

Когда «Godly Land» впервые появилась в сети, шлем-призрак все еще был редкостью.

Компания Future Technology никогда не рассматривала возможность передачи технологии на аутсорсинг или лицензирования другим крупным производителям.

Поэтому игрокам было сложно приобрести шлемы на официальном сайте, даже богатым людям.

Многие игроки могли наслаждаться играми только в интернет-кафе, сотрудничающих с Future Technology, и часто там была огромная очередь.

В значительной степени низкий уровень распространения шлемов серьезно ограничил число онлайн-пользователей в начале 24-часового периода.

Но даже в этом случае в первый день запуска рекорд в 100 миллионов одновременных пользователей по всему миру легко побил рекорд, установленный некоей МОБА игрой.

Запуск Galaxy Edge должен был отвлечь некоторых игроков от Godly Land.

Но это был ожидаемый результат.

Независимо от того, насколько увлекательна игра, насколько богата контентом, игроки могут устать от неё. Когда люди теряют интерес и начинают скучать от ежедневных мобов и бесконечных задач, которые нужно выполнить, они неизбежно начинают думать о том, чтобы меньше играть или даже выйти из игры, а затем найти новую игру, чтобы все изменить.

Galaxy Edge случайно предоставил эту новую опцию для этих игроков.

Было три часа ночи.

Лилит не нужно было спать, но Цзян Чэнь уже хотел спать и больше не мог этого выносить.

Основываясь на высказывании Интернета, те, кто не спал в этот час, должно быть стремятся вознестись на небеса.

“Ты еще не собираешься спать?”

Привлеченная светом в гостинной, Ся Шию, которая встал, чтобы воспользоваться ванной, спустилась по лестнице и подошла сзади Цзян Чэня.

Положив руки на спинку дивана, она уткнулась лицом в плечи Цзян Чэня, посмотрела на

голографический экран, плавающий перед ним, и пробормотала усталым голосом. "...Ну что, он достиг 370 миллионов? По оценкам, его пик составляет 400 миллионов.»

“Разве ты не удивлена?” Цзян Чэнь слегка повернул свое лицо и улыбнулся: “Я с нетерпением ждал увидеть удивленное выражение на твоём лице”.

“Я боюсь, что ты будешь разочарован.» Губы Ся Шию изогнулись в нежной сонной улыбке. “Когда мы встретились три дня назад, мы сделали прогнозы на основе этих данных и зарезервировали ресурсы сервера на основе этих данных.”

«О? Какое количество игроков вы предсказали?” Цзян Чэнь улыбнулся.

“В среднем за день... вероятно, около 100 миллионов. Что касается максимального числа, то, если вы не рассматриваете расширения и внутриигровые события, это, вероятно, то число, которое вы увидите. Неудивительно, что это должно быть около 400 миллионов”.

Ся Шию дал Цзян Чэню довольно консервативную оценку.

Но даже по самым скромным подсчетам это была довольно ошеломляющая цифра.

Этот продукт и рекорд Future Technology может быть побит только самой Future Technology.

После сегодняшнего вечера этот рекорд вновь потрясет мир.

Рано утром на следующий день газета Уолл-стрит опубликовала редкий заголовок для онлайн-игры.

“Игровая индустрия виртуальной реальности снова достигла нового максимума, пик глобальных одновременных игроков на краю Галактики превысил общее население США”.

Население Америки превысило 400 миллионов в 2020 году, и по состоянию на 4:00 утра 31 мая количество онлайн-пользователей уже превысило отметку в 400 миллионов с притоком игроков из других часовых поясов.

Как и в то время, когда Godly Land вышла в Интернет, столичный мир снова обратил свой взор на шедевр, созданный Future Technology после четырехлетнего перерыва. В нашу эпоху, когда трафик является королем, это поразительное количество игроков означало поразительное количество прибыли.

Аналитики Уолл-стрит оценили Galaxy Edge более чем в 100 миллиардов долларов. Была ли эта оценка точной или обоснованной, оставалось спорным вопросом, но оценка была лишь верхушкой айсберга для интереса капиталистического мира к этой игре.

Это была не просто газета Уолл-стрит, 80% мировых СМИ в первый день июня сообщили о чудесах, созданных Galaxy Edge.

На официальном сайте Galaxy Edge на недавно открытых официальных форумах появились сотни статей об игровых стратегиях и опыте на разных языках.

Эти стратегии обычно составлялись высококлассными игроками-любителями, в то время как профессиональные игроки в этот момент все еще боролись в игровом мире.

Поскольку на Galaxy Edge не было внутреннего тестирования, естественно, не было внутренних бета-игроков с информацией из первых рук. Все находились на стадии исследования этой игры, и у всех была одна и та же отправная точка. Сможет ли кто-то создать разрыв с другими игроками, зависело от первых 24 часов.

Чтобы реагировать на чрезвычайные ситуации и срочно устранять возможные ошибки, сотрудники Future Technology дежурили практически рядом со своими компьютерами и серверами посменно, так как они тщательно отслеживали все новости в игре и на официальном форуме в режиме реального времени.

Вскоре наступил полдень, и руководитель группы, который только что сварил себе четырнадцатую чашку кофе, вернулся в конференц-зал.

Просто так получилось, что именно в этот момент сотрудники оперативной группы вокруг компьютеров воскликнули.

“Что случилось?” Руководитель группы подошел к сотрудникам с чашкой кофе в руке и посмотрел на экран ноутбука.

Страница на экране была официальным форумом Galaxy Edge.

В разделе чата официального форума сообщение набрало десятки тысяч посетителей всего за десять минут.

[Первый звездолет класса «Чайка» в игре, сказать особо нечего, просто посмотрите сами!]

После того, как он увидел заголовок сообщения, руководителю группы потребовалась секунда, чтобы обработать эту информацию, прежде чем он зацепил мышь и прокрутил вниз, чтобы посмотреть на сообщение под ним.

[Что за... господа, это твой корабль?]

[Это безумие! Прошло всего столько времени, прежде чем был создан первый звездолет весом 500 000 тонн!]

[Я мало читаю, так что не лги мне! Стоимость класса «Чайка» составляет не менее десяти миллионов кредитов!]

[Игра только что была запущена в течение двенадцати часов. Как получилось, что у тебя уже десятки миллионов кредитов? Я только что выполнил задание со скрытым вознаграждением, и оно вознаградило меня всего 200 000 кредитов!]

[Лоли просит поиграть с тобой! Рост 160 см, вес 49 кг, мое местонахождение Ванхай...]

[@Admin, выходи и познакомься с самим Богом. Я просто хочу знать, это взлом?]

[Комментатора выше, должно быть, лягнул осел. Каким образом вообще могут существовать читы в игре Future Technology? Сколько лет существует Godly Land? Вы хоть раз слышали о взломах?]

[Это корабль NPC? Нет, это не похоже на то. Если это корабль NPC, флаг должен быть флагом Федерации Земли...]

“Кто-то разместил фотографию на официальном форуме. Был создан первый звездолет класса «Чайка»... Это было опубликовано в разделе форума на китайском языке. Это должен быть игрок в регионе Китая,” — Сяо Чжан посмотрел на лидера своей команды и сказал с серьезным выражением лица.

Руководитель группы нахмурился.

Исходя из настроек игры, у всех игроков в начале был пустой самолет для одного человека. Они могли бы установить модуль для добычи полезных ископаемых, установить модуль атаки для участия в сюжетных миссиях, чтобы получить очки в битве с межзвездными пиратами, или отправиться в колонии Земной Конфедерации для участия в наземных войнах.

Согласно обычному игровому потоку, игроки могли получить свой первый 100 000-тонный звездолет после 72 часов игрового времени и начать свое собственное путешествие по Звездному пути.

Чайка весом 500 000 тонн.

Это, несомненно, было слишком мощно для начала игры.

Даже если бы он полностью верил в то, что его коллеги по технической команде не допустят никакой ошибки, он все равно не мог не заподозрить, что в игре появилась серьезная ошибка.

С этой мыслью в голове он не посмел колебаться, сразу же достал телефон и позвонил руководителю технической группы.

<http://tl.rulate.ru/book/4900/1735818>