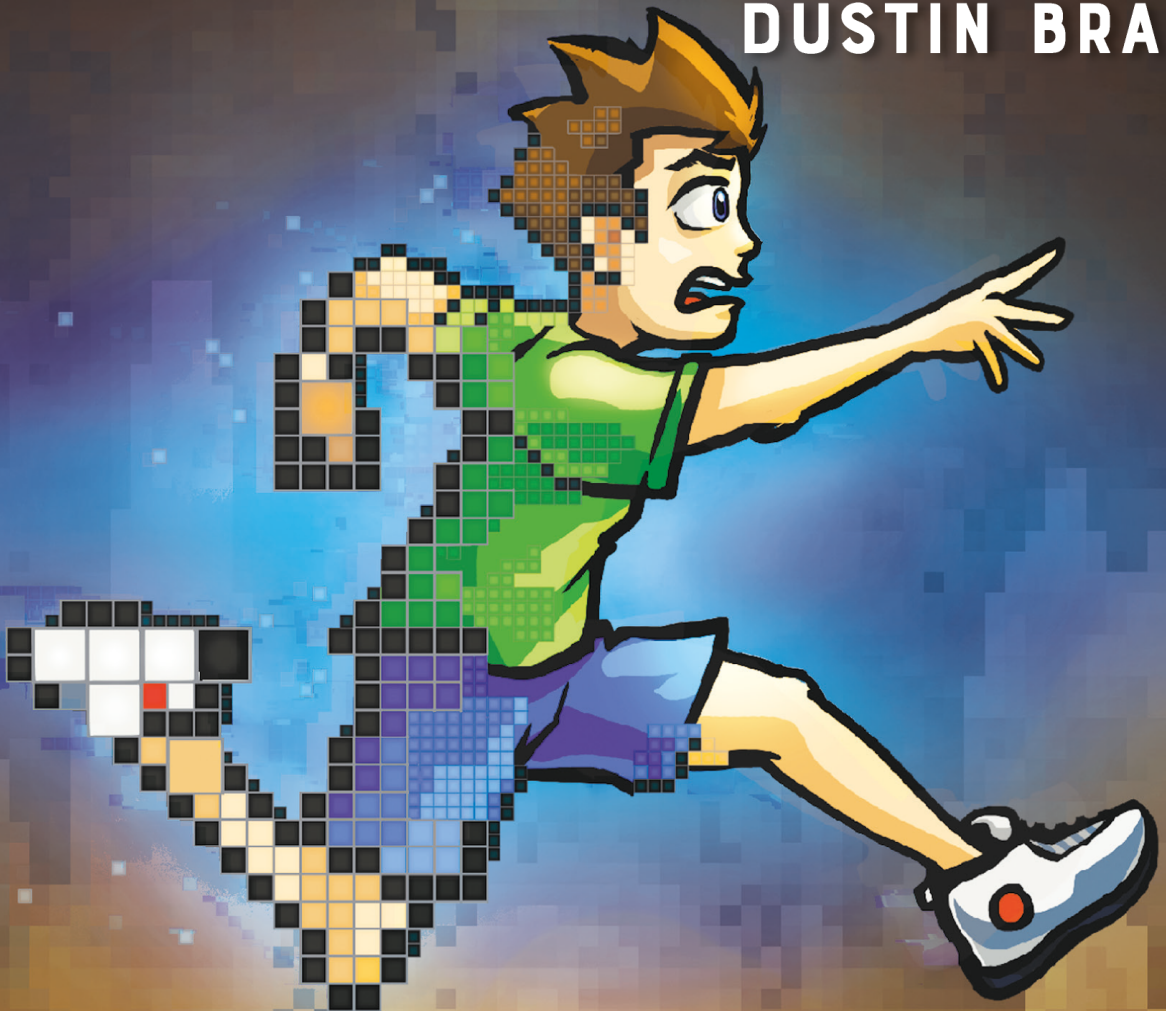


SOCORRO, CAÍ DENTRO DO VIDEOGAME

RETORNO À ILHA PERDIDA

DUSTIN BRADY



SOCORRO, CAÍ DENTRO DO VIDEOGAME

RETORNO À ILHA PERDIDA



DUSTIN BRADY

ILUSTRAÇÕES DE JESSE BRADY

TRADUÇÃO: ADRIANA KRAINSKI



PREFÁCIO

Caso você tenha perdido

Jesse Rigsby, um garoto de doze anos, foi sugado para dentro de um jogo de videogame. Aquilo não foi nada bom para ele, que odiava videogames. Dentro do jogo, Jesse encontrou seu amigo, Eric Conrad, e lutou contra louva-a-deus gigantes, monstros de areia do tamanho de uma casa e um alien poderoso conhecido como Hindenburg. No final, Eric e Jesse conseguiram escapar, porque outro garoto que estudava com eles, Mark Whitman, ficou no lugar deles.

Em *Socorro, cáí dentro do videogame: missão invisível*, Jesse e Eric embarcaram em uma missão de resgate, entrando escondidos na empresa de videogames Bionosoft, através do jogo *Solte as feras*, um jogo para celular de realidade aumentada. Depois de sobreviver aos ataques de um Pé-Grande, de um velociraptor e do presidente da Bionosoft, Jevvrey Delfino, Jesse, Eric e um antigo funcionário da Bionosoft, o senhor Gregory, conseguiram tirar o Mark de dentro do jogo. Mas, infelizmente, o resgate derrubou o sistema da Bionosoft e soltou tudo que havia dentro dos computadores no mundo real.

Em *Socorro, caí dentro do videogame: a revolta dos robôs*, os robôs de um dos jogos da Bionosoft começaram a fazer estragos no mundo real depois de saírem dos computadores. Além de transformar esgotos, fábricas e parques de diversão da cidade em fases macabras de um jogo, eles também raptaram o Eric. Então o Jesse se uniu ao Mark, a um simpático drone chamado Roger e a uma garota chamada Sam para salvar o amigo antes que os robôs pudessem mandá-lo para o espaço. Depois de resgatar o Eric, o senhor Gregory procurou o Jesse para perguntar se ele havia dito alguma coisa para alguém sobre os caras de terno que trabalhavam para a “Agência”. Aquilo foi estranho, mas não tão estranho quanto o que o filho do senhor Gregory, seu amigo Charlie, contou: aquele não era o senhor Gregory. Aquele era um sócia-robô, o verdadeiro senhor Gregory estava desaparecido.

Agora vamos rumo à próxima aventura!

CAPÍTULO I

O Zíper

— **V**ocê quer que eu vomite?
— Ahm? Não! Vamos lá, é um brinquedo divertido! — eu disse, empurrando o meu amigo para mais perto do Zíper.

— Não é nem divertido, nem um brinquedo! — Eric disse, tentando se livrar de mim. — É uma máquina de vômito! Uma máquina inventada pra fazer as pessoas vomitarem!

O Eric tinha razão. O Zíper é um brinquedo de parque de diversões que tenta responder à pergunta “Quantas vezes o corpo humano aguenta ser virado de cabeça pra baixo em um minuto?”. A cabine giratória para duas pessoas é bamba e imprevisível, cheia de peças de metal que podem bater no seu rosto durante todos aqueles giros. Não é um brinquedo divertido.

Eu sorri e entreguei os dois bilhetes para o adolescente desligado que estava cuidando da máquina mortífera rodopiante.

— Jesse! Você tá me ouvindo? Roger, coloca um pouco de juízo na cabeça dele!

Bip bip buiiiiiiiiiiiiop.

O Roger é um drone do jogo *Mundo SuperBot 3*. Depois de ter sido sugado para o mundo real durante uma falha tecnológica, ele me ajudou a resgatar meu amigo Eric das garras de um robô enorme chamado Goliatron. Se você está ouvindo falar sobre o Roger pela primeira vez, essa foi provavelmente a frase mais confusa que você já leu, mas eu juro que, naquele momento, fazia sentido. Enfim, o Roger foi destruído durante esse resgate, mas o pai de um amigo nosso, o senhor Gregory, o reconstruiu usando peças de reposição. Depois disso, o Roger virou nosso fiel companheiro, sempre zumbindo pra lá e pra cá, indo da minha casa pra casa do Eric, sem nunca perder um de nós dois de vista por muito tempo. Nós ficamos famosos lá no bairro por termos um drone de estimação, crianças vinham de outras ruas para nos ver fazer truques com ele. O Roger agora estava fazendo um daqueles truques: balançando para a frente e para trás enquanto fazia um barulho medonho.

— Tá vendo, o Roger também acha isso uma péssima ideia — Eric disse, tentando dar meia-volta.

— Roger, fica aqui. A gente já volta!

Eu segurei o Eric pela parte de trás da camiseta e o arrastei para o Zíper, ele até tentou fazer corpo mole, mas já era tarde demais. Eu o empurrei para dentro do brinquedo.

— Boa sorte — o funcionário do parque disse ao fechar a nossa cabine.

Não “divirtam-se”, “curtam o brinquedo” ou “tomem cuidado”. “Boa sorte.” Eu respirei fundo, iríamos precisar mesmo.

O adolescente voltou para a estação de controle e apertou o botão para nos fazer subir e colocar pessoas na outra cabine. Quando estávamos no ar, eu virei para o Eric.

— Eu te trouxe aqui porque tenho uma coisa importante pra te contar e tinha que ser em particular.



— E você não podia ter feito isso no meu quarto, no seu quarto ou, sério, em qualquer outro lugar que não fosse a máquina de vômito?

— Escuta, você notou alguma coisa estranha com o senhor Gregory depois de toda aquela história dos robôs?

Eric enrugou o nariz.

— Não sei, já faz, tipo, dois meses. Ele é um cara esquisitão, não é? Ele não sempre foi estranho?

— Lembra a primeira coisa que ele perguntou depois que fomos resgatados? Ele não perguntou se estávamos bem ou se tinha acontecido alguma coisa. Ele perguntou se tínhamos falado sobre a “Agência” para alguém.

— E daí?

— Nós nem sabíamos o que era a Agência. Não é estranho isso?

— Ele provavelmente estava tentando proteger a gente de alguma coisa.

— Mas e se não for isso?

Eric me olhou com uma cara estranha. O brinquedo rangeu e subiu mais um pouco para o adolescente encher mais uma cabine. Eu respirei fundo e contei ao Eric sobre a teoria do Charlie Gregory de que seu pai não era seu pai de verdade, mas um robô fabricado para parecer com o seu pai. Eu achei que teria que passar toda a volta no brinquedo tentando convencer o Eric a acreditar naquela ideia maluca, mas ele entrou na onda depois de três frases. O Eric adora teorias da conspiração.

— Que loucura! — Eric disse. — Loucura! — Ele arregalou os olhos, com a cabeça funcionando a mil por hora. Encheram a última cabine e o Zíper começou a girar para valer.

— Mas, mas... por quê?

— Tô achando que os caras de terno sequestraram o senhor Gregory verdadeiro e mandaram esse sósia-robô para garantir que a gente não falasse nada.

Eric tentou fazer um gesto com a cabeça, mas, naquela hora, o Zíper já tinha disparado, então o queixo dele só caiu no peito do meu amigo e ele engasgou.

— Espera, se o pai do Charlie é na verdade um robô-espião... — Eric parou por um momento enquanto dávamos quatro piruetas seguidas — ... então, quando ele consertou o Roger... — giramos mais duas vezes, e eu esperei ele juntar o

quebra-cabeça. — Você acha que ele transformou o Roger em um robô-espião também?

— Sim, eu acho que sim — eu disse.

O Eric estava com a cara verde. E eu não consegui entender se era por causa da novidade ou das piruetas.

— Por quê? — ele resmungou. — Por que ele...

O Eric estava mesmo com dificuldades, então fui logo terminando a frase dele.

— Não sei por que eles estão nos espiando. Eu acho que eles querem garantir que nós não vamos estragar os planos deles.

O Eric se agarrou no meu braço com uma mão, enquanto se segurava na barra com a outra.

— NÃO! — Ele me olhou com os olhos insanos. — Por que você me deixou comer aquele bifão se sabia que viríamos no Zíper?

— Ops. Não lembrei disso. Foi mal.

O Zíper finalmente foi parando devagar.

— Imagino que você tenha algum tipo de plano — o Eric resmungou, com o rosto completamente branco.

Ah, sim, claro, eu tinha um plano. Eu estava bolando há semanas. Eu sorri.

— Dei o nome de “Operação SGR ao resgate do senhor Gregory”. Nós vamos pegar aqueles caras. Vou te contar o plano todo, mas...

— MAS O QUÊ?!

Olhei para fora da porta da nossa cabine. O Roger estava nos encarando e acenou com uma das garrinhas.

— Vamos ter que andar nesse brinquedo de novo.

— Eu vou te matar.