

В кабинете воцарилось молчание, которое, впрочем, пришлось нарушить все тому же маркетинговому. Как-никак, это была его работа.

— У вас есть идея того, какая игра выйдет первой?

— Да, я хочу создать игру «Щит и меч» о сражениях. Думаю, она найдет свою аудиторию. О сюжете поговорим позже, но скажу лишь, что в виртуальной реальности человек сможет чувствовать все: и тяжесть щита, и холод меча...

— Поймите, но разве воздействие на мозг не может его как-то повредить? Мы не подожжем мозги своим покупателям? Ну, знаете, как яйцо в микроволновке. Бах! И мозг взорван.

— Вау-воу-воу! Вам лучше ничего не говорить про микроволновку. Будет плохо, если мы распугаем всех своих потенциальных клиентов такими слухами. Поэтому, пожалуйста, воздержитесь от подобных высказываний до старта продаж. Да и после — тоже.

— Но, мистер Старк, разве воздействие на мозг не может изменить человека? Это ведь такая опасная материя!

— Поверьте, технология совершенно безвредная. И...

Внезапно Марк махнул рукой, не желая продолжать объяснение. Было очевидно, что говорить с этими динозаврами бесполезно. Лучше потратить эти пару минут на то, чтобы продумать новый сюжет или даже коллаборацию. Атака на Титанов прекрасно продавалась бы на рынке!

Оставшуюся часть собрания Марк провел в своих мыслях, совершенно не слушая окружающих. Как только встреча закончилась, Марк сразу же помчался в свою лабораторию. Несмотря на то, что он нормально не спал уже довольно продолжительное время, ему не терпелось испытать кое-что новое.

Совершенно глупое замечание одного из мужчин о мозге и микроволновке натолкнуло Марка на идею о том, что он вообще-то прав. Так, в одном из аниме было устройство под названием «Нейролинкер». Нейролинкер был оснащен терминалом квантовой связи, который мог подключаться к глобальным и локальным вычислительным сетям, обеспечивая беспроводную связь квантового масштаба с клетками мозга. Нейролинкер мог передавать имитированную сенсорную информацию в мозг, а также устранять различные ощущения в реальном мире. Со временем Нейролинкер в мире этого аниме даже заменил собой сотовый телефон.

Огромная вычислительная мощь просто переместилась в головы людей! Но и это еще не все. Нейролинкер в аниме мог делать людей умнее. Причем как в виртуальной реальности, так и в настоящем мире.

Однако в аниме у Нейролинкера были некоторые особенности, которые не позволяли бы

использовать его Марку. Во всяком случае в том виде, в котором он существовал там. Так, пользователь должен был носить Нейролинкер с рождения.

Конечно, Марк не собирался создавать Нейролинкер для продажи. Он понимал, что это — слишком большая ответственность. Нейролинкер смогут использовать террористы и мошенники, а Марк этого не хотел. Он мечтал лишь о создании собственной виртуальной лаборатории. Ну, и о разгоне скорости своего мозга в несколько десятков раз.

С учетом того, как стремительно возрастала нагрузка на Марка, такой «пинок» точно не был бы лишним. Ему нужно было быть умнее, быстрее и сообразительнее. Однако прямо сейчас браться за разработку парень не хотел: для действительно сложных задач он слишком устал. У него просто не было сил на то, чтобы думать над сложными формулами и техническими решениями. Он был слишком вымотан.

Поэтому пока Марк собирался просто заняться теорией. Ему не хотелось копаться с чипами и программами: он откинулся на диван, взял уже остывший и немного зачерствевший чизбургер, пробуя сосредоточиться на том, как можно обойти все сложности эксплуатации Нейролинкера.

Так, Марк планировал использовать свои наработки по созданию виртуальной реальности и Доминатора, чтобы установить связь мозга с машиной. Потом, он собирался использовать магнитные волны, чтобы заставить мозг резонировать. Кто бы что ни говорил, а идея с микроволновкой зацепила Марка.

Однако тут и была главная проблема: мозг не мог находиться в таком состоянии слишком долго. Это приводило к его перегрузке. И дальше было два сценария: либо Нейролинкер отключается, либо человек теряет сознание. Ведь такое воздействие на мозг воспринималось бы им, как перегрузка.

Чтобы преодолеть второе ограничение приложения, увеличивающее продолжительность разгона Марку надо было придумать систему, которая позволяла бы мозгу продолжать находиться в состоянии резонирования. Но вот что для этого можно было сделать парень не знал: его очень сильно клонило в сон.

Вдруг, Марк широко зевнул, и его осенило! Во сне наш мозг испытывает куда меньшие нагрузки. Во всяком случае, сенсорные. Если же хорошо его питать кислородом, можно было продержаться в этом состоянии чуть дольше. А этому способствовала бы капсула для сна.

Еще очень давно Марк создал ее прототип: Тони ужасно храпел с перепоя, поэтому будил Марка, мешая тому спать. Чтобы хоть как-то изменить ситуацию, Марк и придумал капсулу для сна, которая будет обеспечивать Тони комфортный сон, предотвращая храп. Только вот отец отказался спать в этом «гробу», настаивая на том, что Марку просто кажется, что тот храпит. Проект пришлось забросить.

Только вот Марк знал: его идея выгорит. Он сможет создать капсулу для сна, куда и будет ложиться спать на время пребывания в виртуальной реальности. Более того, со временем эту

капсулу можно будет продавать всем желающим. Капсула для здорового и крепкого сна станет прекрасным дополнением к Баймаксу: специально для тех людей, которые действительно заботятся о своем здоровье.

Дело оставалось за малым: Марку было необходимо создать эту капсулу, а потом разобраться с самим Нейролинкером. А пока можно было и поспать. Последние дни были очень тяжелыми и насыщенными.

<http://tl.rulate.ru/book/91208/3406503>