Podbyj Krain

I. Nowy budynek — Zamek

Zamek jest tworzony automatycznie na poziomie 1 i może zostać ulepszony do poziomu 10; Ulepszenie budynku daje Ci następujące bonusy:

Poziom zamku	Punkty klanowe na godzinę	Produkcja surowców wzrasta	Szybkość szkolenia jednostek wzrasta o	Prestiż zdobytego Rycerza wzrasta o
1	0	0.0%	1.0%	1.0%
2	0	1.0%	2.0%	3.0%
3	0	1.5%	3.0%	5.0%
4	0	2.0%	4.0%	7.0%
5	0	2.5%	5.0%	9.0%
6	1	3.0%	6.0%	11.0%
7	3	3.5%	7.0%	13.0%
8	5	4.0%	8.0%	15.0%
9	7	5.0%	9.0%	17.0%
10	10	6.0%	10.0%	20.0%

Cena za budowanie każdego poziomu na świecie o (Normalnej prędkości) kosztuje:

Poziom zamku	Złoto	Żelazo	Drewno	Pożywienie	Czas
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

Niezbędne budynki do zbudowania poszczególnych poziomów zamków:

Poziom zamku	Niezbędne budynki
1	Brak wymagań
2	Kuźnia 4 poziom, Rynek 4 poziom, Mur 4 poziom
3	Kuźnia 8 poziom, Rynek 8 poziom, Mur 6 poziom
4	Kuźnia 12 poziom, Rynek 11 poziom, Mur 8 poziom
5	Kuźnia 15 poziom, Rynek 14 poziom, Mur 10 poziom
6	Kuźnia 16 poziom, Rynek 17 poziom, Mur 12 poziom
7	Kuźnia 17 poziom, Rynek 19 poziom, Mur 14 poziom
8	Kuźnia 18 poziom, Rynek 21 poziom, Mur 16 poziom
9	Kuźnia 19 poziom, Rynek 23 poziom, Mur 18 poziom
10	Kuźnia 20 poziom, Rynek 25 poziom, Mur 20 poziom

Inną funkcją Zamku jest możliwość zatrudnienia rycerza na poziomie 10, jeśli nadal nie posiadasz maksymalnej liczby rycerzy przypisanych do Twojego konta. (funkcjonalność budynku Tawerna)
Za pomocą suwaka można określić ilość jednoczesnych Ataków i Wsparć, które możesz wysłać. (była to funkcjonalność budynku Tawerna) Dostępne są opcje od 1 do 30. Każdy poziom zmniejsza przyrost żywności o 0.5%.
Maksymalna ilość dostępnych Ataków i Wsparć, również wzrasta dzięki przedmiotom Rycerza i bonusom Nacji niektórych ras (+20% więcej wypraw niż pozwalają na mieszkańcy Zamków u Bizantyjczyków, Japończyków, Persów);
Możliwość zatrudnienia części pokonanej armii (funkcjonalność budynku Tawerna) w Zamku, w następujący sposób:

Poziom gracza	Cena	Armia
1-6	Podwójne surowce / 25 Monet/ 4 Gwiazdek	80% do 400 Populacji
7-12	Podwójne surowce / 50 Monet / 8 Gwiazdek	70% do 1000 Populacji
13-18	Podwójne surowce / 100 Monet / 17 Gwiazdek	60% do 2000 Populacji
19-36	Podwójne surowce / 200 Monet / 35 Gwiazdek	50% do 4500 Populacji

Ilość jednostek jest uzależniona od ilości straconych jednostek podczas obrony zamku w ciągu 48 godzin (gracz może zatrudnić ten sam typ jednostek, które stracił). Gdy opcja zostanie użyta, wszystkie rekordy zostaną skasowane. Gdy Zamek zostanie przejęty, wszystkie rekordy zostaną skasowane.
Gdy poszczególny poziom wypraw Zamku zostanie osiągnięty, ma on wpływ na wszystkie Zamki gracza.
Ilość Ataków i Wsparć też ma wpływ na wszystkie Zamki gracza.
Gracz nie może zmniejszyć poziomu Zamku, gdy ilość aktywnych wypraw po ewentualnym obniżeniu poziomu będzie większa niż dopuszczalna ilość dla obniżonego Zamku.

II. Ranking klanu

Ranking klanu jest zależny od poziomu wszystkich zbudowanych Zamków, wszystkich członków klanu. Za każdą godzinę, w której członek klanu posiada zamek na poziomie 6 lub wyższym, klan dostaje punkty. Ilość punktów jest zależna od poziomu zamku – rozpiska w punkcie X. Punkty klanowe są dodawane, co godzinę.

III. Zmiany klanowe

Lider klanu nie może już stworzyć podklanu. Ilość członków klanu została ograniczona w celu zapewnienia lepszej zabawy. Zadania klanowe zostały usunięte.

IV. Nowa rodzaj wyprawy — Wyprawa osiedlająca

Ta wyprawa pozwala graczom na tworzenie nowych miast na pustych miejscach na mapie. Wszystkie budynki w nowym mieście są na poziomie 0, za wyjątkiem budynku Zamku, który zaczyna od poziomu 1. Aby osiedlić się na nowym terenie musisz spełnić następujące wymagania:

Miasto, które zasiedlasz	Eskorta Populacji	Potrzebne surowce
2 miasto	1 szlachcic + 2000 populacji	5000 każdego
3 miasto	1 szlachcic + 4000 populacji	10000 każdego
4 miasto	1 szlachcic + 6000 populacji	15000 każdego
5 miasto	1 szlachcic + 8000 populacji	20000 każdego
6 miasto	1 szlachcic + 10000 populacji	25000 każdego
7 miasto	2 szlachcic + 12000 populacji	30000 każdego
8 miasto	2 szlachcic + 14000 populacji	35000 każdego
9 miasto	2 szlachcic + 16000 populacji	40000 każdego
10 miasto	2 szlachcic + 18000 populacji	45000 każdego
11 miasto	2 szlachcic + 20000 populacji	50000 każdego

UWAGA: Szlachcic oraz eskortująca populacja są pochłaniane podczas tworzenia miasta.

Powyższe ilości zasobów są rozpisane dla prędkości x1 (Normalna). W światach, gdzie prędkość jest większa wymagane ilości są następujące:

Wymagane surowce potrzebne do osiedlenia się
1x i 2x prędkość świata – Wymagane zasoby według powyższej tabeli
3x i 4x prędkość świata – 2x Wymagane zasoby według powyższej tabeli
5x i 6x prędkość świata – 3x Wymagane zasoby według powyższej tabeli
7x i 8x prędkość świata – 4x Wymagane zasoby według powyższej tabeli
9x i 10x prędkość świata – 5x Wymagane zasoby według powyższej tabeli

Przykład:
Jeśli grasz na świecie o prędkości x5 i chcesz osiedlić się w piątym mieście musisz wysłać następujące ilości surowców podpięte do wyprawy:

1 szlachcic + 8000 eskortującej populacji, a także 60 000 każdego surowca (3 x 20 000) rodzaje jednostek i ich ilość podana jest poniżej:

Rodzaje Eskortujących Jednostek	Ilość
Pikinier	100
Szermierz	100
Topornik	100
Pałkarz	100
Łucznik	200
Zawodowy Łucznik	300
Kusznik	300
Szpieg	50
Lekka kawaleria	50
Ciężka kawaleria	50
Konny łucznik	20
Taran	20
ŁĄCZNA POPULACJA	**2000**

Przykład:
Jeśli chcesz osiedlić się w 5 mieście, populacja eskortująca musi wynosić 8000, czyli jest to poczwórna wielokrotność listy powyżej. Oznacza to, że trzeba pomnożyć poszczególne ilości razy 4.
W celu pomyślnego rozstrzygnięcia wyprawy, wymagane jest, aby wybrane współrzędne były niezamieszkałe, nie było tam obozu ani przeszkody terenowej.
Ponadto, poziom Zakonu musi posiadać odpowiedni poziom, aby się osiedlać
Maksymalny czas trwania Marszu z osiedleńcami wynosi 1 godzinę, niezależnie od motywacji prędkości.
Marsz wymaga innej ilości wszystkich zasobów, eskortujących mieszkańców i wysyłania szlachcica. Tak, armia jak i szlachcic znikają, jeśli wyprawa zakończy się sukcesem (miejsce na mapie jest przestaje być puste, gdy wyprawa je osiągnie).
Lojalność nowo powstałego miasta wynosi 3000.
Wyprawa osiedlająca nie może zostać wysłana z miasta gdzie lojalność jest poniżej 3000.

Jeśli miastu, z którego wysłano wyprawę osiedlającą, lojalność spadnie poniżej 3000, wyprawa natychmiast zostanie zawrócona do zamku.

V. Nowy samouczek

Samouczek włącza się automatycznie, gdy rozpoczynasz rozgrywkę i przeprowadza Cię przez początkowe zagadnienia związane z grą.
Gdy samouczek zostanie zakończony będziesz mieć możliwość wyboru Nacji, pozycji na Mapie a Twoje miasto zostanie umieszczone na globalnej mapie.

VI. Nowe Zadania

Jest ponad 260 nowych zadań! Pomogą Ci one poznać oraz rozwinąć swoje konto. Każde ukończone zadanie jest nagradzane. Możliwe nagrody to przedłużenia konta VIP, jednostki bojowe, surowce, Monety, przedmioty, itp.
Jeśli jest „żółtodziobem" w świecie Khan Wars, zadania pomogą Ci poprawnie rozwijać konto oraz nauczyć podstaw gry.
Zadania znajdziesz poprzez kliknięcie na pergamin, znajdujący się po lewej stronie poniżej portretu bohatera.
Zadania się konieczne do wykonania, ale zalecane jest ich systematyczne kończenie i sugerujemy ich nie ignorować. Jeśli nie masz pomysłu, co zrobić dalej ze swoim kontem, zadania będą Ci „podpowiadać" jak prowadzić rozgrywkę dalej.
Jeśli ukończysz zadanie, zostanie ono oznaczone, jako ukończone. Dzięki temu będziesz mógł monitorować zakończone zadania.

VII. Nowa Umiejętność Nacji

Umiejętność Zdobywca została usunięta i zastąpiona przez nową – Nadzorca. Nowa umiejętność redukuje czas potrzebny na szkolenie WSZYSTKICH typów jednostek. Umiejętność Nadzorca jest pożądana przez wszystkich graczy, tak podczas przygotowań do wojny jak i podczas przygotowań do przyszłych ataków. Dzięki tej umiejętności pragniemy, aby gra nabrała tępa i była bardziej interesująca.

Jak działają bonusy?
Jeśli trenowanie jednostki na poziomie bez ulepszenia zajmuje Ci 10 minut to po ulepszeniu Nadzorcy na poziom Zaawansowany trenowanie będzie trwało 20% czasu mniej. Szkolenie będzie trwało, zatem 8 minut.
UWAGA: Umiejętność dotyczy wszystkich typów jednostek wliczając jednostki specjalne.

Nadzorca szybkość szkolenia w zależności od poziomu:
Podstawowy: 10%
Zaawansowany: 20%
Mistrzowski: 30%

VIII. Pozostałe Modyfikacje Umiejętności

Pragnęliśmy lepiej zbalansować grę i poprawić działanie bonusów przypisanych poszczególnym umiejętnościom. Wprowadziliśmy następujące zmiany:
Wojownik zmiany w umiejętności**:**

- Podstawowy: 10% (było 5%)
- Zaawansowany: 25% (było 15%)

- Mistrzowski: 40% (było 30%)

Kawalerzysta zmiany w umiejętności:

- Podstawowy: 10% (było 20%)
- Zaawansowany: 25% (było 30%)
- Mistrzowski: 40% (Bez zmian)

Obrońca zmiany w umiejętności**:**

- Podstawowy: 10% (Bez zmian)
- Zaawansowany: 20% (było 15%)
- Mistrzowski: 30% (Bez zmian)

IX. Budynki zmiany

Aby wybudować niektóre budynki będzie trzeba spełnić inne wymagania. Poniżej lista budynków, których dotyczą te zmiany:

Aby wybudować **Koszary** teraz potrzebujesz:
Poziom 1 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)
Poziom 2 Rynek (było Rynek Poziom 3)

Aby wybudować **Zakon** teraz potrzebujesz:
Poziom 17 Kuźnia (Bez zmian)
Poziom 20 Koszary (Bez zmian)
Poziom 15 Stajnie (Bez zmian)
Poziom 25 Mieszkania (było Szpital Poziom 5)

X. Zakon — Zmiany w Ilości Miast

W celu polepszenia i ustabilizowania rozgrywki nastąpiły zmiany w ilości posiadanych przez gracza zamków w danym czasie, poniżej dokładne informacje:
Poziom 1 Zakonu – pozwala graczowi zarządzać 2 miastami (Bez zmian)
Poziom 2 Zakonu – pozwala graczowi zarządzać 4 miastami (było 5 miast)
Poziom 3 Zakonu – pozwala graczowi zarządzać 8 miastami (było 10 miast)
Poziom 4 Zakonu – pozwala graczowi zarządzać 11 miastami (Bez zmian)

XI. Przedmioty

Rycerze nabywają przedmioty podczas misji oraz jako nagrody za wykonanie zadań. Istnieje 5 rodzajów przedmiotów. Służą one do podniesienia różnych statystyk. Możesz w nie ubrać swojego rycerza: Głowa, Klatka piersiowa, Główna ręka, Druga ręka oraz Konsumpcyjne.
Każdy przedmiot może dodać od jednego do trzech bonusów.
Poniżej lista różnych bonusów, jakie mogą się znaleźć na jednym przedmiocie:
1) Losowo Zwiększa Udźwig Jednostki;
2) Losowo Zwiększa Punkty Życia Jednostki;
3) Losowo Zmniejsza Punkty Życia Jednostki Przeciwnika;
4) Losowo Zwiększa Atak Przeciwko Wszystkim Typom Jednostek;
5) Losowo Zmniejsza Atak Przeciwko Wszystkim Typom Jednostek Przeciwnika;
6) Bonus Zwiększający Umiejętności Nacji;

7) Bonus Zmniejszający Umiejętności Nacji Przeciwnika;
8) Bonus związany ze statystykami Rycerza;
9) Przedmioty konsumpcyjne i inne;
Pamiętajcie, że im wyższy poziom Prestiżu bohatera, tym lepsze przedmioty będzie znajdował. Jedynym sposobem na znalezienie przedmiotu jest wysyłanie rycerza na misje.

XII. Inne Zmiany

Zamki Chanów zostały wycofane. Obecnie ranking klanowy będzie się opierał na punktach generowanych przez Zamki, zależnie od ich poziomu.
W związku z dublowaniem się zadań z osiągnięć oraz doradcy, doradca został usunięty.
Rycerz nie może ściągać i ubierać przedmiotów podczas misji, wyprawy, gdy jest śmiertelnie ranny, nie jest przypisany do zamku oraz podróżuje pomiędzy miastami.
Maksymalna ilość budynków w kolejce została zwiększona do 2 (było 1) oraz do 4 (było 3) dla opcji VIP.
Wiadomości związane z rycerzem znajdują się w nowej zakładce – Rycerze i Dynastia.
Wieża oblężnicza (specjalna jednostka Rosjan) obecnie potrzebuje 5000 eskortującej populacji aby brać udział w wyprawie.

XIII. Zmiany z statystykach jednostek

1. Piechota Zmiany Statystyk

Pikinier zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 20 (było 10)
- Siła przeciw kawalerii: 70 (było 50)
- Siła przeciw łucznikom: 40 (było 10)
- Siła przeciw budynkom: 10
- Siła przeciw maszynom: 20 (było 10)
- Życie: 60 (było 50)
- Zasięg: 2

Pikinier wymagane budynki:

Poziom 5 Koszary (było Koszary Poziom 1)

Poziom 3 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)

Szermierz zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 35 (było 30)
- Siła przeciw kawalerii : 35 (było 15)
- Siła przeciw łucznikom: 35 (było 30)
- Siła przeciw budynkom: 10
- Siła przeciw maszynom: 35 (było 30)
- Życie: 100 (było 50)
- Zasięg: 1

Szermierz wymagane budynki:

Poziom 3 Koszary (było Koszary Poziom 1)

Poziom 3 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)

Topornik zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 70 (było 40)
- Siła przeciw kawalerii: 20 (było 5)
- Siła przeciw łucznikom: 70 (było 40)
- Siła przeciw budynkom: 10
- Siła przeciw maszynom: 20 (było 40)
- Życie: 80 (było 40)
- Zasięg: 1

Topornik wymagane budynki:

Poziom 1 Koszary (Bez zmian)

Poziom 1 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)

Pałkarz zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 20 (było 35)
- Siła przeciw kawalerii: 70 (było 10)
- Siła przeciw łucznikom: 20 (było 35)
- Siła przeciw budynkom: 10
- Siła przeciw maszynom: 70 (było 35)
- Życie: 80 (było 40)
- Zasięg: 1

Pałkarz wymagane budynki:

Poziom 3 Koszary (było Koszary Poziom 5)

Poziom 1 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)

2. Maszyny Zmiany Statystyk:

Katapulta zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 180 (było 25)
- Siła przeciw kawalerii: 150 (było 10)
- Siła przeciw łucznikom: 180 (było 25)
- Siła przeciw budynkom: 100 (było 110)
- Siła przeciw maszynom: 150 (było 25)
- Życie: 400
- Zasięg: 5

Katapulta wymagane budynki:

Poziom 8 Warsztat (było Warsztat Poziom 10)

Poziom 12 Kuźnia (nowe wymaganie)

Maszyna miotająca zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 200 (było 25)
- Siła przeciw kawalerii: 200 (było 10)
- Siła przeciw łucznikom: 200 (było 25)
- Siła przeciw budynkom: 150 (było 90)
- Siła przeciw maszynom: 200 (było 25)

- Życie: 500
- Zasięg: 5

Maszyna miotająca wymagane budynki:

Poziom 12 Warsztat (było Warsztat Poziom 15)

Poziom 14 Kuźnia (nowe wymaganie)

3. Kawaleria Zmiany Statystyk:

Konny łucznik zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 120 (było 100)
- Siła przeciw kawalerii: 160 (było 40)
- Siła przeciw łucznikom: 140 (było 100)
- Siła przeciw budynkom: 70
- Siła przeciw maszynom: 120 (było 100)
- Życie: 160 (było 130)
- Zasięg: 4

Konny łucznik wymagane budynki:

Poziom 5 Warsztat (było Warsztat Poziom 10)

Poziom 15 Koszary (Bez zmian)

Poziom 8 Stajnie (było Kuźnia Poziom 15)

Lekka kawaleria zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 150 (było 100)
- Siła przeciw kawalerii: 100 (było 50)
- Siła przeciw łucznikom: 200 (było 100)
- Siła przeciw budynkom: 0
- Siła przeciw maszynom: 150 (było 100)
- Życie: 300 (było 200)
- Zasięg: 1

Lekka kawaleria wymagane budynki:

Bez zmian

Ciężka kawaleria zmiany:

Bez zmian

Ciężka kawaleria wymagane budynki:

Poziom 15 Kuźnia (Bez zmian)

Poziom 12 Stajnie (było Stajnie Poziom 11)

4. Łucznicy Zmiany Statystyk:

Łucznik zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 30 (było 15)
- Siła przeciw kawalerii: 10 (było 5)
- Siła przeciw łucznikom: 30 (było 15)
- Siła przeciw budynkom: 20
- Siła przeciw maszynom: 30 (było 15)

- Życie: 30 (było 15)
- Zasięg: 3

Łucznik wymagane budynki:

Poziom 1 Koszary (Bez zmian)

Poziom 1 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)

Kusznik zmiany:

Bez zmian

Kusznik wymagane budynki:

Poziom 8 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 10 and Warsztat Poziom 3)

Poziom 10 Koszary (było Koszary Poziom 5)

Zawodowy łucznik zmiany:

Bez zmian

Zawodowy łucznik wymagane budynki:

Poziom 5 Koszary (było Koszary Poziom 1)

Poziom 5 Kuźnia (było Kuźnia Poziom 2)

5. Specjalne Zmiany Statystyk:

Szlachcic zmiany:

- Siła przeciw piechocie: 500 (było 30)
- Siła przeciw kawalerii: 500 (było 100)
- Siła przeciw łucznikom: 500 (było 30)
- Siła przeciw budynkom: 10
- Siła przeciw maszynom: 500 (było 30)
- Życie: 1000 (było 300)
- Zasięg: 1

Szlachcic wymagane budynki:

Bez zmian