen dicht en wachtte de klap af en toen gebeurde het vreemdste van alles. Een drie-op-een-rij schema verscheen voor mijn ogen.

WOENSDAG

LIZ

De cabine van De Bouwer stortte me in totale duisternis en ik voelde weer dat inmiddels bekende gevoel van een game ingezogen worden. Eindelijk ging de cabine open en zag ik dat ik op het einde van een kilometerslange brug stond die hing boven een zee van borrelend lava. Aan het andere uiteinde van de brug stond een kwaadaardig-ogend kasteel. Ik rolde met mijn ogen. De Bouwer had een geheime schuilplaats gemaakt in een game die alleen bereikbaar was via zijn geheime schuilplaats in de echte wereld. Hoe paranoïde kan je zijn?

Ik stapte op de brug en ontdekte precies hoe paranoïde iemand kan zijn toen er een enorme vuurbal uit de lucht neerkwam en mij op slag verdampte.

WHOESJ!

Ik stond weer een paar meter naar achteren, naast de cabine. Wat was dat? Was ik zojuist doodgegaan?! Ik stapte opzij om de vuurbal te ontwijken maar op die plek verbrijzelde de brug en donderde ik dus meteen de lava in.

WHOESJ, wederom.

Na vijf pogingen lukte het eindelijk om op de brug te stappen zonder meteen dood te gaan. Jahoe! Ik zwaaide mijn vuist in de lucht om dat te vieren... En toen sprong er een vuurhaai uit de lava omhoog en die beet mijn hand af.

De Bouwer had de hele brug volgebouwd met genoeg valstrikken om een heel leger af te schrikken. Ik was minstens 24 uur bezig voordat het me, na eindeloos veel pogingen, lukte om het kasteel te bereiken. Toen ik daar eindelijk stond, moest ik even blijven staan om uit te hijgen. Ik had geen idee wat ik achter de grote deur aan zou treffen. Ik reikte naar de deurklink, maar de deur zwaaide open voordat ik hem aan kon raken. Ik schrok en deed een stap achteruit en liep zo recht in een bijl die met een springveer omhoogzwepte. En toen stond ik weer naast de cabine.

Ik was verpletterd, verbrand, doorboord en opgegeten. En dat allemaal zo vaak dat ik de tel kwijt was. Maar niets van dat alles had me zo verrast als toen ik over de brug heen tuurde en zag wie de deur voor me had opengedaan.

‘RAJ?!’ riep ik.

‘LIZ!’ riep hij terug. ‘BEN JE ECHT?!’

‘NATUURLIJK! WAAROM...’

WHOESJ!

Raj had een stap op de brug gezet en de bijl had hem nu ook te grazen genomen. Hij verscheen naast de cabine en gaf me meteen zijn aller stevigste knuffel. ‘Ben je echt?’ vroeg hij weer, ‘maar dan écht echt?! Waar was je al die tijd? Hoe gaat het met je broer? Heb je ooit sardientjeskoffie gedronken?’ Raj z’n ogen werden groot toen hij de cabine zag. ‘O, cool!’

Hij ging meteen naar binnen.

Ik was verbijsterd. Ik had geen idee welke vraag ik eerst moest beantwoorden of welke van mijn eigen vragen ik moest stellen. Uiteindelijk koos ik voor ‘Hoe...’

Raj kwam de cabine uit met een klein scherm vast waarop allerlei letters, getallen en symbolen langsflitsten. ‘Wat is dit?’

‘Geen idee.’

‘Echt? Het stond in jouw cabine.’

‘Waar?!’

Raj gebaarde me mee naar binnen en wees naar een dock op de hoek van het controlepaneel. Ik keek eens goed. Er stond een klein bericht onder de dock en daar stond “Q-pad”. Nou, dat was een beetje pijnlijk. Ik was zo gefocust geweest op dat kasteel, dat ik helemaal niet goed had gekeken naar de cabine.

Raj draaide de Q-pad om in zijn handen en drukte toen op een knop. Het zoemde en de symbolen bleven stilstaan. Raj had die zoem duidelijk niet verwacht want hij liet het apparaat meteen op de grond vallen. Het viel op een zijkant en –

FLITS!

We stonden ineens in een verblindend, wit licht. Toen de wereld terugkwam om ons heen, was alles precies zoals het was toen Raj op de knop drukte. ‘Oeh,’ zei hij, ‘het is een save-locatie!’

‘Een wat?’

‘Ik laat het je zien,’ Raj greep mijn hand en ramde mijn vinger in mijn neus en drukte toen weer op de knop. De symbolen bevroren weer op het scherm.

‘HEE!’ ik veegde mijn vinger af aan mijn broek.

‘Dat is nu onze save,’ zei Raj, ‘en als ik gelijk heb dan kunnen we nu altijd terug naar dat moment als ik op deze knop druk.’

FLITS!

Daar stond ik weer, met mijn vinger in mijn neus. Raj deed het bijna in zijn broek van het lachen. ‘Stop!’ riep ik. ‘Dit is geen spelletje!’

‘Dat klopt,’ zei Raj, ‘het is een droom.’

Raj legde me uit dat ik in zijn sardientjesdroom zat. Nee, corrigeerde ik hem, ik was hier naartoe gezapt vanuit de grot van De Bouwer. Hij vroeg hoe ik zo zeker kon weten dat ik niet in zijn droom zat en ik vroeg hoe hij zeker kon weten dat hij niet totaal geschild was. Uiteindelijk besloten we dat, wie er ook geschild was, we maar beter samen konden werken om De Bouwer te vinden in het kasteel. Maar eerst–

FLITS!

Raj moest nog een laatste keer mijn vinger in mijn neus steken.

In het kasteel vonden we een trap die helemaal naar boven draaide, naar de top van de hoogste toren. Daar moest De Bouwer zich schuilhouden. We beklommen voorzichtig de trap en maakte na elke valstrik een nieuwe save. Zo hoefden we nooit helemaal terug naar het begin van de trap als het misging. Dankzij de Q-pad was de trap veel makkelijker dan de brug, maar toch voelde het veel langer dankzij Raj’s constante gezwaats. Vooral over zijn obsessie met zijn dromen.

‘Een brandende snoepkikker! Heb je ooit zoiets gezien?’ vroeg Raj.

ZWIP!

Een gifpijlje raakte hem in zijn nek.

FLITS!

Reset.

‘Nee, dat heb ik niet,’ zei ik.

KLOENG!

Een aambeel viel op mijn hoofd.

FLITS!

Reset.

‘Ik ook niet. Maar het zat in mijn droom! Hoe kan mijn brein dat soort dingen bedenken? Ben ik een soort tovenaars of zo?!’

KABOEM!

Een muis kwam uit een holletje in de muur en slingerde een bom naar ons.

FLITS!

Reset.

En zo ging het door tot we eindelijk helemaal boven waren. Een zware, houten deur was het laatste obstakel tussen ons en de laatste schuilplaats van De Bouwer. Er hing een bordje aan de deur met daarop de tekst ‘blauwdrukkamer’.

Raj glimlachte en sloeg onze vordering weer op met de Q-pad. ‘Kom maar op, Bouwer!’ riep hij en toen sprong hij met een karate-kick door de deur.

Maar karate bleek helemaal niet nodig. De Bouwer was hier ook al niet te

vinden. De blauwdrukkamer was helemaal leeggehaald. Er stond alleen nog een grote tekentafel en een computer uit de jaren '90. Raj rende naar de computer, maar ik liet mijn schouders hangen. 'Laat maar,' zei ik, 'hij heeft alles beschermd met wachtwoorden.'

'Deze niet,' zei Raj, 'kijk!'

Het enige wat op de monitor te zien was, was een pixelplaatje van een bankkluis. Raj dubbelklikte op de kluis en begon door een lijst met mappen te scrollen. Er stonden allemaal titels, waaronder Cooper Hawke en het geheim van het Spookeiland, Achtervolging door de sterren, Volle lading, en nog meer games die ik herkende uit de tijd dat ik voor De Bouwer werkte.

Toen zag ik een map waardoor mijn adem stokte in mijn keel. Op het label stond: 'De Verloren Bestanden.'

'DIE!' riep ik.

Raj schudde met zijn hoofd. 'Het is een valstrik.'

'Het zijn "de Verloren Bestanden", De Bouwer heeft over die map geschreven in zijn grot.'

'Ik zag dit in mijn droom,' zei Raj, 'het ontploft.'

'Dromen voorspellen niet de toekomst!'

'Dromen kunnen je ook niet in een game sleuren.'

'Raj! Kom op zeg, klik er gewoon op! Als het niet werkt, gaan we gewoon terug naar onze save point.'

Raj zuchtte en keek me aan.

'Toe nou, wat is het ergste wat kan gebeuren?'

Raj schudde weer met zijn hoofd en klikte op de map.

Toad uit Super Mario Bros verscheen op het scherm. Er kwam een praatwolkje boven zijn hoofd met daarin de tekst 'Onze prinses is in een ander kasteel...' Er gingen een paar seconden voorbij. Ik hield mijn adem in. Toen kwam er meer tekst in beeld.

'... Maar helaas ga jij daar niet heen. Verrader.'

Toen dat laatste woord in beeld kwam, flitste er een rood licht en ik voelde iets tintelen in mijn borst. Ik zag het cijfer 1 uit de computer zweven. Toen een 0. De computer veranderde in enen en nullen. Het was zichzelf aan het deleten!

'We gaan terug,' zei ik stilletjes.

Raj reageerde niet. Het bureau begon ook in enen en nullen te veranderen.

'Raj! Rennen!'

Raj bewoog niet. Toen zag ik zijn haar veranderen in pixels.

'RAJ!'

Ik ging voor hem staan en zag dat hij bevroren was. Ik trok de Q-pad uit zijn hand en probeerde onze laatste save te laden. De Q-pad was ook bevroren.

Het tintelende gevoel in mijn borst werd heviger. Ik zag dat een van mijn vingers in pixels veranderde. Ik keek rond in de kamer, op zoek naar een uitweg. Overal zag ik nu enen en nullen stromen. En ontstonden gaten in de muren. Misschien kon ik door zo'n gat springen voordat mijn benen verdwenen.

'We gaan hier weg, Raj!' Ik probeerde hem uit zijn stoel te sleuren, maar de computer had hem vergrendeld.

'RAAAAAJ!'

Enen en nullen stroomden nu uit mijn eigen hand. Ik trok en trok, maar Raj leek wel gemaakt van beton. Er zat geen beweging in.

Ik gilte en duwde de Q-pad in mijn zak. Er was geen tijd meer, ik moest mezelf redden. Terwijl er tranen over mijn gezicht liepen, rende ik door de kamer en sprong ik door de muur.

DONDERDAG

JAKE

Hoi, ik ben Jake. Ik werk voor de slechtste persoon op aarde. Of, werkte, eigenlijk. Hij heeft me een paar maanden geleden doodgemaakt.

Laat ik even een paar stappen terug doen om dat uit te leggen. Ten eerste: ik ben geen slecht mens. Nou ja, dat was ik niet. Ik was wel een heel optimistisch persoon en optimistische mensen komen soms in de problemen omdat ze niet willen accepteren wat ze voor zich zien.

Toen ik begon te werken voor De Bouwer, zag ik vooral een heel goedbetaalde baan. Een baan waardoor ik geld naar mijn zus kon sturen en dan ook nog genoeg over zou hebben voor mezelf. Wat ik niet zag, was alle signalen dat ik misschien wel voor een superschurk werkte. Signalen zoals zijn naam, die gebaseerd was op de Batman-naamgeving van slechteriken, namelijk een gewoon woord (joker, pinguïn, vogelverschrikker) en er dan De voor zetten om het eng te maken. En dan was er ook nog zijn werk, dat iets te maken had met mysterieuze, krachtige kubussen. Dat is het soort werk dat negentig procent van alle superschurken ooit ook hebben gedaan.

De dag dat ik er eindelijk achterkwam dat ik voor een schurk werkte, was de dag dat hij me doodmaakte. Iemand doodmaken is sowieso altijd al heel gemeen, maar je hoeft geen superschurk te zijn om iemand dood te maken.

Nee, een échte superschurk maakt mensen niet alleen dood, hij is ook supergemeen. Toen De Bouwer mij veranderde in enen en nullen, en me dus uitwiste, ging ik niet daadwerkelijk echt dood. Nee, wat De Bouwer deed was veel gemener dan dat.

Hij stuurde me naar de Put.

Hoe kan ik de Put het beste uitleggen? Het is een soort trechter. Een grote trechter. Een trechter van ongeveer het formaat van een voetbalstadion. De belangrijkste regel in de Put is: altijd blijven bewegen. De grond is als een soort zand, en het blijft constant onder je vandaan glijden. Je digitale lichaam wordt nooit moe in de Put, dus je bent, dag in en dag uit aan het klimmen, om maar niet in het zwarte gat onder in de trechter te verdwijnen.

Ik weet niet wat er gebeurt als je in dat zwarte gat verdwijnt en ik wil daar ook

nooit achterkomen. Alles wat daar in wordt gezogen verdwijnt voor altijd. Als ik er te dicht bij in de buurt kom, voel ik een ijzige kou. Niet zo'n frisse kou waarbij je denkt, ik doe een lekker warme trui aan, maar zo'n kou die van binnen komt. Ik voel me dan overmand door wanhoop en angst, het naaste gevoel dat ik ooit heb gehad. Dat zwarte gat heeft uiteindelijk alle hoop uit mijn lichaam gezogen. Ik ben geen optimistisch persoon meer. Op sommige dagen voel ik me meer robot dan mens, een robot die gewoon maar blijft klimmen en klimmen om niet in dat gat te vallen, wachtend tot ik uiteindelijk toch zal verdwijnen voor altijd.

Dat moment komt binnenkort. De Bouwer gebruikt de Put als zijn privé vuilnisvernietiger en hij heeft nogal veel vuilnis. Elke dag donderen uit een soort wervelwind boven de Put allemaal huizen en schuren en parkeergarages en achtbanen naar beneden. Gister ontweek ik ternauwernood een complete markt.

Weet je wanneer vuilnisvernietigers het best functioneren? Als het vuilnis klein en behapbaar is. Kleine restjes, stukjes, beetjes en splinters gaan allemaal prima. Niks aan de hand. Maar een hele schuurdeur, laat staan een hele schuur, dan verslikt zo'n vernietiger zich vreselijk. En zitten er nog stukken metaal in ook? Dan kan de vernietiger zelf naar de schroothoop.

Dat is wat er bij de Put aan het gebeuren is. Elke keer dat er iets uit de lucht komt vallen dat groter is dan een bus, dan begint alles te schudden en te bokken omdat de vernietiger zo hard moet werken. Huizen of dingen die nog groter zijn zorgen ervoor dat de Put begint te glitchen. Daardoor donder ik dan weer extra hard op het zwarte gat af en dat gebeurt steeds vaker. Ik ben er nog nooit echt in terechtgekomen, maar op een gegeven moment is mijn geluk op. Ooit gaat De Bouwer iets weggooien dat zo groot is, dat de hele Put zichzelf vernietigt.

En zo komen we bij het kasteel.

KRRRRRAAAAAAAAKKKKKKKKKK.

Terwijl ik, zoals altijd, aan het klimmen was op mijn 137ste dag in de Put – volgens mij was het een donderdag – maakte de lucht een geluid dat ik herkende. Het geluid dat er iets groots aankomt. De grond begon te golven. Ik keek net op tijd omhoog om – smak! – in mijn gezicht geraakt te worden door een schoen. De andere schoen kon ik nog net ontwijken. Er viel een dun, schreeuwend joch naast me neer.

Toen hij opstond, wist ik niet wat ik zag. Ik balde mijn vuisten.

‘JII!’

Het was Raj, dat jong dankzij wie ik nu op deze plek gevangen zat! Het laatste wat ik zag voordat De Bouwer me had uitgewist, was zijn zelfingenomen snuit en ik droomde al maanden over het moment dat ik hem een stomp op die snuit kon geven. Maar voordat ik uit kon halen, was Raj me al aan het knuffelen.

'JAKE!' riep hij.

'Hoe weet jij mijn naam?'

'Je zus...us...us...' Raj begon te glitchen.

'Mijn wat?!'

Toen viel er een enorme schaduw over ons heen. Ik keek omhoog en zag een compleet kasteel richting de Put vallen. Ik probeerde weg te rennen, maar mijn benen deden even niets. Alles bevroor. Dertig tergende seconden kropen voorbij en toen – FLOEP – werd de tijd weer normaal. Raj en ik bevonden ons aan de rand van het zwarte gat. Ik greep zijn hand zodat hij niet zou vallen.

'Je zus is naar je op zoek!' riep hij uit.

VRIJDAG

LIZ

Raj was verdwenen, maar ik kon nog steeds ontsnappen uit het verbrijzelende kasteel, als ik snel was. Toen genoeg van de muur was verdwenen, dook ik in de lava-zee, waardoor ik weer terugzapte naar de cabine. Ik checkte de Q-pad snel nog een keer, maar die was nog steeds bevroren dus klom ik weer in de cabine en ging ik terug naar de Batcave.

In de Batcave haalde ik rustig adem. Toen begon ik te huilen.

Het was mijn schuld dat Raj was uitgewist. Als ik die Verloren Bestanden per se moest hebben, waarom had ik ze dan niet zelf aangeklikt? Raj was weg, mijn manier om bij De Bouwer te komen was weg en mijn broer was verder weg dan ooit. Een uur lang had ik enorm veel zelfmedelijden. Daarna keek ik weer naar de Q-pad. Hij deed het weer. Ik haalde diep adem. *Let's go.*

Heel die donderdag werkte ik in de Batcave als een of andere rare wetenschapper. Ik ontdekte dat toen ik maandag de cabine had aangezet, ik daarmee ook tegelijk alle andere apparatuur in de grot had aangezet die het eerst niet deed. Een fontein van groen plasma spoot omhoog, uit een kraan kwam roze slijm en ik kreeg een schok van wat ik alleen maar kan omschrijven als elektrisch snot. Maar het meest bijzondere was de boekenpoel.

Weet je nog van die paarse rotspoel waar allemaal blanco boeken in dreven die ik ontdekte toen ik net in de grot was? Die boeken waren nu niet meer blanco. Elk boek was nu een werkende poort naar een van de games van De Bouwer. Ik ging elk boek in, op zoek naar De Bouwer, maar in elke gamewereld was het stil.

Toen, vroeg op vrijdagochtend, ging ik naar de wereld van Grimmig Eiland.

Zodra ik op Grimmig Eiland aankwam, flitste er een fel rood licht – hetzelfde rode licht dat we zagen toen Raj de computer had aangezet. Na de flits keerde het hele eiland zich tegen me. Wat ik ook deed, waar ik me ook probeerde te verstoppen en hoe vaak ik ook probeerde alles te resetten met de Q-pad, er was altijd wel iets wat me vond om me dood te maken. De Bouwer had me waarschijnlijk gemarkeerd in het kasteel en nu liet hij me niet gewoon het eiland verkennen. Dat moest betekenen dat

hij hier iets verborgen hield. Misschien de Verloren Bestanden. Misschien zat De Bouwer hier zelf verstopt. Als ik hem wilde vinden, had ik een partner nodig. Iemand die De Bouwer niet herkende.

Dat is waar ik jou voor nodig heb.

Ik zal je niet vervelen met de details over hoe ik je gevonden heb, maar weet dat vrijdag de langste dag van mijn leven was – niet omdat het erg was (ook al was het heel, heel erg), maar omdat ik de Q-pad gebruikte om drie jaar te proppen in die ene dag. Dat is hoelang het duurde om jou te vinden in dat winkelcentrum en om mijn plannen in beweging te krijgen. Ik kon je eerder nog niet het hele plan vertellen, maar nu wel:

1. Zoek iemand die Grimmig Eiland voor me kan onderzoeken als Alpha.
2. Lieg tegen mijn nieuwe partner. Ik beloofde je dat ik De Bouwer zou deleten zodra jij me had laten weten waar hij was. Dat was niet waar. Ik had geen enkel idee hoe ik De Bouwer kon deleten. Ik moest jou gewoon overtuigen zijn locatie met me te delen. Sorry daarvoor.
3. De confrontatie met De Bouwer aangaan. Zodra jij de locatie van De Bouwer had ingevoerd in de Q-pad, zou ik hem ondervragen tot hij me vertelde waar de Verloren Bestanden waren. Als hij het me niet meteen zou vertellen, zou ik de Q-pad gebruiken om de tijd te resetten en het net zo lang blijven proberen tot hij brak.
4. Mijn broer en Raj redden.
5. Zodra iedereen veilig was, zouden we de Q-pad gebruiken om de zwakke plekken van De Bouwer te ontdekken en hem samen uit te schakelen.

Zoals je weet ben ik nooit voorbij de ‘lieg tegen mijn nieuwe partner’-stap gekomen.

Toen jij verdween met de Q-pad, dacht ik eigenlijk dat je binnen een paar minuten terug zou zijn. Dat is het mooie van de Q-pad, je kan telkens de tijd resetten tot je elk hoekje van het eiland hebt onderzocht en dan zijn er in échte tijd dus maar een paar minuten verstreken. Maar je kwam niet terug.

Ik heb gewacht en gewacht en gewacht. Ik begon te twijfelen. Toen voelde ik paniek. Ik zat gevangen in een kerker in een game en de sleutel om te ontsnappen had ik weggegeven aan een vreemdeling.

Toen, eindelijk, hoorde ik voetstappen. Mijn hart maakte een sprongetje. Je was teruggekomen!

‘Hoi Liz,’ klonk een krakerige stem.

Een man met een borstelige baard en enge ogen kwam in zicht. Dit moest De Bouwer zijn, toch? Hij hield de Q-pad in mijn gezicht toen ik hem probeerde te pak-

ken, gooide hij hem snel naar zijn andere hand.

‘Lizzy, Lizzy, Lizzy. Je weet dit niet meer, maar ik heb precies dit scenario al twintig keer afgespeeld,’ zei hij. ‘Ik ken je naam. Ik weet wat je gaat doen. Ik weet hoe dit gesprek eindigt.’

‘Maar waarom...’

‘Waarom ben ik dan hier?’ viel De Bouwer me in de rede, duidelijk enthousiast om zijn nieuwe kracht te laten zien. ‘Dat antwoord is simpel: verlichting. Je maatje Alpha heeft me laten inzien dat de Q-pad niet meer nodig is. Zodra ik zijn stappen naloop, zal ik de ultieme kracht ontgrendelen. Ik ga een Q-pad in mijn hersenen stoppen.’

Ik liet mijn hoofd in mijn handen vallen. Ik had niet alleen gefaald in de zoektocht naar mijn broer, maar dankzij mij ging De Bouwer nu sterker worden dan ooit. De Bouwer klopte me op mijn schouder. ‘Ik heb je verteld wat ik wil, nu mag je me vertellen wat jij wil.’

‘Ik dacht dat je dat al wist.’

‘Ik vind het fijn als je het hardop zegt.’

‘Waar is mijn broer?’

‘Waar denk je?’

‘De Verloren Bestanden.’ De Bouwer kwam dichterbij en fluisterde de volgende zin. Zijn adem rook smerig. ‘De Verloren Bestanden bestaan niet. Het is een valstrik.’ Ik deinsde terug en moest bijna kokhalzen, wat De Bouwer duidelijk erg leuk vond.

‘Ah, die reactie vind ik elke keer weer heerlijk! Maak je geen zorgen, ik probeerde je niet te vangen. Ik ken je niet eens. Ik dacht dat een van mijn partners me bespioneerde, dus ik maakte een spoor naar een van mijn oude kastelen. Blijkt dat helemaal niemand me bespioneerde. Ik was de Verloren Bestanden ook helemaal vergeten, tot jij er weer over begon. Bedankt voor het vermaak, dat kon ik wel gebruiken.’

‘Als de Verloren Bestanden niet bestaan, dan... Wat gebeurt er dan met iemand als je diegene uitwist?’

‘Wat denk je? Ze verdwijnen voor altijd. Dat is wat “uitwissen” betekent.’

Ik kreeg tranen in mijn ogen. ‘Ik geloof je niet.’

De Bouwer haalde zijn schouders op. ‘Het maakt niet uit of je het gelooft of niet. Je komt er vanzelf achter.’ Hij wees naar me en ik voelde me meteen raar. Mijn vingers en tenen begonnen te zoemen. Het zoemen werd steeds intenser. Pijnlijk. Ik keek toe hoe mijn vingers in enen en nullen veranderden. Mijn armen verdwenen, toen mijn schouders en mijn borst.

De Bouwer keek door het gat in mijn borst en zijn ogen begonnen te glimmen
'Ah, daar is het symbool. Nog één te gaan! Op naar het Eindspel.'

Ik probeerde nog iets te zeggen, maar mijn mond was verdwenen. Het laatste
wat ik zag was hoe De Bouwer wegliep. Hij had gewonnen.

ZATERDAG

RAJ

Heb je ooit een huis tegen je hoofd gehad? Tenzij je de slechte heks van het westen bent uit De tovenaars van Oz, gok ik van niet. Nou ik dus net wel en ik kan je vertellen dat het nog minder leuk is dan je misschien denkt. In de afgelopen 48 uur ben ik gebeukt, uitgerekt en in stukjes gehakt door vallende brokstukken. De Put glitcht zo vaak dat ik de tel kwijt ben, maar het ergste hier beneden is het zwarte gat. Elke keer wanneer ik er in de buurt kom, voel ik weer een klein stukje van mezelf verdwijnen. En nu is het gat groter aan het worden.

‘Het duurt nu niet lang meer,’ zei Jake toen een compleet vliegveld uit de lucht kwam vallen.

‘Niet zo praten!’ zei ik, ook al wist ik dat hij gelijk had.

We hadden een wonder nodig. Twee dagen geleden was ik er van uitgegaan dat er een wonder zou komen. Ik had er op durven wedden. En nu? Ik kon niet anders dan kijken naar dat zwarte gat.

En ik was dus naar dat zwarte gat aan het staren toen het wonder op mijn kop viel.

‘OEF!’ ik lag verpletterd op de grond. Wat had me dit keer geraakt? Het was te klein om een voertuig of gebouw te kunnen zijn. Misschien een zak aardappelen of...

‘LIZ?!’ riep Jake.

Ik rolde om en mijn ogen werden groot toen ik Liz zag staan die zichzelf afstofte. ‘LIZ!’

Liz rende naar Jake en ze omhelsden elkaar waarbij ze allebei meteen begonnen te huilen. ‘Waar ben je mee bezig?’ vroeg Jake, ‘waarom zou je hier naartoe komen?’

‘Voor jou,’ zei Liz.

Jake duwde zijn gezicht in de schouder van zijn zus. ‘Maar er is geen uitweg! Ik... ik...’

‘Dat interesseert me niet,’ zei Liz, ‘we moeten bij elkaar zijn voor het einde.’

‘Eh, het einde van wat?’

‘De wereld.’ Liz vertelde over Alpha en over Grimmig Eiland. Ze vertelde dat De Bouwer elk moment de kracht van de Q-pad in zijn eigen brein zou gaan uploaden. Zodra hij dat had gedaan, zou hij overal altijd naartoe kunnen gaan, wanneer en hoe vaak hij maar wilde. Hij zou elke mogelijke uitkomst kunnen zien. Hij zou de ultieme kracht hebben. Hij had gewonnen.

KRRRRRRRAAAAAAAAAAAKKK.

De ronddraaiende wolken klonken alsof ze elk moment iets enorms uit konden spugen. ‘Pas op!’ waarschuwde ik Liz.

Ik kon het niet geloven! Uit de wolken kwam de gigantische, brandende snoepkikker uit mijn droom. Hij was alleen toch net anders dan in mijn droom. Hier zag ik dat het niet echt een snoepkikker was, maar een enorme robot, bedenkt in brandend teer. De robot kwam neer, richtte zich op ons en kwam op ons af stampen.

‘Dat is geen snoepkikker, dat is XL!’ zei Liz.

XL vuurde een raket op ons af. We doken opzij, maar de ontploffing zorgde voor een mini-lawine in de Put.

‘Ik zeg het je! Dat is de snoepkikker uit mijn droom!’

‘Je droom!’ zei Liz, ‘dat is het!’

‘Wat bedoel je?’

PZZINNG!

Voordat Liz antwoord kon geven, schoot XL een laserstraal op haar af. Ze dook net op tijd opzij.

‘HEE!’ riep Jake naar de enorme robot, ‘HIERO!’

XL begon op Jake af te stampen.

‘NEE!’ riep Liz.

Maar Jake had een plan. Hij liet zichzelf naar het zwarte gat glijden. XL stamp-stamp-stampte dichterbij. De robot was nu zo dichtbij dat hij met geen mogelijkheid meer kon missen als hij nog zo’n raket of laserstraal zou schieten. Maar dat was XL niet van plan. Hij wilde Jake platstampen en hem vermorzelen in de grond. Jake was nu echt helemaal bij de rand van het gat. Hij was hier al zo lang dat hij precies wist hoe dichtbij hij kon komen zonder in het gat gezogen te worden.

‘NEEEEEEE!’ riepen Liz en in tegelijkertijd.

Voordat XL Jake plat kon stampen, verschoof de grond onder hem. De robot tuimelde zo het zwarte gat in. Helaas ging hij niet geruisloos ten onder.

BOEM! BOEM! BOEM!

XL vuurde elk wapen af dat hij vasthad, terwijl hij in het zwarte gat viel. We doken allemaal plat op de grond.

ZOEM! KLABAM! CRASH!

Overall om ons heen waren explosies. Toen, net voordat XL definitief verdween, vuurde XL nog een laatste raket af uit zijn borstkas. Dat was een grote en hij vuurde hem recht op de draaiende wolken af.

KABOEMMMMMMMMMM!

Die explosie brak de Put. Alles begon te glitchen als een malle en toen werd alles zwart.

Was dit het einde?

ZZZZZZING!

En zo snel als de Put verdween, was hij weer terug. Liz en ik stonden nu aan de rand van het zwarte gat en Jake was erin gevallen. Ik greep zijn hand, Liz de mijne. Het gat trok ons allemaal naar binnen.

‘Raj!’ riep Liz, ‘Ik snap het nu! Jij hebt de kracht!’

‘Welke kracht?’

‘De Q-pad-kracht! De Bouwer wilde het in zijn hoofd, maar jij hebt dat al! Weet je nog van je droom? Jij kwam bij het kasteel omdat je de Q-pad-grid voor je zag!’

‘Nou en?’ vroeg ik. ‘Wat hebben we daar nu aan?’ Ik voelde het zwarte gat de hoop uit me zuigen.

‘Doe je ogen dicht! Ga terug naar je droom! Misschien zie je dan een hint!’

Ik deed mijn ogen dicht, maar ik zag niets uit mijn droom. Ik concentreerde me op XL. Ik zag hem voor me: de snoepkikker linksonder in het grid. Ineens flitste die afbeelding even goud en toen veranderde het in een X.

Ik voelde een rilling. ‘Je hebt gelijk! Ik zie een X!’

‘Ga door,’ juichte Liz.

De drie blinde muizen uit mijn droom veranderden in een 3. De kluis veranderde in een vierkant. De toren...

Wacht.

Ik zag een nieuwe scène. Iemand in een zwart harnas had twee kubussen vast. Dat moest Alpha zijn! Hij stond tegenover een man met kleine, rattige ogen en een borstelige baard.

‘Volgens mij zie ik De Bouwer!’

‘Boeiend!’ riep Liz, ‘We moeten hier weg zien te komen!’

De Bouwer was aan het praten. Ik concentreerde me op wat ik zag. ‘Dat zijn de meest machtige objecten op de planeet,’ waarschuwde hij.

‘Ik ga ze vernietigen,’ zei Alpha.

‘Als je dat doet, vernietig je ook jezelf,’ gromde De Bouwer.

De scène was zo echt dat ik het gevoel had dat ik ze aan kon raken. ‘Jongens, Alpha gaat De Bouwer verslaan,’ zei ik.

‘Raj, doe je ogen open,’ zei Liz.

‘Ik... Ik denk dat ik er heen kan,’ zei ik, ‘ik denk dat ik kan helpen!’

‘RAJ!’ riep Liz.

Ik opende mijn ogen. Voor het eerst viel me op hoe ver heen Jake nu was. Zijn lichaam had helemaal geen kleur meer.

‘Alsjeblieft,’ smeekte Liz, ‘we hebben je hulp nodig.’

Ik keek naar Liz, weer naar Jake en sloot toen opnieuw mijn ogen. Daar was De Bouwer. En naast dat visioen zag ik ook het incomplete grid. Ik voelde Liz’ grip op mijn hand verzwakken. Ik richtte me helemaal op het grid.

De rest van de symbolen verscheen op het moment dat Liz het niet meer volhield. We vielen allemaal in het zwarte gat.

ZONDAG

RAJ

Het complete grid hing tien seconden voor mijn ogen, toen verdween het langzaam uit mijn zicht. De wereld werd stil. Koud. Ik kon Liz en Jake niet meer voelen. Dit was het, toch? Het zwarte gat had ons eindelijk opgeslokt. Ik hield mijn ogen nog wat langer dicht, ik wilde de realiteit nog niet zien. Die realiteit was namelijk dat ik alleen was. Voor altijd.

‘Wat ruik ik?’ vroeg een stem.

Mijn ogen vlogen open. Daar was Jake, die zijn neus optrok en Liz, met een verwarde uitdrukking op haar gezicht. We stonden met z’n drieën in een industriële vrieskamer. Ik haalde diep adem en moest bijna overgeven.

Nee...

Het kon niet waar zijn!

‘SARDIENTJES!’ schreeuwde ik.

‘Wat?!’ vroeg Jake.

‘Die stank! Het zijn sardientjes! Het grid heeft ons teruggebracht naar de sardientjesfabriek!’

Het was even stil. Toen ‘AAAAAAHHHHHHHH!’ Liz begon te giebelen en dansen met haar handen in de lucht. We renden allemaal naar elkaar toe voor een gillende, springende superknuffel, die slechts drie seconden duurde want toen vielen we om.

‘Hva er dette?!’

We keken op en zagen een arbeider uit de fabriek ons aanstaren met open mond.

‘Hoi,’ zei ik, ‘ik ben Raj en ik zat in een game en dit zijn mijn vrienden en zij zaten met mij in die game en sorry dat we hier nu zo ineens zijn, we gaan weer hoor!’

‘HVA ER DETTE?!’

Blijkbaar sprak hij geen Nederlands. Ik probeerde me nog wat meer te verontschuldigen terwijl we de vrieskamer uitliepen, maar hij was er niet van gediend.

‘POLITIET!’ schreeuwde hij.

Uiteindelijk verlieten we, half strompelend en giechelend de sardientjesfabriek. Op de stoep stopten we voor nog een groot knuffelfeest. Na veel vreemde blikken van voorbijgangers, besloten we om dat feest toch ergens anders naartoe te verplaatsen.

Het lukte Liz niet meteen om geld op te nemen zonder bankpas, identificatiebewijs en zonder de taal te spreken van mensen die dingen zeggen als ‘politiet’, maar uiteindelijk slaagde ze er toch in. We gingen met het geld naar het eerste de beste hotel, boekten een kamer en stortten in.

De Put had blijkbaar al mijn energie uit me gezogen, want ik haalde het bed niet eens. Ik zakte neer op zo’n typische hotelbank waar niemand ooit gebruik van maakt omdat ze zo ongemakkelijk zijn, en viel in slaap.

Zodra mijn ogen dicht waren, ging de Q-pad kracht meteen weer aan de slag. Verschillende grids verschenen voor mijn ogen en ook verschillende realiteiten die ik kon beleven.

Het eerste visioen dat ik had was het gevecht tussen Alpha en De Bouwer. Dat was... dat was jij, toch? Ik hield mijn adem in terwijl jij besloot wat te doen met de kubussen. Dat moet de moeilijkste beslissing van je hele leven zijn geweest.

Ik juichte zo hard toen je besloot ze te vernietigen. Ik was er graag zelf bij geweest om dat moment mee te maken, maar het was fantastisch om jou het te zien doen, De Bouwer te verslaan en daarna te ontsnappen door die poort. Ik hoop dat de rest van de wereld zich ooit beseft wat een held jij bent. Ik kan niet wachten Liz te vertellen wat je hebt gedaan.

In een ander visioen zag ik een overheidsgebouw van hoog uit de lucht. Toen zoomde ik in, verder en verder tot ik diep onder de grond was en een experiment zag. Serieuze mensen met pasjes om hun nek, die ergens omheen stonden met tubes en snoeren en machines die piepten. Eindelijk kwam ik dichtbij genoeg om te zien waar ze zo geïnteresseerd in waren. Het was... ik.

Ik wist dat dit mijn realiteit zou zijn als ik mensen zou vertellen over de Q-pad in mijn brein. Aan de ene kant zou ik dan onderdeel zijn van best toffe spionnendingen. Aan de andere kant... Brrr, dit zag er niet prettig uit. Ik kon dit niet laten gebeuren.

En als laatste zag ik mijn lievelingsscène. In deze was ik thuis, in Chicago. Liz en Jake hadden me meegenomen naar het grote aquarium in de stad. Ik had daar al vaak reclames van gezien, maar ik was er nog nooit zelf geweest. Ik zag deze versie van mezelf door de onderwatertunnel lopen met een enorme grijns op mijn gezicht, zo groot dat hij bijna nep leek. Ik ben dol op haaien en roggen, maar ik wist dat zo’n gigantische grijns niet alleen kon komen van een bezoekje aan een tropisch aquarium.

Zo'n grijns krijg je alleen als je nieuwe vrienden vindt. Een nieuwe familie.

Ik zou dit visioen nu een realiteit kunnen maken, als ik mijn hand uit zou steken en het aan zou raken. Ik keek nog wat langer, maar ik stak mijn hand niet uit. Ik hoef niet per se vooruit te spoelen in de tijd. Ik heb geen haast. Ik heb mijn mooie einde al gevonden.

EINDE