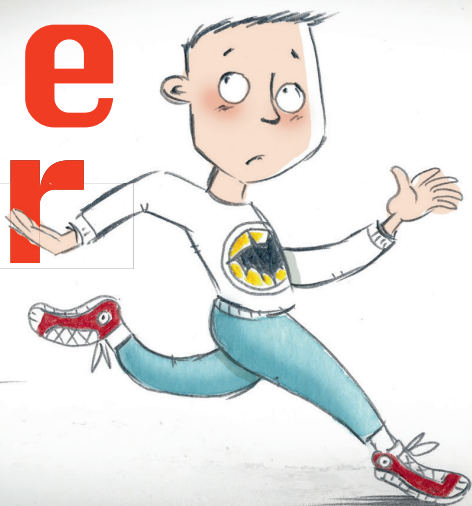


Level 13



Game over



z w i j s e n

Sluit aan bij school

Esther van Lieshout

Wie is wie?



Mats is een verlegen jongen die niet zo makkelijk vrienden maakt. Hij is gek op superhelden en zou zich het liefste 'verstoppen' in zijn favoriete game: *Zombie Zoi!*.



Josje is een pittig meisje dat gek is op gamen. Ze kan iedere jongen in haar klas verslaan als het om computerspelletjes gaat. Ze is een beetje brutaal en een goede vriendin van Asa.



Asa is een stille, rustige jongen. Hij leerde Josje kennen in het spel *Zombie Zoi!* en sindsdien zijn ze bevriend. Asa is een computerwhizzkid.



Theo is de uitbater van de gamehal. Hij weet meer van *Zombie Zoi!* af dan hij loslaat.



Amsterdam is natuurlijk de hoofdstad van Nederland. Bekende plekken in de stad zijn het Anne Frank Huis, het Rijksmuseum en de Dam. Het Vondelpark is het beroemdste park van Amsterdam. Het is genoemd naar Joost van den Vondel, een Nederlandse dichter die leefde van 1587 tot 1679.



De gamehal

De gamehal was een sombere hal. Het lage plafond met de kille tl-verlichting. De lelijke vloerbedekking die al veel te veel voetzolen had gezien. En iedereen was verdiept in zijn of haar favoriete videogame. Maar sfeer en gezelligheid waren niet de redenen waarom Mats hier was.

Zoals iedere avond liep Mats meteen door naar achteren. Hij zwaaide in het voorbijgaan naar Theo.

Theo knikte kort terug. De nors kijkende man zat zoals altijd op zijn plek achter de kassa. Met een pot koffie en een bord koude spaghetti voor zich, wezenloos starend naar een draagbaar teeveetje. Als er iemand langskwam om geld te wisselen, keek hij niet eens op. Dan graaide hij het geld van de toonbank en gooide wat munten terug. Mats negeerde de rij met luidruchtige videogames en liep verder. Hij keek naar een groepje dat over een spel gebogen stond. De kinderen lachten en riepen terwijl ze blijkbaar een volgend level bereikten.

Een beetje jaloers keek Mats toe. Het was niet dat hij nou zo graag in zijn eentje in de gamehal rondhing. Hij had gewoon niemand om mee rond te hangen. Op de een of andere manier viel hij op school een beetje buiten de boot. Misschien omdat hij zo stilletjes en verlegen was, een beetje op zichzelf. Hij was niet goed in sport en hij was niet goed in het maken van vrienden. Mats was een dromer.

En omdat hij zo vaak met zijn hoofd in de wolken liep, werd hij op school een beetje gepest. Daardoor trok Mats zich meer en meer terug in zijn schulp. Hij verstopte zichzelf in zijn games en zijn comics met superhelden. Strips waarin buitenbeentjes veranderden in de grootste helden. Mats was er gek op. Batman, The Flash, Spiderman, Captain America ... Mats kende ze allemaal. De kinderen op school vonden die strips maar flauw. Ze begrepen niet wat hij in die stomme helden zag. Maar Mats haalde juist kracht uit zijn superhelden.

Niet Superman, die vond hij niks. Die kwam van een andere planeet. Dus dat telde niet. Nee, de helden waar Mats van hield, waren juist doodnormaal. Gewone mensen die plots superkrachten kregen en daardoor de held in zichzelf ontdekten. Mats vroeg zich af wanneer de superheld in hém eens naar buiten kwam. Dat viel niet mee als je je ook nog eens schuldig voelde. Zijn moeder vond het niet goed dat hij hier zoveel tijd doorbracht. Zeker niet nu het op school zo slecht ging. Na het eten had ze Mats daarom naar zijn kamer gestuurd met de opdracht zijn huiswerk te maken. In plaats daarvan was Mats het raam uitgeglipt. Via de grote eik die naast het huis stond, was hij naar beneden geklommen. En hij was naar de gamehal gerend. Mats had een doel.

Hij verdween in een donkere nis helemaal achter in de zaak. Alles leek hier van ver te komen. Het knippen van

de lichten. Het gerinkel van de munten. Het ratelen van de flippers in de flipperkasten en het andere rumoer dat van de videogames afkomstig was. In de stoffige hoek van de gamehal stond een zwarte kast met daarop in grillige, groene letters: *Zombie Zoi!*.

Niemand speelde het spel ooit. Daarom had Theo het in de vergeten hoek neergezet. Mats mocht er zelfs gratis op spelen. Het was Mats' favoriete game.

Hij snapte niet waarom niemand het spel speelde, want het was superspannend. In het spel moest je zien te overleven in een wereld die geplaagd werd door zombies. Maar de échte reden waarom Mats gek was op het spel, was level 13.

Hij keek naar de scorelijst. Hij kon zien dat het spel op verschillende plekken gespeeld werd. Blijkbaar waren alle *Zombie Zoi!*-games met elkaar verbonden. Er waren een paar spelers die, net als hij, level 12 al bereikt hadden. Ene Josje en iemand die zich Asa noemde. Het was nog nooit iemand gelukt om level 13 te bereiken. En Mats was vastbesloten om de eerste te zijn.

Hij keek naar de figuurtjes op het scherm. Die leken al te wachten totdat iemand de controllers in de hand zou nemen en ze zou sturen. Hij keek naar zijn score van de vorige avond. Toen had hij bijna – echt bijna – level 13 gehaald. Nu hij wist hoe hij level 12 door moest komen, en de zombie in de put kon verslaan, zou het niet lang meer duren voordat hij level 13 zou bereiken. Hij was benieuwd wat hem daar te wachten stond.

Mats koos zijn vaste avatar – de stoere held met de kruisboog – en pakte de controller. Het duurde niet lang of hij ging helemaal op in het spel. Hij versloeg de ene zombie na de andere. Hij wist uit een schuur vol wandelende doden te ontsnappen. En hij redde vijf gillende dames die vastzaten in een winkel, omringd door zombies.

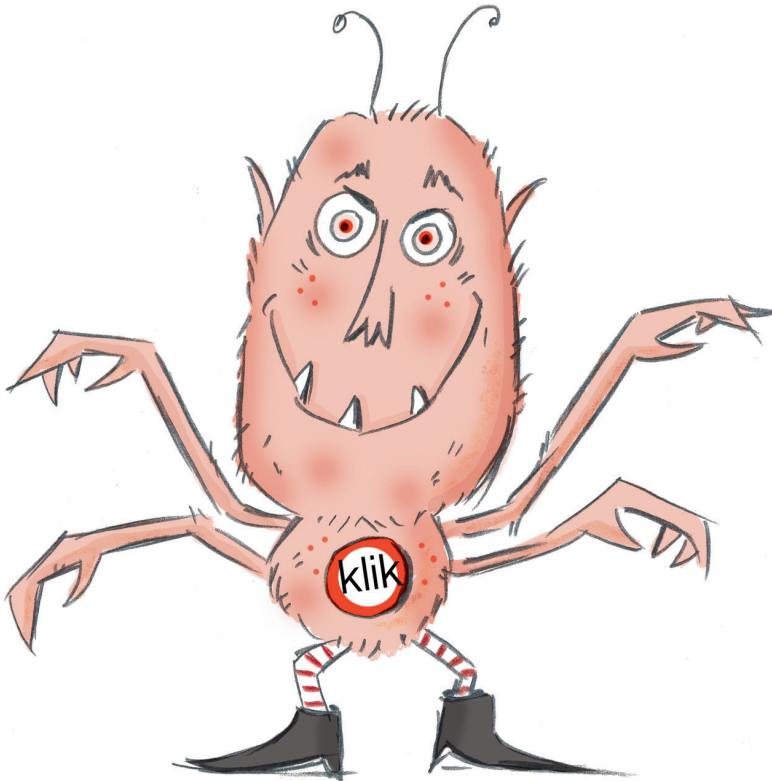
Soms kwam hij een van de andere spelers tegen. Hij zag een meisje met een lange, zwarte vlecht. Ze zweepte een zombie van een dak met haar zweep. In de verte zag hij een knul met een cowboyhoed en een revolver twee zombies tegelijk in de pan hakken. Hij twijfelde even of hij contact zou zoeken met ze, aangezien de spellen met elkaar in verbinding stonden en je het met meerderen tegelijk kon spelen. Eigenlijk leek het hem wel leuk om samen verder te gaan. Maar zelfs in deze gamewereld durfde hij niet zo goed contact te maken. Dus ging Mats alleen verder in het spel.

De klok in de gamehal sloeg elf uur.

Mats voelde dat hij ging winnen. Het zweet stond in zijn handen. De controller glipte haast uit zijn vingers. Hij had net de zombie in de put uit level 12 verslagen. Level 13 was nu zo dichtbij, dat hij de overwinning kon voelen. Als bezeten joeg hij door het spel, totdat ...

Het spel leek te bevriezen. Er kwam een raar figuurtje in beeld. Een soort lachend monstertje van roze bont,

dat totaal uit de toon viel in de grauwe zombiewereld. Zonder erbij na te denken drukte Mats op de controller in een poging de roze griezel weg te krijgen. Plotseling begon alles om hem heen te draaien. Hij werd duizelig en dacht even dat hij flauw zou vallen. Het scherm van het spel leek op te gaan in een draaikolk van beelden. Kleuren en geluiden. Mats had het gevoel dat hij meegezogen werd. Toen werd alles donker om hem heen.



Het was inmiddels middernacht. De gamehal was verlaten en stil. Op het getingel en flitsen van de kasten na. Theo staaarde naar de rommel die was achtergebleven. De lege zakjes chips. De platgetrapte blikjes frisdrank en de popcorn die in de vloerbedekking geplet was.

‘Die jongelui ook,’ gromde hij zachtjes.

Hij krabde aan zijn buik en kwam langzaam overeind. Hij klom van zijn hoge stoel achter de kassa en liep naar het kantoor. Ondertussen deed hij wat lichten uit. Hij borg de kas op in de kluis, pakte zijn jas en sjokte naar de voordeur. Hij stond wat met zijn sleutels te rommelen, toen hij iets bedacht. Hij draaide zich om en liep terug naar de donkere nis helemaal achter in de zaak. Hij wist dat daar die jongen met die superhelden-T-shirts altijd in zijn eentje stond te spelen. Hoe heette hij ook alweer? Max? Nee – Mats. Ja, dat was het.

De nis was donker en leeg. Het spel *Zombie Zoo!* was uit, het scherm zwart. Theo fronste zijn wenkbrauwen. Hij kon zich niet herinneren dat hij de jongen had zien weggaan. Theo haalde zijn schouders op. Misschien had hij hem net gemist. Hij deed de lichten in de gamehal uit, liep naar buiten en sloot de deuren achter zich.

Level 13

Mats werd langzaam wakker.

Een fel wit licht scheen in zijn gezicht en hij zweette.

Hij knipperde met zijn ogen. Het licht was te fel om ze te openen. Hij draaide zich op zijn zij en probeerde het nogmaals.

Hij lag op een harde zandgrond. Hoe was hij daar terechtgekomen? Mats had zijn ogen nu open en staarde verbaasd om zich heen.

Hij lag in een veld. De zon stond warm en hoog aan de hemel. Zo te zien was het midden op de dag. Maar ... het laatste wat hij zich herinnerde was dat hij *Zombie Zoo!* aan het spelen was in de gamehal. En de laatste keer dat hij op de klok gekeken had, was het half twaalf 's avonds geweest.

Hij herinnerde het zich nog zo goed, omdat hij toen aan zijn moeder moest denken. En aan hoe erg hij op zijn donder zou krijgen als ze ontdekt had dat hij uit zijn slaapkamer ontsnapt was.

Mats kwam voorzichtig overeind. Waar was hij? Hij herkende deze plek helemaal niet. Zover hij kon zien was er niets dan velden en groen. En een verlaten weg rechts van hem. Was hij in de gamehal in slaap gevallen en gaan slaapwandelen? Dat zou tenslotte niet de eerste keer zijn. Eén keer had zijn moeder hem de volgende ochtend in de



Mats is gek op de game *Zombie Zoi!*.
Een spel waarin je moet zien te overleven in
een wereld die geplaagd wordt door zombies.
Hij heeft maar één doel: level 13 bereiken.
Als Mats eindelijk het level bereikt, verdwijnt
hij plotseling in het spel.
In het echt blijkt de game veel minder leuk.
Zal het Mats lukken om terug te keren naar
de echte wereld?

Sluit aan bij leesmethode

estafette

NUR 283

ISBN 978-90-487-3356-9



9 789048 733569



gamen, vriendschap

zwijsen.nl

Zwijsen, dé leesspecialist sinds 1846