

מסקנתי הייתה כזו:

הדרך היחידה לדעת איך אדם יגיד אם זה היה רק נתונים רציונליים היה לי יותר קל, אבל כשנכנס גם רגש (אני כועס על האיש) לכן אני רק מכה על השולחן, אני כעסתי מאד אני שובר אגרטל. לכן בשביל משוואה מדויקת ונ"ל, צריך גם דימוי מלא של הרגש גם על כל בן אדם, ובשביל שתהיה בכל העולם, צריך שהיה דימוי מלא של כל בני האדם בעולם (ולכן הסקתי שמשתמש הנתונים מוריד לנתונים דיגיטליים, אפילו הצליח להמיר רגשות לנתונים דיגיטליים), כי להחזיק מוחות של כל העולם זה יקר וגדול מאד (וזה רק הקמה לשיטה). שע"י שיש לי אפשרות להעתיק את כל הנתונים של המוחות של האנשים אני יכול לשים את אותם נתונים באופן ווירטואלי במחשב ולהקים "דמות", ואז אני יכול לבנות דמויות לכל האנשים בארץ "לכאורה", ולראות איך יגיבו באופן מדויק (בצורה ווירטואלית) לדברים או מצבים שיבואו לפנייהם כולל אינטראקציה עם אנשים אחרים. אלא שעדיין יש השפעה לסביבה שבה אדם נמצא, לשיחה שיש לו אפילו עם בן אדם אחר, וגם על הריח. אם הוא בעיר סואנת הוא עלול להיות בלחץ יותר בהרים יותר ברוגע, וממילא המילים יכולות להשתנות לפעמים, וכן בתמונה (תמונה של אישה יפה ברחוב תסיח את דעתו, או משאית עם פרסום כזה או אחר, כי זה משפיע על המחשבה (לדוגמה: וואו... איזה דגם חדש), ואם זה משפיע על המחשבה, זה ישפיע על התזמון. ולכן המסקנה, חובה ליצור עולם תלת-מימד ווירטואלי מלא עם כל ההרגשות, אפילו בנגיעה בקיר (בשביל תזמון מוחלט), ואם זה בלי נגיעה בקיר או חלק מהפרטים המלאים רמת הדיוק יורדת לא 100%, אבל עדיין יעיל, במקרה הזה וודאי שזה כך!

[illegible]