

HORRORLAND

HET IS
MAAR EEN
SPEL

K.R. Alexander

Vertaald door Linda Broeder

kluitman

HORRORLAND

Het poppenhuis
Verdronken
Ik zal je vinden
Kamer 333
Duisternis
Bloedhond
Ik kom je halen
Escape
Het is maar een spel

VOOR MIJN EERSTE NACHTELIJKE
HORRORGAMECLUBJE – JULIE
WETEN WEL WIE IK BEDOEL



Wil je op de hoogte blijven van nieuwe boeken en ander nieuws over de serie Horrorland? Volg dan @horrorland_kluitman op Instagram.

Nur 283/W062301

Bisac JUV018000 / JUV069000

© MMXXIII Nederlandse editie: Uitgeverij Kluitman Alkmaar B.V.

© MMXXII Tekst: Alex R. Kahler, onder pseudoniem K.R. Alexander

Published by arrangement with Scholastic Inc., 557 Broadway, New York, NY 10012, USA.

Oorspronkelijke titel: *Darkroom*

Nederlandse vertaling: Linda Broeder

Omslagontwerp: Baily Crawford, Nina Goffi en Studio L.E.O.

© Omslagbeeld: Shutterstock.com

Opmaak binnenwerk: Keirsten Geise en Studio L.E.O.

Alle rechten voorbehouden, inclusief het recht van reproductie in zijn geheel of in gedeelten, in welke vorm dan ook.

kluitman.nl
arkahler.com



BIJ KONINKLIJKE BESCHIKKING
HOFLEVERANCIER



Ik heb nooit gewild dat er iemand gewond zou raken.

Echt niet.

Als ik had geweten wat er zou gebeuren, als ik had geweten wat voor gruwelen er zouden worden losgelaten, dan had ik de game nooit gedownload.

Ik zocht gewoon iets griezeligs. Iets wat Rochelle en ik samen konden streamen, iets wat ons zou laten lachen en gillen om flauwe schrikmomenten. En het liefst ook iets wat ons nieuwe volgers zou opleveren. Iets wat ons populair zou maken. Iets wat zou aantonen dat we niet gewoon een stelletje losers waren.

Dat was eigenlijk het belangrijkste. Ik wilde populair zijn, zodat ik niet langer het pispaltje van de klas was. Gamen was het enige waarmee ik dat kon bereiken.

Dus toen ik *DARK[room]* tegenkwam, dacht ik dat ik eindelijk mijn sleutel tot succes had gevonden. Het was een

horrorgame van een kleine, onbekende studio, oftewel een indie-game. Het idee was simpel: vang geesten met je telefoon door foto's van ze te maken. Makkelijk zat. Er hadden nog maar weinig kinderen van gehoord, het zou heel eng moeten zijn en het leek me de perfecte game om mensen mee naar ons streamingkanaal te lokken.

Maar ik had het mis.

Heel erg mis.

DARK[room] was geen game. Het was een vloek.

Normaal gesproken doen games je geen pijn.

Normaal gesproken kun je ze uitzetten en ermee stoppen.

Normaal gesproken kun je tegen jezelf zeggen dat je niet bang hoeft te zijn, omdat het allemaal niet echt is.

En het belangrijkste: normaal gesproken kun je opnieuw beginnen als je doodgaat.

Maar *DARK[room]* hield zich aan geen van die regels.

Zelfs die laatste niet.

VRIJDAG

DAG 1



‘Uitkijken, nerd!’ roept iemand achter me. Een seconde later zoekt er een American football langs mijn hoofd.

Ik duik zo snel weg dat ik bijna tegen een vijfdeklasser opbots. Ze kijkt me nauwelijks aan terwijl ze me opzijduwt. Ik zit nu een maand in de vierde op Montrose High en nog steeds lijken mensen me nauwelijks op te merken.

Mijn klasgenoten drommen door de gang. Iedereen praat, lacht en maakt plannen voor het weekend, ook al is het pas vrijdagochtend. Ik hoor de footballers (dezelfde jongens die net bijna een bal tegen mijn hoofd gooiden) praten over de grote wedstrijd die eraan zit te komen. Ik vraag me af of het echt een grote wedstrijd is, of dat ze dat alleen maar zeggen omdat ze de afgelopen wedstrijden allemaal hebben verloren. Andere leerlingen praten over feestjes of roddelen over klasgenoten en docenten. Niemand praat tegen mij terwijl ik mijn boeken en huiswerk pak.

Dat geeft niet. Ik ben het gewend.

Ook al wil ik het niet gewend zijn.

‘Hé Beatrice,’ klinkt een bekende stem. Ik doe mijn kluisje dicht en zie mijn enige echte vriendin staan, Rochelle. Ze houdt haar fluitkoffer tegen haar borst gedrukt en heeft een grijns op haar gezicht. ‘Gaat het vanavond nog steeds door?’

Mijn frustratie verdwijnt als sneeuw voor de zon. Rochelle en ik zijn al vanaf groep zes vriendinnen. Ze is iets kleiner dan ik, met kuiltjes in haar wangen, paars-roze linten in haar vlechtjes en grote, vriendelijke ogen. Ze ziet eruit als een zwart anime-personage, zeker met die bordeauxrode glitteroogschaduw en felpaarse lippenstift. Zelfs haar nagels passen in het kleurenschema. Ze speelt in het schoolorkest maar is toch min of meer populair bij de coole kinderen. Ze werkt mee aan de schoolkrant en doet in het weekend vrijwilligerswerk bij een dierenasiel. Eigenlijk is ze gewoon Wonder Woman.

En ze is ook een echte gamenerd, net als ik.

‘Zeker weten,’ zeg ik. ‘Wat zullen we vanavond streamen?’

Sinds een paar maanden proberen we volgers te krijgen met het streamen van games. We hebben er pas een paar – en dat zijn vooral mensen die we van verschillende online multiplayer-games kennen – en we hebben nog geen donaties gehad, maar het doel is om dit ooit fulltime te kunnen doen. We zijn absoluut goed genoeg, en grappig genoeg. We noemen onszelf de MonsterMeiden en we focussen ons op het spelen van horrorgames. Hoe enger, hoe beter.

‘Nou,’ zegt ze terwijl ze tegen een kluisje leunt, ‘ik dacht dat we misschien de nieuwe *Zombie Rebellion* konden proberen? Ik heb nog een cadeaubon en ik hoorde dat hij erg goed is.’

Ik kreun. ‘Alweer zombies? We hebben in de afgelopen twee maanden volgens mij al wel vier zombiegames gestreamd. De paar volgers die we hebben, zullen vast weggaan als we er nog een spelen. Sterker nog, ik ga zelf bij het kanaal weg als we er nog een doen.’

Rochelle rolt met haar ogen. ‘Heb jij een beter idee dan?’

Dat heb ik niet. Ik probeer al vanaf het begin iets te bedenken waarmee we ons van de rest kunnen onderscheiden, maar tot nu toe heb ik nog niets gevonden. Er moet toch ergens een perfecte game zijn – een die nog niet door iedereen is gedaan en die zo eng is dat hij meteen nieuwe volgers trekt. Helaas denken sommige mensen nog steeds dat meiden te zwak of te gevoelig zijn om echt enge horrorgames te spelen, wat het nog moeilijker maakt om volgers te krijgen. We moeten niet alleen een manier vinden om op te vallen, maar ook een manier om te bewijzen dat die mensen het mis hebben.

‘Misschien kunnen we een indie-game vinden,’ opper ik. ‘Een game waar nog niemand van heeft gehoord.’

‘Ja, want dát zal mensen trekken,’ mompelt Rochelle. ‘Niemand zoekt op een game waar hij nog nooit van heeft gehoord.’

‘Dat is niet waar. Als we het op de juiste manier promoten,

kan een kleine indie-game net zo veel mensen trekken als een mainstream-game,’ zeg ik.

Rochelle lijkt te willen protesteren, maar blijkbaar is ze het toch met me eens, of ze heeft nog niet genoeg cafeïne gehad om in discussie te gaan.

‘Oké, oké,’ geeft ze toe. ‘Maar als we een indie-game doen, moet jij maar een goede vinden. En jij haalt de pizza. Voor het geval dat de game tegenvalt. Dan heb ik tenminste nog iets leuks op mijn vrijdagavond.’

‘Ik haal de pizza altijd!’

Ze lacht terwijl de bel gaat. ‘Tja, wat zal ik zeggen? Ik ben dol op gratis pizza. Tot straks bij Engels?’

Ik knik en ze wurmt zich door de menigte op weg naar haar eerste les.

Ik pak mijn eigen boeken en loop naar de biologielees. We hebben een toets over planten-anatomie, maar ik blijf maar piekeren over welke game we kunnen spelen. Ik hoop dat ik iets kan vinden wat eng genoeg is om zelfs mij bang te maken.

Als we dit gaan doen, dan wil ik ook echt gillen van angst.

XXX

Die hele dag ben ik elke vrije minuut bezig met het doorspitten van gamewebsites en gameforums. Ik bots tegen minstens drie mensen op in de gang en laat elke keer bijna mijn telefoon vallen, maar toch ga ik door. Ik moet vóór vanavond iets

hebben gevonden. Het probleem is alleen dat alles al eerder is gedaan.

Zombiegames? Te vaak gespeeld.

Slashers? Te veel gehypet.

Spookhuisgames? Supersaai, tenzij ze in virtual reality zijn, maar daar heb ik de apparatuur niet voor.

Steeds als ik denk dat ik iets cools heb gevonden, blijkt na een korte online zoektocht dat zeker een tiental andere streamers het al eerder heeft gedaan, en sommigen van hen hebben wel miljoenen views. Ik weet dat het onvermijdelijk is, maar ik wil geen dingen doen waar iemand anders al beroemd mee is geworden. Ik wil geen na-aper zijn. Ik wil opvallen. Ik wil dat mensen mij kennen.

‘Al iets gevonden?’ vraagt Rochelle in de lunchpauze.

Ik schrik en kijk op.

‘Hoelang zit je daar al?’ vraag ik.

Ze grijnst boven haar dienblad met eten. Nu ik me op iets anders concentreer dan mijn telefoon, dringt het kabaal van de kantine weer tot me door. Mijn bord lasagne staat onaangeraakt voor mijn neus en Rochelle kijkt me aan alsof ik ze niet allemaal op een rijtje heb.

‘Laten we het erop houden dat je koekjes taai waren.’

Ik kijk naar mijn dienblad. Nou ja zeg, ze heeft allebei mijn chocoladekoekjes gejat en ik heb het niet eens gemerkt.

‘Hé!’ roep ik uit.

‘Wat nou?’ zegt ze giechelend. ‘Jij at ze toch niet op.’ Haar

gezicht wordt serieus. ‘Maar je hebt geen antwoord gegeven op mijn vraag: heb je al iets gevonden? De tijd dringt en *Zombie Rebellion* is nog maar twee uur in de aanbieding.’

‘Nog niet,’ antwoord ik. ‘Maar ik geef me nog niet gewonnen. Ik zal volharden!’

‘Wat ben je toch een nerd,’ zegt ze.

‘Ja, en jij bent met me bevriend, dus wat zegt dat over jou?’

‘Dat ik een hele slechte smaak in vrienden heb,’ antwoordt ze bijdehand. Maar ze glimlacht terwijl ze het zegt.

‘Weet je wat?’ zeg ik. ‘Ik heb zo gym. Als ik aan het einde van de les nog niets heb gevonden, dan app ik je dat je *Zombie Rebellion* kunt kopen.’

Ik spreek de naam overdreven nadrukkelijk uit, om duidelijk te maken hoe erg ik die game haat.

‘Afgesproken,’ zegt ze. ‘Maar je trakteert me nog steeds op pizza.’

‘Dat is niet eerlijk. Je hebt mijn koekjes al gejat.’

‘En jij laat me veel te lang wachten. Ik hou het bijna niet meer.’

‘Val me dan niet steeds lastig,’ zeg ik.

‘Succes, Sherlock. Ik zal je niet langer ophouden.’ Ze pakt mijn knoflookbrood, neemt een hap en gooit het terug op mijn dienblad. ‘De klok tikt door...’

2

Ik zeg tegen de gymleraar dat ik me niet lekker voel, en ik mag van hem aan de kant gaan zitten. Ik klim hoog de tribune op, weg van de andere nepzieken. Ik houd mijn telefoon onder de omgeslagen boord van mijn hoody verstoppt en scroll verder terwijl ik doe alsof ik kijk hoe de rest van de klas volleybalt.

Eigenlijk heb ik niet eens gelogen: mijn hoofd doet echt pijn van al het lezen en scrollen, van het zoeken naar iets wat ook maar een beetje uniek en interessant is. Ik ben bang dat Rochelle misschien toch gelijk heeft. Misschien zijn we gewoon gedoemd om dezelfde dingen te streamen als iedereen. Ze lijkt niet te begrijpen waarom ik het zo belangrijk vind dat we ons onderscheiden van de rest. Ze snapt niet waarom we echt uniek moeten zijn.

Zij is al populair. Zij heeft al meer dan één vriendin. Zij wordt niet gepest.

‘Ik heb gehoord dat ze niet doucht. Ik bedoel, nooit,’ zegt een stem voor me.

Ik probeer het te negeren.

Ik heb een forumdiscussie over verboden games gevonden. Misschien levert dat wel iets op. Er staan veel enge dingen tussen. Maar het meeste is te smerig of bloederig. Ik wil niet van het streamingplatform verbannen worden. Ik wil gewoon iets griezeligs vinden.

‘Niet dat het uitmaakt,’ zegt een andere stem. ‘Iedereen blijft toch al bij haar uit de buurt.’

‘Behalve die meeloper,’ zegt het eerste meisje. ‘Heb je al gehoord dat ze zichzelf nu filmen terwijl ze zitten te gamen? Pfff, hoe suf is dat?’

Het zweet breekt me uit, maar ik probeer me op mijn telefoon te concentreren. Ik kijk toch even op en zie dat het Claire en Kaitlin zijn, twee cheerleaders die het al sinds groep zeven op me gemunt hebben en nu een paar rijen voor me zitten. Ik probeer ze te negeren. Dat lukt niet.

‘Ja, echt hè?’ zegt Kaitlin. ‘Wie wil daar nou naar kijken? Ik steek nog liever mijn ogen uit.’

‘Nou,’ zegt Claire met een schel lachje, ‘dan hoef je haar tenminste niet te zien!’

Ik kan er niet meer tegen. Mijn borst doet pijn, mijn keel voelt dichtgesnoerd en ik kan de discussie niet lezen omdat mijn ogen vol tranen staan.

‘Geen wonder dat ze met niemand datet,’ gaat Kaitlin

verder. 'Ik bedoel, wie zou er nou met háár uit willen?'

Ik kijk weer op.

Claire en Kaitlin staren me recht aan en nemen niet eens de moeite om te doen alsof ze het over iemand anders hebben. Ze kijken niet beschaamd weg, maar barsten meteen in giechelen uit. Claire is wit met kort blond haar, en Kaitlin is Filipijns met donker haar in een knot. Ze zijn allebei cheerleader, dus ze denken allebei dat ze beter zijn dan ik. Het ergste is nog wel dat ik soms denk dat ze gelijk hebben.

Ik kijk hen boos aan, maar dat houd ik niet lang vol. Het heeft toch geen zin.

Ik veeg mijn tranen weg en lees verder. Het onderwerp van de discussie waarbij ik nu ben aanbeland, laat niets aan de verbeelding over.

SPEEL DEZE GAME NIET

Pfff, wat een slechte promotie, denk ik bij mezelf. Maar ik klik toch op de discussie en begin te lezen.

IK HERHAAL: SPEEL DEZE GAME NIET. IK WEET DAT DIT KLINT ALS EEN GRAP, MAAR IK SMEEK JE OM DEZE GAME ALSJEBLIFFT NIET TE SPELEN. MIJN VRIEND BEGON ER VORIGE WEEK MEE EN NU IS HIJ DOOD. HIJ ZEI DAT HIJ GEESTEN EN ANDERE DINGEN

ZAG EN TOEN KREGEN ZE HEM TE PAKKEN. ALSJEBLIFFT ALSJEBLIFFT ALSJEBLIFFT, SPEEL DEZE GAME NIET.

- bezorgde gamer

Welke game? Gast, laat ons niet zo in spanning.

- gamergeek723

Ja, man. Waar heb je het over? Dit klinkt vet.

- anoniempje7

We kunnen de game niet vermijden als we niet weten welke het is!

- logicaatje1

DE GAME HEET 'DARK[room]', MAAR ALSJEBLIFFT, SPEEL HEM NIET. IK WILDE DE NAAM NIET ZEGGEN OMDAT IK NIET WIL DAT MENSEN ERNAAR OP ZOEK GAAN. DOE HET NIET. ALSJEBLIFFT. VOOR JE EIGEN VEILIGHEID.

- bezorgde gamer

Geen zorgen, man. Ik kan hem toch nergens vinden.

– *gamergeek723*

Ja, is-ie nog niet officieel uitgebracht of zo?

– *logicaatje1*

Wacht, wacht, ik heb 'm gevonden.

Moet je ze e-mailen?

Wat stom.

Ik deel mijn gegevens liever niet.

– *gamergeek723*

ALSJEBLIEFT NIET DOEN. DAN GA JE DOOD. LAAT ZE NIET BINNEN.

– *bezorgde gamer*

Ha, leuk geprobeerd, bezorgde gamer.

Ik heb de uitnodiging. Ik kan niet wachten om 'm te gaan spelen. Ik begin vanavond. Volle maan, oooeehhh, eng hoor.

– *anoniempje7*

Waar?! Ik wil 'm ook spelen!

– *logicaatje1*

Heel makkelijk. Stuur gewoon een e-mail naar [LINK] en dan sturen ze je de downloadlink.

– *anoniempje7*

NEE! NIET DOEN!

– *bezorgde gamer*

Deze game is echt SICK. Supereng. Ik krijg nachtmerries van die kruipende vrouw. Link in bijlage.

– *anoniempje7*

Woohoo! Ik heb 'm ook. Je krijgt maar twaalf uur de tijd om te reageren en downloaden, dus ik begin vanavond. Kan niet wachten!

– *logicaatje1*

NEE!

– *bezorgde gamer*

We zijn nu een paar dagen verder. Wat vinden jullie ervan? De moeite waard?

– *gamergeek723*

Jongens? Statusupdate?

– *gamergeek723*

Hallooooo?

– *gamergeek723*

Oké. Dan download ik 'm ook maar.

– *gamergeek723*

**ALS JE DIT LEEST: ALSJEBLIEFT NIET
DOWNLOADEN. ZE ZIJN DOOD. ZE
ZIJN ALLEMAAL DOOD. EN NU KOMT
ZE ACHTER MIJ AAN**

– *gamergeek723*

Mijn vingers trillen als ik bij het laatste bericht kom.

Ik scrol weer omhoog. Kijk naar de datums.

Deze berichten zijn pas een paar weken oud. Hoe kan het nou dat ik nog nooit van deze game heb gehoord? De makers van *DARK[room]* richten zich duidelijk op mond-tot-mond-reclame. Ik bedoel, een hele forumdiscussie opzetten om mensen van de game weg te houden? Geen slecht idee. De

beste manier om mensen iets te laten doen, is zeggen dat ze het níet moeten doen.

Als ik ze e-mail en vertel dat ik een streamer ben, laten ze me vast wel spelen. Misschien willen de makers me zelfs wel promoten als ik uitleg dat ik pas net ben begonnen. Dan kunnen we elkaar helpen.

Dit zou wel eens perfect kunnen zijn.

Ik scrol naar het e-mailadres en klik op de link.

Er wordt een leeg bericht geopend in mijn e-mailapp, gericht aan de makers van de game. Ik hoop tenminste dat zij het zijn. Ik houd er ook niet van om mijn gegevens te delen, maar daarom hebben Rochelle en ik een nieuw e-mailaccount aangemaakt, speciaal voor de MonsterMeiden.

Ik typ snel een bericht.

Ik zag de forumdiscussie waarin mensen worden gewaarschuwd om *DARK[room]* niet te spelen. Geweldig idee.

Mijn vriendin en ik zijn streamers die ons richten op enge games. We zouden *DARK[room]* graag uitproberen. En misschien een samenwerking aangaan?

Maar ik druk niet op 'verzenden'.

Iets brengt me aan het twijfelen.

Wat nou als het géén marketingtruc was?

Wat nou als dit toch normale gamers waren, en als er echt iets vreselijks met ze is gebeurd?

Ik overweeg het bericht te verwijderen.

Dan hoor ik Kaitlin en Claire in lachen uitbarsten. En als ik naar ze kijk, kijken ze recht naar mij. Ik weet niet wat ze hebben gezegd, maar het was vast niet aardig.

Ik druk op ‘verzenden’. Precies op dat moment roept iemand mijn naam.

3

Ik zit diep in de problemen.

Het was al erg dat coach Vaughn mijn telefoon afpakte en me liet nablijven, maar de teleurgestelde blik in de ogen van mijn ouders als ik thuiskom, is nog veel erger. Net als hun straf.

‘Het hele weekend geen telefoon en geen computerspelletjes,’ zegt mijn moeder. Ze ijsbeert boos voor mijn neus heen en weer terwijl mijn vader alleen zijn hoofd schudt. Ik kan hem al bijna horen zeggen: *Zo hebben we je niet opgevoed*. Waarschijnlijk omdat hij dat al duizend keer eerder heeft gezegd.

‘Maar mam...’

‘Geen gemaar!’ onderbreekt ze me. Bah. Ik heb in deze hele discussie nog geen woord ertussen kunnen krijgen. Ik was nog niet binnen of ze vielen al tegen me uit. ‘Je kent de regels: geen telefoon op school. Een telefoon is geen recht, maar een voorrecht. En omdat je de regels aan je laars hebt gelapt, heb je dat voorrecht verspeeld.’

‘Maar ik zou vanavond gaan streamen!’ vertel ik snel.

‘Geen spelletjes, zeiden we toch,’ zegt pap.

‘Maar het is geen spelletje!’

Mam snuift. ‘O, wat doen Rochelle en jij dan op die computer? In elk geval geen huiswerk maken, dat weet ik zeker.’

‘We bouwen een carrière op,’ houd ik vol.

Maar het heeft geen zin. Ze hebben het nooit begrepen.

Toen ik ze vertelde dat ik wilde gaan streamen, was hun eerste vraag: ‘Waarom?’, gevolgd door: ‘Is dat wel veilig?’ Pap flippte bijna toen hij hoorde dat Rochelle en ik onszelf zouden filmen tijdens het gamen en dat online zouden zetten.

‘Je weet niet wat voor mensen er allemaal op internet zitten,’ had hij ons gewaarschuwd.

Het had maanden – maanden! – geduurd voordat ze ons eindelijk lieten streamen. En dat deden ze pas nadat pap onze eerste streamingssessie had bijgewoond (wat dus echt supergênant was) en het had goedgekeurd.

Nu lijkt het erop dat al die moeite voor niets is geweest.

‘Computerspelletjes. Spelen. Is. Geen. Carrière,’ snauwt mijn moeder. Ze lijkt op ontploffen te staan.

Ik snap niet waarom ze zo boos zijn. Ik heb pas één keer eerder hoeven nablijven, en dat was omdat ik drie huiswerkopdrachten achter elkaar had gemist... en ja, dat kwam doordat ik onze streamingapparatuur aan het opbouwen was, maar het stelde niets voor!

‘Het is wél een carrière!’ zeg ik. ‘Sommige mensen verdienen

er honderdduizenden per máánd mee. En veel van hen zijn nauwelijks ouder dan ik.’

‘En hoeveel heb jij al betaald gekregen, Beatrice?’ vraagt pap.

Zijn woorden komen hard aan.

Ik kijk naar de grond.

‘Niets.’

Na vijf maanden streamen, hebben we nog steeds geen enkele betalende abonnee of donatie.

‘Precies,’ zegt hij. ‘Dus dat betekent dat het géén baan is. Op dit moment is schóól je baan, en je moeder en ik verwachten dat je je daar fulltime voor inzet.’

‘Maar...’

‘Nee,’ zegt mam. ‘Je hebt je telefoon gebruikt in de les terwijl dat niet mag. Waarschijnlijk om computerspelletjes op te zoeken. En ik weet dat Rochelle een lieve meid is, maar ze heeft je veel te enthousiast gemaakt over dit hele streaminggedoe. Je vader heeft gelijk: school is nu het belangrijkste.’

Ik doe mijn mond open... maar wat kan ik nog zeggen?

Mam merkt dat ik geen reactie weet en gaat verder. ‘Ga nu maar naar je kamer. En Frank, zorg dat je ook haar laptop afpakt. En haar tablet. Pfff, jullie kinderen hebben meer schermen dan een picknick mieren heeft...’

Ze beent weg naar de keuken en laat pap en mij alleen achter in de woonkamer.