

Юэ Цян медленно читал разблокированную порцию из руководства, и наконец, получил понимание в некоторых аспектах.

Прогресс Голубой полосы представлял собой коэффициент мировой конверсии.

В этой игре, никакой персонаж не смог бы повысить "коэфф. конверсии", убивай он монстров, общаясь, собирая лут, да вообще делая что-то угодно. Делая простые вещи, выполняя обычные задания, прогресс шел бы неумолимо медленно, но выполняя скрытые или уникальные квесты - вот что действительно заставит коэфф. конверсии расти.

Синяя полоса прогресса, "Мировой Коэффициент Конверсии" был очень полезен внутри игры. Например, когда коэф. конверсии достиг десяти процентов, стала возможна активация скрытых квестов, не без помощи диалоговой системы. А закончив скрытое задание, возможности чата с НПС стали менее ограничены. Более того, появились способы получения дополнительных наград, очков навыков, как Юэ Цян недавно получил целых четыре сокровища "отжав" их у Доктора Минг Цю.

Соответственно с ростом мирового коэффициента конверсии, персонаж всё больше подвергался к различным внутриигровым изменениям. Степень свободы и вариации получения "Специальных статусов" постоянно росла. Кстати, объяснения о "Специальных характеристиках" и ряду связанных вопросов были в конце мануала. Как пример, в начале игры Юэ Цян двигался в ограниченном пространстве, внутри дома. А попытки выбраться из него завершались тем, что появлялось диалоговое окно, которое информировало его о том, что он может перемещаться только в пределах дома. Но это было лишь при 0%. Но теперь, с 70% степенью свободы, он мог не просто выйти за дверь, Юэ Цян мог сигануть в окно, или даже выбить дверь новоприобретенными навыками. Всё, как в реальной жизни.

Естественно, что синий бар прогресса влиял в равной степени на реальность. И это можно понять не только из полученной информации, а так же исходя из повышения свободы, да и вообще уровня интеллекта НПС, впрочем есть еще множество других аспектов. Пока синяя полоса прогресса росла, Игровой Мир всё более и более становился похож на реальный.

Однако, это ещё не всё.

Поскольку синий индикатор внутри был объяснен, как "Коэффициент Конверсии Миров". Это означало, что по мере того, как Игровой Мир обращается в Реальный, одновременно с этим, происходило и обратное.

Это породило страх внутри Юэ Цяна : Реальный мир постепенно превращается в Игру.

Даже если конверсия уже идёт во-всю, он не мог этого принять.

Но этого уже не избежать. С того момента, как он распределил восемь очков характеристик в харизму, его жизнь навсегда изменилась.

Всё более и более... Формулировка речи красотки класса Рао Сяо Тин, восхищение официанток и официантов в кафе, мертвая тишина на форуме одиночек-игроков в интернете... Всё указывало на то, что мир вокруг Юэ Цяна постепенно терял свою жизнь. Энергия жизни, которая прививала желание жить, начала терять свою силу.

В игровом руководстве нет каких-либо точных объяснений. Но двух слов "Конверсия Миров" вполне достаточно.

Юэ Цян был почти уверен, что эта игра постепенно, но неустанно иссушает что-то из реального мира, нечто в духе "жизни", впрыскивая ее в мир Игры. Ну, а синий цвет, представлял собой продвижение, этого процесса.

И если полоса прогресса достигнет 100%, что должно произойти?

Юэ Цян почувствовал будто каждую клеточку его тела пронзило тысячью игл. Потому что, объяснение про "Синюю Полосу Прогресса" было таким... И он не мог не вспомнить кое-что из прошлого, например, как-то Дуань И сказала, - обрати внимание на цвет моря, это означает, сколько времени у тебя осталось.

Теперь он мог точно, без каких-либо сомнений сказать, что это море и было синим индикатором. Тогда, сколько же времени ему осталось? Если бы прогресс достиг 100%.. Тогда Игра бы превратилась в Реальность, а Реальный Мир обратиться в Игру? Или, быть может, произойдёт что-то более невообразимое??

Юэ Цян немного обдумал и внезапно что-то понял. А.. Почему эта женщина, Дуань И, не подвержена процессу конверсии?

Больше всего вызывало недоверие то, что она знала, как изучать навыки внутри этой игры! Одним из них, казалось бы являл собой шуточно-подобный "Бег", а другим был, сначала не понятый, но очень мощный "Убийство! Стилль Первый!"

А ведь без нее, он бы давно уже умер в игре, прямо на первом квесте.

Дуань И появилась в мире Юэ Цяна словно из ниоткуда. И теперь думая об этом, было очень много логических несостыковок и странностей в этом первоклассном фитнес-клубе; Конечно, больше всех таковой была сама девушка. Но тогда что скрывается за ней?

Он не мог понять, поэтому решив оставить подобные вопросы на потом, продолжил чтение "Игрового Руководства".

Кликнув мышкой, тем самым перевернув страницу, ему открылась вторая страница книги и она объясняла значение зелёной полосы прогресса. Но оно было не таким простым и понятным, как в случае с синим индикатором. Было много моментов, которые отображались, как "??".

И система объясняла эти "?", как то, что ему не достаёт развития, именно поэтому он не мог читать это.

Похоже что я должен сильнее развить культивацию сердца, прежде чем получу больше информации. Возможно, это одна из причин, почему Дуань И сказала ему повысить силу настолько быстро, насколько это возможно. Подумав об этом, Юэ Цян продолжил тщательно изучать разблокированную порцию важной и полезной информации.

Объяснение системы, выглядело примерно следующим образом:

Зелёная Полоса прогресса, представляла собой активность и функции, умения и стати.

Были две включённые функции, то есть это диалоговая система и реалистичная боевая система. Так же, позади, был целый список вопросительных знаков, и это означало, что оставшаяся информация в незавидном состоянии.

Так же были три активируемых навыка:

"Бег. ур.2"

"Убийство! Стилль Первый!"

"Безупречное Сердце!"

Здесь нет "?", который отображался бы позади. Была только маленькая кнопка "Перевернуть страницу". Было вполне возможно, что на эту страницу были добавлены навыки, но они не были исправлены, а были основаны на возможностях игрока к свободному изучению навыков. Поскольку имелись безграничные возможности к изучению, то вместо метода "?" использовалась простая кнопка "Перевернуть Страницу".

Так же, было всего пять активированных характеристик, которые он запомнил уже очень давно: Сила, Живучесть, Мудрость, Богатство и Харизма.

Под описаниями этих характеристик еще были под-категория и у нее был всего один активный слот, в котором был "Показатель Выносливости".

Ожидания Юэ Цяна относительно этого набора статов были самыми высокими. Причина была простой до безобразия. Прибавка и даже расширение опций его стат, были единственным ключом. Его предположение о том, что он не просто так привязан к пяти статам, и то что их можно медленно расширить, подтвердились.

Если НПС могли иметь шесть, или даже больше характеристик, то на каком основании, он, игрок, мог иметь всего 5 статов, из которых прямо сейчас, только Сила и Живучесть полезны в реальном сражении. А остальные три, пока что бесполезны.

Что касается активации дополнительных показателей, мог ли он предположить, что в этой игре можно активировать более, чем один показатель?

Значит ли это, что пока я нахожу правильный метод, я могу активировать показатель ярости, измеритель энергии, Манометр, измеритель крови. или даже легендарный показатель внутренней силы.

П.п Честно? - Сложно. В том плане, что слово gauges можно перевести и понять по разному, то есть я успел перевести, как манометр, измеритель крови, показатель внутренней силы, ну, вы поняли.

Спасибо, что читаете вместе с нами.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1039/222974>