

Время шло день за днем, и была уже середина мая.

Ожидаемый пользователями сети по всему миру, давно отложенный эпический научно-фантастический шедевр Galaxy Edge внезапно показал два трейлера и 30-минутную демо-версию на официальном сайте, что вызвало широкие и горячие дискуссии.

В первом трейлере огромный флот прошел через обширную галактику, направляясь к темно-красной туманности с неудержимой скоростью, готовый уничтожить все на своем пути.

В глубине туманности постепенно появилась группа звездолетов странной формы.

Ни текста, ни фраз.

Развернулось столкновение железа и крови между двумя силами.

Лучи радона и кинетическое оружие бушевали в тусклом пространстве; высокоскоростные звездолеты-палубного-базирования сражались между звездолетами. Танец между световыми лучами и электрическими дугами, выполненный с исключительными деталями, разжег страсть, скрытую в зрителях. В тот момент каждый хотел быть капитаном звездолета, командовать классом «Бесстрашный» на поле битвы разрушения.

Первый трейлер подошел к концу, когда поле боя было освещено белыми облаками, а экран удалялся все дальше и дальше.

Музыка на фоне постепенно замедлялась после резкого поворота, символизируя разрушение, но также новую жизнь и надежду.

Второй трейлер представлял собой землю, покрытую пурпурной почвой, заполненную гигантскими грибами.

В этом тропическом дождевом лесу, состоящем из грибковых растений, группа солдат, оснащенных кинетическими скелетами, сопровождаемая дронами, двинулась вперед. С крупнокалиберными винтовками Гаусса в руках они осторожно шли через тропический лес.

Позади них была недавно созданная колония, а перед ними были места, на которые никто не ступал.

Там могут быть похоронены бесконечные возможности или смерть и бесплодие.

Внезапно группа марсианских существ, похожих на птиц, была поражена в лесу, когда они рассеялись в небе. Издалека донесся рев, и все солдаты с беспокойством отступили на пару шагов назад. Их винтовки были подняты, предупрежденные о любой опасности в густом тумане

леса.

Затем послышалось рычание.

Внезапно группа четвероногих существ выскочила из леса и столкнулась с солдатами впереди. Солдаты в заднем ряду немедленно открыли ответный огонь по инопланетным видам.

По мере того как размер и количество инопланетных существ постепенно увеличивались, истребители вертикального взлета и посадки, вездеходные штурмовики... и даже оружие космического базирования, развернутое на орбите, появлялись один за другим! Пользователи сети все больше и больше увлекались демонстрируемым все более мощным оружием.

В ореоле ядерного взрыва фильм подошел к концу, и поле боя становилось все меньше и меньше.

До конца песни многие люди все еще были потрясены великолепием битвы.

И первое, что они сделали после просмотра видео, это не нажали кнопку ответа, а вместо этого бросились в область комментариев и использовали клавиатуру или голографический сенсорный экран, чтобы поделиться своим волнением и шоком.

“Скажите мне, разве это не объявление о наборе персонала для Небесной Торговли?»

“Это безумие! После создания мира Future Technology создает вселенную!?”

“Черт возьми, нам придется подождать до конца месяца, чтобы поиграть. Я отчаянно хочу сыграть в это!»

“Вы видели это тридцатиминутное демо? Боевая система нереальна!”

“Я купил игровую кабину ограниченным тиражом для этой игры. Опыт со шлемом больше не может меня удовлетворить.”

“О боже! Разве игровая кабина с ограниченным тиражом не стоит 100 000 НДС? Это же как роскошная машина!”

“Интернет-компания продала сотни тысяч роскошных автомобилей за одну ночь, и эта компания...”

В игре использовалась система физики, разработанная Лилит, и независимый экспериментальный квантовый компьютер для обработки информации, чтобы воссоздать физику в реальном времени. Гарантируя зрелищность и темп игры, дизайн довел концепцию реализма до крайности.

Кроме того, в отличие от традиционных онлайн-игр, система обновления Galaxy Edge была в основном ориентирована на разблокировку технологических деревьев, чертежей и модификаций звездолетов.

Как только линкор был уничтожен, он был навсегда потерян. Именно по этой причине смерть в Galaxy Edge была чрезвычайно суровой.

Конечно, это не означало, что после того, как корабль будет уничтожен, компенсации не будет. По умолчанию было установлено, что все корабли автоматически имели страховку.

Если судно было потеряно из-за черной дыры, страховая компания возмещала владельцу 50% убытков. Если корабль был уничтожен из-за войны в исследованном районе, он компенсировал 30% потерь.

Кроме того, настройка клонирования позволяла всем погибшим членам экипажа “воскресать” в домашнем порту.

В то же время сертификаты на разблокированные технологии и чертежи оружия не были утеряны из-за взрыва корабля. Пока было достаточно средств, игроки могли за короткое время снова стартовать с материнской звезды и снова отправиться в плавание на своем звездолете.

В дополнение к тому, что звездолет является ядром игры, Future Technology также разработала множество дополнительных элементов, которые в равной степени интересны.

Например, высокоуровневые игроки также могут создавать горнодобывающие компании, управлять космическими станциями и даже строить свои собственные космические колонии, чтобы сформировать огромную армию вместе с другими игроками.

Однако, учитывая огромные запасы, необходимые космическим колониям, как правило, только крупные компании имели возможность организовывать рабочую силу для строительства объектов, обучая солдат краже предметов снабжения и предметов первой необходимости у инопланетных существ, а также заботясь об организации транспортных флотов в колонии и города, принадлежащие NPC, и обратно.

Кроме того, для игроков, не заинтересованных в изучении, они также могли выбирать из широкого спектра профессий или сосредоточиться на развитии персонажей. Игроки могли бы даже играть в игру как в шутер от первого лица или рассматривать ее как RPG.

Игроки могли стать частью наемнической группы и участвовать в операциях определенных сил против инопланетных существ и других колоний. Или они могли бы стать искателями приключений в неизвестной вселенной и пилотировать быстрый и гибкий истребитель для одного человека, чтобы исследовать тайны космоса или планеты, на которую никто никогда не ступал.

Galaxy Edge унаследовал предыдущий опыт разработки игр Future Group с акцентом на органическую экосистему игроков. Все в мире существовало в динамичной обстановке и развивалось по мере того, как игроки делали выбор в игре.

Эта динамичная система созрела в Godly Land, и после дальнейших обновлений от Лилит система еще больше улучшилась.

После того, как он посмотрел два трейлера и 30-минутную демо-версию, даже Цзян Чэню не терпелось поиграть.

В дополнение к демо, которое заставило поклонников научной фантастики по всему миру с нетерпением ждать когда они смогут поиграть, Future Technology наконец объявила, что игра выйдет в Интернет 31 Мая.

Основываясь на непрерывном успехе Future Technology в крупномасштабных онлайн-играх VR, эксперты отрасли единодушно дали очень высокие оценки MMORPG, которую еще предстоит запустить. Даже IGN, известный своими критиками в отрасли, дали редкие 9,9 балла “Galaxy Edge” еще до запуска игры.

Что касается причины...

“Анимация и музыка безупречны, а игровой процесс — это то, чего никогда раньше не пробовали. Это отражено в фактической демо, и мы не будем вдаваться в подробности”.

“Основываясь на прошлом доверии к Future Technology, у нас есть все основания полагать, что реальный игровой опыт будет только лучше, чем в трейлере. После просмотра реальной демо-версии мы единогласно решили дать этой игре высокий балл в 9,9. Если окажется, что наше решение было неправильным, я клянусь что съем и свой шлем, и клавиатуру.”

<http://tl.rulate.ru/book/4900/1735813>