

УДК 821(94)  
ББК 84(8Авс)  
О-44

Серия «Ловушка для геймера»

Книга была впервые опубликована издательством  
«Scholastic Australia Pty Limited» в 2016 г.

Публикуется по лицензии «Scholastic Australia Pty Limited»  
при содействии литературного агентства Andrew Nurnberg

Серийное оформление: *Наталья Мурмыло*

Иллюстрации: *Крис Кеннетт*

Дизайн обложки: *Екатерина Оковитая*

Перевод с английского: *Анастасия Иванова*

**О’Доннел Стивен («Баджо»), Бендиксен Стефани («Хекс»)**

О-44 Пленники пикселей. Уровень первый / Стивен О’Доннел, Стефани Бендиксен. — Москва: Издательство АСТ, 2020. — 192 с.: ил. — (Ловушка для геймера).

ISBN 978-5-17-117863-5.

Рипу и Мэй — лучшим геймерам в школе — выпадает шанс протестировать бета-релиз новой суперсекретной видеоигры. И она изумительна! Полное погружение: в этом пиксельном ретромире даже запахи чувствуются! Ребята собирают материалы, строят дом, ищут пищу, мастерят оружие... И постепенно грань между игровой вселенной и настоящим миром размывается. Но отличие все-таки есть: в игре гораздо сложнее выжить!

Гоблины, пламетигры, огнящерицы и гигантские пауки... Тестеры должны продержаться в игре три дня. Или станут кучкой пикселей... *по-настоящему!*

Подписано в печать 10.12.2019. Формат 60 x 84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Усл. печ. л. 11,16

Печать офсетная. Бумага офсетная. Гарнитура Ехо.

Тираж экз. Заказ .

Изготовлено в январе 2020 г.

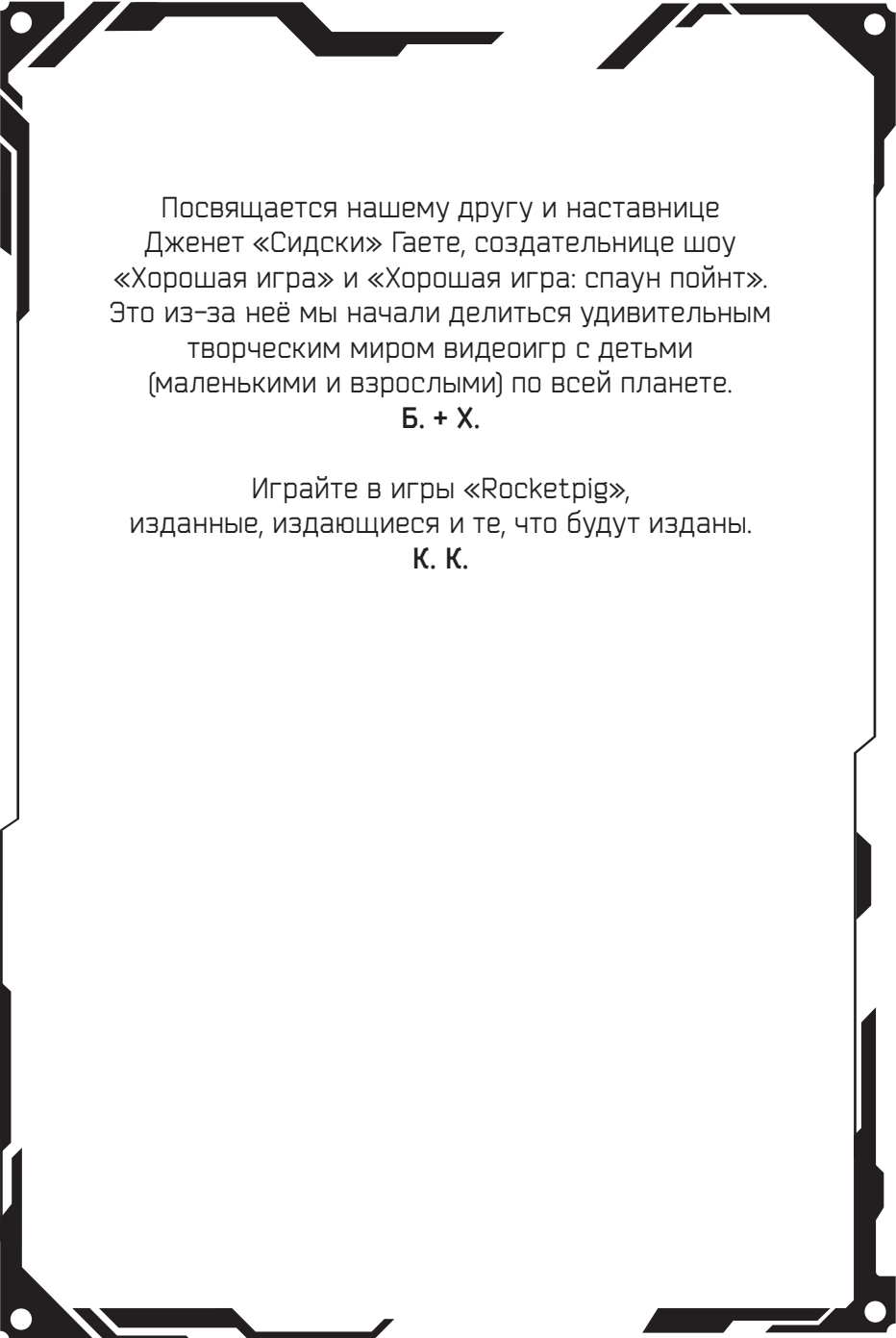
Произведено в Российской Федерации

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014

(КПЕС 2008); 58.11.1 — книги, брошюры печатные

ТРТС 007/2011

Text copyright © Stephanie Bendixsen  
and Steven O'Donnell, 2016  
Illustrations copyright © Chris Kennett, 2016  
© А. А. Иванова, перевод, 2019  
© ООО «Издательство АСТ», 2020



Посвящается нашему другу и наставнице  
Дженет «Сидски» Гаеде, создательнице шоу  
«Хорошая игра» и «Хорошая игра: спаун пойнт».  
Это из-за неё мы начали делиться удивительным  
творческим миром видеоигр с детьми  
(маленькими и взрослыми) по всей планете.

**Б. + Х.**

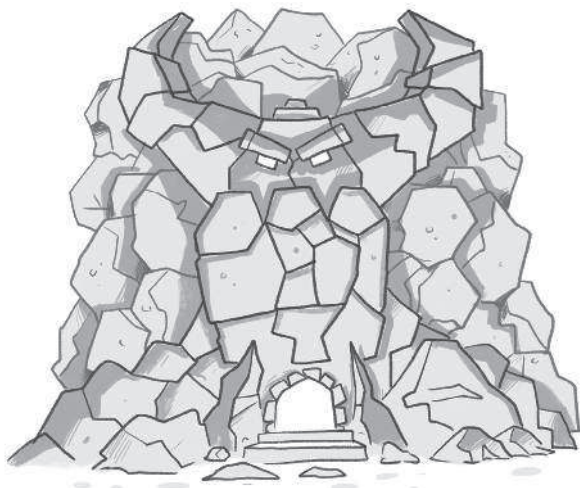
Играйте в игры «Rocketpig»,  
изданные, издающиеся и те, что будут изданы.

**К. К.**

## ПОЛ ИЗ ЛАВЫ

Игрок прыгал с камня на камень, с трудом уклоняясь от сверкающих огненных искр и мини-взрывов лавы, и его кожу пощипывал жар. Один неверный шаг — и ИГРА ОКОНЧЕНА. Но игрок был хорошо натренирован и обладал отточенной реакцией. Впереди уже виднелся конец уровня, он манил к себе из самой глубины огненной пещеры. Требовалось лишь пройти эту часть с платформами и добраться до узкого дверного проёма, ярко сиявшего над последним камнем-ступенькой.

Путей было несколько.



Некоторые камни растрескались и выглядели ненадёжными. Другие прыгали вверх-вниз в бурлящем течении лавовой реки, окружавшей игрока. У него будет только одна попытка, чтобы правильно выбрать камни, способные выдержать его вес.



Игрок быстро произвёл подсчёты, оценил риски, предсказал случайности — пока он взвешивал шансы, глаза его нервно бегали. Он шагнул:



Он подождал, пока валун на мгновение всплывёт из огненной реки, и запрыгнул на него. Ноги разъехались, игрок отчаянно пытался восстановить равновесие. Он сразу же сделал ещё один шаг вправо, пока камень не погрузился обратно в лаву. Бусинки пота усыпали кожу. Палящий жар отвлекал, от него кружилась голова.

*Иди дальше. Не останавливайся!*

Игрок тщательно выбрал следующие несколько камней и уверенно прыгнул на большую плоскую плиту, которая слегка возвышалась над поверхностью кипящей реки. Едва коснувшись её ногой, игрок понял, что выбрал неверно. Под подошвой что-то щёлкнуло — и его сердце остановилось.

Игрок успел обернуться и увидеть пылающую стрелу, выпущенную механизмом ловуш-

ки, которая сработала, когда он наступил на камень. Через миг стрела вонзилась ему прямо в грудь. Игрока охватил нестерпимый жар.





Он открыл рот, чтобы закричать, но его тело уже рассыпалось на пиксели — и гóлоса не осталось.

Бросив взгляд вниз, он увидел, как руки тают, меняются, пикселизуются — и наконец исчезают полностью. Вот оно:

## **ИГРА ОКОНЧЕНА**

Он провалился. Жаркая река лавы продолжала лизать камни, огибая их в своём течении. Игрок ждал, пока его выбросит назад, к экрану меню, чтобы начать прохождение заново.

Ничего не происходило.

**Почему...  
почему я всё ещё здесь?**

# ВСЁ СТАНОВИТСЯ ИМРЕАЛЬНЫМ

**Р**ипли усталился на электронный будильник на прикроватном столике. **6:59**. Он гипнотизировал цифры взглядом, желая, чтобы последняя минута наконец истекла уже.

Вот теперь в любую секунду...





**7:00.**

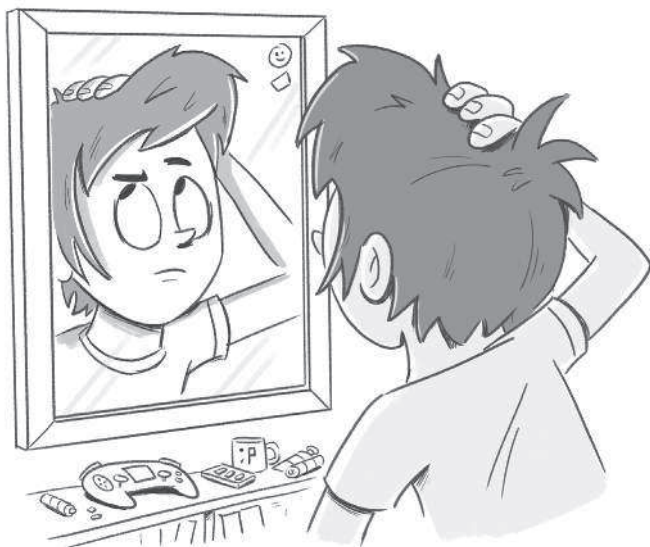
*БИ-ИП! БИ-ИП! БИ-И...*

Рипли хлопнул ладонью по будильнику, затыкая сигнал. В приступе возбуждения он вскочил с кровати так резко, что запутался ногой в простынях, споткнулся и едва не расквасил нос о пол.

— Ффвоа! — вскрикнул Рипли, довольный, что первое проявление неуклюжести за день обошлось без свидетелей.

Он поднялся и поймал собственное отражение в зеркале — лохматое и со слегка покрасневшей физиономией. Её черты сложились в гримасу яростной решимости.

— Сегодня — великий день, Рип, — сказал он сам себе.



Рипли пригладил волосы, пытаясь расправить обратно помятую часть шевелюры, которая за время сна вечно залипала в одном положении и придавала ему вид жертвы урагана.

Сегодня был день школьной экскурсии.

Как и все прочие, Рип радовался возможности провести денёк вне стен класса. В остальном же экскурсии особо его не привлекали. Они — для ребят, которые хороши в математике, или лабораторных, или спорте, или музыке.

А Рип — Рип был одним из лучших в школе геймеров. И все об этом знали. И он жутко этим гордился. Так что сегодняшняя экскурсия значила для него **ОЧЕНЬ** много. Сегодня они поедут в **ИНРИЯЛ ГЕЙМС** — одну из крупнейших в мире компаний, делающих игры.

Это ведь они выпустили великие

**КОМАНДНЫЙ БРОСОК**

**ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЛЮТОМИРА**

**КОСМОГОРИЗОНТЫ 1, 2, 3 и 4**

...и множество других. Рипли просто *не мог дожидаться*, когда же посмотрит на то самое место, где появились на свет все эти игры.

А потом — как знать? Может, сегодня ему повезёт хоть краешком глаза увидеть что-нибудь секретное, какую-нибудь ещё не анонсированную игру, которую разрабатывает **ИНРИАА**. Он мог бы продемонстрировать свои навыки, и они сразу поняли бы, какой он увлечённый и многоопытный геймер.

— У этого парня большое будущее в сфере видеоигр! — сказали бы они. — Может, ему лучше совсем бросить школу и прийти к нам работать!

Грезя наяву, при этой мысли Рип затрепетал от радости. В один прекрасный день он будет делать собственные игры в **ИНРИАА**...

— РИПЛИ-И-И-И! НЕ СЛЫШУ ШУМА ДУ-У-У-У-УША-А-А!

Рипли выдернуло обратно в реальность:

— ИЗВИНИ, МАМ!

Из бардака, воцарившегося в комнате, он выудил полотенце, заваленное грудой коробок из-под игрушек (в каждой лежала совсем не та игра, которой полагалось).

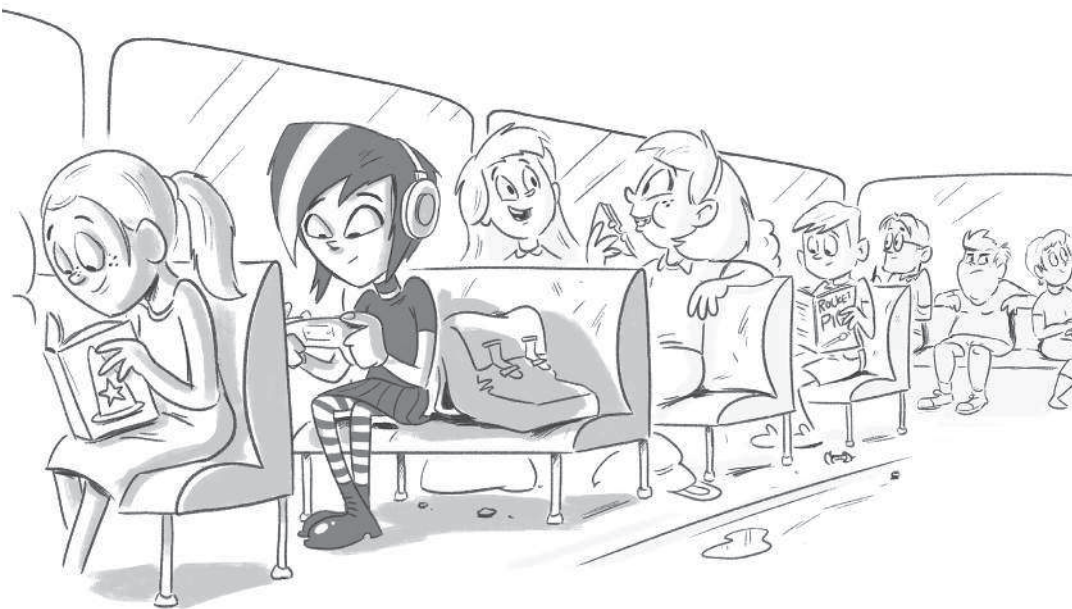
Хватит мечтать. Сегодня *никак* нельзя опаздывать.



Мэй Лин захватила последнее свободное местечко в школьном автобусе и плюхнула рядом сумку. *Замечательно.* Возле нее никто не сядет, и можно будет без помех спокойно поиграть на консоли. Так ей больше всего нравилось.

Она вытащила свой «Диджи-плей» и загрузила любимые **ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЛЮТОМИРА**. Мэй как раз дошла до предпоследнего босса. До сих пор одолеть его не удавалось, но Мэй знала: победа близка.

Дождаясь загрузки уровня, она просканировала взглядом автобус.



— Почему мы не едем? — спросила Мэй одну из девчонок сзади.

Девчонкой была Анжела, которая решила уже приступить к своему обеду. Она пожала плечами:

— Думаю, ждём кого-то, — Анжела жевала с открытым ртом. Видя реакцию Мэй, она ухмыльнулась: — Что, интересно?

Она раскрыла рот пошире, предлагая Мэй полюбоваться полупережёванной булкой с арахисовым маслом.

— Фу, Анжела. Гадость, — Мэй скривилась, отвернулась и тут же увидела Рипли, который стоял у её сиденья, вылупив глаза.

Мэй была не очень хорошо знакома с Рипли, но знала, что геймер он крутой. В сети она видела заповенные им очки и спидраны<sup>1</sup> — кое-какие цифры были получше, чем у неё. *Изрядно* получше. Раздражало.



<sup>1</sup> *Спидран* (speedrun) — прохождение уровня или всей игры на скорость, часто с использованием хитрых трюков и скрытых лазеек, оставленных разработчиками.

— Говорю, подвинь сумку, *пожалуйста*.

Мэй нехотя убрала сумку с сиденья и усталилась на него в ответ. Рип сел рядом и вздохнул. Было похоже, что парень бегом бежал.

Он покосился на Мэй:

— Упустил поезд.

— А. Так это по твоей милости мы опоздаем в **ИНРИАА**, — отозвалась Мэй. — Огромное спасибо.



Рип ничего не ответил. Просто сложил руки на груди и вперился взглядом в пространство.

Мэй вернулась к игре, позволив чёлке упасть на глаза занавеской, отделяющей её от мира. Чёрная и блестящая, чёлка была чем-то вроде подушки безопасности. Мэй любила закалывать её голубой заколкой спереди, чтобы внести в имидж панковскую нотку. Она считала, что так выглядит большей бунтаркой, и окружающие реже будут с ней связываться. Мэй ткнула на **старт** на консоли и почти тут же вступила в битву с боссом. Но успела нанести всего несколько ударов, пока не заметила, что Рип перегнулся к ней со своего места.

— Я знаю способ получше, как выиграть эту битву, — бросил он словно бы невзначай.