

В такой масштабной битве Чжэн Хунси быстро понял прелесть игры «Immortal Conquest».

Поскольку она имела совершенно иной игровой концепт, каждый игрок мог сыграть ключевую роль в войне. Даже игрок, который ни разу не задонатил, мог внести огромный вклад в победу.

В этой крупномасштабной битве альянсов игроки создавали минимум три отряда - основной отряд, осадный отряд и разведотряд.

Во время войны каждый игрок видел четкие и понятные цели.

Во-первых, необходимо было находить позиции основных сил противника и затем атаковать их, и в случае успеха закреплять коридор для прохода осадных отрядов.

Силу основных отрядов было понять довольно просто — необходимо послать отряд камикадзе, с помощью которого можно будет увидеть многое. Если игрок не мог в одиночку уничтожить найденные силы противника, он звал других на помощь.

Во-вторых, защита стратегических точек. После занятия важных точек на карте было необходимо защищать их, чтобы все имели хороший трамплин, с которого можно было в любой момент попасть куда-угодно.

И всем было очевидно, что противник будет атаковать именно такие точки. В настоящее время большая часть основных сил была размещена для обеспечения защиты и не могла быть отозвана.

Более того, если альянс хотел продвинуться вглубь территории врага, он должен был строить крепости на определенном расстоянии. Но крепости были довольно хрупкими, и им также требовалась защита.

В-третьих, необходимо было сносить вражеские здания.

Как только крепость альянса на линии фронта будет разрушена, это означало, что войскам альянса негде будет остановиться, из-за чего на них будут наложены дебаффы и им придется срочно ретироваться.

В-четвертых, исследовать территории. Это в основном делали отряды самоубийц. Каждый игрок должен был сформировать отряд самоубийц, то есть кавалерийский отряд, так как кони передвигались быстрее всех, и таким отрядам нужно было исследовать территории или проверять силы противника.

В то же время командиры должны были принимать ряд стратегических решений.

Например, где должен находиться штаб, как ставить крепости? Что на счет защиты? А атаковать когда?

Если кто-то принимал неверное решение, другая сторона тут же улавлила лазейку и пользовалась ей, и если это в итоге приводило к поражению первой стороны, это очень сильно било по боевому духу.

Более того, Чжэн Хунси почувствовал, что в игре «Immortal Conquest» были важны как и киты, так и обычные игроки.

Очевидно, что в такой игре все не должны быть равны, но эта игра позволяла даже самому слабому игроку внести огромный вклад в свой альянс.

Единственная разница между китом и не китом заключалась в генералах. Например, кит мог спокойно уничтожить десять отрядов обычных игроков своим очень дорогим составом, но это не значило, что киты могли делать все, что угодно.

Ресурсы нельзя было купить и ускорить обучение войск было нельзя, и время маршей было фиксировано.

Но киты действительно играли очень важную роль в ключевых битвах. В гарнизоне находится более десяти отрядов? Кит с легкостью выбьет их всех оттуда в два захода!

Однако, независимо от того, насколько силен был кит, каждый генерал был смертен, и после каждого боя им требовалось немного времени на лечение, если по ним был нанесен урон. Более того, каждый игрок мог видеть время прибытия отряда кита, так что они могли покинуть место атаки в любой момент.

Неважно, куда шел кит, обычный игрок мог просто вилять от его отряда.

И на самом деле умелый обычный игрок мог уничтожить отряд кита.

По мере развития игры разрыв между китами и обычными игроками будет постоянно сокращаться.

----

Страсти между альянсом [Воюющие драконы] и альянсом [Ци Юэвуйи] постепенно накалялись.

Но так как в альянсе [Воюющие драконы] было больше людей, и у них было несколько китов, которые умели играть, они раз за разом уничтожали вражеские крепости и постепенно продвигались к месту расположения лидера альянса [Ци Юэвуйи].

Чей лидер падет первым, тот и проиграет, оба альянса это понимали

После жесткого урока лидер альянса [Воюющих драконов] держал около своего замка несколько отрядов средних игроков. Перед сном он активировал щит и на всякий случай после той атаки построил несколько крепостей для более быстрого передвижения на случай чрезвычайной ситуации.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1374582>