

Хроники некроманта-программиста. День 1 (1).

Громкий щебет птиц. Тепло. Я открыл глаза. Передо мной все тоже синее небо с облачками.

«Ах, да. Я же попал в РПГ-мир» - вспомнил я вчерашние события.

Я сел и огляделся. Передо мной злаковое поле, за спиной густой зеленый лес, за которым вдалеке виднеются несколько снежных пиков. Из-за злакового поля виднеется восходящее солнце, заставляющее и без того золотые стебли злаков сверкать.

«Хм, странно» - только сейчас заметил, что мое тело слегка изменилось.

Не сказать, что я стал спортсменом, но физически я стал чуть крепче, и уже не выглядел, как тоща. Да, да со своим образом жизни я должен был быть толстяком, но в реальности все оказалось иначе. У меня был достаточно хороший обмен веществ, из-за чего я практически не набирал в весе, у меня скорее даже недовес был, серьезный такой недовес.

«Так. И что же мне сейчас делать? С боженькой я не общался, так что основного квеста у меня нету. Блин, надеюсь, в этом мире будет не так скучно, как в реальном. Наверное надо найти людей, хм а что делать с языком? Пойму ли я их? Ладно, лень разбираться, как наткнулся, так и буду решать проблему»

Так я и направился вдоль злакового поля. Я решил попробовать пробежаться в новом теле. Выдохся я довольно быстро, но все же не так, как в прошлом мире. Передохнув, побежал снова.

тильньк - прозвучал звук в голове спустя 20 минут пробежек.

В углу зрения появилось окошко.

Выносливость +1

«Значит в этом мире можно качаться не тратя поинты. Ну с физ параметрами понятно, но как качать Инту и Силу духа? Может, занимаясь интеллектуальной деятельностью? Надо будет проверить, а сейчас ищем людей»

Спустя еще пол часа я добрался до хорошо утоптанной дороги. Она выходила из дремучего леса и шла через злаковое поле.

«В лес? Или через поле?» - я задумался над выбором пути.

«По хорошему, бы в лес. Надо все же протестить *Простого Зомби*, но мне так лень возиться с поисками тушки, а убивать, я что-то особо не горю желанием» - с такими мыслями я повернулся и пошел через поле.

Через час пути я вышел из поля на зеленую холмистую равнину, а в животе уже урчало.

«Как же кушать хочется. Может все же стоило в лес идти? Там хоть живность есть, наверное. О, что это там?» - я заметил воронье кружащее в небе метрах в двухстах за холмом.

Поднялся на холм и обнаружил за ним не очень приятную картину. Пара зверушек похожих на шакалов, обдирали крупную тушку непонятно чего. Они заметили меня, но не стали нападать, а настороженно продолжи пиршество.

Я уселся на холме и стал ждать, когда они закончат и уйдут. Вряд ли они смогут сожрать всю тушу, которая, скорее всего, станет первым подопытным. Я не боялся, что шакалы нападут на меня, ведь они трусливые падальщики, да и тем более они уже сыты.

Спустя минут 10, шакалы наелись и свалили восвояси, кинув напоследок на меня подозрительные взгляды типа: «Что за ненормальный человек?»

Я спустился к мертвой туше, которая уже пованивала. Сразу же использовал на нее поднятие *Простого Зомби*.

Недостаточно маны - вылезла табличка в углу зрения.

«Ну просто блеск. И сколько маны мне нужно на эту тушку? Думаю не мало, все же она крупнее человека, да и тяжелее раза в 3»

Туша зверя на самом деле была огромна. 4 массивных лапы с острыми когтями, густая шерсть. Внешне чем-то медведя-переростка напоминает. Только голова была похожа на раздутую волчью морду с широкой как у лягушки пастью. Левая глазница существа была жутко раскурочена, видимо от этого тварина и испустила дух.

Я отошел от туши и лег на холмик, пытаюсь понять, как рассчитывается мана на *Простого Зомби*. С «% разложения» вроде понятно, чем сильнее разложена туша и чем больше на ней повреждений, тем проще ее «воскресить». Но вот с размером непонятно.

«Может это зависимость от веса туши? Но чему она равна?»

Я вновь глянул на тушу и заметил спустившееся воронье.

«О! Идея, надо на воронах протестировать. Такс где там моя *Некротическая стрела*»

Я преактивировал свое единственное боевое заклинание и стал целиться в воронье у тушки. Выстрелил. Вороны в панике разлетелись, кроме одной. Она взлетела, но почти сразу же упала и стала биться в агонии на земле.

«Ух ты, попал с первого раза» - я пошел к уже замершей вороне.

Ворона была в ужасном состоянии, некоторая часть перьев осыпалась и была видна полусгнившая плоть. На голове плоти вообще почти не осталось, только пара шматов. Был виден слегка почерневший череп.

«Жутковатый эффект у разложения, хм а ведь я могу попробовать так разложить тушку медведя-переростка. Но сначала тест на вороне»

Я активировал *Простого Зомби* на вороне, потратив всего 2 ед маны, что несколько удивило меня, подтверждая теорию о весе. Ворона подергалась, встала и ... «сломалась». Она застыла по стойке смирно и грохнулась на землю, замерев в позе солдата.

«Упс. Я забыл, что рассчитывал описание опорно-двигательной системы только на гуманоидную форму. Косяк. Так, а могу ли я править модель уже на «воскрешенном» объекте?»

- «О!», - воскликнул я, заметив в правом углу зрения махонькую пиктограмму с 3D моделью вороны.

Я сконцентрировался на пиктограмме, и перед глазами возникло меню с названием.

Ваши существа

*

Ворон-зомби

Сила - 0.7 (1)

Ловкость - 1.8 (20)

Восприятие - 4 (20)

Модель поведения: Шаблон 1 (Кнопка: Изменить)

*

Я сразу же решил изменить модель поведения. Удалил всю часть, связанную с двигательной системой, оставив только поведенческую матрицу, заменив функции двигательной системы, на естественно-языковые: «ходить по кругу», «летать», «прыгать» и т.д. Применил изменения, изменив попутно название шаблона на «Ай-Ворон-1.1»

В результате, ворона поднялась, и начала нарезать шатающейся походкой восьмерки на земле.

«Ну, режим ожидания работает. Значит, система вполне понимает однозначные простые команды на естественном языке. А если попробовать сложные?»

Я добавил вороне функцию с командой «Выпотрошить» и целью, которую я укажу пальцем. После я подошел к туше «медведя» и активировал эту функцию, указывая на тушу пальцем. Ворона медленно продефилировала к тушке и начала беспорядочно обдирать на ней шерсть.

«Не то» - на самом деле я хотел убрать внутренности туши, дабы снизить ее вес.

Я остановил ворону и отправил ее в режим ожидания. А сам начал править модель. Набросал простенький алгоритм из простеньких приказов:

*

Ф-ция: Выпотрошить

Начало

«Объект» = указание пальцем от хозяина.

Подойти к брюху «Объект».

Вскрыть брюхо.

Пока есть органы

Извлекать органы.

По окончании активировать: «Ожидание»

Конец

*

Запустил функцию на вороне по новой.

«Работает!» - обрадовался я, столь простому управлению системой.

- «Интересно, а можно ли как-то вшить эту функцию в систему, а не в модель поведения, а то много туда не влезет?»

Ранее я обнаружил, что объем Модели поведения не такой большой. То есть сделать сложного универсального зомби не получится, а зачитывать алгоритм вслух по функции *Слушаться приказов хозяина* запаришься, если не собьешься на половине алгоритма. Да и непонятно, насколько хватит зомби в таком случае, и не сбросится ли он до состояния «По умолчанию».

«О, проблема», - я заметил, что клюв вороны забился мехом и кожей «медведя», что привело к снижению эффективности до 0. - «Ща, подправим»

Я добавил в функцию условие:

*

...

Пока есть органы

Если клюв полон, то

Отойти от «Объект»

Очистить клюв

Вернуться к брюху «Объект»

Извлекать органы.

...

*

- «Та-да», - вслух порадовался я успеху.

Теперь все шло, как надо. Вот только потрошить тушу одна ворона будет очень долго.
Решение? «We need more Ravens»!

...

<http://tl.rulate.ru/book/4723/85954>