

Прежде, чем он вошел в игру, система предложила ему для начала выбрать королевство, в котором он появиться и начнет покорять этот мир.

Чжэн Хунси взглянул на список. Первоначально он хотел выбрать королевство Цин или Ян, но обнаружил, что они уже были полностью заполнены, поэтому он выбрал королевство Лян.

Картина, увиденная Чжэн Хунси в первый же момент игры - дикая местность, местами на которой находились залежи камня, леса и сельскохозяйственные угодья. Обзор на карту происходил с довольно высокого положения, и залежи камня занимали всего одну небольшую клетку.

Чжэн Хунси примерно подсчитал, что экран мобильного телефона мог отображать около ста таких небольших клеток.

В середине его экрана находился небольшой дымящийся город, около которого находилось несколько лагерей.

Видимо согласно сюжету этой игры, этот маленький город являлся базой игрока.

После этого представления система начала давать серию подсказок для новичков.

С помощью подсказок системы Чжэн Хунси сформировал два отряда для боя с бандитами.

Боевая система игры «Immortal Conquest» также полностью отличалась от любой другой мобильной игры на рынке. Каждый игрок мог возглавить несколько отрядов, и каждый отряд могло сопровождать до трех генералов.

Если генералы будут уничтожены, сражение будет проиграно. Однако в настоящее время войска Чжэн Хунси все еще не были готовы, он должен был подождать, пока построится командный зал.

Выбрав лагерь, его войска вышли карать неверных.

Механика походов была предельно ясна. Существовала стрелка, которая вела от замка игрока к выбранному участку. Над армией также было обозначено время марша.

Вскоре войска вступили в бой. Так как у обеих сторон было относительно мало войск, горстка кавалерии Чжэн Хунси просто бросилась вперед и уничтожила войска противоположной стороны.

Следующим шагом являлся набор новых генералов, продолжение крестового похода против врага, обучение войск, прокачка зданий...

Однако Чжэн Хунси также заметил, что система перестала сразу же показывать ему визуализацию боя, а вместо него показывала ему сводку о битве. Скорее всего это было сделано для того, чтобы игрок в больших баталиях не терялся и мог контролировать процесс.

После успешного уничтожения налетчиков город Чжэн Хунси уже начал обретать форму.

[Подсказка системы: легкого пути, воин!]

- Неужели это конец обучения? - Чжэн Хунси был немного удивлен.

Обычно обучение в мобильных играх было очень длинным по ряду причин.

Но в этой игре обучение длилось не больше пяти минут!

Это немного смутило Чжэн Хунси. Обучение, которое длилось не более пяти минут, действительно ли его было достаточно?

Затем Чжэн Хунси приступил к выполнению заданий.

Они делились на две части: первый тип - это обычные миссии, а второй тип - это стратегическая цель.

Стратегическая цель - это, по сути, относительно трудная для исполнения в кратчайшие сроки цель, например, для выполнения одной из таких целей было необходимо собрать несколько миллионов еды, успешно атаковать замки других игроков тысячу раз и тому подобные вещи, которые в принципе могли рассматриваться как достижения, за которые давали какие-то плюшки.

Миссии были более многочисленны, но они были просты к исполнению, обычно нужно было построить какое-то здание, улучшить здание... И хотя миссии, похоже, не имели структуры, на самом деле некоторые из них образовывали цепочку квестов. Например, игрок должен был улучшать замок до следующего уровня, чтобы получать новые миссии.

В самом начале здания улучшались относительно быстро, за короткий промежуток времени в десять секунд или в несколько минут, но с каждым улучшением время увеличивалось.

Чжэн Хунси же постоянно улучшал здания в соответствии с миссиями.

Каждый раз, когда он выполнял миссию, ему выдавали довольно много ресурсов, которых хватало на еще несколько улучшений, что было очень удобно.

В процессе игры Чжэн Хунси также обнаружил еще несколько примечательных вещей.

Он мог захватывать земли, которые находились поблизости с его замком. Он посылал войска на ближайшую клетку, а они там разбивали лагерь.

Любой игрок мог нападать на кого угодно.

Более того, Чжэн Хунси обнаружил, что в настоящее время у него был титул «новичок». В дополнение к защите его замка от атак, его генералы быстрее восстанавливались, меньше тратили выносливости, производство ресурсов было удвоено...

Согласно правилам игры, генералы будут серьезно ранены в результате поражения, и они не смогут некоторое время принимать участие в битвах. Так же генералы тратили двадцать очков физической силы каждый раз, когда они вступали в бой, и генералы имели в общей сложности только сто очков физической силы.

Очевидно, что этот титул был нацелен на упрощение жизни новичкам.

Вокруг Чжэн Хунси находилось несколько замков других игроков, и все они находились без альянса, поэтому их ники были помечены красным цветом, что заставило Чжэн Хунси запаниковать.

Но вскоре он получил приглашение в альянс.

[Системная подсказка: вступление в альянс поможет вам выжить. Вы сможете переместиться в земли альянса, и сможете общими силами целого альянса уничтожить своего противника.]

Очевидно, что в подобных больших военных играх большая часть основного геймплея заключалась в работе целого коллектива.

Два альянса на данный момент пригласили к себе Чжэн Хунси, первый назывался [Лонг Чжаньтянь], а второй назывался [Настоящие фермеры]. Очевидно, что первый альянс завоевал благосклонность Чжэн Хунси, потому что его название не было таким странным.

Альянсы в этой игре делились на уровни, и альянс первого уровня мог вместить только десять игроков. После повышения уровня альянс мог вместить еще десять игроков.

Как только он присоединился к альянсу, лидер альянса отправил в чат ссылку на чат-группу.