

Khan Wars 7: Sangue e Gloria

7.1 Release Notes

Nuova provincia. Miniere e Campi connessi ai castelli (solo nei mondi NUOVI)

Nuove miniere e campi mercenari nella provincia sono stati aggiunti al gioco. Appaiono intorno ai castelli del giocatore sulla mappa del mondo e nella provincia quando altri criteri sono completati. Si accedono tramite la provincia del castello. L'attacco contro una miniera o un campo, blocca il funzionamento della struttura o in altre parole – diventano saccheggianti. Durante un saccheggio le miniere e i campi non si possono usare. Devono essere riparati affinché riprendano il loro lavoro. Dopo la riparazione, saranno messi in una protezione momentanea che dura qualche ora. Il processo della riparazione si può accelerare usando monete d'oro. Inoltre, i Cavalieri possono aiutare con questo.

Le miniere forniscono un bonus all'introito di un certo tipo di risorsa del castello a cui appartiene. I campi mercenari danno accesso all'addestramento un tipo di unità di ogni categoria – fanteria, arcieri, cavalleria, macchine d'assedio e unità speciali. Tutti i campi in un castello sono diversi - addestrano unità diverse. L'addestramento succede allo stesso modo come negli altri edifici nel castello, ma con bonus maggiori sulla velocità del processo.

Si può avere solo una miniera per castello e tre campi mercenari. Quando appaiono si devono "scoprire" prima di diventare utilizzabili. Quando un castello viene abbandonato o conquistato, i campi e le miniere vengono risettati e si devono scoprire di nuovo. Il processo della scoperta capita tramite missione del Cavaliere.

Ogni miniera/ campo mercenario può essere perfezionato per far aumentare il bonus che dà. Questo accade tramite loro interfaccia nella provincia. Ogni perfezionamento ha un requisito diverso che deve essere completato prima di iniziare un perfezionamento. I perfezionamenti si possono velocizzare usando monete.

I giocatori sono premiati con un nuovo castello al raggiungimento di certi livelli (solo nei mondi NUOVI)

I giocatori nei mondi con settaggi "Nuovi" (mondi 20-37) riceveranno un nuovo castello quando raggiungono livelli 10, 15 e 20 (3 castelli gratuiti in totale).

I Castelli dei giocatori Attivi non si potranno conquistare (solo nei mondi NUOVI)

Nei mondi con settaggi "Nuovi" (mondi 20-37) non sarà più possibile conquistare il castello di un giocatore attivo. Da ora in poi si potranno conquistare solo i castelli dei giocatori inattivi.

Nuove tecnologia, mechaniche e arte della mappa

Abbiamo creato una mappa completamente nuova usando nuova tecnologia. E ottimizzata per i dispositivi mobili. Abbiamo rinnovat non solo l'arte, ma abbiamo aggiunto dynamic loading e alcune nuove caratteristiche come la possibilità di vedere il percorso delle campagne, informazioni per esse e i loro bersagli, zoom verso la mini mappa, invio di campagne istantanee (interfaccia per invio di campagne da 1 passo). Le vecchie funzionalità sono rimaste tranne la dimostrazione degli eventi globali, la panoramica dei resti di battaglia (la caratteristica rimane accessibile dalla Panoramica Giocatore).

Successi

E' creato nuovo sistema di Successi che conta la maggior parte delle attività quotidiane dei giocatori e li premia quando viene raggiunto un traguardo. Ci sono tre livelli di ogni realizzazione, dove le tappe e anche i premi sono aumentati. I successi si vedono nel Consigliere e nei profili dei giocatori.

Sistema di Baby-Sitting

Baby-Sitting is a system which lets a player to take care of other players account while he is absent or has some troubles entering the game. It works in a way where one player is considered a Sitter (the person who takes care of the account) and another as Baby (the person who is absent). The system is limited to allow only one player to be a Baby to one Sitter, but one player can Sit two Babies. The Sitting has different access permission and some limitations, such as spending or purchasing paid currency. Nota, che il Baby-Sitting è limitato all'interno di un clan e funziona solo tra i membri del clan che sono superiori a livello 10.

Nuovo sistema Multi-Accounting (giocatori che condividono indirizzo IP)

Abbiamo aggiunto sistema Multi-accounting che permette a due giocatori di affermare che condividono l'indirizzo IP (proibito dalle regole se non specificato), in modo che non vengano puniti. La funzione limita le campagne tra quei giocatori e le azioni simultanee nei confronti di terze persone.

L'edificio Caserma si divide in Caserma e Area di Tiro con l'Arco

L'edificio Caserma diventerà due edifice – Caserma per addestramento di fanteria e Area di Tiro con l'Arco – per arcieri.

Aggiornamento dell'ottenere di Esperienza

Il guadagno di esperienza dalla formazione di unità è aumentato col 50% e quello dell'esperienza da battaglie diminuisce col 50%. Il cambiamento è fatto per negare le iniezioni di esperienza tramite battaglie falsi.

Contribuzione di Punti Clan per giocatore alla pagina del Clan

La Contribuzione dei Punti Clan ora si vede per ogni membro alla pagina del clan. Visibile solo per i membri del Clan.

Punti Clan connessi al giocatore

La Contribuzione dei Punti Clan ora è connessa a ogni membro del clan, quindi se un giocatore lascia il suo clan o viene cacciato via da esso, i punti che ha contribuito al clan, saranno tolti e persi per sempre.

Membri del Clan non potranno più attaccarsi

Per impedire le iniezioni di esperienza più ovvie, abbiamo disabilitato gli attacchi tra i membri dello stesso clan.

Testi dai giocatori tolti (per evitare abusi)

Tutte le caratteristiche e campi testuali che fornivano la possibilità di inserire un testo personalizzato sono stati rimossi. Cioè: Informazione del giocatore, Informazioni del Castello, Informazioni multi-accounting e cambio nome del Cavaliere.

La funzione cambia nome del Castello rimanga, ma ha un'altra caratteristica (spiegata qui di seguito).

Nomi personalizzati dei Castelli (per evitare abusi)

I nomi dei Castelli rinominati ora sono nascosti dagli altri giocatori, solo il proprietario Castello può vedere il nome personalizzato. Per gli altri giocatori i castelli sono denominati col nome del loro proprietario .

Limitazione delle ore giornaliere in linea

Le ore massime di gioco permesse al gioco sono state rimosse.

Aggiornamento del consume di cibo in campi

I Campi non consumeranno più cibo ogni 10 minuti in base alla popolazione del campo, ma metteranno una "punizione" sul 10% del reddito di cibo al castello da cui sono state inviate, mentre il campo è attivo. La punizione è per ogni campagna di campo attiva.

I Campi restano fino a 24 ore

Ora I Campi ritorneranno automaticamente entro 24 ore, invece di 120.

Nuovo sistema di notifiche

Abbiamo aggiunto nuove notifiche per eventi come guadagno di livello, guadagno di livello del cavaliere, guadagno di un nuovo castello, completamento di successo. Ci sono due tipi di notifiche:

- Notifiche Flash– mostrati per un breve tempo in basso allo schermo, breve testo. Includono eventi che non richiedono interazione col giocatore (completamento di successo, guadagno di livello del giocatore / cavaliere).
- Messaggi – si vede un'icona sotto il menù a discesa destro, si vede un contatore delle nuove notifiche ricevute. Richiedono interazioni col giocatore come l'apertura di link (guadagno di livello del giocatore / cavaliere, guadagno di un nuovo castello, miniera da scoprire, ecc).

Log degli Eventi

Nuovo log degli eventi per ridurre la quantità di notifiche che si ricevono nei. Questi sono tutti i messaggi provenienti da categorie Campagne Arrivate, Cavalieri e Dinastia, Mercato e Matrimonio.

Aggiornamento profile del Giocatore

Nuovo design dei profili dei giocatori. Le medaglie settimanali e le coppe dalle classifiche ora si vedranno alla stessa pagina delle alter info sul giocatore. Anche i successi si vedranno nel profilo del giocatore.

L'edificio Ordine a livello 1 è richiesto per abbandonare un castello

Aggiornamento dei requisiti dell'edificio Ordine

Bot Captcha tolto

Guarigione dell'esercito e Guarigione Istantanea (solo nei mondi NUOVI)

L'opzione a pagamento per la costruzione e la guarigione istantanee di unità dell'esercito è aggiornata per lavorare in base alla popolazione in coda al posto del tempo totale. Così l'opzione avrà lo stesso costo indipendentemente dai bonus e dai potenziamenti degli edifici.

Spinta delle Risorse Istantanea (solo nei mondi NUOVI)

L'opzione a pagamento per spinta della produzione del castello ora cambia a seconda le velocità del mondo. Ora darà più giorni di spinta nei mondi lenti.

Costruzione Istantane e Perfezionamento Istantaneo

Questi opzioni a pagamento sono cambiati a seconda la velocità del mondo. Ora sono meno costose per minuto nei mondi lenti.

Cambio della durata e dei premi delle Missioni dei Cavalieri

La durata e i premi delle missioni dei Cavalieri sono diversi per le diverse velocità dei mondi. La velocità del mondo beta è x10 e la velocità delle missioni del cavaliere dopo il primo tutorial sono fra 10 e 30 minuti.