

После того, как Оуян Шо просмотрел информацию о ценности очков достижения и подтвердил, что это было то же самое, что и в прошлой жизни, он обратил свое внимание, чтобы проверить, было ли обновление сезона такое же. Он был в ужасе от того, что мог вызвать эффект бабочки.

(1): Что касается настроек смерти: Наказание за смерть игроков была не такой, как раньше, когда они просто теряли 1 уровень. Вместо этого они потеряют все свои предметы, кроме тех, что находятся в хранилище, и вернутся на 0 уровень.

Наказание за смерть должно было помешать игрокам(п/п: Лордам) наращивать мощь с помощью игроков.

Например, Кроваво-Красный Округ Чжань Лана сформировал армию, наполненную исключительно игроками. Если игроки погибли и потеряли бы только 1 уровень, в то время как вражеские войска погибли(NPS), то в конце игры, когда игроки добрались бы до высокого уровня, армия игрока была бы неудержима.

Такая количественная техника игрока была полностью против баланса игры и, естественно, не была бы разрешена.

(2): Что касается формирования телепортации, теперь можно было перевозить только людей, а не предметы, если только предметы не были в сумке-хранилище игрока.

Например, когда Оуян Шо приказал Ван Юаньфэну отправиться в Город Падшего Феникса, чтобы помочь и перевезти Тройные Аркбаллисты, это также больше не разрешалось. Если только у Оуяна Шо не было достаточно большого пространства в сумке-хранилище и он не мог сам поместить их туда, прежде чем лично отправить его в Город.

Настройки формирования телепортации должны были предотвратить контрабанду игроков.

Вот именно. Это была контрабанда.

Если кто-то протащил вещи, используя сумку-хранилище, так как у нее было ограниченное пространство, телепортируясь несколько раз, плата может даже быть равна стоимости торговли, поэтому это не слишком того стоило.

Конечно, предотвратить это было невозможно, достаточно было просто предотвратить разгул контрабанды.

(3): Относительно установки рынка: Продвинутый Рынок теперь имел бы 2 Платформы, главным образом Платформу торговли ресурсами, Платформу торговли специальными предметами. В то же время, появилась бы новая Аукционная Платформа, которая была бы комбинацией старой, а также бизнес-торговой Платформы, она позволила бы игрокам мгновенно передавать предметы и называлась бы Супер-аукционной Платформой.

На Платформе, независимо от того, являетесь ли вы игроком режима игры Лорда или режима игры Авантюриста, или Гильдией NPC в системном Имперском городе, вы можете передать предмет, разместить заказ, принять заказ, а также купить предмет.

Размещение заказа будет перечислять ваши требования и то, что вы хотите купить. Перемещение предмета будет означать продажу вашего предмета. Принимая заказ, вы должны были бы принять документ другого игрока. Покупка предмета будет означать покупку предмета, который был выставлен на продажу.

Каждая транзакция, завершенная на Супер-аукционной Платформе, системой будет собираться 10% налога с покупателя, по сравнению с первоначальными 20%, это было вдвое меньше.

Главное различие между старой и новой системами состояло в том, что теперь существовал механизм ценовой войны. Цена предмета будет зависеть от спроса и предложения и не была такой, как раньше, когда она была основана на стабильной цене системы.

Еще одно отличие состояло в том, что система не продавала специальные предметы, включая чертежи зданий. Игроки должны были зайти на Платформу для торговли, это было не так быстро, и там было не так много предметов, как раньше.

Что касается строительных чертежей, то они продавались только в системном Имперском городе. Лорд должен был либо найти кого-то, чтобы купить его для него, либо купить его у продавцов на Супер-аукционной Платформе.

Кроме того, в списке непродávаемых товаров появились новые позиции, в том числе Военная Зерновая Таблетка, Палатка Синцзюнь(п/п: имелось в виду Военная, но не факт), алхимическое огненное масло и др. военные ресурсы. Если Лорд хотел заполучить такие вещи, у него не было другого выбора, кроме как переправить их контрабандой.

Такая установка была потому, что Лорды все прошли через полгода в игре, и им больше не нужно было бы так сильно полагаться на Рынок. Таким образом, Рынку не нужно было быть похожим на няню.

Изменение ситуации на Рынке в нужное время также стало испытанием для Лордов.

(4): Относительно настройки Почтового отделения: Игроки посылая предметы включая письма должны были сделать так через Почтовое отделение. Расстояние между игроками, вес и размер изделия, а также значение будут приняты во внимание, чтобы определить цену передачи.

Это означало, что этот Почтовое отделение будет принимать письма для игроков, чтобы передать информацию. Если кто-то хотел поговорить, они могли либо использовать Канал, либо отправить письмо через Почтовое отделение.

Удаление писем было в основном для того, чтобы помешать шпионам распространять информацию на поле боя. В настоящий момент игроки могут использовать Национальный Канал, Канал Альянса и Канал Гильдии.

Метод, который Оуян Шо использовал ранее, чтобы отправить предметы Сун Цзя, был запрещен, и если он хотел сделать это, даже с золотом, он должен был пройти через Почтовое отделение.

Настройки Почтового отделения использовали это основное здание из Города 2-го уровня. Он также установил ограничение на пакеты, чтобы запретить игрокам отправлять предметы в любом месте, в любое время, а также для предотвращения троллей.

(5): Что касается времени: Все вещи в игре, такие как растения и животные, будут следовать законам реальному времени, и повышенная скорость роста с прежних времен была отменена.

Это изменение должно было еще больше повысить реалистичность игры. Например, дикие свиньи и коровы, которые выращивал Округ Шань Хай, которым изначально требовалось 3 месяца, теперь требовалось полгода или даже целый год.

(6): Что касается военных настроек, одна из них-это корректировка солдатских званий, официально добавляя уровни 10-12 выше элитного солдата, как элитный военный солдат. Второе - это изменение состава Вооруженных сил и увеличение специализации вооруженных сил. Отряды и выше могли пройти обучение, и после этого отряд получал свою собственную специальность.

После повышения воинского звания у элитных солдат теперь было два выбора: Либо изменить класс на основного генерала, либо продолжать становиться элитными военными солдатами, добавляя боевую мощь военным.

У каждого были свои плюсы, и это зависело от Лорда, чтобы выбрать.

Эти новые настройки увеличили выбор в военной игре и увеличили множество возможностей.

(7) Что касается установки свободного режима, элементы, которые проектируют игроки, должны были быть распознаны системой и даны статистические данные. Если нет, то от них не будет никакой пользы.

(8) Что касается ранга Лорда: выше ранга Герцога были новые ранги, от Принца до Императора. Когда кто-то достигал Принца, он мог построить свою страну и называться Королем. Требование Принца составляло 2 миллиона очков заслуг, вдвое больше, чем у Герцога.

Что касается обновлений игры, то это было только 8 выше указанных изменений. К каким

последствиям они приведут, покажет только время.

Помимо обновления системы, Гайя также опубликовала статью о том, как различать подлинные и поддельные секретные техники. Недолго думая, цены на подлинные секретные техники резко выросли. Оуян Шо хотел знать, сколько денег он сможет заработать на 120 секретных техник Золотого ранга, которые он накопил.

Оуян Шо вышел из форумов, в тот момент, когда он вернулся в игру, в его ухе появилось системное уведомление.

Системное уведомление: Прошло полгода, и появилось много героев. Территория Лордов, Лидеры Гильдий и Знаменитости лидеров были официально открыты.

Системное уведомление: Прошло полгода, и появилось много героев. Территория Лордов, Лидеры Гильдий....

Системное уведомление: Прошло полгода, и появилось много героев.....

3 самых мощных рейтинга были официально открыты, Оуян Шо открыл и проверил их один за другим.

Во-первых, это был рейтинг Территорий, важный рейтинг для игроков Лордов.

Рейтинг Территорий.

1-й - Округ Шань Хай (Циюэ Уи)

2-й- Округ Солнечной Пилюли (Чунь Шэньцзюнь)

3-й- Округ Падшего Феникса (Фэн Цюхуан)

4-й- Округ Кроваво-Красный (Чжань Лан)

5-й- Округ Созвучия (Бай Хуа)

6-й- Округ Мечника (Фэн Цинъян)

7-й- Округ Ханьдань (Ди Чэнь)

Примечание: В рейтинге учитывались только ранг Округа и выше, те кто указан были разделены по времени обновления.

Рейтинг Гильдий.

1-я- Гильдия наемников Злая Кровь (Кровавый Романс)

2-я- Гильдия наемников Розы Снежной Войны (Боевая Роза)

3-я- Гильдия наемников Цзяньци Цзунхэн (Ицзянь Силай)

4-я- Гильдия наемников 18 всадников Яньюня (Янцзи Лисан)

5-я- Гильдия наемников Цзинь И Вэй (Хайчун Нож)

6-я- Гильдия наемников Павильон Люгуан (Цзюнь Илао)

7-я- Гильдия наемников Нить (Цин Сыкоу)

8-я- Гильдия наемников Павильон Цинфэн (Луна Сияющая Над Рекой)

9-я- Гильдия наемников Пол Тинью (Цзяньци Лэйинь)

10-я- Гильдия наемников Храм Лаоцзюнь (Священник Цинню)

Из 10 Гильдий только Гильдия наемников Злой Крови и Гильдия наемников Боевой Розы были самыми сильными, в то время как остальные были довольно сбалансированы.

Гильдия Цзяньци Цзунхэн в основном принимал Паладинов, Гильдия 18 всадников Яньюня в основном принимали Генералов, Гильдия Цзинь И Вэй в основном принимали бегунов, Гильдия Павильон Люгуан в основном принимали Целителей, а Гильдия Храм Лаоцзюнь в первую очередь принимал Священников.

Гильдии Павильон Цинфэн и Пол Тинью в основном принимали шпионов и делали разведывательную работу.

Гильдия Нить была самая особенная, так как они в основном брали в работу профессиональных игроков. Они были самыми разными, но все равно могли попасть на 7-е место, из чего можно было видеть, насколько они сильны.

Оуян Шо также знал, что Павильон Цинфэн была Гильдией для студии Созвучия, а лидер гильдии Луна Светит Над Рекой(Moon Shines Over the River) был братом Бай Хуа.

Ицзянь Силай и Цзяньци Лэйин первоначально были парой, но после того, как они поссорились, они расстались и создали свои отдельные Гильдии в "Земле Онлайн".

Цзяньци Лэйинь была в ярости, и поэтому она изменил свой ID, рассматривая Гильдию Цзяньци Цзунхэн как своего врага.

Перевод: Maksimys7.

<http://tl.rulate.ru/book/96714/734844>