

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
Р75

Разработка серии *Андрея Саукова*

Иллюстрация на обложке *Михаила Петрова*

РосПер.

Р75 Альфарим / РосПер. — Москва : Эксмо, 2019. — 448 с.

ISBN 978-5-04-104411-4

Что делать, когда тебе осталось жить всего пару лет? Можно стать на это время затворником. Можно все это время жалеть себя. Но я решил по-другому: за последние пару лет жизни нужно оторваться так, чтобы не жалко было умирать. Но как это сделать? Да легко, ведь есть виртуал, тем более скоро запускается новый проект, о котором известно всего пару строк.

Надоели эльфы, гномы и остальные фэнтезийные расы? Надоело Средневековье с его километрами необжитого пространства? Тогда добро пожаловать в Альфарим! Что вас ждет? Вас ждет игра в стиле постапокалиптического киберпанка в режиме выживания! А что еще? Вот это секрет, ведь любая информация может стоить денег, и, возможно, вы сможете на этой информации заработать!

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-104411-4

© **РосПер**, 2019
© **Оформление**.
ООО «Издательство «Эксмо», 2019

Глава 1

Все только начинается

Крышка капсулы с тихим шипением захлопнулась, отрезая путь назад. Дороги обратно не осталось. Я все детально обдумал и взвесил: вариантов просто нет. Осталось только идти вперед в новую, неизвестную жизнь, без права на возвращение к прежней. Меня обволокла тьма. Я висел в ней, не ощущая своего тела. Вдалеке на самой границе сознания начал зарождаться свет. Сначала микроскопический, он начал разрастаться с каждой долей секунды и буквально за миг заполнил все мое сознание.

— Добро пожаловать в мир Альфарима! — раздался голос в моей голове. — Проводится сбор данных капсулы... Сбор данных окончен. Медицинская капсула АНВ-734685-ЕК3573, без возможности отключения... Ошибка! Отправляется запрос Администрации сервера... Получен дополнительный договор. Короткая выдержка из договора: «Игнатенко Владимир Алексеевич заключил договор с Администрацией проекта «Альфарим» о постоянном нахождении на серверах, принадлежащих Администрации, без двенадцатичасового ограничения нахождения в виртуальной реальности согласно постановлению Министерства здравоохранения № 17554. Основанием для договора является медицинское заключение на имя Игнатенко Владимира Алексеевича о критическом состоянии здоровья, связанном с преклонным

возрастом Игнатенко Владимира Алексеевича. За возможность постоянного нахождения на серверах проекта «Альфарим» Игнатенко Владимир Алексеевич отказывается от права переводить игровые ценности в валюту реального мира, приобретать игровые бонусы за реальные деньги, а также оплачивает игровой доступ на двадцать лет вперед».

Подтверждаете данную информацию?

— Да, подтверждаю!

Ну а что мне оставалось? Несмотря на современный уровень медицины, в сто семь лет вариантов прожить еще хоть немного не остается. Врачи дали мне два года реальной жизни. Либо лет пять, ну максимум десять, постоянного нахождения в медицинской капсуле. Сбережения у меня были немаленькие, а вот оставить их, к сожалению, было некому. Семьи нет. Хотя я неправильно выразился, семья у меня есть и достаточно большая. Но это все внуки и правнуки, которые, конечно, гордятся таким предком, однако контактов со мной почти не поддерживают.

Жена умерла еще лет двадцать назад, дети тоже от старости уже отправились в мир иной, а вот внуки и правнуки имеют свои семьи. И я сам принял решение порвать с ними все контакты, чтобы они занимались личной жизнью, а не дряхлым пеньком, который доживает свои годы. Вот так я и принял решение погрузиться в виртуальную реальность, так сказать, оторваться напоследок. И тут возникла проблема. Согласно последним постановлениям Минздрава нахождение в виртуальной реальности ограничено двенадцатью часами, после чего следует принудительное отключение минимум на четыре часа.

Хоть это время и можно разбивать на любые удобные куски, из расчета на каждый час нахождения в виртуале нужно двадцать минут отдыхать в реальности. Меня не устраивал ни один вариант, потому что мне необходимо было находиться в капсуле двадцать четыре часа в сутки. Медицинские справки, судебные тяжбы, заключение договора с молодой, но перспективной компанией — и вот, имея ряд игровых ограничений, я добился своего. Заодно создал прецедент, согласно которому теперь некоторые тяжелобольные могут хоть поиграть вволю. Но это все дела минувших дней, так что вернемся к текущему времени.

— Хотите начать регистрацию персонажа?

— Да.

— Выберите способ взаимодействия с системой! Голосовой, мысленный, посредством жестов, другое. Внимание, в случае выбора другого варианта взаимодействия необходимо будет настроить вручную стандартный список команд взаимодействия.

— Выбрать взаимодействие при помощи голосовых и мысленных команд.

— Подтверждаете выбор взаимодействия с системой при помощи голосовых и мысленных команд?

— Да!

— Продублируйте подтверждение мысленной командой.

Вот вредный искин, все ему выбери и по пять раз подтверди.

— *Да, подтверждаю выбор!* — мысленно обратился я к системе.

— Спасибо за Ваш выбор! Выберите, пожалуйста, способ оповещения Вас системой: голосовой, текстовой, световыми сигналами, другое. Внимание, в случае выбора другого варианта оповещения Вас системой необходимо будет настроить вручную стандартный список вариантов оповещения.

— Выбрать текстовое оповещение системой!

— Подтверждаете выбор оповещения Вас системой посредством текстовых сообщений?

— Да!

Перед глазами сразу выскочила табличка:

Спасибо за Ваш выбор! Выберите Имя персонажа!

Вот тут надо подумать, ведь мне с этим именем ходить долго, приступим:

— *Владимир*

Данное Имя занято

— *Вова*

Данное Имя занято

— *Вовка*

Данное Имя занято

— *Алексеич*

Данное Имя занято

— ...

— ...

— ...

— *Задолбал*

Данное Имя занято

— *Что, даже это занято?*

Данное Имя занято

— ...

— ...

— ...

— *Сталжер*

Данное Имя занято

— *Дед*

Данное Имя занято

— *Старик*

Данное Имя занято

Блин, да что же выбрать? Уже минут сорок мучаюсь, какую только хрень не придумывал, и все занято.

— *Волпер*

Данное имя свободно! Хотите выбрать имя Волпер?

— Дааа, блин, хочу!!!

Поздравляю, Вашего персонажа зовут Волпер! Хотите изменить возраст персонажа или оставить Ваш реальный возраст?

Менять однозначно, но вот на какой? Если вспомнить свою молодость, то самый расцвет моих сил был где-то между двадцатью пятью и тридцатью пятью годами. Если брать среднеарифметическое, то получим тридцать. Вот только не люблю я круглые цифры, поэтому немного сдвинем возраст ближе к молодому телу. И как итог посылаю мысленную команду:

— *Установить возраст двадцать восемь лет.*

Возраст персонажа — двадцать восемь лет!

Перед моим взором появилась трехмерная модель моего персонажа, удивительно похожая на меня в молодости. Темный короткий волос длиной примерно шесть

миллиметров; темные, капельку изогнутые и весьма подвижные брови; серые глаза с небольшим налетом карего оттенка; прямой нос со слегка вздернутым кончиком; небольшие губы, изогнутые в легкой улыбке, что характеризует меня как человека, который часто улыбается; немного выпирающий подбородок. Само тело подкачано, но без выпирающего рельефа, рост — один метр семьдесят восемь сантиметров. И больше особо ничего выдающегося, тело как тело. Мое созерцание самого себя в молодости прервало новое сообщение, которое вылезло перед глазами:

Выберите Расу персонажа!

- 1) Человек**
- 2) Киборг (устанавливаются стартовые имплантаты)**
- 3) Скрытый Мутант (настраиваются изменения по генотипу)**
- 4) Мутант (настраиваются изменения по фенотипу)**

Тут я даже немного подвис, ведь разрабы даже не заикались, что рас несколько. Блин, как же кумарит их скрытность. Я, конечно, согласен с их высказыванием: «В нашем мире даже информация стоит свою цену!», но ведь можно было хотя бы минимальную инфу дать. Ладно, не будем рефлексировать, нужно выбирать. Хотя, что тут выбирать? Мутантом быть не хочу — у меня на них стойкое отвращение, железки в себя пихать тоже. Выбор очевиден!

— *Выбираю Человеческую расу*

Выбор принят! Хотите изменить внешний вид персонажа?

И тут я попал в мечту любого биолога, тут было практически все. Хочешь меняй цвет кожи, волос, глаз — любая пигментация, которую можешь только пожелать. Можно менять форму глаз, лица, конечностей. Если хочешь, можешь увеличить количество или изменить вид конечностей и частей тела, как и заменить их на практически любые биологические или механические аналоги. Да тут даже можно было изменить или настроить все, вплоть до нервной либо кровеносной системы. Вот только для меня практически все механизмы настроек персонажа были помечены неактивным серым цветом, а при концентрации взгляда на любой из них вылезало пояснительное сообщение:

Недоступно для расы Человек.

Ладно, не будем мучить свой мозг и оставим свое родное тело. Ведь жил я таким много лет, вот и оставлю себя, родного и любимого, без изменений. Тем более не придется привыкать к изменившимся параметрам тела.

— *Закончить без изменений.*

Распределите первичные характеристики!

Сила — 5

Ловкость — 5

Выносливость — 5

Восприятие — 5

Интеллект — 5

Разум — 5

Удача — 5

Харизма — 5

Свободных очков характеристик: 8

И возле каждого параметра две кнопки: плюс и минус. Покликав туда-сюда, я убедился, что можно не только увеличивать, но и уменьшать характеристики, добавляя этим свободные очки. Проблема состояла в том, что я не понимал, какая характеристика за что конкретно в этом проекте отвечает. А выбирать наобум, ориентируясь на собственное представление, будет неправильно. Должно быть какое-то разъяснение, ведь если на официальном сайте нет информации, то должен быть способ получить ее внутри игры... Эмм... По-моему, я — идиот. Буквально в начале загрузки я самостоятельно убедился, что тут вполне коммуникативный интерфейс. Выделив глазами пункт силы, послал мысленную команду, адресованную интерфейсу:

— *Информация*

Сила — является прямым показателем развития мышц вашего тела и напрямую отвечает за максимальную нагрузку, силу удара в ближнем бою и возможность использования тяжелого оружия либо тяжелых систем личной защиты.

Бинго! Вот и появился способ определить, какие характеристики мне важны, а какие не очень. Осталось только решить, кого я хочу сделать из своего персонажа. Ну что же, продолжим изучать матчасть:

Ловкость — является прямым показателем гибкости вашего тела и напрямую отвечает за прыжки, кувырки, мелкую моторику и возможность выполнения различных приемов, требующих гибкости.

Выносливость — является прямым показателем возможности вашего организма подвергаться дли-

тельным нагрузкам и напрямую отвечает за скорость набора усталости, сопротивлению болевым эффектам, длительности отрицательных эффектов.

Восприятие — является прямым показателем обработки вашим сознанием сигналов внешнего мира и напрямую отвечает за качество зрения, слуха, чувствительности к запахам и тактильным ощущениям, а также возможности подмечать различные мелкие детали окружающего мира.

Интеллект — является прямым показателем возможности вашего мозга воспринимать и запоминать информацию и напрямую отвечает за скорость обучения различным навыкам, скорости потери ранее приобретенных навыков и возможности обработки различной информации.

Описание интеллекта я перечитал еще раза три, прежде чем понял, что меня беспокоит в тексте. А не давала мне покоя строка про скорость потери ранее приобретенных навыков. Получается, есть возможность потерять часть навыков. Вот только не понятно, что может стать причиной этой потери и с какой скоростью они будут теряться. Да, блин, даже не ясно, как интеллект будет влиять на эту скорость: с ростом интеллекта будет замедляться скорость потери или же, наоборот, увеличиваться. С такими размышлениями можно спалить себе мозг. Ладно, не будем засорять свои извилины, лучше почитаем описание остальных характеристик.

Разум — является прямым показателем возможности вашего мозга взаимодействовать с окружающим миром и напрямую отвечает за объем выполняемых взаимодействий, силу сопротивления воздействия на вас и силу вашего взаимодействия.

Едрить вашу мать! Админы, ну вот какой зануда вам писал такие мозголомные тексты? Тут ведь пока раз пять не прочтешь, фиг что поймешь. Исходя из прочитанного разум, судя по всему, отвечает за что-то связанное с силой мысли и управлением ею. Значит, тут будут либо различные телепаты с телекинетиками, либо более широкий диапазон данных типов под названием «псионики». О'кей, поехали дальше по тексту.

Удача — является прямым показателем вашей удачи!

Буга-га-га... Самое детальное описание характеристики. Ну прям все сразу стало понятно. У меня такое чувство, что сейчас админов матерят девяносто процентов подключенных игроков.

Харизма — является прямым показателем вашей способности расположить к себе собеседника и напрямую отвечает за возможность быстрее добиться расположения к себе, возможности более высоких скидок в магазинах, получения более редких заданий или более высокой награды.

И как тут выбирать? Почти все характеристики нужны, жертвовать ничем не хочется, а ведь надо выбирать, на какие параметры нужно больше налегать, а какие добирать просто при возможности. Попутно с размышлениями я бездумно гонял очки характеристик от единицы до десятки, пытаясь принять правильное решение. И мое сознание опять царапало какой-то неправильностью, было что-то крайне важное, что я упускаю.

Пять единиц в удачу до упора и еще три в разум, сбросить все характеристики до единицы и загнать в четыре характеристики по максимуму до десятки, а еще четыре

бросить в первую попавшуюся. СТОП! А почему я не могу все очки забросить в одну характеристику? А вот не дает, десять максимальное значение. Почему? Какая может быть причина такого ограничения? Думай, голова, а то чуб выдерну! Ведь должна быть причина такого ограничения, хотя... да нет, не может быть, ни в одном проекте такого не делали.

Но ведь разработчики упоминали в одном из интервью, что они во многих моментах приняли нестандартные решения, которых нет ни в одной игре. Значит, весьма возможно, что характеристики, или, как многие их называют, статьи, не могут повышаться с набором уровней. Значит, десять единиц — это максимальное значение характеристики. Бли-и-и-ин, это ведь совсем задница получается.

Сейчас большинство игроков, скорее всего, раскидают все характеристики по шесть единиц и получат среднестатистического персонажа без явно выраженной направленности. Чует мое сердце, буквально через сутки или двое на форуме поднимется огромная... нет, не так, ОГРОМНАЯ волна возмущения.

Осознав такую проблему, у меня практически сразу сформировался план развития. Может быть, и не сильно правильный, но зато максимально подходящий под тот стиль игры, который я собираюсь использовать. Итого у меня получилось следующее:

Сила — 5

Ловкость — 9

Выносливость — 5

Восприятие — 9

Интеллект — 6

Разум — 1