Я обернулся и усмехнулся, когда ко мне подошла женщина NPC. Когда вы создавали нового персонажа, это всегда было одно и то же, но она все равно была очень интересной. Бледнокожая женщина с короткой черной стрижкой, которую большинство игроков называли просто "Рассказчица", подошла ко мне. Ее свободное длинное платье, похожее на халат, казалось, смещалось с фоном, словно было создано из пустоты космоса.

– А, вернувшийся игрок. – Прокомментировала она, оглядывая меня с ног до головы. – Вы уверены, что не хотите перезагрузить свое предыдущее сохранение?

– Нет, не в этот раз, – сказал я, качая головой. – Я потерял все свои вещи, и моя модель получилась отстойной. Начинать с нуля - лучший вариант.

– Очень хорошо, игрок. Приступим к созданию персонажа. – Рассказчица сделала жест, и передо мной открылось знакомое окно. Вместе с ним в пустоте рядом с ней появился стандартный шаблон человека мужского пола.

Я начал с выбора навыков, открыв для этого меню дерева. Каким же будет мой персонаж? Я на мгновение задумался, перебирая варианты. Я знал, что Сорен играет капитаном с несколькими экипажами, делая упор на деревья социальных и командных навыков, которые дают баффы окружающим, когда он начинает отдавать команды. Его сестра, Леа, тоже играла, хотя и была стереотипным инженерным типом. Как оказалось, в гиперреалистичной виртуальной реальности наличие диплома инженера-механика было преимуществом при попытке узнать, как работает вся эта техномагическая чепуха.

Я остановился на этом, переместив планку на дерево пилотирования. Я взял навык начального уровня, который нелепо назывался "Базовый сертификат пилотирования". Это позволило бы мне продолжить движение по дереву, но добавило бы несколько полезных обучающих симуляторов начального уровня, ориентированных на управление небольшими кораблями.

Сами навыки были довольно умными. Когда вы повышали уровень и вкладывали больше очков в свои навыки, открывались все более и более продвинутые симуляторы. Внутри симуляторов был полный доступ к вики-сайтам с информацией, которую нужно было знать, а также возможность отработать действия в условиях, не приводящих к гибели персонажа. Например, можно было потренироваться в замене плазмопровода, если вы инженер. Вы научитесь работать с инструментами и безопасно изолировать секции для выполнения ремонта. Для меня это были бы симуляторы пилотирования. Места, где я мог бы почувствовать себя пилотом различных космических кораблей, попрактиковаться в стыковке и расстыковке, и даже гоночные трассы, где игрок мог бы почувствовать, как будет вести себя принадлежащий ему космический корабль в различных условиях и на разных скоростях.

Когда я еще играл в одиночку, я был довольно опытным пилотом истребителя. Я проводил часы в различных боевых симуляторах, вплоть до верхних уровней дерева навыков. Моим самым используемым кораблем был начального уровня NovaCorp Rattler, настроенный с использованием некоторых высокоуровневых комплектующих, которые я очень тщательно собирал и сумел впихнуть в маленький истребитель. Когда я пересел на "Кобру", моя самонадеянность проявилась в том, что мне не хватило практики в том конкретном космическом пространстве, и я умудрился погибнуть.

Я тихо застонал при этом воспоминании и стал рассматривать другие варианты. Всего у меня

было шесть очков навыков, которые можно было распределить по разным деревьям навыков, и я хотел получить более разнообразный набор, чем в прошлый раз. Сосредоточившись только на пилотировании, я заиклился только на одной области из огромного количества возможностей игры, и я не хочу повторять эту ошибку. Я взял "Базовый сертификат пехотинца" и "Обслуживание личного снаряжения" из боевого и инженерного дерева соответственно. Насколько я знал, многоэкипажным кораблям часто приходилось заниматься абордажными и наземными операциями. Я немного занимался и тем, и другим, но опыта здесь было меньше всего. Однако, получив доступ к базовым симуляторам, я получил широкие возможности для совершенствования и собирался воспользоваться ими в полной мере.

Я еще раз оглянулся на дерево пилотирования, на пару веток, которые я никогда не брал, спускаясь по нему. "Сертификат звездолета средней массы" был обязателен. Чем больше космический корабль, тем сложнее его перемещать на начальном этапе, но они могут быть невероятно мощными с их большими реакторами и оружием. Я знал, что у Сорена есть корабль среднего класса, и он, скорее всего, ожидал, что я буду его пилотировать.

Последним обязательным навыком, который мне требовался для формирующейся в моем сознании конструкции, была "Дальняя навигация по Новаспейсу". В Stellara Nova было две формы более быстрого, чем свет, перемещения: джамп-ворота и Новаспейс. Джамп-ворота были способом, с помощью которого осуществлялось большинство транзитов, - это массивные кольцевые конструкции, позволявшие кораблям мгновенно перемещаться между воротами в разных системах.

Новаспейс был совсем другим. Это была альтернативная реальность, наполненная чрезвычайно злобными энергиями, которые постоянно пытались разорвать на части все, что состояло из материи, например, корабли. Однако Новаспейс Слипдрайв представлял собой тщательно разработанную технологию, которая создавала вокруг корабля энергетический барьер, защищающий его от разрушительной энергии альтернативной реальности. Умение ориентироваться в течениях и эффективно использовать их для путешествий, было совершенно другим делом, но этот навык должен был, по крайней мере, дать мне необходимую подготовку, чтобы научиться этому.

Честно говоря, это было более чем интересно, когда я просматривал свои пять вариантов. Оставалось выбрать еще один, и я уже начал присматриваться к одному из навыков обслуживания, как вдруг наткнулся на незнакомое мне дерево навыков. Оно было обозначено как "Персональные причуды" и оказалось еще более странным, чем я ожидал. Здесь был только один маркер, с помощью которого можно было получить очко навыка, и он был снабжен вопросительным знаком, скрывающим, что это за навык.

Я в замешательстве посмотрел на Рассказчицу.

– Что это за новое дерево навыков? Я никогда раньше не слышал об Уникальных Причудах.

С едва заметной ухмылкой она ответила:

– Это опция, добавленная в последнем обновлении для новых игроков. ИИ игровой системы сгенерирует уникальную причуду, соответствующую имеющимся у вас данным игрока, и она будет добавлена в ваш лист игрока в качестве пассивного преимущества.

– Хм... – Я на мгновение задумался. Вкладывать очки во что-то вроде инженерии было, безусловно, важнее, и это дало бы мне больше гибкости в команде, чтобы помочь там, где это необходимо. С другой стороны... Поэкспериментировать с индивидуальным пассивным

преимуществом? Я понятия не имею, что это будет, но это будет подходить мне. Конечно, при условии, что то, что говорила Рассказчица, было правдой.

– У меня нет причин лгать вам, – сказала она с мелодичным смешком. Я смущенно поднял глаза, но потом вздохнул. Конечно, верно. ИИ мог читать мысли, проносающиеся в моей голове. Но в этом смехе было что-то... подозрительное.

– Ну ладно, – проворчал я в ответ, когда мое лицо порозовело, и быстро бросил последнее очко в дерево причуд. Надо же как-то развлекаться в этой игре, верно?

Перейдем к моему внешнему виду. Я нахмурился, глядя на пустую куклу перед собой. Когда я играл в одиночку, на мне почти все время был тяжелый скафандр, и мне не приходилось часто смотреть на свое тело. Это помогало мне забыть о том, как я выгляжу, и погрузиться в ту анонимность, которую он обеспечивал. Наверное, я бы снова выбрал нечто подобное и стал бы играть роль загадочного пилота с незнакомыми мне членами экипажа. Это не помогло бы мне сблизиться с ними, но в этом отчасти и был смысл. Это помогло бы мне скрыть свою застенчивость за обычной маской.

Я нажал кнопку "рандомизировать внешность мужчины" на экране перед собой и наблюдал, как игра имитирует процесс генетической рандомизации на моем экране. Вскоре передо мной возникла высокая долговязая фигура, которая и стала моим телом. Я не слишком обращал внимание на детали - тело будет скрыто под визором и костюмом так быстро, как только я смогу заработать кредиты на его покупку.

Когда я перешел к проверке своих стандартных характеристик, я мог бы поклясться, что увидел, как женщина слегка нахмурилась, глядя на мой внешний вид. Однако, что бы ни отразилось на ее лице, это прошло быстрее, чем я успел это осознать. Решив не обращать внимания на ее странное поведение, я быстро проверил свои базовые характеристики.

Stellara Nova вела статистику несколько противоречиво. В меню игрока нигде не упоминались умственные показатели. То, что вы можете узнать в игре, и то, насколько хорошо вы можете это сделать, основывалось на том, что вы можете сделать сами. Поначалу это вызвало много критики, но разработчики утверждали, что это основная особенность игры. По их словам, целью было сделать игру как можно более реалистичной, и они не хотели давать никаких преимуществ, которыми можно было бы злоупотреблять. Через некоторое время в игре стали все чаще появляться организации по профессиям и специальностям, созданные самими игроками, чтобы помочь новичкам быстрее освоиться.

А вот с физическими характеристиками дело обстояло иначе. Каждый из них, как и в старых компьютерных играх, оценивался по шкале от одного до двадцати. Игроки начинали с восьмерки по каждому показателю. Игра разбивала их на силовые показатели, отражающие уровень силы игрока. Это был, пожалуй, самый простой из всех четырех показателей. Ловкость также была довольно понятной и отражала уровень гибкости и точности управления своим телом. Выносливость была несколько сложнее: она отражала как выносливость игрока к физическим нагрузкам, так и то, насколько быстро устает его тело при выполнении обычных повседневных действий. Наконец, кинестетическое чувство - это то, о чем всегда говорили игроки, занимающиеся "боями на земле". Это инстинктивное осознание тела игрока, знание того, как двигать мышцами и заставлять тело делать то, что нужно. Некоторые называли это мышечной памятью, но в игре она была гораздо более интенсивной, судя по тому, что я слышал от тех немногих "наземных" охотников за головами, с которыми мне приходилось работать в прошлом.

У меня было восемь очков, которые нужно было распределить, но я уже хорошо понимал, что хочу сделать. Я вложил по два очка в каждый пункт, сделав свои физические показатели настолько универсальными, насколько это было возможно на данный момент. В дальнейшем я смогу специализироваться, но пока мне нужны были базовые показатели, чтобы быть уверенным, что в дальнейшем они мне не повредят. Закончив работу над персонажем, я нажал кнопку "подтвердить" и вздохнул с облегчением. Это всегда было самым страшным в начале игры - заложить основу для создания персонажа.

– Вас все устраивает? – спросила Рассказчица, слегка нахмурившись. Она выглядела почти... Разочарованной? Это было трудно разобрать.

– Да. Пожалуйста, доставьте меня в звездный порт Юнион. – Ответил я, отбросив ее слова в сторону. Я действительно был не в настроении, чтобы ИИ в игре осуждал мой выбор.

– Очень хорошо, пожалуйста, приготовьтесь к тому, что мы перенесем вас в игру. Ваше имя будет сгенерировано при появлении в игре. Вы можете изменить его в любое время за пятьсот кредитов в любом космопорту.

По взмаху ее руки мое зрение снова стало черным, и игра начала загружаться вокруг меня. Это был знакомый процесс, который я уже сотни раз проходил при входе в игру.

Вот только... Этот белый квадрат, появившаяся в моем поле зрения, был новый. Затем появился еще один, наложившийся на другой. Визуальные глюки стали появляться по мере того, как они начали множиться.

Вот черт, что это было? У игры были проблемы с загрузкой? Я никогда не видел и не слышал об этом раньше.

Зрение быстро поглощалось визуальными глюками, как будто они были прикреплены прямо к моим глазам. Закрыть их или попытаться прочистить было невозможно, и от этого начинала болеть голова. Острые вспышки боли вонзались в череп, когда мир стал совершенно неправильным.

А потом, так же внезапно, как это произошло, все закончилось. Загрузочный экран закончился, боль стала уходить из головы, а в глазах появились яркие пятна. Когда я открыл глаза, в поле моего зрения появилось окно с текстом. Я мысленно отложил его в сторону, поскольку, как и ожидал, очнулся в больнице на станции "Юнион Старстейшн".

Длинные белые волосы, упавшие мне на лицо, когда я сел, были совершенно неожиданными, что заставило меня издать очень женский возглас удивления. Это, конечно, не помогло, и я потянулась вверх и схватилась за свои длинные волосы. Что это было?! У моего персонажа не было длинных волос!

Быстро испугавшись того, что я найду на остальных частях тела, я мысленно вернул всплывающее окно в свое поле зрения, надеясь, что оно даст мне ответ на вопрос, что происходит.

[Добро пожаловать в Stellara Nova, игрок. К сожалению, при загрузке внешнего вида и характеристик вашего персонажа произошла техническая ошибка. В результате ваша внешность и физические показатели были сгенерированы случайным образом на основе выбранного вами дерева навыков. Удачи, игрок Каэла.]

Я еще несколько мгновений смотрел на текст, просто осмысливая его. Затем я опустил взгляд

на свое новое женское тело.

Ни хрена себе.

<http://tl.rulate.ru/book/100359/3430529>