Khan Wars 5.0

Tărâmurile Cuceririi

I. Clădire nouă - Castel

Castelul este construit în mod implicit de la nivelul 1 și poate fi îmbunătățit până la nivelul 10. Dezvoltarea acestei clădiri asigură următoarele bonusuri:

Nivelul Castelului	Punctele clanului pe oră	Creșterea producției de resurse	Creșterea vitezei antrenării unităților	Creșterea prestigiului Cavalerului
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%

Prețul echivalent în resurse pentru construirea fiecărui nivel la viteza lumii x1(Normală) este:

Nivelul Castelului	Aur	Fier	Lemn	Hrană	Timp
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

Clădirile necesare pentru construirea fiecărui nivel al castelului sunt următoarele:

Nivelul Castelului	Clădirile necesare
1	Nu este nevoie de nicio clădire
2	Fierărie nivelul 4, Piață nivelul 4, Zid nivelul 4
3	Fierărie nivelul 8, Piață nivelul 8, Zid nivelul 6
4	Fierărie nivelul 12, Piață nivelul 11, Zid nivelul 8
5	Fierărie nivelul 15, Piață nivelul 14, Zid nivelul 10
6	Fierărie nivelul 16, Piață nivelul 17, Zid nivelul 12
7	Fierărie nivelul 17, Piață nivelul 19, Zid nivelul 14
8	Fierărie nivelul 18, Piață nivelul 21, Zid nivelul 16
9	Fierărie nivelul 19, Piață nivelul 23, Zid nivelul 18
10	Fierărie nivelul 20, Piață nivelul 25, Zid nivelul 20

Altă funcție a Castelului o reprezintă posibilitatea de a angaja un cavaler de nivelul 10, în cazul în care nu ai atins numărul maxim de cavaleri pentru contul tău. (a fost o caracteristică a Tavernei).
Prin folosirea cursorului, puteți determina numărul de marșuri simultane de atac și de sprijin pe care le poți trimite. (a fost o caracteristică a Tavernei). Opțiunile sunt de la 1 la 30. Fiecare nivel reduce câștigul de hrană cu 0,5%.
Numărul maxim permis de marșuri de atac și de sprijin este de asemenea crescut de către obiectele cavalerului și bonusurile națiunilor ale unor rase (20% mai multe marșuri decât lucrătorii Castelului permit pentru bizantini, japonezi, persani);
Oportunitatea de a angaja o parte din armata ta învins (a fost o caracteristică a Tavernei) de la Castel, după cum urmează:

Nivelul jucătorului	Premiu	Armată
1-6	Resurse duble / 25 monede/ 4 stele	80% până la o populație de 400
7-12	Resurse duble / 50 monede/ 8 stele	70% până la o populație de 1000
13-18	Resurse duble/ 100 monede/ 17 stele	60% până la o populație de 2000
19-36	Resurse duble/ 200 monede/ 35 stele	50% până la o populație de 4500

Numărul armatei este determinat de armata pierdută într-o bătălie ca apărător al unui castel în ultimele 48 de ore (jucătorul închiriază același tip de unități la fel ca cele pe care le-a pierdut). Când această opțiune este folosită, toate înregistrările pierderilor sunt șterse. Atunci când un castel este cucerit, înregistrările pierderilor sunt șterse.

Atunci când se stabilește nivelul unui marș al Castelului, acesta se aplică tuturor Castelelor jucătorului.
Numărul de marșuri de atac și de sprijin, de asemenea, se aplică tuturor Castelelor jucătorului.
Un jucător nu poate reduce nivelul Castelului lui, dacă jucătorul are mai multe marșuri active decât nivelul inferior dorit pe care îl permite Castelul.

II. Clasamentul Clanului

Clasamentul Clanului este determinat de nivelurile construite ale tuturor clădirilor castelului pe care le dețin toți membrii dintr-un clan. Pentru fiecare oră în care membrul clanului are construit clădiri de nivelulul 6 sau mai mare, Clanul primește puncte. Suma de puncte pe oră depinde de nivelul cladirii așa cum este menționat mai sus, în punctul X al acestui document. Punctele clanului de la Castele sunt adăugate în fiecare oră.

III. Modificările Clanului

Liderii Clanului nu mai pot crea sub-clanuri. Numărul maxim de membri dintr-un singur clan singur a fost limitată pentru a asigura o concurență loială. Quest-urile pentru clanului au fost eliminate.

IV. Noul tip de Marș — Marșul de colonizare

Acest marș permite jucătorilor să-și creeze un nou oraș pe coordonate neocupate de pe hartă. Toate clădirile din noul oraș creat sunt de nivelul 0, excepție făcând Castelul care începe de la nivelul 1. Pentru a stabili cu succes un oraș trebuiesc îndeplinite următoarele cerințe:

Orașul ce va fi creat	Populația escortă	Resurse necesare
Al 2-lea oras	1 nobil + populație 2000	5000 din fiecare
Al 3-lea oras	1 nobil + populație 4000	10000 din fiecare
Al 4-lea oras	1 nobil + populație 6000	15000 din fiecare
Al 5-lea oras	1 nobil + populație 8000	20000 din fiecare
Al 6-lea oras	1 nobil + populație 10000	25000 din fiecare
Al 7-lea oras	2 nobili + populație 12000	30000 din fiecare
Al 8-lea oras	2 nobili + populație 14000	35000 din fiecare
Al 9-lea oras	2 nobili + populație 16000	40000 din fiecare
Al 10-lea oras	2 nobili + populație 18000	45000 din fiecare
Al 11-lea oras	2 nobili + populație 20000	50000 din fiecare

NOTE: Nobleman and escorting population are lost in the construction of the new city
Cantitatea de resurse exemplificate sunt pentru viteza lumii x1(Normală). În lumile în care viteza este mai mare, cantitățile de resurse necesare sunt următoare:

Resursele necesare pentru Marșul de colonizare în diferite viteze ale lumii.
Viteza lumii 1x și 2x – Resursele necesare sunt conform tabelului de mai sus
Viteza lumii 3x și 4x – 2 x Resursele necesare conform tabelului de mai sus

Viteza lumii 5x și 6x – 3 x Resursele necesare conform tabelului de mai sus
Viteza lumii 7x și 8x – 4 x Resursele necesare conform tabelului de mai sus
Viteza lumii 9x și 10x – 5 x Resursele necesare conform tabelului de mai sus

Exemplu:
Dacă joci intr-o lume la viteza 5 și vrei să-ți colonizezi al cincilea oraș trebuie să trimiți cu marșul următoarele resurse:

1 nobil + populație 8000, 60 000 din fiecare tip de resursă(3 x 20 000), tipurile de unități si numărul de populație escortă trebuie să fie următoarele:

Tipuri de unități escortă	Cantitate
Purtător de lance	100
Purtător de spadă	100
Luptător cu secure	100
Luptător cu buzdugan	100
Arcaș cu arc scurt	200
Arcaș cu arc lung	300
Arbaletiști	300
Spion	50
Cavaleria ușoară	50
Cavaleria grea	50
Călăreț arcaș	20
Berbece	20
TOTAL POPULAȚIE	**2000**

Examplu:
Dacă vrei să-ți stabilești al cincilea castel, populația escortă va fi de 8000, ceea ce înseamnă de 4 ori unitățile afișate în tabelul de mai sus. Asta înseamnă că trebuie să multiplici numărul de unități afișate cu 4.
Pentru ca stabilirea unui castel să fie efectuată cu succes, este necesar să fie libere coordonatele de pe hartă și să nu existe alte orașe, tabere sau alte obstacole.
Mai mult de cât atât, Ordinul jucătorilor trebuie să le permită să dețină un alt castel. Durata maximă a marșului de colonizare este de o oră indiferent de viteza de motivație folosită.
Marșul necesită diferite cantități de resurse, populație escortă și trimiterea unui nobil. Toate resursele, armata și nobilul dispar dacă marșul de colonizare este efectuat cu succes (punctul pe hartă este tot liber când ajunge marșul).

Când orașul a fost stabilit, începe cu 3000 de Loialitate.
Marșul de colonizare nu poate fi trimis din orașe care au Loialitatea mai mică de 3000.
Dacă loialitatea unui oraș scade sub 3000 și un marș de colonizare se află în desfășurare, marșul se va întoarce imediat pentru a proteja orașul.

V. Ghid nou

Elementele de bază ale jocului vor fi prezentate înainte de a permite jucătorilor să înceapă jocul. După ce ghidul este completat, jucătorii vor alege o Națiune cu care să se joace și poziția pe Hartă, iar Castelul va fi plasat pe harta globală a jocului.

VI. Misiuni noi

Sunt peste 260 misiuni noi. Acestea te vor ajuta și te vor ghida pe calea dezvoltării contului tău. Fiecare misiune va garanta o recompensă la completare. Recompensele posibile sunt abonamente VIP, armată, resurse, monede, obiecte, etc.
În cazul în care ești un jucător nou, misiunile te vor ajuta să te familiarizezi cu jocul și să înveți cum să joci.
Poți găsi misiunile apăsând Pergamentul aflat sub portretul eroului tău.
Misiunile nu sunt obligatorii, dar este foarte recomandat să nu le ignori.
În cazul în care nu știi sigur cum să-ți dezvolți castelul, misiunile îți vor da sugestii bune pe parcursul jocului.
După revendicarea recompensei unei misiuni, aceasta este considerată completă. Astfel poți verifica misiunile completate deja.

VII. Abilitate nouă a națiunii

Abilitatea Cuceritor a fost eliminată și înlocuită de una nouă – Supraveghetor. Aceasta reduce timpul necesar pentru antrenarea TUTUROR tipurilor de unități. Abilitatea Supraveghetor este esențială pentru toți liderii, atât pentru recuperarea după un război cât și pentru pregătirea viitoarelor atacuri. Cu noua abilitate ne străduim să facem jocul mai dinamic și mai interesant.
Cum funcționează bonusul de fapt: de exemplu, dacă la o anumită etapă a jocului o anumită unitate este antrenată pentru 10 minute, iar tu dezvolți Supraveghetor la Avansat, atunci unitatea va fi antrenată mai rapid cu 20%. Timpul necesar pentru antrenarea unității va fi redus la 8 minute.

ATENŢIE: Aceeaşi regulă se aplică la toate tipurile de unități, inclusiv cele speciale.
Bonusul de viteză a antrenării de la Supraveghetor pentru fiecare nivel de abilitate:
Începător: 10%
Avansat: 20%
Maestru: 30%

VIII. Modificări ale abilităților altor națiuni

Cu scopul de a balansa mai bine jocul și de a repara câteva incoerențe ale determinării bonusurilor de la abilități, s-au făcut următoarele modificări:
Schimbări ale abilității Războinic:

- Începător 10% (de la 5%)
- Avansat 25% (de la 15%)
- Maestru 40% (de la 30%)

Schimbări ale abilității Cavalerist:

- Începător 10% (de la 20%)
- Avansat 25% (de la 30%)
- Maestru 40% (nu s-a schimbat)

Schimbări ale abilității de Apărare:

- Începător 10% (nu s-a schimbat)
- Avansat 20% (de la 15%)
- Maestru 30% (nu s-a schimbat)

IX. Modificări ale clădirilor

Unele dintre Clădiri vor avea cerințe diferite pentru a fi construite. Clădirile care for fi afectate de aceste schimbări sunt:

Unitatea Militară va cere:

Nivelul 1 Fierărie (de la Fierărie nivelul 2)

Nivelul 2 Piață (de la Piață nivelul 3)

Ordinul va cere:

Niveul 17 Fierărie (nu s-a schimbat)

Nivelul 20 Unitate Militară (nu s-a schimbat)

Nivelul 15 Grajduri (nu s-a schimbat)

Nivelul 25 Locuințe (de la Infirmerie nivelul 5)

X. Modificări la Ordin

Cu scopul de a determina un număr mai bun și mai corect al castelelor pe care un jucător le poate avea la un moment dat, s-au făcut următoarele schimbări:

Nivelul 1 Ordin – permite jucătorilor să aibă 2 castele (nu s-a schimbat)

Nivelul 2 Ordin – permite jucătorilor să aibă 4 castele (de la 5 castele)

Nivelul 3 Ordin – permite jucătorilor să aibă 8 castele (de la 10 castele)

Nivelul 4 Ordin – permite jucătorilor să aibă 11 castele (nu s-a schimbat)

XI. Obiecte

Cavalerii obțin obiecte din misiuni și recompense ale misiunilor. Există 5 tipuri de obiecte în funcție de locul în care pot fi echipate: Cap, Piept, Mâna dreaptă, Mâna stângă și Consumabile.

Fiecare obiect poate avea între 3 și 5 bonusuri;

Aici este o listă a diferitelor tipuri de bonus care pot fi incorporate într-un obiect:

1) Încărcătură mai mare a unei Unități Aleatorii;

2) Mai multe Puncte de Viață a unei Unități Aleatorii;

3) Mai puține Puncte de Viață a unei Unități Oponente Aleatorii;

4) Atac mai puternic al unei Unități Aleatorii Împotriva tuturor Unităților;

5) Atac mai slab al unei Unități Oponente Aleatorii Împotriva tuturor Unităților;

6) Bonusuri adăugate la efectul Abilităților Națiunii;
7) Bonusuri care diminuează efectul Abilităților Națiunii inamice;
8) Bonusuri associate cu atributele Cavalerului;
9) Consumabile și altele.
În plus, cu cât este mai mare nivelul de prestigiu al cavalerului, cu atât va găsi obiecte mai bune. Reține că singura cale de a găsi obiecte este prin misiuni.

XII. Alte modificări

Castelele Fantomă au fost eliminate. Acum clasamentul clanurilor este determinat de un nou sistem care este bazat pe punctele obținute din nivelele clădirilor castelului.
Din cauza duplicității scopurilor dintre realizări și misiuni, cele anterioare au fost eliminate.
Cavalerii nu pot echipa sau elimina obiecte dacă sunt în timpul unei misiuni, marș, răniți mortal, nu sunt la castel sau sunt transferați între orașe.
Numărul maxim de clădiri în așteptare a fost mărit la 2 (de la 1) și 4 pentru abonamentele VIP (de la 3).
Mesajele asociate Calaverului sunt acum primate într-o nouă categorie – Cavaleri și Dinastie.
Turnul de Asediu (unitatea specială a Rușilor) necesită acum 5000 populație pentru escortă entru a fi trimis în marșuri.

XIII. Modificări ale caracteristicilor unităților

1. Modificări ale Unităților de Infanterie

Purtător de lance – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 20 (a fost 10)
- Putere împotriva cavaleriei: 70 (a fost 50)
- Putere împotriva arcașilor: 40 (a fost 10)
- Putere împotriva clădirilor: 10
- Putere împotriva armelor de asediu: 20 (a fost 10)
- Viață: 60 (a fost 50)
- Rază: 2

Purtător de lance clădiri necesare deblocate:
Nivel 5 Unitate militară (a fost Unitate militară nivel 1)
Nivel 3 Fierărie (a fost Fierărie nivel 2)

Purtător de spadă – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 35 (a fost 30)
- Putere împotriva cavaleriei: 35 (a fost 15)
- Putere împotriva arcașilor: 35 (a fost 30)
- Putere împotriva clădirilor: 10
- Putere împotriva armelor de asediu: 35 (a fost 30)
- Viață: 100 (a fost 50)
- Rază: 1

Purtător de spadă clădiri necesare deblocate:
Nivel 3 Unitate militară (a fost Unitate militară nivel 1)
Nivel 3 Fierărie (a fost Fierărie nivel 2)

Luptător cu secure – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 70 (a fost 40)
- Putere împotriva cavaleriei: 20 (a fost 5)
- Putere împotriva arcașilor: 70 (a fost 40)
- Putere împotriva clădirilor: 10
- Putere împotriva armelor de asediu: 20 (a fost 40)
- Viață: 80 (a fost 40)
- Rază: 1

Luptător cu secure clădiri necesare deblocate:

Nivel 1 Unitate militară (fără schimbări)

Nivel 1 Fierărie (a fost Fierărie nivel 2)

Luptător cu buzdugan – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 20 (a fost 35)
- Putere împotriva cavaleriei: 70 (a fost 10)
- Putere împotriva arcașilor: 20 (a fost 35)
- Putere împotriva clădirilor: 10
- Putere împotriva armelor de asediu: 70 (a fost 35)
- Viață: 80 (a fost 40)
- Rază: 1

Luptător cu buzdugan clădiri necesare deblocate:

Nivel 3 Unitate militară (a fost Unitate militară nivel 5)

Nivel 1 Fierărie (a fost Fierărie nivel 2)

2. Modificări ale unităților de asediu:

Catapultă – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 180 (a fost 25)
- Putere împotriva cavaleriei: 150 (a fost 10)
- Putere împotriva arcașilor: 180 (a fost 25)
- Putere împotriva clădirilor: 100 (a fost 110)
- Putere împotriva armelor de asediu: 150 (a fost 25)
- Viață: 400
- Rază: 5

Catapultă clădiri necesare deblocate:

Nivel 8 Atelier (a fost Atelier nivel 10)

Nivel 12 Fierărie (cerință nouă)

Trebuchet – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 200 (a fost 25)
- Putere împotriva cavaleriei: 200 (a fost 10)
- Putere împotriva arcașilor: 200 (a fost 25)
- Putere împotriva clădirilor: 150 (a fost 90)
- Putere împotriva armelor de asediu: 200 (a fost 25)
- Viață: 500
- Rază: 5

Trebuchet clădiri necesare deblocate:

Nivel 12 Atelier (a fost Atelier level 15)

Nivel 14 Fierărie (cerință nouă)

3. Modificări ale Unităților de Cavalerie:

Călăreț arcaș – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 120 (a fost 100)
- Putere împotriva cavaleriei: 160 (a fost 40)
- Putere împotriva arcașilor: 140 (a fost 100)
- Putere împotriva clădirilor: 70
- Putere împotriva armelor de asediu: 120 (a fost 100)
- Viață: 160 (a fost 130)
- Rază: 4

Călăreț arcaș clădiri necesare deblocate:

Nivel 5 Atelier (a fost Atelier level 10)

Nivel 15 Unitate militară (fără schimbări)

Nivel 8 Grajduri (a fost Fierărie nivel 15)

Cavalerie ușoară – modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 150 (a fost 100)
- Putere împotriva cavaleriei: 100 (a fost 50)
- Putere împotriva arcașilor: 200 (a fost 100)
- Putere împotriva clădirilor: 0
- Putere împotriva armelor de asediu: 150 (a fost 100)
- Viață: 300 (a fost 200)
- Rază: 1

Cavalerie ușoară clădiri necesare deblocate:

Fără schimbări

Cavalerie grea – modificări ale statisticilor:

Fără schimbări

Cavalerie grea clădiri necesare deblocate:

Nivel 15 Fierărie (fără schimbări)

Nivel 12 Grajduri (a fost Grajduri nivel 11)

4. Modificări ale Unităților de Arcași:

Arcaș cu arc scurt - modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 30 (a fost 15)
- Putere împotriva cavaleriei: 10 (a fost 5)
- Putere împotriva arcașilor: 30 (a fost 15)
- Putere împotriva clădirilor: 20
- Putere împotriva armelor de asediu: 30 (a fost 15)
- Viață: 30 (a fost 15)
- Rază: 3

Arcaș cu arc scurt clădiri necesare deblocate:

Nivel 1 Unitate militară (fără schimbări)

Nivel 1 Fierărie (a fost Fierărie level 2)

Arbaletist modificări ale statisticilor:

Fără schimbări

Arbaletist clădiri necesare deblocate:
Nivel 8 Fierărie (a fost Fierărie nivel 10 și Atelier nivel 3)
Nivel 10 Unitate militară (a fost Unitate militară nivel 5)

Arcaș cu arc lung modificări ale statisticilor:
Fără schimbări
Arcaș cu arc lung clădiri necesare deblocate:
Nivel 5 Unitate militară (a fost Unitate militară nivel 1)
Nivel 5 Fierărie (a fost Fierărie nivel 2)

5. Modificări ale Unităților Speciale:

Nobil modificări ale statisticilor:

- Putere împotriva infanteriei: 500 (a fost 30)
- Putere împotriva cavaleriei: 500 (a fost 100)
- Putere împotriva arcașilor: 500 (a fost 30)
- Putere împotriva clădirilor: 10
- Putere împotriva armelor de asediu: 500 (a fost 30)
- Viață: 1000 (a fost 300)
- Rază: 1

Nobil clădiri necesare deblocate:
Fără schimbări