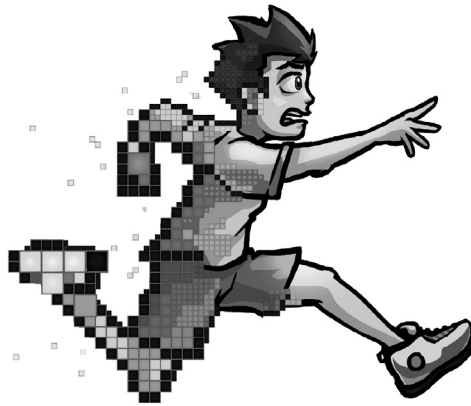


Dustin Brady

PRINȘI

ÎNTR-UN
JOC VIDEO

Întoarcerea
în Insula Groazei



Ilustrații de Jesse Brady

Traducere din limba engleză
de Adriana Conway

Editura Paralela 45

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

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

BRADY, DUSTIN

Prinși într-un joc video: Întoarcerea în Insula Groazei /

Dustin Brady ; il. de Jesse Brady ; trad. din lb. engleză de
Adriana Conway. - Pitești : Paralela 45, 2022

ISBN 978-973-47-3752-9

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

821.111

Trapped in a Video Game #4 Return to Doom Island
Dustin Brady

Trapped in a Video Game: Return to Doom Island © 2018 Dustin Brady
Trapped in a Video Game: Return to Doom Island 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. Fermoarul | 11 |
| 2. De-a v-ați ascunselea | 17 |
| 3. Raul Ludbar | 23 |
| 4. Cutia de scrisori | 29 |
| 5. Reactovision..... | 35 |
| 6. Cine clipește se păcălește..... | 43 |
| 7. Insula Groazei..... | 51 |
| 8. BUF-BUF | 57 |
| 9. Au venit..... | 63 |
| 10. Undehide cu caca | 69 |
| 11. Bârlogul leilor | 77 |
| 12. Bezemostan..... | 83 |
| 13. Adăpostul..... | 87 |
| 14. Temnița | 93 |
| 15. Cutremurul..... | 97 |
| 16. Domnul Nice Guy..... | 103 |
| 17. Gata cu drăgălășenia | 111 |
| 18. Planeta Groapa fără Fund | 117 |
| 19. Casa Albă | 123 |
| 20. Dodo dudi..... | 129 |
| 21. Ueverițoiul Sparky, eroul zilei | 139 |
| 22. Ieșirea | 145 |
| 23. Cădul negru..... | 151 |
| Explorează mai departe!..... | 157 |
| Despre autor | 165 |

PREFAȚĂ

În caz că ți-a scăpat

Singura serie pe care oricine ar trebui s-o înceapă de la partea a patra este *Războiul stelelor*. De fapt, al patrulea film din seria *Războiul stelelor* este atât de bun, încât nici nu e nevoie să le vezi pe primele trei, în afara cazului în care ții neapărat să afli de ce îl urăște toată lumea atât de tare pe Jar Jar Binks. *Prinși într-un joc video* nu este *Războiul stelelor*. Dacă începi *Prinși într-un joc video* cu volumul al patrulea, te vei enerva și vei scrie recenzii proaste pe internet. Dacă a trecut mai mult timp de când ai citit primele trei volume, poți să-ți îmbroști memoria cu rezumatele de mai jos:

Nu cu mult timp în urmă, chiar în galaxia noastră, Stan Rigsby, un băiat în vârstă de 12 ani, a fost prins într-un joc video. Nu i-a picat bine, pentru că nu putea suferi jocurile video. În joc, Stan s-a întâlnit cu prietenul său, Eric Conrad, și s-a bătut cu călugărițe uriașe, cu monștri de nisip mari cât

casa și cu un extraterestru superforțos, cunoscut sub numele de Hindenburg. Eric și Stan au reușit să scape din joc, dar au aflat că un alt copil din clasa lor, Mark Whitman, le luase locul.

În *Prinși într-un joc video: Atacul invizibil*, Stan și Eric au organizat o misiune de salvare, intrând pe furiș în sediul companiei de jocuri video Bionosoft prin intermediul *Go Wild*, un joc oarecum asemănător cu *Pokémon Go*. După ce sunt atacați de un Bigfoot, de un velociraptor și de președintele Bionosoft, Jevvry Delfino, dar supraviețuiesc, Stan, Eric și domnul Gregory, fost angajat la Bionosoft, îl scot pe Mark din închisoarea lui virtuală. Din nefericire, salvarea a spart sistemul companiei Bionosoft, și tot ce era acolo a fost eliberat în lumea reală.

În *Prinși într-un joc video: Revolta roboților*, roboții dintr-un joc produs de Bionosoft scapă din calculatoare și încep să facă ravagii în lumea reală. Transformă canalizări, fabrici și parcuri de distracții în niveluri mortale ale jocului și, mai mult decât atât, îl răpesc pe Eric. Stan, Mark, o dronă prietenoasă pe nume Roger și o fată din Australia pe nume Sara încearcă să îl salveze pe Eric înainte ca roboții să-l trimită în spațiul cosmic. După ce Eric este salvat, domnul Gregory îl întreabă pe Stan dacă a pomenit cuiva despre bărbații în costume care lucrează pentru „Agenție“. O chestie ciudată, dar nu mai puțin ciudată

decât informația primită mai târziu de la Charlie, fiul domnului Gregory. Charlie pretinde că acesta nu este domnul Gregory, ci un robot sosie. Adevăratul domn Gregory a dispărut.

CAPITOLUL 1

Fermoarul

— Tu chiar vrei să mă vezi dând la boboci, nu-i așa?

— Ce? Nu! Haide, este superdistracție! am spus, împingându-l pe prietenul meu Eric mai aproape de Fermoar.

— Ba nu-i super deloc. De distracție, ce să mai vorbesc, s-a împotrivit Eric. Este o mașină de vomitat! O mașinărie inventată cu unicul scop de a întoarce stomacul oamenilor pe dos!

Eric avea dreptate. Fermoarul, în caz că nu știi, este o roată din parcul de distracții care încearcă să răspundă la întrebarea: „De câte ori poate fi dat cineva peste cap într-un singur minut?” Coșciugele lui rotitoare pentru două persoane sunt șubrede și imprevizibile, ba și pline de fiare care te lovesc peste față în timpul cursei. Deloc distractiv.

Am zâmbit și i-am înmănat cele două bilete tânărului indiferent care se ocupa de mașinăria morții prin turbionare.

— Stan! Tu n-auzi ce spun? Roger, bagă-i tu mințile în cap!

Bip bip buuuuuuuuuup.

Roger este o dronă din jocul video *Lumea Superboșilor 3*. După ce a ajuns în lumea reală, m-a ajutat să-l salvez pe prietenul meu, Eric, din ghearele unui robot uriaș, pe nume Goliatron. Dacă acum auzi pentru prima oară despre Roger, probabil că este fraza cea mai derutantă pe care ai citit-o, dar îți spun cu mâna pe inimă că, la momentul acela, avea sens. În orice caz, Roger s-a spart în timpul operațiunii de salvare, dar tatăl prietenului nostru, domnul Gregory, l-a reconstruit. După aceea, Roger a devenit tovarășul nostru: bâzâie întruna de colo-colo între casa mea și a lui Eric, nescăpându-ne pe niciunul din ochi. Ni se dusesse vestea în cartier că avem o dronă pe post de animal de companie. Veneau copii de la nu știu câte străzi depărtate ca să-l vadă făcând giumbușlucuri. Roger făcea unul chiar acum: se hâțâna în aer și scotea un sunet înfricoșător.

— Vezi, și Roger crede că e o idee proastă, a spus Eric, încercând să facă stânga-mprejur.

— Roger, tu rămâi aici. Ne-ntoarcem imediat!

L-am apucat pe Eric de spatele tricoului și l-am târât la Fermoar.

— Noroc! a spus operatorul, închizând ușa coșciugului.

Nu „distracție plăcută“ sau măcar „aveți grijă“.

Noroc. Am tras adânc aer în piept. Probabil chiar aveam nevoie de noroc.

Tânărul s-a întors la stația de control și a apăsat butonul care ne urca puțin, cât să treacă la încărcat următorul coșciug. Odată aflați în aer, m-am întors către Eric.

— Te-am adus aici pentru că am să-ți spun ceva important și trebuie s-o fac între patru ochi.



— Și nu puteai la mine în cameră sau la tine în cameră sau efectiv oriunde, în afară de mașină asta de vomitat?

— Ascultă, ai observat ceva aiurea la domnul Gregory după toată povestea cu roboții?

Eric și-a încrețit nasul.

— Nu știu ce să zic, au trecut două luni. Oricum e un tip ciudat, nu? Nu-i mereu cu mintea-n altă parte?

— Ții minte ce ne-a întrebat cum ne-a văzut, după ce am fost salvați? Nu dacă suntem bine sau ce s-a întâmplat ori ceva de genul ăsta. Ne-a întrebat dacă am vorbit cu cineva despre Agenție.

— Ei, și?

— Noi nu știam nici măcar ce este Agenția. Nu pare ciudat, când te gândești la asta?

— O fi încercat să ne protejeze de ceva.

— Dar dacă nu e așa?

Operatorul încărca o altă cabină. Am inspirat adânc și i-am relatat lui Eric teoria lui Charlie Gregory, potrivit căreia tatăl lui nu este tatăl lui, ci un robot construit astfel încât să arate ca tatăl lui. Mă așteptam să-mi petrec restul cursei încercând să-l fac pe Eric să creadă această idee nebunească, dar l-am convins după numai trei propoziții. Eric se dă în vânt după teoriile conspiraționiste.

— E o nebunie! a exclamat. Nebunie!

Ochii i s-au mărit, și aproape vedeai cum i se învârt roțițele în creier. A fost încărcată și ultima cabină, și Fermoarul a început să se miște de-adevăratelea.

— Dar de ce? a întrebat Eric.

— Bănuiesc că bărbații în costume l-au răpit pe adevăratul domn Gregory și au trimis robotul sosie ca să fie siguri că nu spunem nimic.

Eric a vrut să dea din cap aprobator, dar în acel moment Fermoarul chiar s-a pus pe treabă, așa că bărbia i-a fost aruncată în piept. Eric a făcut ochii mari.

— Stai așa, dacă tatăl lui Charlie chiar e robot spion... a început, dar s-a oprit când ne-am dat peste cap de patru ori. Când l-a reparat pe Roger...

Ne-am mai dat de două ori peste cap. L-am așteptat să termine.

— Crezi că l-a făcut spion și pe Roger?

— Așa mă gândesc, i-am răspuns.

Eric era verde. Nu știu dacă de la vești sau de la datul peste cap.

— De ce? a bâiguit. De ce... ne...

Se chinuia, așa că am terminat fraza în locul lui.

— Nu știu de ce ne spionează. Cred că vor să fie siguri că nu le stricăm planurile, oricare ar fi ele.

Eric m-a apucat de braț cu o mână; cu cealaltă se ținea bine de bară. Se uita la mine cu ochi de nebun.

— NU! De ce m-ai lăsat să mănânc ditamai gogoșa dacă știai că ne urcăm în Fermoar?

— Păi, nu m-am gândit. Scuze.

Fermoarului i s-a făcut, în sfârșit, milă de noi și a încetinit, până s-a oprit.

— Presupun că ai un plan? a îngăimat Eric, fără strop de culoare pe față.

O, da, aveam un plan. Lucrasem la el săptămâni întregi. Am rânjit:

— Se numește „Operațiunea DGR“ – de la „Domnul Gregory Revine“. Îți spun eu tot planul, dar...

— DAR CE?

M-am uitat afară. Roger era cu ochii pe noi. Ne-a făcut semn cu una dintre gheruțe.

— Dar trebuie să ne mai dăm o dată în Fermoar.

— Te omor!