

## Глава 95: Состояние характеристик Закари

- Система, покажи мне мои текущие характеристики, - быстро произнес Закари, устраиваясь на одном из диванов в гостиной своей квартиры. Он только что вернулся домой со стадиона Леркендаль. Заметив, что время приближается к шести часам вечера, он решил проверить свои характеристики, прежде чем приступить к приготовлению ужина.

\*ДИНЬ\*

Системное уведомление прозвучало сразу после того, как он закончил озвучивать свою команду.

- Генерирую текущие данные характеристик пользователя, - женский голос системного ИИ прозвучал прямо в сознании Закари. - Пользовательские данные были загружены. Пожалуйста, следуйте выпадающим меню, чтобы перейти к интерфейсу и просмотреть ваши текущие данные.

Закари был рад, что после обновления система наконец-то продемонстрировала искусственный интеллект с функцией ментальной/голосовой связи. Ему больше не нужно было беспокоиться о том, что товарищи по команде будут сомневаться в его здравомыслии всякий раз, когда он использовал кончики пальцев для навигации по системному меню. Система стала более удобной для пользователя, так как он мог вызывать искусственный интеллект своими мыслями.

В качестве глазури на торте это был высокоразвитый искусственный интеллект. Он был способен объяснить большую часть данных в своем интерфейсе. Он вел себя точно так же, как говорящая энциклопедия спортивной науки, фитнеса и футбольной информации.

С помощью искусственного интеллекта Закари мог бы легко разработать эффективный режим тренировок, соответствующий его текущим потребностям. Ему не нужно было утруждать себя наймом тренера по физической подготовке, чтобы приспособиться к своему растущему телосложению. Система уже разработала миссию для решения проблемы резкого роста за три месяца до этого. Он отговорил Эмили от найма тренера, поскольку у него уже была высокоэффективная система.

- Я должен принять решение о том, в каком направлении развивать свои навыки, прежде чем в понедельник начнется командная тренировка, - пробормотал Закари, откидываясь на спинку удобного дивана. Он уставился на знакомый полупрозрачный голубоватый системный интерфейс, который появился перед ним.

\*\*\*\*

ФУТБОЛЬНАЯ СИСТЕМА G.O.A.T.

УРОВЕНЬ СИСТЕМЫ: 3 (2700/10000 баллов для повышения уровня)

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Захари Бемба

ВОЗРАСТ: 18 лет

ОЦЕНКА ТАЛАНТА: Класс А

БАЛЛОВ: 2700

(Оценка: Многообещающий молодой профессиональный игрок)

## ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ МЕНЮ

### \*ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

\*МИССИИ G.O.A.T.

\*СИСТЕМНЫЙ МАГАЗИН (1 сообщение)

\*СИСТЕМНАЯ ЛОТЕРЕЯ

\* ИНСТРУМЕНТ СЛЕЖЕНИЯ

ПРИМЕЧАНИЕ: Пожалуйста, повысьте уровень системы, чтобы разблокировать больше функций.

\*\*\*\*

Закари ухмыльнулся, увидев свой запас баллов. Большую часть из них он заработал, выиграв в прошлом году молодежные кубки Риги и Норвегии. Несмотря на колоссальные расходы на эликсиры и тренировки в системном симуляторе, у Закари все еще было колоссальное количество баллов в его распоряжении. Он скопил их, чтобы приобрести новый навык после присоединения к старшей команде Розенберга. Поскольку он наконец подписал контракт с "Русенборгом", он мог совершить покупку.

- Система, - мысленно проинструктировал Закари. - Выведи мои данные о характеристиках.

\*ДИНЬ\*

- Данные характеристик пользователя отображаются в интерфейсе, - прозвучал женский голос искусственного интеллекта в голове Закари, когда содержимое полупрозрачного синего интерфейса изменилось, чтобы отобразить его основные атрибуты.

\*\*\*\*

### \*ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

->Физическая подготовка: A+

->Футбольная техника: A+

->Игровой интеллект: A+

->Умственные способности и склад ума: B+

->X-факторы: B+

->G.O.A.T. навыки: 5

\*\*\*\*

В течение предыдущего года Закари использовал эликсиры физической подготовки, чтобы укрепить свое телосложение. Благодаря им его физическая подготовка, футбольная техника и

игровой интеллект были оценены на А+. Только его умственные способности и характеристика X-фактор по-прежнему отставали от остальных на уровне В+.

Закари надеялся повысить все характеристики до уровня А+, прежде чем присоединиться к старшей команде "Русенборга". Однако нелегко вывести эти два атрибута за пределы оценки В+. Казалось, он наткнулся на непреодолимое препятствие, мешающее ему перейти в следующий класс, особенно из-за его умственных способностей.

С другой стороны, X-фактор был самой характеристикой для развития. Она зависела исключительно от того, как он выступал в соревновательных матчах. Он должен был регулярно участвовать в соревновательных играх, оставаясь при этом стабильным плеймейкером своей команды и выигрывая матчи. Только когда победы в матчах, последовательность и сверхъестественные факторы стабильным образом возрастут, его X-фактор повысится.

Закари немного поразмыслил, прежде чем проверить остальную часть своих характеристик. Ему нужно было иметь полное представление о своих способностях, прежде чем выбирать, какие новые навыки приобрести в системном магазине.

- Система, - произнес он быстро. - Покажи мне полные данные характеристик.

\*ДИНЬ\*

- Характеристики пользователя на подходе, - озвучила система, прежде чем содержимое экрана сменилось данными о его физической форме.

\*\*\*\*

\*ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

->Физическая подготовка (Средний рейтинг: А+)

Баланс и координация: А+

Ловкость: А+

Сила: А+

Выносливость: А+

Очки выносливости: 9495/9500 (А+)

\*\*\*\*

Закари продолжал свой строгий график тренировок в течение прошлого года. Он усердно тренировался и повысил все свои показатели физической подготовки до уровня А+, с некоторой помощью эликсиров, которыми обеспечила система.

Однако ему все еще не удалось обойти узкое место, которое мешает ему достичь рейтинга S по любому из его физических качеств. В течение последнего года он сосредоточился на тренировке своей ловкости, намереваясь получить рейтинг S до своего дебюта. Он строго следовал режиму тренировок, повышающему ловкость, изо дня в день, но его усилия оказались тщетными. Даже прием эликсиров, повышающих ловкость класса В, в двух отдельных случаях не помог ему достичь этого уровня. Все его усилия были напрасны.

Он чувствовал себя беспомощным, так как, казалось, существовало огромное препятствие, мешающее ему достичь S-класса. Он обратился за помощью к системе по этому вопросу. Вместо этого ИИ сообщил ему, чтобы он сначала сосредоточился на улучшении своих умственных способностей и образа мыслей. Она настаивала на том, что ему необходимо планомерно улучшать свой ментальный аспект, прежде чем получить рейтинг S по любому из других своих качеств. Закари был сбит с толку советом искусственного интеллекта. Согласно его пониманию, развитие ума не должно было быть связано с его физической подготовкой.

Через несколько секунд Закари отодвинул свои тревоги на задний план. Искусственный интеллект переключил содержимое дисплея интерфейса на данные о его футбольной технике. Он снова сосредоточился на оценке своих основных футбольных навыков.

\*\*\*\*

#### \*ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

->Футбольная техника: (Средний рейтинг: A+)

Контроль мяча: A+

Навыки дриблинга: A+

Точность передач: A+

Контроль тела: A+

\*\*\*\*

Закари ухмыльнулся, просматривая данные о своих навыках. Ему удалось еще больше развить свои навыки дриблинга и контроля над телом, после употребления двух доз эликсира, повышающего ловкость, в сочетании с интенсивными тренировками как на поле, так и в симуляторе в течение предыдущего года.

Кроме того, доведение его мастерства в повороте Кройффа и дриблинге Роналдиньо до стопроцентного уровня помогло ему добиться успеха гораздо раньше, чем он ожидал. Закари был вполне доволен собой.

Улучшив свой дриблинг, Закари мог перемещать мяч в разных направлениях с разной скоростью обеими ногами лучше, чем в предыдущем году. Он мог успешно маневрировать среди множества противников, не теряя владения мячом, просто полагаясь на ловкую работу ног.

После матча с "Валенсией" в Кубке SIA он пришел к пониманию того, что превосходные навыки дриблинга необходимы для достижения успеха в футболе, особенно в центре поля. В том матче его скорость не помогла ему обыграть техничных игроков молодежной "Валенсии". Соперники доставили ему немало хлопот, особенно во второй половине игры, поскольку ему не хватало дриблинга. В итоге он показал слабую игру, так как защитникам удавалось остановить его фирменные пробежки по центру поля.

После того поражения в полуфинале Закари поклялся улучшить свои навыки дриблинга. Он тысячи раз тренировался в повороте Кройффа и Эластик дриблинге Роналдиньо, как на физическом поле, так и в симуляторе. Он также выполнял тренировочные упражнения, разработанные тренером Йохансеном, чтобы улучшить как контроль своего тела, так и

ловкость.

Проконсультировавшись со своими тренерами, он осознал важность контроля тела и его влияние на дриблинг. Контроль тела - это способность спортсмена плавно двигать своим телом, чтобы оптимизировать баланс и координацию. Это касалось правильности формы, состоящей из характера шагов, правильной формы бега и управления низким центром тяжести для лучшего дриблинга.

По мере того как улучшались контроль тела и ловкость Закари, улучшался и его дриблинг, а также темп освоения этих двух навыков. Всего за три месяца он повысил два атрибута до оценки A+.

- Хотелось бы знать, когда я смогу улучшить свои способности до уровня S, - пробормотал Закари, возвращая свое внимание к системному интерфейсу. Искусственный интеллект только что переключил содержимое интерфейса на данные его игрового интеллекта и умственных способностей.

\*\*\*\*

#### \*ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

->Игровой интеллект: (Средний рейтинг: A+)

Пространственная осведомленность: A+

Тактические знания: A+

Оценка риска: A+

\*\*\*\*

->Умственные способности и склад ума: (Средний рейтинг: B+)

Футбольная страсть: A+

Хладнокровие и умственная сила: C+

Обучаемость: B -

Самомотивация: A+

\*\*\*\*

Характеристики игрового интеллекта Закари не сильно изменились за прошедший год. Он только улучшил свои тактические знания с оценки "A" до оценки "A+". В этом отношении он был всего в одном шаге от игрового интеллекта большинства тренеров.

Он мог самостоятельно анализировать риски и принимать обоснованные решения на поле. Преимущество, полученное от этого, помогло ему выиграть большинство игр в своей молодежной карьере. Он не мог не задаться вопросом, на что будет способен его игровой интеллект, если бы он прорвался к S уровню.

Наконец, искусственный интеллект переключил содержимое интерфейса на его характеристику X-фактора. Закари наклонился вперед, чтобы лучше рассмотреть показатели.

\*\*\*\*

## \*ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

->X-фактор (Средний рейтинг: B+)

Коэффициент согласованности: A-

Фактор удачи: A-

Сверхъестественный фактор: D-

Коэффициент выигрыша матча: A+

Замечание:

\*Фактор удачи не является постоянным. Он варьируется в зависимости от обстоятельств пользователя. В хороший день это может быть оценка S, в то время как в плохой он может легко упасть до F.

\*\*\*\*

Закари нахмурился, просматривая свои показатели X-фактора. Искусственный интеллект уже объяснил ему различные характеристики в рамках X-фактора. Коэффициент согласованности был связан с тем, как он поддерживал свою форму во многих матчах. Он должен был играть на пределе своих возможностей в каждой отдельной игре, чтобы иметь высокий коэффициент согласованности. Закари сумел получить оценку "A" по этому показателю, поскольку с момента прибытия в Норвегию он проиграл всего две игры. Один раз он проиграл старшей команде "Русенборга", а другой раз - "Валенсии" в Кубке SIA.

С другой стороны, фактор побед в матчах относился к оценке его вклада в игру своей команды. Это была оценка, основанная на деталях игры игрока, таких как забитые голы, сделанные голевые передачи, удары в створ ворот, успешные попытки дриблинга, соотношение точных передач к общему количеству передач и т.д.

У Закари был фактор побед в матчах A уровня, потому что в академии он играл как суперзвезда. В большинстве случаев ему удавалось забивать или отдавать ключевые голевые передачи, даже когда остальная команда играла хуже.

- Система, - произнес Закари, просмотрев свои данные X-фактора. - Как я могу улучшить свой показатель сверхъестественного фактора?

- Пользователю нужно улучшить свои умственные способности и игровой интеллект, - равнодушно ответил женский голос искусственного интеллекта системы. - Когда умственные способности достигают заданного порога, пользователь автоматически разблокирует больше аспектов сверхъестественного фактора. Пользователю не нужно беспокоиться, так как он уже дважды разблокировал сверхъестественное состояние.

<http://tl.rulate.ru/book/58479/2693809>