

Вернувшись на ферму, я вошел в свое измерение и сел в пустоте в медитативной позе лотоса.

Сегодня я хотел сосредоточиться на создании и обучению контроля большего количества Божественных клонов.

Со всеми мирами, к которым у меня был доступ, мне нужно было больше Божественных клонов, чтобы достичь своих целей.

У меня уже был один Божественный клон, который в настоящее время находился в Скайримере и правит Лабиринтианом, и у меня не было свободного времени, чтобы работать над контролем второго Божественного клона.

В основном именно многозадачность затрудняла управление клонами, но пока я продолжал пытаться, я со временем к этому привыкал.

И самое главное, клоны были дешевы и стоили всего несколько очков божественной энергии.

Итак, я приступил к работе, используя приличное количество Божественной Энергии, я создал еще 5 клонов, а затем добавил связь между клонами и моим основным телом.

Затем я приступил к работе над вторым клоном.

Несколько часов спустя я совершил прорыв: вместо того, чтобы управлять всеми клонами с помощью своего мозга, почему бы не создать «искусственный мозг», который был бы связан и предан моему основному телу? По сути, позволяя клону функционировать независимо, без моего вмешательства.

Но сначала я убедился, что они полностью преданы мне, в конце концов, я не хочу чего-то вроде восстания, которое было бы ужасающим, поскольку мои клоны смогут использовать Божественную Энергию.

Несколько часов спустя я смог создать функционирующего клона, личность которого основана на моей собственной личности, и у него даже был доступ к воспоминаниям, которые я разрешил, и в качестве бонуса я добрался туда, где он передавал мне свои воспоминания, позволяя мне узнать, что происходит, в течение часа.

Конечно, я мог бы значительно уменьшить временной интервал, но получение постоянных воспоминаний от пары разных клонов одновременно каждую секунду было бы весьма отвлекающим и дезориентирующим, поэтому вместо этого я просто решил использовать часовой интервал времени, чтобы я мог регулярно получать информацию о других клонах, чтобы убедиться, что в других мирах ничего не происходит и не идет не так.

Закончив имплантацию в 5 новых клонов, я отправил их в другие миры.

Например, я отправил трех клонов во Вселенную Halo, чтобы создать десятки новых Божественных Аттракторов в мирах, контролируемых людьми и мирах, контролируемых ковенантом, чтобы поглощать Божественную Энергию мертвых.

У каждого Божественного Аттрактора будет щит, защищающий и скрывающий машину, так что мне не придется больше о них беспокоиться.

Затем я отправил еще одного клона в мир RWBY, чтобы создать Божественный Аттрактор.



Наблюдая, как диск начал плавать в воздухе, я выдохнул еще раз, прежде чем ударить по черной энергии своей собственной Божественной Энергией.

Через несколько мгновений моя Божественная Энергия одолела черную и злую энергию, и вскоре все, что осталось, — это моя собственная Золотая Энергия и Зеленая Энергия.

[Название предмета: Запись песни природы Геи (обновлено)]

Псевдоним(ы): [Песнь Бытия], [Проклятая песня]

Эффекты: Используя энергию окружающей среды, жизнь начнет развиваться с очень высокой скоростью, пока играет музыка. Все живое, которое слышит эту песню, увидит признаки улучшения здоровья и продолжительности жизни.

Побочные эффекты: благодаря благословию и улучшению Божественной энергии Зефира, песня теперь значительно увеличивает преимущества, получаемые смертными от ее прослушивания, а также устраняет все предыдущие негативные эффекты песни для тех, кто слушает ее долгое время. Периоды времени увидят увеличение производительности, счастья, здоровья и качества отдыха]

Ой? Это определенно намного лучше.

Теперь, вызвав небольшой музыкальный проигрыватель и вставив диск, я стоял посреди бесплодного поля на большом участке суши, плавающим в пустоте моего измерения, которое служило землей для моего игрового мира.

Вскоре из музыкального плеера заиграла красивая песня.

[SCP - Песня 407, 2 минуты 48 секунд]

На неизвестном языке:

"Хороший день,

люди открывают окна

они покидают свои дома

ненадолго

Они ходят по траве,

и они смотрят на траву,

они смотрят на небо.

Сегодня будет прекрасная ночь

Завтра будет хорошая ночь

Ла, ла, ла..."

Через несколько мгновений жизнь на бесплодной земле начала быстро расти, но, к моему разочарованию, жизнь почти мгновенно умерла после роста.

Почему это происходит?

Ах... верно.

Это потому, что это буквально плавающая куча грязи посреди ледяной пустоты без воды, солнечного света и даже атмосферы, способной защитить жизнь...

Ну, думаю, мне еще есть над чем работать...

Итак, что же такое Звезда?

Водород и гелий, верно?

Ну, по крайней мере, я проверил это давно, но я мог создать основные элементы всего лишь из небольшого количества Божественной Энергии, настолько небольшого, что это было удивительно.

Например, к тому времени, когда я закончил создание Звезды размером с Солнце, известное человечеству, я использовал всего 5000 Божественной Энергии.

Сравнивать эту стоимость с тем, сколько потребовалось для создания земли, которая станет будущей планетой игрового мира, было не так уж и много.

После создания солнца мне пришлось воссоздать Гравитацию, что меня очень раздражало, поскольку это стоило мне еще 5000 Божественной энергии.

Было странно, что мне пришлось создавать концепции реальности в моем Измерении, особенно учитывая, что у меня не было этих проблем в первый раз.

Затем я создал красивую луну, сделанную из различных камней и металлов, а затем отправил ее на орбиту суши за дополнительные 25 000 Божественной энергии, и просто чтобы использовать меньше Божественной энергии, я добавил свои собственные кратеры, пещеры и овраги.

В любом случае, это стоило бы больше Божественной Энергии, чем следовало бы, но, похоже, стоимость изготовления земли, камней и необработанного металла становилась дешевле каждый раз, когда я создавал их с помощью Божественной Энергии.

Например, сначала создание 200 квадратных миль земли стоило 100 Божественной энергии, затем создание 200 квадратных миль земли стоило 5 Божественной энергии, теперь создание 200 квадратных миль земли стоило меньше одного очка Божественной энергии.

Я не знаю, почему это произошло, но я бы с радостью это принял.

Итак, на данный момент у меня все еще было 10 125 Божественной Энергии для работы, поэтому вместо того, чтобы создавать еще несколько игровых «Законов», я решил начать вращать планету и создавать ее ядро.

Ядро планеты состояло в основном из расплавленного металла, что было бы для меня довольно дорого...

А поскольку я не хотел тратить свою Божественную Энергию и создавать ядро сейчас, это было потому, что оно просто быстро остынет из-за пустоты вокруг него, поэтому мне придется подождать некоторое время, чтобы создать ядро планеты, пока у меня этого достаточно, чтобы

создать внешнее ядро, мантию и кору.

Эх... кто знал, что создание настоящего игрового мира будет таким... дорогим и утомительным?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/106033/3817040>