Khan Wars 4.5

Informacje o wersji

I.Dodano nową rasę — Persowie

Bonusy dla nacji Persowie:

- +10% produkcja żelaza
- O 10% tańsi łucznicy
- O 10% szybsza produkcja maszyn
- O 20% więcej wypraw
- O 20% zwiększone obrażenia przeciwko murowi
- Jednostka specjalna – Kamangir

Statystyki Kamangira:

- Atak na Piechotę: 250
- Atak na Kawalerię: 250
- Atak na Łuczników: 300
- Atak na Maszyny: 100
- Atak na Budynki: 50
- Życie: 500
- Zasięg: 5
- Prędkość: 15
- Populacja: 10
- Udźwig: 60
- Specjalne umiejętności: +0.5% do umiejętności Strzelec aż do 66% (70% przy 3 poziomie ulepszenia)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Strzelec i Obrońca; Strzelec Kamangira jest przeliczane na początku każdej rundy

Kamangir, koszt: 150 złota, 300 żelaza, 250 drewna, 150 pożywienia
Poziom 1 Kamangira kosztuje: 10 h, 20000 złota, 25000 żelaza, 15000 drewna, 20000 pożywienia
Poziom 2 Kamangira kosztuje: 15 h, 25000 złota, 32500 żelaza, 17500 drewna, 25000 pożywienia
Poziom 3 Kamangira kosztuje: 20 h, 30000 złota, 40000 żelaza, 20000 drewna, 30000 pożywienia

II. Zmiany w nacjach:

- **Zmiany w nacji Japończycy**

Bonusy dla nacji Japończycy:

- O 20% tańszy trening Szlachcica i Jednostki specjalnej (było 10%)

Zmiana statystyk - Samuraj:

- Atak na Piechotę: 300 (było 100)
- Atak na Kawalerię: 300 (było 100)
- Atak na Łuczników: 400 (było 180)
- Atak na Maszyny: 450 (było 200)
- Życie: 500 (było 700)
- Prędkość: 15 (było 10)
- Populacja: 5 (było 10)
- Udźwig: 25 (było 30)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;
Samuraj, koszt: 250 złota (było 150), 250 żelaza, 150 drewna (było 50), 100 pożywienia

- **Zmiany w nacji Arabowie**

Bonusy dla nacji Arabowie:

- Dodano 20% do potęgi muru

Zmiana statystyk – Mujahedeen:

- Atak na Piechotę: 400 (było 115)
- Atak na Kawalerię: 200 (było 90)
- Atak na Łuczników: 400 (było 115)
- Udźwig: 25 (było 35)
- Atak na Maszyny: 300 (było 115)
- Życie: 500 (było 310)
- Prędkość: 15 (było 10)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;

- **Zmiany w nacji Litwini**

Bonusy dla nacji Litwini:

- O 10% szybsze szkolenie piechoty (było o 10% tańsze szkolenie piechoty)
- Dodano o 10% szybsze szkolenie kawalerii

Zmiana statystyk – Warlord:

- Atak na Piechotę: 500 (było 250)
- Atak na Kawalerię: 250 (było 125)
- Atak na Łuczników: 500 (było 250)
- Atak na Maszyny: 500 (było 250)
- Życie: 500 (było 310)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Kawalerzysta (był Wojownik) i Obrońca;

- ## Zmiany w nacji Mongołowie

Bonusy dla nacji Mongołowie:

- O 10% szybsze ulepszanie dla wszystkich jednostek wpływa także na Weterana i obniża czas ukończenia tylko, gdy ulepszanie jest za surowce

Zmiana statystyk – Straż Czyngis-Chana:

- Atak na Piechotę: 450 (było 150)
- Atak na Kawalerię: 300 (było 100)
- Atak na Łuczników: 400 (było 200)
- Atak na Maszyny: 500 (było 250)
- Życie: 500 (było 400)
- Szkolenie: 45 minut (było 1 godzina)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;

- ## Zmiany w nacji Germanie

Zmiana statystyk – Teutoński rycerz:

- Szkolenie: 45 minut (było 1 godzina)
- Udźwig: 25 (było 15)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;
Teutoński rycerz, koszt: 150 złota, 300 żelaza (było 500), 100 drewna, 200 pożywienia

- ## Zmiany w nacji Frankowie

Bonusy dla nacji Frankowie:

- O 10% tańsze ulepszanie dla wszystkich jednostek, było tylko dla Weterana, czas jest przyśpieszany tylko, gdy ulepszanie jest za surowce

Zmiana statystyk – Opancerzony topornik:

- Brak zmian w statystykach

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;
Opancerzony topornik, koszt: 150 złota (było 0), 300 żelaza, 300 drewna, 150 pożywienia

- ## Zmiany w nacji Bułgarzy

Zmiana statystyk – Kapłan Tangry:

- Atak na Piechotę: 100 (było 30)
- Atak na Kawalerię: 100 (było 30)
- Atak na Łuczników: 100 (było 30)
- Atak na Maszyny: 100 (było 30)
- Życie: 500 (było 250)
- Udźwig: 25 (było 5)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;

Kapłan Tangry, koszt: 400 złota (było 500), 100 żelaza, 100 drewna, 200 pożywienia (było 20)

- **Zmiany w nacji Brytowie**

Bonusy dla nacji Brytowie:

- O 10% tańsze ulepszanie dla wszystkich jednostek wpływa także na Weterana i obniża czas ukończenia tylko, gdy ulepszanie jest za surowce

Zmiana statystyk - Dobosz:

- Atak na Piechotę: 100 (było 30)
- Atak na Kawalerię: 100 (było 30)
- Atak na Łuczników: 100 (było 30)
- Atak na Maszyny: 100 (było 30)
- Życie: 500 (było 250)
- Udźwig: 25 (było 10)
- Specjalne umiejętności: +0.5% do um. Dowodzenie aż do 36% (było 40%) (40% przy 3 poziomie ulepszenia (było 44%))

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;
Umiejętność Dowodzenie zmienia również efekty dla tej jednostki, jej bonus będzie przeliczany podczas każdej rundy a nie jak dawniej na początku bitwy
Dobosz, koszt: 350 złota (było 650), 100 żelaza (było 50), 100 drewna (było 50), 200 pożywienia

- **Zmiany w nacji Polanie**

Bonusy dla nacji Polanie:

- O 10% tańsze ulepszanie dla wszystkich jednostek wpływa także na Weterana i obniża czas ukończenia tylko, gdy ulepszanie jest za surowce

Zmiana statystyk - Goplanin:

- Atak na Piechotę: 400 (było 180)
- Atak na Kawalerię: 250 (było 50)
- Atak na Łuczników: 320 (było 120)
- Atak na Maszyny: 320 (było 120)
- Życie: 500 (było 450)
- Udźwig: 25 (było 15)
- Specjalne umiejętności: +0.5% do um. Obrońca aż do 40% (było 35%) (45% przy 3 poziomie ulepszenia (było 39%))

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Wojownik i Obrońca;

- **Zmiany w nacji Rosjanie**

Bonusy dla nacji Rosjanie:

- O 10% szybsze ulepszanie dla wszystkich jednostek wpływa także na Weterana i obniża czas ukończenia tylko, gdy ulepszanie jest za surowce

Zmiana statystyk – Wieża oblężnicza:

- Atak na Piechotę: 450 (było 350)
- Atak na Kawalerię: 350 (było 250)
- Atak na Łuczników: 450 (było 350)
- Atak na Maszyny: 250 (było 100)
- Życie: 500 (było 450)
- Udźwig: 200 (było 0)
- Specjalne umiejętności: +0.5% (było 0.4%) do um. Maszyny aż do 40% (było 35%) (45% przy 3 poziomie ulepszenia (było 38%))

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Maszyny (był Wojownik) i Obrońca

- **Zmiany w nacji Bizantyjczycy**

Bonusy dla nacji Bizantyjczycy:

- O 10% szybsze ulepszanie dla wszystkich jednostek wpływa także na Weterana i obniża czas ukończenia tylko, gdy ulepszanie jest za surowce

Zmiana statystyk - Mnich:

- Atak na Piechotę: 200 (było 30)
- Atak na Kawalerię: 30
- Atak na Łuczników: 60 (było 30)
- Atak na Maszyny: 60 (było 30)
- Życie: 80 (było 210)
- Populacja: 2 (było 8)
- Szkolenie: 45 minut (było 1 godzina)
- Zasięg: 3 (było 1); (4 przy 3 poziomie ulepszenia)
- Udźwig: 25 (było 5)
- Specjalne umiejętności: +0.1% do um. Edukacja (był Uzdrowiciel) aż do 26% (30% przy 3 poziomie ulepszenia)

Uwaga: Statystyki jednostki mają wpływ na umiejętności: Strzelec (był Wojownik) i Obrońca;
Umiejętność Bankowość dla specjalnej jednostki zostanie przeliczona na zakończenie bitwy bazując na ilości Mnichów, jacy przeżyli.
Mnich, koszt: 100 złota (było 400), 250 żelaza (było 50), 300 drewna (było 100), 150 pożywienia

III. Dowodzenie — zmiany w umiejętności

Umiejętność Dowodzenie jest obecnie przeliczana na początku każdej rundy, a nie jak to było obecnie na początku walki, co znacznie zwiększa szansę na to, że jednostki uciekną i ucieknie ich więcej.
Jak działa Dowodzenie? – różnica pomiędzy dwoma graczami jest dzielona przez pięć. Wartość obrazuje, jaką część populacji z armii bierzemy pod uwagę. Od 50% do 100% populacji spośród tej wartości ucieknie podczas każdej rundy. Typy jednostek są losowe.

Przykład:
Gracz A posiada 30% Dowodzenia
Gracz B posiada 10% Dowodzenia
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
Ucieknie od 50% z 4% = 2% Ucieknie do 100% z 4% = 4%
W każdej rundzie bitwy 2-4% populacji, spośród tych, które przeżyją ucieknie.

IV. Zdolności rycerzy — dodano 12

Przy każdym nowym poziomie prestiżu gracz zyskuje 1 punkt zdolności, przy każdym poziomie 5+10*n poziomie 2 punkty, przy każdym poziomie 10*(n+1) rycerz dostanie 3 punkty zdolności. (n=0,1,2,…)
Uzyskane punkty mogą zostać wykorzystane do rozbudowania klasowych zdolności rycerza. Maksymalnie do 40 poziomu.

Każdy klasa rycerza posiada 3 nowe zdolności do wykorzystania:

Marszałek:

- Zdrowie Piechoty – Zwiększa życie jednostki o 0.5% za każdy przypisany punkt – maks.do 20%
- Udźwig Sprzątaczy – Zwiększa udźwig wypraw czyszczących o 0.3% – maks. do 12%
- Burzenie Budynków – Zwiększa maksymalną szansę na zniszczenie o 0.2% – maks. do 8%

Gospodarz:

- Populacja Baszty – Zwiększa populację baszty o 1% za każdy wydany punkt – maks. do 40%
- Wytrzymałość Muru – Zwiększa życie i siłę muru o 1% – maks. do 40%
- Pojemność Magazynu – Zwiększa pojemność magazynu o 0.25% – maks. do 10%

Handlarz:

- Udźwig Tragarzy – Zwiększenie o jeden punkt zwiększa udźwig tragarzy o 1% - maks. do 40%
- Udźwig Armii – Zwiększenie o jeden punkt zwiększa udźwig jednostek o 0.3% – maks. do 12%
- Życie Maszyn – Zwiększenie o jeden punkt zwiększa życie maszyn o 0.5% – maks. do 20%

Szpieg:

- Wytrzymałość Konnej Kawalerii – Zwiększa życie i siłę konnych łuczników o 1% – maks. do 40%
- Skuteczność Zwiadu – Zwiększa życie i siłę szpiegów o 0.25% – maks. do 10%
- Pojemność Kryjówki – Zwiększa pojemność kryjówki o 0.5% – maks. do 20%

Tak długo jak rycerz żyje i dowodzi w zamku, wszystkie marsze wysłane z zamku posiadają rycerskie właściwości.
Punkty zdolności można przydzielić ponownie. Należy uprzednio jednak „ściągnąć” aktualne punkty z danej zdolności – koszt to 10 Monet za punkt zdolności. „Ściągnięcie” punktów, ściąga ze zdolności wszystkie przydzielone punkty i automatycznie pobiera opłatę Monetową..

V. Misje Rycerskie

Misje Rycerza będą zasilać konto gracza doświadczeniem odpowiadającym punktom, jakie wyda on na misję oprócz rycerskiego prestiżu i gracz ma większe szanse upolować rycerski przedmiot.
Przykład: Misja Rycerza kosztuje 1000 złota, 1000 żelaza, 1000 drewna i 1000 pożywienia. Gdy misja się zakończy gracz otrzyma 4000 punktów doświadczenia uzupełniając 400 punktów prestiżu oraz szanse na znalezienie przydatnego przedmiotu.

VI. Szpieg zmiany

Kiedy wyprawa szpiegowska osiągnie cel w bitwie biorą udział wyłącznie szpiedzy obrońcy. Żaden raport nie zostanie wygenerowany - raport szpiegowski otrzymają obie strony starcia. Wyjątek jest tylko wtedy, gdy obrońca nie posiada szpiegów, wtedy nie otrzyma raportu.

Możliwe rezultaty:

- Jeśli atakujący szpiedzy umrą, żadne informacje nie zostaną zdobyte przez atakujących;

- Jeśli atakujący szpiedzy przeżyją, wszystkie surowce obrońcy są widoczne atakującemu;

- Jeśli ilość atakujących szpiegów, którzy przeżyli jest większa niż liczba szpiegów jacy przeżyli po stronie obrońcy, atakujący zobaczy wszystkie surowce, poziomy budynków oraz typy jednostek broniące zamku;

- Jeśli ilość atakujących szpiegów, którzy przeżyli jest dwukrotnie większa niż liczba szpiegów jacy przeżyli po stronie obrońcy, atakujący zobaczy wszystkie surowce, poziomy budynków, typy jednostek broniące zamku oraz możliwe wsparcie;

- Jeśli ilość atakujących szpiegów, którzy przeżyli jest trzykrotnie większa niż liczba szpiegów jacy przeżyli po stronie obrońcy, atakujący zobaczy wszystkie surowce, poziomy budynków, typy jednostek broniące zamku, możliwe wsparcie oraz poziomy ulepszeń i jednostki w Baszcie.

Dodano 10 poziom ulepszenia ataku i obrony dla szpiegów:

- Każde ulepszenie ataku podnosi o 10% poziom zniszczeń zadawanych wszystkim typom jednostek
- Każde ulepszenie obrony podnosi o 10% poziom życia jednostki

Ulepszenie Szpiega na poziom Weteran w ataku i obronie:

- Weteran atak - podnosi o 10% poziom zniszczeń zadawanych wszystkim typom jednostek
- Weteran obrona - podnosi o 10% poziom życia

4 nowe wyglądy szpiega:

- Ulepszenie na poziom 4 ataku i obrony
- Ulepszenie na poziom 8 ataku i obrony
- Ulepszenie na poziom Weteran ataku
- Ulepszenie na poziom Weteran obrony

VII. Galeria sław

- Gracze, którzy wygrali w rankingu gdzie kryterium jest doświadczenie otrzymają specjalne insygnia na stronie informacyjnej gracza oraz przez nazwą gracza w rankingach gry
- Gracze, którzy wygrali w rankingu klanów otrzymają specjalne insygnia na stronie informacyjnej gracza oraz przez nazwą gracza w rankingach gry