Под совместной атакой более семидесяти новых отрядов город Юньцзе был успешно захвачен!

В момент захвата в верхней части центра экрана появилось системное сообщение, которые могли увидеть все игроки этого королевства.

[Поздравляем альянс [Лонг Чжаньтянь] с оккупацией города Юньцзе (Третий уровень)!]

В чате альянса тут же появились счастливые сообщения.

«Ух ты, мы потрясающие! 666»

«Потрясающе, так быстро, мы сделали это менее чем за десять минут!»

В то же время другие альянсы и альянсы из других королевств начали поздравлять лидера альянса с таким знаменательным событием.

Спустя несколько минут лидер альянса отправил в час сообщение: «Все усердно поработали, молодцы! Если у вас есть возможность, вы должны захватить территорию около города Юньцзе. Завтра мы продолжим захватывать территории в громадных объемах. Послезавтра будет выходной».

Все игроки начали выводить свои войска из города и вести их в свои города. В то же время немногие отряды направились покорять дикие земли.

В чат-группе альянса многие игроки обсуждали эту победу.

«Мне кажется, что эти города не так трудно захватывать. С нашей численностью это вообще не было проблемой».

«Главное, что мы отрепетировали поход и четко поняли, что нужно делать. Если мы не будем так хорошо готовиться, то боюсь, что осада не будет успешной. Мы и так потеряли огромное количество войск, хотя и подготовились с излишком...»

«Давайте захватим еще один город, мне понравилось!»

Групповые действия, подобные этому, усилили сплоченность в альянсе до максимума, и осадная война в игре «Immortal Conquest» отличалась от осад в других играх. Все члены альянса должны были принять в ней участие. Один самый сильный игрок прорывал где-то в обороне дыру, в которую позже толпой влетали обычные игроки. Без огромной толпы занять город было попросту невозможно.

На начальном этапе такие сражения по сути являлись организационными и дисциплинарными тренировками всего альянса, а также являлись подготовкой к будущим войнам.

Через некоторое время лидер альянса написал в чат-группу: «Все знают мой номер телефона, так что я надеюсь, что вы позвоните мне в любое время, если случится что-то плохое».

Чжэн Хунси написал: «Что-то не так?»

Лидер альянса ответил: «Если лидер альянса будет уничтожен, весь его альянс так же падет, так что мой город никогда не должен быть атакован. Если кто-то начнет движение в моем направлении и ты это увидишь, тут же позвони мне».

Чжэн Хунси был немного удивлен. В этой игре действительно существовала такая механика?

И вскоре он узнал, что нечто подобное действительно существовало.

В этой игре каждый мог атаковать других игроков по своему желанию. Как только один игрок уничтожит все войска другого игрока и снизит прочность города на ноль, игрок получит состояние [Павший].

С этого момента павший становился вассалом победившего его игрока.

Кроме того, существовало особое правило. Если лидер альянса станет вассалом, то все члены альянса так же станут вассалами.

Поэтому лидер альянса [Воюющих драконов] был так осторожен, и он специально сообщил всем свой номер мобильного телефона, чтобы каждый смог связаться с ним в любое время.

В настоящее время ситуация в государстве Лян в основном представляла собой конкуренцию между двумя альянсами - [Воюющие драконы] и [Ци Юэвуйи]. Многие альянсы уже вошли в состав этих двух могущественных сил.

Это было нормально, потому что чем больше альянс занимал городов, тем больше игрок получал с этого разных наград.

Чем больше городов, тем больше плюшек. Такое правило стимулировало альянсы объединяться, и игроки были готовы присоединиться к более крупному альянсу, чтобы получать каждый раз очень вкусные награды.

Конечно, существовали свободные альянсы, которые не заботились о плюшках и просто творили хаос на глобальной карте.

Но в основном два альянса [Воюющие драконы] и [Ци Юэвуйи] в настоящее время являлись естественными противниками друг друга, потому что города были ограничены, как и земля.

Однако эти два альянса все еще находились в мирных отношениях, потому что все игроки все еще находились на стадии бурного развития. Если начнется война, она сильно повлияет на развитие. И скорее всего, от этой войны прямо сейчас не выиграет никто.

В чат-группе дипломаты из альянса [Воюющих драконов] специально проинструктировали всех не воевать с игроками из альянса [Ци Юэвуйи], чтобы не возникло недоразумений и споров.

За это время замок Чжэн Хунси стал выглядеть намного лучше. Он уже был в состоянии спокойно фармить на земле четвертого уровня, из-за чего количество получаемых им ресурсов выросло до небес, но в то же время земли пятого и шестого уровня практически перестали появляться на его пути.

В игре «Immortal Conquest» от Чэнь Мо шестой и четвертый уровень имели существенные отличия. По сути прямой аналогией можно было считать защиту города первого и третьего уровня.

Однако это также отражало концепт этой игры, в которой ресурсы с каждым днем истощались, и найти их становилось все сложнее и сложнее. Теперь, если кто-то захотел получить ресурсы, ему нужно было захватить город и ждать дани.

В настоящее время цель альянса [Воюющие драконы] была относительно ясна – занять все свободные города и вступить в эру очень быстрого развития.

После игры в течение нескольких дней Чжэн Хунси обнаружил, что все игроки из его альянса, как правило, были ночными совами.

Но так как многие действия в этой игре были приурочены ко времени, это было объяснимо.

Что произойдет, если у вас, например, поздно ночью улучшится здание, завершится исследование или обучатся войска?

Если вы не поставите стройку, исследование и обучение по новой, то впустую потратите

большой кусок времени.

Поэтому подавляющее большинство игроков естественным образом стали в итоге ночными совами, и многие хардкорные игроки просто устанавливали себе будильник, чтобы проснуться в нужный момент, сделать нужное, и лечь спать дальше.

Чжэн Хунси был тем самым хардкорным игроком, его будильник зазвонил в два часа ночи.

Открыв сонные глаза, Чжэн Хунси коснулся телефона, открыл «Immortal Conquest» и приготовился отправить свои войска на сбор ресурсов.

Но тут он заметил неподалеку красную стрелку.

- А?

Поначалу Чжэн Хунси чуть не упустил ее, но тут он понял, что эта красная стрелка, казалось, шла в направлении замка лидера альянса?

И тут он обнаружил, что недалеко от замка лидера альянса строилось около десяти крепостей, и две из них уже были построены, и из них как раз и вышли войска, от которых он и увидел красную стрелку!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1371375>