

В некотором смысле, у всех NPC со скрытыми миссиями очень сложная судьба.

Потому что до того, как запустится их основная миссия, даже они не знают, какую задачу они должны выполнять. Все, что они могут, это глупо ожидать, когда удачливый игрок запустит их. Только глупо ждать. Например, заблудившийся мечник, который заблудился в дикой местности, он может только продолжать блуждать там на месте, перемещаясь по фиксированному кругу, потому что система предусматривает, что он не может уйти без разрешения. Поэтому NPC, очевидно, может найти свой путь, но пока он его ищет, он будет продолжать совершать свои заведомо бессмысленные действия, мучительно лова кроликов и собирать фрукты, чтобы выжить в дикой местности, одновременно проклиная в душе игрока, который где-то в это время шляется.

Однако NPC с очевидными признаками, такими как, например, заблудившийся, не являются самыми несчастными среди них, потому что, пока есть большое количество игроков, проходящих мимо него, его странное поведение в фиксированном круге будет кем-то обнаружено, и он будет наконец активирован. Так что это просто вопрос времени.

Самое трагическое существование – это у отшельников, которые живут под какой-нибудь скалой. Им приходится ждать игрока, который случайно споткнется об утес. Или наоборот, такой тип, который систематически работает, смешанный с кучей людей, замаскированный под обычного NPC, такой как, например, бухгалтер гостиницы в городке Нанфэнь.

Но что тут можно поделать?

Что касается заданий, то основная обязанность всех NPC – глупо ждать игроков, не зная, когда им улыбнется удача.

Например, когда пришел игрок, который подошел к двери, чтобы помочь тете Ци доставить вещи, служащий гостиницы узнал, что у него все еще есть пожилая леди, его матушка. Одновременно с получением отправленного багажа система автоматически назначила награду, которую NPC захотел отдать игроку. Итак, у служащего в этой разбитой гостинице были деньги, чтобы вознаградить игрока за выполнение задания. Но честно говоря об этом игроке...

В это время бухгалтер гостиницы городка Нанфэн вспоминал довольно безрассудного паренька, который приходил сюда сегодня днем.

Для каждого игрока Цзючжоу возраст игрового персонажа устанавливается в диапазоне от пятнадцати до двадцати пяти лет. Детали внешнего вида игрок выбирает сам из предложенного системой, которая отталкивается от первоначального облика игрока, что позволяет соответствующим образом скорректировать его облик. Поэтому каждый игрок, который появляется в игре, не может быть уродливым. Персонажу, выбранному Мо Ханом, было 20 лет. За исключением пшеничного тона кожи, он вообще не сильно изменил свою внешность. Он был одет в одежду из плотной ткани, такую же как у многих игроков, а его волосы длиной до середины плеча были небрежно перевязаны полоской ткани,

предоставленной системой. Яркие глаза, изогнутые брови, улыбающиеся зрачки. Уголки его глаз были слегка загнуты вверх. Даже если он не улыбался, у него все равно присутствовала улыбка в три точки.

Улыбка в три точки, по-другому «сияющая улыбка китайца» – это когда мысленно приподнимаются внешние кончики глаз к вискам, при этом и сами уголки губ незаметно тоже приподнимаются вверх, без видимого растягивания всего рта в улыбке – улыбка глазами.

Какое впечатление произведет такая внешность, зависит исключительно от темперамента владельца. Если вы слишком глубокомысленны и расчетливы, когда вы неизбежно так улыбнетесь, ваша улыбка будет расценена как улыбка тигра.

Если вы слишком красивы и женственны, вы станете обладателем глаз цвета персика.

Глаза цвета персика или глаза персикового цветения, как следует из названия, похожи на лепестки персика. Глаза длинные и слегка изогнутые, со слегка красноватым оттенком на конце, при улыбке они прищуриваются, превращаясь в изогнутый полумесяц, при этом улыбка не рассеивается. Зрачок таких глаз скошен вверх, иногда они расфокусированы, как будто человек еще не до конца проснулся, поэтому глаза туманны и наполнены чувством опьяняющей неги. Это замечательное пояснение взято из блога переводчика Gennie. Кому интересно, зайдите и почитайте, там не только об этой форме глаз говорится. И есть еще фото с примерами. Огромная ей благодарность.

К счастью, Мо Хан такой же, как его настоящее имя. Он сердечный и щедрый, иногда действующий независимо. Даже если он стонет в душе, он не скажет, что в этом виноваты другие. Он предпочтет медленно погружаться в депрессию, не виня в этом другого. Так что это заставляет людей вокруг него чувствовать, что у этого молодого человека хороший характер и он вполне может быть надежен. В противном случае он не смог бы получить задание от семьи тетушки Ци. NPC доверил игроку доставить посылку. Всем своим обликом он не похож на злобное божество. Он похож на хорошего человека.

Настоящее имя главного героя Шуан – □ – что означает приятный, весёлый, радостный; здоровый духом; энергичный, ясный сердцем, прямой душой.

Просто парень имеет нулевой уровень... вероятно, что он не сможет догнать даже мышь.

Когда он впервые услышал системную подсказку о том, что задача запущена, было бы ложью сказать, что он не испытал радость. В этот момент он стал похож на человека, который уже осознал реальность вокруг него и решил, что нельзя и дальше глупо так ждать. И сразу же в его глазах вспыхнула надежда, но прежде чем он смог по-настоящему обрадоваться, он обнаружил, что человек, который дал ему эту надежду, был слишком... никчемным. Он вообще ничем не мог ему помочь. А если вы ничего не можете с этим поделать, вам придется и дальше глупо ждать следующего шанса.

Может быть он сможет быстро обновиться, но пока...

Холодный ветер врывается внутрь из щелей в стенах и крыше, несколько мышей попискивали на наклонных балках, но даже они не остались в гостинице на ночь. Они вскарабкались по полуразрушенным стропилам, пробежались по черепице, не оставив под лапками ни одного целого кусочка, и под восходящим лунным светом радостно побежали к соседнему дому. Внутри помещения два служащих закончили убирать столы и стулья и уже разошлись по домам. По крайней мере, дома у них целые стены и крыша, куда не проникнут ни дождь, ни ветер.

В пустой гостинице остались только хозяин, который не желал зажечь даже масляную лампу, и бухгалтер, который все еще ошеломленно смотрел на свои сломанные счета.

Все верно, причина, по которой эта гостиница настолько разрушена, заключалась в том, что владелец гостиницы просто слишком скуп. Судя по его работе в течение дня, в дополнение к ежедневной обещанной работникам зарплате, он не дал им даже лишнего глотка воды, поэтому наш бухгалтер, терпевший все это долгое время, сейчас вдруг обнаружил, что никто не собирается позаботиться сейчас о нем. Он может только дальше голодать. Потому что система не дала ему медных монет, и он не выполнял такую работу, как те два служащих, что ушли уже домой. Им хозяин платил ежедневно по две медные монеты. А ему, как NPC с фиксированным статусом, система запрещала покидать эту гостиницу. Это значит он должен голодать в течение месяца и ждать, пока хозяин гостиницы в конце месяца не даст ему денег?

Преимущество здоровья NPC перед здоровьем игроков заключалось в том, что каждый час они получали два очка здоровья просто так, но также за сутки они могли их полностью растерять. Вы спросите, каким это образом? Это очевидно, в результате голода. Самое ужасное заключается в том, что он даже не знал, как долго ему это все терпеть. Его атрибуты – сплошь вопросительные знаки, и он не может их прочитать! Может ему прокрасться на кухню, чтобы своровать немного еды? Бесплезно. Из этой гостиницы даже мыши сбежали. Он не найдет там ничего, кроме холодного горшка и кучки дров.

Систем просто так не лишает NPC способов к выживанию, если только не планирует дождаться его смерти, чтобы обновить его учетную запись.

Э-э... может быть, его скрытая задача состоит в том, чтобы сказать несколько слов игроку о следующем задании, когда он будет уже умирать от голода?

После того, как гостиница закрылась, он, наконец, смог покинуть свое рабочее место, отложив в сторону сломанные счета. Поднявшись наверх по деревянной лестнице, которая издавала странные скрипучие звуки, как будто собиралась в любой момент рухнуть под ним, господин Лян собрался воспользоваться единственным преимуществом, которое давала ему система в этой гостинице, – комнатой с кроватью.

...!!!

Кажется он зашел не туда.

Он бесшумно закрыл за собой дверь, пораженный открывшимся перед ним до этого зрелищем: хозяином, торопливо вгрызающемся в паровую булочку. Этот образ все еще стоял у него перед глазами.

По-настоящему скупой человек даже не может хорошо сам поесть. Хотя владелец магазина не дал ему даже глотка воды, он сам тоже весь день голодал. Ранее приготовленные на пару булочки, припрятанные ото всех у него в комнате, стали твердыми и сухими. Такие трудно грызть, если у тебя плохие зубы. Особенно важно то, что как NPC, не имеющий проблем с интеллектом, господин Лян очень хорошо понимал, что этот NPC, играющий роль скряги-хозяина, прячущего ото всех булочки, на самом может таковым не являться. Трудно сказать наверняка. Для NPC, играющих незначительные роли, умные компьютеры не потрудятся упорядочить детали темперамента виртуальной личности, чтобы они полностью соответствовали этой личности. Поэтому будут попадаться нищие, которые не хотят просить милостыню, и хулиганы, которые вообще не хотят приставать к девушкам...

Почувствовав, что владелец гостиницы, должно быть, был вынужден показывать себя таким жадным до крайнего проявления скупости, бухгалтер тихо вошел в свою комнатку с минимальным набором комфорта.

Он может быть голоден, только если у него нет денег на еду, но владелец гостиницы голодает точно так же, даже если у него есть деньги на еду.

Комнату на втором этаже гостиницы сложно было назвать комнатой. Тут было еще хуже, чем внизу.

Конечно, скорей всего, когда идет дождь, он попадает прямо сюда, не задерживаясь на крыше. Растрескавшийся пол. Так называемая сломанная кровать, стоящая посреди комнаты. Такую комнату не сдашь постояльцам. Эта комната была одной из двух наиболее убогих в гостинице. Одна из них была занята самим хозяином гостиницы, а в другой пребывал сейчас господин Лян.

Это уже сложно назвать небольшой проблемой.

Можно ли вообще в такой комнате кого-нибудь селить?

Здесь не имеется даже тонкого одеяла, не говоря уже о подушке или чем-то похожем. Жесткая кровать сделана из трех сколоченных вместе сломанных деревянных досок. Сквозь потрескавшийся пол можно разглядеть даже стойку внизу. Соседняя комната видна сквозь щели в стене. Эти щели попытались замазать какой-то грязью. И вы можете смело купаться в лунном свете, когда стоите посреди комнаты. Мало что здесь может порадовать глаз. Ему придется терпеть еще и это. Бухгалтер молча закрыл за собой дверь и опустился на кровать. Он уверен, что его сломанным счетам и то удобнее лежать там внизу, чем ему на этой кровати в убогой комнате.

Бам-бам-бам!

Кто-то стучал в дверь гостиницы.

Господин Лян, который только что опробовал высоту стойки, пристраиваясь на ней поспать, как раз думал о том, что не нужно ли ему найти стул покрепче, чтобы взобраться наверх, был слегка озадачен этими стуками. Он беспокоился, что и без того сломанная дверь гостиницы в конце концов не выдержит такого натиска и окончательно рухнет. Так что после этого он не сможет спать даже внизу. Поэтому у него не было другого выбора, как подойти и открыть дверь.

- Эй, даже если булочная и зерновая лавка закрыты на ночь, почему ваша гостиница тоже закрыта? Ух! Господин Лян? - стоявшим в дверях человеком был Мо Хан. Он смущенно дотронулся до своего лба. - Гостиница действительно закрыта? И нет больше никого из работников, что дверь приходится открывать бухгалтеру?

- ...

У этого игрока вообще напрочь отсутствует здравый смысл?

Господин Лян долго терпел все это и, наконец, не выдержав, произнес:

- Комендантский час.

- Пропало? Что пропало? Повторите медленнее... Ух! - до Мо Хана внезапно дошло сказанное. Изумленными широко распахнутыми глазами он уставился на собеседника, переспросив. - Что? Комендантский час?

Комендантский час - 宵禁 - [xiāojìn; xiāo jìn]; пропало - 宵禁 - [xiāojìn; xiāo jìn] - одинаковые по звучанию слова. Поэтому ГГ не сразу понял, что речь идет о комендантском часе.

Дерьмо! Конечно же, разве может быть по-другому в Цзючжоу, подстава за подставой. Самое лучшее время для онлайн-игр - это ночь. И в это же время здесь действительно введен настоящий комендантский час! Здесь на самом деле в это время работают настройки комендантского часа!

Мо Хан китаец. Конечно же он знает, что такое комендантский час. В древние времена гражданским лицам с часу ночи до пяти утра запрещалось свободно разгуливать по улицам. Если бы в это время вас бы поймал ночной патруль, вас бы избили на месте, а затем заковали в колодки. Вы зря думаете, насмотревшись сериалов, что единственное, чем занимался патруль в то время, это ходил по улицам и кричал мирно спящим гражданам, что нужно быть осторожнее с огнем. Они несли реальную патрульную службу, включающую в себя охрану и надзор за порядком, и сообщали который сейчас час.

Но главное, что сейчас уже далеко не час ночи. Первый вечерний выпуск новостей выходит в

семь часов вечера. А последний раз они выходят в эфир в три часа утра. Он слышал, как в новостной передаче в это время диктор любезно произносил вступительные слова! Три часа утра в субботу это ничто. Обычно он только собирается лечь спать в такое время!

И не думайте, что это рано – встать в три часа утра. Говорят, что важные чиновники в это время уже стоят за полуденными воротами, собираясь войти в суд. Не имеет значения, являетесь ли вы молодым человеком в возрасте двадцати-тридцати лет, или почтенным старцем в возрасте шестидесяти-семидесяти лет, вы должны быть на месте. Если только император не чувствует себя плохо и не может явиться ко двору в это время...

– До тех пор, пока вас не поймали, комендантский час – это всего лишь слова на бумаге, – вдруг спокойно заявил господин Лян.

Указы правительства являются указами правительства, а реальная жизнь есть реальная жизнь. Мастера боевых искусств тоже нарушают комендантский час. Нарушение правил комендантского часа – не такой уж серьезный проступок.

В маленьких городах и деревнях комендантский час сам по себе не такой строгий, потому что ночью на улицах не так много патрульных. Даже если вы не мастер боевых искусств, все равно вы можете спрятаться, притаившись, если вам повезет, вас никто не заметит. Но в городах с правительственными учреждениями, приравненных к столицам округа и выше, правила строже, но...

– Я только на первом уровне, – Мо Хан почти забыл, что перед ним стоит обычный NPC. Новость о комендантском часе сильно выбила его из колеи. В настоящее время у него небогатый выбор, он может выбрать либо перейти в независимый режим, либо остаться в этой разбитой гостинице на ночь. Мо Хан, ничего не замечая, присел на стоящую рядом табуретку без ножки, с которой тут же свалился.

– Ты действительно не знаешь, что тебе делать... тебе нечего делать. Ты хочешь, чтобы я помог тебе?

«Да, игрок явно беспокоится, что умрет с голоду», – подумал про себя господин Лян, но система не давала ему возможности выдавать миссии игрокам.

– К нам постоялец! – сверху раздался громкий голос хозяина. Кажется, он был не на шутку встревожен громкими стуками и голосами внизу. Он бросился вниз по полуразрушенной лестнице с улыбкой, как будто его гостиница предоставляла горячую воду и еду, как будто всего здесь имелось в достатке.

– Наверху у нас имеются пустые комнаты для гостей, двадцать монет за ночь, если понадобится что-то сверх этого, за это нужно заплатить сверху.

«Такое как одеяла, подушки, доски для кроватей и прочее?» – господин Лян не мог не задаться

этим вопросом в глубине своего сердца.

- ...

Все сбережения Мо Хана составляли всего двадцать шесть монет. Он изо всех сил старался выдать из себя улыбку и заставить себя выглядеть менее несчастным:

- Хозяин, я с трудом свожу концы с концами, хватаясь за любые подработки. Может у вас есть что-нибудь для меня, и вы позволите мне помочь вам? Я сделаю это не за деньги... Пока вы сможете предоставить мне еду и жилье, этого будет достаточно... Э-э, или хотя бы позвольте мне переночевать этой ночью здесь.

Хозяин гостиницы вдруг потупил лицо и несчастно проговорил:

- Идите, идите, у меня здесь нет недостатка в работниках!

- Без трехразового питания, вообще без питания...

Хозяин пристально посмотрел на Мо Хана и спросил с нескрываемым презрением:

- А что ты вообще можешь делать?

- Я... Кстати, я могу помочь вам с поимкой крыс и мышей.

- В моей гостинице нет мышей!

- Как? В такие щели явно может проникнуть много мышей, как такое возможно?

Господин Лян, стоявший молча в стороне, подумал про себя: «Мыши здесь не останутся, иначе они умрут с голоду...»

- Тогда я могу поймать кого-нибудь другого, например, мух или... - Мо Хан изо всех сил напрягал сейчас свои мозги, пытаясь придумать, кого он еще может поймать.

- Ну, хорошо! Давай попробуем! - задумчиво пробормотал владелец гостиницы.

- Хозяин, ты мне пообещал!

- Хорошо, оставайся. Я найму тебя на один день, только один прием пищи, без зарплаты!

- Хорошо-хорошо! - Мо Хан согласно кивал головой как заведённый.

Господин Лян больше не мог выносить этого зрелища, развернулся и пошел прочь. Скорей всего этот несчастный получит за свою работу сухую булочку, о которую можно будет сломать зубы. Нет, возможно, даже только половину булочки. Владелец гостиницы не может относиться к другим лучше, чем к самому себе.

Уже уходя, он слышал, как Мо Хан интересуется:

- Тогда что мне нужно будет сделать?

- Хотя у меня здесь нет мышей, но есть ласки. Иди и убей их!

- Что?!

-----

<http://bllate.org/book/13529/1201162>