Вернувшись в комнату, я посидел, почесал репу и попытался написать своё заклинание червячка, причём решил использовать не имперский язык, а старый добрый си с небольшими адаптациями. Потратил на это я пару часов, оказалось, что нужно немного подправить язык, так как магия не видит различие между типами данных, хотя, не правильно выразился. Любая переменная могла там содержать любой смысл, но при этом разные типы данных являлись своеобразными хранилищами маны. Как я понял мана здесь является и аналогом оперативной памяти, и энергией для выполнения команд. В итоге переписав пару раз код я написал следующее.

```
void main()

{

    int *stash = 10;

   while(stash>0)

    {

       setstate("lumen",stash);

    }

}

void setstate(string state, int* stash)

{

    if(state="lumen")

    {

        свет(stash,150);

    }

}
```

Тут честно скажу, я ещё не понял до конца как формируется свет, потому как даже

в исходном списке была просто отсылка на аналогичное название. Я могу только предположить, что мироздание знает базовые команды, написанные кем-то давным-давно, этакий аналог ассемблера магического мира. Поэтому и использую функцию на имперском языке. Сама же функция вызывает свет в метре от заклинателя продолжительностью 60 секунд. Можно конечно сделать, гораздо проще, но я сделал заготовку для большинства заклинаний. Коротка же версия состоит всего из 3-х активных строчек.

```
void main()

{

    int *stash = 10;

   while(stash>0)

    {

        свет(stash,150);

    }

}
```

Я использовал оба эти заклинания по разу и в итоге получил целых два навыка, которые система мне разрешила наименовать самому! Получилось следующее.

Малый светляк(Прототип):

Малый светляк(Прототип)(1-3%)

Затраты маны: 16

Диаметр шара: 0,5 м

Время действия: 10 мин

Малый светляк - Прототип для всех эффектов.

Эконом светляк:

Эконом светляк(1-3%)

Затраты маны: 13

Диаметр шара: 0,5 м

Время действия: 10 мин

Эконом светляк - Минимум кода.

Описание конечно очень понятное, для меня. Ну а другие это и не увидят. А самое главное после второго навыка я получил следующее уведомление.

Уровень навыка Программирование повышен на 1, получено 20 опыта.

После разработки заклинаний я уселся за чтение, в этот раз я решил взять книгу о подключении к ноосфере, ведь даже для создания эконом светляка я трачу секунд десять, на составление алгоритма. Боюсь представить, сколько нужно времени на нормальные боевые заклинания, а система в отличии от оригинала не хочет просто активировать заклинания, созданные мной. Вот огненный шар пожалуйста, а моё заклинание будь добр воспроизведи сам. Так я и провёл время до вечера, но осилил всего треть книги, уж очень она большая и не очень понятная. После решил сходить на ужин. Хорошенько перекусив я решил, что стоит отдохнуть от всего этого и банально прогуляться. Первым делом я направился в местный аналог торговых палаток. Как говорится стипендия это хорошо, но если можешь заработать дополнительно, работай! Это правило действует для студентов во всех мирах. Сама "торговая палата" находилась в одном крыле с прикладным направлением, каждое торговое место представляло собой небольшую комнату. Как мне рассказал Эндер, большинство лавок открывается ближе к вечеру, поэтому сейчас самое время для торговли между студентами. В основном тут торгуют различными эликсирами, свитками заклинаний, артефактами и различными расходниками. Так же тут продаю магические накопители, которые производят из частей магических монстров и драгоценных камней. Я решил зайти прикупить различных расходников и зелий.

Знаете что, никогда не ходите в магазин без чёткого списка покупок. Я потратил половину денег на различные вещи. В итоге я приобрёл два десятка зелий маны, по словам продавца каждое зелье сможет восстановить мне ¼ резерва. Так же взял пару малых кристаллов генераторов и накопителей. Каждый генератор производит примерно 1 единицу маны в час, а каждый кристалл накопитель может содержать от 10 до 25 маны. Так же я приобрёл немного магического порошка для нанесения рун и три небольших куска металла в качестве основы артефакта. Как-то быстро кончаются деньги. Вроде всего пару дней прошло, а у меня осталось всего 5 золотых. Вернувшись в свою комнату убрал все покупки в инвентарь, а сам засел за чтение перед сном.

Закончил чтение, когда на часах было 3 ночи, примерно представляя, как можно обратится к ноосфере. Решил не откладывать сиё действие и сосредоточившись, стал выделять ману в окружающее пространство при этом составляя определённый узор и при этом заставляя этот узор пульсировать с определённой частотой. В один момент я заметил, что окружающее пространство начинает резонировать в ответ на колебания маны и в этот момент резко заболела голова, а систему выкинула порцию уведомлений.

Установлено соединение с информационным полем планеты.

Навык изучен: Запрос

Запрос(1-0%)

Затраты маны: 10

Запрос - позволяет через систему обратится к ноосфере планеты и получить структурированные данные об объекте запроса. С уровнем навыка растёт количество получаемой информации.

Навык изменён: Программирование

Программирование(2-34%)

Затраты маны: 10/час

Программирование - В чём отличие компиляции от интерпретации, вы знаете ответ. В пассивном режиме повышает скорость изучения различных языков и составления алгоритмов на 15%. В активном режиме активирует среду программирования на одном из языков с базовыми библиотеками. С увеличением уровня растёт количество

доступных библиотек.

Вот чего мне не хватало! Сразу же два супер полезных навыка. И конечно же решение большинства проблем. Проверил интерфейс и увидев старую добрую visual studio немного прифигел. Особенно прифигел глядя на копирайт, там написано было так:

©Ваклоруш(Нет это не Microsoft!)

Вот теперь я видел всё! Порыскав по вкладкам нашёл текущий список базовых библиотек, состоящий из 3-х пунктов. Библиотека базовых операций, библиотека начальных элементных школ и библиотека начального хранения. Во второй библиотеке находились различные статические классы с функциями, в которых я как раз и нашёл аналог функции свет() и многие другие функции. Решив покопаться в этой среде основательно завтра, я использовал запрос на покупки. В результате я получил системную информацию о приобретённых товарах.

Малое зелье маны:

Малое зелье маны - восстанавливает от 44 единиц маны. В случае употребления не игроком, эффективность зелья падает с каждым приёмом без перерыва, при большом объёме употребления возможны негативные эффекты.

Малый кристалл генератор:

Малый кристалл генератор - генерирует 1 единицу маны в час. Имеет встроенное хранилище на 2 единицы маны.

Малый кристалл накопитель:

Малый кристалл накопитель - Служит для хранения маны. Имеет встроенное хранилище на 18 единицы маны.

Зелья маны восстанавливали различное количество маны в пределах от 40 до 56. Второй же накопитель обладал ёмкостью в 22 единицы. Описания же камня и порошка не отличались от анализа. Закончив с покупками, я отправился спать.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/7908/154534