

За первой официальной битвой человечества и машины следили абсолютно все — от обычных стримеров до серьезных игровых СМИ.

На всех крупных форумах эта битва внезапно стала самой горячей темой.

Причем популярность этой битвы за рубежом была такой же, как и в Китае.

В основном это было связано с популярностью предыдущей войны человечества и машины. Когда искусственный интеллект переиграл всех шахматных экспертов, эта тема стала очень горячей за рубежом.

И на этот раз, после пяти лет молчания, искусственный интеллект сделал еще один большой шаг вперед и вышел на игровое поле. Даже признанный сложным тип игр может быть покорен искусственным интеллектом?

Этот вопрос пробудил интерес множества людей.

Такова была натура людей. Когда искусственный интеллект терпел поражение от рук человека, все чувствовали, что он просто не представляет никакой угрозы. Но если искусственный интеллект переигрывал всех профессиональных игроков, то обычные люди тоже теряли к этой теме интерес.

Только когда искусственный интеллект и человеческие эксперты находились примерно на одном уровне, массы будут пристально наблюдать за предстоящими сражениями.

В конце концов, интереснее всего было наблюдать за равными битвами.

В чате официальной трансляции...

«Поторопитесь! Я уже хочу посмотреть на этот бой!»

«О, похоже, что тут не будет комментатора. Ну, или после того, как они подготовятся, появится комментатор. Блин, тут так тихо. Если кто-нибудь хочет послушать профессионального комментатора, вы можете пойти на стрим...»

«Почему Чэнь Мо не стримит! Представьте, создатель игры будет комментировать первую официальную битву человека и машины!»

«Проснись, мужик, Чэнь Мо уже давно отошел от подобных дел...»

Вскоре на экране появилась картинка комнаты.

Не было показано не специальной киберспортивной площадки. Планировка комнаты была очень проста. Только два компьютера, которые стояли напротив друг друга.

Компьютер Происхождения был очень прост - на его мониторе золотыми буквами было написано его имя.

Кроме того, в комнате находились три рефери и сотрудник из компании «7th Horizon».

Остальные сотрудники находились в других комнатах, из-за чего пока что было очень тихо.

Из-за такой обстановки не было той самой атмосферы киберспортивных игр, потому что киберспортивные игры были похожи на традиционные виды спорта. Чем живее, тем лучше, и некоторые игроки играли намного лучше в окружении десятков тысяч зрителей.

Проблема со звуком же решалась довольно просто — звуконепроницаемая кабина с качественными наушниками полностью убирала шум толпы.

У компании «7th Horizon» были свои соображения по организации этого важного события.

С одной стороны, они воссоздали ту сцену, когда их детище играло с профессиональными шахматистами. Поскольку все шахматисты требовали очень спокойную обстановку, все было расположено именно таким образом, и этот метод расположения использовался ими и по сей день.

С другой стороны, это должно было придать предстоящей игре более серьезную атмосферу.

Вполне возможно, что подавляющее большинство зрителей будет стоять на стороне человека. Если бы они арендовали более привычную арену, стали бы зрители спокойно реагировать на все события? Разве они не начали бы подавать знаки игроку?

Более того, поскольку это соревнования уже поднялась до уровня «Человек против искусственного интеллекта», было неуместно приглашать живых зрителей.

Так что, принимая во внимание все эти факты, они решили оставить все так, как и было — еще со времен проведения шахматных войн.

Конечно, Старлайт все равно наденет звуконепроницаемые наушники, так как это уже вошло в его привычку.

Старлайт сел за свой компьютер. Он взглянул на компьютер на противоположной стороне, где никого не было.

Эта пустота угнетала его. Он почувствовал себя шахматистом, который садился играть против компьютера...

Тело Происхождения представляло собой серебристый цилиндр размером с средний очиститель воздуха. После подключения к компьютеру он автоматически вошел в игру «Warcraft: The Frozen Throne», после чего вошел заранее созданную комнату.

Старлайт же начал проверять оборудование, после чего начал разминаться.

В это же время на многих площадках для ведения прямых трансляций уже появилось бесчисленное количество стримов данного события.

Среди них и велась официальная трансляция от самой компании «7th Horizon», в ней транслировалось сразу несколько окон — сама игра, и это окно занимало около девяноста процентов пространства, в то время как лицо Старлайта и монитор Происхождения занимали оставшиеся десять процентов, и места под комментатора выделено не было, ибо на официальную трансляцию они решили не нанимать комментатора.

Ведь этот прямой эфир увидит весь мир, и нанимать комментатора, который будет говорить только на одном конкретном языке, было бы неправильно. Комментаторами же будут выступать другие стримеры, которые будут смотреть за этой прямой трансляцией.

Конечно, компания «7th Horizon» и многие популярные стримеры уже позвали к себе на трансляцию Чэнь Мо. Ведь игра «Warcraft: The Frozen Throne» - это игра, которую разработал Чэнь Мо.

Чэнь Мо же не дал никому никакого ответа. Но в тоже время он был доволен тем, что его игре, по сути, совершенно бесплатно предоставили весьма неплохую рекламу.

Многие игроки хотели, чтобы Чэнь Мо комментировал в прямом эфире эту битву машины и человека!

Но Чэнь Мо, кажется, вообще не заботился об этой битве. Он не ничего не сказал, и даже его «Вейбо» до сих пор пустовал.

Даже сейчас, когда до старта первого матча осталось всего ничего, Чэнь Мо не сказал и слова!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1408407>