

Глава 10. Возвращение в деревню и поиск наставника

В любой уважающей себя начальной деревне обычно можно встретить стандартный набор персонажей: старосту, жреца, наставника боевых искусств, аптекаря или лекаря, кузнеца, плотника, портного, повара, оценщика и лавочника. Каждый из них представляет одну из базовых игровых профессий. Если игрок хочет освоить какой-либо навык, ему первым делом нужно отправиться к ним в ученики. Конечно, если вы верите, что способны перерыть землю в поисках потерянного фолианта и выучиться самостоятельно, можете игнорировать этих NPC — уровень их мастерства всё равно не слишком высок.

Поскольку игровой опыт здесь делился на «гражданский» и «военный», наставники тоже следовали этому разделению. Староста и жрец считались гражданскими чинами, и учиться можно было у любого из них. Однако староста вечно был завален делами и редко брал учеников, поэтому подавляющее большинство игроков отправлялось к жрецу. Наставник боевых искусств, как и положено, обучал ратному делу, но в начальной деревне его уровень был низок — у него можно было перенять лишь общие азы. Для постижения глубоких техник игрокам приходилось искать истинных мастеров в большом мире.

Для Хо Сяо и его спутников, получивших с детства разностороннее воспитание, вопрос «гражданское или военное» не стоял — они намеревались учиться у обоих мастеров. Куда больше сомнений вызывал выбор ремесленного навыка.

Список профессий был привычным: шахтёр, аптекарь, лекарь, кузнец, повар, оценщик. Имелись и более специфические: плотник, строитель, садовник, портной, танцор... Но их выбирали редко: во-первых, специфика была неясна, во-вторых, звучали они как-то бесперспективно.

На обратном пути в деревню Баоцзи без умолку излагал свою игровую философию:

— Хочешь разбогатеть — есть два пути: либо грабить на дорогах, либо варить микстуры.

Остальные трое лишь презрительно фыркнули. Даже такой «зелёный» в играх человек, как Хо Сяо, не глядя сорил сотнями золотых, так что понятие о деньгах у этой компании было весьма специфическим. Тратить время на медицину или фармацию только ради заработка им казалось невыносимо скучным.

Сам Баоцзи, к слову, тоже не подался в лекари: он выбрал горное дело и кузнечное ремесло. Цзян Сяоцян занялась шитьём и танцами, а Таньхуань предпочёл навыки оценки.

Предложение податься в медицину Хо Сяо безжалостно отверг. Обойдя деревню, он, наконец, остановил свой выбор на профессии, которая заставила друзей замереть в недоумении.

— Садовник...

Услышав решение друга, Баоцзи впал в ступор.

— Почему это звучит настолько... — он замялся, подбирая слово, — настолько безнадежно?

Он искренне не понимал, чем руководствовался его товарищ. Садовник — и что с этим делать?

— Ничего особенного, просто на этом опыт растёт быстрее, — лаконично ответил Хо Сяо. — Я только что заглянул на форум: до того как станешь мастером, у садовников параметры интеллекта и жизненного опыта растут стремительнее всего.

Баоцзи оставалось лишь вздохнуть.

— Человек, одержимый опытом...

Как вскоре выяснилось, с точки зрения прироста характеристик садоводство и впрямь было идеальным выбором.

Поскольку желающих копаться в клумбах почти не нашлось, мастер-садовник буквально не отходил от Хо Сяо. Он давал ему персональные уроки: учил различать растения, объяснял их свойства, правила посадки и ухода, вбивая в голову основы ботаники.

Энтузиазм мастера не знал границ — он водил Хо Сяо по всей деревне, показывая редкие виды флоры, заглядывал даже в частные дворы других NPC. Заодно Хо Сяо перезнакомился едва ли не со всеми жителями поселения.

Пока шло обучение, показатели интеллекта и ремесленного опыта Хо Сяо неудержимо ползли вверх. И хотя со временем рост замедлился, общий объём накопленного багажа впечатлял.

Войдя во вкус, Хо Сяо с головой погрузился в мир трав и цветов. Другим ничего не оставалось, кроме как оставить его в покое. Понаблюдав за ним какое-то время и убедившись, что помощь не требуется, они разошлись по своим делам, пообещав вернуться, как только он закончит учёбу и отправит им «летающее письмо».

В игре пролетели сутки. Хо Сяо поднялся до 7-го уровня. И хотя все очки характеристик автоматически ушли в интеллект, его это не беспокоило. Главное, что такая прокачка шла куда быстрее унылого истребления монстров. Честно говоря, Хо Сяо не слишком любил насилие — охота на кур или вырубка деревьев в одиночку казались ему занятием довольно нелепым.

Однако даже самое полезное дело приедается. Бесконечная теория ботаники и садоводства начала утомлять. В игровом мире наступила ночь, и шкала выносливости Хо Сяо опустилась до критической отметки. Перед глазами замигало системное предупреждение: «Уважаемый игрок, ваше тело в реальности испытывает голод. В целях сохранения здоровья рекомендуем

немедленно покинуть систему».

Устроившись на ночлег в деревенской таверне, Хо Сяо вышел из игры.

Возвращение в реальность всегда сопровождалось странным чувством — тело словно не попевало за мыслями, становясь неповоротливым. Чжоу Юй попытался приподняться в игровой капсуле, но голову повело. Пришлось посидеть несколько минут, приходя в себя, пока сознание окончательно не синхронизировалось с физической оболочкой.

Ещё на этапе открытого тестирования многие жаловались на этот эффект «лунатизма» — рассинхронизацию разума и тела после сессии. Гэ Юнь И Янь тогда объяснил, что это неизбежно: мозг ещё не привык к разделению умственной и физической активности. Со временем, когда нарабатывается привычка, дискомфорт исчезнет. И действительно, к концу теста жалобы прекратились.

Почувствовав твёрдую почву под ногами, Чжоу Юй выбрался из капсулы. Мышцы не затекли — технология микроэлектронного массажа, предложенная Гэ Юнь И Янем, работала безупречно.

Чувство голода усилилось. Взглянув на часы, Чжоу Юй удивился: был уже час дня. Он зашёл в игру около девяти утра. Соотношение игрового времени к реальному составляло 6:1. То есть за три с лишним часа в реальности он прожил в игре целые сутки. И за этот срок он усвоил объём знаний по садоводству, на который в обычном мире ушёл бы целый день.

Эта мысль натолкнула его на интересные выводы.

Корпорация «Дася Лунцюэ», созданная Чжоу Юем, специализировалась на компьютерных технологиях: от софта до сложного «железа», включая оборонные заказы. Но за рамки IT и смежного материаловедения компания не выходила.

Чжоу Юй не вникал в детали маркетинга или конкретные линейки продуктов, зная лишь, что все технологии, предоставленные Гэ Юнь И Янем, имели одну цель — продвижение «Солана». Ему нравилось ощущение, что его компания потрясает мир, а статус Китая на международной арене неуклонно растёт.

Но не слишком ли узко они используют эти возможности?

Спустившись в столовую и приступив к обеду, Чжоу Юй позвонил Гэ Юнь И Яню.

— Гэ Юнь, тебе не кажется, что ограничиваться только компьютерной индустрией — это преступное расточительство твоих технологий? — прямо спросил он.

— Вот как? — послышался в трубке вопросительный голос. — Что ты имеешь в виду?

Чжоу Юй воодушевлённо изложил свою идею:

— Послушай, разница во времени шесть к одному. То есть знания, на изучение которых в реальности нужно пять дней, в игре усваиваются за один. Сейчас люди защищают докторские к двадцати восьми годам. Если использовать «игровое время» для обучения, мы могли бы получать учёную степень чуть ли не в шесть лет!

Наступила недолгая тишина. Наконец Гэ Юнь И Янь ответил:

— Юй, теоретически ты прав. Но на практике это означало бы, что мозг должен выдерживать шестикратную нагрузку в единицу времени. Ты задумывался, способен ли человеческий разум на такое?

Чжоу Юй опешил:

— Но... я провёл в игре целый день, изучая садоводство, и чувствую себя прекрасно.

— Стал бы я открывать игру, будь это опасно? — парировал ИИ, и в его голосе проскользнули поучительные нотки. — Ты не чувствуешь дискомфорта по двум причинам. Во-первых, время обучения было невелико. Во-вторых, в игре задействована вспомогательная система. От мозга не требуется работать на пределе сил, чтобы запомнить и проанализировать информацию. Когда ты изучал ботанику, тебе не нужно было зазубривать названия и свойства растений — система фиксирует, что ты «выучил» предмет, и при взгляде на растение просто выводит нужные данные перед глазами. Это костыль, внешняя память.

Чжоу Юй признал справедливость этих слов.

— Твоя задумка не безнадёжна, — продолжил Гэ Юнь И Янь. — Мои расчёты показывают: если установить соотношение 1,2 к 1 и составить грамотный план, можно эффективно сократить сроки обучения без побочных эффектов.

— 1,2 раза... — Чжоу Юй прикинул в уме. — Ну, получить докторскую к двадцати трём тоже неплохо.

— Боюсь, и это невозможно.

— Почему?

— Твои расчёты подразумевают, что ребёнок начнёт учиться по этой методике с рождения. Но, согласно кривой физиологического развития человека, до шести лет такие методы вообще противопоказаны. С шести до тринадцати лет коэффициент не должен превышать 1,05. С тринадцати до шестнадцати нагрузку можно плавно повышать, и только к восемнадцати годам допустим порог в 1,2. Иначе велик риск необратимых повреждений нервной системы. В итоге

весь путь от рождения до докторской степени сократится максимум на три-четыре года.

Чжоу Юй почувствовал разочарование. Это было похоже на обещание золотой жилы, которая на поверку оказалась крохотным самородком.

— И нет другого способа? — спросил он без особой надежды.

Гэ Юнь И Янь помолчал, словно раздумывая, и ответил:

— Вживление биочипов в мозг?

Чжоу Юя передернуло. Одна мысль о чипе в собственной голове вызывала неприятное чувство, будто в горле застряла рыбья кость. Возможно, спецслужбы были бы в восторге, но для обычного человека это звучало пугающе. Полумеханизация людей — сомнительная перспектива.

— Есть что-то ещё?

— Теоретически можно записывать данные напрямую в нейронные связи с помощью специального оборудования. Но человеческий мозг изучен мной ещё не до конца, так что до клинических испытаний далеко.

— А чипы уже можно вживлять? — удивился Чжоу Юй.

— В теории — да. Но на практике есть проблемы.

— Какие?

— Например, у нас нет хирургов, способных провести такую операцию.

— А если начать их готовить прямо сейчас?

— Чтобы вырастить специалиста, способного на самостоятельную работу такого уровня, потребуется от десяти до двадцати лет.

— И обучение в виртуальной среде не ускорит процесс?

— Нет. Теорию выучить легко, но микрохирургические навыки требуют реальной, физической практики, — Гэ Юнь И Янь привел простую аналогию. — Это как смотреть, как кто-то ловко чистит яблоко. Кажется просто, пока сам не возьмёшь нож в руки.

— Понятно. Ясно, — уныло отозвался Чжоу Юй.

Ему казалось, что у него отобрали даже тот маленький самородок, оставив лишь его фотографию.

<http://bllate.org/book/17531/1701838>