

После того, как игроки расслабились во время пира, Си Вэй немедленно вернулся в своё Божественное Царство, чтобы возобновить свои планы совершенствования своей божественности.

Под его неустанными усилиями большая часть Бога Гнилые кости уже была поглощена Си Вэем. Используя эту полученную энергию, Си Вэй восстановил свою собственную божественность, и даже получил достаточно свободного времени, чтобы сделать новую внешность для себя.

Но после вычисления божественной энергии, которая ему понадобится для этого, Си Вэй отказался от возможности освободиться от своей сферической формы...

- Это прекрасно - быть сферой, у меня все равно есть щупальца, так что тут нет ничего неудобного.

После поглощения всех фрагментов божественности и энергии, остальные оставшиеся компоненты Бога Гнилые кости больше не были ценны для Си Вэй.

Останки и части тела можно было бы использовать для изготовления божественных предметов, но он должен был бы очистить, божественную энергию связанную с ним.

После того, как божественность Бога была уничтожена, а его сознание стёрто, их тело будет способно инстинктивно двигаться из-за божественной энергии, оставленной в нём.

Си Вэй мог использовать много времени и энергии, чтобы впитать божественную энергию останков в его собственную божественность, чтобы заставить себя стать Богом игр и гнилыми костями, таким образом став сильнее.

Концепция сложных божеств звучала круто в теории, но на самом деле она не имела большого применения в реальности.

У Си Вэя даже было предчувствие, что если он будет жаден до этой части божественной энергии, то это, вероятно, осквернит его собственную божественность игры и сделает ее ещё более слабой, возможно, даже поставит препятствия в его собственных планах развития своих верующих, так что это не стоило того.

Чтобы взять пример, такому переселенцу как ему понадобятся воспоминания о тех, на кого они переселились, но не их первоначальная личность и мысли.

Он всё равно получил божественность гнилых костей, так что было нормально выбросить божественную энергию, оставленные в его трупе.

И вот, Си Вэй создал что-то вроде блендера для сока и назвал его Курганом Связанного

Творца, прежде чем бросить в него труп Бога гнилых костей.

Внутри Кургана Связанного Творца было миниатюрное и сильное пространство, и даже тело божества не могло выйти из него. В этом пространстве было единственное маленькое отверстие, словно проделанное иголкой.

Точно так же, как пчела, которая может найти точку выхода, когда поймана в ловушку бутылки, божественная энергия Бога Гнилые кости инстинктивно попытается убежать из Кургана Связанного Творца через крошечный выход.

Итак, труп Бога Гнилые кости останется в Кургане Связанного Творца, а его божественная энергия будет постепенно вытекать через подготовленный им выход...

Конечно, Си Вэй не планировал тратить божественную энергию впустую, уже делая приготовления о том, как её использовать.

На самом деле, Курган Связанного Творца был связан с Божественным Царством Бога Гнилые кости, которое уже было захвачено Си Вэем. После того, как умер Бог Гнилые кости, его Божественное Царство превратилось в кучу пространственных фрагментов. Если бы Си Вэй не поддерживал его существование, он, вероятно, исчез бы в пустоте.

Си Вэй использовал свою божественную энергию, чтобы разделить Божественное Царство Злого Бога на множество отдельных пространств, и поместил туда остатки скелетов, крыс и других монстров, которые игроки принесли ему в жертву, которые уже затопили Божественное Царство Си Вэя. У него даже не было возможности превращать их в игровые монеты, потому что у игроков их было достаточно.

Обычные существа из царства смертных не могли содержать божественную энергию, но потому, что божественная энергия, которая сочилась из Кургана Связанного Творца, было достаточно, чтобы оживить какой-нибудь труп с силой, большей чем у обычного ревенента.

Как только каждый труп оживлялся, дыра в Кургане Связанного Творца автоматически закрывалась.

Это было настоящее подземелье, которое Си Вэй подготовил для игроков.

По сравнению с этим, долина трагических мертвецов была просто подземельем исследования, которое только давало бы ограниченные награды игрокам, если бы они не исследовали новую территорию.

В соответствии с соотношением, что божественная энергия в трупах, способности и силы созданных толп тоже были бы довольно велики. Например, для вызова крысы был необходим 1 уровень, Что означает, что даже игрок 1 уровня будет в состоянии бороться равномерно с этим

монстром, в то время как уровень вызова трупов верующих был по крайней мере 15-го уровня. Между тем, тело Архиепископа Церкви Гнилые кости уже становился минибоссом 30-го уровня. Конечно, он был не так силен, как при жизни, но в любом случае было всего несколько игроков, которые могли победить его даже в этом состоянии.

Потому что каждый монстр в каждом пространстве был разным и рандомизированным, поэтому был шанс, что игроки встретят Архиепископа Гнилые кости сразу же после входа в подземелье...

После того, как монстры будут побеждены, трупы не исчезнут, в то время как божественная энергия будет принесена ему в жертву.

После того, как божественная энергия Бога Гнилые кости будет принесена в жертву Си Вэю таким образом, она была бы отфильтрована и очищена, и стала бы чистой божественной энергией, которую Си Вэй мог бы поглотить, не боясь осквернить свою божественность.

- Поскольку подземелье нуждается в энергии и чтобы они не выходили часто на битву с другими монстрами, мне придется ограничить количество входа, когда они могут бросить вызов подземелью... поскольку есть тридцать шесть пространств, я открою семьдесят два вызова в день.

Си Вэй немного подсчитал и обнаружил, что если бы он сделал это, то божественная энергия Бога Гнилые кости смогла бы продержаться около года.

Он был вполне удовлетворен этим числом, потому что в мире было много злых божеств, и он, вероятно, найдет хорошую замену через шесть месяцев.

Однако инвестиции, которые он вложил в проектирование этого подземелья, были довольно велики, и только сумма, требуемая для перепроектирования Божественного Царства Гнилых костей и создания холма связанного создателя, составляла около девяноста процентов всей его божественной энергии.

«Также есть изменения, которые не требуют много божественной энергии для создания...»

Как и у игроков предел уровня, и новые изменения класса и тому подобное.

Эти части было довольно легко сделать, потому что его собственная божественность повысилась после поглощения фрагментов божественности Бога Гнилые кости.

Предел уровня игроков можно было рассматривать как ограничитель, чтобы игроки не становились слишком сильными, и он мог управлять ими. Теперь, когда он сам стал сильнее, ограничитель, конечно, можно было увеличить.

Затем он использовал свои щупальца, чтобы напечатать кучу данных на созданном им божественном компьютере, и после проверки того, что ничего не было неправильно, Си Вэй отправил изменения и обновления игрокам, кроме тех, у которых были системы управления типа Ангора.

Дзинь!

Обновление! Версия Игры 0.1

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/918980>