Су Мо закрыл все предупреждения от игры, которые продолжали появляться из-за привязки прав. Он сидел на полу и молча ждал окончания.

- Право игры исчезнет навсегда, прежде чем я умру и прежде чем я верну его. Он навсегда потеряет свою власть над едой!

- На самом деле, если я смогу получить права на температуру, в следующих катастрофах система больше не сможет понижать или повышать температуру по своему усмотрению!

- Получение прав - это больше, чем просто процесс получения власти, это также самый мощный способ защитить себя от бедствий!

Нефритовый горшок был подобен ключу, открывающему “сейф” силы и прав, спрятанный где-то между небом и землей в пустоши.

Когда Су Мо почувствовал, что нефритовый горшок вибрирует, он поставил его на землю. Стоя в этой маленькой кладовке, он внезапно ощутил намек на просветление относительно прав.

- Что, если власть пустоши ранее находилась в руках группы “богов”…

- Затем однажды, по какой-то причине, большая часть власти была отнята у богов, и лишь нескольким из них удалось сохранить часть её с помощью каких-то средств?

“По мере того как игра набирала все больше и больше авторитета, на нее могли обрушиться непрерывные ужасающие бедствия. Боги, чья власть была лишена естественным образом, не смогли бы защитить себя и вымерли бы навсегда!

- Однако такие сущности, как Бог океана, вероятно, оставили себе козырную карту. Когда они отказались от большей части своей власти, они сохранили некоторые существенные полномочия или, возможно, даже небольшой фрагмент основной власти и сумели выжить с помощью этих средств. Однако, чтобы избежать преследования со стороны, они предпочли где-нибудь погрузиться в глубокий сон и ждать, когда появится их шанс.

- Что касается игры сейчас… Какую ситуацию она хочет видеть?

Сидя на земле, скрестив ноги, Су Мо пытался осмыслить информацию, отправленную ему после привязки прав. В то же время он думал об истинной цели океанской катастрофы, основываясь на полученной им информации.

Хотела ли игра увидеть, как Бог океана возвращается к жизни и возвращает себе свою власть?

Невозможно!

В настоящее время власть Су Мо над едой составляла всего 1%, а игра уже вызвала такой ажиотаж - тем более океан, который охватывал гораздо большую территорию.

- Этого не может быть. Если игра не хочет, чтобы Бог океана вернулся к жизни, не проще ли было бы убить его, обрушив на него дождь бедствий?

- Если только…

- Бог океана не просыпается и не пытается вернуть свою силу, как говорится в игре. Вместо этого игре удалось использовать какой-то способ более или менее точно определить его местоположение.

- Но таким образом...

Су Мо сидел в маленькой кладовке, где он действительно мог лучше сосредоточиться, чтобы обдумать эти вопросы.

Имея в виду эти детали, он продолжил свое кропотливое расследование. Внезапно в его голове мелькнула догадка.

Су Мо воспользовался тем фактом, что процесс привязки еще не был завершен, поэтому игровая панель его новой личности все еще была доступна.

Он открыл игровую панель и сразу же зашел в список друзей, затем начал проверять и искать.

Целью его поисков был не кто иной, как…

Ян Цзянь!

- На данный момент я могу найти в общей сложности 318 игроков с именем Ян Цзянь.

- Включая меня, на данный момент будет 319 человек.

Он записал этот номер и посмотрел на свои часы. Через минуту Су Мо снова зашел на игровую панель и запустил поиск.

Конечно же, количество игроков, которых он мог искать, сократилось с 319 до 211.

Он не встревожился. Ухватившись на мгновение за свою догадку, он подождал еще минуту. Число Ян Цзянов внезапно сократилось до 123.

Самым возмутительным было то, что прежде чем Су Мо смог выйти, цифры нагло изменились на 122. Последствия были очевидны.

Эти люди с тем же именем, что и Ян Цзянь, отличались от обычных игроков на панели добавления в друзья. Когда они умерли, их профиль стал черного цвета, указывая на то, что человек не может быть добавлен в список друзей.

Все без исключения они сразу же исчезли с панели поиска.

Это было так, как будто они никогда не приходили в этот пустынный мир и никогда не участвовали в этой игре жизни и смерти.

- У игры нет способа найти меня; все, что она знает, это то, что есть человек по имени Ян Цзянь, который забрал 1% прав.

- Имея в виду мысль убить их всех, не пощадив ни одного, он инстинктивно выбрал всех игроков по имени Ян Цзянь и отключил все их панели, а также ограничил все их игровые функции. Он использует это, чтобы заставить моего персонажа "Ян Цзянь" использовать права.

- Это глупо, но это работает!

Пока он размышлял, прогресс в не ослабевал. Как бы то ни было, Су Мо не слишком надеялся на свою удачу. На четвертой минуте мимо пронеслась невидимая световая волна.

Мало того, что черепашья броня и карта превратились в пыль в кладовке, но даже игровая панель, казалось, тоже была мертва. Как бы Су Мо не звал, получить ответ было трудно.

Ян Цзянь был последним дополнением к пустоши с обозначенным номером 319, когда Су Мо был присвоен титул, что означало всех остальных с именем Ян Цзянь…

Убило!

- Хахаха, так вот как это делается. Неплохо, совсем неплохо!

- Ты запретил Ян Цзяну доступ к игре, но это не имеет ко мне никакого отношения, Су Мо!

Узнав обо всех маневрах игры, Су Мо не смог сдержать вздоха облегчения. Он начал смеяться.

В то же время Су Мо ничего не мог сделать, кроме как молча извиниться в своем сердце перед невинным Ян Цзяном № 318, который был втянут во всю эту неразбериху.

Теперь впереди был только один путь.

Если бы Су Мо дали шанс сделать выбор снова, результат все равно был бы тем же; он определенно не колебался бы.

- Конечно же, небольшая группа людей, которые не доверяли игре и решили не использовать игровые функции, в конце концов, были правы.

- Этой чертовой штуке действительно ни в малейшей степени нельзя доверять!

На индикаторе выполнения привязки все еще оставалось 30%; Су Мо не принесло бы никакой пользы вернуться к своей личности и перейти на Мировой канал, чтобы посмотреть, реагируют ли люди на этот переполох. Ему оставалось только спокойно ждать.

К счастью, это не заняло много времени. Через десять минут, когда нефритовый горшок, который держал Су Мо, начал непрерывно вибрировать, прежде чем медленно превратиться в порошкообразные легкие частицы и исчезнуть из хранилища, привязка прав была, наконец, завершена.

В то же время, теперь, когда он обладал властью над едой, с точки зрения Су Мо, весь мир радикально изменился.

Все предметы, включая землю под его ногами, полку рядом с ним и даже пыль в воздухе, имели свой собственный эксклюзивный "аромат".

Основываясь на этом намеке на вкус, Су Мо знал, что все, что ему нужно было сделать, это сосредоточиться, и аромат тушеной свинины мог вырваться даже из пыли.

- Тск, не из-за этой ли силы люди на Земле так одержимы желанием быть сторожевыми псами на руководящих должностях?

- Цвет, аромат, вкус…

- Власть над едой относится не только к её сорту и атрибутам. Неудивительно, что это отнимает целый 1% прав.

Чем больше Су Мо ощущал происходящее, тем больше он понимал, насколько чудесной была эта сила.

После обретения власти над пищей, почему ее можно было употреблять только один раз в пятнадцать естественных дней?

Причина была очень проста. Например, предположим, что он хотел добавить к еде атрибут, который позволил бы ей никогда не портиться.

Ему нужно было опираться не только на право в отношении пищи - он также должен был использовать право, связанное с её физической формой, а также права в отношении воздействия воздуха, внутренней микробной ферментации и десяти других.

Эти сложные права должны были быть переплетены, прежде чем можно было сформировать простой атрибут.

Это было похоже на работу в большой компании. Если кто-то нуждался в помощи другого отдела для проекта, это, естественно, было допустимо, но нужно было бы представить отчет на утверждение. Только после одобрения эта помощь могла быть реализована; никто не мог просто делать то, что им заблагорассудится.

Конечно, были и исключения. Например...

Когда кто-то становился непосредственным начальником, отвечающим за эти отделы, или президентом всей компании!

В этот момент можно было делать все, что они хотели. Даже если бы они захотели немедленно распустить компанию, это не было бы проблемой!

- Если я посмотрю на это с такой точки зрения, то цель океанской катастрофы слишком очевидна!

- Общее местоположение Бога океана было раскрыто по какой-то причине. Игра хочет вернуть оставшуюся власть, которой всё еще обладает Бог океана.

- Однако, что расстраивает, так это то, что, во-первых, Богу океана не нужна игровая панель, поэтому игра не может наказать его. Вторая - это незнание его точного местоположения. Игра была вынуждена использовать какие-то средства для охоты на него, и именно поэтому появилось это обновление версии.

- И самая хитрая часть заключается в том, что она напрямую не просила игроков искать Бога океана. Вместо этого она использует оригинальный способ направлять всех игроков, заявляя, что Бог океана вот-вот проснется, и рассказывая всем, какой он потрясающий. Мало того, это соблазняет людей уловкой, говоря, что те, кто доберется туда первыми, могут стать божественными посланниками.

- Это даже бесстыдно намекало на то, что Бог океана в настоящее время очень слаб, и игроки могут легко избавиться от него.

- Подобная уловка кажется полной чушью, но на самом деле она действительно очень полезна, по крайней мере сейчас. Я даже купился на это полдня назад.

Правда заключалась в том, что цель игры уже была достигнута в тот момент, когда было объявлено содержание обновленной версии, и все живые существа на пустоши вообще ни в чем не сомневались.

С самого начала игра уловила этот момент, изображая себя богом и посылая бедствия в наказание - в то же время создавая игровую функцию, которая заставляла всех бороться за выживание.

В этих обстоятельствах кнута и пряника у всех живых существ не было ни времени, ни энергии, чтобы задаваться вопросом, что на самом деле представляет собой игра, почему она посылает бедствия и почему она создала игровую панель. Какова была её цель для этого?

Конечно, после трёх раундов катастроф игра считала, что её статус прочно утвердился. Убедившись, что других проблем нет, она начала раскрывать свою истинную природу.

Она намеренно опубликовала некоторую ложную информацию о пробуждении Бога Океана и, возможно, даже дала некоторые другие миссии пяти королевским кланам земных мифических рас или нескольким процветающим, могущественным человеческим убежищам.

Люди подсознательно верили в игру, поэтому игроки, которые думали, что получили секретное задание, естественно, захотели бы воспользоваться шансом выманить Бога океана и получить огромные “награды”.

Они не захотели бы рассказывать другим о своей миссии. Вместо этого они бросались вперёд со своими товарищами и тайно уходили.

Таким образом, если бы можно было найти Бога океана, игра достигла бы своей цели по отправке сюда этой партии живых существ!

- Итак, в некотором смысле, я, Су Мо, который всего несколько минут назад стал "Богом кулинарии", на самом деле являюсь товарищем по оружию Бога Океана, который всё ещё спит - на самом деле, мне нужно защитить его, чтобы убедиться, что он не будет найденный кем-то другим?

Игра и правила золотого света на самом деле были очень негибкими. По мнению Су Мо, это было не то, что сделало бы существо, наделенное мудростью; это было больше похоже на логическую процедуру принятия решений.

Это было похоже на проверку золотого света ранее. Было очевидно, что он обнаружил, что в Подземном убежище что-то очень не так, но поскольку Су Мо был защищен системой, и он не

мог обнаружить ничего плохого с владельцем убежища, он все еще не замечал аномалий в убежище, предпочитая игнорировать их.

Это указывало на то, что независимо от того, была ли это игра или золотой свет, обрушивающееся наказание требовало "каменного молота" неопровержимых доказательств!

Без этих доказательств, даже если бы они обнаружили, что проблема существует, они не смогли бы преодолеть логические ограничения и применить другой подход к суждению.

Следовательно, всё, что игре нужно было сделать прямо сейчас, - это найти эту улику и выйти за рамки своей собственной логики.

Самым важным шагом в получении этих доказательств было выяснить, где находится Бог океана.

Что касается людей, которые были всего лишь инструментами, помогающими во всем процессе - пять королевских кланов не знали, что в тот момент, когда они найдут Бога океана, они, вероятно, столкнутся лицом к лицу со своей смертью.

- Дальность действия составляет 500 000 километров, а количество катастроф увеличивается в 500 000 раз. Если я, раскрою себя сейчас, боюсь, даже Бог океана тоже не выживет.

Он вспомнил, что всего полдня назад он все еще думал о том, чтобы сидеть сложа руки и пожинать плоды третьей стороны. Он хотел дождаться, пока все мифические расы нанесут удар первыми, и тогда настанет его очередь разобраться с так называемым "Богом океана". Как только он получит огромные награды, он возьмет их с собой, чтобы развивать новый мир.

В конце концов, полдня спустя, он стал товарищем по оружию Бога Океана, который находился в том же лагере.

- Так не пойдет. Если я покажу себя предателем и Бог океана умрет, тогда, если Бог океана покажет себя предателем, я тоже умру.

- Два оборотня могут быть товарищами при определенных обстоятельствах, но один должен быть уверен, что другой не предаст.

- Итак, предполагая, что мы все еще живы после этой катастрофы, о чем я тогда буду думать, и что у него будет на уме?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/59877/2681930