

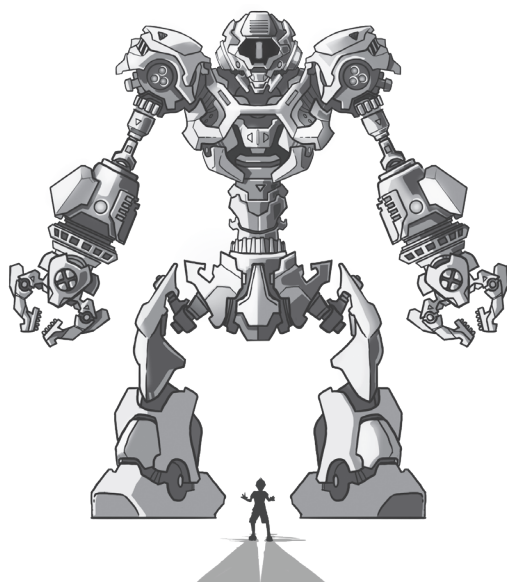
Dustin Brady

PRINȘI

ÎNTR-UN

JOC VIDEO

Revolta roboților



Ilustrații de Jesse Brady

Traducere din limba engleză
de Adriana Conway

Editura Paralela 45

Redactare: Mihaela Cosma
Corectură: Ionuț Burcioiu
Tehnoredactare: Monica Birlodeanu
Pregătire de tipar: Marius Badea

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

BRADY, DUSTIN

Prinși într-un joc video : Revolta roboților / Dustin Brady ;
il. de Jesse Brady ; trad. din lb. engleză de Adriana Conway. -
Pitești : Paralela 45, 2022

ISBN 978-973-47-3620-1

I. Brady, Jesse (il.)
II. Conway, Adriana (trad.)

821.111

Trapped in a Video Game #3 Robots Revolt
Dustin Brady

Trapped in a Video Game: Robots Revolt © 2018 Dustin Brady
Trapped in a Video Game: Robots Revolt was first published in the
United States by Andrews McMeel Publishing, a division of Andrews
McMeel Universal, Kansas City, Missouri, U.S.A.

Copyright © Editura Paralela 45, 2022
Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate,
iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate
intelectuală.

www.edituraparelela45.ro

*Mulțumiri speciale lui Jesse Brady pentru
copertă și pentru ilustrațiile din interiorul cărții.*

*Puteți vedea mai multe dintre lucrările sale
la jessebradyart.com.*

Cuprins

Prefață	7
1. Haos	11
2. Fata-robot	19
3. Costumele	27
4. Nivelul 1	35
5. Lumea superboților	43
6. Nebunia cu vagonetul	47
7. Unde de șoc	53
8. Dreapta strâns	61
9. Groapa disperării	67
10. Lovitura numărul trei	69
11. Gâl, gâl, gâl	77
12. Păianjeni și piranha	85
13. Modul imposibil	91
14. Ouă jumări	101
15. BillyBotBoy	107
16. Lavers Hill	117
17. Kiddie Park	123
18. Goliatronul	131
19. Racheta	141
20. 3, 2, 1...	147
21. Ziva lui Mark II	153
Despre autor	161
Explorează mai departe!	163

PREFAȚĂ

În caz că ți-a scăpat

Stop.

Nu mai citi niciun cuvânt din această carte până nu termini primele două volume din *Prinși într-un joc video*. Serios. N-o face. Arunc-o la gunoi dacă tentația devine prea puternică.

„Și dacă nu pot să fac rost de primele două?” ai putea întreba. Este o întrebare foarte bună. Dar, dacă te pricepi la căutat cărți pe internet la fel de bine ca la pus întrebări, ar trebui să le ai deja.

„Dar mă aflu pe un submarin, și librăria nu livrează încă pe submarine. Ce să fac?” Ei bine, soluția este să ceri un transfer pe un submarin echipat cu toate cărțile din seria *Prinși într-un joc video*. În cazul EXTREM de puțin probabil în care o să îți se refuze cererea, poți să te pui la curent cu ce s-a întâmplat în primele cărți citind rezumatul următor. Încă o dată, rezumatul este numai pentru rezidenții

submarinelor care au depus deja o cerere de transfer și, preferabil, două contestații. Dacă nu te încadrezi în această categorie de cititori, la gunoi cu cartea.

Seria *Prinși într-un joc video* relatează povestea lui Stan Rigsby, un elev de clasa a șasea, care este – n-o să-ți vină să crezi – prins într-un joc video. Prima lui aventură are loc într-un joc numit *Full Blast*, unde i se alătură prietenului său Eric Conrad ca să se lupte cu călugărițe uriașe, monștri de nisip furioși și un extraterestru înfricoșător, cunoscut sub numele de Hindenburg. Pe la jumătatea jocului, cei doi dau de Mark Whitman, un băiat din clasa lor care lipsea din lumea reală de aproape o lună. Se dovedește că, în tot acest timp, fusese prins în *Full Blast*. Mark îi ajută să scape, sacrificându-se și rămânând în joc.

În *Prinși într-un joc video: Atacul invizibil*, Stan are ocazia să îl salveze pe Mark: intră pe furiș în sediul companiei de jocuri video Bionosoft prin intermediul *Go Wild*, un joc pe telefon oarecum asemănător cu *Pokémon Go*. După ce este atacat de un Bigfoot, un velociraptor și câteva sute de bile blănoase rele și supraviețuiește, Stan află că Bionosoft ține copii, așa ca Mark, captivi în jocuri video, cu scopul de a testa o nouă tehnologie înspăimântătoare. Cu ajutorul lui Eric și al domnului Gregory, un fost angajat al Bionosoft, Stan ajunge în subsolul companiei, unde Mark este ținut într-un calculator.

Vestea bună este că reușesc să-l scoată pe Mark din jocul video înainte de a fi prea târziu. Vestea proastă este că, pentru a face asta, trebuie să spargă sistemul, ceea ce conduce la eliberarea, în lumea reală, a *tot* ce fusese acolo. Tot însemnând copii, arme și mii și mii de personaje malefice din jocurile video.

Bun, asta a fost tot. V-am stârnit interesul. Submarinat fericit.

CAPITOLUL 1

Haos

IIIIIIIIIIIIII.

Sunetul a crescut în intensitate, și la fel vibrația din pieptul meu.

IIIIIIIIIIIIII.

Parcă aveam în piept un vulcan care stătea să erupă. Cunoașteți senzația? Nu este una plăcută.

IIIIIIIIIIIIII.

Firește, problema nu era zgomotul. Problema era cauza zgomotului: sute de calculatoare gigantice care se defectaseră în același timp și scui-pau personaje negative din jocurile video cu o viteză alarmantă.

IIIIIIIIIIIIII.

Călugărițe extraterestre mari cât oamenii. Dinozauri. Creaturi gelatinoase. Un fel de dragon-robot care arunca flăcări.

IIIIIIIIIIIIII.

Toți păreau puțin nedumeriți și foarte supărați pentru că fuseseră transportați din confortul

lumii lor false a jocurilor video în subsolul foarte real și foarte zgomotos al unei companii de jocuri video diabolice. Mi-am astupat urechile, m-am lipit cu spatele de un calculator și l-am strigat pe singurul om care putea face ceva.

— DOMNU' GREGORY! FACEȚI CEVA!

Se poate spune că dl Gregory a fost cel care a provocat toată harababura asta când a inventat o modalitate de a introduce oameni în jocurile video, după care a distrus totul ca să-l scoată pe prietenul nostru, Mark, dintr-unul. Un blaster m-a lovit în piept tocmai când o călugăriță a pus ochii pe mine.

— Ia-l! a spus dl Gregory fără să-și ridice privirea din ecranul laptopului. Ține-i la distanță până reușesc eu să întrerup alimentarea!

Înainte de a-i putea reaminti domnului Gregory că nu sunt cel mai bun țintaș din lume, călugărița a sărit pe mine cu un țipăt strident. Mi-am vârât brațul în blaster, am căzut pe spate și am tras în aer.

— CHIAU!

Călugărița a dispărut într-o străfulgerare de lumină. M-am ridicat în fund și m-am uitat în jur. Haos. Haos absolut. După ce au trecut de șocul inițial al trecerii în lumea reală, personajele din jocurile video s-au apucat de ceea ce se pricep cel mai bine să facă: să distrugă totul în jur. În dreapta mea, un rinocer își înfigea în calculatoare cornul lung, în formă de spadă. În stânga, două chestii gelatinoase se

luptau între ele. Iar, drept în față, cinci gândaci uriași încercuiseră ceva. Cercul s-a rupt puțin, doar cât să văd ce prinseseră.

— ERIC! am țipat.

Prietenul meu cel mai bun, Eric Conrad, era țintuit la pământ și dădea nebunește din picioare. M-am ridicat și am tras de cinci ori, dar am ratat oribil de fiecare dată.

— HEI!

Am tras din nou și, în fine, am lovit unul. S-au întors toți imediat. Am mai tras o dată. Mare greșeală, fiindcă au zburat direct către mine.

— AHHHH!

BLAST BLAST BLAST.

— AHHHH!

BLAST BLAST.

Unul dintre gândaci m-a dezarmat dintr-o singură mișcare, și apoi toți au început să-mi dea roată, trăncănind între ei. Am încercat să-mi ridic brațele și să țip, așa cum se pare că trebuie să faci când vezi un urs, dar asta n-a făcut decât să-i aducă mai aproape de mine, în cercuri tot mai strânse și trăncănind și mai amenințător, pentru că gândacii nu sunt urși. Unul dintre ei a început să mă pipăie cu antenele lui lungi și înfiorătoare. Deci până aici mi-a fost – urma să fiu mâncat de viu de un gândac gigantic în subsolul unei companii de jocuri video. Părinții mei aveau să fie atât de deruțați.

ZAP!

Gândacul care mă pipăia cu antenele a dispărut subit. Toți ceilalți au ridicat privirea. Până să poată face ceva – ZAP! ZAP! ZAP! – au dispărut și ei. În fața mea era Eric. Ținea în mână ceva care aducea cu sceptrul lui Loki din *Răzbunătorii*, doar că era supersofisticat, așa că Loki o fi fost robot?

— Ia uite ce-am găsit! a țipat Eric. Am de gând să-l iau acasă!

— Unde-i Mark? am întrebat.

— Poftim?

Mi-am lipit gura de urechea lui Eric.

— UNDE-I MARK?

Țiuitul devenise atât de puternic, încât nu te mai puteai auzi dacă nu urlai în urechea celuiilalt.

Eric a dat din umeri. Apoi ochii i s-au făcut mari de tot și a arătat cu degetul către ceva din spatele meu.

M-am întors și l-am văzut pe Mark sub un morman de bile blănoase din *Go Wild*. Cum se scutura de una, altele două veneau în loc. Eric le-a ochit cu sceptrul și a început să tragă. După ce a scăpat de vreo patru sau cinci, Mark a reușit să se elibereze și a luat-o la fugă. Eu și Eric am fugit după el.

— Venim! am strigat.

Mark s-a întors și a strigat ceva, dar n-am înțeles nimic din cauza zgomotului. Apoi și-a lăsat capul în jos și a luat-o la goană printre computerele

uriaeș. După douăzeci de secunde, Eric rămăsese în urmă, dar eu și blănoșeniile ne apropiaserăm de Mark. Deodată, Mark a aruncat o biluță metalică peste umăr. Am încetinit. Ce era –

BUM!

Toate bilele blănoase au dispărut într-o explozie de lumină, iar eu am căzut pe spate atât de tare, că mi s-a tăiat răsuflarea. Pentru o secundă, s-a făcut liniște. Apoi țiuitul a reînceput. Mark a venit în fugă și a început să vorbească, dar nu am auzit ce spunea până nu mi-a urlat în ureche:

— SUPERGRENADĂ! ÎMI PARE RĂU!

I-am făcut semn că sunt în regulă și am făcut ochii mari. În spatele lui Mark erau vreo zece copii care fuseseră prinși și ei în jocuri video. Adunați într-un semicerc, urmăreau o luptă între Eric și un robot gigantic. Eric tot încerca să anihileze robotul cu sceptrul, dar robotul doar se clătina puțin. După a treia încercare nereușită, robotul a înșfăcat sceptrul din mâna lui Eric și l-a luat pe sus.

— NU!

Am dat fuga să-mi ajut prietenul. Până să pot lua sceptrul, robotul m-a înhățat și pe mine. Ne-a ridicat pe amândoi în aer, ne-a examinat câteva clipe și apoi și-a dat casca pe spate, lăsând la iveală capul unei fete cu părul blond, prins într-o coadă de cal.

— POTOLIȚI-VĂ! a țipat, cu un accent oarecum britanic.

Eu și Eric ne-am holbat la ea cu gura căscată. Fata a văzut că eram speriați, așa că a încercat o altă abordare.



— Eu sunt Sara, a zis.
— Eric.
— Stan.
— Acum, vă rog, nu mai încercați să mă ucideți.

Am dat din cap și fata ne-a lăsat jos. De cum am atins podeaua, Mark ne-a făcut semn să ne ducem să ajutăm un grup de copii încolțiți de o haită de starmanderi. Eric și-a luat sceptrul și a plecat în fugă într-acolo.

— Hei! am zis, când am văzut că Sara se pregătea să-și pună casca la loc. Poți să îi ții la distanță până ajungem la ieșire?

Sara a zâmbit larg, încântată de noua sarcină.

— Nicio grijă!

ZBANG!

Până ca Sara să-și pună casca, în spatele ei a apărut un monstru de nisip mare cât o casă, s-a învârtit și i-a pocnit robotul cu toată forța, trimițând-o în zbor în partea cealaltă a încăperii. *VÂJJJ!*

Monstrul de nisip s-a bătut cu pumnii în piept în stil King Kong și s-a îndreptat către bătălia starmanderilor. Am căutat febril din ochi ceva cu care să-l opresc. Ura! Lângă un calculator din apropiere era un alt blaster. M-am rostogolit, mi l-am fixat în brațul stâng și am început să încarc.

— Haide, haide, haide! am spus.

Am simțit *DUM-DUM-DUM*-ul monstrului de nisip în mișcare. Am scos puțin capul din spatele calculatorului și l-am văzut înhățând un puști mititel. M-am uitat la blaster – sclișea alb, semn că ajunsese la full blast. Fără șovăială, m-am rostogolit din spatele calculatorului și am tras, făcând o gaură drept în pieptul monstrului de nisip.

Monstrul s-a uitat la gaură, apoi la copilul pe care-l ținea în mână și, în fine, la mine. A mârâit, bâțându-se. Gaura a început să se închidă. Monstrul a tot ținut-o cu mârâitul și bâțâitul până când s-a vindecat complet. Apoi a aruncat puștiul cât colo și s-a repezit la mine.