

Функция Последователя, очевидно, была не просто случайной идеей, которую Си Вэй получил, наблюдая за своими верующими.

На самом деле, он уже обдумывал эту идею с тех пор, как переделал компьютер.

Поскольку большинство нынешних Людо-лягушек всё ещё были верующими в Повелителя Воды, даже если Си Вэй впитал божественность Повелителя Воды, до тех пор, пока он не унаследует божественные силы Бога и божественный порядок, он всё равно не сможет получить много последователей от Людо-лягушек.

В том же русле ему было бы трудно дать благословение Людо-лягушкам. Си Вэй даже не смог показать всю степень своей Божественной благодати Людо-лягушек.

Чтобы сделать простое сравнение, скажем, путь веры между Си Вэй и другими игроками был 5G, и различные видеоклипы, фотографии и полномочия могли быть разделены между ними мгновенно, тогда связь между ним и Людо-лягушками была в основном коммутируемым интернетом, даже изображение с низким разрешением могло занять до получаса для загрузки, и даже тогда был высокий риск появления ошибки "не удается загрузить".

Даже если вы не можете дать Божественную благодать чисто через путь веры, чтобы сделать это без неё, потребуется дополнительная Божественная сила, и использование этого множества ресурсов на обычной Людо-лягушке казалось несколько...расточительным.

Поэтому, чтобы более эффективно использовать божественную энергию, Си Вэй решил использовать своих уже существующих верующих, игроков, чтобы они действовали в качестве промежуточной точки.

До тех пор, пока Людо-лягушки клялись в своей верности любому игроку, немедленно составлялся контракт, основной пункт которого заключался в том, что их божественная энергия будет передаваться от "Повелителя Воды" к главному божеству этого игрока, "Богу игр", для сохранности.

Контракт требовал согласия обеих участвующих сторон, в данном случае это будет "Повелитель Воды" и "Бог игр".

Божественный приказ Повелителя Воды находился в настоящее время под контролем Си Вэя, поэтому контракт должен был вступить в силу немедленно.

Если бы было так легко получить божественную энергию от верующих других божеств, это могло бы привести многих к вопросу.

- Означает ли это, что все, что мне нужно сделать, это победить маленькое божество и создать контракты, чтобы получить полный контроль над их божественной энергией?

Короткий ответ - нет.

Эту "лазейку" было довольно трудно использовать.

Первый и самый важный фактор успеха Си Вэя заключался в том, что между Повелителем Воды и Богом игр не было никакой прежней вражды, эти двое стояли совершенно независимо друг от друга в молчаливом соглашении о мире, поэтому Повелитель Воды не успел отреагировать и отомстить, когда Си Вэй нанес удар.

Затем была проблема с тем, чтобы Людо-лягушки "добровольно" поклялись в своей верности верующим Си Вэя, божественная энергия не была чем-то, что вы можете заставить кого-то, истинная вера отдельного человека и их готовность дать её вам были чрезвычайно важны, без этого не было бы никакого эффекта.

Наконец, Си Вэй атаковал Повелителя Воды в идеальный момент, прямо перед восхождением его божественности, если Си Вэй приобрел божественность Бога позже в этом процессе, его цели, возможно, уже обрели самосознание, в результате чего контракт не может быть сформирован. Если бы он атаковал раньше, и божественность Бога не поднялась бы до этого уровня, они не рассматривались бы контрактом как подчинённое "божество", снова делая контракт бесполезным.

Именно под этими сериями совпадений и явным использованием Си Вэем лазейки он смог проделать под столом работу по получению Божественной энергии от Людо-лягушек.

Божественная энергия, полученная от Людо-лягушек, была использована Си Вэем, чтобы полностью поглотить божественность водного лорда, это было похоже на заимствование денег у кого-то, чтобы купить верёвку, чтобы задушить их. В некотором смысле, Си Вэй действительно сочувствовал Повелителю Воды...

После того, как функция Последователя вышла в сеть, игроки, которые участвовали в событии крестового похода, были довольно заинтригованы, спеша убедить Людо-лягушек стать их последователем.

Хотя Людо-лягушки были довольно слабы в бою, иногда проигрывая даже самым слабым скелетам в одиночном бою, игроки могли использовать их в качестве приманки или мясных щитов во время своих рейдов, так как их можно было оживить с небольшим количеством золота...

Кроме того, Людо-лягушки всё ещё были довольно низкоуровневыми, даже Квакатоа был только на 5 уровне, кто знает, насколько сильными они могут стать в будущем?

Даже принцесса Лия, которая, вернув себе рассудок, смущённо забилась в угол и пропустила банкет, не смогла удержаться и побежала убеждать Квакатоа стать её последователем после объявления системы.

Она была очень разочарована, когда узнала, что Квакатоа уже стал последователем Илины.

Поэтому она изменила свою цель на старейшину деревни.

Не стоит недооценивать деревенского старейшину Людо-лягушек с его старыми костями. На самом деле, он получил самый большой урон из всех Людо-лягушек во время их последней схватки с Обществом Тайного Ока, размахивая своей тростью с точностью тренированного фехтовальщика. Вы не могли бы сказать по его обычной хрупкой внешности, но он почти мог обогнать пару игроков низкого уровня.

После долгого молчания старейшина деревни сказал Лии, что он уже был избран богами, чтобы стать вождём племени Людо-лягушек. Принцесса могла только скрыть своё лицо, когда она отвернулась после получения ежедневного задания от системы, которая помогла игрокам создать репутацию фермы... иметь такую систему под своим контролем, это означало, что он был "повелителем", признанным Богом игр, так же как Ангор и старик Ванке, Лия не могла просто забрать своего повелителя.

После неумолимого усердия игроков, они наконец-то провалили все свои попытки.

И после многих неудачных попыток игроки пришли к выводу о двух главных проблемах.

Во-первых, у них не было достаточно хорошей репутации. Система репутации была только что внедрена в деревне Людо-лягушек, их отношения с игроками были только на базовом дружеском уровне, отвечающем требованиям к набору в качестве последователя. Тем не менее, единственным человеком, который успешно сделал это, была Илина, которая уже была на уровне восхищения среди Людо-лягушек, в конце концов, она рассматривалась как Святая, её низменная репутация была вне карт...

Таким образом, игроки думали, что чем выше ваша репутация, тем выше ваш показатель успеха вербовки последователя.

Вторая проблема заключалась в языковом барьере: уже завербованные Квакатоа и неспособные быть завербованными старейшины деревни были единственными двумя Людо-лягушками, которые говорили по Шумонийски. Остальные были не слишком умны, и без Квакатоа или старейшины деревни, выступающих в качестве переводчиков, даже если игроки включали жесты рук и язык тела, это закончится только как неминуемая игра в шарады, ни одна из сторон не получит никакого смысла.

Когда игроки шли набирать команду, Людо-лягушки не только игнорировали их просьбы, но и собирались кучкой вокруг них, чтобы весело наблюдать, как игроки выставляют себя дураками.

Если бы не дружественный огонь, то наверняка многие игроки штурмовали бы деревню в своём разочаровании...

Решение этих двух задач не было сложным, на самом деле это было довольно легко, все было в двух словах...

Ежедневные квесты.

Престиж не достаточно высок? Ежедневный квест - это именно то, что вам нужно!

Ежедневные квесты давали некоторый престиж. Если вы делаете их достаточно долго, вы бы в конечном итоге будите на уровне восхищения.

Языковой барьер? Я уверен, что у вождя всё ещё есть ежедневные квесты для вас.

После того, как вы создадите достаточно репутации, вы сможете разблокировать специальную миссию от старейшины деревни, после завершения этой миссии вы получите уникальный предмет под названием "Шёпот Людо-лягушек", это маленькое ожерелье с лягушкой размером с ваш ноготь, оснастите его, и вы будете свободно владеть языком Людо-лягушек.

В основном, когда игроки впервые прочитали объявление системы, казалось, что преимущества последователей были написаны по всему экрану мелким шрифтом, но как только они заглянули в мелкий шрифт, вся страница бы заполнена "ежедневными квестами"

Игроки, которые не были заинтересованы в участии в ручном труде, быстро отступили от получения последователя, те, которые остались, были теми, кто либо не думал, что есть большая разница в выполнении рутинных квестов в деревне Людо-лягушек и в Безымянном городе, либо были настоящими твердолобыми поклонниками племени Людо-лягушек.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/942973>