Informbciyk a Khan Wars 4.5 verziyryl

I. Uj nüp hozzbadva — Perzsbk

A perzsa nép bónuszai:

- +10% fémtermelés
- 10% olcsóbb Íjászok
- 10% gyorsabb Ostromgép készítés
- 20% több hadjárat
- 20% nagyobb Fal elleni sebzés
- Perzsa speciális egység: Kamangir

A Kamangir statisztikája:

- Gyalogság elleni támadás: 250
- Lovasság elleni támadás: 250
- Íjászok elleni támadás: 300
- Ostromgépek elleni támadás: 100
- Épületek elleni támadás: 50
- Életpontjai: 500
- Lőtáv: 5
- Sebesség: 15
- Népesség: 10
- Teherszállítás: 60
- Speciális képesség: +0.5% Íjász képesség, legfeljebb 66% (70% a 3-as szintű fejlesztésekkel)

Megjegyzüs: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Íjász és Védő; a Kamangir bónusza az Íjász képességhez minden kör elején lesz kiszámítva.

A Kamangir speciális egység ára: 150 arany, 300 fém, 250 fa, 150 élelem

1. Szint Kamangir fejlesztés ára: időtartam: 10 óra, 20000 arany, 25000 fém, 15000 fa, 20000 élelem
2. Szint Kamangir fejlesztés ára: időtartam: 15 óra, 25000 arany, 32500 fém, 17500 fa, 25000 élelem
3. Szint Kamangir fejlesztés ára: időtartam: 20 óra, 30000 arany, 40000 fém, 20000 fa, 30000 élelem

II. Nüp vbltozbsok:

- **Változások a japán népnél**

  Japán nép bónuszai:

  - 20% olcsóbb Nemes & Speciális egység kiképzés (10% helyett)

Változások a Szamuráj statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 300 (100 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 300 (100 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 400 (180 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 450 (200 helyett)
- Életpontjai: 500 (700 helyett)
- Sebesség: 15 (10 helyett)
- Népesség: 5 (10 helyett)
- Teherszállítás: 25 (30 helyett)

Megjegyzüs: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;
A Szamuráj speciális egység ára: 250 arany (150 helyett), 250 fém, 150 fa (50 helyett), 100 élelem

- **Változások az arab népnél**

  Arab nép bónuszai:

  - Hozzáadott bónusz: 20%-kal erősebb Fal

Változások a Mujahideen statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 400 (115 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 200 (90 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 400 (115 helyett)
- Teherszállítás: 25 (35 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 300 (115 helyett)
- Életpontjai: 500 (310 helyett)
- Sebesség: 15 (10 helyett)

Megjegyzüs: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;

- **Változások a magyar népnél**

  A magyar nép bónuszai:

  - 10% gyorsabb gyalogság kiképzés (10% olcsóbb gyalogság kiképzés helyett)
  - Hozzáadott bónusz: 10% gyorsabb lovasság kiképzés

Változások a Lovas statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 500 (250 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 250 (125 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 500 (250 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 500 (250 helyett)
- Életpontjai: 500 (310 helyett)
-

Megjegyzüs: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Huszár (Harcos helyett) és Védő;

- **Változások a mongol népnél**

  A mongol nép bónuszai:

- 10% gyorsabb fejlesztés minden egységnek: most a Veterán fejlesztés időtartamára is vonatkozik, de csak akkor, ha a Veterán fejlesztés nyersanyaggal lesz kifizetve.

Változások a Chengiz Khan Testőr statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 450 (150 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 300 (100 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 400 (200 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 500 (250 helyett)
- Életpontjai: 500 (400 helyett)
- Kiképzés időtartama: 45 perc (1 óra helyett)

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;

- **Változások a germán népnél**

  Változások a Német lovag statisztikájában:

- Kiképzés időtartama: 45 perc (1 óra helyett)
- Teherszállítás: 25 (15 helyett)

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;
A Német lovag speciális egység ára: 150 arany, 300 fém (500 helyett), 100 fa, 200 élelem

- **Változások a frank népnél**

  A frank nép bónuszai:

- 10% olcsóbb fejlesztés minden egységnek: most a Veterán fejlesztés árára is vonatkozik, de csak akkor, ha a Veterán fejlesztés nyersanyaggal lesz kifizetve.

Változások a Csatabárdos statisztikájában:
- Nincsen változás a statisztikában
Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;
A Csatabárdos speciális egység ára: 150 arany (0 helyett), 300 fém, 300 fa, 150 élelem

- **Változások a bolgár népnél**

  Változások a Tangra papja statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Életpontjai: 500 (250 helyett)
- Teherszállítás: 25 (5 helyett)

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;
A Tangra papja speciális egység ára: 400 arany (500 helyett), 100 fém, 100 fa, 200 élelem (20 helyett)

- **Változások a brit népnél**

  A brit nép bónuszai:

- 10% olcsóbb fejlesztés minden egységnek: most a Veterán fejlesztés árára is vonatkozik, de csak akkor, ha a Veterán fejlesztés nyersanyaggal lesz kifizetve.

Változások a Dobos statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 100 (30 helyett)
- Életpontjai: 500 (250 helyett)
- Teherszállítás: 25 (10 helyett)
- Speciális képesség: +0.5% Vezérség képesség, de legfeljebb 36% (40% helyett) (40% a 3-as szintű fejlesztésekkel (44% helyett))

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;
A Vezérség képesség szintén hatással van erre az egységre, az egység bónusza a képességhez minden kör elején lesz kiszámítva, és nem csak egyszer a harc elején.
A Dobos speciális egység ára: 350 arany (650 helyett), 100 fém (50 helyett), 100 fa (50 helyett), 200 élelem

- **Változások a gót népnél**

  A gót nép bónuszai:

- 10% olcsóbb fejlesztés minden egységnek: most a Veterán fejlesztés árára is vonatkozik, de csak akkor, ha a Veterán fejlesztés nyersanyaggal lesz kifizetve.

Változások a Huskarle statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 400 (180 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 250 (50 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 320 (120 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 320 (120 helyett)
- Életpontjai: 500 (450 helyett)
- Teherszállítás: 25 (15 helyett)
- Speciális képesség: +0.5% Védő képesség, de legfeljebb 40% (35% helyett) (45% a 3-as szintű fejlesztésekkel (39% helyett))

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Harcos és Védő;

- **Változások az orosz népnél**

  Az orosz nép bónuszai:

- 10% gyorsabb fejlesztés minden egységnek: most a Veterán fejlesztés időtartamára is vonatkozik, de csak akkor, ha a Veterán fejlesztés nyersanyaggal lesz kifizetve.

Változások az Ostromtorony statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 450 (350 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 350 (250 helyett)
- Íjászok elleni támadás: 450 (350 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 250 (100 helyett)
- Életpontjai: 500 (450 helyett)
- Teherszállítás: 200 (0 helyett)
- Speciális képesség: +0.5% (0.4% helyett) Ostrom képesség, de legfeljebb 40% (35% helyett) (45% a 3-as szintű fejlesztékkel (38% helyett))

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Ostrom (Harcos helyett) és Védő;

- **Változások a bizánci népnél**

  A bizánci nép bónuszai:

- 10% gyorsabb fejlesztés minden egységnek: most a Veterán fejlesztés időtartamára is vonatkozik, de csak akkor, ha a Veterán fejlesztés nyersanyaggal lesz kifizetve.

Változások a Szerzetes statisztikájában:

- Gyalogság elleni támadás: 200 (30 helyett)
- Lovasság elleni támadás: 30
- Íjászok elleni támadás: 60 (30 helyett)
- Ostromgépek elleni támadás: 60 (30 helyett)
- Életpontjai: 80 (210 helyett)
- Népesség: 2 (8 helyett)
- Kiképzés időtartama: 45 perc (1 óra helyett)
- Hatótáv: 3 (1 helyett); (4 hatótáv a 3-as szintű fejlesztésekkel)
- Teherszállítás: 25 (was 5)
- Speciális képesség: +0.1% Oktatás képesség (Gyógyító helyett), de legfeljebb 26% (30% a 3-as szintű fejlesztésekkel)

Megjegyzés: Népképességek, amelyek hatással vannak az egység statisztikájára: Íjász (Harcos helyett) és Védő;

A speciális egységek Oktatás képesség bónusza a csata végén lesz kiszámítva, a csatát túlélő Szerzetesek száma alapján.

A Szerzetes speciális egység ára: 100 arany (400 helyett), 250 fém (50 helyett), 300 fa (100 helyett), 150 élelem

III. Vbltozbsok a Vezürsüg nemzetküpessügnül

A Vezérség nemzetképesség most már minden kör elején alkalmazva lesz ahelyett, hogy csak a harc kezdete előtt számlálódna, ezzel jelentősen növelve az egységek menekülésének az esélyét és az elmenekült egységek számát.
Vezérség képesség működése: a két játékos a Vezérség képesség százalékainak közötti külömbség megosztva 5-el. Az eredmény 50% és 100%-a lesz a menekülő hadsereg száma minden kör végén. A menekülő egységek típusa véletlenszerű.

Például:
A játékosnak 30% Vezérség képessége van
B Játékosnak 10% Vezérség képessége van
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% a 4%-ból = 2%, 100% a 4%-ból = 4%
A harc mindegyik köre végén a B Játékos túlélő hadseregének 2-4%-a menekülni fog.

IV. 12 Lovagküpessügek hozzbadva

Elért presztízs szintenként a Lovagok 1 képességpontot kapnak, minden ötödik szintenként 2 pontot, minden harmadik szintenként pedig 3 képességpontot kapnak.
Ezeket a pontokat arra lehet használni, hogy a lovagképességeket növelje a játékos legfeljebb 40es szintre.

Minden lovagtípus rendelkezésére áll 3 új képesség:

Tbbornagy:

- Gyalogság életpontjai - Növeli a Gyalogság életpontjait 0.5%-kal elosztott pontonként, de legfeljebb 20%-ig
- Betakarítás rakománya - Növeli a betakarítási hadjáratok rakományát 0.3%-kal elosztott pontonként, de legfeljebb 12%-ig
- Épületrombolás - Növeli a támadási hadjáratok maximális rombolási esélyét 0.2%-kal eloszlott pontonként, de legfeljebb 0.8%-ig

Fyldesъr:

- Torony népessége - Növeli a Torony befogadó képességét 1%-kal eloszlott pontonként, de legfeljebb 40%-ig
- Fal ereje - Növeli a Fal életpontjait és rombolási képességét 1%-kal eloszlott pontonként, de legfeljebb 40%-ig
- Raktárak kapacitása - Növeli a Raktárak nyersanyag-kapacitását 0.25%-kal eloszlott pontonként, de legfeljebb 10%-ig

Kereskedő:

- Kereskedő rakománya - Növeli a kereskedők teherszállító képességét 1%-kal eloszlott pontonként, de legfeljebb 40%-ig
- Hadsereg rakománya - Növeli az egységek teherszállító képességét 0.3%-kal eloszlott pontonként, de legfeljebb 12%-ig
- Ostrom életpontjai - Növeli az Ostromgépek életpontjait 0.5%-kal, de legfeljebb 20%-ig

Kům:

- Lovasíjász ereje - Növeli a Lovasíjászok életpontjait és rombolási képességét 1%-kal, de legfeljebb 40%-ig
- Gyorsfutó hatótáv - Növeli a Gyorsfutók életpontjait és rombolási képességét 0.25%-kal, de legfeljebb 10%-ig
- Rejtekhely kapacitása - Növeli a Rejtekhely nyersanyag-kapacitását 0.5%-kal, de legfeljebb 20%-ig

Elért presztízs szintenként a Lovagok 1 képességpontot kapnak, minden ötödik szintenként 2 pontot, minden harmadik szintenként pedig 3 képességpontot kapnak. Minden lovagképességet lehet 40es szintre fejleszteni.
Amíg egy lovag életben van és kinevezett egy adott várban, az összes hadjárat, mely abból a várból indul, részesül a lovag képességéinek a bónuszaiban.
A képességpontokat át lehet csoportosítani ugyanazon az áron, amelyen a statisztikapontokat is: 10 érme statisztikapontonként. A képességpontok átcsoportosítása leveszi az összes pontot az adott képességről és az így megszabadult pontokért kell fizetni.

V. Lovagküldetűsek

A lovagküldetések most már adnak tapasztalatpontokat, amelyek egyenlőek az elköltött nyersanyagok összegével, a presztízspontokon és az ereklye találásának az esélyén kívül.
Például: Egy lovagküldetésre szükséges 1000 arany, 1000 fém, 1000 fa és 1000 élelem. Amikor a küldetésnek vége van, a játékos a presztízsen és az ereklye találásának az esélyén kívül, kapni fog 4000 tapasztalatpontot felhasználójának többi tapasztalatpontjához.

VI. Ybltozbsok a kümkedüsnül

Amikor egy kémkedési hadjárat megérkezik a céljához, egy csata történik, amelyben csak a gyorsfutók vehetnek részt és védekezhetnek. A csata végén nem lesz generálva csatajelentés, helyette mind a két fél kapni fog egy kémüzenetet. Abban az esetben, ha a védekezőnek nincsenek gyorsfutói, ő nem kap jelentést.

Lehetséges kimenetelek:

- Ha az összes támadó gyorsfutó meghal, a támadó nem kap semmilyen információt;

- Ha néhány gyorsfutó túléli a csatát, a védekező összes nyersanyagának az összege látható lesz a támadó számára;

- Ha a támadó túlélő gyorsfutók száma nagyobb, mint a védekező túlélő gyorsfutók száma, a támadó tudni fogja a védekező várban lévő nyersanyag összegét, az épületszinteket és a várat védő egységek típusát;

- Ha a támadó túlélő gyorsfutók száma kétszer nagyobb, mint a védekező túlélő gyorsfutók száma, a támadó tudni fogja a várban lévő nyersanyag összegét, az épületeket és a várat védő hadsereget és a lehetséges támogatást nyújtó hadseregeket.

- Ha a támadó túlélő gyorsfutók száma háromszor nagyobb, mint a védekező túlélő gyorsfutók száma, a támadó tudni fogja a várban lévő nyersanyag összegét, az épületeket, a várat védő hadsereget, a lehetséges támogatást nyújtó hadseregeket, a védekező egységeinek a fejlesztésszintjeit és a toronyban lévő egységeket.

10 támadás és védelem fejlesztés hozzáadva a gyorsfutó számára:

- Minden támadás fejlesztésszint 10%-kal növeli a gyorsfutó sebzését az összes egységtípus ellen
- Minden védelem fejlesztésszint 10%-kal növeli a gyorsfutó életpontjait

Veterán Támadás és Veterán Védelem fejlesztés hozzáadva a Gyorsfutó számára:

- A Veterán támadás fejlesztés 10%-kal növeli a gyorsfutó sebzését az összes egységtípus ellen
- A Veterán védelem fejlesztés 10%-kal növeli a gyorsfutó életpontjait

4 új Gyorsfutó kép hozzáadva:

- A 4. szintű támadás és védelem fejlesztésnél
- A 8. szintű támadás és védelem fejlesztésnél
- A Veterán támadás fejlesztésnél
- A Veterán védelem fejlesztésnél

VII. Dicsősügterem

- Azok a játékosok akik nyertek a tapasztalati ranglistán egy különleges jelvényt kapnak az “információ a játékosról” oldalukon és a nevük előtt a játék ranglistáján.
- Azok a játékosok, akik nyertek a klán ranglistán szintén egy különleges jelvényt kapnak az “információ a játékosról” oldalukon és a nevük előtt a játék ranglistáján.