

К тому же оказалось, что физическая развитость тела напрямую влияет на эффективность “Ускоренного мышления” и “Разделения сознания”.

Конечно, это не означало, что, став “ванпанчменом”, это автоматически делает меня мастером магии Института Атласа. Эти две способности всё же оставались магическими и требовали постоянного изучения и практики. В какой-то момент моих тренировок меня посетила одна “светлая” аналогия: если сравнить мастерство Алхимии Атласа с навыками в онлайн-шутерах, то “Ускоренное мышление” и “Разделение сознания” можно сопоставить с игровыми навыками, скоростью реакции и отточенными игровыми рефлексами, в то время как физическое тело — это аппаратное обеспечение, на котором ты играешь. Чем мощнее и лучше твоё “оборудование”, тем легче тебе проявить весь свой потенциал. Конечно, можно побеждать всяких нубиков и на слабом компьютере, но для сражений с настоящими профессионалами требуется топовое железо.

Вспоминая об этом сейчас, поначалу, всё моё естество отрицало сам путь становления каким-то фанатиком боевых искусств или бродягой-самураем, рыскающим в поисках битвы не на жизнь, а на смерть. В конце концов, как среднестатистический челепиздрик, выросший в обычном мире, я отбрасывал саму мысль о реальных боях. Это казалось мне таким же абсурдным, как добровольно стать наёмником и отправиться воевать в горячие точки. Кто в здравом уме захочет такого?

Однако, с каждым днём я всё больше понимал, что избежать этого пути не получится. Каждый урок по магии с Томоз, каждый спарринг с сестрой и каждый разговор по душам с матерью приносили мне понимание одного важного аспекта — начав изучать магию, я неизбежно столкнусь с тёмной стороной сверхъестественного мира. И к тому времени я должен быть готов, иначе это может плохо кончиться не только для меня, но и для всей нашей семьи. По сути, произошел тот самый легендарный момент с “Ты сильнее потому, что Сатору Годжо”, то есть меня поставила раком реальность, в которой я оказался, продиктовав свои правила, а я вместо того, чтобы возразить, лишь ответил громким: “Сэр, да сэр!”.

Хотя, всё было не так уж и плохо. Ведь чем больше я узнавал об этом мире из исторических сводок, автобиографических книг и рассказов самой Микото, тем меньше сомнений у меня оставалось в том, что судьбоносная встреча со злыми ребятами неизбежна. А спустя четыре месяца тренировок я так и вовсе осознал, что это не просто очередная фэнтезийная идеология, а самый обычный закон джунглей, адаптированный под реальность, где по человеческому миру ходят живые Боги.

В каком-то смысле, жизнь в этом мире напоминала жизнь в стране, где у каждого гражданина было по несколько десятков единиц оружия. Я же вёл себя как пацифист, пытаюсь привнести в этот хаос хоть немного нормальности, и в итоге сам становился безумцем среди всей “нормальности” этого мира.

“Черт, да я был грёбаным Егором Чичериным, но с уклоном в нигилизм кота Леопольда!” — и я бы не сказал, что это был комплимент.

В любом случае, всё сошлось в понимании того, что магия — это не детская игрушка или способ самоудовлетворения своих неизменных и порой очень глупых желаний, а часть реальности, которая может быть гораздо опаснее, чем можно себе представить. Поэтому способность защитить себя и главное готовность к этому — это не просто опции, а жизненно необходимые факторы.

“К тому же, я не собираюсь становиться плаксивой киской, стремящейся к максимально

обыденной человеческой жизни. Ныть какой этот мир жестокий, а я такой добрый и просветленный... Гребаное лицемерие! В конце концов, если бы нормальная жизнь и идеалы милосердия были для меня столь важны, то не стоило даже начинать изучать магию," — именно к такому выводу я пришёл. И, честно говоря, я вздохнул полной грудью, искренне осознав и приняв факт того, что как-то слишком уж быстро изменился...

Ладно! Хватит философствовать, как какой-то двадцатилетний блогер, рассуждающий о смысле нашего бренного существования. Пора возвращаться к чему-то по-настоящему крутому. А то, чего я добился в магии, нельзя было описать иначе как круто... ну, может, ещё подошло бы "пиздатое", но это имя прилагательное я приберегу на потом.

Я довольно быстро осознал, что в моём нежном возрасте, когда я ещё не стал мишенью для различной сверхъестественной шпаны, моя главная задача — сосредоточиться на развитии Алхимии Атласа. Ведь, во-первых, сейчас мне не нужно было стремиться к освоению разрушительных и сложных заклинаний. Во-вторых, даже если бы такая необходимость возникла, мой текущий уровень магической силы просто не позволил бы это сделать. Поэтому было логично сначала заложить прочную основу для будущих магических достижений, как бы "встать на ноги".

Итак, на дворе две тысячи четвёртый год.

Вопрос: как можно развить "Ускоренное мышление" и "Разделение сознания" в условиях только начинающегося технологического бума и без каких-либо магических приблуд?

Для ответа на этот вопрос сначала нужно было понять, как вообще можно развивать эти две способности. И здесь всё оказалось проще, чем я ожидал. Несмотря на сложное описание Алхимии Атласа, звучащее как: "Магия Института Атласа представляет собой соединение науки и колдовства, специализирующееся на методах мышления, которые используют человеческое тело в качестве арифметической единицы для преобразования явлений и их реализации", основа её работы оставалась такой же, как и у любой другой магии, — магическая энергия. Однако к этому также добавляется так называемая сила разума. Как прилежный ученик, я уже знал, что и магическую энергию, и силу разума можно развивать, подобно мышцам, путём постоянного их использования и тренировки.

Таким образом, чтобы развить "Ускоренное мышление" и "Разделение сознания", мне нужно было усилить свою силу разума. То есть устроить самую что ни на есть физическую подготовку для своего мозга!

Так вот, как мне, шестилетнему ребёнку, развить эту вашу силу разума? Всё правильно — шахматы!

В условиях, когда мозг должен работать на пределе своих возможностей, блиц-шахматы с компьютером оказались одним из самых простых, доступных и действенных методов тренировки. К настоящему времени, топовые шахматные программы уже успели победить сильнейших шахматистов мира, и я решил взять реванш за человечество!

Прежде всего нужно было установить правила для повышения эффективности тренировки: первое — это должны быть блиц-партии, где на всю игру отводится десять минут, то есть по пять минут для каждого игрока; второе — необходимо играть, как машина, просчитывая в уме все возможные ходы, избегая интуитивных решений. Второе правило было особенно важно, так как оно исключало использование опыта и заставляло полагаться исключительно на расчёты.

Начало моей битвы с компьютерами было плачевным — я проигрывал одну партию за другой в

течение трёх с половиной месяцев, иногда сводя их вничью, если снижал уровень сложности. Однако, несмотря на постоянные поражения, мой мозг не стоял на месте. Он медленно, но верно, двигался к тому, чтобы однажды заткнуть за пояс бездушные машины.

Первое, чему я научился, это куда более эффективно и “плавно” разделять своё сознание. Представляя свой разум в виде двух комнат с четырьмя мыслительными процессами, я превратил его в подобие двухъядерного процессора с четырьмя потоками. Это позволило мне использовать магию как естественную часть себя, без особого напряжения и несоответствия, конечно, пока хватало магической энергии. Я мог одновременно сосредотачиваться на просчете ходов как со своей точки зрения, так и с точки зрения оппонента, распределяя на эти задачи по одному ядру и двум потокам. Параллельно этому развивалось и “Ускоренное мышление”, позволяя мне замечать мельчайшие детали, вроде взмаха крыла колибри, что я проверил в зоопарке.

Но даже при таких достижениях, победа над машиной всё ещё была недостижима. Однако, всё изменилось неделю назад. В какой-то момент, полностью погрузившись в игру и расчёты, я сам того не заметил, как “Разделение сознания” вышло на новый уровень.

“Я словно отлично посрал, после того как долго-долго тужился...” — то чувство свободы и легкости можно было передать разными аналогиями, но эта была моей любимой.

Выйдя на уровень официального члена Института Атласа, я смог разделить свой разум на три комнаты, что вывело мои возможности на совершенно иной уровень. Общее усиление напоминало геометрическую прогрессию — теперь я мог вести двадцать семь одновременных мыслительных процессов.

“Я превратился из “intel core i3” в “intel core i что-то там” с тремя ядрами и двадцатью семью потоками”, — и это, скажу честно, было просто ахуенно!

С тремя отдельными ментальными комнатами, каждая из которых управляет девятью мыслительными процессами, я мог одновременно играть в шахматы, читать научную работу, посвященную Силе Лоренца, и решать математические задачи университетского уровня. Но, что было куда долгожданнее, я мог сосредоточить всю эту вычислительную мощь на одной цели — одолеть шахматную программу! В купе с вышедшим на новый уровень “Ускоренным мышлением”, которое развилось вместе с “Разделением сознания”, мне наконец-то удалось совершить подобный подвиг! Мой первый блиц с самой передовой шахматной программой, доступной мне, завершился вничью, что, впрочем, объяснялось процессом адаптации к новому уровню мощностей моей магии. А вот во время второй партии, я просто “вынес мусор”, так сказать: “Выебал и высушил зазнавшуюся машину”.

С чувством выполненного долга, я позволил себе немного похвастаться, называя себя “Т-800”, после чего решил проверить свои пределы и начал “Сеанс одновременной игры” — массовое шахматное мероприятие, в котором сильный шахматист играет одновременно против большого числа соперников. Я же, за неимением друзей и социальной отстраненности, решил сыграть сразу против десяти шахматных программ. Единственным изменением был режим, я решил выбрать “рапид”, где каждому игроку вообще даётся по десять минут. Этот режим должен был дать больше времени на анализ для компьютеров, ведь теперь мой разум функционировал почти как машина, из-за чего шахматные программы не успевали в полной мере использовать свой потенциал в условиях блица.

Эта идея сработала как нельзя лучше. Усложняя игру и давая больше возможностей шахматным программам, я заставлял свой мозг работать на пределе своих возможностей.

Приятным побочным эффектом игры сразу с десятью оппонентами стало значительное улучшение памяти. Из-за второго правила, я не мог использовать функцию — “я чувствую, что нужно сыграть так — обдумаю, к чему это приведёт”, а потому мне приходилось запоминать все просчитанные комбинации для каждой отдельной партии, чтобы не начинать каждый раз сначала.

В общем, я развлекался как мог, и к трём-четырёх часам физических тренировок с сестрой прибавилось ещё два-три часа практики с "Ускоренным мышлением" и "Разделением сознания".

Единственным побочным эффектом такого графика был невероятный аппетит и просто безумная потребность в сахаре. Что, впрочем, было решено мамой на ура. А вот кариес, который я сто процентов заработаю такими темпами, был уже моей собственной проблемой, с которой нужно считаться. Хотя, не мне жаловаться, ведь чего стоит разрушенная эмаль и дентин, если на другой чаше весов стоит магия, Карл!

Так, я хочу извиниться за то, что изначальная информация о "Разделении сознания" была немного некорректна.

Меня немного смущал тот факт, что "Разделение сознания" было довольно слабой магией для чего-то, что носило такое имя. Поэтому, прошерстив парочку англоязычных вики и фанатских сообществ, я пришёл к выводу, что данная магия работает чуть иначе, чем я изначально описывал.

Объясню на примере магии, который приводил один парень в комментариях к фф. "Разделение сознания" на три комнаты с тетрацией первого порядка не даёт возможности создавать сразу 27 заклинаний, вместо этого каждая комната будет отвечать за одно заклинание. То есть на одну комнату и девять мыслительных процессов будет приходиться по одному заклинанию.

А это так, мысли вслух. По идее, вместе с "Ускоренным мышлением" скорость, с которой гг будет создавать магию, будет просто безумна.

<http://tl.rulate.ru/book/114079/4446669>