



GAUTHIER WENDLING

MINECRAFT

ESCAPEBOEK



CONDOR



OVER DIT BOEK

Denk je dat je een gewoon boek in je handen hebt?!

Sorry, maar nee. Dit is iets veel beters: dit is een avontuur - **JOUW AVONTUUR!**

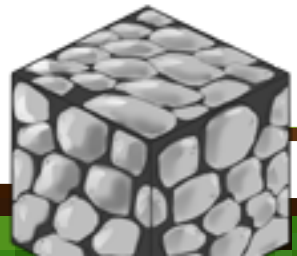
Dit boek lees je ook niet als een gewoon verhaal waarbij je, als een noob, suf bladzijde na bladzijde omslaat.

NEE, DIT IS EEN **SPEL**.

Houd je van Minecraft? Ja? Dan is dit boek gemaakt voor jou. Als je deze wereld nog niet zo goed kent, des te beter, dan ga je die nu ontdekken!

Je gaat een **UITDAGING** aan: je werkt van het ene naar het andere level van het spel. Je ontdekt allerlei ruimtes, die stuk voor stuk gesloten zijn en vol valstrikken zitten. Je hebt vast wel eens op YouTube gezien hoe mensen ergens uit moeten ontsnappen; uit een kamer, of een doolhof, of uit een bunker waar drie sloten op zitten. Dit is net zoiets. Je beste hulpmiddelen om te kunnen ontsnappen zijn je ogen en je gezond verstand.

OKÉ, HOE MOET JE LEZEN?
NET ALS VOOR IEDER ANDER SPEL
GELDEN ENKELE...





REGELS

Regel 1

GA NIET TE VEEL BLADEREN: daarmee verpest je voor jezelf het spel.

Regel 2

JIJ BEPAALT WAT DE HELD DOET. Je leest bijvoorbeeld: 'Om de kamer te doorzoeken ga je naar **62**, of als je liever iets maakt naar **15**.' Lees dan verder bij het nummer dat je gekozen hebt. Soms vind je het nummer dat je nodig hebt eerder in de tekening dan in de tekst. **KIJK DUS GOED!**

Regel 3

JIJ HOUDT ZELF JE SCORES BIJ! Op de linkerboekflap noteer je met potlood de **grondstoffen** die je vindt (hout, steen, enz.) en de **objecten** die je maakt. Je kunt het dan gemakkelijk uitgummen als iets verandert. Om te weten of je de beste bent, tel je de punten op die je verdient. Je krijgt elke keer als iets gelukt is punten; maar als je je vergist, dan gaan er punten af. In elk level kun je 50 punten verdienen.

Regel 4

VERDWAALD OF VASTGELOPEN: zoek in je **receptenboek** (achter in dit boek) op hoe je met de grondstoffen die je gevonden hebt een fakkel moet maken, of een houweel, of een ander voorwerp.

Als je niks begrijpt van wat er staat, zoek het dan op in het craftwoordenboek op de rechterboekflap. Tot slot, de aanwijzingen en oplossingen vind je in de bijlagen.

GOED, HEB JE HET BEGREPEN? MOOI, BEGIN DAN BIJ...



HET BEGIN

De grote Bouwer legt alle elementen op het werkblad. Met één blik controleert hij of alles op de juiste manier is neergelegd, hij mag nu geen fout maken. Dan, alsof ze vanzelf bewegen, zweven zijn vierkante handen boven de onderdelen. De stukken schuiven in elkaar om een geheel te vormen. Ja! Hij pakt het voorwerp dat hij gemaakt heeft op om het in al zijn pixels te bewonderen. De Bouwer hoeft het alleen nog maar op de juiste plek te zetten, en...

... Een piepje stoort je midden in je verhaal en brengt je terug in je kamer, achter je computer. Je mobieltje licht op, je hebt een bericht ontvangen. Je kat, die naast je bed ligt, tilt niet eens zijn kop op. Sinds jij een eigen telefoon hebt (een beetje dankzij je goede cijfers... en vooral omdat je moeder wil weten waar je bent) appt je vriendin Melanie je de hele tijd.

MEL

Wat doe je?

Ik zit in Minecraft

MEL

Vertel je jezelf nog steeds
jouw verhaal terwijl je speelt?

Welnee!

MEL

Jazeker 😊
Grote Bouwer!

Het voelt alsof ze 'natuurlijk, grote sukkel' zegt. Je vingers zweven twijfelend boven het toetsenbord. Als je in het echte leven toch eens net zo vindingrijk was als in het spel, dan zou je iets grappigs of slims weten te schrijven. Maar je kunt niks bedenken. Hoe dan

ook, Melanie kent je door en door, jullie zitten al sinds groep 1 bij elkaar in de klas en jullie doen alles samen: huiswerk maken en vooral kattenkwaad uithalen...

Je concentreert je liever weer op je scherm. Daar waar je personage met zijn vierkante hoofd, de Grote Bouwer, nog steeds op dezelfde plaats met een opgeheven arm staat. Hij houdt nog altijd de vergelijkjer vast. Het is de eerste keer dat je er een gemaakt hebt op je werkbank en je bent er best trots op. Natuurlijk was het in de creatieve-modus een kwestie van drie klikjes, maar dat vraagt nou juist lef, of beter L-EF:

ALLES IN SURVIVAL-MODUS DOEN!

Je hebt er al zoveel tijd doorgebracht dat je niet eens meer in je receptenboek hoeft te kijken om te weten hoe je een vergelijkjer maakt. Het is wel iets moeilijker omdat je jouw eerste werkstuk, een werkbank, maakte van boomstammen. Je werkt volgens dit recept:

- 2) Regel drie stenen. Dat is gemakkelijk, die vind je overal in het spel.
- 3) Voeg drie redstonefakkels toe.
- 4) Leg in het midden een netherkwarts.

Dat is allemaal nog te doen, maar vóór dat alles komt:

1) Zoek een kwarts in de Nether!

De Nether... als je terugdenkt aan je afdaling in die helse wereld, krijg je nog kippenvel. Brrr... Het enige licht kwam van lavastromen, de lucht was vol rook, en je hoorde spoken je naam roepen om je op een dwaalspoor te brengen. En het ergste van alles: in alle hoeken zaten zombievarkens. Zelfs met een goed zwaard ben je er nooit zeker van dat je uit de Nether komt, althans dat je er héél uitkomt.

‘Toch was het de moeite waard, vind je niet, Felix?’ vraag je aan je kat.

Met één muisbeweging laat je de toren van steen en enkele zuigers verschijnen die je al gemaakt hebt. Je kunt echt zeggen dat je heel wat werk hebt verzet, in tegenstelling tot die kat die alleen maar ligt te snurken...

Al dat werk, al die moeite, om je vervolgens te realiseren dat je te

groot hebt gedacht. Je kunt de toren helemaal niet laten groeien met redstone als je geen versterker en geen vergelijker hebt. Redstone, dat is sterke energie. De versterker is volgens Melanie een elektrische condensator. En de vergelijker, hm, laten we zeggen dat het ingewikkeld is.

Je vriendin is beter in plannen en bouwen. Ooit heeft ze eens een perfecte kopie van jullie klaslokaal gebouwd in Minecraft. Je hebt het haar nooit gezegd, maar in gedachten noem je haar: de Grote Bouwkundige. Kijk nou, ze apt je alweer.

Probeer je nog steeds de lift te bouwen van redstone?



Ik probeer het niet, ik bouw hem.

Ach, het ergste wat kan gebeuren is dat het haar eerder lukt dan jou. Haar... of Enzo. Hij was degene die jullie wilde inschrijven voor een challenge van YouTuber Mino5: L-EF Survival. Die heeft een geweldig kanaal. Hij test mobs, filmt alles wat hij maakt in Minecraft en nodigt zijn abonnees uit om mee te spelen. 'Die jongen moet een fatsoenlijke baan zoeken,' zegt je vader. Pf... Mel, Enzo en jij zouden al blij zijn als jullie half zo cool waren als hij.

Enzo zit pas sinds dit jaar bij jullie in de klas. Hij is een nog groter fan van het kanaal dan Mel en jij. Toen hij bij L-EF wilde meespelen hebben jullie eigenlijk ja gezegd om aardig te zijn voor de nieuwe jongen... En er waren natuurlijk ook toffe prijzen te winnen. Mino5-poppetjes, schermen, consoles... 'We maken best kans,' zei Enzo, 'we moeten gewoon onze krachten bundelen.'

Wat gek is: sinds de aankondiging van een nog grotere prijs, een vakantie op een tropisch eiland voor twee personen, gaat hij er alleen voor. Vanaf dat moment wilde jullie vriend alle proeven het eerst volbrengen, in ieder geval eerder dan jij. Je verdenkt hem ervan Melanie soms te helpen, terwijl jij het moeilijk hebt. Je bent niet jaloers aangelegd, maar toch... als je Mino5 zou tegenkomen, dan zou je hem wel eens zeggen hoe je over zijn L-EF uitdaging 'Bouw een lift' denkt!

De andere opdrachten waren nog grappig. Maak een glazen huis, een lavalamp, een onderwaterdorp (de truc is om alles eerst te bouwen en het dan pas te laten zinken), maar sinds je redstone-apparaten moet bouwen is het supermoeilijk geworden. Je daalde op de ranglijst vanaf de poort met de verborgen knop.

Een wijze man zei ooit dat wie Einstein denkt te begrijpen, er niets van begrepen heeft. Dat is precies zo met het redstonecircuit.

Maar terug naar het spel. Je geeft commentaar, wat meteen een goede oefening is voor als je zelf nog eens YouTuber wil worden.

met vastberaden gebaren legt de grote bouwer
alles op zijn plek. op de zijden van de blokken
lichten de rode lijnen op. hij doet de hendel
omlaag en de lift start. het apparaat gaat met
sprongen omhoog, helemaal zoals hij da... o! wat
zijn die vliegende blokken?!

Je kat kijkt op als hij je hoort schreeuwen. Het liftplatform heeft precies het midden van de toren bereikt als hij blijft hangen. EEN RAMP!

Op het scherm zou je de Grote Bouwer met zijn hand tegen zijn voorhoofd laten slaan, als dat commando bestond. Nondeblok, jij gaat morgen niet met Mel naar een tropisch eiland. Zwaar balend neem je een pauze zonder te kijken hoeveel L-EF punten je verloren hebt.

Hé, als je het spel uitzet, zie je dat je een mail hebt gekregen. Gek, want je geeft bijna niemand je e-mailadres omdat je geen spam wil.

Je opent de mail:

Aangenomen als tester van de nieuwste,
officiële versie van Minecraft die in survival-
modus net zo eenvoudig is als in creative-
modus! u bent opgegeven door een vriendin.

Een vriendin...?

Mel!

Je grijpt je telefoon om haar een bedankje te sturen. Dan ga je nadenken. Als je deze nieuwe uitgave gebruikt om je L-EF opdrachten sneller te maken, zou Mino5 denken dat je een oplichter bent en zeg dan maar dag tegen de reis...

'Wat denk jij, Felix?'

Hij spint en wast traag een poot.

'Je hebt gelijk, het is een officiële versie, dus hoe kan het dan verboden zijn? Het is gewoon slim. En bovendien, er doen zoveel spelers mee, wie zou het opvallen?'

Die tropische reis is voor jou! Je klikt op **INSTALLEREN!**



Programma wordt gedownload

'We zien elkaar bij 1.'



NEE, NIET 1. IS DIT EEN GRAP?

Want sinds dit spel is gestart, herken je NIETS meer op je scherm. Dat is vreemd, zelfs voor een bètaversie. Weg lift, weg redstone, weg versterker. Het enige wat je ziet is een gladde muur en een dambord op de vloer. Zit er een bug in het spel? Wat is dit?

Je twijfelt! Je opent je inventaris en dan zie je het. Wat een ramp: er staat niks meer, het eerste tot en met het laatste hokje is helemaal leeg. Je werkbank, alles wat je dagenlang maakte en verzamelde, is verdwenen. De enige slimeball die je op voorraad had, die voel je nu in je maag. Je hebt alleen je receptenboek nog... en je ogen voor het huilen!

Als je in het vervolg dingen verzamelt, denk er dan aan om die met potlood op de linkerflap van het boek te schrijven.

Met een klik schakel je over naar het brede beeld, en daar zie je pas hoe groot de problemen zijn. Alleen al je personage, de Grote Bouwer, is zijn complete aankleding kwijt, hij is weer terug op noob-level. En achter hem is niet één muur, maar het zijn er vier. Een nachtmerrie. Erger dan een nachtmerrie: een gevangenis!

Escape. Escape. Escape!

Je tikt als een gek op het toetsenbord, maar er gebeurt niets. Je kunt het spel niet meer uit. Nu mag je in paniek raken, vind je. Dan gebruik je het laatste redmiddel: de computer uitzetten. Met een beetje geluk kun je de hele versie de-installeren en alles terughalen wat je kwijt bent. Maar als de computer weer aangaat, is het beeld geen pixel veranderd. Je personage kijkt je nog altijd aan vanuit het midden van zijn cel met de dambordvloer.

Wat een sukkel ben je! Een 'nieuwe versie'? Een val zul je bedoelen; om je computer te hacken en al je bestanden te wissen.

Maar wie? En waarom?

Je telefoon piept. Als dat Melanie is, dan krijgt ze op haar donder! Tenminste, als zij degene is die je de link heeft gestuurd. Nu je erover nadenkt... je hebt zelf bedacht dat de uitnodiging van haar kwam.

ENZO

Pas op als je een link krijgt
naar een nieuwe versie...
Het is een 🐼

Had hij dat maar vijf minuten eerder gestuurd. Er verschijnt een teller met daarop het exacte aantal punten dat je hebt gescoord. Dan begint hij terug te lopen tot nul. Hij is net zo laag gezakt als je humeur. Nondeblok, je snapt het: het is een nieuwe L-EF en het enige wat je kunt winnen is de controle over je computer terugkrijgen... Tenminste, dat hoop je.

Je hebt geen keus, je moet het spel spelen van degene die je in de val heeft gelokt. De kaart is heel klein: acht bij acht vierkanten, net als een schaakbord. Ongetwijfeld om je eraan te herinneren dat je slechts een pion bent. De enige uitweg is een dubbele ijzeren deur.





Welkom spelen!
Werkt de escapeboets
niet? zou er dan
zelf maar voor dat
je hieruit ontsnapt!

Er staat geen bed, alleen een kist en in de hoek, op het eerste vlak, een item dat je zou willen hebben. Je gaat erheen, maar een onzichtbare muur lijkt het vlak te beschermen, waardoor je het item niet kunt pakken. Wat irritant! Misschien moet je in de kamer iets doen om het krachtveld te laten verdwijnen.

Oké, dan zal de Groter Bouwer de mouwen op moeten stropen. Je hebt geen gereedschap, maar je kunt proberen met je vuisten de muur kapot te slaan. Precies zoals je dat ook deed in je eerste spel in survival-modus, toen je de boomstammen moest omhakken om een werkbank te maken.

Maar voordat je van alles kapot gaat slaan kun je beter eerst nog eens goed kijken. Ben je voorzichtig of ga je over tot actie?

DIT IS HET MOMENT OM TE KIEZEN :

JE OPENT DE DEUR	JE DELFT MET JE HANDEN EEN BLOK UIT DE MUUR	JE ONDERZOEKT ALLES OM JE HEEN
 GA NAAR 05	 GA NAAR 19	 ALS JE OP DE TEKENING EEN GETAL ZIET, GA DAARHEEN

02

Je kiest de middelste knop. Daar begint het raadsel, nietwaar? Zenuwachtig schrik je op als je meent achter je een metalig geluid te horen. Je draait je met een ruk om, maar er is geen val gezet en geen enkele zombie is van het plafond gevallen. Toch meende je, een fractie van een seconde, een beweging te zien.

Om er zeker van te zijn, druk je opnieuw op de knop. Nu zie je het: de celdeur heeft zich geopend. JA! Dat was het metalige geluid. Maar je hebt geen tijd om erheen te rennen, want de deur sluit alweer. Je probeert het wel, maar elke keer klappt de deur voor je neus dicht. AAARGH! Het redstone-circuit tussen de knop en de deur is niet goed afgesteld. Of het is expres zo gemaakt om jou te pesten.

JE SLOOPT DE KNOP
OM HET CIRCUIT TE VINDEN



GA NAAR
19

JE PROBEERT EEN
ANDERE KNOP



TERUG NAAR
09

JE ONDERZOEKT
DE DEUR



TERUG NAAR
05

03

Je gaat naar de kist op het derde vlak. Hij zal met een vertrouwd gekraak opengaan als je erop klikt en dan vind je vast gereedschap of een ander handig item. Of beter nog, de sleutel van de ijzeren deur. Schiet op, waar wacht je nog op om jezelf te bevrijden?

Openmaken!

Behalve dan dat je er wel op kunt blijven klikken, de kist blijft dicht. Dit is vast niet de enige verrassing die dit hackersspel voor jou in petto heeft. Je vreest het ergste.

Hé, voor het meubelstuk staan twee strepen op de grond, alsof iemand de kist verslept heeft. Het doet je denken aan twee onhandig geschreven I's of beter twee enen... Waar zou dat je heen sturen?

ALS DAT JE NIET OP EEN IDEE BRENGT



GA NAAR
01

04

Waarom niet? Hoe vaak hebben Enzo, Melanie en jij geen wedstrijdje tot de wolken klimmen gedaan? Je hoeft alleen maar het ene blok op het andere te zetten en te blijven staan op de toren die hoger en hoger wordt. De eerste die valt heeft verloren. Het is gemakkelijker

om bij het luik in het plafond te komen. Het luik zit boven het kapotte vlak pal tegen de muur. De wand is vier vierkanten hoog. Je denkt na want je hebt maar weinig middelen. Het zuinigst is het om een blok boven het gat te zetten, zonder er een te verspillen om het gat te dichten. Dan zou je erbovenop kunnen springen en de blokken onder je kunnen gebruiken om te stapelen.

ALS JE VOLDOENDE HOUTEN PLANKEN
HEBT GUM DIE DAN UIT OP JE INVENTARIS



GA NAAR
21

ALS JE NIET VIER
BLOKKEN HEBT



05

Een dubbele ijzeren deur, zoals je er al honderden hebt geplaatst in huizen of bunkers. Een eenvoudige manier om een speler te blokkeren, omdat die deuren geen slot hebben. Dat is niet nodig, want zombies krijgen ze niet open en creepers blazen ze gewoon op... met zichzelf erbij! Het enige nieuwe hier is het sleutelmotief van gekleurde stenen, dat op de muur is gemaakt: elk onderdeel van de kamer moet een aanwijzing zijn. Goed, hoe dan ook, je hoeft maar op de hendel te klikken en...

GESLOTEN

Ongetwijfeld zo'n circuit van nootblokken (en van redstone). Melanie vindt het heerlijk om die in de gebouwen die zij bouwt aan te brengen. Daarmee kom je in geheime gangen, in muren of boekenkasten, het is beter dan de Batcave. Je speurt de kamer af naar een mechanisme. Bingo, op de muur links van je zit een hendel en op de rechtermuur enkele knoppen.

Je hebt zo'n haast om te gaan kijken, dat je bijna het belangrijkste miste. De hacker heeft een boodschap achtergelaten aan de andere kant van de deur...



JE WIL DE DEUR
KAPOTMAKEN



GA NAAR
19

JE BEKIJKT DE HENDEL
OP DE LINKERMUUR





GA NAAR
14

JE BEKIJKT DE KNOPPEN
OP DE RECHTERMUUR



GA NAAR
09

06

Volgens je receptenboek heb je een werkbank  nodig. Daarop zet je zes houten planken  om vier treden te maken. Je zou ze tegen de wand kunnen plaatsen, zodat je een muurtrap krijgt. Maar daarvoor heb je wel voldoende planken nodig. Dit soort blunders kunnen je je leven kosten in survival-modus.

JE HEBT GEEN ZES BLOKKEN



GA TERUG
NAAR **10**