Дата: 21 марта 2321

Время: 18:15

Место: город Скай-Блоссом, торговый центр ассоциаций гильдии, Склад №234

Я закончил сто карт сундуков к часу дня. У меня хватало сил ещё на одну сотню карточек такого плана, но мне не терпелось ознакомиться с процессом создания карты голема. Поэтому я отказался от создания сундуков.

После плотного обеда я с энтузиазмом просмотрел все материалы по созданию базовой карты голема.

Оказалось, что я был прав. Мои старые знания в области робототехники могли изменить всю концепцию создания карт големов в этом мире. Ведь это могло не только помочь мне в изучении азов големостроительства, но также дало мне взглянуть свежим взглядом на возможности карт такого рода.

Этот мир зиждется на путях души и её энергии, что делает процесс создания карты для призыва голема утомительным и сложным, но если часть работы голема будет заменена механизмами, то эффективность моей работы как создателя карт должна чуть ли не утроиться. Кажется, что в этом мире люди дошли до идеи подчинить себе големов через изучение нежити и элементалей. У этих двух видов существ есть одна общая черта: они не умирают, пока их ядро не будет разрушено, так как им всё нипочём и они способны восстанавливать свои повреждения.

Поскольку элементали и нежить состоят из путей души и её энергии, люди этого мира, вдохновлённые образами этих существ, никогда не думали о какой-то там механизации процесса. Этот мир не слишком стремится развивать технологии и науку. Будто людей здесь что-то сдерживает в этой области, а воображение и тяга к творчеству устремились в другие дали. На Земле же создание роботов было не просто теорией или мечтой. Многие, несмотря на отсутствие должной технологической базы в лице надлежащих источников питания, познаний в сфере ИИ и вычислительных мощностей успешно создавали различных роботов, хоть и в чём-то ограниченных.

Но проблема недостаточной технологической базы в этом мире может быть легко решена благодаря ингредиентам, используемым в картах големов -реактору душ и искусственной звериной воли.

Реактор душ - это сердце големов и его можно использовать в качестве замены источника энергии.

Искусственная звериная воля - мозг голема, и у него достаточно вычислительной мощности, чтобы выполнять все команды и действовать как материнская плата робота.

И реактор душ, и искусственная звериная воля - компоненты карты-корня или карты призыва големов.

Поскольку карты големов были созданы на основе вдохновения от элементалей и нежити, я решил просмотреть некоторые данные о них, чтобы получить полное представление о реакторах душ и искусственной звериной воле.

В случае с нежитью их ядром становится их реактор душ, ну или в терминологии старого мира - источник энергии.

Иногда остатки негодования и ненависти нежити к жизни настолько сильны, что их остатки негодования и ненависти превращаются в разум. Таким образом, их злоба и презрение - их мозг, ну или искусственная звериная воля.

Что касается немного похожих на нежить элементалей, их ядро также является реактором душ. Причём с возрастом осознанность элементалей растёт.

Чтобы лучше понять элементалей и нежить, я решил изучить основы создания элементальных существ и создания карт нежити. Обе эти карты подпадают под карту призыва, как и создание карты разумного голема. С помощью Кори я приобрел материалы по процессу создания карточек.

В отличие от создания карты голема, я едва мог понять создание карты призыва, так как в нем говорилось о многих техниках для пути души и усиления и передачи массива душ. Благодаря моим зрачкам души я мог спокойно пропустить эту часть усиления и передачи пути души, как я пропустил её во время создания голема и других карт.

Но с введением новой идеи о массиве душ всё становилось куда сложнее. Для этого мне потребовались основы создания массива душ, которые оказались сложным предметом в создании карт и могли быть изучены только в колледже. Неудивительно, что никто не удосужился защищать авторские права на такую вещь, как карты призыва, поскольку невозможно создать эти карты без знания массива душ. К счастью, пресловутого массива душ требуют только карты призыва, так как они требуют сложных манипуляций с условиями жизни для достижения хороших показателей прочности(а массив душ идеален для этого)

Но для нежити и разумных големов массив душ не требовался, потому что они способны жить где угодно, так что для достижения должного уровня прочности не требуется массив душ.

Элементали же считаются живыми существами из-за их осознанности и необходимости периодически вдыхать свой элемент. К шести часам вечера я более-менее разобрался в создании карт для вызова нежити и големов. Я мог бы двинуться дальше, но тут пришла Сьюзен. И не одна, а с клиентом.

http://tl.rulate.ru/book/63316/1670696