

-Алгоритмовая магия? - переспросил Алекс не веря своим ушам.

-Да, а что, тебе не нравится?

-Наоборот, я очень сильно рад, просто разве ее не сложно освоить?

-Все зависит от сложности языка, в данный момент я хочу научить тебя одному из самых простых, но при этом эффективных магических языков.

-Понятно.

-И вообще, как ты мог подумать, будто я тебя отправлю на дикий остров без алгоритмовой магии? Это же тоже самое как отправить солдата в бой без оружия! С высоким шансом, ты умрешь ничего не сделав!

-Действительно - не мог не согласиться Алекс - а я ведь, об этом не подумал.

Алгоритмовая магия — это особый вид использования частичного контроля разума, с целью создания алгоритмовых заклинаний, состоящих из набора правил, благодаря которым подконтрольная часть разума выполняет создание заклинаний.

Если говорить простыми словами, то алгоритмовая магия — это использование контроля разума на самого себя. При этом, контроль разума является неполным, только та часть разума, которая отвечает за создание заклинаний, находится под контролем. Также, пользователь во время действия контроля разума находится в сознании и способен мыслить и даже двигаться. Таким образом, алгоритмовая магия решает самый главный минус магии, требование быть всецело сосредоточенными на заклинании.

-Подождите, а я разве не должен сначала научиться магии контроля разума? - спросил Алекс. Раз алгоритмовая это использования контроля разума на самом себе, то не нужно ли для начала овладеть контролем разума?

-Большинство магических языков, этого не требуют, как тот, которому я тебя обучу.

-И как же он называется? - поинтересовался Алекс, вспоминая о магических языках.

Магические языки — это инструмент алгоритмовой магии, предназначенный для создания модели заклинания. Модель, подразумевает под собой структуру заклинания, ее параметры и цель. В зависимости от самого языка и сложности модели, некоторые модели, разумный может не "потянуть". Чтобы пройти сквозь это ограничение, нужно, либо использовать другой, более совершенный язык, либо улучшить свой контроль над контролем разума или магией, используемой в модели.

Магический язык, делится на 3 вида, по методу создания модели: кодовый, предметный и языка магизма.

Предметный, можно легко понять уже по названию, используется в магических предметах.

Магизм, устаревший метод, в котором маг просто представляет каким будет заклинание, после чего, язык самостоятельно создает ее модель. Им намного проще создать модель, но все алгоритмовые заклинания на языке магизма, очень дорогие по мане и имеют завышенные требования. Громовой змей, на данном языке, способны использовать только маги выпускники, прошедшие курс боевого мага. Из-за этих двух крупных минусов, он впал в небытие сразу же

после появления кодового языка.

В отличие от своего предшественника, кодовый язык, более усложнен, и не имеет его недостатков. Его можно сравнить с языками программирования, так как именно на них, он и основан. Модели создаются с помощью кода, который похож на исходный код, а иногда, и вовсе не отличается. Именно благодаря нему, существует такие понятия, как, потянет ли модель, мощность разума и требования языка.

Алекс плохо разбирался в языках, единственный известный ему язык, это Турig2, который он изучал элитной части. Но, ему все равно хотелось узнать название своего первого языка.

-FagscalCEB - ответил ему Фиников - он довольно простой в освоении, но при этом универсальный и не очень требовательный. Он способен сделать и потянуть практически все модели заклинаний, даже умные магические щиты. Освоив его, для тебя даже не будет необходимости в изучении других языков.

-Понятно, FagscalCEB, значит - повторил Алекс название языка.

-Ну что, тогда приступим? - спросил Фиников, вставая со стула. Алекс молча кивнул, в знак согласия. Фиников начал мыть руки и одновременно с этим, объяснять - прямо сейчас, войди в мир ядра, когда почувствуешь вторжение в свой разум, ослабь ментальную защиту. После этого, в твой разум будет вливаться информация о том, как пользоваться этим языком. Старайся сосредоточиться и понять вливаемую информацию. При этом, не торопись и не паникуй, если не успеваешь проглатывать весь поток знаний. Информация будет вливаться в твой разум снова и снова, пока ты не поймешь ее всю.

-Всю? То есть, мне надо запомнить ее наизусть? - испугался Алекс слов учителя. Вот в чем, чем, а в зубрежке Алекс был не силен.

-Нет, тебе не обязательно запомнить все от зубов - ответил Филипп - главное, чтобы ты все понял и научился пользоваться FagscalCEB. Надеюсь, с этим ты справишься?

-Если ограничение на количество времени нет, то да - неуверенно ответил Алекс.

-Мне нужен твердый ответ, настоящего магического воина. Да или нет?

-Да - спустя несколько секунд раздумий, произнес он свой ответ.

-Хорошо, тогда приступим прямо сейчас, ложись на ту кровать - улыбнулся Фиников и повернул голову вправо, прямо на одну из кроватей. Александр ответил очень уверенно, в его голосе не было никаких сомнений. Принятие жестокости вселенной, должно пройти без осложнений.

Алекс послушно подошел и лег на свою постель. Фиников притащил к кровати стул и сел перед Алексом. Алекс молча смотрел на своего учителя, дожидаясь от него следующих указаний.

-Войди в мир ядра - приказал Фиников - сначала, ты будешь учить язык, а затем, в качестве практики, создашь свою первую модель.

-Создавать модель я буду самостоятельно?

-Нет, к модели тоже будет инструкция.

-Понятно, а что за заклинание? - поинтересовался Алекс.

-Огненный шар - ответил Фиников - классический огненный шар.

-Огненный шар - повторил Алекс. Это, наверное, самое распространенное алгоритмовое заклинание, а все благодаря своей простой формуле и легкому контролю. Для новичков, это будет самым эффективным атакующим заклинанием, пока они не окончат базовый курс мага. Но даже в этом случае, огненный шар может и потеряет свое превосходство над другими атакующими заклинаниями, он все же останется весьма полезным, особенно против врагов с низкой сопротивляемостью к огненной магии.

-Больше вопросов нет?

-Нет.

-Тогда приступай, отдыхать будешь потом, когда закончишь.

-Понял - коротко ответил Алекс и закрыв глаза, вошел в мир ядра.

Через пару секунд, Алекс почувствовал присутствие белого шара перед собой. Не успел Алекс и моргнуть, как белый шар решил напасть на него. Это была ментальная атака на разум, по крайней мере так думал Алекс. Ощущения были очень странными, похожие на небольшую головную боль и удары, будто кто-то врывается в его голову, с целью попасть внутрь. Однако он вновь и вновь безуспешно врезался в его голову или вернее в ментальный барьер. Если бы слова учителя, то он ни за что бы не догадался, что это ментальная атака. Помня слова учителя, Алекс попытался успокоиться и ослабить ментальную защиту, для этого, он мысленно стер ментальный барьер и тем самым, позволил ей войти в его разум.

Это что-то, наконец-то вошло внутрь и начала изучать его разум, по крайней мере Алекс так чувствовал. Через минуту, оно закончило свое исследование, и Алекс почувствовал, как в его разум внезапно нахлынул огромный поток информации, связанный с FagscalCEB. Понимая, что обучение началось, он начал медленно анализировать эти данные, стараясь запомнить самое основное. И у Алекса, это получилось, он примерно понял, как работает язык и как делать модели. Когда поток информации закончился, он вновь возобновился, позволив Алексу понять то, чего он не понял в первый раз. В итоге, Алекс понял, как войти в режим создания моделей и как работать с кодами, как их создавать и какие слова использовать. На втором повторе, он понял, как воспользоваться алгоритмовыми заклинаниями и получше понял принцип создания моделей. Третьи и четвертые повторы, стали заключительными, на них, Алекс окончательно изучил FagscalCEB и теперь знал как с ним работать.

-Отдохни минуту перед работой над моделью. - услышал он голос голове, когда закончился последний, четвертый повтор.

На удивление Алекса, задание оказался намного легче, чем он представлял. Запоминать что-либо таким способом, оказалось намного легче, чем читая или слушая. Но даже так, Алекс не мог не согласиться с ним, он немного устал и чуточку отдыха, ему не помешает.

-Приступим к практике - произнес голос через минуту.

После его слов, в голову Алекса начала вливаться новые знания, но теперь это была уже инструкция по созданию модели огненного шара. Инструкция оказалась длинной, но очень понятной, Алекс понял все с первого раза, не понадобилось даже одного повтора. Практика, по полученным сведениям, казалась тоже очень простой, поэтому Алекс с большой уверенностью

в победе, приступил к делу.

Сперва, он мысленно вызвал меню FagscalCEB и перед его глазами возникла голограмма меню. Меню состояла из трех окон: Модели, Редактор моделей и Информация. Алекс первым делом проверил окно Информация, в ней естественно оказались сведения об алгоритмовых заклинаниях и самом FagscalCEB. Также, там оказался код огненного шара, более подробный, но нудный. Быстро пролистав все окно, Алекс перешел в следующее, в Редактор моделей, в котором, собственно, и создаются модели или же изменять, модифицировать их. Не теряя времени, он начал писать огненный шар с помощью мысли. Делалось это довольно просто, достаточно представить слово, и оно впишется в код, ну а если оно окажется лишним, мысленно стереть, смотря на это слово. Можно было еще писать на голографической клавиатуре, если мысленно по какой-то причине неудобно, но Алекс и так было нормально. Код писался на родном языке, поэтому у Алекса не было никаких проблем с запоминанием слов, следуя инструкции, он постепенно дописывал код, иногда подсматривая в окно Информации, пока не закончил код. Подтвердив имя огненного шара и его номер, Алекс зашел в окно Моделей, где обнаружил только одну модель, огненный шар. Зайдя в него, он на всякий случай написал ему описание, к счастью, эта функция была возможно прямо внутри. Сделав описание, он вышел из меню и решил воспользоваться своим первым алгоритмовым заклинанием. Алекс представил его в голове и рефлекторно указал сторону куда он полетит, количество потребляемой маны и скорость полета. Вдруг, в голове возникло, что-то вроде подтверждения действия. Он мысленно подтвердил и заметил, как практически вся его мана исчезла, а перед ним, появился огонек, который в течении двух секунд увеличивался и округлился, пока не превратился в шар размером с человеческую голову и полетел в указанную ранее сторону. Словно пуля, шар улетел в темноту и не скрылся в ней, оставив своего создателя одного.

-Я смог – пробормотал Алекс.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/15455/596578>