Tierras de Conquista

I. Nuevo Edificio — Fortaleza

La Fortaleza está construida por defecto a Nivel 1 y puede ser mejorada hasta Nivel 10. El desarrollo de este edificio proporciona las siguientes bonificaciones:

Nivel de la Fortaleza	Puntos de Clan por hora	Aumento de la producción de recursos	Aumento de la velocidad de entrenamiento de las unidades	Aumento de la ganancia de prestigio del caballero
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%

El precio en recursos para la construcción de cada nivel en mundos de velocidad x1(Normal) es:

Nivel de la Fortaleza	Oro	Hierro	Madera	Comida	Tiempo
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

Los edificios requeridos para la construcción de cada nivel de la Fortaleza son los siguientes:

Nivel de la Fortaleza	Edificios Requeridos
1	No hay edificios requeridos
2	Herrería nvl 4, Mercado nvl 4, Muralla nvl 4
3	Herrería nvl 8, Mercado nvl 8, Muralla nvl 6
4	Herrería nvl 12, Mercado nvl 11, Muralla nvl 8
5	Herrería nvl 15, Mercado nvl 14, Muralla nvl 10
6	Herrería nvl 16, Mercado nvl 17, Muralla nvl 12
7	Herrería nvl 17, Mercado nvl 19, Muralla nvl 14
8	Herrería nvl 18, Mercado nvl 21, Muralla nvl 16
9	Herrería nvl 19, Mercado nvl 23, Muralla nvl 18
10	Herrería nvl 20, Mercado nvl 25, Muralla nvl 20

Otra función de la Fortaleza es la posibilidad de contratar a un caballero de nivel 10 en caso de que no hayas alcanzado la cantidad máxima de caballeros para tu cuenta. (antes era una característica de la Taberna).
Por medio del deslizador puedes determinar la cantidad de ataques simultáneos y campañas de apoyo que puedes enviar. (antes era una característica de la Taberna). Las opciones son de 1 a 30. Cada nivel reduce la producción de Comida con 0.5%.
El máximo número permitido de Ataques y Campañas de apoyo se aumenta también por los Artefactos del Caballero y las bonificaciones de algunas Naciones (+20% más campañas que los trabajadores del Castillo permiten para los Bizancios, Japoneses, Persas).
La oportunidad de contratar parte de tu ejército derrotado (antes era una característica de la Taberna) de la Fortaleza es la siguiente:

Nivel del jugador	Precio	Ejército
1-6	Recursos dobles / 25 ducados/ 4 estrellas	80% hasta 400 Población
7-12	Recursos dobles / 50 ducados/ 8 estrellas	70% hasta 1000 Población
13-18	Recursos dobles / 100 ducados/ 17 estrellas	60% hasta 2000 Población
19-36	Recursos dobles / 200 ducados/ 35 estrellas	50% hasta 4500 Población

El número de Ejército se determina del Ejército perdido en las Batallas como Defensor de un Castillo en las últimas 48 horas (el jugador contrata el mismo tipo de Unidades que el que ha perdido). Al usar esta opción, todos los archivos de pérdidas se eliminan. Al ser conquistado un castillo, los archivos de pérdidas se eliminan.
Al ajustar el nivel de la Fortaleza, éste se aplica a todos los Castillos del jugador.
El número de los Ataques y Apoyos también se aplica a todos los Castillos del jugador.
El jugador no puede reducir el nivel de su Fortaleza si tiene más Campañas activas que el nivel deseado más bajo de la Fortaleza permite.

II. Clasificaciyn de Clan

La Clasificación de Clan se determina de los niveles construidos de todas las Fortalezas en los Castillos que gobiernan todos los miembros del clan. Por cada hora en la que un miembro del clan tiene este edificio construido a nivel 6 o más alto, el Clan recibe puntos. La cantidad de puntos por hora depende del nivel del Edificio tal y como está descrito abajo en el punto X de este documento. Los puntos de clan de la Fortaleza se añaden cada hora.

III. Cambios en el Clan

Los líderes de Clan ya no podrán crear sublanes. El número máximo de miembros de un clan ha sido limitado para crear competencia entre los jugadores. Las misiones de Clan han sido eliminadas.

IV. Nuevo Tipo de Campaca — Campaca de Asentamiento

Esta campaña permite a los jugadores crear un nuevo castillo sobre las coordenadas libres del mapa. Todos los edificios en el castillo recién creado están a nivel 0, excepto la Fortaleza que inicia a nivel 1. Para crear exitosamente un castillo tienes que cumplir con los siguientes requisitos:

Castillo que será fundado	Población de Escolta	Recursos Requeridos
2do castillo	1 noble + 2000 población	5000 de cada recurso
3er castillo	1 noble + 4000 población	10000 de cada recurso
4to castillo	1 noble + 6000 población	15000 de cada recurso
5to castillo	1 noble + 8000 población	20000 de cada recurso
6to castillo	1 noble + 10000 población	25000 de cada recurso
7mo castillo	2 nobles + 12000 población	30000 de cada recurso
8vo castillo	2 nobles + 14000 población	35000 de cada recurso
9no castillo	2 nobles + 16000 población	40000 de cada recurso
10mo castillo	2 nobles + 18000 población	45000 de cada recurso
11mo castillo	2 nobles + 20000 población	50000 de cada recurso

Ojo: Los Nobles y la población de escolta se pierden después de la construcción de un castillo nuevo

Las cantidades de recursos enumeradas arriba se refieren a mundos de velocidad x1 (Normal). En mundos de velocidad más alta, las cantidades requeridas son las siguientes:

Recursos Requeridos para la Campaña de Asentamiento en los Mundos rápidos
Mundos de velocidad 1x y 2x - Recursos requeridos de acuerdo con la tabla de arriba
Mundos de velocidad 3x y 4x - 2x Recursos requeridos de acuerdo con la tabla de arriba
Mundos de velocidad 5x y 6x - 3x Recursos requeridos de acuerdo con la tabla de arriba
Mundos de velocidad 7x y 8x - 4x Recursos requeridos de acuerdo con la tabla de arriba
Mundos de velocidad 9x y 10x - 5x Recursos requeridos de acuerdo con la tabla de arriba

Ejemplo:
Si estás jugando en un mundo de velocidad x5 y quieres fundar tu quinto castillo tienes que enviar la siguiente cantidad de recursos junto con la campaña:

1 noble + 8000 8000 población de escolta, así como 60 000 de todos los tipos de recursos (3 x 20 000)
El tipo y la cantidad de las unidades de la población de escolta deben ser las siguientes:

Tipo de Unidades de Escolta	Cantidad
Piqueros	100
Soldados espada	100
Soldados hacha	100
Soldados maza	100
Soldados de Arco pequeño	200
Soldados de Arco grande	300
Ballesteros	300
Mensajeros veloces	50
Caballería Ligera	50
Caballería Pesada	50
Caballería de Arqueros	20
Tarán	20
POBLACIÓN TOTAL	**2000**

Ejemplo:
Si quieres fundar tu quinto castillo la población de escolta será 8000, lo que equivale a 4 veces las unidades mencionadas arriba. Esto significa que tienes que multiplicar la cantidad de las unidades mencionadas arriba por 4.
Para fundar exitosamente un castillo es necesario que las coordenadas escogidas sean libres y que no haya castillos, campamentos u otros obstáculos.
Además, la Orden del jugador debe permitirle poseer otro castillo.
La duración máxima de una Campaña de asentamiento es de 1 hora sin importar si ha usado la motivación de velocidad.
La campaña requiere diferentes cantidades de todos los recursos, población de escolta y Noble(s). Tanto los recursos, como el ejército y el noble desaparecen si la Campaña de asentamiento tiene éxito (el lugar en el mapa sigue libre cuando la campaña lo alcance).
Cuando el castillo esté fundado tiene una Lealtad inicial de 3000.
No se puede enviar una Campaña de asentamiento de un castillo con menos de 3000 Lealtad.

Si la lealtad de un castillo cae bajo 3000 y hay una Campaña de asentamiento en progreso, la campaña regresará instantáneamente para proteger el castillo.

V. Nuevo Consejero

El consejero ahora pasará por los conceptos básicos del juego antes de permitir al jugador que empiece a jugar realmente en el mundo de Los Khanes.

Después de cumplir el tutorial el jugador escogerá la Nación con la que va a jugar, su posición en el Mapa y su castillo será situado en el mapa global del juego.

VI. Nuevas Misiones

Hay más de 260 misiones nuevas que te ayudarán y guiarán por el camino del desarrollo de tu cuenta. Cada misión te concederá un premio al cumplirla. Los premios posibles son suscripción VIP, ejército, recursos, ducados, artefactos, etc.
En caso de que seas un jugador principiante, las misiones te ayudarán a familiarizarte con el juego y aprender a jugar.
Puedes encontrar las misiones al hacer click en el dibujo que se encuentra debajo del retrato de tu héroe.
Las misiones no son obligatorias, pero te recomendamos encarecidamente que no las ignores. Si no estás seguro cómo desarrollar tu castillo, las misiones te darán buenas sugerencias durante todo el juego.
Después de reclamar el premio de una misión, ésta se considera completada. De esta manera siempre puedes comprobar cuáles misiones has cumplido hasta el momento.

VII. Nueva Habilidad de Naciyn

La habilidad Conquistador ha sido eliminada y reemplazada por una nueva – Capataz. La habilidad reduce el tiempo necesario para entrenar TODOS los tipos de unidades. La habilidad Capataz es vital para todos los soberanos, tanto al recuperarse de una Guerra, como al prepararse para ataques futuros. Con la nueva habilidad procuramos hacer el juego más dinámico e interesante.

Cómo realmente funciona la bonificación: Por ejemplo, si a cierta etapa del juego cierta unidad se entrena en 10 minutos y tú desarrollas la habilidad Capataz a nivel Avanzado, la unidad se entrenará 20% más rápido. El tiempo necesario para entrenar la unidad se reducirá a 8 minutos.
Ojo: Lo mismo aplica a todos los tipos de unidades incluso las especiales.

Bonificación en la velocidad de entrenamiento para cada nivel de la habilidad **Capataz**:
Aprendiz: 10%
Avanzado: 20%
Maestro: 30%

VIII. Modificaciones en las Habilidades de Otras Naciones

Con el propósito de mejorar el equilibrio del juego y arreglar algunas faltas en la determinación de las bonificaciones de las habilidades, hemos hecho los siguientes cambios:

Cambios en la habilidad Guerrero:

- Aprendiz 10% (antes 5%)
- Avanzado 25% (antes 15%)
- Maestro 40% (antes 30%)

Cambios en la habilidad Caballero:

- Aprendiz 10% (antes 20%)
- Avanzado 25% (antes 30%)
- Maestro 40% (Sin cambio)

Cambios en la habilidad Defensor:

- Aprendiz 10% (Sin cambio)
- Avanzado 20% (antes 15%)
- Maestro 30% (Sin cambio)

IX. Cambios en los edificios

Algunos edificios tendrán diferentes requisitos para ser construidos. Los edificios que se someten a tales cambios son:

El Cuartel ahora va a requerir:
Herrería nivel 1 (antes Herrería nivel 2)
Mercado nivel 2 (antes mercado nivel 3)

La Orden ahora va a requerir:
Herrería nivel 17 (sin cambio)
Cuartel nivel 20 (sin cambio)
Cuadra nivel 15 (sin cambio)
Viviendas nivel 25 (antes Hospital militar nivel 5)

X. Cambios en la Restriccyn de Castillos de la Orden

Con el objetivo de una determinación mejor y más justa de la cantidad de castillos que el jugador puede tener en un determinado momento, hemos hecho los siguientes cambios:
Orden nivel 1 – permite al jugador gobernar 2 castillos (sin cambio)
Orden nivel 2 – permite al jugador gobernar 4 castillos (antes 5 castillos)
Orden nivel 3 – permite al jugador gobernar 8 castillos (antes 10 castillos)
Orden nivel 4 – permite al jugador gobernar 11 castillos (sin cambio)

XI. Artefactos

Los caballeros adquieren artefactos de las misiones y los logros. Hay 5 tipos de artefactos dependiendo del lugar donde pueden ser equipados: Cabeza, Pecho, Mano derecha, Mano izquierda y Consumibles.
Cada artefacto puede tener entre 1 y 3 bonificaciones.
Aquí tienes una lista de los diferentes tipos de bonificaciones que se pueden incorporar a un artefacto:
1) Aumento de la Carga de una Unidad Aleatoria;
2) Aumento de los Puntos de Salud de una Unidad Aleatoria;
3) Reducción de los Puntos de Salud de una Unidad Aleatoria del Oponente;
4) Aumento del Ataque contra todos los tipos de Unidades de una Unidad Aleatoria;
5) Reducción del Ataque contra todos los tipos de Unidades de una Unidad Aleatoria del Oponente;
6) Bonificaciones que aumentan el efecto de la Habilidad de la Nación;
7) Bonificaciones que disminuyen el efecto de la Habilidad de la Nación del enemigo;
8) Bonificaciones relacionadas a las estadísticas del Caballero;
9) Consumibles y otros;

Además, por más alto que sea el nivel de prestigio del caballero, mejores artefactos encontrará. Por favor, recuerda que la única manera de encontrar artefactos son las misiones.

XII. Otros Cambios

Los Castillos Fantasma han sido eliminados. La clasificaión de clan ahora se determina por un sistema nuevo que está basado en los puntos ganados de los niveles de los edificios construidos.
Debido a la duplicidad de objetivos entre logros y misiones los antiguos han sido eliminados.
El Caballero no puede equipar o remover artefactos mientras está en misión, campaña, herido de muerte, no está asignado a castillo o está cambiándose de castillo.
El número máximo de edificios en la cola de edificios ha sido aumentado a 2 (era 1) y 4 para los usuarios VIP (era 3).
Los mensajes relacionados al Caballero ahora se reciben en una categoría nueva – Caballeros y Dinastía.
La Torre de Aseio (la unidad especial de Los Rusos) ahora requiere 5000 población de escolta para ir a una campaña.

XIII. Cambios en las Unidades

1. Cambios en las Unidades de Infantería

Cambios en las estadísticas del **Piquero**:

- Fuerza contra infantería: 20 (antes 10)
- Fuerza contra caballería: 70 (antes 50)
- Fuerza contra arqueros: 40 (antes 10)
- Fuerza contra edificios: 10
- Fuerza contra máquinas de asedio: 20 (antes 10)
- Vida: 60 (antes 50)
- Alcance: 2

Edificios requeridos para desbloquear el **Piquero**:

Cuartel nivel 5 (antes Cuartel nivel 1)

Herrería nivel 3 (antes Herrería nivel 2)

Cambios en las estadísticas del **Soldado espada**:

- Fuerza contra infantería: 35 (antes 30)
- Fuerza contra caballería: 35 (antes 15)
- Fuerza contra arqueros: 35 (antes 30)
- Fuerza contra edificios: 10
- Fuerza contra máquinas de asedio: 35 (antes 30)
- Vida: 100 (antes 50)
- Alcance: 1

Edificios requeridos para desbloquear el **Soldado espada**:

Cuartel nivel 3 (antes Cuartel nivel 1)

Herrería nivel 3 (antes Herrería nivel 2)

Cambios en las estadísticas del **Soldado hacha**:

- Fuerza contra infantería: 70 (antes 40)
- Fuerza contra caballería: 20 (antes 5)
- Fuerza contra arqueros: 70 (antes 40)
- Fuerza contra edificios: 10
- Fuerza contra máquinas de asedio: 20 (antes 40)
- Vida: 80 (antes 40)
- Alcance: 1

Edificios requeridos para desbloquear el **Soldado hacha**:

Cuartel nivel 1 (sin cambio)

Herrería nivel 1 (antes Herrería nivel 2)

Cambios en las estadísticas del **Soldado maza**:

- Fuerza contra infantería: 20 (antes 35)
- Fuerza contra caballería: 70 (antes 10)
- Fuerza contra arqueros: 20 (antes 35)
- Fuerza contra edificios: 10
- Fuerza contra máquinas de asedio: 70 (antes 35)
- Vida: 80 (antes 40)
- Alcance: 1

Edificios requeridos para desbloquear el **Soldado Maza**:

Cuartel nivel 3 (antes Cuartel nivel 5)

Herrería nivel 1 (antes Herrería nivel 2)

2. Cambios en las Unidades de Asedio:

Cambios en las estadísticas de la **Catapulta**:

- Fuerza contra infantería: 180 (antes 25)
- Fuerza contra caballería: 150 (antes 10)
- Fuerza contra arqueros: 180 (antes 25)
- Fuerza contra edificios: 100 (antes 110)
- Fuerza contra máquinas de asedio: 150 (antes 25)
- Vida: 400
- Alcance: 5

Edificios requeridos para desbloquear la **Catapulta**:

Taller nivel 8 (antes Taller nivel 10)

Herrería nivel 12 (nuevo requisito)

Cambios en las estadísticas del Fundíbulo:

- Fuerza contra infantería: 200 (antes 25)
- Fuerza contra caballería: 200 (antes 10)
- Fuerza contra arqueros: 200 (antes 25)
- Fuerza contra edificios: 150 (antes 90)
- Fuerza contra máquinas de asedio: 200 (antes 25)

- Vida: 500
- Alcance: 5

Edificios requeridos para desbloquear el **Fundíbulo**:

Taller nivel 12 (antes Taller nivel 15)

Herrería nivel 14 (nuevo requisito)

3. Cambios en las Unidades de Caballería:

Cambios en las estadísticas de la **Caballería de Arqueros**:

- Fuerza contra infantería: 120 (antes 100)
- Fuerza contra caballería: 160 (antes 40)
- Fuerza contra arqueros: 140 (antes 100)
- Fuerza contra edificios: 70
- Fuerza contra máquinas de asedio: 120 (antes 100)
- Vida: 160 (antes 130)
- Alcance: 4

Edificios requeridos para desbloquear la **Caballería de Arqueros**:

Taller nivel 5 (antes Taller nivel 10)

Cuartel nivel 15 (sin cambio)

Cuadra nivel 8 (antes Herrería nivel 15)

Cambios en las estadísticas de la **Caballería Ligera**:

- Fuerza contra infantería: 150 (antes 100)
- Fuerza contra caballería: 100 (antes 50)
- Fuerza contra arqueros: 200 (antes 100)
- Fuerza contra edificios: 0
- Fuerza contra máquinas de asedio: 150 (antes 100)
- Vida: 300 (antes 200)
- Alcance: 1

Edificios requeridos para desbloquear el **Caballría Ligera**:

Sin cambio

Cambios en las estadísticas de la **Caballería Pesada**:

Sin cambio

Edificios requeridos para desbloquear la **Caballería Pesada**:

Herrería nivel 15 (sin cambio)

Cuadra nivel 12 (antes Cuadra nivel 11)

4. Cambios en las Unidades de Arquería:

Cambios en las estadísticas del **Soldado de Arco pequeño**:

- Fuerza contra infantería: 30 (antes 15)
- Fuerza contra caballería: 10 (antes 5)
- Fuerza contra arqueros: 30 (antes 15)
- Fuerza contra edificios: 20
- Fuerza contra máquinas de asedio: 30 (antes 15)
- Vida: 30 (antes 15)

- Alcance: 3

Edificios requeridos para desbloquear el **Arquero de Arco pequeño**:
Cuartel nivel 1 (sin cambio)
Herrería nivel 1 (antes Herrería nivel 2)

Cambios en las estadísticas del **Ballestero**:
Sin cambio
Edificios requeridos para desbloquear el **Ballestero**:
Herrería nivel 8 (antes Herrería nivel 10 y Taller nivel 3)
Cuartel nivel 10 (antes Cuartel nivel 5)

Cambios en las estadísticas del **Soldado de Arco grande**:
Sin cambio
Edificios requeridos para desbloquear el **Soldado de Arco grande**:
Cuartel nivel 5 (antes Cuartel nivel 1)
Herrería nivel 5 (antes Herrería nivel 2)

5. Cambios en las Unidades Especiales:

Cambios en las estadísticas del **Noble**:

- Fuerza contra infantería: 500 (antes 30)
- Fuerza contra caballería: 500 (antes 100)
- Fuerza contra arqueros: 500 (antes 30)
- Fuerza contra edificios: 10
- Fuerza contra máquinas de asedio: 500 (antes 30)
- Vida: 1000 (antes 300)
- Alcance: 1

Edificios requeridos para desbloquear el **Noble**:
Sin cambio