

Dustin Brady

PRINȘI

ÎNTR-UN
JOC VIDEO

Bossul
final



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 : bossul final / Dustin Brady ;
trad. din lb. engleză de Adriana Conway ; il. de Jesse Brady. -
Pitești : Paralela 45, 2024
ISBN 978-973-47-4082-6

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

821.111

Trapped in a Video Game #5 The Final Boss
Dustin Brady

Trapped in a Video Game: The Final Boss © 2019 Dustin Brady
Trapped in a Video Game: The Final Boss 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, 2024
Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate,
iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate
intelectuală.

www.edituraparelela45.ro

Cuprins

Prefață	7
1. Zece minute să salvezi lumea	11
2. Bine ați venit în Rubinvers	17
3. Jurassic World	25
4. Provocarea Războinicului Suprem	33
5. Palatul Regelui Întunecat	37
6. Planeta Șerpilor	45
7. Perma-moartea	51
8. Valul 301	57
9. Raportul de eroare	65
10. Fasolică	73
11. Gazul hipocortezoid	81
12. Sistem supraîncărcat	89
13. Drăcușorii de ciocolată	95
14. Combo	105
15. Meșterit ca în garaj	111
16. Topăiala în sac	119
17. Nu te încrede în nimic	127
18. Nu te încrede în nimeni	137
19. Pizza Boy	143
20. Ieșirea de urgență	153
21. Războinicul Suprem Absolut	157
22. Anomalia	167
23. Numărătoarea inversă	173
24. Hulkmania	177
25. Game over	185
Despre autor	189
Explorează mai departe!	190

PREFAȚĂ

În caz că ți-a scăpat

Aceasta este ultima carte din seria *Prinși într-un joc video*. Nu o citi înaintea celorlalte. Ar fi ca și cum ai sări la ultimul capitol al unei povestiri, și știința¹ ne spune că săritul la ultimul capitol are același efect asupra sănătății ca înfulecatul a douăsprezece batoane de ciocolată pe zi.

Prinși într-un joc video este o serie despre un băiat pe nume Stan Rigsby, pe care îl pasionează studiul furnicilor. Furnici mici, furnici mari, furnici roșii, furnici negre (nu și furnici mușcătoare; sunt mult prea înfricoșătoare). În cărți nu se întâmplă nimic palpitant. Stan nu se transformă în Omul-Furnică, nici măcar în Băiatul-Furnică, nu-i decât un băiat oarecare căruia îi plac furnicile. Cititorii care îndrăgesc seria fie iubesc prea mult furnicile, fie cred zvonul că indiciile ascunse în cărți conduc la o rezervă subterană secretă de batoane de ciocolată.

¹ „Știință“ înseamnă, în acest caz, „părerea autorului“.

Ups. Care zvonuri? Uită că am pomenit despre asta. Nu e cazul să te întorci și să citești din nou primele patru volume cuvânt cu cuvânt, în căutarea indiciilor. Ar fi caraghios. Și delicios.

Bun, am scăpat de toți doritorii să sară la ultimul capitol? Fie vorba între noi, nu există nicio rezervă secretă de batoane de ciocolată. A fost doar o stratagemă menită să-i facă să citească mai întâi primele patru cărți din serie. Dacă le-ai citit și vrei să-ți reîmprospătezi puțin memoria, iată rezumatul lor:

În primul volum, *Portalul ascuns*, Stan Rigsby este prins într-un joc video. (Titlul cărții ar fi trebuit să fie primul indiciu că povestea cu furnicile a fost inventată.) Stan îl întâlnește în joc pe prietenul lui, Eric Conrad, și atrage imediat atenția unui extraterestru superforțos, cunoscut sub numele de Hindenburg. Hindenburgul a primit ca sarcină să distrugă toate anomaliile din joc și crede din toată inima lui de extraterestru că Stan și Eric sunt anomalii care trebuie să dispară. Cei doi prieteni reușesc să scape, dar numai datorită unui coleg de clasă, Mark Whitman, care le ia locul în închisoarea din jocul video.

În *Atacul invizibil*, Stan și Eric organizează o misiune de salvare a lui Mark, furișându-se în compania de jocuri video Bionosoft prin intermediul Go Wild, un joc asemănător cu Pokémon Go. După ce sunt atacați de un Bigfoot, de un velociraptor și

de președintele Bionosoft, Jerry Delfino, dar reușesc să scape cu viață, Stan, Eric și domnul Gregory, fost angajat al Bionosoft, îl scot pe Mark din închisoarea lui electronică, numită „Cutia Neagră“. Din nefericire, operațiunea de salvare sparge sistemul Bionosoft și eliberează în lumea reală toate creaturile din computere.

În *Revolta roboților*, roboții dintr-un joc Bionosoft încep să provoace ravagii în lumea reală după ce scapă din computere. Transformă canalizări, fabrici și parcuri de distracții din jurul orașului în niveluri mortale ale jocului lor și, mai mult decât atât, îl răpesc pe Eric. Stan, Mark și Sara, o fată din Australia, își unesc forțele pentru a-l salva pe Eric înainte ca roboții să-l trimită în spațiul cosmic. După ce este salvat, Stan descoperă că domnul Gregory a fost înlocuit cu un robot impostor hotărât să ascundă adevăratul scop al proiectului „Prinși într-un joc video“ creat de Bionosoft.

În *Întoarcerea în Insula Groazei*, Eric și Charlie, fiul domnului Gregory, pleacă în căutarea adevărului. Din păcate, investigația lor îl alertează pe robotul impostor și îi pune în pericol de moarte. Scapă intrând în jocul vechi *Insula Blestemată*, care îi aruncă în cele din urmă în biroul miliardarului Max Rubin. Acolo află că Max s-a folosit de Bionosoft și de domnul Gregory pentru a-și finaliza Rubinversul, un gigantic univers virtual stăpânit de Max. Intenția

lui Max este să trimită toți oamenii de pe Pământ în Rubinvers prin așa-numita „Răpire în nori“. Folosind tactici de superspioni, Stan și Eric distrug atât compania lui Max, cât și pe robotul lui malefic, dar Max apucă să fugă în Rubinvers și să lanseze numărătoarea inversă până la Răpirea în nori.

EDITURA PARALELA 45

CAPITOLUL 1

Zece minute să salvezi lumea

Zece minute înseamnă foarte puțin.

Să zicem că îți ordon să faci ceva amuzant în următoarele zece minute – viața ta depinde de asta. Numărătoarea inversă începe din clipa asta. Ce-o să faci? Nu poți să termini un serial în zece minute. Nu poți să vezi un film. Zece minute nu-ți ajung să te duci la bazinul de înot din cartier, să-ți aduni toate pistoalele de jucărie sau să-ți convingi un prieten să joace tabinet (și, în plus, tabinetul nu e cine știe ce distracție).

Poate te hotărăști să vezi ceva pe YouTube. Foarte bine. Pe YouTube sunt cinci miliarde de clipuri. Alege cu cap – viața ta depinde de asta. Ce zici de filmulețul în care un tip mănâncă un ardei iute ca focul? OK, dai clic pe el. Întâi e o reclamă de treizeci de secunde. Apoi tipul începe să bată câmpii despre contul lui de Instagram. Începi să transpiri pentru că nu este nici vorbă de distracție. Sari ceva mai

încolo – o, nu! Prea departe! Acum țipă deja! Încerci să dai înapoi la punctul în care mușcă din ardei, dar timpul s-a scurs. Ești mort.

Ideea este că dacă zece minute nu sunt de ajuns nici măcar să faci ceva distractiv, SIGUR nu sunt de ajuns ca să salvezi lumea.

Din nefericire, exact asta ne cerea domnul Gregory să facem. Un miliardar pe nume Max Rubin a construit un univers de jocuri video și era pe punctul de a folosi invenția domnului Gregory pentru a transporta acolo întreaga omenire. Adică inclusiv pe verișoara mea Olivia, care este atât de mică, încât nici nu-și ține capul încă, pe mătușa mea Diane, care urăște jocurile video, și pe doamna Gardino, vecina mea în vârstă de 88 de ani, care iese din casă o singură dată pe săptămână ca să se ducă la biserică. De fapt, de la biserică furase Max numele evenimentului. Îl numea „Răpirea în nori“. Avea să fie tragic. Și, potrivit doamnei cu voce de Siri care anunța timpul rămas în timp ce mă teleportam înapoi la domnul Gregory, tragedia avea să se întâmple foarte curând.

— Zece minute până la „Răpirea în nori“.

Am aterizat, în sfârșit, în laboratorul domnului Gregory, de la etajul al cincizeci și șaselea din sediul lui Max.

— Ce s-a întâmplat? am întrebat, frecându-mi capul.



— A ÎNCEPUT NUMĂRĂTOAREA INVER-
SĂ ȘI AM FOST ÎNCUIAT AICI. ȘI NU ȘTIU CUM
S-O OPRESC! a strigat domnul Gregory, tastând ca
un maniac la una dintre cele cinci tastaturi.

— Ăăă? Cine? Cum?

În acel moment a apărut și Eric.

— Ce s-a întâmplat?

— AHHH! N-am timp să mai explic o dată!

Am încercat să obțin mai multe informații.

— Domnule Gregory, spuneți că Max a găsit
o cale să dea startul Răpirii?

— Exact asta spun!

— Și cum îl oprim?

Domnul Gregory și-a tras sufletul o secundă,
apoi s-a întors către noi și a spus:

— Din interior.

Inima a început să-mi bubuie în piept.

— Eu controlez toate computerele din clădire. Știu sigur că Max n-avea cum să pornească numărătoarea inversă decât din interiorul Rubinversului.

— Deci trebuie să-l găsim acolo? a întrebat Eric.

— Și să-i distrugem computerul, a încheiat domnul Gregory.

— Nouă minute până la Răpirea în nori, ne-a amintit doamna Siri.

Am intrat în panică.

— Cum am putea să facem toate astea în nouă minute?

Domnul Gregory a început să cotrobăie într-o trusă de scule de pe podea.

— Timpul se scurge mai încet în jocurile video, ați uitat? Nouă minute aici înseamnă nouă zile acolo.

A scos două ceasuri și le-a conectat la turnul de control.

— Bine, dar unde e? Cum arată computerul lui? Cum îl distrugem?

— Nu știi să-ți răspund la nicio întrebare.

— POFTIM?

Domnul Gregory a deconectat ceasurile și ni le-a dat.

— Sunt sincronizate cu numărătoarea inversă. Nu trebuie să ajungă... a dat să spună, dar vocea i s-a frânt. Nu trebuie să ajungă la zero. Vă rog.

Eric și-a pus ceasul la mână și s-a uitat întrebător la domnul Gregory.

— Veniți cu noi, nu?

Domnul Gregory a oftat:

— Mai e ceva ce trebuie să știți. Rețeaua lui Max nu este încă pregătită să suporte toate astea. Cu cât numărătoarea se apropie mai mult zero, cu atât o să fie mai cald acolo. Dacă Răpirea chiar o să aibă loc, sunt șanse mari ca sistemul să se supraîncălzească și toată lumea de acolo să ardă. Dacă...

— Opt minute până la Răpirea în nori, l-a întrerupt doamna Siri.

— ... dacă rămân aici, pot măcar să vă mai câștig puțin timp dacă opresc alimentarea cu energie a unor părți din clădire.

Domnul Gregory ne-a arătat o cutie metalică aflată în colțul sălii.

M-am uitat la Eric neliniștit.

— Nu trebuie să vă duceți dacă nu vreți. Chiar și dacă-l găsiți pe Max, probabil că nu aveți ce-i face. Dar...

Domnul Gregory și-a acoperit fața cu mâinile și a clătinat din cap.

— N-avem timp să facem rost de alte ajutoare. Pur și simplu nu mai e timp.

Am vrut să-l asigur pe domnul Gregory că totul va fi în regulă pentru că eu și Eric suntem cei mai potriviți pentru această misiune. Am deschis

gura ca să spun ceva eroic, dar n-a ieșit decât un „Ăăăăă“.

— SĂ MERGEM! a spus Eric, îndreptându-se spre ușile duble care duceau la Rubinvers.

M-am luat după Eric.

— Stai o secundă. Dacă...

Eric a ridicat brațul cu ceasul.

— N-avem o secundă!

Și cu asta, a deschis ușile, s-a ghemuit și a sărit în lumina roșie amețitoare.

Am întors capul. Domnul Gregory părea că mai are puțin și i se face rău.

— Îmi pare rău... a fost tot ce a putut să spună.

M-am lăsat pe vine în fața ușii, așa cum făcuse Eric, și am tras aer în piept.

— Știți măcar pe ce planeta duce ușa asta? am întrebat peste umăr.

— E absolut la întâmplare.

Cu această știre minunată, am închis ochii și am plonjat. Ultimul lucru pe care l-am auzit înainte de a intra în Rubinvers a fost anunțul doamnei Siri:

— Șapte minute până la Răpirea în nori.

CAPITOLUL 2

Bine ați venit în Rubinvers

— Bine ați venit în Rubinvers, a ciripit doamna Siri.

Am deschis ochii și am văzut că eram la vreo două mii de metri altitudine, deasupra unui peisaj deșertic. În cădere liberă. Am dus mâna la spate, sperând să dau de o parașută sau de un jet pack ori de ceva asemănător. Nimic. Hm, trist. Mi-am fluturat mâinile, sperând că poate e Planeta Zboară ca Pasărea Cerului. Nu era. Atunci l-am observat pe Eric sub mine – și el era în cădere, dar dădea impresia că asta era exact ce-și propusese. Gonea spre pământ ca Superman.

— ERIC! CARE-I PLANUL?

Nu m-a auzit.

— ERIC! am încercat din nou. CE... AHHH!

Eric s-a izbit de un morman de pietre. Se pare că nu avea niciun plan.

— NUNUNUNU!

Am încercat să mă cațăr prin aer, ca un personaj din desenele animate. Ai avut vreodată un vis în care cădeai de pe o stâncă înaltă? Întotdeauna te trezești înainte de a atinge pământul, deoarece corpul tău este prea speriat și nu te lasă să-ți termini visul. Dă-mi voie să-ți spun ceva: corpul tău este deșept. Finalul visului este cel mai rău. Am închis ochii înainte de impactul cu solul, am simțit o durere scurtă și ascuțită, apoi am auzit-o din nou pe doamna Siri:

— Bine ați venit în Rubinvers.

Am deschis ochii ca să constat că eram iar la o mie cinci sute de metri altitudine. Eric era chiar sub mine.

— ÎNCETINEȘTE! am strigat.

Eric și-a întins brațele și picioarele ca să-l pot prinde din urmă.

— CE TARE E! a exclamat. PARCĂ ZBORI!

— BA NU! PARCĂ TE PRĂBUȘEȘTI!

Eric a dat din brațe.

— DACĂ FACI AȘA, ÎȚI DĂ SENZAȚIA CĂ ZBORI!

L-am prins de mână.

— CE-AR FI SĂ NE GÂNDIM CUM SĂ SUPRAVIEȚUIM CA SĂ NU MAI FIM NEVOIȚI SĂ FACEM ASTA?

Eric și-a dat ochii peste cap și a arătat către stânga.

M-am uitat într-acolo. Uscatul se termina brusc și, dincolo de el, valurile unui ocean se spărgeau furioase de stânci.

— VORBEȘTI SERIOS? NU POȚI SUPRA-VIEȚUI...

BUF!

— Bine ați venit în Rubinvers.

Bineînțeles că n-ai cum să supraviețuiești unei sărituri în ocean de la 2 000 de metri altitudine. Dar știi ce este și mai imposibil? Să supraviețuiești unei căderi de la 2 000 de metri pe un cactus. Am oftat, l-am prins pe Eric de braț și am virat spre ocean. La vreo 15 metri deasupra apei, i-am dat drumul și mi-am îndreptat corpul pentru a plonja în apă.

PLEOSC!

A funcționat! Nu-mi venea să cred! Nu m-am mai izbit de stânci, ci am căzut în apă! M-am scufundat vreo cincisprezece metri, după care am început să înot spre suprafață. În timp ce înotam, l-am căutat din priviri pe Eric. Uite-l! Era la vreo cinci metri și înota și el spre suprafață. N-am apucat să mă bucur prea tare totuși, pentru că am observat în spatele lui Eric o umbră. Una mare de tot. Cam cât o balenă. Deodată, forma a devenit clară. Am scos un țipăt.

— *BLUUUUB!*

(Așa sună un țipăt subacvatic.)



O creatură cu aspect preistoric și-a deschis gura, dând la iveala aproximativ două sute de mii de dinți. Până să-i blubuiască un avertisment lui Eric, monstrul l-a înghițit. Apoi a deschis din nou gura și...

— Bine ați venit în Rubinvers.

— A FOST MAI RĂU DECÂT DACĂ AM FI CĂZUT PE PĂMÂNT! i-am strigat lui Eric în timp ce ne aflam din nou în cădere.

— POATE DACĂ ÎNOTĂM MAI REPEDE, a sugerat Eric.

Am încercat să înotăm mai repede. Tot nu s-a sfârșit cu bine.

— Bine ați venit în Rubinvers.

— POATE DACĂ-I DISTRAGI ATENȚIA, EU ÎNOT PÂNĂ LA SUPRAFAȚĂ ȘI GĂSESC O BARCĂ!

Poți ghici ce s-a întâmplat când am făcut asta.

— Bine ați venit în Rubinvers.

— Dacă am încerca să ne împrietenim cu el?

— Bine ați venit în Rubinvers.

După ce am fost mâncați de rechinul-bale-nă-dinozaur de patru ori la rând, ni s-a cam luat de toată treaba asta cu Rubinversul.

A cincea oară am căzut în tăcere și ne-am lăsat mâncați fără să ne mai opunem. Poate că asta era soarta noastră – să fim mâncați iar și iar de un dinozaur, așteptând ca lumea întreagă să ni se alăture în cel mai prost joc video creat vreodată.

— Ce-ar fi să bănănim? a sugerat Eric.

Am dat din umeri. Bănănitul e ceea ce fac băieții mai mari când sar în cascada din apropierea caselor noastre. (De fapt, nici nu e o cascadă. E o țeavă prin care se scurge apa de ploaie într-un râu, dar mă rog.) Când ajung la suprafața apei, băieții se înconvoaie ca niște banane, ca să nu se afunde prea mult, pentru că râul nu e adânc. A mers o vreme, dar firește că la un moment dat un puști s-a accidentat. Primăria a pus atunci un gard mare în jurul țevii și un indicator pe care scria SĂRITUL INTERZIS! Era și un desen pe el, cu o siluetă frântă în două; genul de indicatoare pe care primăria trebuie să le afișeze peste tot când în oraș sunt o mulțime de adolescenți. Bănănitul nu funcționează cu adevărat în viața reală, dar, până la urmă, nici săritul din cer în ocean.

De cum am atins apa, m-am încovoiat în formă de banană și am căzut la numai trei metri sub apă, în loc de cincisprezece. M-am îndreptat imediat și am înotat ca nebunul către suprafață. În câteva secunde am ajuns! Am chiuit fericit când am scos din apă, după care mi-am dat seama că toată povestea era lipsită de sens. Ce era să facem acum? Să ne cățărăm pe stâncă? Imediat a ieșit și Eric din apă, la câțiva metri distanță.

— Am reușit! a strigat chiar înainte de a fi tras sub apă de dinozaurul gigantic.

Am așteptat să am aceeași soartă, dar pe mine m-a înșfăcat altceva. În loc să fiu tras sub apă, am fost smuls deodată în aer. M-am uitat în sus: era un pterodactil.

— Iuhu! am chiuit, marcând prima dată în istorie când o creatură se bucură să fie înhățată de o reptilă zburătoare ucigașă.

Uitându-mă în sus, l-am văzut pe Eric apărând sub nori.

— Acolo! i-am făcut semn lui Eric, de parcă pterodactilul m-ar fi putut înțelege.

Pterodactilul nu m-a înțeles, dar s-a uitat în sus oricum și, când l-a văzut pe Eric, a dat un țipăt. Am zburat către Eric, apoi pterodactilul a planat sub el și l-a prins.

— Iuhu! a chiuit Eric, marcând a doua oară în istorie când o creatură se bucură să fie înhățată de o reptilă zburătoare ucigașă.

Eric a apucat umerii pterodactilului.

— Poate pot să-l pilotez!

Eric s-a înclinat spre stânga și pterodactilul a zburat la dreapta. Eric a apăsât în jos și pterodactilul a zburat în sus. Eric l-a tras spre spate și pterodactilul s-a înfuriat și a încercat să-l dea jos.

— Mda, nu e chiar așa ușor de pilotat.

Eram mulțumiți să ne ducem oriunde avea chef să meargă reptila preistorică. Din păcate, a avut chef să se ducă la un cuib plin cu reptile preistorice flămânde, aflat pe peretele stâncii. Am țipat în cor când i-am văzut pe micii pterodactili gălăgioși așteptându-și cina. Apoi am oftat. Asta e. După ce ne mâncau, aveam să ne întoarcem la căderea noastră din cer. Poate că reușeam să...

Deodată mi s-a tăiat răsuflarea. Lângă cuib stătea liniștit ceva mult mai periculos decât un dinozaur dintr-un joc video.

Era un Hindenburg.