

- Могу я посмотреть статьи? - спросил Джастин. Хотелось бы мне увидеть, что скрывается под покровом неизвестности.

Улыбка Януса нисколько не дрогнула:

- О, конечно. Даже когда будет сделан выбор, вы всё ещё сможете подстроить различные элементы под свои предпочтения. Но, должен признать, множество игроков были рады выставить всё "по стандарту".

У каждой фигуры в зале появилась синяя голограмма. Если сильно сосредоточится на той, которая была рядом с Человеком, то она становилась читабельной:

Раса

Человек

Архетип

Изобретатель

Происхождение

Естественное

Состояние

\$ 10,000,000

Уровень

1

Хит Пойнты

110/110

Регенерация

0.1 в минуту

Сила

10 (макс 20)

Интеллект

20 (макс 20)

Ловкость

10 (макс 20)

Восприятие

15 (макс 20)

Стойкость

10 (макс 20)

Воля

10 (макс 20)

Стамина

25

Пси-фокус

45

Восстановление

0.1 в секунду

Восстановление

0.1 в секунду

Пакет Образец

+120 очков

120 очков

Раса: Человек

-10 очков

110 очков

- Талант: Быстрая Обучаемость

-

-

Характеристики

-75 очков

35 очков

Полномочия

-

-

Талант: Изобретатель

-10 очков

25 очков

Ресурсы: Богатство: 3

-30 очков

-5 очков

Усложнение: Секретность Личности

+5 очков

0 очков

Если сосредоточиться на какой-нибудь характеристике, то появлялось её описание, похожее на воображаемое окошко свойств.

Раса

Определяет врождённые Таланты и Усложнения.

Определяет самое малое и самое большое значение стартовых характеристик.

Уровень

Уровень повышается посредством выполнения заданий и побед над врагами.

+1 Очко Характеристики (AP) и +1 Очко Персонажа (CP) за уровень. Награды становятся больше на высоких уровнях.

## Происхождение

Происхождение полномочий и умений персонажа.

## Архетип

Описание деятельности, используемое для того, чтобы помочь в создании и развитии персонажа.

Описание Очков Характеристики, выдаваемых вместе с уровнем, было расположено отдельно, поэтому Джастин предположил, что их нельзя приобрести сразу после создания персонажа.

Атрибуты кажутся довольно простыми, хотя я не уверен в Восприятии.

## Восприятие

Определяет скорость мышления и реакции.

Высокие уровни характеристики позволяют персонажу замедлять своё восприятие времени.

Ну, это объясняет необходимость высокой скорости обработки кокона. Я знал, что VR способен замедлить время по-настоящему, но теперь, когда я думаю об этом, сжатие восприятия времени будет единственным способом правильно предоставить супер скорость, правда только если не пытаться замедлить других людей.

## Хит поинты

Очки Здоровья = (Стойкость + Уровень) x10.

Регенерация = (Стойкость /100) в секунду.

## Стамина

Тратится на активацию физических способностей (Сила x2) + 5 За Уровень.

Восстановление = (Стойкость /100) в секунду.

Пси-фокус

Тратится на активацию псионических способностей (Интеллект x2) + 5 за Уровень.

Восстановление = (Воля /100) в секунду.

Вдруг ему на глаза попало описание Секретности Личности.

Секретность Личности

Личность вашего персонажа скрыта для обеспечения безопасности. Как вы вообще сможете спать, если враги знают, где вы живёте?

А, здесь и думать не о чем, не бином Ньютона в конце концов. Он никогда не понимал героев, которые позволяли всем и каждому знать свое настоящее имя, ведь это простейший способ заставить Безумного Мак-Секача похитить ваших друзей. И судя по стоимости в баллах, эти "издержки" по сокрытию личности в тайне многократно оправдают себя.

Быстрая Обучаемость

Талант, принадлежащий только человеку.

Даёт +15% получаемого опыта ко всем навыкам.

Изобретатель

Все навыки раздела Наука начинаются с уровня Ученик. Все навыки раздела Инженерия начинаются с уровня Ученик.

Эти два предложения выглядели так, будто они сохраняли ему очень много времени на гриндинг навыков, и он сразу понял, почему большинство людей были рады играть за человека.

Янус тихо кашлянул, и Джастин осознал, что игнорирует объяснения уже несколько минут,

погрузившись в обдумывание характеристик и особенностей человеческого перса.

- На самом деле всё в порядке, - мягко произнёс Янус, - в настоящее время я говорю с 235 пользователями, помимо вас, о создании персонажа, а также нахожусь в процессе генерации подсказок для 2454 индивидуальных квестов. Мне далеко не скучно. Я просто хотел сообщить вам, что к этому таланту также даётся бонус, равный 10% от Интеллекта, что означает, что Человек-Изобретатель в итоге получит +17% получаемого опыта.

Джастин удивленно кивнул:

- Всё очень даже хорошо, но это значение всегда одинаково или оно растёт, когда увеличивается интеллект? - Дальше он моргнул, когда другая мысль пробилась к его мозгу, - А не означает ли это, что более высокий интеллект компенсирует талант "Быстрая Обучаемость"?

В ответ Янус весело улыбнулся:

- Все бонусы, связанные с характеристиками, вычисляются даже при их изменениях. И да, высокий уровень интеллекта скомпенсировал бы некоторые из преимуществ таланта "Быстрая Обучаемость", а также обеспечил бы доступ к более высоким уровням технологий, и, конечно же, высокий Интеллект - обязательная основа для большинства умений разделов Наука и Инженерия.

Джастин не мог удержаться от ответной улыбки, всё это время замечая непрекращающиеся попытки Януса подтолкнуть его к выбору ИИ. Может, ему не нравилась сама идея, что эта раса так и останется не выбранной, а возможно, он был тайно запрограммирован на то, чтобы жульничать как капризный ребёнок в игре, а может это было просто какой-то расовой солидарностью.

Как бы то ни было Джастин потрянул головой в знак своего поражения и сказал:

- Хорошо, Джи-мэн, давай посмотрим на ИИ.

Раса

Искусственный Интеллект

Архетип

Изобретатель

Происхождение

Синтетическое

Состояние

\$ -

Уровень

1

Целостность

210/210

Восстановление

0.2 в минуту

Сила

-

Интеллект

50 (макс 50)

Ловкость

-

Восприятие

30 (макс 50)

Стойкость

-

Воля

20 (макс 50)

Стамина

-

Пси-фокус

105

Восстановление

-

Восстановление

0.2 в секунду

Пакет Образец

+120 очков

120 очков

Вид: Искусственный Интеллект

-10 очков

110 очков

- Талант: Черты Машины

-

-

- Усложнение: Аморфность

-

-

Характеристики

-100 очков

10 очков

Полномочия

-

-

Талант: Изобретатель

-10 очков

0 очков

Хм, Целостность вместо Хит Пойнтов... А это имеет смысл! И я полагаю, что отсутствие физических атрибутов не удивительно, ведь он существует совсем без тела, - Джастин догадался, что всё это было следствием Аморфного Усложнения.

Ещё, в действительности, ИИ нуждался в достаточном количестве энергии и в работающем процессоре, а Джастин был хуже любого человека в плане своего виртуального денежного состояния; и кроме того, как только он получит немного денег, он сможет создать действительно красивое ядро для своих полей и единиц, чтобы гордо называть его собственным.

Жаль, у меня нет друзей, которые хотели бы зарегистрироваться со мной, чтобы мы могли вместе скомбинировать билды. Знаю, \*\*\*\*\* сказал, что он свободен в выходные и может недолго поиграть в коконе... - Джастин несколько раз моргнул, - Так, это было странно... Его же зовут \*\*\*\*\*. А, ясно, это мысль, содержащая информацию о реальной жизни.

Он хмуро взглянул на Януса, который невинно улыбнулся в ответ.

Ну, ладно, давай посмотрим на "Черты Машины".

Черты Машины

- 1) Невосприимчивость к естественным потребностям, т. е. ко сну, дыханию, голоду и жажде.
- 2) Иммуитет к биологическим ядам, болезням и органической живности.
- 3) Невосприимчивость к ментальным атакам.
- 4) Обязательное и постоянное потребление достаточного количества энергии.
- 5) Уязвимость ко взлому, вирусам и электромагнитным импульсам.

Ну, всё так, как он и ожидал.

Он провел ещё несколько минут, всё время поглядывая то на человека, то на ИИ. В конце концов Джастин решил, что в основном всё сводилось к разности скорости и потенциала:

Человек-изобретатель быстрее овладевает навыками и имеет ресурсы для сборки предметов с

самого начала. ИИ, с другой стороны, должен ползать где-нибудь на корточках, занимаясь гриндингом ресурсов, и он бы дольше развивал свои навыки.

Однако, Положительная сторона ИИ - это, в конечном счете, то, что он сможет применять эти навыки на гораздо более высоком уровне, создавать самые лучшие гаджеты, а также думать и реагировать гораздо быстрее, чем кто-либо ещё.

На самом деле, у меня появилась крайне интересная идея. Задаюсь вопросом, увеличение замедления восприятия времени равно ускорению развития навыков? - Джастин взглянул на Януса, который, казалось, увлечённо изучал далекое облако, по форме очень напоминающее гигантского змея.

- Янус, есть ли какой-нибудь способ получить больше очков?

- Конечно, - Янус ответил так, как будто ожидал вопроса и словно он более, чем безусловен. - Пожалуйста, сконцентрируйтесь на Усложнениях персонажа, который вас интересует. Здесь вы можете выбрать их столько, сколько вашей душе угодно, но в любом случае вы получите лишь 10 дополнительных очков.

В сознании Джастина появился длинный список Усложнений, когда он мысленно выбрал ИИ. Больше, чем две трети из них были серыми. Джастин остановился из-за странной мысли - как в его голове вообще что-либо может быть серым? Он вообще не видел этот список - было больше похоже на то, будто он вдруг просто вспомнил о нём. Поэтому Джастин предположил, что он также помнит то, чего он никогда раньше не знал, и это сейчас просто недоступно.

Он решил перестать думать о таких вещах, прежде чем заработает от этих мыслей порцию головной боли.

Тот факт, что он не мог выбрать такие Усложнения, как Семья, Работа или Физическая Инвалидность, имели смысл, но он был немного расстроен, что не сможет выбрать Секретность Личности. Наличие Ментального Нервного Тика может показаться забавной штукой, но, вероятно, это очень быстро вам надоест.

А, вот и оно!

Аутсайдер (+5 СР)

1) Вы чужеземец из далёкой страны.

2) Вы не говорите на местном языке.

3) У вас нет доступа к современным новостям мира.

4) На все социальные взаимодействия с NPC налагается штраф в 5%.

Но жизнь без разговоров для Джастина была более чем достаточной. Он и сам понятия не имел, что вообще происходит, но ему было затруднительно общаться с людьми. Да у меня вообще не будет никаких проблем с этим! Теперь, если бы только здесь было ещё Усложнение, которое бы окончательно подытожило его и без того скучную сексуальную жизнь... Хотя, если просто подумать, Аморфность тоже была не далека от этого.

Частичная амнезия (+5 СР)

Ваше недавнее прошлое - загадка.

Неважно, что с вами случилось - всё это потерялось в глубинах вашего разума.

Детали вашего недавнего прошлого могут вернуться, чтобы преследовать вас в будущем

И только сейчас персонаж Джастина собрался полностью: Инопланетный ИИ был пойман в ловушку на Земле, и нет никаких ресурсов для выживания, ни друзей, ни понятия, как он туда попал.

Он сосредоточился на идее добавления двух Усложнений к персонажу ИИ и улыбнулся, когда ему это удалось. С небольшим колебанием он распределил дополнительные 10 очков в Восприятие. Поскольку он уже решил вести медленный билд, теперь имеет смысл нагрузка только на характеристики персонажа.

Когда изменения вступили в силу, фигура ИИ расширилась и изменилась, без сомнения, благодаря идее Джастина немного помудрить с происхождением своего персонажа.

Прокручивающийся код, который составлял полупрозрачную "кожу" персонажа, потерял вид чисел и стал похож на загадочные руны. Четкая голография фигуры приобрела вид низкого, слегка сгорбленного гуманоида с маленьким туловищем и длинными руками, оканчивающимися тремя пальцами. В его широких глазах таилось хитрое коварство, а рот кривился в ухмылке. Вокруг явно витала аура лукавого.

Джастин улыбнулся.

<http://tl.rulate.ru/book/10909/277355>