

Спустя несколько мгновений на экране появился экран загрузки.

В этой стратегии определенно повествование шло о современном мире. Это можно было легко определить по загрузочному экрану, который был заполнен самолетами, танками и множеством прочего причудливого высокотехнологичного оружия.

Пользовательский интерфейс был довольно простым, после загрузочного экрана можно было выбрать режим кампании или же обычное сражение против реальных игроков.

Чэнь Мо понял, что эта игра чем-то напоминала ему вселенную с одноименной серией игр «Red alert». Однако в этой игре графика находилась на совсем ином уровне и в ней было намного больше разных единиц техники.

И эта игра не была сосредоточена на холодной войне и не разделяла игроков на две стороны.

Действие «Завоевания легиона» происходило в вымышленном мире после третьей мировой войны, где многие страны были полностью уничтожены, а оставшиеся страны решили захватить бесхозные территории.

Так что в режиме кампании игрок будет играть в качестве лидера одной из стран, и финальной целью игрока является захват всего мира.

После регистрации учетной записи Чэнь Мо запустил режим кампании.

В целом в игре все было сделано на высшем уровне, даже обучение было сделано весьма неплохо. Тем не менее, темп игры был довольно вялым, как собственно и сама история, и после прохождения двух уровней он не увидел какого-либо прогресса. В основном он просто вторгался туда, куда показывала игра...

Но данная проблема скорее всего возникла из-за другого мира, и разработчик, скорее всего, просто подумал и решил не прописывать сюжет на полную катушку.

Во всяком случае сюжет в стратегиях был не особо важен.

Управление в игре было выполнено довольно небрежно. В игре нельзя было перенастроить кнопки, которые отвечали за те или иные вещи, нельзя было настроить хоть какие-либо макросы, у некоторых кнопок вообще не было горячей клавиши...

Выбор юнитов, их перемещение и атака осуществлялись с помощью мыши, а щелчок правой кнопкой мыши отменял отданные приказы, что было весьма неудобно.

Чэнь Мо решил еще немного поиграть в эту игру.

В это же время подросток сидел рядом с Чэнь Мо и смотрел на экран Чэнь Мо, ожидая загрузки своего компьютера.

Чэнь Мо сейчас управлял танком, он направил его в направлении семи или около того солдат, и под огнем солдат танк Чэнь Мо спустя несколько секунд взорвался.

- Что за черт! - Чэнь Мо не мог поверить своим глазам, такое развитие событий напомнило ему «Red Alert» с ее нелогичными правилами мира, как несколько солдат с пулеметами смогли взорвать танк? Броня на танке была поддельной?

Подросток спросил у Чэнь Мо: - Ты новичок?

Чэнь Мо кивнул: - Да, я новичок.

Подросток сказал: - Танки в этой игре — полный мусор. Либо ты будешь клепать солдат, либо будешь копить деньги на самолеты или ядерную боеголовку. Танки в этой игре полный отстой.

Чэнь Мо потерял дар речи: - Разве танки не являются главным аргументом на войне?

Подросток ответил: - Это игра, и тут все по-другому.

Подросток также запустил «Завоевания легиона» и начал искать онлайн-матч.

На подбор противника не потребовалось и минуты.

Подросток перестал болтать с Чэнь Мо и сосредоточился на строительстве и создании своей армии.

Чэнь Мо решил понаблюдать за игрой подростка.

Добыча полезных ископаемых, строительство, обучение, разведка... подросток, казалось, следовал определенному плану и относился к матчу вполне серьезно.

Его противник решил заразить[1] его, но, к счастью, у подростка к тому моменту было построено достаточно оборонительных сооружений и ему удалось сдержать еще несколько волн. Создав около тридцати вертолетов, он начал контратаку.

- Да! - взволнованно вскрикнул подросток.

Чэнь Мо нахмурился: - Баланс этой игры ужасен.

Подросток взглянул на него: - Ужасен? На данный момент это лучшая игра стратегия на рынке.

Чэнь Мо сказал: - Три танка были уничтожены дюжиной солдат, это не имеет никакого смысла.

- Ну, тут уж ничего не поделаешь. На данный момент это самая популярная стратегия на рынке, так что тебе придется просто принять этот факт, - ответил подросток.

Чэнь Мо спросил: - Почему ты не играешь в РПГ?

- В основном они слишком нудные. От навыков в основном там ничего не зависит, игроку нужно просто бесконечно гриндить, и он в итоге станет лучшим. Я люблю стратегии за то, что тут все решает навык, а не время, которое игрок провел в игре.

- Хм, - кивнул Чэнь Мо.

- Если ты хочешь поиграть в РПГ, то тебе стоит поиграть в виртуальные проекты. В шутеры и приключенческие игры лучше всего играть в игровой капсуле, - добавил подросток.

- Но если ты хочешь поиграть в стратегии или бизнес-симуляторы, большинство из них есть и на ПК, и нет особого смысла в том, чтобы ты решил поиграть в них в капсуле.

- Есть ли в этой игре рейтинговые игры? - спросил Чэнь Мо.

Подросток был удивлен его вопросом: - Я только что апнул немного ммр-а[2].

Чэнь Мо спросил: - Значит рейтинг делает эту игру намного интереснее, верно?

Подросток кивнул в ответ: - Верно. Все начинается с прохождения кампании, после которой идут обычные матчи, а после них идут рейтинговые матчи. Мне особенно нравится играть с профессионалами.

Чэнь Мо спросил: - Проводятся ли турниры?

Подросток ответил: - Конечно. Стратегии сейчас довольно популярны. В большинстве крупных киберспортивных клубов есть игроки, которые являются настоящими Богами этой игры.

Поболтав еще немного, подросток продолжил играть.

Чэнь Мо, с другой стороны, еще немного поиграл в игры, после чего покинул интернет-кафе.

Что удивило Чэнь Мо, так это то, что в его предыдущем мире уже давно перестали делать качественные стратегии, но в этом мире они были все еще довольно популярны.

Но это имело смысл после того, как он об этом немного подумал.

Виртуальные игры оказали большое давление на компьютерные игры, но большая часть компьютерных геймеров осталась играть в игры на ПК. По сравнению с РПГ, стратегии были более приспособлены к ПК и были более интересными, поэтому им удалось остаться популярными и получать все больше игроков из-за того, что стратегии в большинстве своем было бессмысленно адаптировать для капсул виртуальной реальности.

Чэнь Мо сейчас не мог решить, начать ли ему создавать РПГ-игру, так как в настоящее время это потребовало бы от него траты большого количества денег и заняло бы много времени, но сейчас он нашел что-то, что поможет ему с решением данной дилеммы.

[1] Заразить - раннее, стремительное нападение на своего противника.

[2] Ммр - рейтинг игрока, который определяет силу подбираемых ему игроков-соперников.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1225216>