

V ZAJETÍ VIDEOHRY



DUSTIN BRADY

V zasetí videohry

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.cpress.cz
www.albatrosmedia.cz



Dustin Brady

V zasetí videohry – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2021

Všetchna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA**

V ZAJETÍ VIDEOHRY



Díl první.

Dustin Brady
Ilustroval Jesse Brady

Poděkování

Můj zvláštní dík patří Jessemu Bradymu
za ilustrace na obálce i uvnitř knihy.
Další ukázky jeho báječné umělecké tvorby si můžete
prohlédnout na webové stránce
www.jessebradyart.com.

Trapped in a Video Game copyright © 2018 by Dustin Brady.

All rights reserved.

Trapped in a Video Game was first published in the United States by Andrews McMeel Publishing, a division of Andrews McMeel Universal, Kansas City, Missouri.

Translation © Petr Šťastný, 2021

ISBN tištěné verze 978-80-264-3899-1

ISBN e-knihy 978-80-264-4034-5 (1. zveřejnění, 2021) (ePDF)

Obsah

1.	Holubi a blástry	7
2.	Poslední naděje lidstva	13
3.	Prásk-prásk, krííík!	21
4.	Realistický režim	29
5.	S batohem na zádech	39
6.	Souboj s bossem	47
7.	Markův den	55
8.	Paní Svoboda	61
9.	Šťastnou cestu!	67
10.	Kapitán Eric	73
11.	Rychlý průjezd	81
12.	Zdrojový kód	89
13.	Protokol Hindenburg	95
14.	V pravé poledne	103
15.	Jediná možnost	109
16.	Přídavek	119
17.	Závěrečný souboj	127
18.	Pan Gregory	131
19.	Vážně?	135
	O autorovi	138

KAPITOLA 1

Holubi a blástry

„Jesse, přijď k nám. Hned teď. Tomu nebudeš věřit.“

Právě tahle zpráva mi zničila život.

Jasně, já vím, že to nezní životu nebezpečně. Zvláště proto, že její odesílatel, můj kamarád Eric, říká „Tomu nebudeš věřit“ o zcela uvěřitelných věcech. Za poslední měsíc mi třeba vykládal, že nebudu věřit toustu, co vypadá „úplně jako Darth Vader“ (a vypadal přesně jako spálený toust), paradnímu triku, který se naučil na svém kole (kdy ujel doslova půl vteřiny – jediné vteřiny – bez držení řídítek), nebo opravdu velikému holubovi z nosu (který byl nakonec fakt dost působivý).

Nějaký čas jsem té zprávě nevěnoval žádnou pozornost. Ticho totiž dokáže Erika přimět vyklopit, co chce říct, úplně nejrychleji. Ale když nenapsal ani za pět minut, konečně jsem mu odpověděl.

„Co se děje?“

Bez odezvy.

„Tak povíš mi to, nebo ne?“

Nic.

„Doufám, že to není zase nějaký holub.“

Ani čárka.

Uběhlo dalších pět minut. Povzdechl jsem si. Fajn, tuhle výměnu vyhraje Eric. Ale jenom proto, že dívat se na jeho pitomého holuba bude větší zábava než úkol z matematiky. Zavřel jsem knížku, oblékl si bundu a odkráčel na druhou stranu ulice k Erikovu domu.

Dveře byly odemčené. Pustil jsem se dál a zamířil dolů do suterénu. Sestoupil jsem až k patě schodiště a řekl: „Tak jo, sem s tím.“

Po holubovi ani vidu. Totéž platilo pro Erika.

„Tak co se bude dít?“ zavolal jsem nahlas. Loudavě jsem došel do prádelny (kde mělo být špinavé oblečení) a po schodech vyšel nahoru do Erikova pokoje (kde ve skutečnosti bylo). Nakoukl jsem za všechny dveře i do všech skříní, a dokonce i pod všechny postele. Nikde žádný holub; po Erikovi ani stopy.

Nechtělo se mi tomu věřit.

Když chodil do první třídy, jeho rodina se přestěhovala do domu naproti přes ulici a od té doby se Erikovou oblíbenou aktivitou stalo provádět mi kanadské žertíky. Kvalitní lumpárnu dokážu ocenit ve stejné míře jako kdokoli jiný, žádná z těch Erikových ale, bohužel, není moc dobrá. Je totiž hrozně netrpělivý a každý vtíp zkazí ještě dřív, než se vůbec rozjede. Už ani nevím, kolikrát se při přespávání u kamarádů stalo, že se Eric pokusil namočit něčí prst do teplé vody (aby se oběť počůrala), jen s tím výsledkem, že mu ji „spící oběť“ vylila na hlavu, protože zavřela oči teprve před necelými třiceti vteřinami.

Na jednu stranu jsem tedy musel obdivovat Erikovo nasazení pro tenhle konkrétní vtíp, na druhou stranu to ovšem mohl být ten zdaleka nejpitomější, jaký se mu zatím povedl.

Ale zpátky do přítomnosti v suterénu. Za chvíli jsem se rozhodl, že už toho mám dost. „Fajn!“ zařval jsem do prázdného domu. „Jdu zpátky domů! Musím dodělat úkol z matiky, co se má odevzdávat v pondělí! Možná bys měl udělat to samý!“

Opět ticho. Rozhlédl jsem se kolem sebe. Široko daleko byla jedinou známkou života pozastavená videohra na televizi v koutě. Eric videohry přímo zbožňoval. Zvlášť tu, která byla právě na obrazovce – *Full Blast: Na plný výkon*. Že jste o *Full Blast* ještě neslyšeli? To proto, že ještě nevyšla. Eric ji sehnal před dvěma týdny od Charlieho, největšího pohodáře naší třídy. Jen pro vyjasnění: Charlie není největší pohodář v šesté třídě, protože je opravdu v pohodě. Největší pohodář je proto, že jeho táta pracuje pro firmu, která dělá videohry,

a Charlieho kamarádům občas dává beta verze, aby je mohli otestovat.

Co se týče *Full Blast*, jela Erikovi pusa poslední dva týdny skutečně na plný výkon.

„Říkám ti, Jesse, že je to ta nejúžasnější videohra, jakou kdy kdo udělal!“

„Mě to nezajímá.“

„Je tam spousta vetřelců, co se snaží ovládnout svět, a ty jsi ten jedinej člověk naživu, kterej všechny dokáže zachránit, protože...“

„Ale mě to nezajímá.“

„Protože ty jsi našel jeden jejich blástr, a jakmile ho nabiješ na PLNEJ VÝKON, můžeš...“

„NEZÁJEM!“

„Můžeš začít střílet...“

Eric se mě neustále snažil přimět k tomu, abych se přišel podívat, jak hraje svou novou hru. Já zas pořád odmítal, protože než sledovat někoho jiného při hraní videohry, raději si nechám namířit do obličeje trysku požární hadice – na PLNEJ VÝKON. Proti hrám nic nemám; určitě na nich není nic

špatného. Jenom jsem nikdy neměl úplně čas se k nim posadit a hrát.

Přišel jsem k televizi. Nikdy předtím jsem Erika neslyšel, že by o nějaké hře řekl tak jako o téhle. Možná bych ji přece jen měl zkusit. Přinejmenším bude nejspíš zábavnější než úkol z matematiky. Vzal jsem do ruky ovladač a podíval se na obrazovku.



OPRAVDU CHCETE POKRAČOVAT?

- ANO

- NE

Na chvíli jsem se zarazil. Mám? Co když Erikovi vymažu uloženou hru? Ale ne, tohle by mu nevadilo. Měl by jen radost, že zkouším hrát. Stiskl jsem **ANO**.

Ve stejném okamžiku všechno zčernalo. Ne na obrazovce. *Všechno kolem v místnosti.*

KAPITOLA 2

Poslední naděje lidstva

Znáte ten pocit, který máte, když při seskoku volným pádem srkáte mléko a váš parťák vám vypráví legrační vtip? Takže vyprsknete smíchy, mléko vám vytryskne nosem ven a vy pak zároveň začnete zvracet? Ne? Že takový zážitek nemají všichni? No, já jsem se v každém případě po zmáčknutí „ANO“ cítil přesně takhle.

Jak už jsem řekl, ve chvíli, kdy jsem stiskl tlačítko, všechno kolem rázem zčernalo. Zachvátila mě panika a začal jsem hmatat po nějakém knoflíku pro návrat. Jediným problémem bylo, že ovladač jsem už v ruce nedržel. Zašmátral jsem za sebou po gauči. Následkem toho jsem ale ztratil rovnováhu a propadl se kamsi do temnoty. S tím, jak jsem padal stále rychleji a rychleji, jsem začínal mít pocit, že se můj žaludek touží podívat ven, a myslím, že jsem se hned nato pozvracel. „Nic horšího než videohry neexistuje,“ prolétlo mi hlavou. Pak jsem ztratil vědomí.

Když jsem konečně znovu otevřel oči, díval jsem se do slunce. Což bylo zvláštní, protože jestli existuje jedna věc, která

v Erikově suterénu rozhodně není, je to slunce. Položil jsem ruku na zem. Hlína. Aha, tak tohle bylo fakt divné. Zavřel jsem víčka, abych se vzpamatoval, potom je znovu otevřel a uviděl, jak na mě ze vzdálenosti pěti centimetrů zírají dvě oči. Nazlobené oči.

„ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!“

„TVŮJ ŠLOFÍK PRÁVĚ SKONČIL, TY NANICOVATEJ ČERVE!“

Zmíněná dvojice očí patřila prskajícímu výcvikovému instruktorovi s hodností seržanta, který vypadal jako ten úplně nejrozzuřenější člověk na světě. Pokusil jsem se vycouvat.

„Podívejte, nevím... Tohle je jedno velké... Dobře... Poslyšte, co kdybyste zavolal mojí mámě...“

O objasnění situace za pomoci paní Rigsbyové seržant podle všeho neměl zájem. Místo toho mě zvedl za krk přesně tak, jak by to v televizi udělal nějaký šikanátor.

„Koukej, ty červe. Netuším, jakým způsobem se ti na ruku dostal blástr, ale teď už ho tam máš a my ho použijeme k...“

Cože se mi kam dostalo? Podíval jsem se dolů. Blástr. Připevněný k mé paži. Tam, kde jsem měl mít levou ruku.

„ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!“

