

Я потратил время, пытаюсь понять мелочи, стоящие за технологией, которую я использовал. Раскрывая исходный код, пытаюсь понять логику, лежащую в основе концепций, которые были основаны на магии, а не на науке. Некоторые из моих находок высветили гений и инновации, использованные Сиде.

Компьютер использовал магические массивы и образования, которые на самом деле порождали низкоуровневые магические заклинания, иллюзии и заклинания разума. Мана батарейки и кристаллы использовали заклинания, вытравленные в микроскопических деталях. Мана проводящих металлов, таких как Mithril, серебро и алмаз были вытравлены в кристалле, создавая магическую схему, которая позволила кристаллу хранить магическую энергию и соединить t произведенных линий ley.

Лей-линия, пронизывающая землю и поднимающая башни, могла транслироваться и соединяться через эфирные волны. Эта сеть соединяющих энергий, которая пересекала территории, была специфична для фракций. Каждая из них создавала эфирный каркас и была специфична для них. Было только одно место, где эти два разрозненных энергетических поля могли пересекаться. Только одно специфическое место.

Совместная столица Сиде. Даже здесь брандмауэры, ограничения и протоколы были настолько глубокими и укоренившимися, что только те, кто обладал наивысшей степенью безопасности, могли получить доступ к слиянию данных с обеих сторон.

Оптические кабели, звуковые волны и инструменты спутникового позиционирования были заменены сложным и плотно упакованным сетчатым рисунком, который покрывал планету многоуровневой структурой. Башни ретрансляторов, которые я бы назвал башнями-магами, были построены и поддерживались на пересечениях физических линий ley.

Энергии затем отсасывались магическими образованиями. Каждая башня имела свою собственную уникальную частоту вибраций, что позволяло ей подключаться к системе, охватывающей весь континент. Эти уникальные энергии позволяли башням транслировать в тесселирующих образованиях, которые позволяли соединять энергию и присваивать sui generis, привязанные к Рейнку.

Найти авторизованные новеллы в Вебновеле, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите на www.webnovel.com для посещения.

Очаровашки, надписей, и формирование мастеров было это Универсальный физик, инженеры и ученые. Они исследовали новые способы интеграции металлических вставок в прогрессии инноваций, которые зеркально технологии, найденные на Земле.

Конечно, были и другие области исследований, которые внесли большой вклад. Био-конформисты, которые работали в тесном контакте с природой и создавали деревья и культуры, которые выращивали не только продукты питания, необходимые для поддержания многомиллиардного населения, но и растения, предназначенные для производства уникальных продуктов.

Фрукты и орехи обеспечивали металлы, используемые в строительстве. Повторно выращиваемая устойчивая сельскохозяйственная культура, которая была сконструирована с использованием магии вместо добычи полезных ископаемых для удовлетворения потребностей рыночных сил без разрушения земли или потребности в загрязняющих веществах для тяжелых отраслей промышленности, таких как добыча полезных ископаемых из полос.

В глубоких водах были развернуты пластовые массивы, которые стимулировали рост кристаллических рифов. Это позволяло игнорировать природные кристаллы, а эти кристаллы, необходимые для торговли, выращивались на искусственных рифах.

Профессии состояли из типичных ремесленных классов РПГ. Кузнецы, портные, алхимики и волшебники. Но эти занятия, особенно мастер-классы, могли специализироваться по мере развития. Скиммеры были продуктом, в котором сочетались навыки кузнецов, кожевников, волшебников, писателей и мастериц формообразования. Смешивание навыков, которое позволило технологии конкурировать с любой, найденной на Земле.

Исследования и разработки, возможно, были типичной заботой гномов в играх, в которые я играл, но Сиде поднял лужение и инновации на новые высоты. Способность исследовать микроскопические частицы была усилена магией и заклинаниями. Эти высококвалифицированные специалисты по восприятию были полностью способны заменить любой из инструментов человека, необходимых для работы с изображениями. Рентгеновские аппараты, МРТ, микроскопы. Все эти устройства были легко заменены на хорошо сформированные и целенаправленные заклинания.

Кузнецы развили одни из самых интересных, как мне казалось, навыков, даже если эти навыки были не совсем такими, как я ожидал. Конечно, они были способны создавать индивидуальное оружие, но они также обладали адаптированными навыками, позволяющими и использующими техники массового производства и сборочных линий. Для массового производства металлических листов, которые использовались в строительстве или производстве, один кузнец должен был уметь командовать и руководить целой рабочей силой.

Кузнец "Гроссмейстер" часто был также волшебником "Гроссмейстера" и ботаником "Гроссмейстера".

Броня была не столько кованой, сколько выращенной. Кузнецы поощряли растения, производящие металл, расти в переплетениях и узорах, что позволяло более эффективно вставлять в них чары, драгоценные металлы и драгоценные камни.

Они создавали растительный мир, который был почти произведением искусства, растения, которые обладали способностью образовывать решетку из жил и мана-теков. Эти особенности позволяли легко приспосабливаться при работе по созданию конечных продуктов, способных расти и восстанавливать себя. Большой костюм доспехов приспосабливался столько, сколько защищал, а при повреждении не только ремонтировал себя, но и укреплял поврежденные участки, по сути, учился улучшать каждый раз, когда повреждение было нанесено.

Существовали боевые костюмы древних, которые были артефактного уровня. Броня, которая была выращена на века.

У Сиде было преимущество из-за их долгой жизни и Системы. Они могли зарабатывать звания в нескольких ремеслах, а по-настоящему талантливый человек мог быть мастером в пяти или шести разрозненных областях.

Ремесленные занятия также включали вспомогательные роли. Торговцы, которые умели покупать, продавать и предвидеть рыночный спрос. Отрасли обслуживания, включающие стилистов, горничных, официантов и ассистентов. И бюрократы или бизнесмены, которые управляли фабриками, а также имели дело с механикой фактического правительства.

Именно в этих классах можно было найти Маджордомо, Сенешаля, секретарей и деловых магнатов.

Это имело смысл. Зачем требовать от Господа, который потратил свои силы и время, чтобы научиться сражаться, чтобы защитить своих пономарей для микро-управления своим вотчиной? Сколько у них на самом деле знаний о вывозе мусора, ремонте улиц и образовательных программах? Лучше заполнить эти обязанности людьми, которые были протестированы Системой и продвинуты по службе.

Виды, как правило, заполняли роли, которые соответствовали их талантам. Пирожные делали отличных портных, шеф-поваров и домашний персонал. Лепреконы часто выполняли функции торговцев и банкиров. Спрайты и феи из-за своих маленьких размеров особенно хорошо подходили для заклинаний и создания форм, особенно на микроуровне. Келпи делали великих фермеров как на земле, так и на воде. А Сили и Юнсили часто становились бардами, борцами, целителями и художниками.

Был, конечно, кроссовер, но исторически каждый вид выбирал навыки и классы, основываясь на традициях.

Один из оф

эээ... открытия, которые я сделал, что меня возбуждало то, что подземелье действительно существовало.

Подземелья работали не так, как я думал. Они позволяли ныряльщикам подземелья заниматься фермерским хозяйством и получать опыт в контролируемой и регулируемой манере. Но Сиде превратил подземелье в бизнес-предприятие.

Самые эффективные изделия массового производства были построены в подземельях. Фабрики и мастерские, встроенные в безопасные зоны, позволяли направлять ресурсы подземелья непосредственно на эти предприятия. Искатели приключений и члены гильдий чаще были корпоративными служащими и стукачами. Популярные товары, требующие больших

производственных ресурсов, такие как Скиммерс, могли монополизировать целые подземелья.

Трехмерные голограммы для некоторых из подземелий больше напоминали карликовые города, чем подземелья. Большие чаны с пузырьками и нагретыми металлами, наполняющие формы, с конвейерными линиями, стучащими и формирующими эти вновь плавленные материалы в пригодные для использования формы.

Несмотря на то, что подземелья были монетизированы, все еще существовали небольшие экземпляры, которые позволяли вечеринкам и сольным искателям приключений тренироваться. Иногда новые подземелья формировались в неудобных местах и нуждались в уничтожении. Были даже забавные анекдоты о самопроизвольном формировании подземелий. Речи типа Святого Криспина, высмеиваемые демоническими разломами. Празднование Вознесения переместилось на чайные вечеринки Безумного Шляпника.

Целая область исследований была посвящена попыткам понять, почему и как формировались подземелья. Самая популярная теория, что они были конструкциями, созданными Системой для снятия давления с окружающей среды.

Слишком много кровопролития.

Слишком много волшебного эфира.

Слишком много богатства.

Система отреагировала на давление как на общество, так и на окружающую среду как механизм освобождения. Почти всегда создавалось окружение, которое реагировало в полной оппозиции к окружающим переменным.

Большая часть моего серфинга позволила мне открыть для себя чудеса, которые этот мир может предложить. Инновации и волшебство, которые сделали невозможное частью повседневной жизни большинства граждан.

К сожалению, в Таламе была темная сторона.

<http://tl.rulate.ru/book/35447/865271>