

- Э-э... так официально? - Чжэн Хунси изначально не хотел присоединиться, но, учитывая, что в конце концов в эту игру все равно нужно будет играть всерьез, он вошел в эту чат-группу.

И тут же Чжэн Хунси обнаружил, что в чат-группе было довольно много людей, более восьмидесяти участников.

«Так много людей?» - написал Чжэн Хунси, будучи немного удивленным, потому что в этом альянсе было всего десять человек, так откуда в этой чат-группе набралось аж восемьдесят человек?

Лидер альянса, человек с ником «генерал Цзяньпин», написал: «Ну, поскольку на данный момент альянс может вместить только десять человек, у нас создано несколько альянсов. В этой чат-группе находятся все игроки нашей большой компании. Как только мы повысим альянс до нужного уровня, все перейдут в один альянс».

После общения с людьми в этой чат-группе, Чжэн Хунси быстро понял, что эти люди играли вместе очень долго, и на этот раз они просто решили попробовать поиграть в новую игру.

Очевидно, что гильдия под названием [Воюющие драконы], в которую он попал только что совершенно случайно, ранее существовала и в других военных играх, так как эти игроки были очень хорошо знакомы друг с другом и больше походили на большую шумную группу старых друзей. Но все они подчинились приказу своего лидера и начали играть в совершенно новую игру.

Чжэн Хунси написал: «Я только что начал играть, так что не знаю многого».

Генерал Цзяньпин написал: «Все в порядке, мы все тоже начали недавно играть, и существует еще много моментов, которые я не понял. Но я чувствую, что эта игра довольно перспективная, и я с нетерпением жду более поздних этапов массовых заруб».

«Кстати, не забываем, что сейчас нам нужно захватить как можно большую территорию, чтобы наш альянс повысил уровень».

Очевидно, что оценка игры «Immortal Conquest» будет сильно отличаться от человека к человеку.

Для таких игроков, как Чжэн Хунси, которые раньше не играли в подобные игры, где была необходима слаженная работа целого коллектива, эта игра не имела нормального обучения и не смогла бы доставить им хоть какое-нибудь удовольствие.

Но для этих игроков из группы [Воюющие драконы], эти два недостатка были ничем, потому что игра «Immortal Conquest» уже показала баталии в самом начале игры, и все они ждали начала большой войны.

Кто не любил обыгрывать противника? Вести осаду? Доминировать над всем миром?

И все необходимые механики присутствовали в этой игре, так что игроки, которые любили подобные военные игры, были в восторге. С очень сильным чувством чести в качестве стимула они будут игнорировать все скучные и рутинные моменты, вместо этого они будут сосредоточены на «великих» числовых целях.

Кроме того, поскольку эта игра недавно появилась на рынке, в ней присутствовало множество небольших функций, которые напоминали игрокам о том, что прямо сейчас в игру играло огромное количество человек.

Например, после того, как какой-нибудь игрок получал пятизвездочного генерала, в чате появлялось оповещение, которое сообщало об этом событии всем игрокам, особенно хорошо это работало для богачей, которые получали по несколько пятизвездочных генералов каждую минуту, из-за чего весь чат порой был забит оповещениями от одного и того же игрока.

Мировой чат, чат альянса, внутрикоролевский чат... Большое количество игроков болтали в чатах и обсуждали разные темы, что делало игру очень живой.

Кроме того, так как королевство находилось на своей ранней стадии развития, проводился специальный ивент под названием «Глобальные перемены». Он делился на множество этапов, каждый из которых оповещал всех об конкретных успехах.

Например, один из этапов назывался [Населенное Троецарствие], которое говорило о том, что все три королевства были заполнены игроками под завязку, или, например, [На треть правители], которое говорило о том, что треть какого-то королевства была захвачена одним альянсом.

После выполнения этих этапов все игроки могли получить специальные награды — донатную валюту, эксклюзивные скины для своих генералов, скины для замка...

----

Игроки из группы [Воюющие драконы] очень быстро начали постигать основы этой игры.

Разделение труда между этими людьми было ужасающе простым, но эффективным. Некоторые люди были ответственны за изучение механик игры, некоторые были ответственны за тактики, кто-то отвечал за формулирование правил альянса, богачи были ответственны за внос огромного количества денег в игру, кто-то был ответственен за привлечение людей, отправку приглашений и разных писем...

Чжэн Хунси почувствовал, почему многие любили подобного рода игры.

Не было никакого смысла играть в такую игру в одиночку, но как только игрок присоединился к активному альянсу и познакомился с игроками этого альянса поближе и узнавал, что им нравились подобные игры, этот новичок, скорее всего, еще не скоро покинет подобную игру.

Более того, после некоторого проигранного времени Чжэн Хунси ясно почувствовал источник удовольствия этой игры – захват земель.

Удовольствие от игры «Immortal Conquest» можно было грубо поделить на несколько этапов: в начале — захват ничейных земель и возможные стычки, на средней стадии – борьба с маленькими альянсами и средними альянсами, на поздней стадии – битва коалиций и уничтожение целых могучих альянсов.

Можно было сказать, что эта игра была не очень-то и веселой, пока игрок не достигал средней стадии.

Однако это не означало, что ранняя стадия не приносила удовольствия.

В самом начале игрок активно увеличивал свои силы и улучшал замок. Это был относительно простой числовой стимул. С помощью простых внутриигровых целей, цикл «улучши здание, забери награду за миссию, изучи что-нибудь новое, опять улучши здание» работал на все сто.

В игре «Immortal Conquest» не было понятия боевой мощи как таковой. Рейтинг игроков был основан на «значении мощности». Так называемая мощность складывалась из занимаемой территории. Чем больше земель находилось под контролем игрока, тем больше у него было мощи.

Поэтому у игроков была относительно четкая цель в виде захвата как можно большего количества земель на ранней стадии.

И поскольку хороших мест в королевстве было немного, если один альянс не поторопится и не займет хорошее место, на его место позарится другой.

Поэтому, движимые этим ресурсным давлением, многие игроки будут постоянно улучшаться и двигаться вперед.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1370100>