

- Находитесь на грани поражения? - спросил Чэнь Мо.

Чжэн Хунси кивнул. - Да... если мы отдадим Сипин, у нас больше не останется шансов на победу.

Чэнь Мо спросил: - Пытались связаться с королем королевства Ян?

Чжэн Хунси был потрясен. - Королем королевства Ян? Но зачем?

Чэнь Мо сказал: - Очевидно, что королевство Цзи и королевство Йи являются союзниками, так как они, по сути, играют в хитрую игру атак и отступлений. В настоящее у вас есть только шанс в виде предоставления помощи королевству Ян.

Чжэн Хунси сказал: - Но прямо сейчас у них идет горячая война с другими королевствами. Да и как мы сможем помочь им, наши силы уже почти иссякли.

Чэнь Мо покачал головой. - Я так не думаю. Тут все зависит от того, кто займет и удержит часть территории. Если королевство Ян не сможет удержать территорию в твоём королевстве, то твоё королевство, скорее всего, поддержит королевство Цзи, по крайней мере о таком исходе будут думать все.

- Самое главное для королевства Ян и твоего королевства - сердца людей и боевой дух. И хоть сила твоего королевства по сравнению с силой королевства Йи не стоит и упоминания, вы же как-то все это время сдерживали натиск. А лучшим способом поднятия боевого духа является крепкий альянс. Установление союза с королевством Ян не только повысит моральный дух королевства Лян, но и окажет давление на все другие королевства.

Чжэн Хунси поколебался и сказал: - Но босс, поможет ли это сдержать нам натиск? Мы уже почти потеряли Сипин.

Чэнь Мо рассмеялся. - Почему ты так заиклился на этом городе? Королевство Йи поглощает территорию твоего королевства с тех пор, как пал барьер, ну потеряете вы Сипин, и что? Когда вы потеряли Увэй и Цзиньчэну, ничего глобального не произошло. Главное - сердца людей, и на данный момент Сипин поддерживает их волю к сражениям.

- Ключ лежит не в городах. Главное — сердца людей и их воля, если они будут разбиты... легче будет просто сдаться.

Чжэн Хунси вдруг все понял. - Это имеет смысл! Босс, я пойду к королю королевства Ян!

После слов Чэнь Мо, Чжэн Хунси немедленно связался с королем королевства Ян и оказал давление на него, заставив его немедленно атаковать королевство Цзи. Все, что было сказано им — что королевство Лян вот-вот падет, и что им нужна помощь.

Конечно, это была наполовину правда, наполовину ложь, но король королевства Ян отнесся к этому заявлению очень серьезно. Игроки из его королевства перестали осаждать королевство Лян и переключились на королевство Цзи.

В конце концов королевство Ий смогло захватить Сипин, но королевство Ян и королевство Цзи начали сражаться около Сипина, и с каждым часом страсти только накалялись.

Чат-группа альянса [Воюющие драконы].

«Они вывели свои войска! Посмотрите, многие крепости были разобраны, около Сипина осталось около дюжины игроков!»

«Действительно, они и вправду вывели войска!»

«Ха-ха-ха, я слышал, что королевство Цзи больше не может поддерживать войну с нами и было вынуждено отступить. Королевство Йи же попало под перекрестный огонь двух королевств, так им и надо!»

«Наконец-то передышка!»

«Давайте вернем Сипин и начнем контратаку!»

«Отлично! Я пойду задоначу и попробую выбить 5* генерала!»

Все находились в приподнятом настроении. После долгой битвы королевство Лян наконец-то получило время на отдых.

Но никто не стал отдыхать в такое время. Большое количество игроков начало продвигаться к Сипину!

Многие геймдизайнеры вдруг обнаружили, что игра «Immortal Conquest» вдруг взлетела вверх в списке бестселлеров мобильных игр.

С девятого места на восьмое, с восьмого сразу на первое...

В то же время игра «Герои трех королевств» пришла в упадок, поскольку она находилась на грани вылета из списка бестселлеров.

Многие люди были озадачены - что происходит?

Упадок игры «Герои трех королевств» можно было понять. В конце концов, это мобильная игра с системой продуманного доната. Геймплей этой игры не был новым или новаторским.

Однако почему игра «Immortal Conquest» так резко взлетела вверх?

Некоторые геймдизайнеры, например такие как Чжэн Хунси, решили поиграть в эту игру. И когда они начали переживать эту огромную по любым меркам войну, геймдизайнеры быстро поняли основные забавные и прибыльные секреты игры «Immortal Conquest».

Хотя игра «Immortal Conquest» имела в своем ядре тему «Троецарствия», в этой игре не было никакого сюжета, вместо этого в ней был воссоздан похожий на реальный мир, где игрокам было позволено решать движение направления мира.

Внутрикоролевские войны, междокоролевские войны, войны сразу нескольких пар королевств...

Именно из-за разнообразия вариантов выбора игроки играли в подобные игры.

Что же касается того, какой альянс сможет завоевать Лоян и объединить весь мир? Этого никто не знал. Но независимо от того, какой это будет альянс, он как минимум должен будет иметь несколько толковых командиров, сильную дисциплину и достаточное количество китов.

Более того, игра «Immortal Conquest» была очень хороша с точки зрения доната. Хотя в ней не существовало никаких внешних стимулов, многие несли свои деньги в эту игру с улыбкой на лицах.

Причина крылась в том, что эта игра, по сути, была национальной военной игрой. Во время войн игроки будут чувствовать честь за свое королевство и будут хотеть его защитить. Войны будут стимулировать этих людей к донату, так как на войнах был важен каждый толковый игрок.

Более того, игра «Immortal Conquest» не была похожа на другие игры, которые не имели ограничений для китов, в ней был выстроен прекрасный баланс.

Киты действительно могли уничтожать всех и вся, но вот только и обычные игроки могли запросто дать киту отпор, так как с течением времени они рано или поздно придут к одному знаменателю, и забывать про разные тактики и стратегии не стоило.

Такая конструкция гарантировала, что экологическая обстановка игры не ухудшится в ближайшие несколько лет. И в сочетании с долгосрочным стратегическим геймплеем было неудивительно, что игроки с радостью несли деньги в игру.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1382855>