

Учитель Пиано, управляя Конг Ге, подошел к точке привязки телепортации. Он нажал клавишу E, чтобы взаимодействовать с точкой привязки. Точка привязки телепортации была разблокирована! Учитель Пиано кивнул, увидев это. Точка привязки телепортации, как следует из названия, является точкой привязки, используемой для телепортации. Это обычное устройство в играх с открытым миром. Оно используется для телепортации в большом мире и может сэкономить много времени. Конечно, найдутся игроки, которые не будут этим пользоваться. Им нравится любоваться пейзажами по пути. Конечно, это лишь меньшинство людей! После открытия точки привязки телепортации Платеж улетел самостоятельно. Здесь игрок должен был следить за оплатой. Но внимание учителя Пяо привлекла ящерица на траве. Он приказал персонажу подбежать к нему и пробормотал: "Можно ли поймать эту ящерицу?" Как только ящерица увидела персонажа, она убежала! "Эй, малышка бегаешь довольно быстро!" Учитель пианино нажал на кнопку "Бег" и наконец догнал ящерицу. Он нажал клавишу F рядом с ящерицей и начал взаимодействовать с ней. В его рюкзак был положен хвост ящерицы! "Эй, а эту траву можно убрать?" Учитель фортепиано приказал персонажу подойти к нескольким стогам сена и нажал кнопку атаки. В результате атаки персонажа были очищены большие участки стогов сена! Все кончено, все кончено. Учитель фортепиано пристрастился к "Воздействию Геншина". Я тоже хочу поиграть в Genshin Impact! Я также собираюсь связаться с компанией MiHoYo, могут ли они предоставить мне полный бета-код? Я тоже хочу поиграть в Genshin Impact! Все верно, я скачал "Genshin Impact" на свой компьютер давным-давно, но без бета-кода я застрял в интерфейсе входа в систему и не могу в него войти! (Неужели Teacher Piano превратился в Genshin Impact? Это действительно страшно!) Фанаты пошутили в зале прямой трансляции, что Teacher Piano превратился в образ Genshin Impact. Когда Teacher Piano играет в какие-то игры, он иногда общается с фанатами! Но сейчас он выглядит так, будто сосредоточен на профессиональной игре, не говоря уже о взаимодействии. В это время учитель фортепиано вздохнул с облегчением. Это "Влияние Геншина" значительно превзошло его ожидания. Изначально я думал, что трое студентов колледжа смогут создать простую игру, но оказалось, что каждое место настолько детализировано, что можно ловить крабов, ящериц и пропалывать сорняки. Скалолазание, плавание и брусья на выносливость - практически в любом месте можно взаимодействовать. Это игра с очень высокой степенью свободы! Затем учитель Пианино взял персонажа под контроль и направился в направлении оплаты, и перед ними появилась небольшая каменная стена! Пеймент огляделся, затем развел руками и сказал: "Это не записано..... Тогда поднимайся". Паймон появился на плече главного героя и объяснил ему: "Восхождение требует физической силы. Как только физические силы истощаются, требуется время, чтобы восстановиться...." В это время на лице учителя фортепиано играла улыбка тетушки. Он снова повторил слова Паймона: "Потребуется время, чтобы восстановиться".... "Йоу..." Но вскоре учитель Пиано убрал улыбку со своего лица и осторожно заставил персонажа взобраться на стену. В тот момент, когда персонаж взобрался наверх, задание на стороне также было выполнено, что дало ему много опыта и сразу же заняло половину шкалы опыта. Паймон подплыл к путешественнику и сказал: "Тогда давай отправимся по маршруту, о котором мы договорились, и пункт назначения - Статуя Семи дней!" "Кого из семи богов в этом мире ты ищешь?" Семь? Учитель игры на фортепиано вздохнул с облегчением. Бог в начале был довольно могущественным. В представлении этой игры, богов семь! "В конце концов, он не позволит мне победить семерых богов, верно?" Размышляя об этом, учитель Пиано взял чашку с чаем, стоявшую рядом с ним, и сделал глоток воды, чтобы успокоиться. Если это правда, то сложность немного велика! Семь богов, картина мира слишком широка? Миху, ты действительно сможешь закончить их за один год? Я так не думаю. Семь богов не могут быть в одном месте. Они хотят, чтобы мы собрали снаряжение, а затем бросили им вызов по очереди? Я не совсем понимаю, что это такое, но я с нетерпением жду начала игры, она становится все интереснее и интереснее! Учитель фортепиано помог путешественнику прогуляться по горам, как любопытному ребенку, собирающему фрукты с земли и

взбирающемся на деревья. Во время игры учитель Пяо сказал: "Этот лес хорошо сделан, он хорош!" Он заставил персонажа смотреть недалеко и сказал: "Тогда давайте следовать сюжету!" Как Учитель пианино сказал, что путешественник на экране вышел из леса, и в тот момент, когда он вышел из леса, он снова появился на видеоэкране! На экране путешественник и оплата вышли из леса и огляделись вокруг, любуясь пейзажем. Здесь был большой лес, а неподалеку - озеро Звездопад. В центре озера Звездопад был небольшой остров, а на острове стояло красное здание! После короткого видео они снова разговорились. Он указал на красное здание неподалеку и сказал: "Это статуя Семи дней!" "По всему континенту разбросаны статуи богов, представляющие семь богов, охраняющих мир". "Среди семи богов стихий этот управляет ветром!" Сказав это, Паймон сказал с озабоченным выражением на лице: "Хотя я не знаю, ищите ли вы Бога Ветра, ... сначала я приведу вас на территорию Бога Ветра, и для этого есть причина!" После этого на экране появилось задание "Незнакомец, ловящий ветер". Экран с заданием закончился и вернулся к игровому интерфейсу. Учитель пианино управлял персонажем, стоял на краю обрыва, смотрел на пейзаж перед собой и открывал рот. В его голове всплыла фраза: "Приведенное выше содержание является демонстрацией реальной машины!" Он покачал головой, широко раскрыл глаза, взял табурет и подался немного вперед, пытаясь разглядеть получше. Однако, независимо от того, сколько раз он смотрел это, сцена перед ним была точно такой же, как озеро Син Ло в рекламном ролике, выпущенном Су Вэем! Учитель Пяо широко раскрыл рот, изо всех сил пытаясь успокоиться, но как бы он ни успокаивался, он жил в Бенгбу и удивленно спросил: "Это видео действительно демонстрация реальной машины?" Изначально он думал, что сцены в рекламном ролике Су Вэя, если они действительно появятся, должны быть немного другими. Но теперь пейзаж перед ним точно такой же, не говоря уже о том, что он немного другой. На самом деле, это даже красивее, чем сцены, показанные в рекламном ролике. По его мнению, это нормально, что рекламные ролики и игры имеют некоторые отклонения, но игра, которую он видит перед собой, действительно отличается. Игра выглядит даже лучше, чем в рекламном ролике!

<http://tl.rulate.ru/book/112991/4276950>