نکات ورژن جدید

I. اضافه شدن یک نژاد جدید – پارس ها

امتیازات نژاد پرشین:

- تولید آهن +10%
- کماندار ارزانتر 10%
- تولید ماشین های محاصره سریعتر 10%
- مارش های بیشتر 20%
- افزایش خسارت به دیوار 20%
- کمانگیر – یگان ویژه پرشین

آمار کمانگیر:

- حمله علیه پیاده نظام: 250
- حمله علیه سواره نظام: 250
- حمله علیه کمانداران: 300
- حمله علیه ماشین های محاصره: 100
- حمله علیه ساختمان ها: 50
- امتیاز سلامت: 500
- محدوده برد: 5
- سرعت: 15
- جمعیت: 10
- وزن قابل حمل: 60
- قابلیت ویژه: +0.5% مهارت کماندار تا 66% (70% با سومین سطح ارتقا)

نکته: مهارت هایی که به این نژاد امتیاز می دهند: کماندار و مدافع، امتیاز مهارت کمانگیر در ابتدای هر راند نبرد محاسبه می شود.

هزینه منابع کمانگیر: 150 طلا, 300 اهن, 250 چوب, 150 خوراک
هزینه سطح 1 کمانگیر: 10 ساعت, 20000 طلا, 25000 آهن, 15000 چوب, 20000 خوراک
هزینه سطح 1 کمانگیر: 15 ساعت, 25000 طلا, 32500 آهن, 17500 چوب, 25000 خوراک
هزینه سطح 1 کمانگیر: 20 ساعت, 30000 طلا, 40000 آهن, 20000 چوب, 30000 خوراک

II. تغییرات در نژاد ها

• تغییرات نژاد ژاپنی

امتیاز نژاد ژاپنی:

- نجیب زاده و آموزش یگان ویژه ارزانتر 20% (بود10%)

تغییرات آمار سامورایی:

- حمله علیه پیاده نظام: 300 (100 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 300 (100 بود)
- حمله علیه کمانداران: 400 (180 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 450 (200 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (700 بود)
- سرعت: 15 (10 بود)
- جمعیت : 5 (10 بود)
- وزن حمل: 25 (30 بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند:

جنگجو و مدافع : :نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند;

هزینه آماده سازی یگان ویژه سامورایی: 250 طلا (150 بود), 250 آهن, 150 چوب(50 بود), 100 خوراک

• تغییران نژاد عرب

امتیاز نزاد عرب:

- 20% دیوار مستحکم تر اضافه شده است

تغییر آمار پیاده نظام:

- حمله علیه پیاده نظام: 400 (115 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 200 (90 بود)
- حمله علیه کمانداران: 400 (115 بود)
- وزن حمل: 25 (35 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 300 (115 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (310 بود)
- سرعت: 15 (10 بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند: جنگجو . مدافع

• تغییرات نژاد لیتوانی

جایزه نژاد لیتوانی:

- آموزش سریعتر پیاده نظام 10% بود) آموزش ارزانتر پیاده نظام 10%)
- اضافه شدن 10% آموزش سریعتر سواره نظام

تغییرات آماری ارباب جنگ:

- حمله علیه پیاده نظام: 500 (250 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 250 (125 بود)
- حمله علیه کمانداران: 500 (250 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 500 (250 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (310 بود)

و مدافع (جنگجو بود) سواره نظام : :نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند;

- تغییرات نزاد مغول

امتیاز نزاد مغول:

- 10% ارتقای سریعتر برای همه یگان ها اکنون بر روی مدت ارتقای کهنه کار نیز زمانیکه با منابع آفاز شده باشد به طور قایل توجهی تاثیر خواهد داشت

تغییرات گارد چنگیزخان:

- حمله علیه ماشین های محاصره: 500 (250 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (400 بود)
- زمان آموزش: 45 دقیقه (1 ساعت بود)
- حمله علیه پیاده نظام: 450 (150 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 300 (100 بود)
- حمله علیه کمانداران: 400 (200 بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند: جنگجو و مدافع;

- تغییرات نزاد آلمان

تغییرات آمار شوالیه توتنی:

- وزن حمل: 25 (15 بود)
- زمان آموزش: 45 دقیقه (1 ساعت بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند: جنگجو و مدافع;

هزینه آماده سازی یگان ویژه شوالیه توتنی: 150 طلا, 300 آهن(500 بود), 100 چوب, 200 خوراک

- تغییرات نژاد فرانک

امتیاز نژاد فرانک:

- 10% ارتقای ارزانتر برای همه یگان ها اکنون بر روی ارتقای کهنه کار زمانیکه با منابع اغاز شده باشد نیز تاثیر دارد و زمان ظولانی ارتقا کاهش می یابد.

تغییرات آمار تبرزن جنگی:

- بدون تغییر

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند: جنگجو و مدافع;

هزینه ساخت تبرزن جنگی: 150 طلا(0 بود), 300 آهن, 300 چوب, 150 خوراک

- تغییرات نژاد بلغارها

تغییرات امار کشیش تانگرا

- حمله علیه ماشین های محاصره: 100 (30 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (250 بود)
- وزن حمل: 25 (5 بود)
- حمله علیه پیاده نظام: 100 (30 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 100 (30 بود)
- حمله علیه کمانداران: 100 (30 بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند: جنگجو و مدافع;

هزینه آماده سازی یگان ویژه کشیش تانگرا: 400 طلا (500 بود), 100 آهن, 100 چوب, 200 خوراک (20 بود)

- تغییرات نژاد بریتانیی

- 10% ارتقای ارزانتر برای همه یگان ها اکنون بر روی اارتقای کهنه کار زمانیکع با منابع اغاز شده باشد نیز تاثیر دارد و زمان ظولانی ارتقا کاهش می یابد.

آمار کوس زنان:

- حمله علیه پیاده نظام: 100 (30 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 100 (30 بود)
- حمله علیه کمانداران: 100 (30 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 100 (30 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (250 بود)
- وزن حمل: 25 (10 بود)
- توانایی خاص: +0.5% امتیاز به مهارت فرمانروایی 36% (40% با سطح) (40% قبلا 44 ارتقاء (قبلا 3%))

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند، در ابتدای هر راند محاسبه می شوند یجای محاسبه یکبار تنها در ابتدای هر نبرد.:

هزینه ساخت یگان یزه کوس زنان: 350 طلا (650 بود), 100 آهن (50 بود), 100 چوب(50 بود), 200 خوراک

- تغییرات نژاد گوت ها

جایزه نزاد گوت:

- 10% ارتقای ارزانتر برای همه یگان ها اکنون بر روی ارتقای کهنه کار زمانیکه با منابع اغاز شده باشد نیز تاثیر دارد و زمان ظولانی ارتقا کاهش می یابد.

Huskarle stats:

- حمله علیه پیاده نظام: 400 (180 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 250 (50 بود)
- حمله علیه کمانداران: 320 (120 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 320 (120 بود)
- امتیاز سلامت: 500 (450 بود)
- وزن حمل: 25 (15 بود)
- ویژگی خاص: +0.5% مهارت مدافع تا 40% (35% بود) (45% با ارتقای سوم 39% بود))

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند: : جنگجو و مدافع;

- ## تغییرات نژاد روس ها

امتیازات نژاد روس ها

- 10% ارتقای ارزانتر برای همه یگان ها اکنون بر روی ارتقای کهنه کار زمانیکه با منابع اغاز شده باشد نیز تاثیر دارد و زمان ظولانی ارتقا کاهش می یابد.

آمار برج محاصره

- امتیاز سلامت: 500 (450 بود)
- وزن حمل: 200 (0 بود)
- ویژگی خاص: +0.5% (0.4% بود) مهارت با 45% (35% بود) 40% محاصره تا سومین مرحله ارتقا (38% بود))
- حمله علیه پیاده نظام: 450 (350 بود)
- حمله علیه سواره نظام: 350 (250 بود)
- حمله علیه کمانداران: 450 (350 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 250 (100 بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند : و مدافع (جنگجو بود) محاصره

- ## تغییرات نژاد روم شرقی

امتیارهای نزاد روم شرقی

- 10% ارتقای ارزانتر برای همه یگان ها اکنون بر روی ارتقای کهنه کار زمانیکه با منابع اغاز شده باشد نیز تاثیر دارد و زمان ظولانی ارتقا کاهش می یابد.

آمار راهب:

- جمعیت: 2 (8 بود)
- زمان اموزش: 45 دقیقه (1 ساعت بود)
- محدوده برد: 3 (1 بود); (4 برای سومین سطح ارتقا)
- وزن حمل: 25 (5 بود)
- قابلیت ویژه: +0.1% مهارت تحصیلات (شفا بود) (با سومین مرحله ارتقا 30%) 26% تا
- حمله علیه پیاده نظام: 200 (بود 30)
- حمله علیه سواره نظام: 30
- حمله علیه کمانداران: 60 (30 بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره:60 (30 بود)
- امتیاز سلامت: 80 (210 بود)

نکته: مهارت هایی که بر این امار یگان تاثیر دارند : Archer (بود Warrior) and Defender;

جایزه مهارت تحصیلات یگان های ویژه در انتهای هر نبرد بر اساس راهب های زنده مانده محاسبه خواهد شد

هزینه ساخت راهب: 100 طلا (400 بود), 250 آهن (50 بود), 300 چوب(100 بود), 150 خوراک

III. تغییرات مهارت فرمانروایی

مهارت فزمانروایی امنون در ابتدای هر راند نبرد بکار گرفته خواهد شد، بجای اینکه یکبار قبل از آغاز نبرد، به خوبی شانس تعداد یگان های فرار کرده و فرار کردن یگان ها را افزایش می دهد.
فرمانروایی چگونه کاربرد دارد – تفاوت بین درصد فرمانروایی دو بازیکن به 5 تقسیم می شود. بین 50% و 100% از نتایج درصد ارتش را که در هر راند از نبرد فرار خواهند کرد مشخص می کند. جمعیت یگان های فرار کرده نیز تصادفی است.
مثال:
بازیکن آ 30% فرمانروایی دارد
بازیکن ب 10% فرمانروایی دارد

(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% of 4% = 2%, 100% of 4% = 4%
هر راند از نبرد 2-4% از جمعیت ارتش زنده مانده بازیکن ب فرار خواهند کرد.

IV. 12 توانایی جدید به شوالیه اضافه شد

با هر سطح شهرت کسب شده شوالیه ها 1 امتیاز قابلیت ویژه دریافت می کنند، هر 5 سطح آنها 2 امتیاز دریافت خواهند کردو هر سومین سطح شوالیه ها 3 امتباز قابلیت ویژه دریافت می کنند.
این امتیاز ها می توانند برای افزایش قایلیت های شوالیه تا 40 سطح مورد استفاده قرار گیرند.

هر کلاس شوالیه می تواند 3 قابلیت ویژه استفاده نمایند:

مارشال:

- امتیاز سلامت پیاده نظام را به - سلامت پیاده نظام میزان 0.5% برای هر امتیاز استفاده شده تا 20%
- افزایش حمل بار مارش های پاک سازی به میزان 0.3% برای هر امتیاز – بار پاکسازی شده استفاده شده تا 12%
- منهدم کردن ساختمان ها – افزایش شانس حداکثر نابودی ساختمان ها در مارش های حمله به میزان 0.2% برای هر امتیار استفاده شده تا 0.8%

مالک:

- جمعیت برج – افزایش ظرفیت جمعیت ساختمان برج به میزان 0.1% برای هر امتیاز مصرف شده تا 40%
-
- قدرت دیوار – افزایش امتیاز سلامت دیورا و خسارت به میزان 1% برای هر امتیاز مصرف شده تا 40%

- ظرفیت انبار – میزان ظرفیت ذخیره منابع به میزان 0.25% را برای هر امتیاز استفاده شده تا 10% افزایش می دهد .

تاجر:

- حمل باز تاجر – میازن حمل بار تاجر را در بازار به میزان 1% برای هر امتیاز استفاده شده تا 40% افزایش می دهد .
- حمل بار ارتش – افزایش ظرفیت حمل بار یگان ها به میزان 0.3% برای هر امتیاز استفاده شده تا 12%
- سلامت ماشین های محاصره – افزایش سطح سلامت ماشین های محاصره به میزان 0.5% برای هر امتیاز استفاده شده تا 20%

جاسوس:

- قدرت کماندار سواره – امتیاز سلامت کاندار سواره نظام و خسارت او را به میزان 1% برای هر امتیاز استفاده شده تا 40% افزایش می دهد
- تاثیر جاسوس – امتیاز سطح سلامت و خسارت جاسوس ها را به میزان 0.25% برای هر امتیاز مصرف شده تا 10% افزایش می دهد
- ظرفیت پناهگاه – افزایش ظرفیت پناهگاه به میزان 0.5% برای هر امتیاز استفاده شده تا 20%

با هر امتیاز شهرت دریافتی شوالیه ها 1 امتیاز قابلیت ویژه دریافت می کنند، هر 5 سطح آن ها 2 امتیاز گرفته و هز 3 سطح شوالیه ها 3 امتیاز قابلیت ویزه دریافت می کنند. هر قابلیت ویژه شوالیه ای می تواند تا حداکثر 40 برابر او را تقویت نماید.
تا زمانیکه شوالیه زنده است و به یک قلعه منسوب شده باشد همه مارش های ارسالی از آن قلعه از جایزه های قابلیت ویژه شوالیه سود خواهند برد.
امتیاز های قابلیت ویژه می توانند با همان هزینه شبیه امتیاز مهارت دوباره چینی شوند – 10 سکه برای هر امتیاز آمار. بازچینی امتیاز های قابلیت ویزه همه امتیاز ها از قابلیت را برداشته و به برای هر نقطه آزاد دیگری مورد استفاده قرار می گیرند.

۶. ماموریت های شوالیه

ماموریت های شوالیه تجربه حساب را برابر با مجموع منابع مصرف شده به اضافه شهرت شوالیه و شانس دست یابی آیتم ها، به ارمغان می آورند.
مثال: ماموریت شوالیه نیاز ه 1000 طلا، 1000 آهن، 1000 چوب و 1000 خوراک دارد. زمانیکه مامورت به اتمام می رسد بازیکن 4000 تجربه به تجربه حساب او اضافه میشود به اضافه 400 شهرت و شانس پیدا کردن یک ایتم مفید.

VI. تغییرات در جاسوسی

زمانیکه مارش جاسوسی به مقصد برسد از حاصل آن نبردی اتفاق خواهد افتاد که فقط جاسوسان می توانند در برابر ان دفع نمایند. هیچ گزاش نبردی ایجاد نخواهد شد – یک پیام جاسوسی به هر دو بازیکن ارسال خواهد شد. در صورتیکه مدافع جاسوسی نداشته باشد هیچ گزارشی دریافت نخواهد کرد.

نتایج ممکن:

- در صورتیکه جاسوسان مهاجم بمیرند، مهاجم هیچ اطلاعاتی کسب نخواهد کرد.

- در صورتیکه جاسوسانی زنده بمانند، تعداد همه منابع مدافع به مهاجم اعلام خواهد شد

- در صورتیکه تعداد جاسوسان مهاجم از تعداد جاسوسان مدافع بیشتر باشد، مهاجم اطلاعاتی از همه منابع، ساختمان ها و سطح ان ها، نوع یگان های مدافع درون قلعه را بدست خواهد آورد.

- دز صورتیکه تعداد جاسوسان زنده مانده مهاجم دو برابر بیشتر از تعداد جاسوسان مدافع باشد، مهاج اطلاعاتی از قبیل مقدار همه منابع، ساختمان ها و ارتش درون قلعه و همچنین ارتش های پشتیبانی احتمالی، بدست خواهد اورد

- - دز صورتیکه تعداد جاسوسان زنده مانده مهاجم سه برابر و یا بیشتر از تعداد جاسوسان مدافع باشد، مهاج اطلاعاتی از قبیل مقدار همه منابع، ساختمان ها و ارتش درون قلعه و همچنین ارتش های پشتیبانی احتمالی و ارتقای یگان های مدافع و یگان مستقر در برج بدست خواهد اورد

10 امین ارتقا حمله و دفاع به جاسوسان اضافه شده است:

- هر سطح ارتقای حمله 10% خسارت جاسوس را بر علیه همه گونه یگانی افزایش می دهد
- هر سطح ارتقای مدافع 10% امتیاز سلامت به یگان جاسوس اضافه خواهد کرد

ارتقای حمله کهنه کار و دفاع کهنه کار برای جاسوسان نیز اضافه شده است:

- ارتقای کهنه کار حمله 10% خسارت جاسوس را بر علیه همه گونه یگانی افرایش می دهد
- ارتقای کهنه کار مدافع 10% امتیاز سلامت به یگان جاسوس اضافه خواهد کرد

4 تصویر جدید جاسوس اضافه شده است:

- ارتقای سطح 4 دفاع و حمله
- ارتقای سطح 8 دفاع و حمله
- ارتقای کهنه کار حمله
- ارتقای کهنه کار دفاع

VII. تالار افتخارات

- بازیکنانی که در رتبه بندی مقامی کسب کرده اند یک علامت مخصوص در صفحه اطلاعات بازیکن خود و درست مقابل نام آن ها در صفحه رتبه بندی خواهند داشت

VIII.تغییرات بیشتر

- تغییرات نژاد آلمان

تغییرات آمار شوالیه توتنی:

- حمله علیه پیاده نظام: 300 (340بود)
- حمله علیه سواره نظام: 140 (170بود)
- حمله علیه کماندار: 140
- حمله علیه ماشین های محاصره:160
- امتیاز سلامت: 220 (300بود)
- جمعیت : 3
- زمان آموزش: 45 دقیقه
- محدوده برد:2

نکته: مهارت های نژاد که به این امار یگان تاثیر گذار هستند: جنگجو و مدافع

هزینه ساخت شوالیه توتنی: 150 طلا، 300 اهن (500 بود)، 100 چوب، 200 خوراک

- تغییرات نژاد فرانک

تغییرات اما تبرزن جنگی:

- حمله علیه پیاده نظام: 160
- حمله علیه سواره نظام: 260
- حمله علیه کماندار: 160
- حمله علیه ماشین های محاصره:160
- امتیاز سلامت: 260 (300بود)
- جمعیت : 3
- زمان آموزش: 45 دقیقه
- محدوده برد: 1 (2بود)

نکته: مهارت های نژاد که به این امار یگان تاثیر گذار هستند: جنگجو و مدافع

هزینه ساخت شوالیه توتنی: 150 طلا (0 بود)، 300 اهن، 300 چوب، 150 خوراک

تغییرات امار کانداران صلیبی:

- حمله علیه پیاده نظام: 40
- حمله علیه سواره نظام: 25 (30بود)
- حمله علیه کماندار: 35 (40بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 20 (40بود)
- حمله علیه ساختمان ها 20
- عمر 40
- محدوده برد 4

تغییرات امار کماندار بلند:

- حمله علیه پیاده نظام: 20 (25بود)
- حمله علیه سواره نظام: 35
- حمله علیه کماندار: 25 (15بود)
- حمله علیه ماشین های محاصره: 40 (15بود)
- حمله علیه ساختمان ها 20
- عمر 40
- محدوده برد 4