Через полдня после запуска бета-тестирования «Королевства Эльфов» в сети появился первый обзор игры. Это был подробный текстовый обзор с фотографиями и видеороликами от известного стримера Ли Му, который тут же разлетелся по всему интернету…

Ив увидел этот обзор лишь на следующий день. К тому времени пост уже набрал больше миллиона просмотров и десятки тысяч комментариев.

Он знал Ли Му. В своей прошлой жизни, на Земле, Ив часто смотрел его видео. Но на этот раз, чтобы первым опубликовать обзор, Ли Му отказался от своего привычного формата.

Ив с интересом открыл обзор:

"Привет всем! С вами Ли Му. Наверняка, многие из вас уже видели рекламу новой игры виртуальной реальности, которая заполонила все социальные сети. Да, это та самая фэнтези-MMORPG «Королевство Эльфов», в которой используется «технология ускорения мышления» и которая обещает полное погружение в виртуальный мир!"

"Мне повезло, и я был выбран для участия в закрытом бета-тестировании. В этом обзоре я не буду рассказывать о прохождении игры, ведь среди бета-тестеров много опытных игроков, которые скоро опубликуют свои гайды. Я хочу поделиться своими впечатлениями от этой… шедевральной игры".

"Да, именно шедевральной. Это настоящий шедевр! Игра, которая перевернёт игровую индустрию!"

"Думаю, многие из вас были впечатлены трейлером игры, но сомневались, что в самой игре всё будет так же круто. Так вот, я хочу сказать, что всё, что было показано в трейлере – правда!"

"Начнём с «технологии ускорения мышления». До запуска игры я сам сомневался в её существовании, но, войдя в игру, я убедился, что это не обман".

"С момента запуска бета-тестирования прошло всего полдня, но в игре мы провели целый день! В доказательство я выложил на видеохостинг запись своего 12-часового стрима. Ссылка…"

"Тем, кто хотел стримить эту игру, придётся разочароваться. Из-за ускорения мышления всё происходит в игре в четыре раза быстрее, чем в реальности, так что стримить будет неудобно… Мои зрители могут это подтвердить. Вот скриншоты из чата моего стрима…"

"Не знаю, как разработчикам удалось этого добиться, но им действительно удалось увеличить игровое время. Ни одна другая игра не может с этим сравниться!"

"Что касается графики… после того, как я поиграл в «Королевство Эльфов», я могу сказать, что говорить о графике в этой игре – это просто оскорбление!"

"Графика в «Королевстве Эльфов» не просто хорошая, она… потрясающая! Как и обещали разработчики, она действительно «реалистичная» и «детализированная»! Эффект полного погружения! К тому же, в игре очень красивые пейзажи. Любой скриншот можно использовать в качестве обоев".

"Тем, кто любит красивые виды, советую посмотреть видео, которое я записал. Это просто рай для глаз! По сравнению с этим, Цзючжайгоу и Шэньнунцзя (красивые места Китая) – просто детский сад! Ссылка…"

"Как вы знаете, меня прозвали «Придирой». Я всегда ищу в играх баги, но, к моему удивлению, в этой игре я не нашёл ни одного".

"И ещё… многие разработчики пытаются добавить в свои игры реалистичную физику и ощущения, но у большинства из них это получается очень плохо. Всё выглядит очень искусственно…"

"Но в «Королевстве Эльфов» всё по-другому! Физика и ощущения здесь просто невероятные! Если бы я не знал, что это игра, то решил бы, что я перенёсся в другой мир!"

"Что касается сюжета… пока что нам нужно построить эльфийский город. В конце концов, главная цель игры – это возрождение эльфийской цивилизации. Мне кажется, что это будет деревня новичков после релиза…"

"Должен признать, что идея привлечь игроков к строительству игры – очень интересная. Думаю, что по мере развития сюжета мы увидим много интересного".

"Благодаря реалистичным ощущениям, магия и боевые навыки кажутся настоящими, а повышение уровня – это просто кайф! Я не любитель гринда, но в этой игре мне нравится прокачиваться! Ха-ха, хотя пока что я только рубил деревья…"

"Но больше всего меня впечатлила система NPC!"

"Пока что я встретил в игре только двух NPC: богиню по имени Ив Иггдрасиль… и я должен сказать, что это самая красивая модель персонажа, которую я когда-либо видел! Вот её фото…"

"Ну как, красиво? А? Поклоняйтесь ей, смертные!"

"Она – воплощение Мирового Древа. Она появляется только в начале игры, даёт игроку два случайных навыка, и всё. Больше я о ней ничего не знаю. Но, судя по сюжету, наша задача – помочь богине Ив возродить эльфийскую расу".

"Сейчас она очень слаба, но, говорят, что, когда она восстановит свои силы, у неё появится воплощение, так что в будущем, возможно, мы сможем с ней пообщаться…"

"Второй NPC – это её последовательница, Святая Дева Элис Свифтвинд, милая девушка-эльф. Именно она выдаёт нам первые задания. Вот её фото…"

"Говорят, что в игре есть ещё и древесный страж, но я его не видел. Кто-то говорил, что видел его на границе безопасной зоны. Вроде бы, он что-то ищет. Мне кажется, что он как-то связан с сюжетом после 11-го уровня…"

"А теперь подробнее о системе NPC".

"Если вы будете относиться к NPC в этой игре так же, как к NPC в других играх, то вы многое потеряете. NPC в «Королевстве Эльфов» – это самый продвинутый ИИ, который я когда-либо видел! Их не отличить от живых людей!"

"И это не только реалистичная мимика и анимация. Они ещё и общаются с игроками, как живые люди! Если бы у них над головой были ники, то их можно было бы принять за игроков! Вот видео…"

"Это запись нашего первого общения с NPC. Как видите, когда игроки пристают к ней, она

смущается, злится… её реакция очень естественная…"

"Поначалу мы пытались общаться с NPC так же, как в других играх: подшучивали над ними, прикалывались… думали, что, если будем выполнять задания, то завоюем их расположение… Это стандартная схема для большинства MMORPG".

"Но в «Королевстве Эльфов» всё по-другому. NPC здесь не так просты".

"Мне кажется, что разработчики создали для них собственную систему эмоций и мышления. У них даже есть память! Они реагируют на наши действия, как живые люди, и запоминают всех, с кем общаются. Например, тот парень, который приставал к Элис, теперь не может добиться от неё и доброго слова…"

"Чтобы поднять репутацию с NPC, нужно относиться к ним как к равным, как к живым людям".

"Думаю, именно этого и хотели добиться разработчики. Если бы в «Королевстве Эльфов» была только реалистичная графика и физика, то это была бы просто очень крутая игра с эффектом полного погружения. Но благодаря системе NPC, игра выходит на совершенно новый уровень…"

"Это не просто шедевр, это… революция!"

"У меня такое чувство, что это не игра, а настоящий мир, полный магии и тайн!"

"Да, это именно та игра, о которой мечтали все геймеры! Игра, которая создаёт настоящий, живой мир! Эффект полного погружения!"

"Поверьте мне, в этой игре вы получите совершенно новый опыт! Вы начнёте новую жизнь!"

"Ладно, пора возвращаться в игру. В лесу уже рассвело, пойду рубить деревья!"

Ив, дочитав обзор, задумался:

'Вот почему игроки стали относиться к игре серьёзнее…'

Затем он прочитал комментарии.

Как и ожидалось, обзор вызвал бурные обсуждения. Все хотели знать, когда состоится релиз игры.

Ив понял, что одна из его целей достигнута:

'Теперь у меня будет много игроков'.

Однако, вспомнив о том, сколько сил он потратил на призыв игроков, он вздохнул:

'Я недооценил сложность связи между двумя мирами. Всего за неделю я потратил 0,3 единицы божественной силы, а отдача от игроков пока слишком мала…'

'Эх, когда же эти ребята начнут приносить мне прибыль?'

Глядя на свои жалкие 11 единиц божественной силы, Ив почувствовал, как его сердце обливается кровью.

'Когда же я накоплю 100 единиц?'

Внезапно он услышал тихую молитву.

Он прислушался и понял, что это молится Берсерк, древесный страж Среднего Серебряного ранга.

Судя по всему, он был чем-то взволнован.

'Берсерк? Неужели он что-то нашёл?'

Ив встрепенулся.

После того, как Берсерк очистил территорию в радиусе десяти километров от угроз, Ив отправил его исследовать окрестности.

Хотя Ив унаследовал от своего предшественника знания и часть воспоминаний, эти воспоминания были неполными, и он не знал Лес Эльфов досконально.

К тому же, после войны богов и за прошедшие тысячу лет лес сильно изменился, и его нужно было изучить заново.

Ив же, будучи слишком слабым, не мог сам отправиться на разведку.

Поэтому, пока игроки не прокачаются, Берсерк был его единственным разведчиком.

Ив тут же установил связь с Берсерком через канал веры и перенёс своё сознание к нему…

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