

Развитие технологий происходит поразительно быстро.

То, о чем вы мечтали в прошлом, сегодня является обыденностью.

Это не исключение даже для мира игр.

Фактически, можно сказать, что это та область, где такие "желания" и "фантазии" легче всего воплотить в жизнь.

Бывают случаи оживления старой двухмерной игры с помощью новейших технологий, и в этом тоже есть своя прелесть.

Спонсируемый контент

Короче говоря, есть немало людей, которые тоскуют по научно-фантастическим или фэнтезийным мирам.

И хотя это может быть только в форме игры, эти люди оживили такие миры.

"Он", который только что окончил среднюю школу и теперь вел комфортную жизнь в университете, тоже один из таких людей, у которого была эта тоска.

Игра 4-го поколения VRS - игра-сенсация виртуальной реальности - игра типа "проекция всех чувств".

Такие игры были созданы с помощью устройства BCNI, которое представляет собой революционное электронное устройство, способное считывать мозговые волны - другими словами, оно считывает мысли игрока и передает их в игру виртуальной реальности.

Sponsored Content

Это устройство не только передает мозговые волны в игру, но и обеспечивает обратную связь с игроком - обратная связь не ограничивается только зрением и слухом, но и охватывает все пять чувств с помощью системы "All-Sense Projection" и стимулирует игрока.

Подводя итог, можно сказать, что система "All-Sense Projection" (сокращенно ASP) позволила предоставить игроку целый второй мир - полноценную виртуальную реальность.

В результате VR-игры, использующие эту систему ASP, были разработаны в огромном количестве и стали чрезвычайно популярными, заставив весь мир сходить по ним с ума.

И среди этих игр была одна с названием "Tactics Chronicle".

Как можно догадаться уже по названию, это была игра-симулятор тактики.

Спонсируемый контент

Развитие нации, ее строительство, защита, нападение на другие страны и, в конечном итоге, превращение нации в великое государство.

Этот жанр симулятора национальной стратегии существовал еще в те времена, начиная с оффлайновых однопользовательских режимов.

Однако в этой конкретной игре был фэнтезийный аспект "руководства страной демонов в роли человеческого короля", и она была немного больше похожа на RPG.

Более того, это была первая игра жанра, в которой использовалась система ASP, а разработчики славились своей тщательностью в проработке деталей, что привело к потрясающим ранним отзывам.

Спонсируемый контент

И вот, после трехкратного переноса даты релиза и доведения до отчаяния игроков, с нетерпением ожидающих выхода игры, они наконец-то выпустили "Хроники Тактики" и смогли крепко ухватить сердца игроков, не обманув ранние отзывы.

Не будет преувеличением сказать, что такая игра выходит в лучшем случае один-два раза в год.

-Конечно, я бы купил ее.

"сказал он сам себе, оставшись один в комнате. Это не было оправданием для себя.

Выстраиваться в очередь в ночь перед релизом, чтобы купить такие игры, было вполне нормально.

Известно, что игры, выпущенные этим разработчиком, не разочаровали свою основную аудиторию, поэтому он с нетерпением ждал этой игры. Только поэтому он почувствовал гораздо большее огорчение и возмущение, когда было объявлено о третьей отсрочке.

<http://tl.rulate.ru/book/70626/2223934>