

"Рост Аристократических семей" был Информационным фрагментом, который произошел, используя эту часть истории в качестве фона.

Исходя из настроек от Гайи, после его освобождения, будет 3 типа Аристократических семей, которые появятся в дикой местности.

Во-первых, Династия Аристократических семей.

Аристократическая семья со времен Восточной Хань появилась в Императорском Городе Лоян, Аристократическая семья из Династии Вэй и Цзинь появилась в Императорском Городе Цюаньчжоу, в то время как Аристократическая семья из Династии Суй и Тан появилась в Императорском Городе Чанъань.

В других Имперских Городах Системы появлялись большие или малые Аристократические семьи.

Конечно, известные в истории люди из этих семей временно не появлялись бы. Они будут ждать, пока их соответствующая Династия войдет в дикую местность, прежде чем показать себя в игре.

Несомненно, их появление повлечет за собой совершенно иные перемены в Имперских Городах Системы.

Иллюзорные Имперские Дворы, в глазах игроков, а также различные Аристократические семьи в Городах, будут медленно появляться и показывать себя, становясь все более и более реалистичными.

У игроков режима Авантюрист в Имперском Городе будет шанс вызвать больше квестов.

Связь и взаимодействие между ними также станут более тесными.

Кроме того, это обновление удалило внешний барьер Имперских Городов. Следовательно, есть шанс, что Имперские Города окажут какое-то влияние на дикую местность.

У игроков Лордов будет больше шансов набрать талантливых людей.

Во-вторых, Дикие Аристократические семьи.

Этот тип Аристократической семьи будет непосредственно появляться в дикой местности и участвовать в личной конкуренции с Лордами.

По правде говоря, Западный Чу Сян Юя считался типом Аристократической семьи, хотя его семья происходила из конца Династии Цинь. Это также означало, что 2-й год Гайи был только разминкой. Они действительно покажут свою силу на 3-м году.

Что касается 2-го года, то 4 Армии Восстания были главными героями дикой местности.

В отличие от Армий Восстания, Аристократические семьи в дикой местности появлялись не все сразу. Они будут ждать, пока Боевые карты их соответствующих Династий не будут завершены или не начнется какой-то поиск, прежде чем они появятся.

Следовательно, они имеют большую неопределенность.

В-третьих, Территориальные Аристократические семьи.

Исторические люди, которых чья-то Территория завербовала, если бы они принадлежали к определенной Аристократической семье, их люди появлялись бы один за другим. Конечно, можно ли заставить их работать на себя - это уже другая проблема.

Кроме того, в различных Округах и Префектурах каждой Территории также будут рождаться местные влиятельные семьи.

Для Территорий эта ситуация представляла как плюсы, так и минусы.

О плюсах говорить не нужно. Хотя Аристократические семьи ограничивали свое правление, у этих семей было много талантов. Это было бы мгновенным решением проблемы нехватки талантов на Территории.

Минусы были столь же очевидны. Когда эти могущественные семьи образовывались в пределах Территорий, они вызвали своего рода ограничение престижа и политических прав Лорда.

В целом, этот Информационный Фрагмент был не так прост, как Восстание. Это было не так жестоко, наоборот, более таинственно. Это повлияло бы на внутреннюю работу Территорий.

Для Лордов это было настоящим испытанием.

Вскоре после выхода Информационного Фрагмента, еще одно мировое уведомление ошеломило всех.

Мировое уведомление: Поскольку это 2-я годовщина Гайи, мы откроем одноразовое мероприятие по обмену очков Достижений. Для получения конкретной информации, пожалуйста, выполните поиск на федеральном веб-сайте.

Очки Достижения были очень чувствительной темой для всех игроков.

Количество очков Достижений будет влиять на уровень разрешений на планете Надежда. Такие игроки, как Оуян Шо упорно работали в игре, чтобы получить больше очков Достижений и повысить свой уровень разрешений.

Теперь, однако, Гайя позволила каждому из них обменивать их.

Воздействие на игроков можно себе представить.

Даже Оуян Шо был ошеломлен.

Он не помнил, чтобы в его прошлой жизни происходил такой обмен очков Достижений.

Очевидно, его возрождение в очередной раз изменило ход истории.

Основываясь на том, что Гайя показала на веб-сайте, обмен будет происходить между игровым золотом и очками Достижения.

Игроки могли использовать очки Достижений, которые они получили, чтобы обменять на золото, или они могли обменять игровое золото на очки Достижений.

Соотношение было 1:200; 1 очко Достижения к 200 золотым.

Во время миграции активы, которыми владели люди, значительно снизились в стоимости из-за расчетов. Особенно миллиардеры, где их делительная сумма достигла 0.0001.

Человек, владевший 100 000 000 кредитов, мог получить только 10 000 очков Достижений.

Поскольку игра продолжалась в течение 2-х лет, добыча золота значительно возросла, а валютный курс упал.

Таким образом, соотношение 1:200 можно считать чрезвычайно логичным.

Тем не менее, с миллионером в качестве примера. Если бы он обменял все свои очки Достижений на золото, то сразу же получил бы 2 000 000 золотых.

Фактическое соотношение для обмена кредитов на золото составило 50:1.

Кроме того, нужно было также учитывать обесценивание золота в результате большого количества обменов. По правде говоря, обменный коэффициент должен был быть еще меньше.

Следовательно, обмен очков Достижений на золото был полностью азартной игрой.

У обычных игроков было очень мало активов, а сумма делителя активов во время расчета была низкой, поэтому им действительно стоило совершить обмен.

Нормальный взрослый человек имел около 1 000 очков Достижений. Если он обменяет все это, то получит 200 000 золотых - внушительное состояние.

Конечно, чтобы предотвратить менталитет азартных игроков, Гайя ограничила количество очков Достижений которые можно обменять до трети от их текущей суммы.

В результате человек с 1 000 очков Достижений мог самое большее обменять 333 очка Достижения и получить 66 600 золотых.

И для различных сил это был действительно шанс сыграть в азартные игры.

С Чунь Шэньцзюнем в качестве примера, он в настоящее время имел чрезвычайно неудобное положение в игре. Без посторонней помощи ему было бы трудно вернуться на вершину. Если бы он обменял свои огромные и безграничные очки Достижений, он мог бы вернуться в игру.

Если он это сделает, то в игре для него действительно не будет выхода.

Он не мог позволить себе проиграть.

Что касается обмена золота на очки Достижений.

На нынешнем этапе никто из игроков не мог себе этого позволить.

Даже лучший в мире Лорд, Оуян Шо, имел только 200 000 движимых, ликвидных фондов. 200 000 золотых можно было обменять только на 1 000 очков Достижений.

В тот момент, когда вы обмениваете золото на очки Достижений, это было бы подобно утолению жажды ядом, разрушая игровой баланс в этом процессе.

В конце концов, даже Оуян Шо не был уверен, как Гайя будет оценивать свои активы в игре после десятилетнего периода.

Следовательно, обмен на ранней стадии был определенно не самым мудрым выбором.

Перевод: Maksimys7. Редактура: MasterSelector.

<http://tl.rulate.ru/book/96714/1765708>