Note di Rilascio

I. La nuova razza — Persiani

Persian nation bonuses:

- +10% introito di ferro
- 10% meno costoso addestramento degli arcieri
- 10% più veloce addestramento macchine d'assedio
- 20% più marce
- 20% più danni contro il Muro
- Unità Speciale: Kamangir

Statistiche del Kamangir:

- Attacco contro Fanteria: 250
- Attacco contro Cavaleria: 250
- Attacco contro Arcieri: 300
- Attacco contro Macchine d'assedio: 100
- Attacco contro Edifici: 50
- Health Points: 500
- Portata: 5
- Velocità: 15
- Popolazione: 10
- Carico: 60
- Abilità speciale: +0.5% all'abilità Precisione 66% (70% con miglioramenti al 3zo livello)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Arciere e Difensore; Il bonus che dà l'abilità speciale del Kamangir viene calcolato all'inizio della battaglia.

Risorse necessari per addestrare Kamangir: 150 oro, 300 ferro, 250 wood, 150 food
Risorsi necessari per migliorare il Kamangir al Levello 1: 10 ore, 20000 oro, 25000 ferro, 15000 legno, 20000 cibo
Risorsi necessari per migliorare il Kamangir al Livello 2: 15 ore, 25000 oro, 32500 ferro, 17500 legno, 25000 cibo
Risorsi necessari per migliorare il Kamangir al Livello 3: 20 ore, 30000 oro, 40000 ferro, 20000 legno, 30000 cibo

II. Camabiamenti Razza:

- **Cambiamenti nella nazione Giapponese**

Bonus giapponesi:

- 20% meno costoso addestramento dei nobili e delle unità speciali (era 10%)

Cambiamenti nelle statistiche dei Samurai:

- Attacco vs. Fanteria: 300 (was 100)
- Attacco vs. Cavaleria: 300 (was 100)
- Attacco vs. Arcieri: 400 (was 180)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 450 (era 200)
- Punti vita: 500 (era 700)
- Velocità: 15 (era 10)
- Popolazione: 5 (era 10)
- Carico: 25 (era 30)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa;

Risorse necessari per addestrare Samurai 250 oro (era 150), 250 ferro, 150 legno (era 50), 100 cibo

- **Cambiamenti nella nazione Araba**

Bonus Arabi:

- 20% Muro più forte

Cambiamenti nelle statistiche dei Mujahideen:

- Attacco vs. Fanteria: 400 (era 115)
- Attacco vs. Cavaleria: 200 (era 90)
- Attacco vs. Arcieri: 400 (era 115)
- Carry weight: 25 (era 35)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 300 (era 115)
- Punti vita: 500 (era 310)
- Velocità: 15 (era 10)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa;

- **Cambiamenti nella nazione Liutani**

Bonus Liutuani:

- 10% Più veloce addestramento della Fanteria (era 10% meno costoso addestramento di fanteria)
- 10% Più veloce addestramento cavaleria

Cambiamenti nelle statistiche del Signore della Guerra::

- Attacco vs. Fanteria: 500 (era 250)
- Attacco vs. Fanteria: 250 (era 125)
- Attacco vs. Fanteria: 500 (era 250)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 500 (era 250)
- Punti vita: 500 (era 310)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Cavaleria (era Combatimento) e Difesa;

- **Cambiamenti nella nazione Mongoli**

Bonus Mongoli:

- 10% Più veloce migliormanto delle unità che addesso effettua anche il miglioramento Veterano.

Cambiamenti nelle statistiche del Guardia di Gengis Khan:

- Attacco vs. Fanteria: 450 (era 150)
- Attacco vs. Cavaleria: 300 (era 100)
- Attacco vs. Arcieri: 400 (era 200)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 500 (era 250)
- Punti vita: 500 (era 400)
- Tempo per addestramento: 45 minuti (era 1 ora)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa;

- **Cambiamenti nella nazione Tedeschi**

Cambiamenti nelle statistiche del Cavaliere Teutonico:

- empo per addestramento: 45 minuti (era 1 ora)
- Carico: 25 (era 15)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa

Risorse necessari per addestrare un Cavaliere Teutonico: 150 oro, 300 ferro(era 500), 100 legno, 200 cibo

- **Cambiamenti nella nazione Franchi**

Bonus Franchi:

- 10% Meno costoso miglioramento e più veloce migliormanto delle unità che addesso effettua anche il miglioramento Veterano.

Cambiamenti nelle statistiche dell'Alebardiere:

- Non ci sono

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa

Risorse necessari per addestrare un Alebardiere: 150 oro(era 0), 300 ferro, 300 legno, 150 cibo

- **Cambiamenti nella nazione Bulgari**

Cambiamenti nelle statistiche del Sacerdote Tangra:

- Attacco vs. Fanteria: 100 (era 30)
- Attacco vs. Cavaleria: 100 (era 30)
- Attacco vs. Arcieri: 100 (era 30)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 100 (era 30)
- Punti vita: 500 (era 250)
- Carico: 25 (era 5)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa

Risorse necessari per addestrare un Sacerdote Tangra: 400 oro (era 500), 100 ferro, 100 legno, 200 cibo (era 20)

- **Cambiamenti nella nazione Britani**

Bonus britani:

- 10% Più veloce migliormanto delle unità che addesso effettua anche il miglioramento Veterano.

Cambiamenti nelle statistiche del Tamborino:

- Attacco vs. Fanteria: 100 (era 30)
- Attacco vs. Cavaleria: 100 (era 30)
- Attacco vs. Arcieri: 100 (era 30)
- Attacco vs. Siege: 100 (era 30)
- Punti vita: 500 (era 250)
- Carico: 25 (era 10)
- Abilità Speciale: +0.5% Commando fino al 36% s (era 40%) (40% con migliormanti al 3zo livello (era 44%))

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa
Il bonus che dà l'abilità verrà calcolato in ogni turno, invece di essere calcolato all'inizio della battaglia.
Risorse necessari per addestrare un Tamborino: 350 Oro (era 650), 100 Ferro (era 50), 100 Legno (era 50), 200 Cibo

- **Cambiamenti nella nazione Goti**

Bonus goti:

- 10% Meno costoso miglioramento e più veloce migliormanto delle unità che addesso effettua anche il miglioramento Veterano.
-

Cambiamenti nelle statistiche del Huscarle:

- Attacco vs. Fanteria: 400 (era 180)
- Attacco vs. Cavaleria: 250 (era 50)
- Attacco vs. Arcieri: 320 (era 120)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 320 (era 120)
- Punti vita: 500 (era 450)
- Carico: 25 (era 15)
- Abilità Speciale: +0.5% Difesa fino al 40% (era 35%) (45% con miglioramenti al 3zo livello (era 39%))

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Combatimento e Difesa

- **Cambiamenti nella nazione Russi**

Bonus Russi:

- 10% Meno costoso miglioramento e più veloce migliormanto delle unità che addesso effettua anche il miglioramento Veterano.

Cambiamenti nelle statistiche della Torre d'Assedio:

- Attacco vs. Fanteria: 450 (era 350)
- Attacco vs. Cavaleria: 350 (era 250)
- Attacco vs. Arcieri: 450 (era 350)
- Attacco vs. Macchine d'assedio: 250 (era 100)
- Punti vita: 500 (era 450)
- Carico: 200 (era 0)
- Abilità speciale: +0.5% (era 0.4%) Abilità Assedio fino al 40% (era 35%) (45% con i miglioramenti al 3zo livello (era 38%))

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Assedio (era Combatimento) e Difesa

- **Cambiamenti nella nazione Bizantini**

Bonus Bizantini:

- 10% Più veloce migliormanto delle unità che addesso effettua anche il miglioramento Veterano.

Cambiamenti nelle statistiche del Monaco:

- Attacco vs. Fanteria: 200 (era 30)
- Attacco vs. Cavaleria: 30
- Attacco vs. Arcieri: 60 (era 30)
- Attacco vs. Siege:60 (was 30)
- Health Points: 80 (was 210)
- Popolazione: 2 (era 8)
- Tempo per addestramento: 45 minuti (era 1 hour)
- Portata: 3 (era 1); (4 portata dopo il 3zo miglioramento)
- Carico: 25 (era 5)
- Abilità Speciale: +0.1% Abilità Istruzione (era Guarigione) fino al 26% (30% con miglioramenti al 3zo livello)

Nota: L'abilità della nazione effetta le statistiche dell'unità: Arcier (era Combatimento) e Difesa

L'abilità Istruzione verrà calcolata dopo la battaglia, in base alla quantità dei morti sul campo.

Risorse necessari per addestrare un Monaco: 100 oro (era 400), 250 ferro (era 50), 300 legno (era 100), 150 cibo

III. Cambiamenti nell'Abilita Commando

L'abilità Commando adesso si applica all'inizio di ogni turno, invece all'inizio della battaglia, aumentando la possibilità per le unità di fuggire e aumentando la quantità delle unità fuggite.
Come funzione l'abilità Commando – la differenza percentuale fra le abilità Commando dei 2 giocatori viene divisa in 5. Fra il 50% e il 100% dal risultato rappresenta il percentuale dell'esercito che fuggirà ogni turno.

Le unità che fuggiranno sono scelti in modo casuale.

Esempio:
Giocatore A ha 30% Commando
Giocatore B ha 10% Commando
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% of 4% = 2%, 100% of 4% = 4%
Ogni turno della Battaglia 2-4% della popolazione del giocatore B fuggirà.

IV. 12 Abilita dei Cavalieri sono aggiunti

Con ogni livello di prestigio i Cavalieri guadagnano anche 1 punto abilità, ogni 5 livello riceveranno 2 punti e ogni 3 livello riceveranno 3 punti abilità.
Questi punti possono essere usati fino al livello 40.

Ogni Cavaliere ha 3 nuove abilità:

Maresciallo:

- Vita della Fanteria – Aumenta i punti vita della Fanteria con il 0.5% per ogni punto speso, fino al 20%
- Carico in Resti di Battaglia – Aumenta il carico delle unità, inviati in marcia °resti di battaglia con il 0.3% per ogni punto speso, fino al 12%
- Distruzione degli edifici – Aumenta la possibilità massima di demolire un edificio con il 0.2% per ogni punto speso, fino al 0.8%

Proprietario:

- Popolazione nella Torre – Aumenta la capacità della Torre con il 1% fino al 40%
- Forza del Muro – Aumenta i punti vita e la forza del Muro con il 1% per ogni punto speso, fino al 40%
- Capacità del Magazzino – Auemnta la capacità del Magazzino con il 0.25% per ogni punto speso, fino al 10%

Commerciante:

- Carico del mercanti – Aumenta il carico dei mercanti con il 1% per ogni punto speso, fino al 40%
- Carico dell'Esercito – Aumenta il carico delle tue unità con il 0.3% per ogni punto speso, fino al 12%
- Vita d'Assedio – Aumenta i punti vita delle macchine d'assedio con il 0.5% per ogni punto speso, fino al 20%

Spia:

- Forza dell'Arciere a Cavallo – Aumenta i punti vita e forza dell'Arciere a Cavallo con il 1% per ogni punto speso, fino al 40%
- L'efficienza degli Esploratori – Aumenta i punti vita e forza degli Esploratori con il 0.25% per ogni punto speso, fino al 10%
- Capacità del Rifugio – Aumenta la capacità del Rifugio con il 0.5% per ogni punto speso, fino al 20%

Per ogni livello di prestigio i Cavalieri guadagnano 1 punto abilità, ogni 5 livello guadagnano 2 punti abilità e per ogni 3 livello guadagnano 3 punti abilità. Ogni abilità può essere sviluppata fino a 40 volte.
Finché un Cavaliere è vivo e nominato di governare un castello tutte le marce inviati dal castello sono vantaggiati dalle sue Abilità.
I punti Abilità possono essere riorganizzati - 10 monete per ogni punto. Riorganizzando i punti si rimuovano tutti e il sistema prende 10 monete per ogni punto liberato.

V. Missioni dei Cavalieri

I missioni dei Cavalieri adesso danno esperienza uguale alle risorse spese e la possibilità di trovare un artefatto utile e al prestigio guadagnato.
Esempio: Una missione richiede 1000 oro, 1000 ferro, 1000 legno e 1000 cibo. Quando a missione viene finita il giocatore riceverà 4000 esperienza account, 400 prestigio e la possibilità di trovare un artefatto utile.

VI. Cambiamenti nel Spionaggio

Quando una marcia di spionaggio raggiunge la sua destinazione inizia una battaglia da cui si possono difendere solo gli esploratori. Non ci sarà un rapporto della Battaglia, invece verrà inviato un messaggio speciale. Se il difensore non ha esploratori non riceverà un rapporto.

Risultati possibili:

- Se tutti gli esploratori attaccanti muoiono, l'attaccante non riceverà nessun rapporto;
- Se qualche esploratore sopravvive, le risorse del difensore sono visibili per l'attaccante;
- Se il numero dei sopravvivi attaccanti è più alto di quello dei difensori, le risorse, livelli degli edifici e le unità nel castello sono visibili per l'attaccante;
- Se il numero dei sopravvivi attaccanti è due volte più alto di quello dei difensori, l'attaccante saprà la quantità delle risorse, gli edifici ed esercito nel castello e possibili eserciti di supporto.
- Se il numero dei sopravvivi attaccanti è tre volte più alto di quello dei difensori, l'attaccante saprà la quantià delle risorse, edifici, esercito nel castello, possibili eserciti di supporto ed il livello di miglioramento delle unità e le unità nascoste nella Torre.

Sono aggiunti 10 miglioramenti d'attacco e difensa:

- Ogni livello d'attacco aumenta con il 10% la forza degli esploratori contro tutte le unità.
- Ogni livello di difesa aumenta con il 10% i punti vita degli esploratori.

Sono aggiunti miglioramenti Veterani :

- Il Miglioramento Veterano d'attacco aumenta con il 10% la forza degli esploratori contro tutte le unità.
- Il Miglioramento Veterano della difesa aumenta con il 10% i punti vita degli esploratori.

Sono aggiunti 4 nuove immagini:

- al livello 4 d'attacco e difesa
- al livello 8 d'attacco e difesa
- al livello Veterano d'attacco
- al livello Veterano di difesa

VII. Corridoio di Fama

- I giocatori finiti al primo posto avranno un'insegna speciale nella propria pagina d'informazione e accanto al proprio nome nella classifica.
- I giocaotri fini al primo posto nella classifica dei clan avranno un'inisegna speciale nella propria pagina d'informazione e accanto al proprio nome nella classifica.