Первым испытанием оказалось тотальное тестирование. Что-то вроде вступительных экзаменов на стероидах.

Десять часов назад Алан обнаружил себя в бескрайнем белом пространстве, полностью отрезанным от Евы. Это его слегка дезориентировало. Перед юношей стояла женщина-андроид (или киборг, или чёрт знает что ещё), и это было единственное, что имелось в этом мире, помимо него самого.

Она протянула ему анкету и попросила заполнить. Перед Аланом появились невзрачные стол и стул, тоже белые, а также ручка. Усевшись, Алан глянул на бланк и принялся его заполнять. В тот момент задача казалась несложной.

Имя, дата рождения, пол, увлечения, образование и т.п. Но на этом всё не закончилось. Скорее, это было только начало.

Математика, научные познания, история, правописание, программирование, поп-культура – выглядело так, словно они собирались извлечь из него все знания до последней крупицы. На тестировании по иностранным языкам он пытался вникнуть в значение совершенно незнакомых слов из непонятных языков, о которых он даже не слышал. Вопросы затрагивали всё, от малоизвестных языков программирования до покемонов и американских президентов.

В некоторых заданиях были варианты ответов, в других требовался короткий ответ, в третьих – развёрнутое объяснение. Он писал эссе, сочинял стихи, производил вычисления… Юноше пришлось даже рисовать причудливые карикатурные портреты, когда его попросили изобразить знаменитых личностей.

Стоило ему закончить страницу, как она исчезала, а на её месте тут же появлялась новая. Каким-то образом Игра точно знала, когда с очередным тестом было покончено. Впрочем, страницы не исчезали или появлялись вновь, если в новом тесте он хотел на них сослаться. После первых трёх часов, когда его руки начали дрожать от бесконечного письма, на столе возник миниатюрный ноутбук.

Осознав кое-что, Алан сконцентрировался, и ноутбук превратился в полноценный десктоп, похожий на тот, что он использовал дома. После этого тестирование возобновилось. После первых вопросов по каждому предмету задания начинали становиться сложнее или проще, подстраиваясь под его уровень знаний. Как только он окончательно переставал понимать, что происходит, тема менялась.

В некоторых тестах его обучали новым концепциям из разных областей науки и техники, о которых он никогда не слышал, а затем проверяли, насколько хорошо он усвоил новый материал.

По мере накопления ментальной усталости Алан начал всё чаще отвлекаться, но каждый раз внезапно обнаруживал, что смотрит прямо на экран, а Игра выдавала системное уведомление: [Пожалуйста, закончите тестирование.]

Это напоминало ему, что этап Обучения уже идёт полным ходом, и ему необходимо собраться и приложить все усилия. Однако это было так отупляюще скучно!

Ещё через несколько часов возникла новая тема – разработка ИИ, и Алан написал лучший ИИ, на который только был способен. Вероятно, он бы не смог выдать приличный результат за такое короткое время, если бы не тестирование. Алану было не совсем понятно, почему Еве нельзя было здесь находится, ведь в Игре она будет с ним постоянно. Покачав головой, он вернулся к работе. Скорее всего, время в этом тесте также имеет значение.

Юноша зевнул и взглянул на время. Было уже 7 часов утра. Неудивительно, что он так устал. Хорошо ещё, что он привык ложиться очень поздно. Можно сказать, что он был типичной совой. К примеру, вчера он лёг в три часа ночи, возбуждённый предстоящим началом Игры.

В процессе тестирования ему предоставили ванну, а также пищевые кубики разных цветов и воду. К сожалению, он чувствовал, что попросить ещё и кровать было бы перебором.

Алан несколько недоумевал, как еда, вода и прочее могли работать в виртуальном мире внутри виртуального мира, но спрашивать не стал. Вместо этого он попросил чашку кофе, получил её и снова уставился в экран. Он искренне надеялся, что конец уже близок.

Три часа спустя юноша ответил на последние вопросы, касающиеся политики пришельцев. Самая простая часть – знай, пиши себе в каждой графе “я не знаю”. После чего перед ним высветилось уведомление:

[Пожалуйста, подождите. Ваши ответы анализируются.]

Вздохнув, Алан откинулся на спинку стула, но в этот момент рядом со столом появилась белая кровать. Не говоря ни слова, Алан улёгся на неё и забылся сном.

Его пробуждение было похоже на предыдущее, только теперь в этом странном белом пространстве имелись стол с компьютером, обеденный стол, уборная и кровать. Посмотрев на часы в правом верхнем углу, он узнал, что уже 3 часа дня. Женщина-андроид стояла на прежнем месте, совершенно неподвижная, словно изваяние.

Юноша, зевая, поднялся с кровати и подошёл к андроиду, чтобы узнать о текущем состоянии дел.

Выскочило системное уведомление:

[Результаты обработаны. Вы готовы прослушать вступительную информацию по Игре?]

«Да», — подумал Алан.

Женщина-андроид повернулась к нему.

«Добро пожаловать в Игру! Я Администратор, к вашим услугам. Эта вступительная часть была разработана с учётом ваших ответов на тестировании и предыдущих действий».

Привыкший к мысленному общению с Евой Алан не слишком удивился голосу, прозвучавшему у него в голове. Подумав, он сел на стул. Вероятно, это займёт какое-то время.

«Как вы знаете, Игра была разработана, чтобы воссоздать реальный мир. Однако существует также и масса различий. Проще всего для вас будет воспринимать Игру, как MMORPG* с эффектом полного погружения, где игровой мир охватывает всю Вселенную и был создан много лет назад. Тем не менее, из-за своих особенностей мир Игры и реальный мир с тех пор разошлись в своём развитии значительно дальше, чем вы можете предположить. Одной из причин, к примеру, может являться тот факт, что ресурсы в игре фактически безграничны, поскольку существа, материалы и целые миры могут автоматически генерироваться через равные промежутки времени… Вы сейчас находитесь в капсуле в Игре, то есть, в виртуальном пространстве внутри виртуальной реальности. Это подпространство известно, как Домашняя Зона. Любая капсула внутри Игры в первую очередь переместит вас в вашу Домашнюю Зону».

Прим. W: На случай, если вдруг кто-то не знает. MMORPG – это массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (Massively multiplayer online role-playing game).

На последних словах Администратор развела руками, указывая на пространство вокруг, включая все предметы, которые возникли для удовлетворения желаний Алана.

«Ох, могу я переименовать Домашнюю Зону?»

«Конечно, вы можете изменять настройки Домашней Зоны, как пожелаете. Однако на всё, кроме базовых потребностей, дополнительного пространства и мебели, потребуется дополнительная плата».

«Уф, отлично, тогда переименуйте её в, скажем… Чёрт, ничего крутого в голову не идёт… Ладно, просто называйте её Домом».

«Хорошо. Также хочу отметить, что смерть в Игре ни в коем случае не конец. После смерти вы возродитесь в капсуле, к которой осуществили привязку в последний раз. При этом вы, возможно, потеряете определённое количество кредитов или получите другие штрафы, в зависимости от обстоятельств вашей смерти. Пожалуйста, установите капсулу на “Титане”, через которую вы сюда попали, в качестве вашего пункта возрождения. Чтобы это сделать,

просто отчётливо проговорите своё желание мысленно. Установить привязку можно к любой капсуле, через которую вы попали Домой».

Алан начал мысленно проговаривать подтверждение: «Эм, я хочу, чтобы эта капсула… стоп. Хммм… если я установлю точку возрождения на “Титане”, то не смогут ли хаксады при желании вечно держать меня на своём корабле? Хотя тогда и остальные бы оказались в ловушке, сомнительно… Ладно, доверюсь Фараону. Я хочу назначить эту капсулу в качестве точки возрождения».

«Установка точки возрождения подтверждена. В случае смерти вы теперь будете возрождаться на “Титане”, в комнате капсул. Также, помимо установки точки возрождения, Дома вы можете потратить свои очки способностей. Пожалуйста, обратите внимание, что оба этих действия вы можете совершать и в других местах в Игре, например, в лазаретах. Однако большинство игроков обычно предпочитает использовать для этого свои Домашние Зоны… Вы получаете по 5 очков способностей при каждом повышении уровня. Их можно тратить на получение или развитие навыков, а также для повышения основных характеристик. К последним относятся сила, ловкость, восприятие, выносливость, интеллект, воля, удача и харизма. Некоторые из этих атрибутов несут интуитивно понятный смысл, например, повышение параметра “сила” сделает вас сильнее физически. Некоторые не столь очевидны. Повышение параметра “интеллект” может благотворно повлиять на вашу память, а может увеличить скорость обработки информации. А возможно, проявится совершенно иначе. Стоит отметить, что названия основных характеристик на вашем языке, английском, являются неточными эквивалентами изначальных терминов. Однако результат повышения этих параметров вряд ли будет отличаться от ваших ожиданий».

«Что?» — не понял Алан последнюю мысль. Однако Администратор просто проигнорировал его вопрос и продолжил.

«Сейчас вы получите определённое количество опыта и бонусных характеристик. В будущем вы будете получать опыт, атрибуты и навыки в зависимости от ваших действий в Игре».

Целая кучка уведомлений выскочил у него перед глазами.

[+8300 опыта]

[+3 выносливости]

[+8 интеллекта]

[+2 воли]

[+30 удачи]

Алан не знал наверняка, за что его наградили, но догадывался, что это последствия того, что он предупредил людей о бомбе, попал на борт “Титана” и прошёл тестирование.

«Интересно, какой у меня сейчас уровень…»

«В настоящий момент у тебя 12 уровень», — ответила Ева.

«О, так ты вернулась», — Алан каким-то образом мог различить мысленные голоса Евы и Администратора. Голос Евы воспринимался куда проще, а её фразы изобиловали интонационными переходами, тогда как Администратор говорил совершенно монотонно.

«Добавь мой уровень к интерфейсу, в верхний левый угол». Алан также настроил индикаторы здоровья и запаса сил так, чтобы они появлялись в случае необходимости и становились прозрачными, когда он переставал о них думать. Юноше бы не хотелось, чтобы его обзор загораживала какая-то табличка, которую больше никто не видит.

«Готово», — отозвалась Ева.

«Теперь, пожалуйста, распределите свои очки способностей», — раздался следом голос Администратора.

Новое меню раскрылось перед Аланом. Здесь были сотни страниц, заполненные описаниями навыков, которые можно было приобрести. В отдельной небольшой табличке были отображены его основные характеристики, на которые также можно было потратить очки способностей.

Юноша начал просматривать странички, на которых, судя по всему, были описаны любые таланты, умения и бонусы, которые только могли прийти ему в голову. В конце концов он решил отсортировать список по популярности, оставив только те навыки, которые были доступны ему для изучения. Большинство умений либо стоили слишком много очков способностей, либо требовали выполнения разнообразных предварительных условий, подчас скрытых.

Разумеется, все супергеройские способности, вроде умения летать, суперсилы или суперслуха, также были в списке, каждый такой навык стоил порядка 50 очков. Были здесь и навыки обращения с оружием, повышающие мастерство владения клинками или пушками, а также более узкие ветки со специализацией на конкретных видах.

К примеру, навык снайпера обошёлся бы ему всего в 25 очков, хотя снайперской винтовки у него всё равно не было. Интересно, Игра просто внедрит необходимую информацию ему в мозг, или же как-то его обучит?

В отдельной категории описывались навыки, которые не оказывали влияния на него самого, а были нацелены на более успешное взаимодействие с Игрой, повышая награды за выполнение

квестов и вероятность нахождения редких предметов, или же улучшая его отношения с различными фракциями.

Несколько способностей его особенно заинтересовали. Одарённый, Умелый и Талантливый. Первые две стоили по 50 очков. “Одарённый” каждые 5 уровней давал дополнительное очко способностей, которое можно было потратить на повышение основных параметров. “Умелый” делал то же самое, только дополнительное очко можно было потратить только на навыки. Способность “Талантливый”, для изучения которой требовались Одарённый и Умелый, просто наделяла талантом в той области, которая вам больше всего подходит, и стоила 100 очков способностей.

Разумеется, для того, чтобы навыки “Одарённый” или “Умелый” окупились, необходимо было бы получить как минимум 250 уровней, так что их полезность зависела от предельного уровня в игре.

Алан посмотрел на женщину-андроида: «Какой левел-кап* в Игре?»

Прим. W: Как можно догадаться, “левел-кап” – это геймерский термин, означающий максимально возможный уровень в игре.

«В Игре нет левел-капа».

«Тогда какой максимальный уровень игрока на текущий момент?»

«Информация засекречена».

«Какой среднеарифметический и медианный* уровень?» — спросил Алан, намеренный добиться ответа от Администратора во что бы то ни стало.

Прим. W: Описание медианы на вики; если лень вникать, то в данном случае это просто более точный способ определить примерный уровень среднего игрока, нежели сложить все уровни и поделить на количество игроков (как в случае со среднеарифметическим).

«Если рассматривать игроков, которые предпочли не скрывать свои уровни, то 3460 и 1337 уровень соответственно».

«Хм, окей, скрой мой уровень. А какой максимальный уровень человека, который не стал скрывать свой уровень?»

Алан решил, что лучше перестраховаться. Вдруг тут есть игроки, охотящиеся за новичками.

«Стоимость сокрытия уровня составляет 500 кредитов, которых у вас сейчас нет. Самый

высокий уровень человека с Земли составляет 2045».

«Хо, круто. А почему ты уточнила, что именно с Земли?»

«Существует множество рас, достаточно похожих на вашу, чтобы считаться людьми в вашем понимании. Пожалуйста, займитесь распределением очков способностей».

Пока Алан переваривал новую информацию, перед ним возник таймер с 10-минутным обратным отсчётом.

«Ладно, если предположить, что скрывают свои уровни в основном высокоуровневые игроки, то средний и максимальный уровни, вероятно, даже выше, чем эти цифры. В таком случае способности “Одарённый” и “Умелый” выглядят невероятно привлекательно. С другой стороны, следующий этап Обучения, наверное, потребует от меня всех моих навыков, так что имеет смысл брать более мощные навыки… Ева, как ты думаешь, покупать способности “Одарённый” или “Умелый” сейчас было бы мудрым решением?»

«Думаю, да».

«Отлично».

Алан прокрутил меню вниз и купил навык “Умелый”, поскольку дополнительные очки от него можно будет в дальнейшем потратить на “Одарённый”.

Оставшиеся 10 очков он потратил на базовый навык “Скрытность”, подумав, что с его “огромным” боевым опытом ему проще будет рыскать вокруг в качестве разведчика, нежели напрямую участвовать в сражениях. Пусть другие воюют, а он, в лучшем случае, будет мгновенно убивать врагов ещё до того, как они его заметят… наверное.

Навык скрытности появился в списке его умений с пометкой “ранг G”. У навыка “Умелый” ранга не было.

Администратор развернул перед ним новое меню.

«Ещё один способ усиления, помимо покупки умений за очки способностей, заключается во вживлении имплантатов. Есть две категории имплантатов – биологического типа и механического. Биологические имплантаты, как можно понять из названия, изменяют вашу биологическую природу. Например, можно получить силу Предшественника, внедрив в себя их ДНК. Механические имплантаты для усиления используют высокие технологии. Классический пример – улучшение мышечных волокон с помощью металла.

Обращаю ваше внимание, что помимо преимуществ практически у любого имплантата есть и недостатки. ДНК Предшественника может сделать вас сильнее, но при этом вы будете

подвержены болезням этой расы. Механизированные мускулы невероятно прочны, но могут быть уязвимы для мощных электромагнитных импульсов или требовать регулярного техобслуживания.

Люди могут иметь по одному биологическому и механическому имплантату с каждым повышением уровней на порядок. То есть, на первом уровне вы можете иметь по одному имплантату каждого вида, на 10-м – по два, на 100-м — по три и так далее. Установка и удаление имплантатов требует значительных затрат времени и ресурсов. Пожалуйста, ознакомьтесь с обзором ваших имплантатов».

Алан пробежался глазами по информационному окну. На нём голубыми линиями было схематично изображено человеческое тело, а также обозначены два имплантата, судя по всему, уже вживлённых. Первый был помечен, как механический с рангом С и назывался “Улучшенный интерфейс Компьютер-Человек”. Если верить описанию, этот чип значительно упрощал взаимодействие с ИИ. Это объясняло, как он мог поддерживать мысленный контакт с Евой. Когда он рассматривал этот имплантат, на изображении человека ярче засветились линии головы.

Вторым был биологический имплантат, “Стандартный усилитель возможностей”, который повышал все его основные параметры на 20 пунктов. Алан наконец понял, почему стал сильнее, быстрее и сообразительнее в Игре. Но откуда взялись эти имплантаты, он понятия не имел.

«Когда я получил эти имплантаты? Как это произошло?»

«В тот момент, когда вы только вошли в Игру. Они были одобрены вашим ИИ. Это преимущество использования капсулы В-ранга», — ответил Администратор.

«Стоп, Ева, ты выбрала их за меня?»

«Подтверждаю. Это произошло до того, как ты настроил разрешения. Я выбрала эти имплантаты, поскольку, по моим представлениям, они с наибольшей вероятностью помогли бы тебе в Игре*».

Прим. W: Или Еве было не с кем поговорить?)))

«Они действительно помогли. Но в будущем придерживайся установленных ограничений. Спрашивай меня, прежде чем принять любое решение, которое может повлиять на события в Игре, если только это не критическая ситуация, которая не оставляет времени на подобные консультации».

«Конечно».

Что ж, это объясняет, куда подевалось всё то время, которое даётся новым игрокам при первом вхождении в Игру. Оно ушло на внедрение имплантатов, которые Ева выбрала, не уведомив его.

Ох, он бы, наверное, потерялся бы во всём этом многообразии и никогда бы не выбрал улучшенный интерфейс для общения с ИИ. Алан по диагонали просмотрел другие варианты, для установки которых теперь требовались тысячи кредитов, различные материалы и даже очки способностей.

Имплантаты, по большей части, наделяли игроков теми же возможностями, что и навыки, купленные за очки способностей. Увеличение силы, улучшенное восприятие, способность летать… Забавно, он мог бы стать чем-то вроде киборга, что позволило бы ему иметь больше механических имплантатов за счёт отказа от биологических. Правда, так он стал бы куда более уязвим для оружия против техники, да и Алан не был уверен, что ему нравится мысль о превращении в полуробота. В конце концов, у него и так уже есть ИИ, который живёт у него в голове.

Как и в случае со способностями, список имплантатов был практически бесконечен. Просмотрев страниц 20 самых популярных, Алан заскучал и взглянул на Администратора.

«Я закончил рассматривать мои имплантаты. Чёрт, как-то это странно прозвучало. Хорошо, что никто из людей этого не слышал».

«Ещё одна важная функция Дома – телепортация. За это взимается плата, в зависимости от того, как далеко находится точка назначения. Обычно телепортацию можно осуществить в пределах 10 световых лет. На кораблях она недоступна. Однако в связи с прохождением Обучения, в качестве исключения, телепортация была активирована. Обратите внимание, что, как правило, процесс телепортации не мгновенный. Пожалуйста, телепортируйтесь в место прохождения Обучения, где пройдёт ваше новое испытание».

Третье окно развернулось перед Аланом, но на этот раз в списке была лишь одна строчка, гласившая “место для прохождения Обучения”. Цена – 0 кредитов, а вместо иконки значок вопроса.

«Телепортируй!» — подумал Алан и в тот же миг исчез.

http://tl.rulate.ru/book/21833/452142