

Глава 33: Создание фермы.

«Я не спеша возвращался обратно в город создавая асфальтированную дорогу, которая в будущем стане центральной улицей и отвечал на разные вопросы Арисы наподобие зачем я делаю эту дорогу или чего трава зелёная.

За час не спешной прогулки я полностью провёл дорогу прям до спуска в подземелье, по дороге уничтожив не мало старых каменных домов, которые мешались.

- Я вот начинаю думать может снести все старые постройки? Чем их ремонтировать легче новые создать.

«Сказано сделано я потратил несколько часов, но полностью очистил весь город теперь осталось только огромное бессмертное дерево домами на ветках и длинная дорога в ширину двадцать метров идущая от речки.»

- Ухты как теперь тут просторно!

- И можно будет теперь строить совсем другие дома.

- Папа, а какие дома?

- Большие и высокие в которых сможет жить большое количество людей и существ.

- Хочу посмотреть на такие дома!

- Не волнуйся в будущем увидишь, а пока пошли найдём Гардоса и разберёмся с монстрами, которые производят молоко.

- Давай я люблю молочко!

«Мы с Арисой забрались на ветку и зашли в самый большой особняк, в котором проживал Гардос со своей семьёй. Вот только от его жены мы узнали, что Гардос не дома, а сейчас вместе с разводчиками монстров, поэтому поблагодарив её мы отправились на другую ветку, где были все монстры.

Прилетев туда, мы быстро нашли Гардоса рядом с которым было несколько драконитов.»

- День добрый чем занимаемся?

- Приветствуем владыку! «Выкрикнули эти трое после чего Гардос начал говорить»

- Владыка я пришёл на проверку монстров того, что вы говорили, что сегодня придёте посмотреть на них.

- Ну вот я пришёл посмотреть так что можете вести.

- Как пожелаете!

«Гардос и двое драконитов повели нас к загонам.

- Мы создали загоны для каждого стада того, что некоторые часто конфликтуют друг с другом из-за чего умирает не мало монстров.

- Молодцы правильно сделали.

«В скором мы подошли до первого загона»

- Это свинохряки, довольно слабые монстры, но из-за того, что мы разводим их уже не одно тысячелетие они намного большего размера чем обычные дикие, а также их мясо и сало намного нежнее и вкуснее чем у диких!

«Я осмотрел загон и увидел несколько сотен монстров похожих на кабанов вот только эти кабаны были просто огромные, они все больше трех метров в длину и метра под два в высоту с огромными клыками и весят наверное больше десяти тонн я даже интереса ради посмотрел их статус.

Свинохряк, монстр С ранг, жизненная энергия 150

Описание – Свинохряки одни из самых больших видов кабанов в мире смогут вырастать до огромных размеров и обладают высокой выносливостью и силой.»

- Удивительно что вы смогли приручить и разводить таких монстров и как вы вообще их прокармливаете?

- Мы развели специальные магические культуры, которые очень калорийные и от них быстро набираешь вес, а выпрашивать их очень легко.

- Ясно в плане разведения и селекции дракониты далеко продвинулись тогда пойдёмте посмотрим на остальных монстров.

«Мы прошлись по всем монистам и все они были на удивление С ранга, а именно я увидел больших коров и быков, огромных птиц василисков, огромных ездовых дракоящеров С+ ранга, на них ездят дракониты и используют их вместо лошадей, но больше всего меня удивили огромные белые пауки паутина которых и используется у драконитов для пошива одежды и всего другого.

По словам Эда эта паутина очень ценна из-за её прочности и из-за того, что она может пропускать ману а значит из неё можно делать магическую экипировку.

- Гардос я вот подумал, а не проще будет переселить всех монстров на этаж подземелья и сделать для них там ферму чтобы если на нас нападут врагам было не так легко попасть к нашему провианту?

- Думаю в этом плане это хорошая идея притом мы можем сразу создать там и поля магических культур.

- Согласен вообще можно создать там основную ферму, а первый этаж использовать в будущем как столицу с главным городом, а город на поверхности использовать для приезжих.

Да! Давайте так и поступим, я пошёл расширю второй этаж и подготовлю загоны, а потом создам телепорт на том этаже чтобы удобнее было перевозить еду в будущем, а сейчас перевести туда всех монстров.

«Я сразу отправился в подземелье а Гардос со своими подчинёнными начал готовить монстров к транспортировке.

Прейдя на второй этаж, я сразу расширил его за несколько миллионов, а также создал разные погодные условия, дальше сделал плодородную землю, создал озеро и установил в него бесконечный источник воды.

Далее создал загоны для каждого вида монстров подходящие для именно, этих монстров и загоны сделал по больше на будущее.

Закончив с загонами, я создал то, что давно хотел, но у меня все не хватало ОП, но теперь, когда у меня есть много ОП я наконец-то могу это сделать, а именно я создал не большое хранилище с пространством внутри него это специальное здание, которое я смог создать благодаря тому, что я благословлён богом.

Все что попадает в это хранилище отправляется в независимое пространство, в котором нету времени, поэтому там ничего не будет портиться, а само то пространство можно расширять за ОП, доставать вещи можно только через терминал возле хранилища, а значит можно в другом месте построить такое хранилище и доставать что угодно через него.

Но самое вкусно то, что в кузнеце артефактов я создал кольцо терминал и теперь могу доставать и засовывать любую вещь в это хранилище!

- Ура кольцо с пространственным хранилищем как у китайских культиваторов получено! Жалко только, что я на все это потратил почти три миллиона ОП, но у меня осталось ещё пара миллионов этого как раз хватая, а завтра все равно ОП поднакопится так что не беда.

«Закончив с хранилищем я создал пруд домиков для отдыха, а также расчертил зоны для посадки магических культур и установил там авто полив и функцию авто удобрения.»

- Так с фермой закончил теперь осталось установить дорогие порталы и все.

«В центре Этажа я создал портал диаметром десять метров. А после выбрался на поверхность и точно такой же портал установил на бессмертном дереве.»

- Фух закончил дорогая конечно штука этот портал по миллиону за один.

- Поздравляю папа с окончанием работы, теперь можем идти гулять?

- Подожди ещё немного Ариса, и мы пойдём гулять.

- Хорошо!

«Закончив с порталами я нашёл Гардоса с драконитами, и они начали перемешать монстров через портал, на это ушло пару часов. Когда же все монстры были перемешены я отправился с драконитами на второй этаж и пояснил как пользоваться хранилищем, а также про места для посадки.

Они вроде все поняли поэтому я оставил их дальше самих со всем разбираться, а сам вместе с Арисой пошёл гулять, а то я ей давно обещал вместе погулять, но все время был занят и вот пришло время.

- Куда пойдём гулять?

- В лес за грибами!

- Как пожелаешь малышка.

- Я не маленькая!

- Да, да я знаю ты большая девочка.

-Да!

«Мы ходили по лесу и разговаривали образом также собирали грибы, а ещё я ловил и подчинял монстров за ОП. Интересы ради я заглянул на статус подземелья.

Статус подземелья:

Название подземелья – Город надежды.

Ранг – Е (Невыполненные все условия)

Этажей – 4

Очки подземелья (ОП) – 185,600

Получение ОП в час – 138,333

Получение жизненной энергии в час – 3521

Рейтинг подземелья – неизвестный. (Ещё не принимали участие в сражении подземелий)

Возможности комнаты хранителя:

- Улучшения подземелья.

- Призыв монстров.

- Магазин.

- Кузнеца артефактов.

- Сражения подземелья.

- Титулирование.

Все же не плохо увеличилось количество получаемых ОП и энергии после того, как прибыли дракониты вместе со своими монстрами притом я понял, что чем больше живых существ находится на территории подземелья, тем больше я получаю жизненной энергии и важно именно количество, а от силы уже мало что зависит.

Вот так оставшийся день я гулял с Арисой и размышлял о разном пока не наступила ночь, и мы не пошли спать в мою комнату хранителя.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/54609/1430856>