

Божественная Земля, ожидаемая более чем 100 миллионами игроков по всему миру, была наконец запущена.

Для того, чтобы позволить 100 миллионам пользователей подключиться к игре одновременно, Цзян Чэнь использовал свои разрешения, чтобы поднять мощность квантового компьютера на острове Коро под землей до 90%! Это вызвало всплеск общего потребления электроэнергии на острове Коро на 13,7%, что привело к давлению на приливные и ветровые генераторы на острове.

Чтобы решить проблему нехватки электроэнергии, Будущему Биология пришлось создать еще десять квадратных километров ферм по производству электроэнергии из морских водорослей в западной части Тихого океана, чтобы удовлетворить потребности Будущего Групп в электроэнергии.

Астрономическое энергопотребление квантового компьютера было очевидным!

Следует отметить, что, поскольку коммерческие квантовые компьютеры должны обрабатывать несколько вычислительных задач одновременно, их энергопотребление является высоким. Экспериментальные квантовые компьютеры были намного мощнее по сравнению с коммерческими установками, которые обладали гораздо меньшим энергопотреблением и не могли одновременно обслуживать миллионы пользователей.

Для того чтобы соответствовать растущим потребностям в современном мире, Цзян Чэню пришлось напрячь Чжао Чэнью и его торговый флот, чтобы они привезли квантовые компьютеры из-за пределов Вангая; в противном случае установить все необходимые процессы было бы очень сложно.

У Чжао Чэнью были свои заморочки, так как у него были проблемы с поиском материалов. Чем более продвинутой была технология, тем точнее она была. Несмотря на то, что они не пострадали от ядерного взрыва, квантовые компьютеры, оставленные на пустыре более десяти лет назад, были повреждены, тем более что они не представляли никакой ценности большинству выживших, поскольку это не было ни едой, ни оружием.

На всей пустоши только НАК собирал «игровые серверы».

Китай, Вангай, обычный многоквартирный дом.

Молодой человек в очках прокручивал страницы на своем ноутбуке с помощью мыши.

Его звали Вэй Вендонг и его игровым именем было Теневой Король. Ранее он был профессиональным игроком Лиги Легенд и почетным членом Клуба киберспортивного клуба Королей. После выхода на пенсию он стал стримером мобильной игры Новая Эра... конечно, после того как он приобрел тестовое место в Божественной Земле, он подписал новый контракт на 20 миллионов юаней с киберспортивным клубом Королей, что сделало его снова членом банды.

В последние несколько дней Вэй Вендонг внимательно следил за новостями Технологий Будущего.

Неожиданные задержки в выпуске Божественной Земли нарушили его планы. Что его удивило,

так это то, что это не только не повлияло на его популярность, но и на удивление привлекло больше зрителей. Он получал более ста личных сообщений каждый день, где его спрашивали, когда он начнет стрим игры.

Он мог только с горькой улыбкой отвечать своим зрителям, что вопрос нужно было направлять Цзян Чэню - президенту Будущего Групп.

Поскольку приближалась официальная дата запуска, официальный форум Божественной Земли был наполнен эмоциональными сообщениями.

Вэй Вендонг просмотрел несколько неконструктивных комментариев, пытаясь найти какую-то полезную информацию среди сообщений от пользователей сети.

«Внутренние секреты испытаний, информация из первых рук игры, бесплатно! Пожалуйста, зовите меня Благодетель, но не нужно благодарить меня!»

«Вот идиот - еще и внутренний игрок?»

«...»

«Черт, игра будет запущена или нет? Я продам шлем и поиграю во что-нибудь другое. Интернет настолько обширен - есть тонны других забавных игр!»

«Прошу вас, не бегите. Я заплачу 10000, продай мне шлем! Свяжитесь с нами...»

«Убирайся отсюда! Я уже заплатил 4000 как налоги. Я специально пошел в магазин беспощинной торговли в Цине, но с меня все равно взяли налог, когда я сошел с самолета».

«Ха-ха-ха, позволь мне использовать грустный смайлик. Если вы захотите продать шлем, я предложу 11 тысяч».

«...»

«Я девушка, слуга Бога. Пожалуйста, возьми меня, :)».

«...»

По сравнению со вчерашним днем никакой разницы не было - никаких конструктивных комментариев.

Хотя Вэй Вендонг чувствовал облегчение, сидя перед компьютером.

Его единственным преимуществом было внутреннее тестирование. Помимо основного игрового управления, расположения регулярных миссий и точек появления монстров, он также обнаружил скрытую миссию! Большинство скрытых миссий были уникальными или ограниченными по количеству. Он больше всего боялся, что другие игроки внутреннего тестирования также обнаружат тот же секрет и опубликуют это в интернете.

Но теперь, судя по всему, его тревоги были совершенно лишними. Все игроки, желающие оставить след в этой эпохе, определяющей мир, были эгоистичны; никто не был готов показать всем то, чем они обладали.

Наконец он дождался даты запуска сервера. Вэй Вендонг принял максимально комфортную позу, лег на кровать, надел шлем и тихо произнес «старт».

По ощущениям это напоминало, как будто его душа уносится куда-то в небо.

После короткого перерыва в его сознании, когда он открыл глаза, он очутился в сером кубическом пространстве.

Он с нетерпением вызвал меню и с удивлением обнаружил, что иконка Божественной Земли загорелось.

Вот оно!

Как и рассказывало официальное объявление Технологий Будущего, после создания персонажа он увидел значок записи и начал стрим.

Затем он завис над значком, чтобы выйти из системы.

Отлично, значок выхода из системы также загорелся.

Прежде чем он вошел в игру, он задался вопросом, был ли в игре сюжет. Что бы он сделал, если бы он был заблокирован в игре? Но, судя по всему, сейчас, его беспокойство было совершенно чрезмерным.

Хотя это был открытый мир, деревня нового игрока существовала в виде сценария. Это позволило новым игрокам получить доступ к руководствам и поделиться своими знаниями, чтобы ознакомиться с игрой.

Но даже тогда новая игровая деревня с кодом 00001 была заполнена людьми.

Вэй Вендонг проигнорировал длинный список приглашений команды, открыл игровую карту, поставил цель в середине деревни и направился туда поспешными шагами.

По сравнению с новичками, которые бродили по деревне и путешествовали по миру, игроки внутреннего тестирования уже прошли фазу волнения при входе в открытый виртуальный мир. Они сразу же отправились в центр деревни, нашли мэра и забрали свой первый квест для новичков.

Убейте десять демонических жаб и получите титул новичка - Убийцы Жаб! Наградой были три серебряные монеты, а также свеча продолжения души.

Но посреди деревни он увидел странного игрока. Он стоял рядом с мэром, но не задавал вопросов и не разговаривал с ним. Он только бормотал, положив руку на подбородок: «Этот дом слишком маленький? «Улица определенно слишком узкая», «Юбка нового гида игрока недостаточно короткая» и другие предложения, которые звучали странно.

Вдруг Вэй Венгонг заметил недовольное выражение мэра, и осознание мгновенно осенило его.

Может ли это быть...

Скрытый квест!

Странный игрок наконец обратился к мэру, они поговорили, и тот исчез.

Похоже, он принял задание!

Вэй Венгонг решил и пошел вверх, имитируя позу другого игрока. Он осмотрел деревню,

делая вид, что что-то знает. Мэр презрительно взглянул на него, но не тронулся с места.

Его глаза, казалось, говорили: «слишком молод, слишком прост».

Заметив это, Вэй Вендонг стиснул зубы и принял решение. Его голос продолжал нарастать, и его вопросы стали более жесткими. Например, он сказал, что дверь не была установлена должным образом, окно приносило плохое освещение, способности мэра были посредственными, и это в лучшем случае...

Выражение лица мэра начало меняться. Сначала он усмехнулся, затем он проигнорировал его, посмотрев в сторону и он, наконец, похолодало.

Едва Вэй Вендонг уже хотел сдаваться, мэр в гневе дернулся в сторону.

«Я в гневе!»

Он говорит по-английски?

Но мэр не дал ему никаких скрытых заданий.

Вэй Вендонг был ошарашен тем, что независимо от того, сколько он умолял мэра дать ему задание, мэр игнорировал его. Без этой свечи он не смог бы продолжить миссию! Даже профессиональные игроки могли впасть в истерику - эта игра была слишком умной.

Он был действительно зол.

<http://tl.rulate.ru/book/4900/406132>