

Светлело, наступили предрассветные сумерки, что было мне на руку — искать цели вселения будет проще. Вскоре я нашел в кого вселиться, но существо ещё не доросло до нормального размера, а мне не хватило ума сделать какой-нибудь половой диморфизм, чтоб распознать пол, а ждать пока оно вырастет и начнёт выпускать яйца или семя я не хочу. Поэтому мне пришлось ещё поискать, так как я точно решил какого пола хочу быть, да сейчас это совсем не принципиально, но пробовать без веской причины мне совершенно не хочется. Один раз попробовал, два — привык, три — вошел во вкус, так что с этим нужно аккуратней. Поэтому я потратил дополнительное время ища половозрелую особь и убеждаясь что это точно он. Вселившись получил уведомление:—Вы получили навык спиритизм.Посмотрел что это за навык в описании было следующее:—Вы долго имели дело с духами или духовной формой и начали понимать а так же чувствовать сущность астрального плана.

И тут я заметил один немаловажный нюанс: при смерти у меня уровни то не сбрасываются! А что это значит, а то что со временем со мной смогут конкурировать в уровне либо вечноживущие, либо любители ударного гринда в течении долгих лет. Очень хорошие новости, правда только при условии что я один такой или что нет какой-либо подлянки со стороны высших сил — админов системы. Кроме того сам навык очень многообещающий, будем надеяться что я смогу получить какие-нибудь бонусы складывающиеся с моим “Вселяющемся духом существа”. По такому поводу решил посмотреть сколько там опыта накопилось, статистика показала 93 из 200. Что довольно мало учитывая сколько я поймал и съел существ с прошлого левелапа, у меня такое ощущение что система рассчитана на что-то уровня человека или около того и выходит что получаемый опыт за действия одноклеточного настолько мал, что округляется до нуля походу... ну или он просто такие крохи, что левел так медленно набирается.

Ладно с навыком разобрались, до нового уровня ещё далеко, так что пока нужно сосредоточиться на насущных вопросах: как управляется существо с увеличенным мозгом, и то что нужно сделать новый билд. Сначала решил проверить не прямое управление — ну что можно сказать, я смог представляя как шевелиться щупальце его немного подвинуть, только вот это было на грани возможностей мозга, да и в половине случаев тело впадало в ступор, так что до контроля конечностей ещё далеко, другое дело я понял что можно ещё пытаться задать как именно будет поворачивать существо, когда я посылаю ему желание направиться в определённую сторону. Итог — подвижки есть, но нужно ещё увеличивать и увеличивать размер мозгов, а также подумать над усложнением их структуры. Теперь настало время собрать новый билд. И тут возникла проблемка: мой вид теперь раздельнополый и серьёзные изменения грозят тем, что новые существа не смогут появиться или будут считаться межвидовыми гибридами — то есть будут стерильными. Поэтому редактор срезал мне в два раза лимит изменений. И с ним я смог только увеличить размер традиционно в полтора раза и сделать клетки разных органов и тканей более специализированными, что повысит их эффективность. При этом из-за того что каждой клетке больше не нужно иметь органеллы на все случаи жизни — они стали мельче. Видимо я буду в одну итерацию увеличивать размер, а в другую — менять строение.

После чего я начал наблюдать, помогать себе в охоте и обходить опасности. Через небольшое время я заметил ещё один минус нового билда — это то что я не вижу сколько у меня уже есть потомков. Да сейчас уже совсем рассвело, но я всё ещё слишком мал, а водоём слишком большой. Поэтому для того чтоб подстраховаться я решил найти самку и потусоваться около неё, наблюдая за тем как будут формироваться потомки, правда блин при этом ещё и охотиться нужно. Так я плавал достаточно долгое время пока не нашел таки нужную особь. Следя за ней какое-то время я понял один не очень хороший факт: шансы выжить у яйца в воде не так уж велики. До этого отпочковавшиеся комки сразу начинали делиться и вскоре маленький организм уже вполне себе плавал, то теперь яйцо находится в спящем состоянии до тех пор пока не будет оплодотворено. А плавающее яйцо в глазах других существ — это бесплатный нажористый кусок еды, который ни отпора не даст, не сбежит. Конечно и до этого не все мои потомки дорастали до полноразмерных особей, но сейчас всё станет намного хуже. Теперь я понимаю почему рыбы на нерест собираются косяком и нерестят кучу икринок. Не некоторые конечно защищают свою икру, но мне до уровня рыб ещё развиваться и развиваться, сейчас боюсь у родственников на это тупо мозгов не хватит.

Мде, нужно что-то с этим делать, так как я могу не то что следующего билда не дожждаться, но и прийти к тому что все нынешние раздельнополые существа в итоге вымрут. Самый очевидный вариант пойти на сближение и караулить яйцо, заодно я стремительным домкратом метнулся в редактор и настроил что яйца не выходят до оплодотворения, при этом детородный, то есть яйцеродный, орган посылает хим сигнал на который мужские клетки и плывут. В плане физиологии поменял немного, по сравнению с прошлым разом, но теперь думаю выживаемость потомков вернётся на предыдущий уровень. Насчёт того что мужской материал не доберётся будучи съеденным по дороге, я не так сильно волновался потому что их одно существо спамит в десятки раз больше, да и подвижность сильно повышает шансы на выживание. В итоге я получается сам подкинул себе гемороя, вообще и будучи человеком это всё тоже было тем ещё гемором, хоть и с другой точки зрения. Походу придётся что-то тут придумывать и качать мозги как можно быстрее. А пока я следил за тем чтоб с потомками всё было хорошо и на свет появилось как минимум 20 новых особей — я решил перестраховаться на всякий случай. При этом естественно приходилось ещё и находить что-то пожрать, в итоге на всё это я походу чуть ли не половину дня потратил. И только потом вырубил зрение и начал ждать когда снова придет уведомление о смерти. (ПА: решил умножить опыт на 10, чтоб за левелапы нужно было сотни опыта набирать чтоб с не возиться с долями, а с другой стороны не округлять большую часть действий до нуля.)