

Пост: "Великое откровение бета-тестера: Наиболее полное и передовое стратегическое руководство «Подземелье: Вечное Царство»" был опубликован через два часа после того, как Шерлок объявил об открытии новой области. Пост был опубликован менее получаса назад и собрал около тысячи ответов. Просмотры страницы увеличивались с безумной скоростью. Помимо объявления Шерлока, это был самый популярный пост.

Судя по названию, он был создан одним из ста слуг, которые были вызваны в Подземелье. Шерлока беспокоили взгляды его слуг на Подземелье, поскольку они были его обитателями. В будущем в Подземелье будет больше новых жильцов. Поскольку подземелье только начинало развиваться, Шерлок чувствовал, что он должен получить больше обратной связи о Подземелье.

Шерлок щёлкнул по объявлению.

Великое откровение бета-тестера: Наиболее полное и передовое стратегическое руководство «Подземелье: Вечное Царство»

Приветствую, я бета-тестер "НеНошуШтаны". Это верно; я тот, кто на платформе Б записывает профессиональные видеоролики для стратегических руководств! Мне посчастливилось получить статус бета-тестера "Подземелья: Вечное Царство". Это первая глобальная игра, которая отклоняется от традиционной игровой консоли. Вместо этого, эта онлайн-игра использует игровую капсулу и технологию виртуальной реальности! Я имел схожее мнение с остальной толпой и думал, что игровая капсула и виртуальная реальность были трюками. Сегодня утром в девять часов я лег в игровую капсулу и вошёл в "Подземелье: Вечное Царство". Я чувствую, что должен извиниться перед создателем этой игры. Извините!

В игре есть стопроцентные воскрешение и свобода. Это вовсе не трюк. Это идеально! Я не знаю, какой игровой движок используется. Учитывая, что это онлайн-игра с технологией виртуальной реальности, я боюсь, что технология игры не может быть названа "игровой движок". Возможно, мы вступили в период "Age of Empires", когда мы вставляем кабели в наши затылки! Это верно; эта игра так же реальна, как и второй мир! Помимо движения каждого сустава, мы можем дышать и взаимодействовать с любым объектом. У нас даже есть ощущение боли! Конечно, мы можем отрегулировать интенсивность боли от 0 до 100%. Я предлагаю нормальным геймерам настроить его на ноль, в то время как хардкорные геймеры могут бросить вызов и поставить интенсивность боли 100%! (Я покончил с собой, разбив голову о стену и проверил механизм воскрешения. Это моё самое серьёзное предложение!)

Достаточно сказать, что это самое полное и передовое стратегическое руководство!

Игровой мир – это средневековый мир меча и магии. Наша начальная отправная точка была в Подземелье: Вечное Царство.

Когда игра началась, мы появились в Главном Зале Ядра Подземелья. Прежде чем появиться, мы могли изменить своё лицо по своему вкусу. Поскольку мы могли выбрать только расу

гоблинов, независимо от того, как мы настроили наш внешний вид, мы не выглядели привлекательно. Я предлагаю вам не тратить слишком много времени на этот сегмент. Подождите, пока в игру будет добавлено большее количество рас.

В игре присутствуют два NPC. Я не уверен, являются ли они функциональными или сюжетными NPC или и то, и другое.

Один из них – подземный кузнец Симба, который является чернокожим дварфом с горячим характером. Хотя мы можем свободно взаимодействовать с объектами Кузнечной Лавки, я предлагаю вам не трогать предметы внутри, потому что NPC будет вас бить! В настоящее время нет оружия или брони для продажи, но еда и вода доступна для покупки/продажи. Еда в игре необходима. Если вы не будете есть, то вы почувствуете голод. Это чувство настолько подлинно, что вы будете чувствовать слабость всем телом. Чтобы купить еду, вам нужны бронзовые монеты, чтобы получить бронзовые монеты, вы должны закончить миссии, которые появляются перед вами. Вам нужно только принять миссии. (Фотография)

Второй NPC – это Лорд Подземелья: Лорд Дьявол Шерлок! (Фотография)

По моему опыту, Лорд Дьявол Шерлок – это тот, кому мы присягнули на верность. Его статус аналогичен статусу лидера фракции в "World of Warcraft". Он единственный, кто распределяет миссии и вознаграждает нас за выполненные задания. Существует ещё один функциональный объект под названием Ядро Подземелья. Иногда Лорд Шерлок (он же Шерли) не присутствует в Подземелье. Мы можем отправлять наши миссии и получать награды в Ядре, которое зовется Бру. Поскольку я не общался с Бру, я не знаю, является ли Бру NPC или просто таблица миссий.

Поскольку игра находится в бета-тестировании, присутствует только два NPC. Некоторые из вас могут подумать, что это слишком мало, но учитывая, что виртуальная реальность на 100% близка к жизни, отставание в развитии в других областях вполне объяснимо. Гораздо важнее позволить нам, игрокам, помочь улучшить такую онлайн-игру.

Далее, я объясняю настройки игры.

Там не было никаких официальных деталей о настройках игры, только введение в игровой мир и введение в Подземелье. Все настройки игры были тщательно проверены, глубоко обобщены и смело предположены мной.

Первый пункт: В этой игре нет шкал здоровья и маны, очков навыков или панели характеристик. Я не уверен, возможно ли, что панель персонажа будет показана после участия в битве. Когда завтра откроется новая площадка, я её обследую, а потом дам точное описание.

Конечно, вы можете дать себе имена, но имя может содержать только буквы; никаких символов или знаков препинания. Оно появляется в зелёном цвете над головой.

Второй пункт: Сражение в этой игре отличается от традиционной боевой системы. Нет никаких постоянных профессий, никаких различий в уровне персонажа, никаких шкал опыта и никаких очков навыков. Но в этом мире меча и магии, мы должны быть в состоянии использовать бронзовые монеты или другие методы, чтобы узнать навыки или улучшить себя. Обучение навыкам зависит от нашего выбора и не определяется профессией. Возможно, такой гoblin, как я, может владеть магическим посохом и длинным мечом, как боевой маг Гэндальф.

Некоторые люди, возможно, не привыкли к этому, но я чувствую, что это хороший момент данной игры. Пункт торговли сто процентов основан на реальности и свободе; следовательно, будущее развитие боевых навыков контролируется нами. Мы можем выбирать навыки, основанные на наших предпочтениях и возможностях, которые имитируют реальность.

Что касается деталей, то мы должны ждать, пока игра будет постепенно давать нам информацию.

Третий пункт: Система миссий. Я думал, что система миссий была такой же, как и в других играх, где предопределённые миссии запускаются при определённых условиях. В бета-тестировании я обнаружил, что это не так. Игра похожа на компьютер реального времени, который решает, какие миссии выдавать, основываясь на развитии подземелья. Если есть спрос на большее количество руды, то будет больше горнодобывающих миссий. Если есть спрос на транспортировку, будет выделено больше миссий для перевозки руды. Когда требование будет удовлетворено, подобные миссии не будут больше появляться. Люди не должны беспокоиться, что нет никаких миссий, так как подземелье только начало развитие. Таким образом, там много миссий. Я уже играл больше десяти часов. Помимо того, что я тратил время на изучение настроек, большая часть моего времени была потрачена на добычу и транспортировку руды — я назову это "перенос кирпичей"!

Вначале я чувствовал, что повторяющиеся миссии были слишком рутинными и роботизированными. Даже когда мне дали много бронзовых монет в качестве награды, я не хотел этого делать. Я бы лучше разбился о стену и умер, или бросился в печь и сгорел заживо. Но теперь... всё по-другому!

И это правильно. Реальность и подлинное чувство делают рутинное ношение кирпичей чрезвычайно увлекательным!

Четвёртый пункт: Валюта. В настоящее время все геймеры видели только бронзовые монеты. Я не знаю, есть ли серебряные и золотые монеты. Я думаю, что есть, потому что я видел, как Шерли сортировал свой мешок с деньгами. Внутри лежали золотые и блестящие предметы, похожие на золотые монеты (?). Кроме использования бронзовых монет, чтобы купить еду у Симбы, нет ничего другого, чтобы можно было купить. Однако, как только Подземелье будет разработано, появятся и другие товары, такие как оружие, доспехи и целебные мази. По мере развития игры геймерам будет открываться всё больше подробностей.

Пятый пункт: Поскольку это онлайн-игра с высокой степенью свободы, сравнение её с режимом песочницы неизбежно. В игре вам разрешено перемещать вещи, которые вы можете носить с собой и постоянно менять их местоположение. Вы также можете использовать кирку

для добычи в районах, разграниченных Лордом Подземелья, и изменить внешний вид окружающей среды. Я попытался добыть что-нибудь за пределами территории, разграниченной Лордом Подземелья, и потерпел неудачу. Существует скрытая настройка, которая не позволяет геймеру нарушать прямые приказы Лорда Подземелья. Когда мы столкнулись с Лордом Подземелья, мы почувствовали, что доминирующая власть и подчинение были непреодолимы. Возможно, это было связано с нашим статусом гоблина. Как только появятся новые и более высокие уровни рас, возможно, ситуация изменится.

Шестой пункт: Относительно воскрешения. Смерть неизбежна в онлайн играх. Геймеры очень переживают по поводу самоубийства. Сегодня я попробовал его в бета-тестировании. И это правильно. Я был тем самым смелым геймером, который покончил с собой, разбившись о стену. Я чувствовал 100% пульсирующую боль. Даже сейчас моя голова пульсирует от боли. Ощущение боли в игре слишком реально. После смерти геймеры будут вынуждены появиться на игровом поле подготовки. Как только тело исцелится, тогда геймер сможет возродиться. В ожидании возрождения, геймер может просматривать только официальный сайт или дискуссионный форум.

Седьмой пункт: Можно ли продать, купить или поделиться статусом бета-тестера. Богатым геймерам не придётся об этом думать. Тут нет никаких способов покупки аккаунта, как и нет рынка. Статус бета-тестера нельзя продать, купить или передать, потому что для игры требуется игровая капсула. Игровая капсула привязывается к геймеру после подписания контракта. Только геймер с контрактом может использовать игровую капсулу. Те, кто думает о покупке статуса бета-тестера или обмена игровой капсулы должны отказаться от этой идеи.

Когда я покончил с собой, врезавшись в стену, меня ждало только одно наказание. Там был ещё один геймер, который бросился в печь кузнечного цеха и сгорел дотла. Его внутриигровой персонаж был полностью уничтожен, и парню пришлось создать ещё один аккаунт.

Штраф за смерть и посмертное состояние тела взаимосвязаны. Если тело можно исцелить, то особого штрафа не будет. Если тело не может быть исцелено — например, сожжено в пепел — тогда геймеру нужно будет создать нового персонажа. Геймер должен убедиться, что тело остаётся неповреждённым при смерти. Если геймер находится за пределами Подземелья, пожалуйста, держите компаньона рядом, чтобы вернуть ваш труп обратно в Вечное Царство в случае, если вы погибнете. Кроме Шерли, никто больше не может исцелять тела. У геймеров нет таких навыков.

У смерти есть свои риски и штрафы. Пожалуйста, берегите свои жизни!

Здесь очень много информации. Заметьте, что я просто записываю свои мысли. Если есть недостающие детали, заполните пробелы сами. Сейчас уже поздно и скоро наступит рассвет. Мне нужно немного отдохнуть. Прямая трансляция на платформе Б прекратится, так как мне нужно отправляться в "Подземелье: Вечное Царство". Я сейчас выхожу в оффлайн и позже днём посмотрю комментарии. Новая область откроется утром в семь, и я хотел бы быть первым, чтобы исследовать её. Спокойной ночи!

Шерлок закончил читать содержание этого поста на одном дыхании. У него было некоторое впечатление от "HeNoшyШтаны", он также испытывал любопытство и озадаченность касаясь отзывов игроков. Хотя они были трудолюбивы и не требовали зарплаты, Шерлок был озадачен их мыслями. Он мог только приписать своё непонимание различиям в культуре.

- Вы уверены, что эта фотография NPC не является фотографией косплея?

- Почему графика настолько реальна?

- Почему я не получил статус бета-тестера?!

- Я не могу больше ждать! Надеюсь, что игра скоро перейдёт в открытое тестирование!

Некоторые из приведённых ниже комментариев были полны сомнения и удивления. Другие хотели контакты QQ или WeChat (1), а некоторые хотели аккаунты бета-тестера любой ценой, даже если они должны были потратить всё своё богатство только для работы на Шерлока. Число ответов достигло тысячи.

Хотя Шерлок терпеливо читал ответы и комментарии, увеличение числа ответов было быстрее, чем скорость его чтения. Прочитав пятьсот ответов и заметив, что там все еще сто непрочитанных страниц с ответами, Шерлок решил сдаться.

Шерлок нашёл комментарии геймеров на дискуссионном форуме очень интересными, но у него было много работы в Подземелье. Например, ему нужно было сделать необходимые приготовления для кузнеца Симбы, чтобы тот мог создавать металлические инструменты, оружие и броню!

---

1. Мессенджер вроде ватсапа или вейбо.

<http://tl.rulate.ru/book/28308/640015>