



**ЧИТАЙТЕ ИСТОРИИ ТАНИ СВОН:**

**Двойная жизнь Дианы Фогель**

**Мой любимый вожатый**

**Любовь сквозь пиксели**

**ДИЛОГИЯ «ИХ ИСТОРИЯ»**

**История без названия**

**Осколки нашей истории**

ЛЮБОВЬ.  
СКВОЗЬ ПИКСЕЛИ

ТАНЯ СВОН



МОСКВА  
2024

УДК 821.161.1-31  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44  
С25

Иллюстрации на переплете *Яны Теплых (тиено)*

Иллюстрация на открытке *EKinveyl*

Оформление серии *Екатерины Петровой*

Редактор серии *Екатерина Дмитриева*

**Свон, Тая.**  
С25      *Любовь сквозь пиксели / Тая Свон.* —  
Москва : Эксмо, 2024. — 320 с.

ISBN 978-5-04-199040-4

Чтобы реальный мир больше не причинял боль, Дарьяна решает отгородиться от него и погрузиться в виртуальный.

Днями и ночами она играет в «Magic and Blade», все больше отождествляя себя со своим персонажем: сильной и смелой Опал, которая точно никого не боится. Но все резко меняется, когда Дарьяна встречает в игре загадочного персонажа, который одновременно вселяет в нее и страх, и интерес.

Так кто же он? Враг или союзник? И возможна ли любовь сквозь пиксели?

УДК 821.161.1-31  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-199040-4

© Тая Свон, текст, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство  
«Эксмо», 2024

*Посвящается всем,  
кто нашел свою любовь по ту сторону экрана*

# Плейлист

Moratorium – ROOKiEZ is PUNK'D

All Of Nothing – The Birthday Massacre

One for All – The Winking Owl

Leviathan HEAVYGRINDER Remix – Esprit  
D'Air, Heavygrinder

Photo Album – Novelbright

With You – My First Story

Kamikaze – Night Argent

Tidal Wave – Cyan Kicksa

Not Waiting For Heaven – Smash Into Pieces

Let Me Down Slowly – Cyan Kicks

Black Rose – Volbeat

## ПРОЛОГ

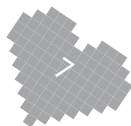
Официальное заявление человека, жизнь которого уже никогда не будет прежней из-за идиотского ржавого гвоздя: реальный мир — полный отстой.

Наверное, странно слышать такое от девчонки, которая только-только перешла в десятый класс и даже понятия не имеет, какие предметы будет сдавать на ЕГЭ. Девчонки, которая устала ругаться с мамой и изо всех сил старается не сбежать с очередного приема психолога.

Но как бы все ни пытались меня переубедить, я знаю — реальность недружелюбна и жестока. Стоит дать слабину, и она раздавит тебя.

Я устала жить в постоянном страхе, который испытываю вот уже как два года. И хоть я не научилась его побеждать, зато точно знаю, как тревогу заткнуть.

Да, реальность пугает меня до чертиков, но в мире современных технологий каждый вправе выбрать новую действительность. Я делаю это каждый день, когда сажусь за игровой компьютер и надеваю наушники. Одна рука привычно ложится на левую сторону клавиатуры, а правая ладонь накрывает крупную мышь с кучей дополнитель-



ных кнопок на боках. И в момент, когда запускаю Magic and Blade, реальность перестает для меня существовать. Я словно проваливаюсь за монитор и оказываюсь в шкуре игрового персонажа. Глаза все так же бегают по экрану, а пальцы — по клавиатуре, но порой мне кажется, что я живу внутри игры, и даже дышать становится легче.

Я делаю это каждый день. Меняю серую жизнь в пугающем мире на яркую виртуальную.

Мама говорит, что я прожигаю время. Ее новый муж грозит выкинуть мой компьютер в подъезд (желательно вместе со мной). Меня клюют за красные от долгого сидения за монитором глаза и синяки под ними, что растут соизмеримо моему нежеланию возвращаться в обычные будни. Осуждают за апатию и слабый характер, но отмахиваются всякий раз, когда видят мое безразличие.

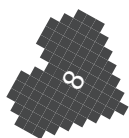
Дома меня не понимают и никогда не поймут. А единственное место, где могу спрятаться от самой себя, — это онлайн-игра.

Сейчас раннее утро. Нет и шести часов, но мне не спится. Ежедневные квесты<sup>1</sup> уже обновились, да и какой-то новый контент почти подгрузился. С грустной ухмылкой смотрю в окно на светлеющее небо, кусочки которого выглядывают меж листвы тополей.

Первое осеннее утро. Уже сегодня меня ждет школьная линейка, а завтра — уроки и домашка. Зависать в Magic and Blade сутками напролет уже не выйдет.

Меланхолия тает по щелчку пальцев, когда слышу знакомый звук. Игра загрузилась. С экрана на

<sup>1</sup> Задания.





меня смотрит мой аватар — девушка с оливковой кожей и белыми волосами до поясницы, заплетенными во множество мелких тугих косичек. Несмотря на то что во внешности нас объединяет лишь темно-серый цвет глаз, я ощущаю с персонажем тесное родство.

Она — это я.

И что с того, что кожа у меня чуть смуглее, а волосы цвета горячего шоколада?

Нажимаю на кнопку выбора персонажа, и девушка на экране вскидывает руку над головой. Из серебряного света всего за миг свивается массивная коса, которую мой аватар воинственно перехватывает в сложном приеме.

Мы обе улыбаемся, и с этого момента Я-Дарьяна перестает существовать. Остается лишь Я-Опал.



# ГЛАВА 1

В Изумрудной деревне пока еще совсем безлюдно. Мирные жители занимаются привычными делами: готовят сети для рыбной ловли, рубят дрова или просто гуляют по тесным улочкам между приземистыми домами. Среди них практически нет игроков, которых можно отличить по нику, горящему над головой персонажа, или по оружию, если его отображение не отключено специальными настройками.



И пока что я чуть ли не единственный живой игрок в этой локации. И дело не только в том, что сейчас раннее утро. Изумрудная деревня — настоящая сокровищница *командных* квестов. Игрокам-одиночкам здесь делать нечего... Если они не потратили кучу времени на grind<sup>1</sup> и прокачку. Как я.

Бегом несусь мимо уютных домиков по уже привычному маршруту. Вот тут, возле избы старости деревни, крыша и стены которой покрыты густым мхом, беру квест на убийство полусотни мобов<sup>2</sup>-бандитов в окрестностях поселения. Еще

---

<sup>1</sup> Повторяющиеся действия, направленные на получение внутриигровой выгоды.

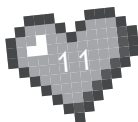
<sup>2</sup> Персонажи, не управляемые игроком.

несколько похожих заданий принимаю у других деревенских: избавиться от колонии грызунов в огороде, выследить и убить хищника, который нападает на скот... Да, еще и голову его принести надо, а шансы ее выпадения чуть ниже, чем призрачные.

Ненавижу этот квест, ведь вся загвоздка как раз в проценте выпадения нужного предмета. Когда играешь в команде, шанс автоматически повышается, и кто-то из группы обязательно подбирает с чудовища голову. И, ура, вы великолепны! Квест выполнен, награда в виде монет и опыта получена и разделена на всех!

Выслушиваю бедолагу, который жалуется на чудовище, что терроризирует всю деревню, а сама кусаю ногти. Каждый раз нервничаю, принимая задание. Сколько потребуются попыток, чтобы соло забрать несчастную голову? Мой самый приятный рекорд — четыре. Но обычно на это задание уходит не меньше двадцати попыток.

Я раз за разом нахожу чудище, убиваю его, а потом жду, когда монстр возродится. И все по новой, пока бедняга не сжалится и не откупится от меня головой.



Беру еще несколько простых поручений на сбор ресурсов и трачу немного времени у лавки ремесленника, который однажды обучил меня гончарному мастерству. Помню, как начинала с простых склянок для зелий, которые умеет крафтить<sup>1</sup> любой новичок. Но теперь мой уровень мастерства достаточно высок, чтобы создавать редкие предметы, необходимые для других ремесел или прокачки. На поиск ресурсов для них и изготовление

---

<sup>1</sup> Создавать предметы.

уходит немало времени, но зато я не испытываю недостатка в золоте.

Вот и теперь, забрав из мастерской новые предметы, торопливо шагаю к лавке торговца. Ее видно издалека — эти бумажные фонарики, подсвеченные магией, ни с чем не спутать.

Останавливаюсь под навесом и первым делом забираю вырученные за сутки монеты.

— Аукцион удался, — улыбается торговец и вкладывает в мою руку увесистый мешок. Едва коснувшись кожи, кошель растворяется в воздухе, но я вижу, как вырастает количество золота в моем инвентаре.

Отлично. Еще немного, и я накоплю на взнос для соревнований среди гильдий. Правда, жаль, что моя гильдия в участии почти не заинтересована. Иначе бы мне не пришлось в одиночку собирать золото по всей карте.

Торчу у торговца чуть дольше, чем рассчитывала. Солнце поднимается все выше над горизонтом, укорачивая мою тень. Она бежит вслед за мной к месту ближайшего квеста, с которым справляюсь в полсчета. Достаю косу из-за спины, делаю несколько замахов, и вот все огородные вредители уничтожены. Трачу немного времени, чтобы подобрать с них ингредиенты для зелий: усов и панцирей брюхохвостов на рынке в избытке, но я не упущу ни одну монетку, пока есть шанс заработать.

Так же быстро справляюсь и со следующими несколькими заданиями. Даже особые способности почти не использую и спамлю обычными атаками. Мобы ложатся за секунды, но это меня почти не радует. Ведь чем больше на-



бранных заданий выполняю, тем ближе момент, когда придется отправиться на охоту за головой хищника...

— Посмотрим. Останавливаюсь под раскидистым деревом. Сажусь на выпирающий из-под земли корень и достаю из рюкзака свиток. Разворачивая его, кусаю губы, а потом разочарованно вздыхаю.

Никого.

Ни одно имя не горит на нем! Значит, все мои друзья вне игры. Позвать на охоту хоть кого-нибудь не выйдет.

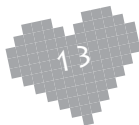
Слышу за спиной знакомое низкое рычание. Будь на моем месте кто-нибудь другой, у него бы сердце из груди выскочило и убежало подальше, в безопасную деревню, где даже оружие доставать нельзя. Встретиться с белым крылатым тигром в одиночку на низком или даже среднем уровне — значит сто процентов умереть. Перезагрузка, возможность потери части ресурсов, необходимость снова проделывать путь от деревни до тигровой долины — приятного мало.

Но я в своих силах уверена. А вот в благосклонности великого рандома — отнюдь.

— Сколько раз будем бодаться сегодня? — ухмыляюсь боссу, который ни слова не понимает. Скалит острые зубы и следит за мной горящими ярко-голубым светом глазами с узкими зрачками.

Стоит мне достать оружие, чудище раскрывает лазурные крылья и взмывает ввысь. Они сливаются с безоблачным небом. Я щурюсь и пристально слежу за серебряным тигром.

Сейчас спикирует. И в момент, когда будет нанесен первый удар, бежать станет поздно. Сражайся или умри!



Готовлюсь, что тигр вот-вот обрушится на меня громоздкой тушей. Я побеждала его десятки раз и знаю все атаки босса. Готовлюсь вскинуть косу и крутануть над головой, чтобы на доли секунды создать непробиваемый щит. А дальше — как повезет.

— Повоюем за твою голову, пушистик? — Уже закручиваю косу, чтобы отразить удар, но в последнее мгновение осекаюсь.

Прямо перед глазами на пол экрана вылезает уведомление о приглашении в группу. Мое внимание переключается всего на секунду, но этого достаточно, чтобы упустить момент. Я не успеваю использовать блокирующую способность — и серебряный тигр с лазурными крыльями придавливает меня многотонным весом к земле.

Перед глазами краснеет. Больше половины здоровья размазывается по траве вместе с моим достоинством. Еще пару мгновений не могу подняться, потому что сработал стан<sup>1</sup>. Не шелохнуться!

И в эти мгновения я позволяю себе вновь отвлечься на сообщение, которое все еще мелькает перед глазами.

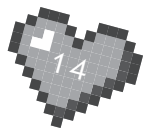
*«Оникс предлагает объединиться».*

Оникс? Это еще кто? Никто из моей гильдии не носит такого ника. Да еще и уровень скрыт, как и класс героя.

Когда стан спадает, оглядываюсь по сторонам, но никого не замечаю. Меня подмывает отклонить приглашение. Из-за него я так глупо напортичила! Но я собираюсь с мыслями, вступаю в бой и успешно отбиваю новые нападения босса. Тигр кружит вокруг меня, но я быстрее и ловчее.

---

<sup>1</sup> Временное оглушение.



Притяжка. Закрученный удар. Прыжок и атака с воздуха. Использую мощную способность, и солнечный свет накапливается в косе, а затем взрывается под шкурой тигра, когда умело жало изогнутым лезвием.

Очки здоровья босса тают, пока мои медленно восполняются после каждой успешной атаки. Победа близка, но я не испытываю ничего, кроме едкого, липкого волнения.

Не получится. С первого раза я не выбью нужный дроп<sup>1</sup>.

Замедляю темп атак, чтобы отвлечься на горящее голубое окошко, что маячит на краю бокового зрения. Приглашение в группу все еще висит. Загадочный Оникс не вступает в бой, чтобы не соперничать со мной за добычу, которая делится в зависимости от уровня внесенного урона. Он просто ждет, когда приму его в команду.

Хочет за мой счет поднять уровень или золото?

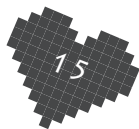
Уже собираюсь отмахнуться от приглашения, но вдруг понимаю — его компания мне только на руку. Процент выпадения головы тигра выше в команде, не так ли?

Вместо того чтобы нанести последний удар боссу, уворачиваюсь и принимаю Оникса в группу. Уровень его здоровья тут же возникает сверху и сбоку рядом с моим. И, черт, я даже дар речи теряю.

Максимальный уровень?!

Полоска его здоровья больше, чем у босса!

Мимо меня проносится черная тень, похожая на лохматое чудовище. Не успеваю рассмотреть



---

<sup>1</sup> Случайная награда, выпадающая из предмета или убитого противника.