

Осталось 18 часов [Псевдо-мира].

Я ввел значительное количество информации, которое я узнал от Канон, в записную книжку на своем смартфоне.

Опыт, необходимый, чтобы Король Демонов поднял уровень, это: Враги с таким же уровнем \times текущее значение уровня \times 20.

Пример: Чтобы поднять уровень с 3 до 4, мне придется победить 60 врагов 3 уровня (3 \times 20).

Опыт, необходимый, чтобы любой другой кроме Короля Демонов поднял уровень, это: Враги с таким же уровнем \times текущее значение уровня \times 5.

Опыт, получаемый с врага, у которого уровень ниже твоего, это: на 50% меньше за каждый уровень.

Пример: Предположим, что у меня 3 уровень. Чтобы поднять уровень, мне нужно 60 опыта. 1 Единицу опыта я получаю за убитого врага 3 уровня. За убийство врага 2 уровня я получаю 0.5 (1 \times 50%) опыта, а за убийство врага 1 уровня 0.25 (0.5 \times 50%) опыта.

Опыт, получаемый за убийство врага, уровень которого выше твоего, это: 110% больше за уровень. Опыт, получаемый за убийство Короля Демонов, умножается на 1000%.

У монстров тоже есть уровня. Примерная оценка: Ранг F - 1~2 уровень, ранг E - 3~5 уровень, ранг D - 6~9 уровень, ранг C - 10~19 уровень, ранг B - 20~49 уровень, и ранг A - уровень выше 50.

В случае, если враг был убит группой, то опыт будет распределен в соответствии с вкладом членов группы в убийство.

Опыт, получаемый за убийство врага подчиненным, это: 10% переходит создателю, если убийство совершено в Домене. Если это произошло вне Домена, то только 5%.

Опыт за врага, убитого ловушкой, полностью переходит создателю.

В общем и целом, это были все сведения об уровнях и очках опыта, которые меня интересовали больше всего.

Думаю, это весьма продуманная детализация. Опыт, получаемый с убийства более слабых врагов, будет становиться только меньше. Можно сказать, это была система, где рост уровня заставлялся, если люди и Короли Демонов не росли одновременно.

...Так ли это на самом деле? В уме у меня промелькнула дьявольская мысль. Но эта мысль и сама была полна дыр. Я решил пока забыть о ней, так как исполнить ее пока все равно не получится.

Короче, видимо, чтобы мне быстро поднять уровень, придется сражаться самому, или

расставлять действенные ловушки... Лично для меня самым большим ударом было то, что раскачивать свой Род снаружи было совсем не так эффективно.

Итак, следующая информация:

Как только Король Демонов достигает 5 уровня, он получает [Разделение]. Это [Разделение] - возможность отделить часть Домена и назначить туда временного Хозяина Домена из подчиненных. Если приводить сравнению, думаю, это как поселение в стратегиях. Временный Хозяин Подземелья не может создавать подчиненных, и кажется, у него есть и другие ограничения, так что едва ли можно назвать это полезным.

Как только Король Демонов достигает 10 уровня, он эволюционирует. Более того, он получает «Коронование» - превращение человеческих земель в часть Домена. Для этого необходимо множество сложных процедур, но что ж, ведь до этого еще далеко?

У гоблинов и кобольдов 4 стадии эволюции. У темных эльфов - 2. У ликантропов тоже 4. Кстати, больше всего стадий эволюции у слизи - целых десять.

Некоторые люди, дварфы и эльфы способны использовать алхимию. Темные эльфы - не способны.

Остальное я опущу, потому что там была целая куча бесполезных знаний, по типу любимой еды гоблинов.

Получив от Канон определенный объем информации, я оказался перед особенно сложной ситуацией.

<http://tl.rulate.ru/book/30275/1333134>