

В ТРЕНДЕ
Любовь

В ТРЕНДЕ
Любовь

Ольга Соловьёва
Игра
в жизнь



Ростов-на-Дону
«Феникс»
2026

Глава 1

Юля

Я стояла на краю обрыва и осматривала поле битвы. Вокруг меня простиралась пустошь, раскалённая от заходящего солнца. На горизонте клубился чёрный дым — знак того, что моя цель близка. Я крепче сжала рукоять меча, чувствуя знакомый жар, будто сама стала частью этого оружия. Окружение словно шептало мне: «Не промахнись, это твой последний шанс».

— Ну что, дружок, — проговорила я, обращаясь к своему персонажу. — Сейчас покажем этим големам¹, кто здесь главный.

На экране передо мной высветился таймер — 10:00. Это был не просто бой — это был решающий этап испытания. Успею — получу редчайший артефакт — Осколок Вечного

¹ Голем — мифическое существо, созданное из неживой материи (глины, грязи).

Огня, который повышает урон от огненных атак на 25 процентов. Провалюсь — и прощай десяток вечеров упорного гринда¹.

В первом же скачке я сделала перекат, уклоняясь от огненного шара, летящего мне в лицо. Големы начали движение, их массивные каменные тела трещали и гудели, будто огромный механизм ожил, чтобы уничтожить меня. Они были похожи на врагов из обновления: Каменные Крушители с особыми комбинациями атак. Я нажала сочетание клавиш: лёгкий удар, ещё один, перекат в сторону. От их мощных ударов земля под ногами трескалась, открывая ловушки, но я продолжала двигаться, словно танцуя среди руин.

— Щит! — пробормотала я, быстро активируя защитное умение, чтобы отразить магический заряд. Полоска энергии на экране упала до опасного минимума. — Ещё немного, держись!

Моё сердце стучало в такт ударам по клавишам. Ловко лавируя между атаками,

¹ Гринд (от англ. to grind — «перемалывать», «тянуть лямку») — в компьютерных играх обозначает процесс многократного повторения однообразных действий для достижения цели.

я включила ульту¹. Экран вспыхнул ярким светом, и мой герой исполнил ослепительный приём — огромный вихрь огня, который проредил ряды врагов. Но боссы² не сдавались: оставшиеся трое внезапно активировали синхронную атаку, запустив разрушающие снаряды. Секунда невнимательности — и полоска здоровья почти обнулилась.

— Чёрт, нет-нет-нет! — вырвалось у меня. Руки дрожали, но я знала, что это моя финальная попытка. — Соберись, Юля, ты же не для того сюда шла!

Я мгновенно переключилась на запасные зелья, восстанавливая здоровье, и сменила тактику. Вместо того чтобы идти напролом, я начала использовать окружение: забегала за колонны, прыгала по уступам, заманивала големов в ловушки.

Остался последний — самый мощный. Это был Арахид — голем, у которого добавилась новая атака. Его глаза горели, как маленькие вулканы, и каждый его шаг сотрясал землю. Я знала, что обычными ударами его не одо-

¹ «Ульта» — мощная способность, которая долго копится и может изменить ход боя.

² Босс — мощный противник, обычно в конце уровня, победа над которым является ключевой задачей.

леть. Нужно было выждать момент. Голем поднял каменные кулаки для сокрушительного удара, и я бросилась вперёд, в самое пекло. Ловушка сработала, и огненный заряд активировал механизм, который ослабил его броню.

Таймер показывал 00:30. Я собрала всю волю в кулак, сделала последний рывок, атаковала... и наконец услышала долгожданное: «Миссия выполнена. Получен артефакт — Осколок Вечного Огня». Я откинулась на спинку стула, чувствуя прилив адреналина и удовлетворение. Моему триумфу не хватало только фанфар. Я могла бы так сидеть вечно, наслаждаясь моментом, если бы...

— Юля! — донёсся мамин голос из коридора. — Посиди с Ваней, меня срочно вызывают на работу!

Я закрыла глаза и тяжело вздохнула. Реальный мир снова тянул меня за рукав, как младший брат.

— Иду! — крикнула я, в последний раз взглянув на экран.

Мир игры остановился. Мой герой стоял на том же обрыве, где и начиналось приключение, готовый к следующему бою. Я нажала на кнопку «Выход», и картинка погасла. Возвращение в серый мир было неизбежным.

Глава 2

Юля

Мама ушла, оставив меня с Ваней наедине. Сегодня у неё ночное дежурство — она врач, и такие смены случаются часто. Больница не ждёт, пациенты не выбирают время, когда им станет плохо. Я привыкла к этому ритму, привыкла к тому, что вечерами мы с Ваней дома только вдвоём. Папа, инженер-строитель, тоже редко бывает дома — командировки, объекты, проекты. Поэтому чаще всего мне приходится быть за старшую. Я попыталась заинтересовать брата играми на компьютере или в телефоне, но он категорически отказался. Для меня было удивительно, что он, в отличие от большинства современных детей, не хотел зависать в телефоне или играть на компьютере.

Когда я выключила игру, он появился в комнате. На его лице засияла улыбка, когда он выложил на ковёр целую армию машинок.

— Ю... смотри! Вот это моя гоночная команда! — заявил он, расставляя машинки в аккуратный ряд.

Его увлечённость была заразной, хотя я по-прежнему удивлялась, как можно предпочитать игрушечные машинки виртуальным битвам.

— Хорошо, давай устроим гонки, — согласилась я, присев на ковёр. — Но нам нужен трек. Как думаешь, из чего его сделать?

— Из книг! — тут же предложил Ваня. — И подушки можно! Они будут как горы.

Мы с энтузиазмом принялись за строительство трассы. Книжки превращались в извилистые дороги, подушки — в крутые подъёмы, а кубики — в опасные преграды. Ваня взял любимую красную машинку и заявил:

— Эта будет самая быстрая! Её зовут Молния.

— А моя будет... м-м... Гром, — ответила я, хватая синюю машинку. — Посмотрим, кто из них быстрее.

Мы начали гонки. Ваня громко озвучивал каждое движение своей машинки.

— Молния обгоняет всех! Она едет на полной скорости! Ой, нет, она упала в пропасть! — эмоционально выкрикнул он, когда машинка перевернулась на краю подушки.

— Гром подбирается к финишу! Но тут неожиданно на трассу выбегает... динозавр! — Я схватила плюшевого динозавра, который лежал рядом. Ваня захлопал в ладоши. — Молния его обгоняет, а потом... прыгает на него! Бум!

Громкий смех наполнил комнату. Мы играли и не заметили, как пролетело время. Потом был обед. Ваня не хотел кушать, но я всё-таки уговорила его поесть макароны с сыром. Потом мы снова вернулись к машинкам, но к вечеру его энергия начала угасать.

— Юля, расскажи сказку про Молнию и динозавра, — попросил он, зевая, когда я уложила его в кровать.

— Хорошо. Жил-был гонщик Молния, который встретил на своей трассе огромного динозавра... — начала я, вплетая в рассказ элементы нашей игры.

Ванины глаза стали закрываться, он зевал всё чаще и уже почти не реагировал на мои вопросы. Его дыхание стало ровным, и я поняла: ещё немного, и он заснёт прямо

у меня в комнате. Осторожно взяла его за руку.

— Пойдём, сонный динозавр, — прошептала я.

Он что-то пробормотал в ответ, но не сопротивлялся, когда я помогла ему подняться и довела до его комнаты. Уже на автомате Ваня забрался в постель, свернулся клубком и зарылся в одеяло. Я поправила его любимого плюшевого раптора, который едва не упал на пол, и тихо погладила брата по волосам.

— Спокойной ночи, — прошептала я.

Он не ответил. Только что-то сонно фыркнул, уже полностью проваливаясь в сон.

Я тихо вышла из комнаты, прикрыв за собой дверь, и направилась к себе.

Вечер был ещё далеко не закончен. Завтра контрольная, а я даже не бралась за химию. Открыв учебник, я погрузилась в бесконечные формулы, надеясь, что в голове что-то останется. Когда я закончила, посмотрела на часы — 22:15. Маму ждать не имело смысла. Она вернётся поздно, поэтому я два раза щёлкнула мышкой на любимой иконке. У меня был ещё час, и я собиралась отлично провести это время.

Глава 3

Юля

Утро не задалось с самого начала. Я проспала. Вчера час плавно перешёл в три, но я не могла остановиться: игра затянула настолько, что отключиться от неё было бы преступлением. Я сама себе обещала: «Вот ещё пять минут, и точно ложусь». Потом ещё пять. А потом игра предложила выполнить квест, который казался слишком простым, чтобы оставить его на завтра. Когда я наконец добралась до кровати, было уже два часа ночи, и моя совесть пыталась оправдаться перед разумом: «Ну, завтра как-нибудь выкручусь».

Проснулась я от звука будильника, который трещал так, будто наказывал меня за вчерашнюю слабость. Хотелось не просто выключить его, а запустить в окно. Вставать

было мукой, особенно с таким бубнящим в голове упрёком: «Ты сама виновата». И тут я снова вспомнила, почему продолжаю пользоваться этим старым дедовским будильником, а не ставлю сигнал на телефоне: однажды он полностью разрядился ночью, и я чуть не пропустила экзамен. Но даже эта уважительная причина не делала звон будильника менее раздражающим.

Мама всё ещё спала — значит, пришла поздно. Это неудивительно. Я зашла в спальню брата. Он спал в обнимку с плюшевым динозавром. Его любовь к этим животным точно перерастёт в будущую профессию. И будет у меня брат палеонтолог.

— Ваня, вставай, ты же знаешь, что нам нужно в садик! — нежно потрясла его за плечо.

Он что-то пробормотал, не открывая глаз, и перевернулся на другой бок, намереваясь продолжать сон.

— Ваня, пожалуйста, — теперь уже строго сказала я, добавив лёгкую угрозу: — Если мы опоздаем, ты пропустишь свою любимую рисовую кашу.

Эта фраза была магической. Каша в садике — святое. Ваня даже задумался на секун-

ду, явно взвешивая, стоит ли сопротивляться дальше.

— С сахаром? — уточнил он, подозрительно прищурившись.

— Конечно с сахаром, — уверенно кивнула я.

— Ладно, — вздохнул он, наконец сдаваясь.

Победа! Он сел в кровати, потирая глаза, хотя его лицо выражало явное нежелание двигаться. Уговоры продолжались ещё минут пять, пока я не всунула ему в руки его любимую футболку с динозавром.

— Давай, мой герой, надевай динозавра! — улыбнулась я, хотя уже ощущала нарастающую тревогу из-за нехватки времени.

На завтрак времени не оставалось. Я наскоро собрала Ваню, натянув на него ботинки, и в последний раз глянула на маму, которая всё ещё спала на диване в гостиной. Затем мы с братом выскочили из дома.

До садика мы добрались почти бегом, хотя Ваня на каждом шагу норовил остановиться у очередной лужи. Я уже перестала уговаривать и просто молча тащила его за руку, мысленно надеясь, что грязь с его ботинок не успеет перебраться на штаны.

УДК 821.161.1-31-93

ББК 84(2=411.2)6

КТК 710

С60

Соловьёва, Ольга.

С60 Игра в жизнь / Ольга Соловьёва. — Ростов н/Д : Феникс, 2026. — 203, [5] с. — (В тренде. Любовь).

ISBN 978-5-222-46031-3

Юля Рябова — старшеклассница, живущая между двумя мирами: в реальности — тихая отличница и заботливая сестра, в виртуальности — бесстрашный стратег и лидер. Всё меняется, когда в её класс приходят трое новеньких. Один из них, Вадим, сначала раздражает, а потом задевает за живое.

В мире, где чувства прячут за шутками и аватарами, Юле предстоит выйти из тени и найти настоящую себя — не в игре, а в жизни.

«Игра в жизнь» — повесть о первой любви, предательстве, силе быть собой и взрослении, которое начинается тогда, когда рушатся привычные правила.

УДК 821.161.1-31-93

ББК 84(2=411.2)6

Литературно-художественное издание

Ольга Соловьёва



03 of 29.12.2010
№ 436-03

Игра в жизнь

Литературный редактор: Наталья Александровская

Ответственный редактор: Инна Кривошеева

Технический редактор: Галина Логвинова

Иллюстрация обложки: Kaskva

Шрифт на обложке: Мария Фролова

RU/BY

Игра в жизнь. Формат: 128x200. Тираж 4 000 экз. Заказ №

Издатель и изготовитель: ООО «Феникс». Юр. и факт. адрес: 344011, Россия, Ростовская

обл., г. Ростов-на-Дону, ул. Варфоломеева, д. 150. Тел./факс: (863) 261-89-65, 261-89-50.

Изготовлено в России. Дата изготовления: 11.2025. Срок годности не ограничен.

Отпечатано в АО «ТАТМЕДИА» Филиал «Полиграфическо-издательский комплекс «Идел-

Пресс». Юридический адрес: 420097, Россия, Республика Татарстан, г. Казань, ул.

Академическая, д. 2. Фактический адрес: 420066, Россия, Республика Татарстан, г. Казань,

ул. Декабристов, д. 2.

KZ

Өмірге ойын. Форматы: 128x200. Тараымы 4 000. Тапсырыс №

Баспагер және дайындаушы: «Феникс» ЖШҚ. Заңды және нақты мекенжайы: 344011,

Ресей, Ростов обл., Дондағы Ростов қ., Варфоломеев к-сі, 150 үй. Тел./факс: (863) 261-89-65, 261-89-50.

Ресейде дайындалған. Дайындалған күні: 11.2025. Жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Басылды «ТАТМЕДИА» АҚ, «Идел-Пресс» полиграфиялық-баспа кешені» филиалы.

Орналасқан жері: 420097, Ресей, Татарстан Республикасы, Қазан қ., Академическая к-сі, 2

үй. Нақты мекенжайы: 420066, Ресей, Татарстан Республикасы, Қазан қ., Декабристы к-сі, 2

гимарат.

© Соловьёва О., текст, 2025

© ООО «Феникс», оформление, 2025

© Kaskva, иллюстрация обложки, 2025

© Фролова М., шрифт на обложке, 2025

ISBN 978-5-222-46031-3