



# В ЛОВУШКЕ ВИДЕОИГРЫ

## БУНТ РОБОТОВ



ДАСТИН БРЭЙДИ

Ловушка для геймера

Дастин Брэйди

**В ловушке видеоигры.  
Бунт роботов**

«Издательство АСТ»

2018

УДК 821.111  
ББК 84(7Сое)

**Брэйди Д.**

В ловушке видеоигры. Бунт роботов / Д. Брэйди —  
«Издательство АСТ», 2018 — (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: богомол-убийц, песчаных монстров, звездомандр... И огромных боевых суперроботов. Похоже, Джесси опять ждет нелегкая работенка...

УДК 821.111  
ББК 84(7Сое)

ISBN 978-5-17-121576-7

© Брэйди Д., 2018  
© Издательство АСТ, 2018

# Содержание

Введение	8
1. Беспредел	9
2. Рободевочка	14
Конец ознакомительного фрагмента.	16

# **Дастин Брэйди**

## **В ловушке видеоигры. Бунт роботов**

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.



Иллюстрации: *Александр Левченко*  
Перевод с английского: *Анастасия Ржеца*

**© 2018 by Dustin Brady**  
**© А. Ржец, перевод, 2020**  
**© ООО «Издательство АСТ», 202**

## Введение на случай, если вы всё пропустили

*Стоп.*

Не читайте дальше ни единого слова, если не дочитали первые две книги серии «**В ЛОВУШКЕ ВИДЕОИГРЫ**». Seriously. 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, шести-классника, который оказывается (вы не поверите!) в ловушке видеоигры. Его приключе-

**ПОЛНЫЙ ЗАРЯД** 

чения 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 приложе-

**ЛУЧШИЙ**  **ХОТНИК**

ние **ЛУЧШИЙ ОХОТНИК** (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.

## 1. 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.



Мой лучший друг, Эрик Конрад, съезился 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 супер-технологичным. 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

**ЛУЧШИЙ ОХОТНИК**

игры

**ЛУЧШИЙ ОХОТНИК.** 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 выползти 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.



– 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.

*PPRPOAPPPPPP!*

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

**ПОЛНЫЙ ЗАРЯД** 

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.

## 2. Рободевочка

**ПУХ!**

Добраться до меня монстр не успел – робот Сэм отправил его в дальний путь ударом гигантского кулака.

Сэм подняла забрало:

– Сматывайся оттуда!

Я и смотался, пока монстр – еще более злоющий, чем раньше, – топал назад. Размахнувшись, он постарался врезать роботу изо всех сил. Каким-то чудом Сэм увернулась и ответила ударом в живот. От удара монстр покачнулся, а кулак робота завяз в его песчаном теле. Сэм попыталась вытащить его обратно, но добилась лишь того, что робот опрокинулся на спину, а монстр повалился на него сверху. Пока эти двое боролись на полу, я побежал назад к мистеру Грегори, который по-прежнему потел над ноутбуком.

– Мистер Грегори, как нам ей помочь?!

Он помотал головой:

– У нее, по крайней мере, есть броня робота. Смотри-ка, – мистер Грегори ткнул в экран, на котором сотни, а может, и тысячи красных точек начали окружать немногочисленные зеленые: – Эти зеленые точки – дети, и у них никакой защиты нет. Мне нужно, чтобы вы с Эриком позаботились о них до тех пор, пока я не вырублю питание и не открою дверь. Используйте все, что только сумеете достать.

Я кивнул, поджарил бластером таракана, который подкрадывался слева, и запрыгнул на парящий в воздухе сноуборд или что-то вроде того. Он только что выскочил из компьютера:

– Как насчет вот это... ого! ОГО!



Сноуборд вдруг сорвался с места. До этого момента я стоял на доске всего раз – два года назад, когда двоюродный брат Эрика, Эван, притащил ее на нашу горку для санок.

– Запрыгивай, – сказал тогда Эван. – Это просто.

Как я обнаружил, нестись на борде с горы на удивление просто. А вот тормозить – нет. Набрав скорость поезда-экспресса, я запаниковал, опрокинулся и затормозил собственной физиономией. С тех пор к сноубордам я старался не приближаться.

Я замахал конечностями, набирая скорость.

– ЭРИК! – взвыл я, проносясь мимо друга. – ПОМОГИ!

– Ого! – восхитился Эрик. – Ты где его взял?!

– ПРОСТО ПОМОГИ, ПОКА Я НЕ РАЗБИЛСЯ! – Я снова вильнул в сторону, изо всех сил стараясь лавировать между компьютерами и компьютерными злодеями.

Эрик что-то мне бросил:

– Воспользуйся этим!

Реактивный ранец! Класс! Теперь у меня появилась прекрасная возможность превратиться из слетевшей с катушек торпеды в слетевшую с катушек летающую торпеду. Я пристегнул ранец и взмыл в воздух. Поднявшись над лабиринтом из компьютеров, я увидел, как плохие парни сбиваются в шайки со знакомыми им созданиями. Справа от меня столпились

пришельцы из игры

**ПОЛНЫЙ ЗАРЯД** ▶▶

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.