

Глава 468: Военный командир

«Старкрафт»?! Это имя было еще труднее понять, чем матрицу!

«В этой игре есть Diablo?» С любопытством спросила Цзян Сяюэ, увидев логотип Blizzard, который также был показан в Diablo 2 и официальном романе Diablo.

Даже такие люди, как Ван Се и Юэ Бай, читали официальный роман Diablo и находили его очень оригинальным.

Увидев логотип Blizzard, Цзян Сяюэ сразу же задалась вопросом: «Эта игра является продолжением или приквелом Diablo 2?»

«Это не похожа на одну...» Сидя на диване, Юэ Бай обратилась к началу официального романа Диабло. «Диабло рассказывает историю о выживании людей, которые застряли в битве между ангелами и дьяволами...»

«Смотрите!» Зрители посмотрели на большой экран и увидели металлический самолет, парящий в темном пространстве с мерцающими на заднем плане звездами. «Это, кажется... галактика?»

Это было совсем не то место, которое было описано в Diablo.

Все они выглядели озадаченными. «Это пространство над небом ночью?»

Да, наверное, уже ночь. Иначе как может быть так темно днем?

Начальная компьютерная графика (CG) Старкрафт отличалась от других игр, это было начало Великого Мира и описывало первую встречу людей (землян) и протоссов, другого разумного вида во Вселенной.

Протоссы очищали зараженную человеческую планету, и группа несчастных людей наблюдала за этим прямо там.

Огромная тень, отбрасываемая космическим кораблем, заслоняла свет над их головами. Когда они подняли глаза, то увидели гигантскую тварь. Это был линкор, нос линкора заслонял весь свет и заполнял зрение людей.

Они чувствовали себя так, словно были крошечными рыбками, которые вдруг подняли глаза и увидели легендарную акулу.

«Что это?»

«Этот духовный корабль такой огромный!»

«Он кажется больше, чем академический Небесный Патрульный Духовный Корабль»

Внезапно под кораблем вспыхнул голубой свет!

Большой экран наполнился волной разрушительного синего света!

Даос в черном плаще Чжоу Мо закричал: «откуда взялись эти культиваторы? Как они могут построить такой мощный духовный корабль?!»

В городском магазине Цзюхуа.

Группа людей сидела на диванах в гостиной.

Старик в белом халате неторопливо ел пряные палочки.

«Брат Гонкшу, как этот по сравнению с военными кораблями твоей семьи Гонкшу?» Небрежно спросил кто-то.

«...» Черт возьми! Он с силой положил пряные палочки на стол, и его лицо потемнело.

В Старкрафте было три расы.

Человеческая цивилизация была основана на науке и технике с помощью псионической силы, земные призраки были одним из примеров.

Протоссов также называли расой богов. Эта раса имела некоторое сходство с культиваторами или магической цивилизацией, центром которой были тамплиеры. Они обладали мощными псионическими способностями, которые, казалось, относились к той же категории магической силы и духовной сущности. Между тем, Протоссы могли использовать магические заклинания и приемы ближнего боя с чрезвычайно мощными индивидуальными боевыми силами.

«Примечание: Протоссы были непосредственно переведены в богов в китайской версии игры».

Зерги следовали стилю боя насекомых и зверей, их главным преимуществом было большое население и отсутствие страха смерти. Королева Клинок когда-то была человеком и поэтому могла сражаться, используя псионические способности.

Войдя в интерфейс опций, Фан Ци увидел два варианта управления системной версией Старкрафт.

Первым вариантом был режим командира, который был самым популярным режимом. Игроки играли в качестве командира, чтобы сражаться с другими игроками.

Другим вариантом был однопользовательский режим RPG. В некоторых сражениях игрокам не разрешалось развивать командирский центр или СКВ (рабочие подразделения) и оснащались только одним или несколькими отрядами без поддержки. Они могли вступить в бой в качестве отдельного персонажа, такого как Джим Рейнор (главный герой людей), Сара Керриган (Королева Клинок), Зератул (темный тамплиер протоссов), морские пехотинцы, водители, другие тамплиеры или охотники-убийцы гидралисков и т. д.

Среди персонажей только женщины могли управлять Королевой Клинок, а Зератул и некоторые другие персонажи протоссов могли управляться только мужчинами. В противном случае игроки могли закончить битву только с точки зрения командира.

Самой классической операцией, естественно, был режим командира.

Мистер Фан выбрал человеческую битву и начал игру.

Это было фоном битвы. Поскольку колония была уничтожена, как было введено в первом CG, Мистера Фана попросили защитить другую колонию по имени Мар Сара в качестве командира.

В оригинальной игре, была только грубая карта с одним командным центром и несколькими SCV. Это была бесплодная земля с несколькими шахтами.

Однако в системной версии все было по-другому. Когда Фан Ци вошел в игру, он увидел процветающую базу человеческой колонии. Основная база была намного сложнее по сравнению с первоначальной версией, и там было огромное внутреннее пространство.

За пределами командного центра было множество зданий, улиц и растений. Он был сложным и уникальным, похожим на маленький городок.

На современных улицах несколько морских пехотинцев в тяжелых доспехах патрулировали с огромными пушками.

Бледно-серая современная комната была кабинетом судебного чиновника в колонии, и молодая женщина-заместитель офицера докладывала о положении колонии на стороне.

Фан Ци посмотрел на экран и обнаружил, что может выдавать электронные или устные инструкции. Электронные команды были похожи на оригинальную версию, но имели более полные функции. В сочетании со словесными инструкциями он мог имитировать командный процесс боя.

Конечно, это был метод работы людей, и Фан Ци все еще не знал, отличается ли он от командного метода двух других рас. В учебном сеансе игроки должны уничтожить небольшие силы зергов поблизости. Там был отряд из 12 морских пехотинцев, и Фан Ци небрежно организовал крылообразный строй.

Он обнаружил, что после того, как он сказал морским пехотинцам держать этот строй, они делали это, когда они продвигались или поворачивали в другом направлении. Однако, в первоначальной версии, формирование нарушалось всякий раз, когда они сталкивались с препятствием, и они блокировали себя с ужасным патчингом.

После того, как отряд вышел из центра, они увидели отряд зерглингов, слоняющихся за пределами колонии.

Очевидно, зерглинги увидели десантников и быстро поднялись.

«Центр, отступаем! Фланги, окружите их!» Во время головокружительных операций Мистера Фана, морские пехотинцы в центре, отступали, стреляя, а морские пехотинцы с двух сторон, окружали врагов. Число зерглингов быстро уменьшалось.

Когда последний зерглинг бросился к десантнику, тот, что стоял в центре, по приказу Мистера Фана отошел в сторону.

Тем временем остальные морские пехотинцы открыли огонь почти одновременно. Зерглинг промахнулся и упал на землю.

Поле боя наполнилось пороховым дымом. При плавном отступлении и атаках, морские пехотинцы уничтожили всех врагов без каких-либо потерь.

«Мы можем командовать солдатами, чтобы сражаться в этой игре?!» Зрители смотрели на большой экран, понимая, что могут играть не только главных героев, но и командиров!