

На следующий день после того, как Рина с остальным Родом вышла наружу.

- Как там дела у группы мисс Риной? – Спросила у меня Канон.

- Пока что они налаживают командную работу в Домене района С.

Это тоже было предложением Риной. Чтобы члены группы вторжения сначала прочувствовали работу в команде в ближайшем Домене в районе С, а не в первой цели для захвата, Домене района А.

- И как пока идет?

- Не знаю. Из врагов у них только кобольды, но они без всяких проблем побеждают.

- А на район А они нападут завтра?

- Если все пройдет гладко, то план такой.

Я мог наблюдать положение дел своего Рода на смартфоне. Командная работа у них была слегка расшатана, но... наверное, ее можно было назвать неплохой. Думаю, что как и запланировано, завтра они вторгнутся в район А.

- Ну что ж... а сегодня долгожданное переустройство Домена.

- О-о~. Замечательно.

Ответила мне Канон, хлопая в ладоши. Я буквально только что вернулся Переносом, перебив людей, вторгшихся во Второй Домен.

- Сперва... у меня прибавилось новых интересных объектов для подземелья.

- И что это за объекты?

- Средний сундук сокровищ и улучшенный сундук сокровищ. Знаешь о них?

- Никогда не видела, но я о них знаю.

Средний сундук сокровищ – сундук с сокровищами, который при его установке увеличивает максимальное значение ДР на 5. Однако, в качестве добычи в него необходимо положить предмет ранга С или выше. Стоимость создания: 5 СР.

Улучшенный сундук сокровищ – сундук с сокровищами, который при его установке увеличивает максимальное значение ДР на 5. Однако, в качестве добычи в него необходимо положить предмет ранга В или выше. Стоимость создания: 10 СР.

Так как у прежних сундуков сокровищ прирост к максимальным ДР был ограничен единицей, новые были значительно выгоднее.

- Для начала, создам, наверное, [Средний Сундук Сокровищ].

Я взял смартфон в руку и выбрал [Средний Сундук Сокровищ] в списке [Создания].

—?

Однако, сколько бы я ни жал на его название, сундук не создавался.

- Гм? У меня же хватает СР, да? Почему я не могу его создать?

- О! Количество сундуков, которое можно поставить, ограничено, так что пока не уберете какой-нибудь из существующих сундуков, у вас ничего не получится.

Так у них общий лимит...? В моих Доменах в данный момент было пять этажей. Максимальное количество сундуков сокровищ, которое я мог поставить в Первом и Втором Домене, было 22. Если я поменяю все сундуки на [Улучшенные Сундуки Сокровищ], чисто гипотетически, то я сразу получу +440 к максимальному значению ДР. И прямо скажем... это будет тупейший поступок.

Если вторженцы открывают [Улучшенный Сундук Сокровищ], значит, им в руки попадает предмет ранга В. Я не думаю, что люди уровня Рины встречаются повсеместно, но если ко мне придут 12 таких как она, и мало того, одетых в вещи ранга В, очень вероятно что не только мои подчиненные, но и я сам буду убит.

Не то что В ранг, я бы очень не хотел давать вторженцам даже предметы ранга С...

- Думаете над соотношением? Как насчет тогда создать [Сокровищницу]?

- [Сокровищницу]?

Что ж, в каком-то смысле думал над соотношением, но предложение слегка не попавшей в точку Канон привлекло мой слух.

- Да. Если вы создадите [Сокровищницу], то максимум сундуков, которые вы можете создавать,

поднимется.

Сокровищница – комната, в которой можно было хранить 10 сундуков сокровищ. Ее нельзя установить в самой глубокой части Домена. Стоимость создания: 30 СР.

- Те 10 сундуков, которые можно поставить в [Сокровищнице], они ставятся сверх обычного лимита?

- Да. Однако, в каждом Домене можно поставить только одну [Сокровищницу].

Это значит, я могу поставить в общем 64 сундука...? Если они все будут [Улучшенными Сундуками Сокровищ], это позволит мне сократить лимит людей, которые могут заходить в Домен. А если мне нужно будет их всех убивать, я мог поменять свой Домен на [Вулкан], так же? Впрочем, этого я делать не стану.

- У меня ведь появились и другие объекты, которые увеличивают ДР?

- С Созданием ранга В становится возможным создавать [Целительный Источник], [Пункт Переноса], а также [Пункт Возвращения].

Целительный Источник – источник, в котором бежит таинственная вода, излечивающая усталость. Однако, [Хаосу] не позволено его использовать. +60 к максимуму ДР. Стоимость Создания: 30 СР.

Пункт Переноса – пункт, в котором можно перенестись на другой этаж. Может быть установлен только в радиусе 2 км от лестницы, ведущей на следующий этаж. +30 к максимуму ДР. Стоимость Создания: 30 СР.

Пункт Возвращения – пункт, в котором можно перенестись за пределы Домена. Может быть установлен только на 3-м этаже и больше. +30 к максимуму ДР. Стоимость Создания: 60 ДР.

Максимальное количество [Целительных Источников] было два, [Пунктов Переноса] и [Пунктов Возвращения] – по одному. Этот лимит был общим для Первого и Второго Домена.

- Хм? А [Пункт Переноса] и [Пункт Возвращения] может использовать и [Хаос]?

- Наверное.

Если я с умом поставлю [Пункт Переноса], то смогу вместе со своими подчиненными быстро оказываться близко к вторженцам, но... если посудить в обратную сторону, то вторженцы тоже смогут быстро оказаться рядом со мной... Хотелось бы поставить ее в жилой зоне, чтобы в перемещении было больше смысла, но если вторженцы получают возможность легко попадать в

жилую зону, это тоже проблематично. Да уж, неоднозначный объект.

- Может, есть какой-нибудь Улучшенный Пакет Короля Демонов, или типа того...?

- Э? Вы ведь всего 5 уровня, и даже не расширили пока свой Домен... улучшенный?!

Услышав мое бурчание, Канон как-то не по теме удивилась.

- Как-то неправильно ты мыслишь, но он в самом деле существует?

- Нет.

- Ясно.

Спросил я, на мгновение засветившись слабой надеждой, но получил безжалостный ответ. И все же, с чего бы начать? Подумать с другой стороны? Тогда, сначала посчитать все нужные объекты, которые потребляют DP, а затем выбрать объекты, которые увеличивают DP, чтобы компенсировать первые? А для более тонкой настройки можно использовать и сундуки сокровищ, так?

- Канон, посчитай, сколько CP необходимо для жилой зоны.

- Ладненько!

Воодушевленно ответила Канон.

- Канон?

- Да?

- Ты уж постарайся не вписать туда ничего лишнего, хорошо?

- Э-это само собой, а как же...?

- Если я почувствую, что с твоим списком что-то не так, я очень надолго это запомню, понимаешь?

- ...Ага.

Я убедился, что Канон меня услышала, и задумался, какие объекты нужны будут для защиты Доменов. Думаю, займусь обустройством пока только Первого Домена.

Что необходимо безусловно, так это [Специальные Ограничения]. В настоящий момент на ограничение в 12 человек уходит 80 DP. Если я захочу поменять это на 8 человек, понадобится уже 500 DP. Для 4 человек это 1000 DP, а для одного 2000 DP. Разница в росте потребляемых DP просто ненормальная. Плюс, мне не нужно теперь быть настолько осторожным, так как ко мне уже почти наверняка не вторгнутся, но не лучше ли будет в ближайшее время задуматься над ограничением в количестве монстров? Конечно, это будет дороговато – для 24 монстров оно стоит 120 DP, 750 для 16 монстров, 1500 для 8 монстров, и 5000 DP для одного монстра.

Похоже, я не смогу выбрать ничего, кроме 12 человек и 24 монстров, да...? Ха, даже за два минимальных ограничения, мои траты DP уже становятся 200? Ладно, довольно об ограничениях, теперь очередь объектов для подземелья. Я открыл обширный список ловушек, местности, предметов и сооружений – и на моем смартфоне отобразилось огромное множество объектов. Может, тут есть какой-нибудь шаблон, или типа того...?

Гм-м, поначалу определимся с темой. Проще всего выбирать объекты подземелья было, если следовать какой-то теме. Для Второго Домена тема была: «Заходите, низкоуровневые вторженцы! Тут у нас ферма, ага?», так что... думаю, что «Добро пожаловать, высокоуровневые вторженцы! Стремитесь к еще большим высотам? Вам сюда!» – такой будет тема Первого Домена. Риск резко возрастет, но я намерен выжить до самого конца... значит, я должен приобрести опыт сражения и с достаточно сильными ребятами, так же? У меня получилось отбиться от сильнейших вторженцев в Канадзаве, так что... план не так уж плох, верно же? – Продолжал я отвечать на свой же вопрос.

Наверное, выживаемость оставлю 25%. Высокоуровневых вторженцев было не так уж много, так что хотелось бы получить с них как можно больше опыта. Может, давать им взамен случайный шанс в 10% получить предмет ранга С?

Как говорят в сети, люди в большинстве своем ненавидели Домены с большим числом ловушек. А особенно ненавистными ловушками были... ядовитые и кислотные.

Из кислотных ловушек у меня были [Кислотные Брызги] и [Кислотное Болото]. Обе ловушки разъедали металлическую экипировку вторженцев, или же ранили их.

По итогам своих поисков я узнал, что самая базовая ловушка, [Волчья Яма], была бесполезна, так как ее легко было заметить. Как-никак, цвет земли на ней явно был другим... Эта [Волчья Яма] наверняка просто ошибка разработчика. Кроме того, я узнал, что [Темнота] и [Движущийся Этаж] не пользовались популярностью. Вот только, в [Темноте] видимость становится нулевой даже у подчиненных, а учитывая, что [Движущийся Этаж] ловил также и подчиненных, эти ловушки были не привлекательными даже с моей позиции Короля Демонов. Когда ловушка ловит подчиненных, это явно недостаток... Я сам не раз наблюдал, как гули ловились на [Опутывающую Ловушку]. Когда я видел, как гуль прохлаждается на [Движущемся Этаже], во мне вскипала жажда крови. Со мной эти ловушки явно не стыкуются...

Итак, на первом этаже никаких ловушек не будет... тут я оставлю вторженцев на своих подчиненных. Если мое любимое комбо гули + гигантские летучие мыши со своим превосходным соотношением цены-результата сможет побеждать 2~3 людей, это будет идеально. Если они не смогут убивать ни одного, думаю, добавлю им в компанию оборотней-волков. В сундуках сокровищ добыча будет ранга D и ниже.

На втором этаже, думаю, начну ставить ловушки отравляющего типа. К комбо гули + гигантские летучие мыши будут добавлены гоблины-лучники и кобольды-рыцари. Атаки с расстояния неплохо сочетаются с ядовитыми болотами и стрелами, правда же? Нужно будет поставить объектов, чтобы стрелковые атаки работали лучше. Наверное, я позволю сундукам сокровищ выдавать с 5% шансом предметы ранга C (которые я буду класть сам, когда это нужно).

С третьего этажа будет начинаться война с врагом в полную силу. Я отправлю туда вместе оборотней-волков и гулей, которым не нужно снаряжение, и поставлю кислотные ловушки. Если вторженцы пройдут и это, их будут ждать дампирь, лилимы, ожившие доспехи и темные эльфы. Наверное, поставлю еще [Пункт Переноса], соединяющий первый и третий этаж. На месте переноса на третьем этаже выживаемость будет 0%. Звучит забавно. В маловероятном случае, если вторженцы это переживут, я, так и быть, дам им предмет ранга C.

Четвертый этаж будет превращен в ад из ловушек. В том случае, если им удастся преодолеть этот ловушечный ад, все мои подчиненные, включая меня самого, будут сражаться со вторженцами до смерти. Честно, мне не хотелось бы, чтобы кто-либо дошел до четвертого этажа. Пятый этаж будет жилой зоной. Если не дай бог, люди пройдут туда... я брошу Первый Домен, и отступлю во Второй Домен. Кстати, можно будет поставить для Рода [Пункт Возвращения].

Что ж, в общих чертах я смог определиться с концептом. На основе концепта я выпишу необходимые объекты подземелья, и посчитаю DP, которые мне нужно освободить. После этого я добавлю DP от Канон, которые нужны на жилую зону. Закончить новый Домен я планирую, когда определюсь с количеством [Сундуков Сокровищ], [Средних Сундуков Сокровищ], [Улучшенных Сундук Сокровищ], [Зон Отдыха], [Сокровищниц] и [Целительных Источников].



□Домен Короля Демонов Шиона

DP: 1110/1119Размер Домена: 12 км²Население: 0Тип: ПодземельеЭтажей: 5Истинных Ядер: 2Доступные Объекты:

- Маленькая Комната x 80

- Лес (частично) x 1

- Камень x 20
- Вход x 2
- Сундук Сокровищ x 59
- Средний Сундук Сокровищ x 4
- Улучшенный Сундук Сокровищ x 1
- Зона Отдыха x 12
- Лестница x 8
- Луг (Этаж) x 1
- Река x 1
- Озеро x 1
- Пещера (Маленькая) x 4
- Поля x 50
- Дом x 1
- Лачуга x 20
- Могила x 20
- Руины x 4
- Пункт Переноса x 2
- Пункт Возвращения x 2
- Целительный Источник x 2

- Сокровищница x 2 Установленные Ловушки:

- Железная Стрела x 50

- Кислотные Брызги x 10

- Кислотное Болото x 5

- Отравленная Стрела x 10

- Выгребная Яма x 2

- Сигнал Тревоги x 1

- Ядовитое Болото x 3 Специальные Ограничения:

- Количество Людей: 12 x 2

- Количество Монстров: 24 x 2 Особые Эффекты:

- Усиление Элемента Тьмы (Этаж) x 1 □

<http://tl.rulate.ru/book/30275/1467495>