

Я начал думать как можно оптимизировать билд. Тем более чтоб перейти к следующей стадии — дифференциации клеток и созданию различных тканей нужно явно больше восьми клеток в колонии, а для этого эффективность должна быть явно лучше. Для начала я подумал что тринадцать шипов избыточно для защиты меньше половины сферы, поэтому сократил их количество до 5. Так же я избавился от газовой вакуоли так как эффективности жгутиков должно хватить, а в масштабах организма наиболее эффективно будет сделать один плавательный пузырь, вместо маленьких в каждой клетке. Из-за уменьшившийся расходов счёл нынешний лимит запасов нецелесообразным и уменьшил жировую каплю до 20% от максимального объёма, чем снизил издержки на хранение запасов. Думал было уменьшить слизистую оболочку, но вспомнив ночной снег понял что с этим стоит повременить. Ещё хотел поставить “книдоцит” для поимки существ, но колония пока не может есть объекты крупнее клетки, что раздражает, нужно будет сделать что-то типо рта и желудка.

шаровидная колония

Я очень хотел сделать 16 клеток в колонии, но так как понимал что нужно увеличивать количество колоний остановился на удвоении размера колонии, то есть 8. Так что когда я дождался деления, которое для всех одноклеточных наступило примерно в одно время, так как они с помощью щелевых контактов равномерно распределяли ресурсы между клетками колонии, я получил два шарика. Неплохо было бы поступать так-же при делении ещё несколько раз. Посмотрев на количество доступных ое, решил их потратить и взял “демосомы”, при следующем делении на них сменю “адгезивные контакты”, это добавит ещё 50% прочности соединения и приблизится к настоящим тканям. Тем временем я понял что колония несколько замедлилась, так как теперь только две клетки из восьми толкали в одну сторону со 100% эффективности, что в расчёте на массу в два раза меньше. Правда в манёвренности я выиграл. То есть теперь колония хуже догоняет добычу, но зато если преследуемый вздумает вилить — то ему это будет лишь во вред. Кстати, я заметил что похоже все клетки колонии меняют билд — это не может не радовать. Непонятно что было бы если в одной колонии были немного разные по строению клетки.

Колония же чувствовала себя прекрасно, теперь энергия восстанавливалась даже без охоты при максимальной скорости передвижения. Уже всё шло к новому делению, но... но тихходка. На этот раз колония не сбегала и была нагло съедена. Я быстро полетел искать сестринскую колонию с последнего деления и нашел её как раз в процессе деления.

Так как ое за деления я похоже уже потерял, решил не выпуская из виду колонии, разведать окрестности увеличившись в несколько раз в размерах. Из-за того что колония была заметно больше одной клетки, а различать других одноклеточных мне было особенно не нужно я могу увеличиться сильнее чем во время ночных поисков, да и к тому же сейчас был день и дальность зрения была сильно больше. Увиденное было в пределах оптимистичной части моих ожиданий: одноклеточные родичи заняли нишу на верху одноклеточных, но были поедаемы многоклеточными хищниками. У колоний была та же судьба, только для самых мелких хищников заточенных на поедании одноклеточных они были уже не по зубам. Правда всё равно я насчитал колоний штук десять, походу половину уже съели в том числе одну из тех в которые

я хотел вселиться.

Не мешкая я вселился в колонию которая находится в самом безопасном месте. И стал наблюдать за её жизнью. Менять в билде пока ничего не решился, да и на новые улучшения очков нет. Дождавшись деления продолжил развитие и даже придумал что хочу сделать, только очков эволюции на всё не хватит. Взяв половину нужных улучшений и сделав максимум клеток колоний равным десяти, стал ждать следующего деления. Что самое интересное колония сначала доросла до лимита, попутно показав что клетки всё ещё могут делиться на два, и только потом начала деление. Получив с которого очки эволюции и открыв всё необходимое я приступил к изменению колонии.

А идея была такая: взять три улучшения — “Кавеолы” для того чтоб клетки могли обмениваться сигналами напрямую, минуя выделение сигнальных веществ во внешнюю среду, “Миофибриллы” которые добавляют клеткам возможность сокращаться и “Внеклеточное пищеварение” чтобы иметь возможность переваривать объекты вне клеток. Вставив их в билд, пришлось добавить ещё одну хромосому, так как существо стало слишком сложным и десяти хромосом уже не хватало. В редакторе же я довёл лимит до 40 клеток и создал нечто похожее на шапку с внешней полусферической оболочкой из порядка 26 клеток и внутренней из 14. Сделать такую форму всего лишь из сорока клеток была та ещё морока, но благо они могут деформироваться что меня и спасло от провала. Собственно план был очень простой: колония плывёт в воде и ей в “рот” кто-нибудь попадает, она сжимает клетки закрывая выход и переваривает попавшее — по идее должно сработать. Вроде я ничего не упустил. Сделав всё это я стал ждать, наблюдая как колония гоняется за одноклеточными и шугается от тихоходок. На этот раз мне повезло и они меня не съели. При делении новых колоний не образовалось — это и понятно, все клетки ушли на рост колонии после изменения билда.

<http://tl.rulate.ru/book/7153/235126>