Дата: 26 марта 2321 г.

Время: 10:45

Место: город Скай-Блоссом, торговый центр ассоциации гильдий, Склад №234

Для автоматизации мясоперерабатывающих заводов-монстров мне пришлось настроить центральный процессор, который контролировал бы все механические руки роботов, которые заменяли бы рабочих, необходимых для поддержания работы завода. На мясоперерабатывающем заводе рабочие играли огромную роль, поскольку они выполняли всю грязную и сложную работу, оставляя остальное машинам на заводе.

Следовательно, Искусственная Воля Зверя должна была быть чем-то большим, чем обычный ИИ, он должен был уметь работать и обрабатывать как мясник и торговец рыбой. Чтобы руки механического робота работали эффективно и занимали место своих собратьев-людей. Помимо обработки, подобной обработке мясника, ИИ должен был уметь заставлять руки робота чистить растение, а также самостоятельно ремонтировать.

Затем я использовал свой разбавленный метод отдачи, чтобы связать ИИ мясокомбината с Ронни, чтобы оба могли общаться, делиться и учиться друг у друга. Это также позволило Ронни управлять ИИ согласно своей воле. Мне не просто нравились умы ИИ и Ронни, я связал тело Ронни и растение, дав Ронни частичное тело киборга для самообороны. так как я не даровал карту с ядром дочери бедствия, мне пришлось дать Ронни возможность защитить себя в случае неизвестного.

Блок обработки ИИ и роботизированные руки будут питаться от реактора души А-ранга, которого более чем достаточно для питания 10 000 пилотажных рук.

Помимо системы обработки алюминия, механических рук роботов и энергосистемы, мясоперерабатывающий завод нуждался в постоянном и обильном водоснабжении. Без достаточного количества воды забудьте о чистке мяса монстров перед его обработкой. Это было бы просто противно. Я хотел создать систему водоснабжения и водоснабжения для карты происхождения, но это полностью нарушило бы то, что я уже устроил. Поэтому я создал такую систему водоснабжения, чтобы завод мог подавать воду из внешнего источника воды.

Не только водоснабжение было внешним, но и хранилище переработанного мяса монстров было внешним, поскольку небольшой объем хранилища был бы слишком бесполезным в том масштабе, в котором будет работать завод по переработке мяса монстров.

Наконец, осталась проблема с упаковкой переработанного мяса. Возник вопрос, стоит ли добавлять систему упаковки в исходную карту? Если да, это открыло новую банку с червями. Какой материал использовать для упаковки обработанного мяса монстров? Была ли важна упаковка переработанного мяса монстров?

Учитывая способность завода перерабатывать большое количество мяса монстров, упаковка казалась необходимой. Все монстры, на которых охотилась гильдия СТВ, должны были пройти переработку карты происхождения мясоперерабатывающей компании Ронни. Поскольку обработанное мясо собиралось распределить между искателями приключений, которые охотились на них, и гильдией, которое позже будет продано, чтобы заработать еще один источник дохода для гильдии, упаковка обработанного мяса была важна, поскольку ручная упаковка такого количества мяса могла бы разрезать в прибыль от продажи мяса.

Теперь, когда я решил добавить систему упаковки, проблема в том, какой материал использовать в качестве упаковки. Я мог бы иметь материалы для упаковки, поступающие извне, например воду, но я вспомнил правительственный проект на Земле, в котором для изготовления частично биоразлагаемого пластика использовались кости убитых животных, вместо того, чтобы сбрасывать кости на свалки. Бойня была малоизвестной основой многих мясолюбивых стран на Земле.

Теперь, когда я собирался использовать кости монстра, мне пришлось построить еще один завод по переработке костей в практически биоразлагаемый пластик и добавить еще одну упаковочную систему к другим предприятиям по переработке мяса монстров. Завершив упаковочную систему, я решил создать электродуговую печь, которая превращала бы все отходы мясоперерабатывающих заводов в золу.

Теперь, добавив электродуговую печь к исходному ядру, осталось только преобразовать исходное ядро в исходную карту. Превратив ядро в карту-корень, я успешно завершил создание карты происхождения Ронни. Взяв измененную карту происхождения, я проверил информацию о карте.

[Название карты: Десять тысяч рук мясника

Тип карты: карта -корень

Рейтинг карты: уникальный ранг

Рейтинг карты: - / -

Долговечность карты: - / -

Эффект карты: карта с частичным полем, которая при активации вызывает полностью автоматизированный завод по переработке мяса монстров.

Дополнительный эффект: ИИ мясника, роботизированное оружие, упаковка, печь для утилизации отходов, ссылка, частичный киборг, частичный призыв - механическое оружие.

Ограничение: все, что находится на мясоперерабатывающем заводе монстров, после вызова

будет потеряно навсегда.]

Частичный киборг - хозяин может заменять части тела механическими заменами.

Частичный вызов - механические орудия: хозяин может частично призывать механические орудия мясокомбината монстров для наступательных и оборонительных целей или для выполнения других дел.

Прочитав информацию о карте, я был удивлен, так как исходная карта была отнесена к категории частичных полевых карт. Я не знал, как сделать карту поля, поэтому я не знал, какие условия я встретил во время создания карты, чтобы карта была отнесена к категории частичной карты поля, но было хорошо знать, что я добился прогресса. Еще одна важная вещь, которая привлекла мое внимание, - это частичный призыв - Механические Руки-инструменты. Кажется, производственная карта, которую я создал для Ронни, была не такой уж беззащитной.

Я с нетерпением ждал будущего этой карты происхождения, поскольку Ронни все еще был учеником карты, и поэтому карта происхождения могла пройти множество дарований в зависимости от того, как далеко Ронни сможет подняться на пути ученика карты. Прочитав информацию о карте, я вручил карту происхождения Ронни, который мечтал рядом со мной: «Здесь»

"Уже сделано!" Взяв карту происхождения, Ронни поспешно прочитал информацию на ней. Прочитав информацию о своей новой карте происхождения, он изумленно ахнул: «Черт возьми! Такую карту даже можно создать! Я не сплю, это всё на самом деле».

Карта-корень, которую я создал для Ронни, была слишком хороша, чтобы он мог поверить в нее, потому что он вообще никогда не ожидал ничего хорошего. Хотя Ронни слышал, что я хорошо подкован в делах карточных, он думал, что они говорят это исключительно из вежливости. Потому что насколько хорошим может быть новичок-креационист, ставший карточным учеником неделю назад. Поскольку я создавал его карту бесплатно, а он стыдился своего предназначенного ингредиента, Ронни не заботился о том, будет ли создание карты-корня успешным или нет.

http://tl.rulate.ru/book/63316/1755579