

Глава 6: Что нужно делать при разговоре с NPC.

Когда Юэ Цян вышел на улицу то сильно удивился реализму самой игры

Юэ Цян чувствовал что находится в какой-то иллюзии. Это было словно он и в правду перенёлся в древний Китай.

Как хардкорный геймер он любил жестокость, однако Юэ Цян так же был заинтересован в движке, деталях графики, игровом балансе, случайных алгоритмах и т. д. в играх что он играл. Кроме того это показывало профессиональность разработчиков. Другими словами, если в игре было очень реалистично то как игра может быть плохой?

Наклонив голову вверх он увидел чистое небо с несколькими облаками. Вернув свой взор на место, он увидел деревья и траву что колыхались на ветру. Неподалеку несколько персонажей занималось своей работой. Например, фермер NPC молотил пшеницу; NPC, который хранил лед копошился в книгах; Кузнец с дрогой стороны дома упорно занимался утюгом. Он не знал как описать эту сцену. Если он будет говорить профессиональными терминами то он мог сказать что в зоне видимости нет ни единого следа текстур.

Игра в которой вы не могли найти ни единой текстуры пугала и поражала, все потому что это значила что у этой игры должны быть огромная вычислительная мощность и большой объем занимаемых данных.

Юэ Цян мог ясно вспомнит один шутер от первого лица CS, когда персонаж умирал то камера крутилась вокруг него. Он все ещё ясно помнил что когда персонаж умирал, то можно было заметить пиксели на потолке.

Здесь же он не мог увидеть пиксели, а значит она содержала частицы гораздо меньше пикселей. Он даже специально нажал на кнопку 'X' чтобы присесть и внимательно осмотреть пол, однако ему пришлось признать что даже с такого маленького расстояния он не мог заметить ни одного пикселя. Он смог увидеть даже муравейник; там были даже муравьи которые перемещали тела мёртвых. Это... что это за эффекты способные сделать такими текстуры?

подавив шок в сердце, Юэ-Цян начал анализировать. Сейчас он понимал что эта игра превзошла всю специфику нынешних технологий. Однако, в конце концов, это была всего лишь игра, и судя по таким результатам, она не могла быть онлайнной.

Существует 90-процентная вероятность, что это игра была для одного игрока, а значит не было бы моделей которым он мог следовать.

Игра была сделана в старинном стиле, значит её сделали отечественные разработчики – сюжет развивается через взаимодействие с персонажами.

Тот факт что в одиночных играх чаще всего все действия разворачиваются на одной локации было известно всем. Хотя и существовали определённые странности, однако общее направление игры не изменилось.

Юэ-Цян продолжал размышлять, при этом осматривая. Когда он снова посмотрел на кузнеца то подумал хорошо что он один. Нужно попробовать поговорить с ним и посмотреть смогу ли я получить какую-нибудь интересную меня информацию.

Нажав кнопки управления я направился к кузнецу. Находясь в непосредственной близости я

мог чувствовать какой это был сильный мужчина. Его руки были тугие и мощные; его размер бедер говорил о его характере. Бронзовый цвет его кожи говорил что он был здоровым.

Юэ-Цян вместо того чтобы кликнуть левой кнопкой мыши по кузнецу и начать говорить с ним, осторожно нажал правую кнопку мыши и проверил его статус. Он не мог упустить ни единой частички информации которая могла бы ему помочь узнать игру более глубоко и проверить свои теории.

Имя персонажа: кузнец Тан Сюн

класс: кузнец (предыдущая профессия неизвестна)

Сила: 27 (он здоров как бык)

стойкость: 16 (кажется, он был болен)

?? : ??

Навыки:

??

??

В тот момент, когда он увидел слово "навыки", Юэ-Цян подумал: Вот оно, основная информация

Если кто-либо скажет, что статистика является основой игрового персонажа, то навыки будут ключом к раскрытию полного потенциала этого персонажа. Тактику с которой можно победить более сильно противника чем ты сам. В классических одиночных играх навыки и даже статьи были невероятно редки, кроме тренера NPC. Однако, этот кузнец Тан Сюн, что он встретил как только вышел из дома сразу имел 2 навыка, и эти навыки отображаются знаком '?' в окне статуса. Это означало что база игры очень прочная, однако это так же намекало что чтобы узнать характеристики нипов нужны определённые средства или даже навык.

Юэ-Цян догадывался что эти два навыка были боевыми и уж точно не торговыми. Все было просто, это из-за подсказки системы

Класс: кузнец (предыдущая профессия неизвестна)

Система бы не стала выдавать бесполезные намеки. Поскольку все обстояло так, то теперь его волновал эти навыки с ?. Юэ Цян предполагал что система намеренно скрывает их, под знаком вопроса. К сожалению ему требовалась подходящая информация, только тогда бы он смог посмотреть полные характеристики этого персонажа. Возможно бы система даже разблокировала скрытую информацию.

Он стал так же долго общаться с кузнецом как в свое время с Чэнь Цзы Ханем в последствии от которого он смог выучить 'математику Гуй Гу. Хоь у него и не хватало стата тактики и он не смог его выучить, однако он получил информацию об этом стате и открыл этот стат у учителя Чэнь Цзы Ханя.

Казалось что основа этой игры это приобретение знаний.

В подтверждение этой теории стало ясно что нужно больше контактировать с нипами. Кроме

того он понял что в этой игре не мог пропускать диалоги, как в некоторых играх и сразу же вступать в бой.

Он осторожно кликнул по кузнецу.

В игре с реальным временем, диалоговое окно с кузнецом так и не вылезло. Вместо этого кузнец Тан Сюн с равнодушным взглядом презрительно посмотрел на Юэ-Цяня. Разу же на экране появились строки: кузнец Тан Сюн смотрит вас с презрением.

Интересно.

Юэ-Цян вновь кликнул кузнеца, но все ещё не появлялось окна с диалогом. На экране появились следующие надписи: кузнец по-прежнему игнорирует вас, но он хочет пару раз ударить вас топором.

Однако как только Юэ Цянь собирался кликнуть на кузнеца в третий раз то кое что вспомнив сразу же отдёргнул мышь.

Слава богу, я вовремя среагировал...

Сейчас Юэ Цянь вспомнил те удары по голове что он получил. По его мнению, основная статистика в этой игре заключается в двукратном размере суммы статистике в реальной жизни. Даже слабый учитель Чэнь Цзы Хань мог озвереть с его слабой статистикой, а сейчас им был кузнец который имел прочность в 27 единиц. Ссылаясь на сообщение что кузнец по прежнему вас игнорирует но хочет пару раз ударить топором', Юэ-Цяня сразу же прошиб холодный пот. Если просто учителя было достаточно и его трех ударов, то что будет если его ударят топором...

Юэ-Цян ни капли не сомневался что подобное вполне может случиться. Кроме того, Юэ Цян не нашел ничего похожего на кнопку сохраниться или загрузиться. Лучше быть осторожным пока он не найдет безопасное решение.

Тем не менее как ему общаться с ним?

Кузнец Тан Сюн начал накопить удары по воздуху прямо пред Юэ Цянем. Каждый его взмах повторял предыдущий; направление, угол и сила не менялись ни в малейшей степени. Должен ли он воспринимать это как игру, или разработчики были слишком ленивы и позволили кузнецу владеть такой силой что он мог с легкостью орудовать таким молотом?

Юэ-Цян продолжал смотреть на NPC, внезапно идея блеснула в его голове. После того как он вышел то заметил магазин где хранили лед.

Юэ-Цян покинул кузнеца. Он добежал до магазинчика со льдом. Хранительница этого магазинчика была собственницей. Она была красива и молода, и в сочетании с реалистичной традиционной одеждой, она обладала необыкновенным шармом.

Щелкнув левой кнопкой мыши по её аватару, внезапно появилось диалоговое окно.

Гонгшу Шаоян: "Разве это не молодой господин Юэ? Какое редкое зрелище! Что случилось, почему ты пришел в мой скромный магазин в такую душную погоду вместо того чтобы спать дома?"

Похоже этот персонаж не было обольщен мной, хоть я и вложил восемь пунктов в мою

привлекательность... в то время пока Юэ Цян думал внизу появились варианты что сказать: 1 или 2.

[1: С сегодняшнего дня я буду стремиться к самосовершенствованию, я собираюсь принять бремя моего отца и обрушить гнев на моих врагов. Именно поэтому я вышел на улицу, чтобы навести инспекцию.]

[2. Сейчас жарко и я ужасно хочу пить. Я хотел бы получить воду со льдом]

Идя по менталитету обычного геймера, он бы выбрал пункт номер 1 чтобы получить больше очков дружбы с этим NPC. Однако у него была более важная задача, так что он выбрал вариант под номером 2.

Юэ-Цян: "Мисс Гонгшу, сейчас жаркое лето и я ужасно хочу пить. Я здесь, чтобы получить стакан со льдом".

Гонгшу Шаоян спустилась в погреб и достала небольшой шарик льда, "старший сын Юэ, если бы не такой человек как твой отец который трудится ради нас ты бы не получал столько пользы".

Сюжет говорил что он был богатым и избалованным мальчиком из богатой семьи. Возможно его отец даже губернатор этого места.

Юэ-Цян нажал на чашку со льдом и выбрал пункт "забрать". Затем развернувшись он покинул магазин. Больше молодая продавщица ничего не сказала, вместо этого она издала громкий выдох. Юэ-Цян вдруг понял, что он сделал невероятно мудрый выбор, вкладывая все свои статусы в очарование, как только он впервые вошёл в игру.

Очевидно, статус 'очарование' влияет на отношение NPC к тебе. Если бы его очарование оставалось на 7, то было бы почти невозможно действовать в этом мире где общая статистика равна 20.

Юэ-Цян нажал на пункт в трее. Выбрав из списка стакан со льдом он щелкнул по нему.

Описание товара (Стакан со льдом): сделано Гонгшу Шаоян. Клан Гонгшу являются экспертами в строительстве, они нашли способ с помощью своих погребов сохранять или даже создавать лед. Даже в летнюю жару, они могли гарантировать что лед не растает.

Медленно он подошёл к кузнецу Тан Сюну. Он не спешил нажимать на персонажа чтобы поговорить с ним. Вместо этого, он открыл инвентарь и правой кнопкой щелкнул по этому пункту (стакан со льдом), чтобы использовать его.

Системное сообщение: Вы отдали талантливому кузнецу Тан Сюну стакан со льдом.

Системное сообщение: кузнец Тан Сюн использовал товар (стакан со льдом).

Системное сообщение: кузнец Тан Сюн выглядит более свежим.

Системное сообщение: кузнец Тан Сюн сейчас смотрит на вас гораздо дружелюбнее.

Юэ-Цян спокойно наблюдал за системными сообщениями всплывающими один за другим. Как ветерана игр он мог похвастаться умением определять назначение предмета. Он понимал что получение благосклонности кузнеца не будет пустой тратой времени. Затем он просто стоял и

ждал следующего системного сообщения; Наконец в конце этих четырёх оповещений появилось следующее сообщения

Системное сообщение [зеленый]: так как вы выполнили все условия, благосклонность данного персонажа к вам становится +2, теперь вы можете поговорить с ним. Желаете ли вы сделать это?

Да, я этого хочу!

С полным эмоций лицом Юэ Цян шлепнул по клавиатуре после чего подскочил.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1039/102795>