

А вообще, такими темпами, можно скоро будет строить планы, как из этого озерца спускаться вниз по течению с гор. Существо прирастает по полутора раз за поколения — если удастся держать такой темп, то скоро доберётся уже до нормальных размеров вместо саб миллиметровых, как нынешнее. Думаю, я сейчас где-то в районе пол миллиметра в диаметре, ну может в радиусе максимум. Хорошо ещё, что редактор удобный, кроме создания существа по клетке, можно рисовать слоем ткани, а органы вообще создать отдельно, и потом редактор их сам уложит. Есть даже функция оптимизации — то есть не нужно всё делать идеально, стык в стык, можно примерно, а дальше система сама доведёт. Будем надеяться, что когда я выйду на сложность уровня крупных млекопитающих, появятся новые инструменты автоматизации, а то боюсь по дороге к ним, сложность скакнёт на порядок и не один раз. Придётся с месяц тратить на создание нового билда, что в условиях конкуренции в дикой среде совсем не радует. К тому же наверное пора также оптимизировать типы клеток и, может ткани — их количество всё время растёт и уследить за всеми уже не возможно.

Пока моё существо всё охотилось, я понял, что одноклеточные для него уже мелкие, и следующий билд их, наверное, не сможет есть, да и коловратки уже на один укус, а вот с тихоходками мы на одном уровне. Но у любого организма есть юная стадия, так что моё тело не брезговало лакомиться и юными тихоходками, и червями, да вообще всем, что может проглотить. Другое дело, что с такими размерами нужно скоро будет задуматься о снабжении всех клеток веществами и для этого нужно будет сделать дыхательную и кровеносную систему, да и пищеварительная в виде простой трубки будет уже не очень. Кроме того, пора делать что-нибудь вроде рта и им откусывать от добычи куски, это позволит охотиться даже на более крупную, чем я, добычу, если она не слишком защищена. Может и щупальца в какие-нибудь клешни превратить, чтоб рвать добычу...

—Эх мечты мечты.

Для начала нужно переселиться в последний билд. Сейчас же мне ничего не угрожает, более крупные хищники, видимо, ночью, потеряв возможность видеть, стали более пассивными. Хотя интересно, насколько они хорошо видят, следующий размер хищников — какие-нибудь членистоногие. Значит фасеточные глаза? Или у таких примитивных созданий они проще устроены. Вообще мне кажется, что скоро время, когда мой организм мог бодрствовать круглые сутки, закончится, я создал мозг, а ему нужно спать. Неплохо было бы сделать, как у дельфинов - два полушария и чтобы спали поочерёдно, хотя они вроде когда так спят, тоже не особо активны. Так я ждал ещё достаточно долгое время, пока на меня не наплыло какое-то странное насекомообразное существо, которое и зажевало меня. Оценка обозвала его ногохвосткой.

Снова мне пришлось лететь в потёмках, благо та хитрость, что можно в пару раз увеличиться, тем самым расширив границы видимость, так как они привязаны к размеру существа — мне снова очень помогла, особенно учитывая, что цель стала ещё больше. С такого масштаба я смог различать в темноте очертания всяких жучков-червячков, которые до этого были огромны, а так-же различать небольшие листья у водных растений.

—Жду не дождусь дня. Наконец-то буду видеть что-то более привычное человеку.

Тем временем я набрёл на следующий билд и вселился в него. Когда я переместился в тело,

перед глазами выскочило уведомление. Вы вселились в объект с примитивным мозгом. У объекта нет сознания, он не подходит для прямого управления - активировано частичное управление. Вы можете влиять на действия объекта. Внимание! Чем примитивней мозг, тем проще должны быть команды. Сложные команды могут нарушить действия объекта.

—Наконец-то!

Наконец я могу влиять на то, что делать со своим же телом, другое дело, что предупреждение совсем не радует — это же насколько примитивны должны быть команды для нынешнего мозга. Естественно, я первым делом решил опробовать возможности управления. Но для начала я решил понаблюдать за тем, как создание само действует, чтобы подгадать правильный момент. Ну что можно сказать, создание мозга положительно сказалось на координации, да и на то, что ему говорили органы чувств, существо стало реагировать лучше. Вот только никакой тактики и стратегии у него не появилось, почувствовал запах химическими сенсорами — поплыл в ту сторону, столкнулся с источником — начал захватывать его щупальцами и пытаться заглотить. Всё повторять бесконечное количество раз. Даже не знаю, что тут добавить. Самое дурацкое, что сознание не соединено с телом, и я-то этот запах не чувствую, я вообще ничего не чувствую. Если бы у меня ещё скила со зрением не было яб точно уже бы поехал крышей.

Тем временем я, наконец-то, нашел повод вмешаться: моё существо куда-то плыло, видимо, за очередной жертвой, и её траектория пересекалась с жуком, который, как пить дать, захочет мною полакомиться. Поэтому я твёрдо решил, что нужно свернуть и начал посылать телу: “поверни налево, поверни налево...”, чувствуя себя при этом младшеклассником, играющим в экстрасенсов. Сначала ничего не произошло, потом траектория движения стала колебаться, но нужного эффекта не было, не считая того, что так я стал плыть медленней и этого, возможно бы, уже хватило. Только я не стал сдаваться, раз решил, что она должна оплыть жука, оценка, кстати, сказала, что это клещ, значит нужно так и сделать, и научиться управлять телом хоть так. Подумал, что “поверни налево” — это слишком сложно, что такое поверни и где вообще это лево — думаю мозгу из нескольких десятков нейронов этого не понять, как и вообще слова. Так что, подумав немного над тем, как сделать это наиболее примитивно, начал смотреть в необходимую сторону и “хотеть” плыть туда, после того как я начал “посылать” это желание телу, оно таки поняло что я от него хочу и изменило траекторию.

С одной стороны я был очень рад, так как ощущение того, что я заперт, немного ослабло, но с другой стороны я расстроился — ведь таким методом любые мало-мальски интересные команды не пройдут:

—Не пошевелить мне щупальцами в этом билде — вздохнул я и решил что самое время сделать следующий, не забыв добавить нейронов.

<http://tl.rulate.ru/book/7153/236723>