

SOCORRO, CAÍ DENTRO DO VIDEOGAME O ÚLTIMO CHEFÃO



DUSTIN BRADY

ILUSTRAÇÕES DE JESSE BRADY

TRADUÇÃO: ADRIANA KRAINSKI



PREFÁCIO

Caso você tenha perdido

Este é o último livro da série *Socorro, cá dentro do videogame*. *Socorro, cá dentro do videogame* é uma série sobre um garoto chamado Jesse Rigsby, que estuda formigas. Formigas grandes, formigas pequenas, formigas vermelhas, formigas pretas (mas não formigas que mordem, elas são muito assustadoras). O Jesse não se transforma no Homem-Formiga e nem no Garoto-Formiga. Ele é só um moleque que gosta de formigas. As pessoas que gostam dessa série são grandes fãs de formigas ou acreditam em um boato que diz que há pistas escondidas pelos livros que levam a um tesouro subterrâneo cheio de bolo.

Ops, que boato? Vamos fingir que eu não falei isso. Nem se preocupe em ler com atenção todas as frases dos quatro primeiros livros. Seria besteira. Uma besteira deliciosa.

Certo, agora estamos livres do pessoal que adora pular para o final do livro? Ótimo. Cá entre nós, não há nenhum tesouro escondido. Foi só uma pegadinha para fazer as pessoas voltarem e lerem a série desde o começo. Se você já leu os quatro

primeiros livros e precisa refrescar sua memória, aqui está o que de fato aconteceu:

No primeiro *Socorro, caí dentro do videogame*, Jesse Rigsby fica preso dentro de um jogo de videogame (sério, só pelo título do livro já dava para imaginar que a história das formigas era mentira, né?). No jogo, Jesse encontra o seu amigo Eric Conrad e logo de cara já chama a atenção de um alienígena superpoderoso conhecido como Hindenburg. A missão do Hindenburg é destruir as falhas do jogo, e ele acredita, do fundo do seu coração alienígena, que os dois amigos são falhas que precisam sumir. Jesse e Eric conseguem escapar, mas só porque outro garoto da sala deles, Mark Whitman, decide ficar preso no lugar deles.

Em *Socorro, caí dentro do videogame: Missão invisível*, Jesse e Eric preparam uma missão de resgate e entram na sede da empresa de videogame Bionosoft através do *Solte as feras*, um jogo de celular de realidade aumentada. Depois de sobreviver aos ataques de um Pé-Grande, de um velociraptor e de Jevvrey Delfino, presidente da Bionosoft, Jesse, Eric e o senhor Gregory, ex-funcionário da Bionosoft, tiram o Mark de dentro de uma prisão computadorizada chamada “Caixa-Preta”. Infelizmente, o resgate destrói o sistema da Bionosoft, fazendo com que tudo que estava dentro dos computadores saia para o mundo real.

Em *Socorro, caí dentro do videogame: A revolta dos robôs*, os robôs de um dos jogos da Bionosoft começam a causar confusão no mundo real. Além de transformar esgotos, fábricas e parques de diversão de toda a cidade em fases mortais, eles também sequestram o Eric. O Jesse se une ao Mark e a uma garota australiana chamada Sam para salvar o amigo, antes

que os robôs o enviem direto para o espaço sideral. Depois de resgatar Eric, Jesse descobre que o senhor Gregory foi trocado por um robô impostor determinado a esconder o verdadeiro motivo por trás do projeto *Videogame* da Bionosoft.

Em *Socorro, cáí dentro do videogame: Retorno à ilha perdida*, Jesse e Eric se unem ao filho do senhor Gregory, Charlie, para descobrir a verdade. Infelizmente, isso chama a atenção do robô, que quase acaba com eles. Os meninos fogem para dentro de um antigo jogo em 8 bits chamado *A ilha perdida*, que acaba mandando os dois amigos para o escritório do bilionário Max Reuben. Lá, eles descobrem que Max vinha usando a Bionosoft e o senhor Gregory para terminar o Reuberverso: um universo virtual comandado pelo próprio Max. Quando o Reuberverso estivesse completo, Max sugaria todos os seres humanos da terra para lá, em um evento chamado “Rapto Reuben”. Usando técnicas de superespionagem, Jesse e Eric destroem a empresa do Max e seu robô maligno, mas antes Max foge para o Reuberverso e começa a contagem regressiva para o rapto.

CAPÍTULO I

Dez minutos para salvar o mundo

Dez minutos não é muito tempo. Digamos que eu fale pra você fazer alguma coisa divertida nos próximos dez minutos. Digamos que a sua vida dependa disso. O tempo começa a contar agora. O que você faria? Não dá para assistir a um programa de TV em dez minutos. Muito menos a um filme. Em dez minutos, não dá tempo de chegar até a piscina mais próxima, nem de carregar arminhas de brinquedo ou convencer um amigo a jogar dorminhoco. (E jogar dorminhoco nem é divertido.)

Talvez você decida assistir a algum vídeo na internet. Legal. Na internet tem só uns cinco bilhões de vídeos. Escolha com sabedoria, pois a sua vida depende disso. Hum, que tal aquele em que um cara come a pimenta mais ardida do mundo? Certo, você clica no vídeo. Aparece um anúncio de trinta segundos. Aí o cara começa a enrolar, falando sobre o perfil dele na rede social. Você começa a suar, porque não está se divertindo nem um pouquinho. Você acelera o vídeo: ah, não! Foi demais! O

cara já está gritando! Você tenta voltar ao momento em que ele coloca a pimenta na boca, mas o tempo acabou. Você morreu.

O que eu quero dizer é que, se em dez minutos não dá tempo nem de fazer alguma coisa divertida, COM CERTEZA não dá tempo de salvar o mundo.

Infelizmente, foi exatamente isso que o senhor Gregory nos pediu para fazer. Um bilionário chamado Max Reuben havia criado um universo em um jogo de videogame e estava prestes a usar a tecnologia do senhor Gregory para sugar todos os seres humanos da terra lá para dentro. Incluindo a minha priminha Olivia, que é um bebê que mal consegue segurar a própria cabeça, minha tia Dianne, que ODEIA videogames, e a minha vizinha de 88 anos, a senhora Gardino, que sai de casa só uma vez por semana para ir à igreja. Ela também seria arrebatada pelo evento do Max, que ele chamava de “Rapto Reuben”. Seria horrível. E, de acordo com a moça com voz robótica que fazia a contagem regressiva durante o meu teletransporte para o local onde o senhor Gregory estava, o rapto aconteceria muito em breve.

— Dez minutos para o rapto.

Finalmente, caí no laboratório do senhor Gregory, no 56º andar do prédio comercial do Max.

— O que aconteceu? — perguntei, massageando minha cabeça.

— ELE COMEÇOU A CONTAGEM REGRESSIVA E ME TRANCOU PRA FORA. E EU NÃO SEI COMO FAZER ELA PARAR! — o senhor Gregory gritou, digitando feito um maluco em um dos seus cinco teclados.



— Hein? Quem? Como assim?

Naquele momento, o Eric apareceu no chão.

— O que aconteceu?

— AHHHH! NÃO DÁ TEMPO DE EXPLICAR DE NOVO!

Tentei saber mais.

— Senhor Gregory, o Max descobriu um jeito de iniciar o rapto sozinho?

— É EXATAMENTE ISSO QUE EU ESTOU DIZENDO!

— E o que podemos fazer para impedir?

O senhor Gregory parou um segundo para respirar e depois se virou para nos encarar.

— Entrar lá.

Meu coração começou a acelerar.

— Eu controlo todos os computadores neste prédio. Eu tenho certeza. O Max só pode ter iniciado a contagem regressiva de lá de dentro do Reubenverso.

— Então precisamos encontrá-lo lá dentro?

— E destruir o computador dele — o senhor Gregory concluiu.

— Nove minutos para o rapto — a Dona Robô nos lembrou. Foi aí que eu comecei a entrar em pânico.

— Como vamos fazer isso em nove minutos?!

O senhor Gregory vasculhava uma caixa de ferramentas no chão enquanto respondia.

— O tempo passa mais devagar dentro do videogame, lembra? Nove minutos aqui são nove dias lá dentro. — Ele tirou dois relógios da caixa e os conectou ao seu computador.

— Mas, assim, onde ele está? Como é o computador dele? E como vamos fazer para destruí-lo?

— Não sei nenhuma dessas respostas.

— COMO É QUE É?

O senhor Gregory desconectou os relógios e os entregou para nós.

— Eles estão sincronizados com a contagem regressiva. Não pode... — a voz dele falhou. Ele fechou os olhos e tentou outra vez. — Não pode zerar. Por favor.

Eric prendeu o relógio no pulso e olhou para o senhor Gregory.

— Você vem com a gente, não vem?

O senhor Gregory suspirou.

— Tem uma coisa que vocês precisam saber: a rede do Max não está preparada para lidar com isso. Quanto mais próximo

do zero a contagem regressiva estiver, mais quente ficará lá dentro. Se o rapto acontecer de verdade, há uma boa chance de o sistema esquentar demais e todo mundo lá dentro fritar. Se eu...

— Oito minutos para o rapto — a Dona Robô interrompeu.

— ... se eu ficar, eu posso pelo menos tentar ganhar um tempo a mais para vocês, cortando a energia das outras partes do prédio na caixa de disjuntores. — O senhor Gregory mostrou uma caixa grande de metal no canto da sala.

Preocupado, olhei para o Eric.

— Olha, vocês dois não precisam fazer isso. Mesmo se vocês encontrarem o Max lá dentro, provavelmente não há nada que possam fazer. Mas... — O senhor Gregory pôs as mãos no rosto e balançou a cabeça. — Não dá tempo de pedir ajuda para mais ninguém. Não dá.

Eu queria me aproximar e garantir ao senhor Gregory que tudo ficaria bem, porque eu e o Eric éramos os caras certos para aquela missão. Abri a boca para dizer alguma coisa corajosa, mas o que saiu foi:

— Éééééé.

— NÓS TOPAMOS! — o Eric disse, marchando na direção das portas duplas do Reubenverso.

Eu fui atrás do Eric.

— Espera um segundo! E se...

O Eric ergueu o braço com o relógio da contagem regressiva.

— Nós não temos um segundo! — Ele então abriu a porta, se agachou e pulou para dentro do redemoinho de luz vermelha.

Olhei para trás e vi o senhor Gregory, que parecia estar a ponto de vomitar.

— Me desculpe — foi só o que ele conseguiu dizer.

Eu agachei na frente da porta, como o Eric fizera, e puxei o ar duas vezes.

— Você sabe pelo menos para qual planeta esta porta leva?
— perguntei, olhando por cima do meu ombro.

— É completamente aleatório.

Com aquela notícia fantástica, fechei meus olhos e pulei. A última coisa que ouvi antes de cair dentro do Reubenverso foi a Dona Robô:

— Sete minutos para o rapto.