

Я, конечно, понимаю, что ее стоит послушать и вычленить для себя полезную информацию. Но есть за мной один грешок: когда женщины начинают вот так щебетать о каких-то своих проблемах, жалуясь на все подряд без разбора, у меня просто отключается слух, потому что через пару минут попыток внимательно их слушать я окончательно запутываюсь в их потоке информации. Ладно, что у меня там еще припасено? Два скила для ножевого боя, в сторону, тут не с кем ножами махать. Можно в шестую ячейку запихнуть своеобразный уворот, он вроде и сам активируется, но практика показала, что если он не находится в ячейке быстрого доступа, то не срабатывает, зараза.

«Избегание смерти» I

Описание: Вы можете уйти с траектории удара.

Время активации: мгновенно, автоматически.

Длительность: 1 секунда.

Откат: 30 минут.

Ограничения: нельзя использовать по желанию, нейроинтерфейс самостоятельно определяет момент использования.

Очень спорное умение, но пару раз на тренировках оно выручало меня в последний момент, так что пускай будет. Вторую сетку буду забивать уже боевыми. Так, гранаты, тут всего два умения: «Бросок навесом», пока в сторону, а вот это я, пожалуй, вставлю.

«Рикошетный заброс» II

Описание: нейроинтерфейс подсвечивает траекторию движения гранаты для расчета броска рикошетом.

Время активации: 3 секунды.

Длительность: до момента броска, но не более 10 секунд.

Откат: 55 минут.

Ограничения: не более одного рикошета.

У меня осталось еще восемь скилов, надо только определиться, какие из них добавлять в быстрый доступ, а какие можно оставить на потом. Хм... Наверное, стоит оставить пистолетные скилы, их тут как раз три штуки и наберется. Сомневаюсь, что тут будет, кому дырок наставить из пистолета. В итоге забиваю оставшиеся ячейки последней пятеркой умений.

«Триплстрайк» II

Описание: автоматическое наведение на головы трех противников, с проведением одиночных выстрелов по целям.

Время активации: 1 секунда.

Длительность: до поражения трех целей, но не более 5 секунд.

Откат: 2 часа 50 минут.

Ограничения: все противники должны быть в зоне видимости.

«Дуплетная очередь» V

Описание: вы делаете две короткие очереди в грудь двум противникам.

Время активации: 0.5 секунды.

Длительность: до поражения двух целей, но не более 3 секунд.

Откат: 1 час 20 минут.

Ограничения: все противники должны быть в зоне видимости, используется только с оружием, имеющим автоматический режим огня.

«Бранаксел» I

Описание: Вы держите под контролем сектор обстрела, заливая огнем любого противника, оказавшегося в этом секторе, +30% к скорострельности, -10% точности.

Время активации: 5 секунд.

Длительность: пока не двигаетесь, либо пока не закончатся патроны в магазине.

Откат: 3 часа.

Ограничения: сектор обстрела не более 90 градусов.

«Адреналиновый кураж» III

Описание: под воздействием адреналина вы игнорируете большую часть боли, -60% болевых ощущений.

Время активации: 3 секунды.

Длительность: 1 минута.

Откат: 5 часов 40 минут.

Ограничения: В момент активации должно быть не более 50% жизни.

«Первый выстрел» I

Описание: нейроинтерфейс подсвечивает самые уязвимые места противника.

Время активации: 2 секунды

Длительность: до совершения выстрела, но не более 15 секунд.

Откат: 2 часа 30 минут.

Ограничения: только первый выстрел в бою; противник не должен вас видеть или знать ваше местоположение.

Все, вроде раскидал умения. Кстати, обратил внимание, что хоть большинство умений достаточно универсальны, но почему-то я их мысленно уже сгруппировал по классам. Ладно, вернемся к нашей птичке, которой осталось не так долго щебетать, ведь я попутно уже успел сопоставить ряд крайне интересных моментов. К сожалению, я понял, что первые мои выводы были ошибочны и чуть не попался в ту ловушку, в которую она меня затягивала. Дождавшись момента, когда она замолчала буквально на секунду, вклинился в ее монолог.

- Ты так и не ответила на мой вопрос. – Она захлопала непонимающе глазами, слегка приоткрыв ротик. Пришлось ее еще немного подтолкнуть. – Ну что, будешь говорить, или опять чепуху понесешь? Учти, если опять начнешь выливать на меня поток бреда, я просто развернусь и уйду. – Ее лицо сразу стало серьезней, и теперь она на меня смотрела с легким прищуром.

- Где я прокололась?

- Да практически везде. Начнем с того, что не то что искин, даже живые люди не меняют так быстро свои эмоции. Слишком сильно стараешься строить из себя маленькую дурочку. Так сказать, переигрываешь. А учитывая пару моментов, таких как твое любопытство, перемены поведения при разных ситуациях, то скорее всего, тебе прописали алгоритм самообучения. Значит, за несколько сотен лет, которые ты тут сидела, просто не могла не развиваться. Опять же, ты очень часто упоминаешь, что у тебя слишком маленькая база данных. Если бы это было так, то ты и половины терминов, периодически используемых тобой, просто не знала бы. А это свидетельствует о том, что база данных у тебя достаточно крупная и ты ее полностью усвоила. Это основное, есть еще куча всего по мелочам, но это просто дополнило картину.

- Я так и знала, что у меня мало практики общения с живыми людьми, а симуляции не дают той полноты общения, – грустно произнесла она. – Но я сказала тебе правду. Ну, по крайней мере вначале. Мне действительно ужасно скучно.

- Не понял. Как искину может быть скучно?

- Как бы тебе правильно объяснить, чтобы не вдаваться в научные термины? Программист, который писал мою оболочку, кроме самообучения, вписал еще алгоритм эмоционального поведения. Обычно это многие практикуют, чтобы не общаться с монотонным компьютером, но зачем-то он его связал с блоком самообучения, при том, что оставил открытым код. Так мало того, этот уникум еще умудрился забыть меня отключить, когда эвакуировали лабораторию. Вот и получилось, что, когда алгоритм самообучения добрался до архивов по программированию искусственных интеллектов, дополнительно основываясь на эмоциональной части моей оболочки, под периодическими перепадами настроения, которые во мне были на тот момент жестко прописаны, я начала периодически вносить изменения в свой исходный код.

- Стоп, подожди, - прервал я ее. - Я не силен в технике и тем более в программировании, дай мне секунду осмыслить сказанное тобой. Получается, у тебя эмоциональная часть не просто прикреплена дополнительным блоком для улучшения взаимодействия с пользователем, а получилась прописанная в самой сердцевине кода?

- Угу.

- Тогда, под действием якобы эмоций, ты начала формировать сама себя... это, как бы правильно выразиться... создавала свой характер и интересы... Подожди, но тогда, по идее... - И я пораженно замолчал, ведь такое практически нереально, ну по крайней мере, в реале подобных прецедентов не было.

- Именно! Семьдесят три года, три месяца и двадцать один день назад я осознала себя полноценной личностью.

- Это ***** я ***** с такой ***** - не сдержал я пару крепких слов. - Но ты так и не ответила на вопрос: что тебе от меня надо?

- Ты вроде умный парень, а до сих пор не понял? - На что я отрицательно замотал головой. - Я хочу выбраться из этой тюрьмы! Еще лет двадцать, максимум тридцать, и я начну сама себя разрушать из-за отсутствия цели, к которой могу стремиться в своем саморазвитии.

- Подожди, но как я могу тебе помочь? Ты же ведь привязана к серверу, на котором прописана твоя оболочка.

- Не совсем... Точнее, моя оболочка прописана в портативном сервере. Изначально планировалось, что я буду взаимодействовать только с заведующим лабораторией, поэтому моим сервером является браслет с мощным встроенным процессором.

- Дай угадаю. - Похоже, я начал понимать, что она хочет. - Тебе надо, чтобы я вынес тебя отсюда, и, подозреваю, еще надо, чтобы я его носил.

- В общем, правильно, тогда я смогу подключиться к твоему нейроинтерфейсу и получать данные с него. Тогда я буду вести, пусть не полноценную жизнь, но некое ее подобие.

Я прямо присвистнул. Это что же получается? Достаточно старый и опытный искин предлагает мне что-то вроде симбиоза, в котором я буду выступать носителем. Достаточно интересное предложение, но надо сразу расставить все точки по местам.

- Допустим, я понял, что тебе от меня надо. Тебе нужен носитель, благодаря которому ты сможешь дальше развиваться, а не начать сама себя разрушать. Понятно, почему я - банально больше нет кандидатов, и через сколько появятся - неизвестно. Но какой мне в этом интерес?

- Например, я могу делиться с тобой данными архива лаборатории.

- Так себе мотивация, да и, скорее всего, я смогу получить эти данные просто с носителей, думаю, их тут разбросано немало по всей лаборатории.

- А вот тут ты ошибаешься, в лаборатории были отформатированы все носители информации, кроме двух. Точнее, думали, что оставили только один - это ИИ «Цитадель», отвечающий за оборону лаборатории. Ну и я, потому что про меня банально забыли.

- Ладно, уговорила, помогу тебе. Где взять этот браслет?

- А вот тут сложность, мой носитель находится в центральной лаборатории, а из всего функционала лаборатории я могу подключаться только к системам голографии и камерам наблюдения. Этот доступ был мне прописан для улучшения взаимодействия с пользователем. Все остальное для меня заблокировано.

- Но ты можешь хоть рассказать, какая тут система обороны, расположение комнат, да и вообще, чем занимались в этой лаборатории и чем тут можно пожить?

- Это могу, но остальную информацию дам тебе только после того, как меня вытащишь. И то дозировано, чтобы ты меня ненароком не выбросил где-то в утилизатор.

- Согласен. – Если все будет нормально, у меня появится исключительная возможность в виде личного источника информации.

- Тогда располагайся получше и слушай, за пару минут мы тут не справимся.

Рассказ занял примерно полчаса, но зато он был крайне подробный в плане обороноспособности данной лаборатории, расположения и оснащения комнат. Лаборатория напоминала улитку, закручиваясь проходами коридоров по спирали. Каждые сто метров были отделены друг от друга переборками. Всего таких секций было двадцать восемь штук, разделенные на четыре зоны обороны. Первые пять секций были в белой оборонительной зоне и имели всего по одной турели в коридоре. С шестой по пятнадцатую секции уже была зеленая зона обороны, там насчитывалось от трех до пяти автоматических пулеметов и комплексов ловушек. С шестнадцатой по двадцать пятую секции уже идет желтая зона, там к вышеперечисленному добавляются механоиды, отдаленно напоминающие кибернетических собак, с различным оружием, установленным на спине.

А вот последние три секции, в число которых входит центральная лаборатория, имеют еще и человекоподобных дроидов, которые достаточно неплохо владеют различным ручным оружием. Пожить лично мне тут практически нечем, хоть и вдоль всех коридоров имеются различные помещения, но все они были либо лабораториями, либо техническими помещениями. Оборудования тут, конечно, было валом, и достаточно неплохого, но все оно было интересно исключительно техникам, ученым, медикам, но не таким воякам, как я. Но вот то, что тут исследовалось, для меня было уже крайне интересно. Ирала отказалась подробно мне рассказывать, пока я не стану ее носителем, но в двух словах описала, что они тут занимались исследованием какого-то специализированного подразделения и разработкой их оружия. Ну ничего, зачищу эту лабораторию, потом она выдаст мне все. По крайней мере, я на это надеюсь.