



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: *Наталья Мурмыло*

Иллюстрации: *Александр Левченко*

Дизайн обложки: *Екатерина Оковитая*

Перевод с английского: *Виолетта Минина*

### **Брэйди, Дастин.**

Б89 В ловушке видеоигры. Апгрейд / Дастин Брэйди. — Москва:  
Издательство АСТ, 2019. — 160 с.: ил. — (Ловушка для геймера).  
ISBN 978-5-17-117116-2.

Чудом вырвавшись из «Полного заряда», Джесси и его друг Эрик  
зарекаются играть в видеоигры. Но, получив шанс вытащить из зло-  
вредной игры их друга Марка, Джесси не может сказать «нет». Про-  
блема в том, что теперь Джесси — призрак: его затянуло в мобиль-  
ную игру в стиле «Покемон Гоу», где его никто не видит... Ну почти  
никто.

Жизнь в дополненной реальности бьет ключом: йети в ванне,  
динозавры в школе, гигантские огнедышащие летучие мыши и все-  
возможные Дикие Хищники... Удастся ли Джесси продержаться в  
игре достаточно долго, чтобы выяснить, что же случилось с Марком?

Подписано в печать 08.08.2019. Формат 60 x 84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Усл. печ. л. 9,3

Печать офсетная. Бумага офсетная. Гарнитура Pragmatica.

Тираж экз. Заказ № .

Изготовлено в сентябре 2019 г.

Произведено в Российской Федерации  
Общероссийский классификатор продукции  
ОК-034-2014 (КПЕС 2008);

58.11.1 — книги, брошюры печатные

ТР ТС 007/2011

© 2018 by Dustin Brady

© В. В. Минина, перевод, 2019

© ООО «Издательство АСТ», 2019

**ДАСТИН БРЭЙДИ**

**В ЛОВУШКЕ  
ВИДЕОИГРЫ  
АПГРЕЙД**



МОСКВА  
ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ  
2019



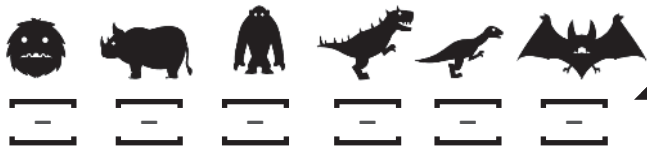
## ПРИЗРАК

Что вы делали прошлой ночью? Спали? Ну конечно, так вы мне все и выложили.

Хотите знать, чем занимался я? Общался с военными. Нет, меня вовсе не пытался завербовать кто-то из настоящей армии (мне двенадцать лет, так что разговор был бы короткий). Дядька-армеец, с которым я разговаривал, был пластиковый и всего шесть дюймов<sup>1</sup> ростом.

Вообще-то, у меня нет привычки болтать с игрушками — я не сумасшедший, — но на этот раз причина была уважительная. Игрушка заговорила со мной первой. Видите ли, я познакомился с этим игрушечным солдатиком, когда он был не игрушечным, а настоящим сержантом в видеоигре **ПОЛНЫЙ ЗАРЯД**». Две недели назад нас с моим другом Эриком Конрадом засосало в «Полный заряд». Мы летали с реактивными ранцами и ката-

<sup>1</sup> 6 дюймов — около 15 см.



лись на статуе Свободы, как на настоящем ракетном корабле, а один инопланетянин чуть не запер нас внутри игры навсегда. Он так страшно шептал наши имена, что аж в дрожь бросало. Длинная история. Вам стоит как-нибудь ее прочитать.

Во всяком случае, в игре **ПОЛНЫЙ ЗАРЯД** мы встретили Марка Уитмена — еще одного паренька из нашего класса, которого втянуло в ту же самую игру. Марк остался там, чтобы мы с Эриком могли сбежать. Так вот, этот военный сказал, что я могу попасть обратно в видеоигру и спасти Марка, но возвращаться для этого придется «прямо сейчас».

Конечно же, я захотел вернуться. Для Марка я сделаю все. Сержант спросил, уверен ли я. Да, я был уверен на все сто — погнали! Я уставился на армейца, ожидая, что он сделает что-то особенное: не знаю — щелкнет каблуками, откроет портал в моем шкафу или еще что-нибудь. Вместо этого он уставился на меня абсолютно неподвижным взглядом, как обычная игрушка. Вот тут-то я и почувствовал себя глупо.

— Эй, я же сказал: «Да», — и ткнул сержанта.

Он продолжал тарашиться на меня пустым взглядом пластиковой игрушки.

— Мне нужно нажать какую-то кнопку?



Я поднял его и перевернул вверх ногами. Никакой кнопки.

Сейчас вы можете подумать: может, вся эта история с говорящим солдатиком — всего лишь сон? И я бы так подумал, если бы не одна очень важная деталь: сержант реально меня разбудил. Вы когда-нибудь просыпались ото сна только для того, чтобы оказаться в другом сне? Я — нет. В настоящей жизни так не бывает — только в кино. Говорящий сержант мне не приснился, потому что мы не в фильме, а я не псих.

Следующие несколько минут я пытался разговаривать армейца и тыкал в него пальцем. Затем я встал и проверил все места, где мог скрываться какой-нибудь портал в видеоигру (телевизор, туалет, шкаф и т. д.). Ничего. Я заполз обратно в постель и провел остаток ночи, убеждая себя, что не тронулся умом, а потом, кажется, заснул.

— Джесси! Завтракать!

Я открыл глаза. Сквозь окно струился солнечный свет. Было утро понедельника.

— Джесси! — звала мама снизу.

— Мммм, — ответил я.

Запнувшись о кровать, я ЗАПЛЮХ-ПЛЮХ-ПЛЮХал вниз по лестнице. Сел за стол, дожидаясь, пока папа достанет хлопья с верхней полки.



— Какие именно ты хочешь, дорогая? — спросил он.

— Черничные, — ответила мама, заканчивая упаковывать свой обед.

— А я попробую новые — с шоколадом, — вставил я.

Отец взял только чернику.

— Так можно мне пробовать шоколадные? — повторил я чуть громче.

Папа поставил мамину коробку с хлопьями на стол и вынул миску из морозилки. («Сперва заморозь тарелку. Это изменит твою жизнь», — говорит он всем, кто готов его слушать. Неправда. По опыту могу сказать, что единственное, чего можно добиться, заморозив миску с хлопьями, — сделать молоко таким холоднящим, что зубы заболят.)

Вздыхнув, я потянулся за маминими сбалансированными органическими злаками с черникой. Я знал, что шоколад на завтрак — это слишком хорошо, чтобы быть правдой.

— Ты позвала Джесси? — спросил папа, выхватив коробку хлопьев практически у меня из рук.

Я прищурился и помахал ладонью прямо перед его носом:

— Пап, я здесь.

Мама вздохнула:



— Позову еще раз. — Она подошла к лестнице и крикнула: — Джесси! Джесси Дэниел Ригсби! Сейчас же спускайся! Ты опоздаешь в школу!

Я поднял вверх обе руки:

— Папа. Папа! ПАПА!

Мой отец закончил раскладывать хлопья и потянулся через стол за молоком, будто меня тут и не было вовсе. Чтобы привлечь его внимание, я вскочил и схватил молоко прежде, чем он успел его взять. Это его не остановило, и я пододвинул молоко к себе. Или, по крайней мере, попытался подвинуть. Потому что на самом деле мои руки прошли прямо сквозь кувшин.

— ЧТО ПРОИСХОДИТ?! — Я схватил коробку с хлопьями. То же самое — я мог дотронуться до коробки, почувствовать ее, но при попытке сдвинуть ее моя рука просто прошла насквозь.

— ОХХХХ! — Рванув в ванную, я глянул в зеркало, отчаянно желая увидеть там свое испуганное лицо. Вместо этого я увидел лишь пустую ванну за собственной спиной. Я взглянул на свои руки — все на месте. Но когда я помахал кистями перед зеркалом, в нем ничего не отразилось.

Я стал призраком.

И это еще не самое худшее. Пока я пытался сообразить, что делать дальше (Что едят призра-



ки? Ходят ли они в туалет? Что там со школой? Есть ли специальная школа призраков?), за спиной у меня кто-то фыркнул. Я посмотрел в зеркало. Никого. Снова фыркание.

Я медленно обернулся. Позади меня, прямо по-настоящему, в ванне терпеливо сидел ярко-синий восьмифутовый<sup>1</sup> йети.

<sup>1</sup> 8 футов — около 2,5 м.





## **ДОПОЛНЕННАЯ ЧЕРТ-ТЕ ЧЕМ РЕАЛЬНОСТЬ<sup>1</sup>**

Я вылетел из ванной с максимальной скоростью, которую могли развить мои маленькие призрачные ножки. Пронесаясь через кухню, предупредил родителей воплем: «МОНСТР! МОНСТР В ВАННОЙ! НЕ ВХОДИТЕ ТУДА!»

Мама продолжала упаковывать свой обед, а папа — есть холодные хлопья, словно в их ванне и не сидело никакое ГИГАНТСКОЕ СИНЕЕ ЧУДОВИЩЕ!

Мне срочно надо было на свежий воздух — дело шло к обмороку. Я кинулся к входной двери, схватился за ручку, повернул, и, конечно, ничего не произошло, потому что я крутил ее невидимой призрачной рукой. Я глубоко вздохнул, опустил плечо и толкнул дверь. С секунду дверь сопро-

---

<sup>1</sup> Дополненная реальность — модель реальности, в которую компьютер добавляет несуществующие объекты: персонажи, явления, звуки и т. д.



тивлялась, а затем — ПУХ! — я продавился через монолитное дубовое полотно насквозь.

Снаружи все выглядело как в мультфильме «Корпорация монстров». Мимо моего жилища прогуливалась толпа гигантских фиолетовых черепашек-ниндзя. Из-за дерева на лужайке перед домом высунула голову пушистая птица в горошек и пронзительно каркнула. Я посмотрел вниз и увидел кучу меха размером с футбольный мяч, копошившуюся в моих шнурках. Когда я пошевелил ногой, шарик перекувыркнулся в попытке улепетнуть.

Мое дыхание участилось. Это ненормально. ЭТО НЕНОРМАЛЬНО!

— Пссст.

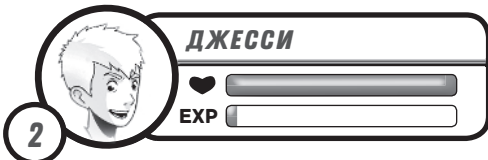
Я огляделся. Этот «пссст» все же больше напоминал человеческий звук, а не монстрячий.

— Пссст, — снова шикнул чей-то голос. — Джесси. Кусты.

Я посмотрел на кусты рядом с крыльцом и заметил направленную на меня камеру сотового телефона. Сощурился, я пригнул голову. В кустах сидел какой-то тип. Отшвырнув ногой расхрабренный комок меха, который снова вступил в бой с моими шнурками, я зашагал к кусту.

Подойдя ближе, я заметил безумную прическу:

— Мистер Грегори?



Мистер Грегори — отец Чарли Грегори, моего одноклассника. Папа Чарли работает в «Бионософте», компании-разработчике видеоигр, которая создала **ПОЛНЫЙ ЗАРЯД**. Две недели назад он пообещал нам с Эриком помочь найти Марка, а потом исчез. Сейчас же он скорчился в самой середине куста азалии — увидь такое моя мама, у мистера Грегори были бы большие неприятности.

— Привет, — шепнул он, все еще целя в меня камерой мобильного. — Ты В ПОРЯДКЕ?

— Я — невидимка, — прошипел я. — Так что нет, я НЕ В ПОРЯДКЕ!

— Можешь не шептать, — заметил мистер Грегори. — Тебя никто не слышит.

— Факт, — я снова отбросил меховой комок. — Стоп, вы-то меня слышите?

— У этих существ очень острые зубы и много злобных друзей, — произнес мистер Грегори, намекая на шерстяной мяч. — Я бы не рискнул его злить.

Я перестал пинаться.

— И — да, — кивнул он, — конечно же, я тебя слышу. Любой, кто играет в игру, может тебя услышать.

— Какую игру?





Мистер Грегори посмотрел на меня, как на сумасшедшего.

— **ЛУЧШИЙ ОХОТНИК.**

— Чуде-е-е-есенько.

— Ты ведь знал, что попадешь в «*Лучший охотник*», верно? — продолжал он, по-прежнему глядя на меня как-то странно. — Я думал, сержант достаточно ясно все объяснил.

— Давайте представим, что я ни малейшего понятия не имею, что вообще такое этот **ЛУЧШИЙ ОХОТНИК.**

— Ты серьезно?

— Я в видеоигры не играю.

— Я в том смысле, что большинство людей, которым нравится **ЛУЧШИЙ ОХОТНИК**, обычно не играют в видеоигры. В основном целевую аудиторию составляют...

— Вы можете просто объяснить, что это?

— А, ну хорошо... В общем, это дополненная реальность, — пояснил мистер Грегори таким тоном, словно это словосочетание люди используют по сто раз на дню.

— Послушайте, — возмутился я, — я тут пытаюсь понять, почему стал привидением в мире монстров, и дело идет туго. Вы бы очень помогли, если бы объясняли языком, доступным для шести-



классника, которому пока все эти ваши призрачные дела в новинку.

— Во-первых, ты не призрак, потому что ты не умер, — возразил мистер Грегори.

— Чудесно. Какое облегчение!

— Ты просто внутри видеоигры. Это как «Покемон Гоу»<sup>1</sup>. Ты ведь знаешь «Покемон Гоу»?

— Слышал о ней.

— В реальном мире эта игра не прекращается. Ты просто не можешь ее видеть, если не смотришь на мир через свой смарт. Вот, взгляни.

Я наклонился и посмотрел на экран его мобильного, направленного на розовый куст моего соседа. На экране красовался тот же самый куст, как если бы смарт просто был в режиме камеры.

— Не понимаю, на что мне тут нужно смотреть, — буркнул я.

Мистер Грегори несколько раз постучал по телефону, пока на экране не появилась большая мультяшная груша. Затем он легонько щелкнул пальцем — груша полетела в розовый куст. Я

---

<sup>1</sup> Покемон Гоу (Pokemon Go) — всемирно известная видеоигра на основе дополненной реальности, ставшая популярной в 2016 году. Игроки с помощью мобильных устройств ищут виртуальных существ (покемонов) в реально существующих локациях.



поднял глаза как раз в тот момент, когда груша, пролетев по воздуху, шлепнулась рядом с кустами в реальном мире.

— Ого, как вы это сделали?!

— Эта груша — часть игры. Она ненастоящая. Никто не увидит ее, если только не посмотрит через мобильник.

— Или если не попадет внутрь игры, — добавил я.

— Точно.

В этот момент из розового куста появилась тощая змея с гигантской головой и глупыми глазами. Она осмотрела грушу.

Я отпрыгнул назад:

— Эй!

— Опять-таки: те, кто не смотрит через игру на телефоне, этой змеи не увидят, — заметил мистер Грегори. — Следи внимательно.

Он постучал по экрану еще несколько раз. Внезапно из его телефона выскочил лиловый геккон<sup>1</sup> с длинной шеей. За две секунды ящерица отрастила себе уже РЕАЛЬНО длинную шею — с половину высоты моего дома. Потом геккон встретился глазами со змеей и расствирепел.

<sup>1</sup> Геккон — небольшая ящерица без век.