Khan Wars 4.5

Release Notes

I. Nova nação— Persas

Bónus da raça persa:

- +10% na produção de Ferro
- arquieors 10% mais baratos
- Produção de máquinas 10 % mais rápido
- 20% a mais marchas
- 20% a mais dano contra Muralha
- Unidade especial– Kamangir

Kamangir stats:

- Ataque vs. Infantaria: 250
- Ataque vs. Cavalaria: 250
- Ataque vs. Arqueiros: 300
- Ataque vs. Cerco: 100
- Ataque vs. Edifícios: 50
- Pontos de vida: 500
- Alcance: 5
- Velocidade: 15
- População: 10
- Carga: 60
- Habildiade especial: +0.5% na habilidade Arqueiro até um máximo de 66% (70% com atualizaçóes no nível 3)

Note: Habilidades de nação que afectam as estatísticas desta unidade: Arqueiro e Defensor; o bónus especial do Kamangir é calculado no início de cada ronda

Recursos para treinamento do Kamangir : 150 ouro, 300 ferro, 250 madeira, 150 comida
Atualização Nível 1 do Kamangir : 10 horas, 20000 ouro, 25000 ferro, 15000 madeira, 20000 comida
Atualização Nível 2 do Kamangir: 15 hour , 25000 ouro, 32500 ferro, 17500 madeira, 25000 comida
Atualização Nível 3 do Kamangir: 20 horas, 30000 ouro, 40000 ferro, 20000 madeira, 30000 comida

II. Mudanzas da nazão:

- **Mudanas na nação dos japoneses**

Bónus da nação:

- treinamento de Nobres & Unidades especiais 20% mais barato (foi 10%)

Novas estatísticas do Samurai:

- Ataque vs. Infantaria: 300 (foi 100)
- Ataque vs. Cavalaria: 300 (foi 100)
- Ataque vs. Arqueiros: 400 (foi 180)
- Ataque vs. cerco: 450 (foi 200)
- Pontos de Vida: 500 (foi 700)
- Velocidade: 15 (foi 10)
- População: 5 (foi 10)
- Carga: 25 (foi 30)

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Guerreiro e Defensor;
Recursos necessários para treinamento do Samurai: 250 ouro (foi 150), 250 ferro, 150 madeira (foi 50), 100 comida

- **Mudanças na Nação Árabe**

Bónus da nação:

- Bónus de muralha 20% maior

Estatísticas do Mujahedeen :

- Ataque vs. Infantaria: 400 (foi 115)
- Ataque vs. Cavalaria: 200 (foi 90)
- Ataque vs. Arqueiros: 400 (foi 115)
- Cargo: 25 (foi 35)
- Ataque vs. cerco: 300 (foi115)
- Pontos de Vida: 500 (foi310)
- Velocidade: 15 (foi 10)

Note: Nation skills affecting this unit's stats: Warrior and Defender;

- **Mudanças na Nação Lituana**

Bónus de nação:

- 10% treinamento de Infantaria mais rápido(foi 10% mais barato)
- Adicionado bónus de 10% no treinamento de Cavalaria

Estatísticas do Senhor da Gherra:

- Ataque vs. Infantaria: 500 (foi 250)
- Ataque vs. Cavalaria: 250 (foi
- Ataque vs. cerco: 500 (foi 250)
- Pontos de Vida: 500 (foi 310)

125)

- Ataque vs. Arqueiros: 500 (foi 250)

Note:Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade:Cavaleiro(foi Guerreiro) e Defensor;
;

- **Mudanças na Nação Mongol**

Bónus de nação:

- As atualizações 10% mais rápidas de todas as unidades agora afectam também a duração do Veterano que quando pago com recursos leva significativamente menos tempo

Estatísticas da Guarda do Chenghiz Khan :

- Ataque vs. Infantaria: 450 (foi150)
- Ataque vs. Cavalaria: 300 (foi 100)
- Ataque vs. Arqueiros: 500 : 400 (foi 200)
- Ataque vs. cerco: 500 (foi 250)
- Pontos de Vida: 500 (foi 400)
- Tempo de treinamento: 45 minutos (foi 1 hora)

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Guerreiro e Defensor;

- **Mudanças na nação Alemã**

Estatísticas do Cavaleiro Teutão:

- Tempo de treiamento : 45 minutos (foi 1 hora)
- Carga: 25 (foi 15)

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Guerreiro e Defensor;

Recursos necessários para treinamento do cavaleiro Teutão: 150 ouro,300 ferro(foi 500), 100 madeira , 200 comida

- **Mudanças na nação Franca**

bónus de naçãp:

- As atualizações 10% mais rápidas de todas as unidades agora afectam também a duração do Veterano que quando pago com recursos leva significativamente menos tempo

Estatísticas do Bárbaro:

- Nenhuma mudança

Note:Habilidades de nação que afectam as estatísticas desta unidade:Guerreiro e Defensor;

Recursos necessários para treinamento do Bárbaro: 150 ouro(foi 0), 300 ferro, 300 madeira, 150 comida

- **Mudanças na nação Búlgara**

Estatísticas de Padre Tangra:

- Ataque vs. Infantaria: 100 (foi 30)
- Ataque vs. Cavalaria: 100 (foi 30)
- Ataque vs. Arqueiros: 100 (foi 30)
- Ataque vs. cerco: 100 (foi 30)
- Pontos de Vida: 500 (foi 250)
- Carga: 25 (foi 15)

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Guerreiro e Defensor;
Padre Tangra ,recursos exigidos: 400 ouro (foi 500), 100 ferro, 100 madeira, 200 comida (foi 20)

- **Mudanças na Nação Bretã**

Bónus da nação:

- As atualizações 10% mais rápidas de todas as unidades agora afectam também a duração do Veterano que quando pago com recursos leva significativamente menos tempo

Estatísticas do baterista:

- Ataque vs. Infantaria: 100 (foi 30)
- Ataque vs. Cavalaria: 100 (foi 30)
- Ataque vs. Arqueiros: 100 (foi30)
- Ataque vs. cerco: 100 (foi 30)
- Pontos de Vida: 500 (foi 250)
- Cargo: 25 (foi10)
- Habilidade especial: +0.5% na Liderança até 36% (foi 40%) (40% com atualização nível 3) (foi 44%))

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Guerreiro e Defensor;
Baterista recursos exigidos: 350 ouro (foi 650), 100 ferro (foi 50), 100 madeira (foi 50), 200 comida

- **Mudanças na nação Polonesa**

Bónus da nação:

- As atualizações 10% mais rápidas de todas as unidades agora afectam também a duração do Veterano que quando pago com recursos leva significativamente menos tempo

Huskarle stats:

- Ataque vs. Infantaria: 400 (foi 180)
- Ataque vs. Cavalaria: 250 (foi 50)
- Ataque vs. Arqueiros: 320 (foi 120)
- Pontos de Vida: 500 (foi 450)
- Carry weight: 25 (was 15)
- Habilidade especial: +0.5% na Liderança

- Ataque vs. cerco: 320 (foi 120)	até 40% (foi 35%) (45% com atualização nível 3) (foi 39%))

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Guerreiro e Defensor;

- **Mudanças na nação Russa**

Bónus de nação:

- As atualizações 10% mais rápidas de todas as unidades agora afectam também a duração do Veterano que quando pago com recursos leva significativamente menos tempo

Estatísticas da Torre:

- Ataque vs. Infantaria: 450 (foi 350)
- Ataque vs. Cavalaria: 350 (foi250)
- Ataque vs. Arqueiros: 450 (foi 350)
- Ataque vs. cerco: 250 (foi 100)
- Pontos de Vida: 500 (foi 450)
- Cargo: 200 (foi 0)
- Habilidade especial: +0.5% (foi 0.4%) na habilidade Cerco até 40% (foi 35%) (45% com atualizações nível 3)(foi 38%))

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Cerco (foi Guerreiro) e Defensor

- **Mudanças na nação Bizantina**

Bónus da nação:

- As atualizações 10% mais rápidas de todas as unidades agora afectam também a duração do Veterano que quando pago com recursos leva significativamente menos tempo

Estatísticas do Monge :

- Ataque vs. Infantaria: 200 (foi 30)
- Ataque vs. Cavalaria: 30
- Ataque vs. Arqueiros: 60 (foi 30)
- Ataque vs. cerco:60 (foi 30)
- Pontos de Vida: 80 (foi 210)
- População: 2 (foi 8)
- Training time: 45 minutes (was 1 hour)
- Alcance: 3 (foi 1); (4 faixa com atualização nível 3)
- Cargo: 25 (was 5)
- Habilidade especial: +0.1% na Habilidade Educação (foi Cura) até 26% (30% com atualização nível 3)

Note: Habilidades que afectam as estatísticas desta unidade: Arqueiro (foi Guerreiro) e Defensor;

O bónus da habilidade Educação será calculado no fim de cada ronda baseado no número dos Monges siobreviventes

Monge,recursos exigidos: 100 ouro (foi 400), 250 ferro (foi 50), 300 madeira (foi 100), 150 comida

III. Habilidade Liderança

O bónus da habilidade Liderança agora é aplicada no início de cada ronda ,
Como funciona a Lideraça – as unidades que escaparão após cada ronda são de 50% a 100% da diferença entre os bónus da habilidade Liderança dos oponentes dividido por 5 ou seja:

Exemplo:
Jogador A tem 30% Liderança
Jogador B tem 10% Liderança
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% de 4% = 2%, 100% de 4% = 4%
Na cada ronda da batalha 2-4% da população do Jogador B irá fugir.

IV. 12 novas habilidades dos cavaleiros

Com cada níviel de prestígio ganho os cavaleiros recebem 1 ponto de habilidade, a cada 5 nível recebem 2 pontos e a cada 3 nível recebm 3 pontos de habilidade.
Estes pontos servem para aumento das habilidades ds cavaleiros com até 40 níveis.

cada classe de cavaleirotem 3 novas habilidades :

Mareshal:

- Vida da Infantaria - Aumenta a vida da Infantaria com 0.5% por cada ponto investido até 20%
- Motivação da Limpeza -Aumenta a carga nas marchas de Limpeza 0.3% por cada ponto investido até 12%
- Demolição de edifícios - Auemnte a chacne total de demolição de edifícios nos ataques com 0.2% por cada ponto investido até 0.8%

Proprietbrio:

- População na Torre -Aumenta a capacidade da Torre com 1% por cada ponto investido até to 40%
- Muralha reforçada - Aumenta a vida da muralha e o dano com 1% por cada ponto investido até 40%
- Capacidade dos Armazéns - Aumenta a capacidade dos Armazéns até 0.25% por cada ponto investido até 10%

Comerciante:

- Capacidade de carga dos comerciantes - Aumenta a capacidade dos comerciantes com 1% por cada ponto investido até 40%
- Carg das unidades - aumenta a capacidade com 0.3% por cada ponto investido até 12%
- Vida das Máquinas de cerco - Aumenta a vida das máquinas com 0.5% for each point por cada ponto investido até 20%

Espião:

- Força da cavalaria Arquiera - Aumenta a vida e o dano da cavalaria Arqueira com 1% por cada ponto investido até 40%
- Eficiência do Batedor -Aumenta a vida e o dano do Batedor com 0.25% por cada ponto investido até 10%
- Capacidade do Abrigo -Aumenta a capacidade do Abrigo com 0.5% por cada ponto investido até 20%

Com cada níviel de prestígio ganho os cavaleiros recebem 1 ponto de habilidade, a cada 5 nível recebem 2 pontos e a cada 3 nível recebm 3 pontos de habilidade.
Estes pontos servem para aumento das habilidades ds cavaleiros com até 40 níveis.

- Enquanto o cavaleiro estiver vivo e está nomeado em algum castelo todas as marchas enviados deste castelo recebem o bónus das habilidades do cavaleiro.Os pontos de habilidade do cavaleiro podem ser revertidos da mesma forma que as habilidades regulares- 10 moedas por ponto. Note que quando reverte pontos todos os pontos da habilidade respeitiva são tirados e é cobrado 10 moedas por cada ponto.Ou seja se tvier 10 pontos em alguma habilidade reverte todos os 10 no preço de 10x10 = 100 moedas

V. Missxes dos cavaleiros

As missões dos cavaleiros garantem experiência igual à soma de recursos gastos ,também prestígio e hance por item .
Examplo: A missão requere :1000 ouro, 1000 ferro, 1000 madeira e 1000 comida. Quando a missão estiver finalizada você receberá 4000 de experiência ,400 de prestígio e chance por item bem útil

VI. Espionagem mudada

Quando envia Batedores para o castelo do inimigo eles podem batalhar apenas contra os Batedores defensores.Não se gera nenhum relatório -uma mensagem para ambos os lados é enviada. Se o defensor não tiver batedores ,não receberá mensagem.

Varinates:

- Se os Batedores atacantes morrerem nenhuma informação é enviada ao Atacante;

- Se qualquer Batedor sobreviver , os recursos do defensor são visívies.

- Se o número dos Batedores atacantes que sobreviveram a batalha for 2 vezes maior do que dos do defensor o Atacnte recebe informação sobre os recursos, os níveis dos edifícios e os tipos de unidade defendendo o castelo

- Se o número dos Batedores atacantes que sobreviveram a batalha for três vezes maior que o número dos batedores defensores o atacante recebe informação sobre os recursos,os níveis dos edifícios ,exército no castelo , os apoios possívies, os upgrades e as unidades na Torre.

10 atualizações do ataque e defensa para Batedor:

- Cada nível do upgrade do ataque dá 10% no dano contra todo tipo de unidades
- Cada nível do upgrade da defensa dá 10% pontos de vida ao batedor
- Atualizçãoes do Veterano Ataque e Defensa para o Batedor:
- Ataque em Veterano dá 10%no dadno do Batedor contra todo tipo de unidades
- A defensa em Veterano dá 10% a mais pontos de vida ao Batedor
- 4 novas artes do Batedor adicionadas:
- Atualização no nível 4 ataque e defensa
- Atualização no nível 8 ataque e defensa
- Veterano ataque
- Veterano defensa

- Os jogadores com maior experiência receberão escudo especial na página do perfil e ao lado dos nomes deles no ranking do jogo
- Os jogadores TOP no ranking de clã receberão escudo especial na página do perfil e ao lado dos nomes deles no ranking do jogo