Release Notes

I. Neues Volk — Perser

Völkerboni der Perser:

- +10% Eisenproduktion
- 10% günstigere Schützen
- 10% schnellere Produktion von Belagerungswaffen
- 20% mehr Feldzüge
- 20% größere Schaden gegen Burgmauer
- Spezialeinheit der Perser– Kamangir

Kamangirstatistiken:

- Angriff gegen Infantrie: 250
- Angriff gegen Kavallerie: 250
- Angriff gegen Schützen: 300
- Angriff gegen Belagerungsaffen: 100
- Angriff gegen Gebäuden: 50
- Lebenspunkte: 500
- Reichweite: 5
- Geschwindigkeit: 15
- Bevölkerung: 10
- Traglast: 60
- Spezielle Fähigkeit: +0.5% zur Fähigkeit Schütze, bis zu maximal 66% (70% mit 3rd Verbesserungslevel)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Statistiken der Einheit beeinflussen: Schütze und Verteidiger; Der Bonus des Kamangir wird am Anfang jeder Runde berechnet

Ausbildungskosten der Spezialeinheit Kamangir: 150 Gold, 300 Eisen, 250 Holz, 150 Nahrung
Verbesserungskosten für Level 1 Kamangir: 10 Stunden Dauer, 20000 Gold, 25000 Eisen, 15000 Holz, 20000 Nahrung Verbesserungskosten für Level 2 Kamangir: 15 Stunden Dauer, 25000 Gold, 32500 Eisen, 17500 Holz, 25000 Nahrung
Verbesserungskosten für Level 3 Kamangir: 20 Stunden Dauer, 30000 Gold, 40000 Eisen, 20000 Holz, 30000 Nahrung

II. Vylkerdnderungen:

- **Japaner**

Japaner Völkerboni:

- 20% günstigere Ausbildung von Adligen und Spezialeinheiten (vorher 10%)

Samurai Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 300 (war 100)
- Angriff gegen Kavallerie: 300 (war 100)
- Angriff gegen Schützen: 400 (war 180)
- Angriff gegen Belagerungswaffen: 450 (war 200)
- Gesundheitspunkten: 500 (war 700)
- Geschwindigkeit: 15 (war 10)
- Bevölkerung: 5 (war 10)
- Traglast: 25 (war 30)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Statistiken der Einheiten beeinflusen: Krieger und Verteidiger

Spezialeinheit Samurai kostet: 250 Gold (war 150), 250 Eisen, 150 Holz(war 50), 100 nahrung

- **Osmanen (Umbenennung zu Araber)**

Araber Völkerboni:

- 20% stärkere Burgmauer Bonus hinzugefügt

Mujahedeen Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 400 (war 115)
- Angriff gegen Kavallerie: 200 (war 90)
- Angriff gegen Schützen: 400 (war 115)
- Traglast: 25 (war 35)
- Angriff gegen Belagerungswaffen: 300 (war 115)
- Gesundheitspunkte: 500 (war 310)
- Geschwindigkeit: 15 (was 10)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;

- **Polen**

Polen Völkerboni:

- 10% schnellere Infanterieausbildung (vorher 10% günstigere Infanterieausbildung)
- 10% schnellere Kavallerieausbildung Bonus hinzugefügt

Kriegsfürst Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 500 (war 250)
- Angriff gegen Kavallerie: 250 (war 125)
- Angriff gegen Schützen: 500 (war 250)
- Angriff gegen Belagerungswaffen: 500 (war 250)
- Gesundheitspunkte: 500 (war 310)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Kavallerist (war Krieger) und Verteidiger;

- **Mongolen**

Mongolen Völkerboni:

- 10% schnellere Verbesserung aller Einheiten beeinflusst nun die Dauer des Veteranenupgrades, wenn es mit Ressourcen gestartet wurde, wodurch kürzere Zeiten resultieren

Wächter des Dschingis Khan Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 450 (war 150)
- Angriff gegen Kavallerie: 300 (war 100)
- Angriff gegen Schützen: 400 (war 200)
- Angriff gegen Belagerungswaffen: 500 (war 250)
- Gesundheitspunkte: 500 (war 400)
- Ausbildungszeit: 45 Minuten(war 1 Stunde)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;

- **Teutonen**

Kreuzritter Statistikänderungen::

- Ausbildungszeit: 45 Minuten (war 1 Stunde)
- Traglast: 25 (war 15)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;
Kreuzritter Spezialeinheit kostet: 150 Gold, 300 Eisen(war 500), 100 Holz, 200 Nahrung

- **Franken**

Franken Völkerboni:

- 10% günstige Verbesserung aller Einheiten, beeinflusst nun die Dauer des Veteranenupgrades, wenn es mit Ressourcen gestartet wurde, wodurch kürzere Zeiten resultieren

Kampfaxtmann Änderungen:
- keine Änderungen in den Statistiken
Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;
Kampfaxtmann Spezialeinheit kostet: 150 Gold(was 0), 300 Eisen, 300 Holz, 150 Nahrung

- **Bulgaren**

Thangrapriester Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 100 (war 30)
- Angriff gegen Kavallerie: 100 (war 30)
- Angriff gegen Schützen: 100 (war 30)
- Angriff gegen Belagerung: 100 (war 30)
- Gesundheitspunkten: 500 (war 250)
- Traglast: 25 (war 5)

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;
Thangrapriester Spezialeinheit kostet: 400 Gold (war 500), 100 Eisen, 100 Holz, 200 Nahrung (war 20)

- **Britten**

Britten Völkerboni:

- 10% günstige Verbesserung aller Einheiten; beeinflusst nun die Dauer des Veteranenupgrades, wenn es mit Ressourcen gestartet wurde, wodurch kürzere Zeiten resultieren

Trommler Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 100 (war 30)
- Angriff gegen Kavallerie: 100 (war 30)
- Angriff gegen Schützen: 100 (war 30)
- Angriff gegen Belagerungseinheiten: 100 (war 30)
- Gesundheitspunkte: 500 (war 250)
- Traglast: 25 (war 10)
- Spezialeinheitfähigkeit: +0.5% Führerfähigkeit bis zum 36% (war 40%) (40% mit 3rd Level Upgrades (war 44%))

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;
Änderungen der Fähigkeit Führungsstil beeinflussen diese Einheit. Der Bonus der Einheit wird, anstatt nur zu Beginn, in jeder Runde eines Kampfes berechnet.
Die Spezialeinheit Trommler kostet: 350 Gold (war 650), 100 Eisen (war 50), 100 Holz (war 50), 200 Nahrung

- **Goten**

Goten Völkerboni:

- 10% günstige Verbesserung aller Einheiten; beeinflusst nun die Dauer des Veteranenupgrades, wenn es mit Ressourcen gestartet wurde, wodurch kürzere Zeiten resultieren

Huskarl Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 400 (war 180)
- Angriff gegen Kavallerie: 250 (war 50)
- Angriff gegen Schützen: 320 (war 120)
- Angriff gegen Belagerungswaffen: 320 (war 120)
- Gesundheitspunkte: 500 (war 450)
- Traglast: 25 (war 15)
- Spezialeinheit Fähigkeit: +0.5% Krieger Fähigkeit bis zum 40% (war 35%) (45% mit 3rd Level Upgrades (war 39%))

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Krieger und Verteidiger;

- **Russen**

Russen Völkerboni:

- 10% schnellere Verbesserung aller Einheiten beeinflusst nun die Dauer des Veteranenupgrades, wenn es mit Ressourcen gestartet wurde, wodurch kürzere Zeiten resultieren

Belagerungsturm Änderungen in den Statistiken:

- Angriff gegen Infantrie: 450 (war 350)
- Angriff gegen Kavallerie: 350 (war 250)
- Angriff gegen Schützen: 450 (war 350)
- Angriff gegen Belagerungswaffen: 250 (war 100)
- Gesundheitspunkte: 500 (war 450)
- Traglast: 200 (war 0)
- Spezialeinheit Fähigkeit: +0.5% (war 0.4%) Belagerung Fähigkeit bis zum 40% (war 35%) (45% mit 3rd Level Upgrades (war 38%))

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Belagerung (war Krieger) und Verteidiger;

- **Byzantiner**

Byzantiner Völkerboni:

- 10% schnellere Verbesserung aller Einheiten beeinflusst nun die Dauer des Veteranenupgrades, wenn es mit Ressourcen gestartet wurde, wodurch kürzere Zeiten resultieren

Mönch Statistikänderungen:

- Angriff gegen Infantrie: 200 (war 30)
- Angriff gegen Kavallerie: 30
- Angriff gegen Schützen: 60 (war 30)
- Angriff gegen Belagerung:60 (war 30)
- Gesundheitspunkte: 80 (war 210)
- Bevölkerung: 2 (war 8)
- Ausbildungszeit: 45 Minuten (war 1 Stunde)
- Reichweite: 3 (war 1); (4 Reichweite mit 3rd Level Upgrades)
- Traglast: 25 (war 5)
- Spezialeinheit Fähigkeit: +0.1% Bildung Fähigkeit (war Heilung)bis zum 26% (30% mit 3rd Level Upgrades)
-

Notiz: Völkerfähigkeiten, die die Einheitenstatistiken beeinflussen: Schütze (war Krieger) und Verteidiger;

Der Bonus der Fähigkeit Bildung der Spezialeinheiten, wird am Ende eines Kampfs, abhängig von der Anzahl der überlebenden Mönche berechnet

Mönch Spezialeinheit kostet: 100 Gold (war 400), 250 Eisen (war 50), 300 Holz (war 100), 150 Nahrung

II. Führungsstil Fähigkeitsänderung

Der Völkerbonus “Führungsstil” wird nun zu Beginn jeder Runde hinzugefügt, anstatt einmal, am Anfang eines Kampfes. Auf diese Weise wird die Chance erhöht, dass Einheiten fliehen.

Wie funktioniert der Führungsstil? Die Differenz der Prozentsätze des Führungsstils beider Spieler wird durch 5 geteilt. Zwischen 50% und 100% des Ergebnisses repräsentiert den Prozentsatz der, jede Runde, fliehenden Armee
Die Art der fliehenden Einheiten wird per Zufall bestimmt:

Beispiel:
Spieler A hat 30% Führungsstil
Spieler B hat 10% Führungsstil
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% von 4% = 2%, 100% von 4% = 4%
In jeder Runde des Kampfs werden 2-4% von der Bevölkerung des Spielers B’s werden fliehen.

III. 12 neue Ritterfähigkeiten

Mit jedem Prestigelevel bekommt der Ritter einen Fähigkeitspunkten, mit jedem fünften Level -2 Punkte und mit jedem zehnten: 3 Fähigkeitspunkten.
Diese Punkten können benutzt werden, um die Ritterfähigkeiten bis zum Level 40 zu erhöhen.

Jeder Rittertyp kann 3 Fähigkeiten benutzen:

Marschall:

- Infanterie Gesundheitspunkte – erhöht die Gesundheitspunkten der Infantrieeinheiten um 0.5% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 20%
- Durchsuchungstraglast – erhöht Traglast für Durchsuchungen um 0.3% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 12%
- Zerstörung von Gebäuden - erhöht die Zerstörungschance bei Angriffen um 0.2%, bis zum Maximum von 8%

Landfürst:

- Turmbevölkerung- erhöht die Bevölkerungkapazität um 1%, bis zum Maximum von 40%
- Burgmauerstärke- erhöht die Lebensenergie der Burgmauer und den Schaden um 1%, bis zum Maximum von 40%
- Lagerkapazität - erhöht die Ressourcenkapazität um 0.25% mit jedem Punkt, bis zum Maximum von 10%

Hdndler:

- Händlertraglast - erhöht die Traglast beim Handeln auf dem Marktplatz um 1% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 40%
- Armeetraglast – erhöht die Traglastkapazität von Einheiten um 0.3% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 12%
- Belagerungslebensenergie – erhöht Lebensenergie der Belagerungseinheiten um 0.5% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 20%

Spion:

- Stärke berittener Bogenschützen - erhöht die Lebensenergie berittener Bogenschützen und den Schaden um 1% für jeden Pinkt, bis zum Maximum von 40%
- Späher Effizienz – erhöht die Lebensenergie der Späher und den Schaden um 0.25% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 10%
- Versteckkapazität - erhöht die Ressourcenkapazität um 0.5% für jeden Punkt, bis zum Maximum von 20%

Mit jedem Prestigelevel bekommt der Ritter einen Fähigkeitspunkten, mit jedm fünften Level -2 Punkte und mit jedem zehnten: 3 Fähigkeitspunkten. Jede Ritterfähigkeit kann maximal 40 Stufen verbessert werden.
Solange der Ritter lebendig ist und eine Burg regiert, profitieren alle Feldzüge, die von dieser Burg geschickt worden sind von den Ritterfähigkeiten.

Die Fähigkeitspunkte können neu angeordnet werden. Das kostet dasselbe wie die Anordnung der Statistikpunkten – 10 Goldmünzen pro Statististikpunkt. Eine Neuanordnung der Fähigkeitspunkte setzt alle Punkten dieser Fähigkeit zurück und berechnet jeden zurückgesetzten Punkt eine Gebühr.

IV. Rittermissionen

Ab jetzt kann man nicht nur Prestigepunkte und Rittergegenstände, sondern auch Erfahrungspunkte bekommen, die auf der Basis von den, für die Mission benötigten Ressourcen, berechnet werden.

Beispiel: Eine Mission verlangt 1000 Gold, 1000 Eisen, 1000 Holz und 1000 Nahrung. Wenn die Mission beendet ist, bekommt der Spieler 4000 Erfahrungspunkte, 400 Prestige und die Chance einen Rittergegenstand zu gewinnen.

V. Änderungen in der Spionage

Bei den Spionagenfeldzüge wird ein Kampf durchgeführt, wobei nur die Späher teilnehmen können. Es wird keinen Kampfbericht generiert- beiden Seiten erhalten Spionagenachrichten. Sollte der Verteidiger keine Späher besitzen, so wird er keine Nachricht erhalten.

Mögliche Ergebnisse:

- Wenn alle angreifenden Späher sterben,bekommt der Angreifer keine Information;

- Wenn einige Späher überleben, erhält der Angreifer Informationen über die Ressourcenmenge des Verteidigers;

- Wenn die Anzahl der überlebenden Späher des Angreifers höher ist, als die Anzahl der überlebenden Späher des Verteidigers, erhält der Angreifer Informationen über Ressourcen, Gebäudelevel und Einheitentypen des Verteidigers;

- Wenn die Anzahl der überlebenden Späher des Angreifers doppelt so groß ist, als die Anzahl der überlebenden Späher des Verteidigers, erhält der Angreifer Informationen über Ressourcen, Gebäude, Armee in der Burg, sowie mögliche Verstärkungen.

- Wenn die Anzahl der überlebenden Späher des Angreifers dreimal so groß ist, als die Anzahl der überlebenden Späher des Verteidigers, erhält der Angreifer Inforationen über Ressourcen, Gebäude, Armee in der Burg, mögliche Verstärkungen, Verbesserungslevel der Einheiten und Einheiten im Turm.

10 Verbesserungen für Angriff und Verteidigung wurden dem Späher hinzugefügt:

- Jede Angriffsverbesserung verleiht Spähern 10% mehr Schaden gegen alle Einheiten
- Jede Verteidigungsverbesserung verleiht Spähern 10% mehr Lebenspunkte

Veteranenupgrades für Angriff und Verteidigung sind für den Späher hinzugefügt:

- Veteranenupgrade Angriff verleiht 10% mehr Schaden gegen alle Einheiten
- Veteranenupgrade Verteidigung verleiht Spähereinheiten 10% mehr Lebensenergie

4 neue Sphähergrafiken sind hinzugefügt:

- Bei Verbesserungslevel 4: Angriff und Verteidigung
- Bei Verbesserungslevel 8: Angriff und Verteidigung
- Bei Veteranenupgrade: Angriff
- Bei Veteranenupgrade: Verteidigung

VI. Hall of Fame

- Spieler, die das Ranking mit ihren Erfahrungspunkten gewonnen haben, werden ein spezielles Abzeichen in ihrer Spielerinformation und vor ihrem Namen in der Rangliste im Spiel bekommen
- Spieler, die das Bündnisranking gewonnen haben, werden ein spezielles Abzeichen in ihrer Spielerinformation und vor ihrem Namen in der Rangliste im Spiel bekommen