

Во-первых, чтобы проверить только что сделанное открытие, я решил реализовать его, создав зоны отдыха.

Работая со смартфоном, я нажимаю [Создание домена] → [Небольшая комната] → [Зона отдыха] в таком порядке.

"Невозможно добавить еще зоны отдыха в этот домен".

Ч-!?

На этом моё тестирование закончилось.

Думаю, тогда надо проверить распределение DP в домене.

Во-первых, факторы увеличения DP - зона отдыха +50 DP, сундук с сокровищами +1 DP.

Кстати, максимальное количество сундуков с сокровищами, которые я могу установить, - шесть.

Далее, причины потребления DP - всевозможные ловушки и особые ограничения.

Особенно существенно потребляет DP ограничение на количество человек до 12.

Одно оно съедает 80 DP. После этого катящийся валун отнимает 20 DP. Ловушка-яма 5 DP. Ядовитые стрелы по 3 DP каждая, и деревянные стрелы по 1 DP. Сигнализация, которая, по-видимому, оповестит меня о незваных гостях, обошлась в 0 DP.

Так что я полагаю, что было бы возможно множество различных ловушек, если бы я убрал ограничение на количество человек.

.?

Хотя отмечу, что само существование такого ограничения является существенной помощью.

В настоящее время количество незваных гостей - [Закон] - подавляюще велико. По возможности я бы хотел ещё больше ограничить число людей.

Однако ограничение до 4 человек требует 1000 DP, а до одного человека - 2000 DP.

Даже ограничение до 11 человек стоит 150 DP, так что для меня это невозможно.

Хм, этот [Начальный набор Повелителя демонов].

. Он действительно хорошо сбалансирован, не так ли?

Поскольку бездействие крайне раздражает, я трачу 20 CP, чтобы сделать планировку

коридоров немного более сложной.

На данный момент у меня 50 СР.

Делая то и сё, я теряю 2 часа.

Следующим я займусь [Созданием подчинённых].

Давайте сначала проверим все типы.

Я касаюсь [Создание подчинённых] и затем последовательно выбираю всех подчинённых сверху вниз.

—!?

О.

. Как только на земле появляется яркий шестиугольный символ, из земли, словно вырастая, появляются шесть подчинённых.

Слева - слизень.

В отличие от определённого слизня из популярной игры, которого насчитывается более 30 версий, это зелёная, извивающаяся масса жидкости. Её диаметр составляет 80 см.

Следом - крыса.

Это тусклого белого цвета крыса длиной около 40 см. Два торчащих из её морды резца довольно заметны.

Затем - летучая мышь.

Она сразу же взлетела к потолку и повисла на нём вниз головой. Это летучая мышь высотой 40 см. Её писк довольно раздражающий.

Далее - волк.

Он размером с взрослого золотистого ретривера. Его шерсть имеет тёмно-серый оттенок. Острые клыки, видные в его пасти, довольно пугающие. Судя по всему, он ко мне расположен? Он стоял, тяжело дыша и высунув язык, он мил, но я всё же несколько колеблюсь протянуть к нему руку.

Затем - гоблин.

Невысокий, ростом 100 см, с зелёной кожей. Его зубы и качество кожи выглядят неважно.

И напоследок - кобольд.

Это двуногая собака с рыжей шерстью. Он довольно крупный, ростом 160 см. Я назвал его собакой, но приглядевшись, его лапы ближе к человеческим рукам, совершенно не похожие на собачьи. Этот тоже высунул язык, тяжело дыша, но в плане милоты у него ноль баллов.

Вот все подчинённые, которых я пока могу создать.

Хотя я и создал их.

. Что же мне с ними делать дальше?

В воздухе повисла неловкая атмосфера.

Мне их устроить сражение друг с другом? Но, так или иначе, они же товарищи, верно? Это ведь слишком жестоко?

И всё же я хотел бы узнать, насколько они сильны и как сражаются.

.

"Слизень! Крыса! Сражайтесь друг с другом! Но вы не можете убить своего противника!"
(Шион)

Я отдаю приказ подчеркнуто строгим тоном, достойным Повелителя демонов.

Услышав мой приказ, слизень затрясся, а крыса пискнула "Кии" и начала сражение.

Слизень медленно передвигается, а крыса быстро бросается на него.

Крыса многократно царапает слизня и временами кусает его, нанося ему урон.

Слизень обжигает шкурку крысы, разбрызгивая кислотную жидкость - свое собственное тело.

По мере того, как тело крысы обжигается кислотой в разных местах, объем слизня уменьшается.

. в итоге, когда слизень слегка задрожал, крыса прекратила атаку и посмотрела на меня.

У нас есть победитель?

Я не могу определить состояние слизня по его внешнему виду, но похоже, что победила крыса.

Затем я заставил летучую мышь и волка сразиться друг с другом.

Сначала летучая мышь имела преимущество из-за своего воздушного превосходства, но в итоге её схватил за шею волк, прыгнувший в воздух, в результате чего волк победил.

Волк подхватил живую летучую мышь и принёс её, положив к моим ногам.

Эй? Летучая мышь всё ещё жива, верно? Ты знаешь, я её не съем!

Присмотревшись, я вижу, что летучая мышь всё ещё подёргивается.

Я аккуратно отодвинул летучую мышь в сторону и затем отдал приказ на следующий бой.

Последняя пара была гоблин против кобольда.

Они оба походили на людей.

Развернулась схватка с ударами и укусами. В конечном итоге, кобольд - с превосходной общей мощностью и, прежде всего, чрезвычайной силой укуса - вышел победителем.

Даже при одном и том же ранге, я полагаю, что индивидуальная сила следует потребленным очкам создания.

Если бы это было в то время, когда я все еще был обычным человеком.

. если бы я не принимал во внимание свои чувства вины и страха, я думаю, что мог бы победить слизня, летучую мышь и крысу. Однако это при условии, что у меня было какое-нибудь оружие, иначе, будучи безоружным, это возможно только в случае с летучей мышью. Интересно, как бы все обернулось с волком? Смог ли бы я победить, если бы меня загнали на грань жизни и смерти?

А что насчет гоблина? При тех же самых условиях (наличие оружия) я все еще не могу предсказать исход.

Что касается кобольда, то в тех же условиях я, скорее всего, проиграл бы. Таково было мое впечатление.

Я повысил Создание с E до D.

Возможно, кобольд - подчиненный, которого я не могу создать на уровне E?

Мои подчиненные, которые только что участвовали в отчаянной борьбе, стоят передо мной.

Что за чертовщина? Я бы, по крайней мере, посоветовался с (неизвестное имя), если бы они могли говорить.

.

Однако, ненормальная ситуация, произошедшая передо мной, живые существа, которых я никогда раньше не видел, и разворачивающиеся битвы только усилили мою тревогу.

Кто создал этих неизвестных существ?

Это я!

Кто заставил этих существ так отчаянно сражаться друг с другом?

Я!

Но это было страшно! Особенно битва между гоблином и кобольдом.

. она была не к месту. Это была отвратительная каша из наполовину человекообразных созданий.

Нравится мне это или нет, грядущее будущее - это битва не на жизнь, а на смерть между Хаосом и Законом.

Что мне делать? Бежать? Куда!?

Я не могу покинуть свои владения.

А люди Закона придут атаковать мои владения, чтобы выжить.

Проект "Спасение мира"? Черт, спасите меня, пока это не случилось!

Все воспоминания людей, кроме моих собственных, были стерты.

Как побочный эффект я потерял все эмоции, такие как любовь, дружба, честь и сострадание. Они могли бы избавить меня также от страха!

Внутри этого пространства, окруженный странными существами, с которыми я не могу говорить, мое сердце начало медленно разбиваться.



Интересно, как часто я повторял этот внутренний конфликт после этого?

Это эффект от становления Повелителем Демонов? Это влияние моего сломленного разума? Я не устаю и не голодаю.

Когда я пришел в себя, мои очки создания восстановились до 96.

Так дело не пойдет.

Я позволю им полностью восполниться и пропадут впустую.

Я Повелитель Демонов, существо, которое можно назвать врагом всего человечества.

Даже если я ничего не буду делать, человечество придет сразиться со мной.

Я буду противостоять своей судьбе - ради выживания.

Ради выживания - я ожесточу свое сердце.

Чтобы выжить - ради обретения свободы, я стану Повелителем Демонов!

Чтобы подбодрить себя, я продолжил проводить различные испытания.

Глава 10

Я, решивший ожесточить свое сердце - стать Повелителем Демонов отныне, провел различные испытания.

Сначала я заставил сразиться 10 слизней, каждый по 1 СР, против 1 кобольда, который стоит 10 СР.

Количество или качество.

В конце концов, кобольд победил, хоть и со вскрытой шкурой.

После этого я продолжил свои испытания.

А что если я поставлю 2 гоблинов, каждый по 5 СР, против 1 кобольда?

Насколько возрастет боевая мощь, если я увеличу число кобольдов, способных действовать сообща, до 3?

И также объясняется, что они могут использовать оружие, так что какое оружие могут использовать кобольды и гоблины?

Сначала я должен понять их боевую мощь.

Я не смогу разработать стратегию, если даже не знаю силу своих бойцов.

В результате различных испытаний я узнал, что монстры, способные сотрудничать, становятся сильнее, чем больше их в группе.

Даже если один кобольд сразится с 10 слизнями, не способными сотрудничать, кобольд победит, но если кобольд будет сражаться с 3 волками, действующими сообща (всего 9 СР), волки победят.

Вопреки моим ожиданиям, что армия из волков будет иметь преимущество в этом случае, 3 кобольда одержали победу в битве между 10 волками и 3 кобольдами, причем обе группы могли действовать сообща.

Также гоблины превосходны в обращении с топорами и луками, в то время как кобольды искусны в обращении с мечами, копьями и щитами.

Особенно кобольды, вооруженные мечом и щитом, проявляли выдающуюся боевую мощь.

И я также понял, что самыми эффективными подчиненными являются гоблины, если учитывать эффективность затрат КР.

Если я воспользуюсь этими "читерными гоблинами", я, вероятно, не проиграю на ранних этапах.

Также, если на ранних этапах я оставляю оборону за кобольдами, усиленными снаряжением, я, вероятно, тоже не проиграю быстро.

Если я просто рассмотрю защиту с моими текущими боевыми активами, будет эффективнее создать 1 кобольда, чем 10 слизней.

Если я укреплю кобольдов, я смогу отразить вторжение человечества — [Закон], которое нападёт, не зная ничего поначалу.

Но — я задаюсь вопросом, как мне следует действовать после этого?

Человечество, по оценкам, имеет 60 возможных Доменов для атаки.

Среди них, вероятно, есть Домены демонических королей, которые не выделили никакого ЕР на Создание.

В таком случае, монстры, появляющиеся в этих Доменах, будут максимум гоблинами.

Если не только демонические короли, но и человечество имеют понятие уровней, они, вероятно, отложат Домены, где бродят сильно экипированные кобольды, и сосредоточатся на Доменах с врагами, которых они могут легко победить.

А затем, после повышения своих уровней, они будут совершать набеги на более сложные Домены.

Видя, что я не могу атаковать со своей стороны, я окажусь в патовой ситуации, когда попаду в такое положение.

Даже если они не достигнут самых глубоких районов, есть польза в развертывании подчиненных, которых можно победить в какой-то степени — это создаст необходимость заставить их поверить, что там есть сокровища, которые можно получить.

Когда я был моложе, я задавался вопросом, почему демонический король не побеждает героя сразу.

"Разве это не легкая победа, если он атакует Героя 1-го уровня!?" Было время, когда я в это верил. Интересно, был ли внутри игры демонический король в таком же ментальном состоянии, как я сейчас?

Скорее чем защищать мой Домен, я чувствую, что я управляю подземельем — моим Доменом.

Расстановка моих подчиненных является чрезвычайно важным компонентом.

Помимо этого, есть гора вещей, которые я должен учитывать.

В результате двухдневных экспериментов у меня сейчас 3 кобольда, 5 гоблинов, 3 волка, полный комплект железного оружия и брони, а также меч, копье и щит Серебряной Серии.

Ед. Энергии, которые я могу потратить до конца псевдо-мира, 6910.

Чтобы создать одного кобольда в полном Серебряном комплекте - меч, щит, шлем и нагрудник - в качестве своей самой сильной боевой силы, я должен потратить 410 Ед.

Энергии.

Если я создам 17 таких, я израсходую все доступные мне Ед.

Энергии.

Какое оружие и сколько я буду создавать? Сколько каких подчиненных я буду создавать?

Я завершил свои испытания.

Отныне я не потрачу ни единой Ед. Энергии впустую.

Я использовал приложение "Заметки" на своем смартфоне и поразмышлял над возможными стратегиями.



Прошло 15 дней с тех пор, как я стал демоническим королем.

Только половина отведенного времени уже истекла.

15-й день в качестве демонического короля.

Если выразить мои впечатления одним словом, это было бы "Свободное время!"

Было время, когда я (напряженно) думал, что не могу тратить даже минуту, но я был свободен, пока ждал, пока восстановятся мои Ед.

Энергии.

Если привести пример, это было бы как затворник, сидящий дома и играющий в экономическую симуляцию.

Более того, поскольку вы не сможете перезарядить эту экономическую симуляцию с помощью какой-то энергетической системы, у вас не останется другого выбора, кроме как ждать, пока ваша энергия не восстановится. Интересно, будет ли это понятно, если объяснить так?

Пока что я практиковал стрельбу из лука, делал тренировочные взмахи мечом и пытался оттачивать свое владение копьем во время простоя.

Я даже занимался наращиванием мышц, хотя неясно, будет ли это иметь какой-либо эффект.

Однако, если нет противника, не будет и кого-либо, кто мог бы служить ориентиром.

Как-то мне удалось повысить точность стрельбы из лука, я думаю? Я могу это ощутить до некоторой степени, но было неясно, могли ли улучшиться и другие области.

Также, я получил новую, важную информацию.

Во-первых, демонический король способен оставаться активным без сна или отдыха.

И демонический король не ослабевает, если не будет есть и пить.

Эта информация была получена из некоего источника, и я подтвердил это на собственном опыте.

И это также стало для меня большой ошибкой.

Эта большая ошибка дала мне различную информацию.

Это было тесно связано с некоторым источником — анонимной интернет-доской объявлений.

Что касается этой ошибки—.

Изначально это воспринималось как шутка, но поскольку количество самопровозглашённых демонических королей неуклонно росло, и из того факта, что их сведения совпадали, слух о том, что неприкосновенные районы управляются демоническими королями, приобрёл оттенок истины в некоторых частях.

Или, вернее, домен площадью 6 км².

. разве это не настоящее? Более того, даже такие слова, как слизень или волк, появились..
разве среди демонических королей не слишком много идиотов?

Благодаря этому я неожиданно получил несколько сведений от других демонических королей.

Я узнал, что [Истинное ядро] выступает в качестве сердца домена, а не холодильника. Я также узнал, что можно создавать тёмных эльфов, способных на человеческую речь, в качестве подчинённых, как только вы выйдете за пределы ранга [С] для [Создания].

Кстати, из шуточной темы, называемой [Тема демонических королей], я узнал, что [Истинное ядро] можно хранить в самом защищённом месте, расположенном в вашем домене.

Кстати, содержание этой темы таково -

███ Неизвестный Авантюрист ID: we██████

Я так сильно смеялся, когда положил истинное ядро в запираемый ящик моего стола, ахаха.

███ Неизвестный Авантюрист ID: fe████f

>203 Какой идиот.

Не пиши о чём-то настолько важном.

███ Неизвестный Авантюрист ID: ██e███n

Для меня это был сейф, ахаха.

███ Неизвестный Авантюрист ID: n██e███

В моём случае это морозильная камера.

Хахаха.

███ Неизвестный Авантюрист ID: m███████

>213 И у меня тоже, лол.

Разве холодильник не является центральной частью этого? Ахаха.

И так они, вероятно, разгласили местоположение своего очень важного [Истинного ядра].

И поэтому я веду загадочную жизнь демонического короля, которая была смесью фантазии и современной эпохи.

<http://tl.rulate.ru/book/105526/3733874>