

Минимизация и максимизация.

В видеоиграх практикуется максимизация качеств, воспринимаемых как полезные, пока все остальные ослабляются, даже с риском получения крайне несбалансированного результата. Например, можно лишить персонажа способности говорить или выражать эмоции, чтобы получить еще несколько компенсационных очков навыков для инвестирования в боевые способности.

#

Минимизация и максимизация, вот на что он поставил.

Перед его бестелесным взором проплыло высокое окно статуса, подобное которому он видел бесчисленное количество раз в видеоиграх. И, как и бесчисленное количество раз до этого, он изучал его с беззаветной самоотдачей.

Вид: Человек (заблокировано)

Возраст: 0 (заблокировано)

Пол: Женский

Имя: ??? (заблокировано)

Потенциал роста:

Сила:

Взрывная сила: 39

Выносливость: 41

Проворство:

Гибкость: 85

Координация: 86

Разум:

Скорость обработки: 100

Интуиция: 62

Память: 100

Сила воли: 87

Жизнеспособность:

Устойчивость к болезням: 74

Устойчивость к среде (жар/холод...): 58

Исцеляющий фактор: 91

Харизма:

Красота: 94

Присутствие: 57

Восприятие: 89

Особенности:

Острая афония[1] (+190 очков)

Отсутствие мимики (в сумме: +225 очков)

Чистое тело (-26 очков)

Редкая группа крови (+12 очков)

Стерильность (+600 очков)

Идеальная память (требуется: 100 МЕМ) (-190 очков)

Амбидекстрия[2] (-38 очков)

Неназначенные очки: 0

- Фух.

- Закончил?

- Да. Я закончил.

Лист персонажа, который определит его следующую жизнь, наконец-то был завершен. В этом пустом, безликом, невыразительном пространстве было трудно определить течение времени, поэтому он не был точно уверен, сколько времени ему потребовалось, чтобы просмотреть

каждую особенность, прочитать каждый пояснительный справочный текст для каждого атрибута.

Но, в конце концов, он почувствовал себя удовлетворенным.

- Ты уверен в этом? Я признаю, что комбинирование особенностей было умной идеей, но с этим у тебя будут реальные проблемы с общением с кем бы то ни было. Письмо на бумаге очень быстро надоест. Если бы ты выбрал только одно из 'острой афонии' и 'отсутствия мимики', тебе бы это не сильно мешало, но и то, и другое одновременно...

- Я уверен.

'Острая афония' - это неспособность издавать звонкие звуки. Это включало в себя не только речь, но и крик, мычание и тому подобное. Были и другие серьезные особенности, начиная от легкого заикания и заканчивая полной неспособностью издавать звуки, которую он в конечном итоге выбрал. Например, 'немота' также была доступна в качестве опции с меньшими ограничениями, но ему нужны были дополнительные очки, чтобы подпитывать свой потенциал роста. 'Отсутствие мимики' само по себе стоило жалких 33 очка, но в сочетании с афонией его ценность просто взлетела до небес. Очень выгодная сделка. Было еще много возможностей скомбинировать такие особенности и набрать тысячи очков, но эти особенности были бы слишком изнурительными, и он не хотел быть полностью отрезанным от окружающего мира.

'Чистое тело' он взял за удобство и низкую цену. Прожив свою прошлую жизнь как затворник с сомнительным пониманием концепции личной гигиены, он, будучи связанным обществом, чувствовал себя ответственным за то, чтобы больше не разносить своё зловоние по миру. К тому же кариес вызывал чертовски сильную боль, и все, что делало его невосприимчивым к нему, приветствовалось.

'Редкая группа крови' была довольно легкой добычей в качестве компенсации за 'чистое тело'. Она может стать немного неудобной, если ему когда-нибудь понадобится какое-то переливание крови или пересадка органов, но его высокий показатель 'исцеляющего фактора' должен хорошо обойти эту проблему.

'Стерильность' была большим прорывом, начальным капиталом, который ему был нужен, чтобы уйти от низких значений характеристик, которые остались от его прошлой жизни. Он был удивлен тем, сколько очков это принесло ему, но божественное существо, которое привело его сюда, чтобы перевоплотиться, объяснило, что, независимо от того, насколько высоко он улучшил свои атрибуты, если он не мог передать их своим потомкам, это по своей сути ограничивало их ценность и влияние на мир, и, следовательно, их цену.

Были и другие интересные особенности, некоторые из которых он бы очень хотел. 'Биологическое бессмертие', например, определенно было первым, на что пал его выбор, но его цена почти в 20,000 очков была непомерно высокой. Ему пришлось бы набрать необходимые очки, обнулив все свои атрибуты и сделав свое новое тело немым,

глухим, слепым, парализованным, психически неуравновешенным... В конце концов, это попросту того не стоило.

Другим привлекательным выбором была 'система видеоигр', которая, по-видимому, позволила бы ему получить доступ к тому же окну статуса, которое он сейчас видел, даже после завершения его перевоплощения, и получать уровни и навыки, как персонаж из видеоигры. Однако она была едва ли более доступной, чем 'биологическое бессмертие', так что от нее ему тоже пришлось отказаться.

- Хмм, - пробормотало божественное существо. - Как бы то ни было, ты фактически сделал так, что стал находиться на грани того, чтобы быть сверхчеловеком, знаешь ли. Будь осторожен, чтобы не оказаться в лаборатории, где тебя будут препарировать странные старики в белых халатах.

- Наверняка это не зашло бы так далеко?

- Ну, нет, наверное, не зашло бы. Хотя тебе все равно нужно быть осторожным. Твои 94 очка в 'красоте' могут привлечь другого странного старика. Возможно, ты захочешь инвестировать в хорошую маску. Или телохранителя. Асексуального телохранителя. Я не шучу.

- ...

До того как он начал работать над своим листом персонажа, большая часть его характеристик тяготела к 20, с резким скачком в отделе интеллекта - хотя тот все еще был ниже 40 даже тогда.

Однако теперь он максимизировал два потенциала роста, которые, как он чувствовал, были наиболее важными, и, кроме того, немало других были также в районе 90.

Если среднее значение 20 представляет мою прошлую жизнь как довольно среднего человека, возможно, 'находящийся на грани того, чтобы быть сверхчеловеком' не будет преувеличением для нынешних значений. Они стабильно в 3-4 раза выше, чем были, когда я начинал.

Он был уверен, что приобретенная им идеальная память станет его главным достоянием в новой жизни. Насколько удобно было бы лишь бегло взглянуть на любой материал, чтобы иметь возможность вспомнить его спустя долгое время? Много очков было потрачено не только для того, чтобы довести его атрибут 'память' до 100, но и для покупки соответствующей особенности, но это, без сомнений, того стоило.

Были и другие интересные особенности, которые требовали максимизированных характеристик, как например, 'параллельная обработка', связанная с атрибутом 'скорость обработки', но ни одна из них не казалась столь важной, как та, которая улучшала его память. За исключением, возможно, 'исцеляющего фактора', который превратил бы его в какую-то человеческую планарию[3]. Тем не менее, учитывая цену, ему нужно было сделать выбор, и им

стала память.

‘Красота’ заставила его долго и упорно колебаться. Это казалось чем-то вроде пустой траты – слишком бесполезно и мелко, чтобы вкладывать в нее, – но, в конце концов, он не смог устоять перед соблазном потратить на это несколько очков. В справочном тексте указывалось, что красота, о которой идет речь, основана на его собственном восприятии, а это означало, что он не станет универсально привлекательным абсолютно для всех во всем мире, но это не имело значения. Найти себя красивым – это именно то, чего он хотел. Это пошло бы на пользу его недостающей самооценке. Хотя, учитывая, что он также решил сменить пол, его немного беспокоила мысль о том, что его может возбудить собственная внешность...

‘Восприятие’ также было небольшим камнем преткновения. В справочном тексте указывалось, что этот атрибут увеличит остроту всех его чувств. Проблема заключалась в том, что также было недвусмысленно указано, что высокие значения сделают все его тело чрезвычайно чувствительным к раздражителям, что звучало болезненно.

В целом, потребовалось довольно много времени, чтобы достичь удовлетворительного результата. Этому не помогли сложные взаимосвязи между различными характеристиками. Добавление двух очков там может автоматически добавить или убрать одно очко здесь. Все атрибуты были тонко связаны друг с другом, и потребовалось некоторое время, чтобы он правильно понял, как наиболее эффективно распределить свои очки для достижения наилучшего результата.

– Я несколько удивлен, что здесь нет атрибута ‘удачи’.

Задумчивый звук раздался в пустом, ничем не заполненном пространстве вокруг него:

– Хмм. Такой вещи, как удача, не существует. В любом случае, как именно будет работать этот твой атрибут ‘удачи’? Когда ты играешь в кости, движение кости определяется тем, с какой силой ты ее бросаешь, углом, под которым она ударяется о стол, давлением воздуха вокруг нее, трением между сталкивающимися поверхностями и так далее и так далее... Почему твои атрибуты, которые влияют только на тебя самого и ни на что другое, должны повышать вероятность того, что твои кости приземлятся на определенные грани? Это чушь. Чушь, уверяю тебя.

– Если вы так говорите.

– Я действительно так говорю. На самом деле, мой пример с кубиками даже не очень хорош, потому что у тебя, по крайней мере, есть некоторая степень контроля над результатом. В человеческих силах научиться нескольким трюкам и заставить кости делать то, что ты хочешь. Но предположим, что тебе на голову угрожает упасть метеорит из космоса. На него будут воздействовать гравитация, космические силы и все такое. Как твой атрибут ‘удачи’ заставит тебя увернуться от метеорита? Собирается ли он изменить гравитацию? На расстоянии половины солнечной системы от тебя, даже не подозревающего об опасности? Итак, если это не чушь, то я не знаю, чем она еще может быть.

- Знаешь, тебе не нужно меня убеждать. Я уже более чем доволен текущими листом характеристик.

- Верно. Да, кстати, помни, что это не настоящие характеристики. За исключением некоторых врожденных – таких как твоя память – эти значения отражают только то состояние, в котором ты окажешься по достижении зрелости, в 24 года. Даже в этом случае на конечный результат будет влиять то, как ты проживешь свою жизнь. Если ты проведешь свои юные годы, нюхая асбест, натирая лицо о терку для сыра, питаешься нездоровой пищей и живя как, в целом, никчемная плесень, ты никогда не получишь всех преимуществ от выбора, который сделал сегодня. Чистая жизнь, мальчик – девочка, извини. Чистая жизнь – это ключ к успеху.

- Чистая жизнь довольно трудна в наши дни.

- Ну, я полагаю, это правда, по крайней мере, в мире, из которого ты пришел, но твой исцеляющий фактор достаточно силен, чтобы растворить большинство окружающих канцерогенов и тому подобного, прежде чем они накопятся и негативно повлияют на твое здоровье, так что у тебя есть фора в этом вопросе. Просто, знаешь, приложи усилия.

- Так и сделаю.

- Кстати, это также верно и в обратном направлении. Если ты хорошо поработаешь, то вполне можешь в конечном итоге превзойти значения, которые выбрал сегодня, и стать настоящим сверхчеловеком, а не просто находящимся на грани того, чтобы быть сверхчеловеком. В конце концов, все зависит от тебя. Ты просто создал основу сегодня. Понял?

- Понял.

- Хорошо. О, кстати об этом, почему ты решил сменить пол? Твой выбор отказаться от своей способности к рождению может позволить тебе избежать некоторых обременительных аспектов обладания женским полом – а именно менструации – но я могу сразу сказать тебе, что поначалу это все равно будет немного обескураживать. В конце концов, ты уже прожил более 50 лет как мужчина.

- Чтобы измениться. Чтобы встряхнуться. Создание нового листа персонажа не очень увлекательно, если ты просто воссоздаешь того же персонажа, за которого играл раньше. Важно время от времени пробовать что-то новое.

- Эм, ты же понимаешь, что это не игра, верно? Это твоя жизнь. И у тебя не будет другого шанса на реинкарнацию. В следующий раз, когда ты умрешь, все будет кончено.

- Я знаю. Я доволен своим выбором.

- Хорошо. – Божественное существо на мгновение остановилось, и в абсолютной пустоте

воцарилась полная тишина, прежде чем вернулся звук. - Ты очень решителен. Я ценю это, чего бы оно ни стоило.

- Спасибо.

- Мне любопытно. Ты бы изменил даже свой вид, если бы тебе позволили? Ты бы отказался от своей человечности и превратился во что-то другое?

- Без колебаний.

- Хах. Интересно. Ты хочешь, чтобы я разблокировал это поле? Я могу это сделать, если ты хочешь.

- О, конечно. Спасибо.

- Не проблема. Вот. Взгляни.

Когда он бросил еще один взгляд на верхнюю часть листа персонажа, поле для его вида действительно было разблокировано. Он сосредоточил на нем свое внимание на несколько мгновений, и появился выпадающий список.

Вид

- > Человек
- X Эльф
- X Орк
- X Дворф
- X Вампир
- X Фея
- X Ангел
- X Демон
- X Ламия
- X Бог
- X Гоблин
- X Ледяной Элементаль

- X Огненный Элементаль
- X ...

Список продолжался, казалось бы, бесконечно. Некоторые варианты были ему хорошо знакомы, но о других он просто никогда раньше не слышал. Там было краткое описание каждого вида с их основными характеристиками и отличиями от людей, и он мог сказать, что большинство из них были интересны сами по себе, и что ему потребовалось бы много времени, чтобы сделать выбор, если бы ему пришлось пробираться через все эти данные.

Однако ему и не нужно было этого делать.

Потому что, хотя само поле было разблокировано, и он мог открыть выпадающий список, все опции, составляющие сам список, были отключены. Он не мог выбрать ни одно из них, кроме 'человека'.

- Все варианты выделены серым, - нерешительно сказал он.

- Нет, нет. Просто все доступные варианты, которые ты можешь выбрать в соответствии с твоей текущей кармой, теряются в массе недоступных. Как я и думал, этот список слишком длинный для легкого прочтения, не так ли? Ты хочешь, чтобы я его отфильтровал?

- Пожалуйста.

Так эльф, демон и бог действительно не могли быть выбраны. Он не мог не чувствовать разочарования, особенно после приятного сюрприза, который преподнесло ему божественное существо, позволив ему изменить свой вид.

бип

С тихим электронным звуком выпадающий список внезапно очистился почти от всего содержимого, оставив лишь несколько вариантов выбора.

Вид:

- > Человек
- > Амеба
- > Таракан

И это было все.

- ...

- ...

- Ты шутишь?

- Ну, да. На самом деле, так оно и есть. Пфффф, хахаха, извини, это было подло. - Выпадающий список внезапно исчез, и поле на листе персонажа вернулось в свое предыдущее состояние, заблокированное на значении 'человек'. - На самом деле, ты вообще не можешь изменить свой вид. Извини за это.

Бесформенная, аморфная душа, которой он теперь был, испустила вздох:

- Хотя бы мой новый пол - это не шутка, не так ли? Мне действительно разрешено его менять?

- Да, здесь нет проблем. Смена пола - это нормально.

- Хорошо.

- Верно. Тогда последнее предупреждение. - Голос божественного существа внезапно стал серьезным и официальным. Торжественным. - Ты согласился пройти через процесс реинкарнации. Как тебя предупреждали ранее, этот шанс стоит недешево. Твои испытания начнутся, как только ты повзрослеешь. Будь готов, человек.

- 24 года, кажется, вы говорили?

- Именно.

- Это какой-то закон природы? Рост человека неизменно заканчивается в 24 день рождения?

- Нет. Это просто время, к которому твое тело будет откалибровано, так что ты полностью раскроешь свой потенциал и будешь отправлен на первое испытание в легко запоминающуюся дату. Другие люди также полностью созреют примерно в этом возрасте, но для них это не определено с точностью до дня или даже до месяца.

- Понятно. Вы действительно не можете сказать мне, какую форму примут эти испытания?

- Не могу. Что я могу тебе сказать, так это то, что они будут трудными.

- Хмм.

- Однако трудное не означает невозможное. Запомни это. Всегда есть способ добиться успеха. Я не собираюсь бросать тебя в смертельную ловушку. Я здесь не для того, чтобы мучить тебя ради собственного большого развлечения.

- Теперь я начинаю беспокоиться...

Смешок эхом разнесся по всему пустому пространству, и он - теперь уже она - почувствовал, как само его естество содрогнулась от этого.

- Наслаждайся своей новой жизнью, человек.

С этими словами маленький, трепещущий клочок души, который плавал в абсолютной пустоте, просматривая и возясь с листом персонажа, медленно рассеялся, направляясь к своей новой жизни.

Вскоре вся пустота снова погрузилась в тишину и покой.

1. Афония - полное отсутствие голоса. Больной говорит шепотом различной громкости и внятности. При попытках фонации на кашле появляется громкий звук голоса (в отличие от органических нарушений). При этом напрягаются мышцы шеи, гортани, брюшного пресса, краснеет лицо.

2. Амбидекстрия - врожденное или выработанное в тренировке равное развитие функций обеих рук, без выделения ведущей руки, и способность человека выполнять двигательные действия правой и левой рукой с одинаковой скоростью и эффективностью.

3. Планария — один из многих плоских червей традиционного класса Turbellaria. Является модельным объектом для изучения регенерации у многоклеточных.

Если вас раздражает прокручивать страницу вверх или вниз, то не делайте этого. Seriously, просто выделите текст, скопируйте и найдите значение того или иного слова в каком-нибудь поисковике. Эти пояснения скорее для тех, кто хочет сохранить трафик, скачал главы и не может зайти в интернет, или же для тех, кому удобнее все делать на одной странице, так как, по-моему, скролить туда-сюда совсем неудобно. Если кто знает, как сделать всплывающие после клика/нажатия на определенное слово/символ поясняющего текста, напишите мне или дайте ссылку на инструкцию. Сам я ее не нашел.

<http://tl.rulate.ru/book/75680/2250798>