

Через полдня после внутренней бета-версии "Страны эльфов" обзор первой главы игры был выпущен онлайн в виде графики и видео. Издателем является старший ведущий Сяому, и его рецензия была немедленно перепечатана...

Когда Ева обнаружила эту длинную статью, прошёл уже день после "Голубой звезды". На данный момент количество кликов по посту уже перевалило за миллион, а комментарий - это прорыв в пять цифр.

В своей предыдущей жизни Ева видела мало его видео, но чтобы на этот раз занять первое место, Сяому, очевидно, отказался от формы видео-комментариев, в которой он хорош.

Ева не колебалась, но с интересом включила его:

- Всем привет, я ведущий Сяому. Предположительно, недавно в кругу друзей каждого должен был появиться экран недавно выпущенной игры виртуальной реальности, да, это волшебный шедевр, который утверждает, что использует "технология ускорения мышления" и идеально имитирует реальность - Страна эльфов!

- К счастью, на этот раз я также был выбран официальным представителем игры и стал одним из трёхсот игроков закрытого бета-тестирования. На этот раз я не говорю о стратегии игры. В конце концов, есть много игроков-стратегов, отобранных для закрытого бета-тестирования. Их стратегия должна быть опубликована в ближайшее время. Я только хочу рассказать о своём собственном игровом опыте с этой работой Бога.

- Да, дело Божье. Это действительно шедевр! Работа Бога на рубеже веков!

- Я думаю, что большинство людей должны быть шокированы рекламным роликом игры в Интернете некоторое время назад и задаться вопросом, можно ли достичь такого эффекта в игре, поэтому вот что я хочу сказать - в этом рекламном ролике игры то, что он сказал, каждое предложение верно!

- Прежде всего, это должна быть самая любопытная технология ускорения мышления для всех. Перед игрой я также сомневался в подлинности, но когда я вошёл в игру, то обнаружил, что это правда.

- Хотя прошло всего полдня с момента открытой бета-версии игры, в игре мы провели почти целый день! Чтобы доказать это, я загрузил 12-часовую запись и трансляцию игры в видеосеть. Ниже приведена ссылка...

- Друзья, которые планируют использовать эту игру для прямой трансляции, могут быть разочарованы из-за существования ускоренного мышления. В реальности всё в игре кажется в четыре раза быстрее, а эффект прямой трансляции очень плохой... Это может подтвердить моя живая аудитория. Ниже приведён скриншот прямой трансляции в то время...

- Я не знаю, что такое официальная технология, но оказывается, что они в определённом смысле продлили игровое время. Основываясь только на этом, другие онлайн-игры не смогут превзойти её!
- Что касается качества изображения, то, ознакомившись с игрой, я хотел бы сказать, что было бы оскорблением говорить о качестве изображения в этой игре!
- Игровой экран "Земли эльфов" больше не является тем, что мелочь может сделать с высоким качеством. Описанный, как утверждала пропаганда, он действительно достиг "самого реального" и "самого массового"! Это действительно захватывающе! Мало того, пейзажи в игре довольно великолепные, и каждый скриншот просто бомба. Большинство обоев на рынке теперь заменяют они.
- Друзья, которым нравятся пейзажи, могут взглянуть. Я специально вырезал видео с пейзажами первобытного леса в игре. Вы можете испытать это на себе. Просто посмотрев видео по ссылке...
- Кроме того, все также должны знать моё прозвище. Всё это время в игре я искал игровые ошибки, но оказалось, что даже я не смог их найти.
- Мало того, все знают, что, хотя в виртуальной реальности появляется всё больше и больше игр, и всё больше и больше людей пытаются ввести гравитацию и восприятие, но подавляющее большинство игр не идеальны, можно даже сказать, что они грубые, реализм слишком беден...
- Но "Земля эльфов" - это совсем другое. Гравитационный движок и игровой опыт five senses являются абсолютно самыми передовыми в отрасли. Если бы не знал чётко что в игре, я бы действительно подумал, что попал в другой мир!
- Что касается содержания игры... В настоящее время это должно быть строительство города, принадлежащего эльфам. В конце концов, основная часть сценария - это возрождение расы эльфов. На самом деле, я серьёзно сомневаюсь, что это будет деревня новичков во время публичного бета-тестирования...
- Я должен сказать, что официальный метод, позволяющий игрокам участвовать в построении игр, действительно умён. Можно предсказать, что с развитием сюжета историческая тяжесть будет становиться всё сильнее и сильнее.
- Из-за реального восприятия опыт владения магией и навыками владения мечом также чрезвычайно реален, и ощущение продвижения по службе ещё прекраснее, чем когда-либо. Лично мне не очень нравится сражаться с монстрами и обновлениями, но эта игра вновь пробудила во мне интерес! Ха-ха, хотя я только что срубил дерево за один день в игре...
- Однако ничто из этого не удивляет меня больше всего. Мой самый приятный сюрприз-это система NPC этой игры!

- На данный момент в игре есть только два NPC, которых я видел. Одна из них-Богиня по имени Ева Уктрахилл. Я должен сказать, что это лучший и любимый персонаж, которого я когда-либо видел. Модель готова, просто посмотрите картинку...

- Это красиво? Разве это не круто? Встань на колени и поклонитесь! Смертные!

- Она - воплощение Мирового Древа. Богиня появляется только при создании персонажей. Случайным образом игроку отправляются два навыка. Что касается того, какие навыки будут, это зависит от удачи. Другой информации временно недостаточно. Но, согласно основной сюжетной линии игры, задача игрока состоит в том, чтобы помочь богине Еве восстановить расу эльфов.

- Сейчас Богиня очень слаба, но говорят, что после восстановления сил будет воплощение. Игроки могут с нетерпением ждать взаимодействия с Богиней в будущем...

- Другая - верующая в Богиню, святая Алиса Ксилосциента, чистая и милая девушка, миссия игрока на ранней стадии в основном связана с ней. Это скриншот персонажа...

- В дополнение к этим двум NPC, говорят, что есть охранник дуба, но я его не нашёл. Некоторые люди говорят, что они видели это на краю сектора безопасности. Кажется, они что-то исследуют. Я слышал, что он очень мощный, подозреваю, что этот NPC может быть связан с сюжетом после одиннадцатого уровня...

- Далее я подробно расскажу о NPC системе.

- Если вы перепутаете NPC в этой игре с другими играми, то, я думаю, вы потеряете много удовольствия. NPC в "Стране эльфов" определенно самый умный ИИ, которого я когда-либо видел! Достаточно, чтобы не быть фальшивкой!

- Это отражается не только в выражениях лица или речи NPC, но и во взаимодействии с игроком. Если вы также дадите им зелёное имя, вы можете даже подумать, что они игроки! Позвольте мне показать вам видео...

- Это интерактивное видео между нами и другой стороной, когда мы впервые встретились с NPC. Как вы можете видеть, когда игрок пристаёт к вам, реакция NPC довольно яркая, даже застенчивая, сердитая и другие её состояния...

- Сначала многие из наших игроков использовали старомодную идею общения с NPC, и, подводя итог, это означает, что волны возвращаются к волнам, но пока вы выполняете задание, вы можете держать NPC за части тела... Это также распространенная проблема NPC в основных виртуальных онлайн-играх на рынке.

- Но на самом деле, те игроки, которые придерживаются такого рода мышления, все были

недолюблены НПС в этой игре.

- Если мой анализ хорош, разработчик должен был разработать независимую систему эмоций и мышления для NPC, и даже функцию памяти. Каждое действие, которое вы совершаете с NPC, будет получать обратную связь, аналогичную человеческой, и каждый игрок, который имел с ними дело, также будет запоминаться NPC. Например, игрок, который приставал к NPC, никогда не получал хорошего отношения...

- И только когда вы действительно включитесь в игру и будете общаться с NPC на равных, вы получите благосклонность другого.

- Я думаю... это также является официальным намерением. Если в нём есть только реальные образы и восприятие, то "Страна эльфов" в лучшем случае является шедевром с чувством подмены и большим чувством опыта, но снова с добавлением поддельной системы NPC опыт всей игры снова был сублимирован...

- Это уже не творение, а шедевр!

- Я чувствую, что это не просто игра, а реальный мир, полный магии и таинственности!

- Да, это игра, которая достигает конечной цели виртуальных онлайн-игр, то есть изображает реальный мир для игроков! Беспрецедентное чувство подмены!

- Поверьте мне, в этой игре вы получите беспрецедентный опыт в других играх и начнете новую жизнь!

- Нечего особо говорить, в игре рассвет, я собираюсь рубить деревья!

Прочитав эту не очень длинную оценку, Ева была немного удивлена:

- Неудивительно, что в последнее время игроки стали относиться к игре намного серьезнее... вот как это бывает.

После этого она снова просмотрела следующие комментарии.

Неудивительно, что этот обзор в очередной раз взорвал общественное мнение и привлёк внимание бесчисленных игроков. И самое обсуждаемое в комментариях – это когда "Королевство эльфов" откроет бета-версию.

Видя это, Ева понимает, что одна из её целей достигнута:

- В луке порее недостатка нет.

Но, подумав о своём собственном потреблении после недавнего прибытия игрока, Ева неохотно вздохнула:

- Я всё ещё недооцениваю сложность соединения двух миров. Это всего лишь меньше недели в мире. Я потребила величину божественной силы около 0,3, и отдачи, которую приносят игроки далеко недостаточно...

- Ай, я не знаю, когда эта группа парней вернёт мне манну

Думая о её значении божественной силы менее одиннадцати баллов, Ева чувствует, что сердце наливается кровью.

- Когда я смогу заработать сто очков?

И когда Ева вздохнула, она вдруг услышала ещё одну пробормотанную молитву, иллюзорную.

Ева узнала его и обнаружила, что источником был он, просветлённый серебряный дубовый страж среднего уровня - Барсерк.

В этот момент его эмоции, кажется, немного взволнованы.

Барсерк? Может быть, он что-то нашел?

Сердце Евы дрогнуло.

В эти дни, после того как Барсерк устранил угрозу в радиусе десяти километров, Ева приказала ему начать исследовать местность в десяти километрах отсюда.

Хотя Ева унаследовала в наследство и некоторые воспоминания о Древе Мира-предшественника, эти воспоминания неполны, и понимание Евой Сказочного леса не является всеобъемлющим.

Плюс ко всему, через некоторое время оно пролетит на тысячи лет. Сейчас Сказочный лес давно вышел за рамки узнаваемости и нуждается в дальнейшем изучении.

А Ева ограничена в своём собственном слабом состоянии, не в состоянии лично проверить обстановку.

Поэтому, прежде чем игроки-люди выросли, хранитель Барсерк стал лучшим кандидатом на

исследование.

Подумав об этом, Ева немедленно связалась с каналом веры союзника и переключила его сознание...

<http://tl.rulate.ru/book/47336/1801532>