

Struktury Defensywne Khan Wars – Mur



Mądrzy średniowieczni władcy wiedzieli, że podstawą skutecznej obrony twierdzy jest odpowiednie usytuowanie oraz posiadanie potężnego muru, który przy niedużej liczbie stacjonujących jednostek, będzie w stanie powstrzymać o wiele liczniejszą armię wroga przez długie miesiące. Dla wielu oblegających ziemia okalająca mury będzie miejscem wiecznego spoczynku, które będzie przykryte gradem strzał oraz zakonserwowane gorącą smołą!

W Khan Wars mur był doskonałą przystosowanym budynkiem, który w początkowym etapie gry chroni surowce. Żaden atak czy grabież nie powiedzie się, gdy mur stoi. Bitwy w Khan Wars składają się z rund, a każda runda składa się z tur. Mur atakuje drugi, wyłącznie maszyny oblężnicze mają pierwszeństwo przez nim i mają okazję w pierwszym uderzeniu skruszyć okalające zamek fortyfikacje.

Otrzymywaliśmy liczne sygnały od graczy, iż mur często był burzony w pierwszej turze. Nasze obserwacje dowiodły, iż nie zapewniał on wystarczającej ochrony dla graczy preferujących defensywny styl gry. W początkowej fazie kolejne modernizacje powodowały, iż mur stawał się potężnym sprzymierzeńcem obrońcy, jednak w późniejszej fazie gry stawał się bezużyteczny. Tak, więc wprowadziliśmy zmiany...

Teraz pierwsze poziomy Muru są słabe, ale po przekroczeniu poziomu 10 statystyki Muru szybko rosną i na poziomie 20 osiąga on 30% bonus do ataku a obrona jest o dwa i pół razy potężniejsza. Dzięki temu defensywnie grający gracz może opóźnić czas budowy armii jeszcze bardziej i skupić się a rozwoju królestwa oraz muru. Wybudowanie potężnego muru na początku gry będzie bardzo trudne.

Teraz musisz być mądrym władcą i przygotować się do przewartościowania strategii. Mamy nadzieję, że ta zmiana sprawi, że gra będzie jeszcze bardziej intrygująca oraz przyjemna.

P.S. Krążą pogłoski, iż nowy mur jest taki wysoki, iż Święty Mikołaj miał problem w pokonaniu tej przeszkody, gdy chciał dostarczyć prezent zamkowym dzieciakom. W każdej plotce jest jednak ziarenko prawdy, więc wkrótce się przekonamy ...;)

