

Осталось три часа [Псевдо-мира].

Я закрыл [Создание Домена], покрывавшее 3 этажа в 12км2.

Так как называть его каждый раз «Бывший Домен Канон» в разговоре с Канон было слишком хлопотно, я переименовал Домены в более удобные: [Первый Домен] для того, которым я управлял изначально, и [Второй Домен] для того, которым раньше управляла Канон.

[Первый Домен] и [Второй Домен] можно было разделить стеной, а также можно было перемещаться между ними, если соединить их проходом. Это в целом логично, но я не мог закрыть проходы от входа в Домен до мест, где расположены [Истинные Ядра].

Я создал Первый и Второй Домен с определенным концептом в уме.

Концепт [Второго Домена] - это ферма. На первом этаже проходы почти все в виде прямых коридоров. Сундуки сокровищ и их охрана ожидает в самой глубокой части этажа и боковых проходах. Учитывая, что лестница, спускавшаяся на второй этаж, была установлена у самого входа, это был дружелюбный план, где можно пропустить первый этаж, если цель вторженцев это освобождение. Начиная со второго этажа, начинали появляться кобольды и гули. В первой половине структура была простой. Во второй половине - расстоянии до лестницы, идущей к третьему этажу - я расположил вооруженных подчиненных. На третьем этаже включается серьезный мод. Вторженцы уничтожаются всеми силами.

Концепт [Первого Домена] - это хардкор. И под хардкором я имею в виду настоящий хардкор.

С самого первого этажа я установил сложный и запутанный лабиринт. Также в нем расположено множество ловушек. Подчиненные, которые там поджидают, это гули и гигантские летучие мыши, у обоих из которых высокая эффективность в соотношении к стоимости. Начиная со второго этажа я расположил подчиненных, экипированных мощными предметами, в полной степени используя Алхимию - свою сильную сторону.

А третий этаж - стал жилой зоной.

Этот этаж я создал, прислушавшись к совету Канон.

- Мистер Шион, вы еще не создали жилую зону?

- Жилую зону?

Я неосознанно повторил незнакомые слова.

- Да. У каждого монстра есть собственная излюбленная зона обитания. Если жилая зона

работает должным образом, то возможна даже самообеспеченность в плане еды, и если заселить ее, она сама будет процветать. На самом деле, я уже слышала от ваших подчиненных, что им не предоставили никакой среды, где можно найти нормальную еду.

- В каком это смысле?

- По их словам, в качестве еды им давали тела других подчиненных, которые были убиты, или людей.

- Так и есть.

Чем называть это давали, правильнее будет сказать, что они съедали их по собственной воле. Когда подчиненные, которые всегда были рядом со мной, становились слишком исхудавшими и вялыми, я алхимизировал еду с самым низким потреблением СР и давал им. На самом деле, для большинства подчиненных круг от создания до смерти в бою был довольно короток, так что я не обращал особого внимания на их провиант.

- Это неправильно! Заставлять их поедать побежденных подчиненных... это должно быть крайней мерой!

Если так подумать, каждый раз, когда выбранные мной подчиненные возвращались после убийства людей, они приносили с собой еду, которая оставалась у тех людей, и распределяли между другими подчиненными.

- А есть ли вообще какая-то польза давать им нормальную еду и жилье?

С едой и местом для жизни я так или иначе мог управиться с помощью Создания. Однако, это было не бесплатно, взамен нужно потратить СР.

- Есть. Если обеспечить их средой, где они могут жить и питаться, они будут размножаться. Иными словами, вы сможете увеличивать число подчиненных без всякой траты СР.

- Ясно. Чтобы число подчиненных росло без траты СР... Это действительно большой плюс.

- Замечательно, что вы это поняли.

- Так значит, размножение, да? А ты знаешь точный период для него и рождаемость?

- Время и рождаемость различаются для каждой расы. В случае крыс, чтобы пара самца и самки получила потомство, необходимо 10 дней. Количество новорожденных крысят около 10. В случае волков, для размножения нужно 15 дней, и среднее потомство около 5 волчат. В случае гоблинов, им нужно 20 дней, а количество детенышей около 7. В случае кобольдов, для

размножения нужно 30 дней, и выход потомства около 5. В случае орков, это 40 дней и количество детенышей в среднем 5. И ликантропам и темным эльфам для размножения необходимо 180 дней, но ребенок у них может быть только один. Однако, эти периоды учитывают время после того, как самка была оплодотворена.

Я прикинул по ответу, который дала мне Канон.

Время для размножения было короче, чем я представлял.

- Сколько СР нужно потратить для создания среды, где будут размножаться крысы?

- Э-э, подождите немножко, пожалуйста... я посчитаю.

Канон открыла на смартфоне калькулятор.

- Чтобы размножалось 10 пар крыс, нужно потратить 30 СР для создания подходящей среды. Это дополнительная информация, но чтобы позволить другим расам помимо крыс размножаться, необходим источник воды. Учитывая, что для [Реки] соотношение цены-эффективности лучше всего, то цена изменяется до 50 СР и 30 ДР.

- А одного [Пруда] будет недостаточно?

- Если мы говорим только о крысах, но если учитывать размножение других рас, то радиус [Пруда] слишком мал. Если взять вместо него [Реку], вы сможете покрыть более широкую область.

- Ясно. Это полезная информация. Короче, раз для процветания других рас необходимо еще и создание [Реки], это 30 СР, и здесь нет смысла спорить. Если добавить 20 СР на [Создание Подчиненных] 10 пар крыс, мне придется потратить 50 СР, и в итоге количество крыс будет прибавляться на 100 каждые 10 дней. Я правильно все понял?

- Нет, не совсем.

- В чем именно?

- Так не получится, даже если все 10 пар будут размножаться. Крысы - это раса, которая легко дает потомство, но вам все же стоит считать, что шанс их размножения примерно 70%.

- А, ясно.

Я поправил в уме цифры.

И какой результат я могу получить в сравнении с затратами - иными словами, какое будет соотношение цена-эффективность? Этому я учился в университете на экономике. Кто бы мог подумать, что здесь это пригодится.

За вычетом расходов, а именно 30 СР, получаем 70 крыс каждые 10 дней. То есть, я получаю результат, сравнимый со 140 СР.

За 30 дней цена-эффективность взлетает до 1400%?!

Это странно. На занятиях меня учили, что 120% это уже громадный успех.

После этого я сказал Канон рассказать мне, какая среда необходима для размножения подчиненных.

И в итоге - я создал жилую зону, которая вышла мне в 360 СР и 130 ДР. Кроме того, пока она еще не стала самодостаточной, приходилось отдавать на расходы 30 СР в день.

Тем не менее, цена-эффективность предположительно была 200% за 30 дней. Только для крыс цена-эффективность была ненормально высокой.



- У-о-о... какая красота.

Мы вместе с Канон пришли на созданный третий этаж.

Новый третий этаж, который также можно было назвать жилой зоной моих подчиненных, превратился в [Луг] за 100 ДР. Хотя это было в подземелье, здесь разливался яркий солнечный свет, с севера на юг текла река, а если осмотреться вокруг, то можно увидеть темный лес и растения, на которых висели овощи. Глубоко в лесу располагались две пещеры, которые издали было не заметить.

- И что ты только сказала мне создать... истинный ад.

- Э?

Открытый солнечный свет заметно поубавил во мне, вампире, сил.

- Ну что, думаю, мне пора назад...

- Что? Уже?

Я вернулся в пещеру, которая стала моей новой комнатой.

На третьем этаже были расположены две пещеры. Одна – это комната для ненавидевшего солнечный свет меня. А другая была соединена со [Вторым Доменом].

Первый и второй этаж между [Первым Доменом] и [Вторым Доменом] я изолировал. Для передвижения подчиненных я сделал проход только на третьих этажах.

И ради моих приходивших и уходивших подчиненных – то есть, для меня, было возможно перемещаться по подземелью другим способом.

В тот момент, когда мой Домен расширился, моей новоприобретенной особой способностью было – «Перенос 'С'».

Эта способность действовала так, что переносила меня к подчиненным в пределах Домена. Однако, я не могу перенестись если рядом есть враждебные элементы.

Короче говоря, я имел возможность в одиночку мгновенно перемещаться в Домене, если выполнены определенные условия.

И условия были довольно суровы. «Перенос рядом к подчиненному» - иначе говоря, я не мог перенестись в место, где подчиненных не было. Например, если вторженцы будут двигаться вперед, побеждая всех подчиненных, я не смогу переместиться им в спину и провести внезапную атаку в тыл, так как в той области, где прошли вторженцы, никого не останется.

Кроме того «Невозможно переместиться, когда рядом есть враждебные элементы» - то есть, я не мог использовать перенос как инструмент для побега. И хуже того, если я его использую, то не смогу использовать снова целых 8 часов (наверное, можно назвать это перезарядкой?).

Но в общем, несмотря на столько ограничений, это удобная особая способность.

- И кстати, а почему Перенос 'С'?

- Будь это Перенос 'В', кажется, можно было бы переносить также и подчиненных. Его можно получить на 5 уровне.

Я получил это как ответ от своей Гугляши – Канон.

- А что насчет Переноса 'А'?

- Это моему знанию пока не доступно...

Канон с грустным видом опустила плечи.

Из-за того, что я выделил много ДР в жилую зону, во [Втором Домене] я вообще не ставил ловушек. Взамен, я поставил их целую кучу в [Первом Домене].

Так или иначе, с [Созданием Домена] теперь все. Чтобы подниматься в уровне самому, теперь я планирую давать себе больше возможностей сражаться в передних рядах.

Я методично продолжал наращивать силу, готовясь к грядущему вторжению «Хардкорной Пати».

□Домен Короля Демонов Шиона

ДР: 508/508Размер Домена: 12 км²Население: 0Тип: ПодземельеЭтажей: 3Доступные Объекты:

- Маленькая Комната x 50

- Лес (Частичный) x 1

- Луг (Этаж) x 1

- Река x 1

- Пещера (Маленькая) x 2

- Хижина x 30

- Поле x 10

- Могила x 20

- Камень x 20

- Вход x 2

- Сундук Сокровищ x 28

- Зона Отдыха x 8

- Лестница x 4 Установленные Ловушки:

- Железная Стрела x 20

- Отравленная Стрела x 20

- Катящийся Валун x 4

- Волчья Яма x 2

- Сигнал Тревоги x 1

- Ядовитое Болото x 1 Специальные Ограничения: Количество Людей: 12 * 2 Особые Эффекты:
Псевдо-мир (3 часа до конца) □

<http://tl.rulate.ru/book/30275/1347148>