



УДК 821.111
ББК 84(7Сое)
Б89

Серия «Ловушка для геймера»

Книга была впервые опубликована в США издательством «Andrews McMeel Publishing». «Andrews McMeel Publishing» является подразделением корпорации «Andrews McMeel Universal», базирующейся в Канзас-Сити, штат Миссури.

Серийное оформление: *Наталия Мурмыло*

Иллюстрации: *Александр Левченко*

Дизайн обложки: *Екатерина Оковитая*

Перевод с английского: *Анастасия Ржец*

Брэйди, Дастин.

Б89 В ловушке видеоигры. Бунт роботов / Дастин Брэйди. — Москва: Издательство АСТ, 2021. — 176 с.: ил. — (Ловушка для геймера).

ISBN 978-5-17-121576-7.

Джесси и Эрик сразились с корпорацией «Бионософт», игры которой затягивали детей в виртуальную Вселенную. И победили, вернув в реальность своего друга Марка! Отличные новости!

Плохие новости: ребята вытащили из компьютеров «Бионософта» не только Марка. Взломав систему, они выпустили в наш, настоящий, мир всё-всё-всё, что содержалось на серверах зловредной корпорации: богомолов-убийц, песчаных монстров, звездомандр... И огромных боевых суперботов.

Похоже, Джесси опять ждет нелегкая работенка...

© 2018 by Dustin Brady

© А. Ржец, перевод, 2020

© ООО «Издательство АСТ», 2021

ДАСТИН БРЭЙДИ

**В ЛОВУШКЕ
ВИДЕОИГРЫ
БУНТ
РОБОТОВ**



МОСКВА
ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ
2021


ВВЕДЕНИЕ

НА СЛУЧАЙ, ЕСЛИ ВЫ ВСЁ ПРОПУСТИЛИ

СТОП.

Не читайте дальше ни единого слова, если не дочитали первые две книги серии «**В ЛОВУШКЕ ВИДЕОИГРЫ**». Серьезно. Не надо. А если искушение слишком велико, лучше просто выбросить эту книгу в мусорное ведро.

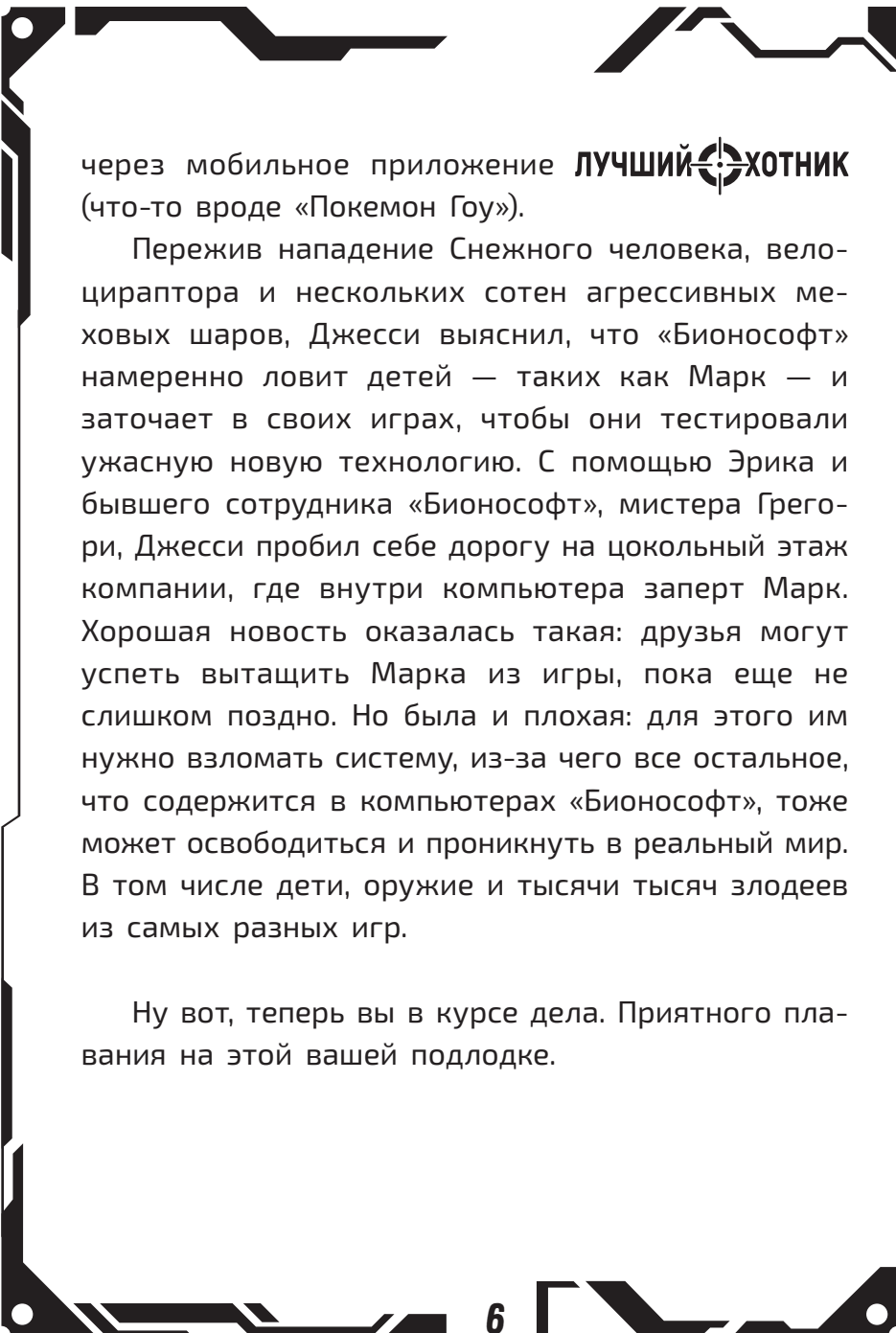
«Но как быть, если мне не достать тех книг?!» — можете спросить вы. Хороший вопрос. Ведь если вы настолько уверенно чувствуете себя в интернете, что способны задать мне его, то уж наверняка сможете раздобыть первые две книги. «Но я нахожусь на подводной лодке, а у интернет-магазинов нет доставки на подводные лодки. Дело труба?» Конечно, нет. Вообще-то, в таком случае будет лучше всего попросить перевести вас на лодку, которая укомплектована всеми книгами серии «В ловушке видеоигры». И всё-таки в самом, САМОМ крайнем случае, если вашу просьбу не удовлетворят, вы можете быстренько войти в курс дела, прочитав ниже краткое содержание первых



двух книг. Повторю еще раз: это краткое содержание предназначено лишь для тех читателей, которые застряли на подводной лодке и уже просили, чтобы их перевели на другую, не менее двух раз. Если это не про вас, вернитесь к варианту с мусорным ведром.

В серии «**В ЛОВУШКЕ ВИДЕОИГРЫ**» рассказана история Джесси Ригсби, шестиклассника, который оказывается (вы не поверите!) в ловушке видеоигры. Его приключения начались внутри шутера под названием **ПОЛНЫЙ ЗАРЯД**, где Джесси встретился со своим другом, Эриком Конрадом, и ребята сражались с богомолами ростом с человека, злобными песчаными монстрами и невероятно жутким пришельцем по имени Гинденбург. Пройдя половину игры, друзья набрали на Марка Уитмана, паренька из их класса, который в реальном мире уже около месяца числился пропавшим без вести. Выяснилось, что все это время Марк просидел взаперти внутри «Полного заряда». Жертвуя собой, он помог друзьям сбежать, а сам остался внутри игры.

В книге «В ловушке видеоигры. Апгрейд» Джесси выпал шанс спасти Марка, пробравшись в компанию «Бионософт», разрабатывающую видеоигры,



через мобильное приложение **ЛУЧШИЙ ХОТНИК** (что-то вроде «Покемон Гоу»).

Пережив нападение Снежного человека, велоцираптора и нескольких сотен агрессивных меховых шаров, Джесси выяснил, что «Бионософт» намеренно ловит детей — таких как Марк — и заточает в своих играх, чтобы они тестировали ужасную новую технологию. С помощью Эрика и бывшего сотрудника «Бионософт», мистера Грегори, Джесси пробил себе дорогу на цокольный этаж компании, где внутри компьютера заперт Марк. Хорошая новость оказалась такая: друзья могут успеть вытащить Марка из игры, пока еще не слишком поздно. Но была и плохая: для этого им нужно взломать систему, из-за чего все остальное, что содержится в компьютерах «Бионософт», тоже может освободиться и проникнуть в реальный мир. В том числе дети, оружие и тысячи тысяч злодеев из самых разных игр.

Ну вот, теперь вы в курсе дела. Приятного плавания на этой вашей подлодке.



БЕСПРЕДЕЛ

ИИИИИИИИ.

Звук становился все громче, и вибрация в моей груди нарастала.

ИИИИИИИИ.

Теперь ощущение было почти такое, как если бы из грудной клетки в любую секунду мог начать извергаться вулкан. Вам знакомо такое чувство? Не очень-то оно приятное.

ИИИИИИИИ.

Конечно, сам по себе шум проблемой не был. Проблема была в его причине — сотнях шестифутовых компьютерных системных блоков, которые разом разладились и принялись с пугающей скоростью изрыгать из себя игровых злодеев.

ИИИИИИИИ.

Пришельцы-богомолы ростом с человека. Динозавры. Огромные пузыри слизи. И в конце концов что-то вроде огнедышащего робота-дракона.

ИИИИИИИИ.



Их всех, похоже, сбило с толку и жутко разозлило то, что их вытащили из привычных игровых вселенных и зашвырнули на очень даже настоящий шумный цокольный этаж корпорации-разработчика.

Отпрянув от компьютера, я закрыл уши и воззвал к единственному человеку, который мог бы сделать что-нибудь:

— МИСТЕР ГРЕГОРИ! СДЕЛАЙТЕ ЧТО-НИБУДЬ!

В некотором роде мистер Грегори сам заварил кашу, придумав способ перемещать людей в видеоигры, но потом отказался от этой затеи и решил вытащить из одной такой игры нашего друга Марка.

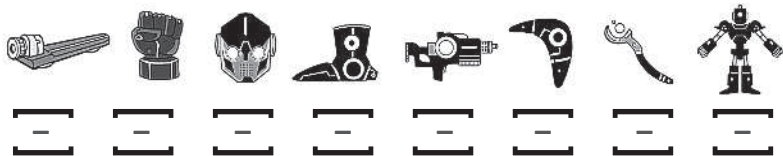
В тот самый момент, когда богомол заметил меня, мне в грудь ударилась ручная пушка.

— Вот тебе! — бросил мистер Грегори, не поднимая взгляда от ноутбука. — Держи их на расстоянии, а я попытаюсь вырубить питание!

Я не успел напомнить мистери Грегори о том, что не так уж хорошо умею целиться, а богомол уже заверещал и бросился ко мне. Я сунул руку в пушку, упал на спину и пальнул в воздух.

СКРИИИИИЧ!

Богомол исчез в яркой вспышке. Я сел и огляделся. Беспредел. Абсолютный беспредел.



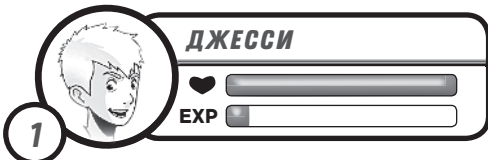
Слегка оправившись от шока после транспортировки в реальный мир, персонажи видеоигр взялись за то, что получалось у них лучше всего. Они стали пытаться уничтожить всё подряд в пределах видимости. Справа от меня носорог норовил пробить системные блоки длинным рогом-мечом. Слева мутузили друг друга две слизкие болотные твари. А прямо по курсу пять тараканов-переростков окружили кого-то тесным кольцом. Но вдруг кольцо на мгновение распалось, и я успел увидеть, кого они поймали.

— ЭРИК! — завопил я.

ГИГАНТСКИЙ ТАРАКАН



- 
СКОРОСТЬ
- 
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ
- 
НАНОСИМЫЙ УРОН
- 
ЖИВУЧЕСТЬ
- 
ОБЩИТЕЛЬНОСТЬ



Мой лучший друг, Эрик Конрад, съежился на полу и изо всех сил пинал тараканов ногами. Вскочив, я выпалил из бластера пять раз — и все промазал.

— Эй! — Выстрелив снова, я наконец попал по одному таракану.

Насекомые разом обернулись. Я пальнул еще разок. Наверное, это была ошибка, потому что после этого все пятеро полетели напрямиком ко мне.

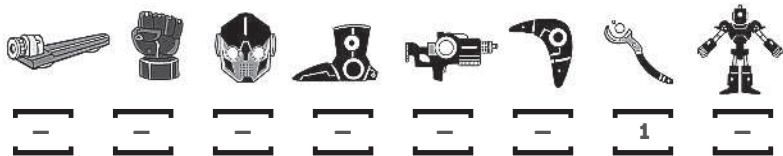
— ААААА! — *ПЫЩ-ПЫЩ-ПЫЩ.* — ААААА! — *ПЫЩ-ПЫЩ...*

Один из тараканов отбил мою пушку в сторону, и все пятеро начали кружить вокруг меня и что-то бормотать. Я попробовал вскинуть руки и заорать, как советуют делать при встрече с медведем, но единственным результатом стало то, что враги только подобрались поближе и их бормотание стало агрессивнее. Да, тараканы — это вам не медведи. Один из них принялся ощупывать меня своим противным длинным усом. Вот и конец: меня вот-вот сожрет заживо гигантский таракан в подвале компании — разработчика видеоигр. Родителям будет жутко не по себе.

ВЖИК!

И вдруг таракан, который меня ощупывал, исчез. Все остальные подняли головы. И, не успев





ничего сделать, — **ВЖИК! ВЖИК! ВЖИК!** — тоже исчезли. Передо мной стоял Эрик, держа в руках нечто вроде скипетра, который был у Локи в «Мстителях». Только скипетр был супертехнологичным. Такой полагался бы Локи, будь он, например, роботом.

— Он просто выскочил из компьютера! — прокричал Эрик. — Заберу его себе!



— Где Марк?! — спросил я.

— Что?!

Я встал вплотную к другу и проорал:

— ГДЕ МАРК?!

Звук «ИИИИИ» стал ужасно громким, и расслышать, что тебе говорят, было почти невозможно. То есть возможно в единственном случае — если собеседник будет орать прямо в ухо.

Эрик пожал плечами. А потом вытаращил глаза и указал на что-то за моей спиной.

Там был Марк, лежащий под грудой меховых шаров из игры **ЛУЧШИЙ ХОТНИК**. Если у него



получалось отбросить один из них, на его место тут же прилетали два новых. Эрик нацелился скипетром на шары и принялся их уничтожать. Когда четыре-пять исчезли, Марк наконец сумел вылезти из-под живого ковра и рвануть прочь. Мы с Эриком припустили следом.

— Мы на подходе! — крикнул я.

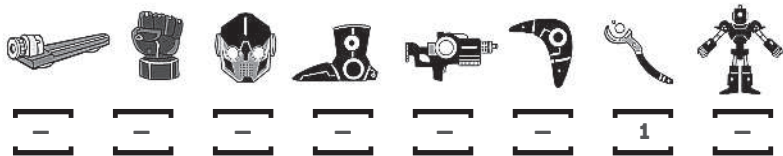
Марк обернулся и что-то прокричал, но из-за шума я не разобрал слов. Пригнувшись, он на полной скорости пролетел мимо системных блоков. Секунд через двадцать Эрик позади меня упал, но мы с меховыми шарами продолжали гнаться за Марком. Вдруг он метнул через плечо маленький металлический шарик. Я притормозил. Что это еще...

БУМ!

Меховые шары исчезли в ослепительной вспышке, а я опрокинулся на спину с такой силой, что из легких вышибло весь воздух. На секунду все затихло. Потом начался звон. Марк подбежал ко мне и заговорил, но из-за звона в ушах я не слышал ни слова. В итоге друг наклонился к самой моей голове и завопил:

— СУПЕРГРАНАТА! МНЕ ЖАЛЬ!

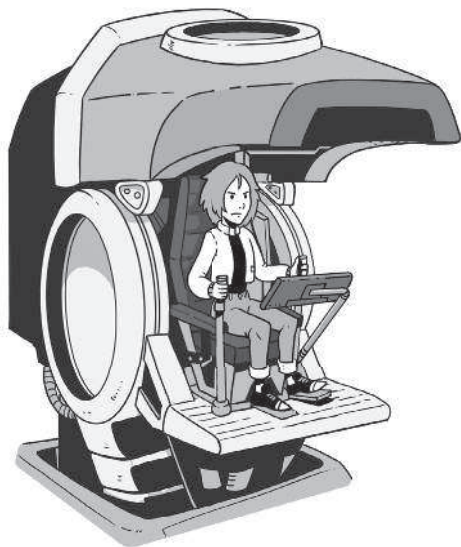
Я кивнул, давая понять, что я в порядке, а потом ахнул. За спиной Марка собрался целый

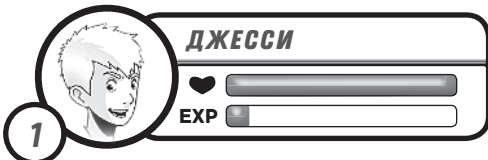





десяток детей, которые тоже когда-то застряли в видеоиграх. Они встали в полукруг и смотрели, как Эрик сражается с гигантским ходячим роботом. Эрик пытался ВЖИКнуть робота скипетром, но робот все время уворачивался. После третьего неудачного ВЖИКа он выбил скипетр из руки Эрика и сграбастал моего друга.

— НЕТ! — Я побежал на помощь.

Мне не хватило всего секунды, чтобы схватить скипетр, и робот схватил меня. Он поднял нас с Эриком к самому лицу, пару секунд поизучал, а потом поднял забрало шлема. Внутри оказался пульт управления, за которым сидела девочка со светлым хвостиком.





1  **ДЖЕССИ**
❤️ 
EXP 



— ХВАТИТ ПЫТАТЬСЯ МЕНЯ УБИТЬ! — завопила она с британским акцентом.

Мы с Эриком вытаращились на нее с раскрытыми ртами. Увидев наш испуг, девочка попробовала другой подход.

— Я Сэм, — представилась она.

— Эрик.

— Джесси.

— И, пожалуйста, хватит пытаться меня убить.

Эрик показал ей два оттопыренных больших пальца, и Сэм нас отпустила. Едва мы оказались на полу, Марк потащил нас помогать группе ребят, зажатых в угол оравой звездомандр. Эрик схватил скипетр и кинулся на подмогу.

— Эй! — окликнул я Сэм прежде, чем она снова закрыла забрало. — Поможешь расчистить путь к выходу?

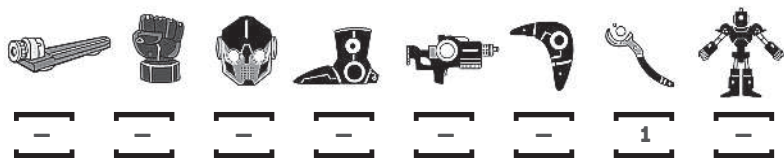
Девочка ухмыльнулась, предвкушая новое задание:

— Без проблем!

ПУХ!

Сэм еще не успела опустить забрало, когда у нее за спиной возник огромный песчаный монстр и, размахнувшись, стукнул ее робота изо всех сил. Сэм вылетела из-за пульта и пронеслась через все помещение.





PPRPOARPPPPPP!

Песчаный монстр заколотил себя в грудь на манер Кинг-Конга и затопал в сторону битвы со звездомандрами. Я лихорадочно озирался в поисках чего угодно, что могло бы его остановить. Под ближайшим системным блоком валялась еще одна ручная пушка из игры **ПОЛНЫЙ ЗАРЯД**. Я перекатился туда, пристегнул ствол к левой руке и стал заряжать оружие.

— Давай, давай, давай!

Я услышал топот песчаного монстра и выглянул из-за системника как раз вовремя, чтобы увидеть, как он сгребает в лапу самого маленького из «пропавших» детей. Глянув на пушку, я увидел, что она светится белым, — значит, зарядилась до конца. Ни секунды не сомневаясь, я выкатился из-за системника и проделал посередине груди песчаного монстра сквозную дыру.

Монстр опустил взгляд на дыру, затем глянул на паренька в кулаке, а затем — на меня. Он зарычал и начал извиваться. Дыра стала затягиваться. Монстр продолжал рычать и корчиться до тех пор, пока полностью не исцелился. Потом он отшвырнул паренька в сторону и кинулся ко мне.