Неделя прошла с Дня Судьбы.

С тех пор, как риаджуу разместил публикацию в социальных сетях, мой Домен постоянно подвергается нашествию захватчиков.

По мере того, как мой Очки Создания (ОС) постепенно истощались из-за огромного количества захватчиков и их боевой мощи, мне пришлось прибегнуть к манипуляции информацией и небольшой корректировке баланса.

Сначала информационная манипуляция.

Неизвестный Авантюрист ID: hgytaye

Разве количество низкоранговых монстров не уменьшилось в том подземелье Канезава?

Неизвестный Авантюрист ID: skedfh

Я тоже слышал что-то подобное.

Похоже, гоблины внезапно появились на входе.

Неизвестный Авантюрист ID: lesdcrf

>skedfh Серьезно? Мы планировали бросить вызов ему завтра, но может нам стоит остановиться после этих слухов?

Неизвестный Авантюрист ID: skedfh

>lesdcrf А какой у вас уровень?

Неизвестный Авантюрист ID: lesdcrf

>skedfh Конечно, мы первого уровня.

Неизвестный Авантюрист ID: skedfh

Тогда вам лучше остановиться.

Если, конечно, вы не являетесь кандидатами на самоубийство.

Неизвестный Авантюрист ID: qwfthbc

>skedfh Ложь.

Мы штурмовали его вчера, но столкнулись только со слизнями и волками.

Неизвестный Авантюрист ID: sdfghjk

Я демон-король, лол.

Должен я разгадать эту загадку для вас? хаха

Неизвестный Авантюрист ID: ejdurhs

Фу, демон-король появился, или лучше скажи нам правду, если ты действительно демон-король.

лмао.

Неизвестный Авантюрист ID: sdfghjk

Время возрождения монстров - 6 часов.

Вот и все, что я вам скажу.

Я приложил усилия, чтобы манипулировать информацией через свой смартфон.

Кстати, ответы 32, 35, 41, 43, 44, 52, 72, 75 на анонимной доске объявлений - все мои. Я постоянно менял свой ID, используя приложение.

Кроме того, регулярно заменяя слизней гоблинами в качестве подчиненных, размещенных у входа в мой Домен, это придавало всему большую достоверность.

Мои публикации внезапно вызвали горячее обсуждение, ускорив темпы размещения сообщений на анонимной доске объявлений.

Эта тема даже была подхвачена некоторыми индексными сайтами.

Развернулась интенсивная борьба между теми, кто верил в теорию о 6-часовом времени возрождения, и теми, кто называл это мошенничеством.

Если бы это оказалось правдой, это стало бы важной информацией для человечества.

В конце концов, профессор одного из университетов выступил вперед и решил провести эксперименты.

Суть эксперимента заключалась в том, чтобы отправить 12 человек выше 3-го уровня в подземелье Канезава - то есть, в мой Домен, - откуда и начали распространяться слухи, и заставить их убить только слизней и крыс вокруг входа.

После уничтожения всех слизней и крыс они отступят, а затем вернутся с новым вторжением через один, три и шесть часов.

Чтобы эксперимент прошел успешно, необходимо было проинформировать других людей, чтобы они не бросали вызов подземелью в это время.

Для того, чтобы уведомить многих людей, был выбран призыв в Сети.

Ход эксперимента будет транслироваться в прямом эфире по телевидению и различным интернет-каналам.

И так начался эксперимент.

Я приказал 50 слизням и крысам, размещенным у входа в мой Домен, атаковать людей возле входа в подземелье группами по два-три, вместо того, чтобы атаковать во всю силу сразу.

Через 2 часа все слизни и крысы были побеждены.

Убедившись, что поблизости нет монстров, вторгшиеся отступили.

Через час вторгшиеся снова вошли в мой Домен.

Я строго приказал всем своим подчиненным держаться подальше от входа.

Захватчики исследовали входную зону в течение часа, а затем отступили.

Два часа спустя они вторглись в мой Домен в третий раз.

Я разместил 10 гоблинов с луками и стрелами у входа. Они встретили вторгшихся градом стрел.

"О-огромная толпа гоблинов!? Отступление! Назад!"

Вторгшиеся поспешно эвакуировались из моего Домена.

Через еще три часа вторгшиеся снова вошли в мой Домен.

Я разместил слизней и крыс у входа. Эти размещенные слизни и крысы вскоре погибли.

Таким образом - слух о времени возрождения монстров, равном 6 часам, был фактически подтвержден.

Хотя на самом деле это была полная ложь.

Подтвержденное время возрождения породило различные споры.

Среди них было много сообщений от людей, которые, очевидно, были настоящими Демон-Королями, и которые раскрыли мою уловку, говоря "Какая чушь! лол", но поскольку обсуждение происходило не только в Сети, но и в ток-шоу и всевозможных академических учреждениях, их голоса не возымели большого влияния.

Тем не менее, в конечном итоге большинство из них пришли к выводу - молниеносный удар.

Отправить основные силы в подземелье волнами в короткие промежутки времени и захватить подземелье, не тратя много времени.

Другими словами, общее мнение заключалось в том, чтобы подчинить Демон-Короля, наконец освободив неприкосновенный Домен.

На самом деле, компенсация за создание подчиненных - Очки Создания - восстанавливается со временем.

Если рассматривать это с точки зрения повелителя демонов, подчиненные - это расходуемые ресурсы.

Их можно восполнять, пока есть КР, даже если это займет много времени. С другой стороны, если погибают люди, это конец для них. Их количество подавляюще больше, но однажды погибший не вернется.

Победить повелителя демонов ураганной атакой можно назвать стратегией, которая следует логике.

Дерзайте, люди! Прошу, стремитесь к покорению повелителей демонов ради выживания!

— Однако, оставьте меня в стороне и покоряйте других повелителей демонов.

Я начинаю свою вторую информационную манипуляцию.

Умно используя разные ID, я не только пишу на анонимной доске объявлений, но и комментирую влиятельные блоги.

Вот что я написал:

"Зачем освобождать низкоуровневые фермерские подземелья?"

"Я сейчас только 1 уровня, и если все подземелья со слаймами исчезнут, мне будет очень трудно выживать в нынешнем мире.

"

"Сейчас мы атакуем односторонне, но разве не будет опасно, если повелители демонов начнут атаковать?"

"Не было бы хорошей идеей оставить, например, подземелье Канедзава в качестве тренировочной площадки?"

"Так как там можно подобрать предметы хорошего качества, будет проблематично, если оно исчезнет.

"

Я продолжал публиковать просьбы и комментарии с целью получения защиты в качестве подземелья с предметами хорошего качества, которое было подтверждено очевидцами, или подземелья, где появляются низкоуровневые монстры, то, что люди называют "фермой".

Сейчас мир погружен в хаос.

Правила и нормы превратились в пустую оболочку, и мир превратился в место, где социальное положение определяется уровнем.

Однако, внезапно бросаться в подземелье - пугающая ситуация для всех.

В результате, подавляющее большинство человечества застряло на 1 уровне.

Моя цель на этот раз - взбудоражить тревогу этих людей 1 уровня, которые составляют большинство.

Моя непрерывная информационная деятельность принесла плоды.

Общественное мнение сместилось в сторону защиты моего домена как "фермы".

Благодаря этому мой домен смог получить умеренную передышку, чтобы мой КР не истощался, и, кроме того, это привлекло множество низкоуровневых людей.

Прошло три недели со Дня Судьбы.

Благодаря эффекту моей информационной манипуляции и определенным обстоятельствам я в данный момент могу спокойно и комфортно жить как повелитель демонов.

Что касается этих самых "определенных обстоятельств", похоже, что монстры покинули одну из неприкосновенных зон - мой домен.

До сих пор считалось, что монстры не могут жить нигде, кроме неприкосновенных зон.

Неприкосновенные зоны занимают огромные куски бывшей земли, вынуждая человечество страдать от нехватки земли и еды.

Было предупреждение, что человечество может рухнуть в ближайшем будущем, если все продолжится в том же духе.

Но если спросить кого-нибудь, хотят ли они бросить вызов доменам, рискуя своей жизнью, ответ будет отрицательным.

Небольшие количества еды и скромная жизнь.

Но многие люди не пытались изменить это, говоря: "В конце концов, кто-то, кто не я, вероятно, решит эти проблемы, так почему я должен рисковать?"

Однако этот мир был разрушен.

Ненормальные, то есть уродливые монстры, которые раньше обитали только в доменах, вторглись в сферу их обычной повседневной жизни.

Многие люди запаниковали.

Таким образом, нет больше безопасного места.

"В таком случае я должен обрести силу, чтобы хотя бы защитить себя или людей, которых я люблю.

."

Многие из людей, которые до сих пор были только наблюдателями, встревожились из-за своего нынешнего состояния 1 уровня и были привлечены к доменам, чтобы повысить свои уровни.

Благодаря такой предпосылке я всегда был переполнен.

Люди установили стойку приема на входе в мой домен.

Они начали организовывать людей, вторгающихся в мой домен.

То, что они именно организовали, это-

Вышеупомянутые правила были любезно опубликованы и в Сети.

Из-за этого произвольно принятого управления людьми мне пришлось противостоять четырем атакам в день.

Мои приготовления идеальны, однако.

Остальное - это просто балансировка с моей стороны.

Суть в том, чтобы не отталкивать их слишком сильно.

Дело в том, чтобы возбуждать их азарт к риску, умеренно награждая.

Если бы я полностью уничтожил вторгающихся людей, потом не было бы новых.

С другой стороны, если я не буду побеждать ни одного, это будет для меня тяжелой потерей, так как я не смогу получать опыт.

Я настраиваю коэффициент выживания вторженцев на 80%.

Если 12 человек бросят вызов моему домену, почти наверняка 2-3 погибнут.

Коэффициент выживания 80% - 2 из 10 отрядов будут уничтожены.

Или, если 10 человек совершат рейд, 2 погибнут.

Рассматривая это обычным образом, это практически невозможная степень сложности.

Если бы это был мирный мир, никто никогда не бросил бы вызов на таких условиях.

Ставка - человеческая жизнь - слишком дорогая.

Тем не менее, состояние современного мира отнюдь не было мирным.

Цена жизни резко упала - это был сломанный мир.

Как только я проверил Сеть, большинство Доменов имели показатель выживаемости менее 50%.

Среди них были даже некоторые Домены с показателем выживаемости 0%.

При таких обстоятельствах мой Домен, регулируемый на показатель выживаемости 80%, пользовался большой популярностью.

Привлекая людей с помощью слаймов и летучих мышей, я постепенно уничтожал захватчиков, периодически направляя стаи волков или гоблинов.

Также снаряжение из Черной Железной Серии, появляющееся из сундуков с сокровищами с частотой один предмет за 7 дней, сильно будоражило азартный дух захватчиков.

Кстати, даже если это был промах, они бы все равно получили один предмет снаряжения из Железной Серии в день.

Итак, моя жизнь в качестве Повелителя Демонов складывалась очень хорошо.

В один день мой Домен был захвачен самыми сильными людьми, каждый из которых, как говорили, был выше 3-го уровня и имел при себе одно оружие из Черной Железной Серии, четверо - оружие из Железной Серии, а остальные были в снаряжении из Деревянной Серии, но я едва спасся, уничтожив их с помощью мошенников-гоблинов и кобольдов Серебряной Серии.

Было ли это ошибкой - уничтожить всех этих высокоуровневых людей? Я был встревожен этим, но, просмотрев Сеть.

.

Похоже, что отряд этого Героя-сана был уничтожен в Канедзаве?

Герой-сан не должен вторгаться на ферму!

Разве они не зашли слишком глубоко, возгордившись?

Причина поражения: потому что они были маленькими мальчиками, играющими вокруг.

К счастью для меня, многие точки зрения утверждали, что высокоуровневые люди были убиты после слишком глубокого проникновения в подземелье, и правда осталась в тени.

А может быть, если убить человека, экипированного Черной Железной Серией, он тоже выбросит оружие из Черной Железной Серии?

Это отличная сделка, так как я смогу перерабатывать его отныне.

И в результате убийства 12 высокоуровневых искателей приключений - произошли два больших изменения.

Во-первых, я поднялся до 2-го уровня.

Я ожидал, что может быть какой-то культовый звук уровня, но это был простой электронный звук, похожий на звонок входящего сообщения на смартфоне.

Звук объявления был разочаровывающим, но польза от повышения уровня была огромной.

Первая польза заключалась в том, что мой максимальный CP увеличился до 200.

Благодаря этому число создаваемых мной предметов возросло. Как следствие, это привело к резкому усилению моей боевой мощи. Кроме того, количество восстанавливаемого CP в час увеличилось с 10 до 20.

Второй выгодой было приобретение 5 BP.

Когда я подумал, что это будет всего 1 BP, оказалось, что на самом деле это 5 BP, что сделало меня чрезвычайно счастливым.

Другое изменение заключалось в том, что некоторые гоблины эволюционировали.

Три гоблина превратились в Гоблинов-Лучников!

Эволюционировавшие гоблины были теми, кому я часто поручал задачу добивать захватчиков.

Точные изменения в их силе пока неизвестны, но их ранг вырос с E до D.

Это уровень, когда они становятся примерно на 5 см выше и их сухая кожа слегка улучшается.

Хм.

До сих пор я использовал своих подчиненных, считая их расходным материалом, но не будет ли

лучше сформировать элитное подразделение и позволить им сосредоточиться на добивании врагов после их эволюции?

Эволюционировавшие гоблины - все члены гоблинов, которых я оснастил луками.

Вот почему их называют Гоблинами-Лучниками? Стали бы они Гоблинами-Бойцами или Гоблинами-Рыцарями, если бы использовали мечи?

Другие подчиненные, помимо гоблинов, тоже должны быть способны эволюционировать, верно? До сих пор я сохранял своих кобольдов, но стоит ли мне позволить им эволюционировать? Действительно жаль, что я обращался с волками, которым несколько раз поручал добивать людей, как с расходным материалом.

.

Благодаря этой эволюции я обдумал свое управление подчиненными на будущее.

Результатом размышлений в течение некоторого времени стало мое решение выбрать подчиненных, которым я дам возможность эволюционировать в будущем.

Один гоблин, владеющий топором и щитом.

Один гоблин, использующий лук и стрелы. Один волк. Один кобольд, владеющий мечом и щитом. Один кобольд, оснащенный копьем и щитом.

Поскольку мои подчиненные не имеют имен и я не могу отличить их по внешнему виду, я решил отличать их, надев на кобольда с копьем и щитом серебряный шлем, на другого кобольда - шлем из Черной Железной Серии, окрасив волка в голубовато-белый цвет, так как он не может надевать никакие предметы, дав красную шапку гоблину со стрелами и лук, а гоблину с топором и щитом - синюю шапку.

Я также проявлял любопытство к эволюции слаймов, крыс и летучих мышей, но, рассудив, что им трудно дать возможность нанести решающий удар, отложил это.

Я расставил всех выбранных подчиненных вблизи сундуков с сокровищами.

Я приказал им нанести решающий удар после того, как цели были почти доведены до смерти стаями волков и гоблинов с помощью стрельбы из лука.

Эволюция моих подчиненных сильно взволновала мое любопытство, когда я проживал свою жизнь в качестве Повелителя Демонов, лишенного какого-либо развлечения.

http://tl.rulate.ru/book/105526/3734080