

Дата - 27 марта 2321 г.

Время- 21:41

Местонахождение — город Скай-Блоссом, торговый центр ассоциации гильдий, склад № 234, карточная лаборатория.

«Успех» Я отпраздновал положительный ответ от духа сломанной руны огненного элементаля. Пожирая пути души вулканического льва-зверя Воля сломанной руны огненного элементаля не только обрела воспоминания вулканического льва, но и его интеллект значительно повысился.

В соответствии с тем, что сломанная руна обрела воспоминания зверя Вулканического Льва, будет. Я приказываю сломанному руническому духу принять форму Вулканического льва, используя новые воспоминания, которые он приобрел. Следуя моему приказу, сломленный рунический дух растворил свою гуманоидную форму и превратился в вулканического льва.

«Да» Увидев, как сломанная руна в форме Льва Вулкана прыгает в дочернем камне бедствия, я обрадовалась. Воспользовавшись воспоминаниями, сломанная руна обрела не только облик зверя, но и все навыки огненного типа и дикие инстинкты Вулканического льва.

С формой и инстинктами Вулканического Льва у сломанной руны огненного элементаля больше не будет проблем с контролем и маневрированием механического тела в форме зверя, которое я создам для него.

Успех экспериментов со сломанной руной Элементалю Огня подтвердил мою теорию, позволив избежать проблем с созданием отдельного вторичного ИИ для системы управления и пилотирования механического тела в форме зверя.

Отложив в сторону дочерний камень Бедствия вулканического льва, я извлек две другие сломанные руны из рунического камня в два отдельных дочерних камня Бедствия. И с помощью одного из моих рабских сознаний я одновременно ввел путь души звериной воли Черепахи Сзади Земли и Орла Бури в соответствующие сломанные руны.

После того, как сломанные руны переварили душевные пути звериной воли, которую они поглотили, я приказал духам разрушенных рун земли и ветра растворить свою гуманоидную форму и превратиться в соответствующие звериные формы. А именно Земляная черепаха и Штормовой орёл.

Завершая три сломанные руны в форме зверей для карт Меха, мое внимание переключилось на карту ингредиентов старого правила генератора энергии. Думая о перепроектировании старого генератора энергии правила, у меня болит голова. Но все же, я должен был, потому что у меня не было выбора, так как было либо это, либо ничего.

\*Вздых\*, вздохнув, я поместил карту ингредиента генератора энергии правила на страницу создания моего золотого гримуара. Три — это три основных этапа обратного проектирования чего бы то ни было,

1. Восстановление реализации

2. Восстановление дизайна

3. Восстановление анализа

Эти три стадии являются полной противоположностью стадиям любого инженерного процесса. А именно, Анализ, Дизайн и Реализация.

Восстановление реализации — это не что иное, как выяснение приложений структуры, которую вы хотите реконструировать. И на основе применения конструкции и ее компонентов вы определяете и готовите исходную модель конструкции.

В случае генератора энергии правила мне не пришлось исследовать его функции и применение, так как к нему прилагалось руководство пользователя. Я просмотрел руководство пользователя с помощью искусственного интеллекта улья и загрузил в свой разум всю соответствующую информацию. Благодаря ученикам души и руководству пользователя у меня не возникло проблем с созданием начальной модели генератора энергии правила.

Следующим этапом было восстановление дизайна. Этот этап включал в себя отмену механики конструкции. С точки зрения непрофессионала, мне пришлось раскрыть структуру на отдельные части. И попытайтесь выяснить, какая цена пошла Куда? Почему? И как это действовало. Это было самое трудоемкое дело из всех трех этапов, так как решить любую постороннюю критическую механику конструкции было бы сложно и комплексно.

К счастью, руководство пользователя прилагалось к конструкции генератора энергии правил. Маркировка каждого компонента, его назначение, применение и обслуживание. Обладая этой информацией, мне не потребовалось много времени, чтобы отменить правила путей души генератора энергии, чтобы получить отдельные компоненты. Мне не нужно было беспокоиться о том, что я что-то упустил или забыл, что и куда было отправлено, потому что искусственный интеллект улья все записывал. Если я что-нибудь забуду, я могу обратиться к записям.

Наличие руководства пользователя сэкономило много времени и сил. Закончив с восстановлением проекта, я перешел к следующему этапу восстановления анализа, который должен был использовать всю информацию, собранную на последних двух шагах, и разработать безошибочную модель конструкции.

Для этой части обратного проектирования я использовал функцию моделирования ИИ Улья, чтобы создать оригинальную модель генератора энергии правил. И убедиться, что реконструированная модель работает так же эффективно, как и исходная модель. Если нет, то

должна быть ошибка, которую нужно исправить.

После запуска 19 неудачных симуляций я, наконец, реконструировал модель с коэффициентом эффективности, более близким к исходной модели. Разница в коэффициенте полезного действия была лишь незначительной. Если бы у меня было больше времени, я бы придерживался точного показателя эффективности, но сейчас у меня было мало времени. И текущего уровня эффективности было достаточно, чтобы меха удовлетворительно продемонстрировали Анне.

\*вздых\* Я вздохнул с облегчением, выбирая окончательную модель трех новых генераторов энергии правил, которые я собирался создать для механических карт. Если бы у меня было больше времени и знаний, я мог бы разработать более эффективную модель, но увы.

[Карта брутониума А-ранга x 200

Карта Небесной сети ранга А X 50 ]

[Название карты: Брутониум

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, Редкий класс

Курс карты: -/-

Прочность карты: [97/100]

Информация о карте: Одна карта содержит 1000 тонн брутониевой руды. Брутоний — превосходная и устойчивая металлическая руда. Используется для создания оружия и доспехов. ]

[Название карты: Skywire

Тип карты: карта ингредиентов

Ранг карты: А-ранг, Редкий класс

Курс карты: -/-

Прочность карты: [97/100]

Информация о карте: Одна карта содержит 1000 тонн руды Небесной сети. Небесная сеть — отличная и прочная металлическая руда. В основном используется в сплаве с брутониумом для создания оружия и доспехов. ]

Брутоний и небесная проволока — это руды редких металлов, которые в основном используются для создания оружия и доспехов редкого качества. И прямо сейчас у меня их было достаточно, чтобы сделать легированную сталь, чтобы создать три зверообразных против механических тел.

<http://tl.rulate.ru/book/63316/2040041>