Lutas por Territorio

I. Novo edifício — Fortaleza

A Fortaleza tem nível 1 pré-definido e pode ser evoluida até nível 10 Desenvolvendo este edifício pode-se aproveitar os bónus seguintes:

O preço do edifício nos mundos de velocidade normalx1(Normal) :

Castelo nível	Ouro	Ferro	Madeira	Comida	Tempo
1	4100	6700	5800	3900	00:39:00
2	8200	13400	11600	7800	01:57:00
3	14760	24120	20880	14040	03:54:00
4	23616	38592	33408	22464	07:01:00
5	35424	57888	50112	33696	11:14:00
6	49594	81043	70157	47174	16:51:00
7	64472	105356	91204	61327	23:35:00
8	77366	126427	109445	73592	30:40:00
9	85103	139070	120389	80951	36:48:00
10	89358	146024	126409	84999	40:29:00

Os níveis dos edifícios requeridos para a construção da Fortaleza:

Castelo lvl	Edifícios
1	Nenhum
2	Ferreiro 4 lvl, Mercado 4lvl Muralha 4lvl
3	Ferreiro 8 lvl, Mercado 8lvl Muralha 6lvl
4	Ferreiro 12 lvl, Mercado 11lvl Muralha 8lvl
5	Ferreiro 15 lvl, Mercado 14lvl Muralha 10lvl
6	Ferreiro 16 lvl, Mercado 17lvl Muralha 12lvl
7	Ferreiro 17 lvl, Mercado 19lvl Muralha 14lvl
8	Ferreiro 18 lvl, Mercado 21lvl Muralha 16lvl
9	Ferreiro 19 lvl, Mercado 23lvl Muralha 18lvl
10	Ferreiro 20lvl, Mercado 25lvl Muralha 20lvl

Outra vantagem da fortaleza é a possibilidade de se contratar cavaleiro no nível 10 em caso de que não tenha atingido o número máximo de cavaleiros nos seus castelos.
Movendo a barra pode controlar o número de marchas e apoios simultâqneos que pode enviar. Entre 1 e 30 em total;
O número máximo de Ataques + Apoios também é aumentado de alguns itens do cavaleiro e os bónus de nação(20% a mais marchas com os Bizantinos, Japoneses, Persas)

Recuperação de exército por nível do jogador:

Nível do jogador	Preço	Exército
1-6	Dobro de recursos/ 25 moedas/ 4 estrelas	80% até 400 População
7-12	Dobro de recursos / 50 moedas / 8 estrelas	70% até 1000 População
13-18	Dobro de recursos / 100 moedas / 17 estrelas	60% até 2000 População
19-36	Dobro de recursos / 200 moedas / 35 estrelas	50% até 4500 População

A quantidade de exército é determinada pelo exército perdido em batalha como defensor no castelo nas últimas 48 horas (o jogador recupera os mesmos tipos de unidade que aquelas que ele perdeu). Quando esta opção é utilizada, todos os dados gravados são perdidos. Quando um castelo é conquistado, os dados de perda são deletados.
Quando o nível da Taverna é escolhido, ele é aplicado a todos os castelos do jogador.
O número de ataques e apoios também é aplicado a todos os castelos do jogador.
O jogador não pode reduzir o nível da Fortaleza se tem mais marchas ativas do que o número máximo permitido em nível mais baixo do edifício.

II. Ranking de Clã

O Ranking de Cla é determinado pelas Fortalezas construidas por cada membro do clã.Para cada hora em que algum membro do clã possui este edifício no nível 5 ou maior o Clã recebe pontos .O número dos pontos depende do nível do edifício.
Quanro em modo férias ou proteção o jogador não recebe pontos da Fortaleza.
O Ranking pode ser filtrado por Nome do Clã, Membros, Experiência, Coeficiente, Coef.diário e Pontos de Ranking.
O index mais importante que forma o ranking dos clãs são os pontos da Fortaleza.Isso significa que outros critérios são aplicáveis apenas só quando não houver pontos da Fortaleza
Os pontos da Fortaleza são adicionadas a cada hora.

III. Mudança no Clã

Os líderes não poderão criar sub-clãs.O número do jogadores num cla foi limitado para se melhorar a competividade.Sem conselheiro de Clã.

IV. Nova marcha — Campanha de colonização

Com esta marcha pode criar cidade em coordenadas vazias no mapa. Todas as construções na cidade recém criada estão no nível 0, excepto a fortaleza que tem nível 1.Para fundar nova cidade tem que completar os requisitos seguintes:

Cidade fundada	Escorte	Recursos requeridos
2nd cidade	1 nobre + 2000 população	5000 de cada
3rd cidade	1 nobre + 4000 população	10000 de cada
4th cidade	1 nobre + 6000 população	15000 de cada
5th cidade	1 nobre + 8000 população	20000 de cada
6th cidade	1 nobre + 10000 população	25000 de cada
7th cidade	2 nobre + 12000 população	30000 de cada
8th cidade	2 nobre + 14000 população	35000 de cada
9th cidade	2 nobre + 16000 população	40000 de cada
10th cidade	2 nobre + 18000 população	45000 de cada
11th cidade	2 nobre + 20000 população	50000 de cada

NOTE: Os nobres e a população da escolta desaparecem quando a nova cidade for fundada

Os recursos requeridos acima mostrados são para mundos com velocidade X1. Nas outras velocidades são como se segue:

Recursos requeridos nos Mundos velozes
1x e 2x speed worlds- Os recursos requeridos na tabela acima
3x e 4x speed worlds - 2x Os recursos requeridos na tabela acima
5x e 6x speed worlds - 3x Os recursos requeridos na tabela acima
7x e8x speed worlds - 4x Os recursos requeridos na tabela acima
9x e10x speed worlds - 5x Os recursos requeridos na tabela acima

For example:
Se jogar em mundo X5 e quere fundar sua 5 cidade terá que prever os seguintes recursos para realizar a campmanha de colonização:
1 nobre + 8000 população de escolta e 60 000 de cada recurso (3 x 20 000);
Os tipos de unidade no escorte devem ser os seguintes:

Tipo deas unidades no escolta	Quantidade
Lanceiro	100
Espadachim	100
Guerreiro	100
Gladiador	100
Arqueiro Curto	200
Arqueiro Longo	300
Besteiro	300
Batedor	50
Cavalaria Leve	50
Cavalaria Pesada	50
Cavalaria Arqueira	20
Aríete	20
Em total	**2000**

Por exemplo:
Se quiser fundar sua 5 cidade e a população na escolta é 8000, equivalendo a 4 vezes o número das unidades acima alistadas ,isso quere dizer que terá que multiplicar x 4 as unidades requeridas;
As coordenadas alvo tem que estar vazios.
A duração máxima de Campanha de colonização é 1 hora independentemente da motivação usada.
A marcha requere diferentes tipos de unidades e Nobres.Quando a cidade é fundada com sucesso os nobres e a população que enviou desaparece(se as coordenadas aidna estão vazias).

A nova cidade começa com 3000 de Lealdade.
Campanha de colonização não pode ser enviada de castelo com menos de 3000 de lealdade.

Se a lealdade do seu castelo cair abaixo de 3000 e tem campanha de colonização em andamento ela retornará instantâneamente para protejer seu castelo.

V. Novo Tutorial

O tutorial vai passar pelas bases do jogo antes de que o jogador se lançe nas batalhas.
Após o tutorial o jogador poderá escolher nação e sua posição no Mapa para começar a aventura no mundo de Guerra Khan.

VI. Novo Conselheiro

Mais de 260 missões que lhe irão ajudar no curso do jogo.Após a compleção de cada missão receberá recompensa em tempo VIP,recursos,exército,créditos ou itens.

Caso você seja novato as missões serão muito úteis para se acustumar ao jogo e aprender sobres as especifidades dele.

Pode encontrar a lista das missões no pergamento abaixo do retrato do seu Cavaleiro.

Não são obrigatórias mas fortemente recomendadas como podem sanar muitas dúvidas que possa ter sobre o desenvolvimento do seu castelo.

Com a reclamação do prêmio a missão acaba e é considerada completada.

VII. Nova habilidade

A antiga habilidade Conquistador foi substituida por Treinador

No processo do jogo você irá conquistando mais e mais castelos mas com isso vai ''ganhar'' muitos inimigos. Por isso a defensa do seu castelo tem que estar em nível perfeito.A melhor maneira de defender o reino é treinar unidades rápidamente.Esta habilidade reduz o tempo de treinamento de TODOS os tipos de unidades. Uma habilidade vital quando está em período de recuperação após a batalha e planeja um contraataque

Como o bónus se aplica:

Se em certo nível do jogo uma unidade é treinada por 10 minutos e você evoluir o Treinado , as mesmas unidades serão treinadas com 20% assim o tempo será 8 minutos.

NOTE: Aplica-se a todos tipos de unidades inclusive as especiais.

Aprendiz: 10%

Avançado: 20%

Mestre: 30%

VIII. Outras remodificaaxes das estatusticas das unidades

Para equilibrar mias o jogo remodificamos algumas habilidades como se segue:

Soldado :

- Aprendiz 10% (foi 5%)
- Avançado 25% (foi 15%)
- Mestre 40% (foi 30%)

Cavalaeiro:

- Aprendiz 10% (foi 20%)
- Avançado 25% (foi 30%)
- Mestre 40% (No change)

Defensor:

- Aprendiz 10% (sem mudanças)
- Avançado20% (foi 15%)
- Mestre 30% (sem mudanças)

IX. Mudanza

Algumas dos edifícios que sofreram mudanças são :

Quartel agora requere :

Níve 1 Ferreiro (foi ferreiro nível 2)

Nível 2 Mercado (foi Mercado nível 3)

Academia agora requere:
Nível 17 Ferreiro (sem mudança)
Nível 20 Quartel (sem mudança)
Nível 15 Estábulos (sem mudança)
Nível 25 Moradias (foi enfermaria nível 5)

X. Mudanzas da Academia

Para que o número dos castelos que o jogador pode dominar seja mais equilibrado,fizemos as mudanças seguintes:
Nível 1 Academia– 2 castelos (sem mudança)
Nível 2 Academia– 4 casteloss (foi 5)
Nível 3 Academia – 8 castelos (foi 10)
Nível 4 Academia– 11 castelos (sem mudança)

XI. Itens

Os cavaleiros ganham objetos nas missões.Há 5 tipos de itens dependendo da ranhura em que eles podem ser colocados: Cabeça,Peito,De mão e Consumíveis
Os itens tem entre 1 e 3 níveis - cada nível requere nível de prestígio mais alto mas garante bônus maiores.
Por exemplo Livro da luz nível 1 requere nível 30 e aumenta a Habilidade Cura do exército sob o comando do cavaleiro com 2% enquanto Livro da Luz nível 3 requere nível 50 e aumenta a Habilidade Cura do exército sob o comando do cavaleiro com 6%

Aqui pode ver diferentes tipos de bónus que pode obter dos itens:

1) Aumentar a carga de unidade
2) Aumentar os pontos de vida de unidade
3) Diminuir a vida das unidades do inimigo.
4) Aumentar o ataque das unidades contra todo tipo de unidades adversárias
5) Diminuir o ataque das unidades adversárias contro todo tipo de unidades
6) Bônus adicionais nas Habilidades;
7) Bônus reduzindo as habilidades do inimigo;
8) Bônus nas estatísticas do Cavaleiro;
9) Consumíveis e outros;

Além disso quanto mais alto o nível de prestígio do cavaleiro tanto maior a possibilidade de ele encontrar item mais valioso.A única maneira de obter itens é nas missões.

XII. Outras mudanzas

Os castelos fantasma foram removidos e agora o Ranking de clã se define pelas Fortalezas nos castelos.
Devido a duplicidade das conquistas e as missões as últimas foram removidas.
Os cavaleiros não podem equipar itens enquanto estão em missão,marcha ou quando estão feridos.

O número máximo de edifícios na fila de costruções foi aumentado a 2 (de 1) e 4 para usuários VIP (de 3)
As mensagens relativos ao Cavaleiro serão enviadas na seção- Cavaleiros e Dinastia
Torre de Cerco (Unidade especial dos Russos) agora requere 5000 de população para ser enviada em marcha.

XIII. Mudanças nas estatísticas das unidades

- **Infantaria**

Estatísticas do Lanceiro :

- Poder contra infantaria: 20 (foi 10)
- Poder contra cavalaria: 70 (foi 50)
- Poder contra arqueiros: 40 (foi 10)
- Poder contra construções: 10
- Poder contra cerco: 20 (foi 10)
- Vida: 60 (foi 50)
- Alcançe: 2

O lanceiro pode ser treinado após a construção de :

Quartel Nível 5 (foi Quartel nível 1)

Ferreiro Nível 3 (Ferreiro nível 2)

Espadachim:

- Poder contra infantaria: 35 (foi30)
- Poder contra cavalaria : 35 (foi 15)
- Poder contra arqueiros: 35 (foi30)
- Poder contra construções: 10
- Poder contra cerco: 35 (foi30)
- Vida: 100 (foi 50)
- Alcançe: 1

O Espadachim pode ser treinado após a construção de :

Quartel Nível 3 (foi Quartel mível 1)

Ferreiro nível 3 (foi Ferreiro nível 2)

Guerreiro :

- Poder contra infantaria: 70 (foi40)
- Poder contra cavalaria: 20 (foi 5)
- Poder contra arqueiros: 70 (foi 40)
- Poder contra construções: 10
- Poder contra cerco: 20 (foi 40)
- Vida: 80 (foi 40)
- Alcançe: 1

O Guerreiro pode ser treinado após a construção de:

Quartel nivel 1 (sem mudança)

Ferreiro nível 1 (foi Ferreiro nível 2)

Gladiador :

- Poder contra infantaria: 20 (foi35)
- Poder contra cavalaria: 70 (foi10)
- Poder contra arqueiros: 20 (foi 35)
- Poder contra construções: 10
- Poder contra cerco: 70 (foi 35)
- Vida: 80 (foi 40)
- Alcançe: 1

O Gladiador pode ser treinado após a construção de:

Quartel nível 3 (foi Quartel 5)

Ferreiro nível 1 (was Ferreiro nível 2)

- **Máquinas de Cerco:**

Catapulta:

- Poder contra infantaria: 180 (foi25)
- Poder contra cavalaria: 150 (foi 10)
- Poder contra arqueiros: 180 (foi 25)
- Poder contra construções: 100 (foi 110)
- Poder contra cerco: 150 (foi 25)
- Vida: 400
- Alcançe: 5

A Catapulta pode ser construida após a construção de:

Oficina nível 8 (foi oficina nível 10)

Ferreiro nível 12 (novo requisito)

Trabuco :

- Poder contra infantaria: 200 (foi 25)
- Poder contra cavalaria: 200 (foi 10)
- Poder contra arqueiros: 200 (foi 25)
- Poder contra construções: 150 (foi 90)
- Poder contra cerco: 200 (foi 25)
- Vida: 500
- Alcançe: 5

O Trabuco pode ser construido após a construção de:

Oficina nível 12 (foi oficina nível 15)

Ferreiro nível 14 (novo requisito)

- **Unidades de Cavalaria:**

Cavalaria Arqueira :

- Poder contra infantaria: 120 (foi 100)
- Poder contra cavalaria: 160 (foi 40)
- Poder contra arqueiros: 140 (foi 100)
- Poder contra construções: 70
- Poder contra cerco: 120 (foi 100)
- Vida: 160 (foi 130)
- Alcançe: 4

A Cavalaria Arqueira pode ser treinada após a construção de :

Oficina nível 5 (foi Oficina nível 10)

Quartel nível 15 (sin mudança)
Estábulos nível 8 (foi Ferreiro nível 15)

Cavalaria Leve :

- Poder contra infantaria: 150 (foi 100)
- Poder contra cavalaria: 100 (foi 50)
- Poder contra arqueiros: 200 (foi 100)
- Poder contra construções: 0
- Poder contra cerco: 150 (foi 100)
- Vida: 300 (foi 200)
- Alcançe: 1

A Cavalaria Leve pode ser treinada após a construção de:
Sem mudanças

Cavalaria Pesada :
Sem mudanças
A Cavalaria Pesada pode ser treinada após a construção de:
Ferreiro nível 15 (sem mudanças)
Estábulos nível 12 (foi Estábulos nível 11)

- **Unidades Arqueiras:**

Arqueiro curto :

- Poder contra infantaria: 30 (foi 15)
- Poder contra cavalaria: 10 (foi 5)
- Poder contra arqueiros: 30 (foi 15)
- Poder contra construções: 20
- Poder contra cerco: 30 (foi 15)
- Vida: 30 (foi 15)
- Alcançe: 3

O Arqueiro Curto pode ser treinado após a construção de:
Quartel nível 1 (sem mudança)
Ferreiro nível 1 (foi ferreiro nível 2)

Besteiro:
Sem mudanças
O Besteiro pode ser treinado após a construção de:
Ferreiro nível 8 (foi Ferreiro nível 10 e Oficina nível 3)
Quartel nível 10 (foi Quartel nível 5)

Arqueiro Longo :
Sem mudanças
O Arqueiro Longo pode ser treinado após a construção de:
Quartel nível 5(foi Quartel nível 1)
Ferreiro 5 (foi Ferreiro nível 2)

- **Unidades especiais:**

Nobre :

- Poder contra infantaria: 500 (foi 30)
- Poder contra cavalaria: 500 (foi 100)
- Poder contra arqueiros: 500 (foi 30)
- Poder contra construções: 10
- Poder contra cerco: 500 (foi30)
- Life: 1000 (foi 300)
- Alcançe: 1

Treinamento de nobre:

Sem mudanças