Sürüm Notları

I. Oyuna yeni bir ırk eklendi — Persler

Pers ırkının bonusları:

- +%10 Daha fazla Demir üretimi
- %10 Daha ucuz Okçu eğitimi
- %10 Daha hızlı Kuşatma Makinesi üretimi
- %20 Daha fazla Sefer izni
- %20 Daha fazla Sur'a karşı hasar
- Perslerin özel ünitesi – Kamangir

Kamangir istatistikleri:

- Piyadelere karşı Saldırı: 250
- Süvarilere karşı Saldırı: 250
- Okçulara karşı Saldırı: 300
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 100
- Binalara karşı Saldırı: 50
- Hayat puanı: 500
- Menzil: 5
- Hız: 15
- Nüfus: 10
- Yük Taşıma Kapasitesi: 60
- Özel yetenek: Okçu yeteneğine +0.5% bonus sağlar, 66%'e kadar (3. Seviye yükseltmesi ile birlikte %70).

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Okçu ve Defans; Kamangirlerin okçu bonusları her turun başında hesaplanır.

Kamangir özel ünitesinin kaynak maliyeti: 150 altın, 300 demir, 250 odun ve 150 gıda
Kamangir Seviye 1 yükselme maliyeti: 10 saat süre, 20000 altın, 25000 demir, 15000 odun, 20000 gıda
Kamangir Seviye 2 yükselme maliyeti: 15 saat süre, 25000 altın, 32500 demir, 17500 odun, 25000 gıda
Kamangir Seviye 3 yükselme maliyeti: 20 saat süre, 30000 altın, 40000 demir, 20000 odun, 30000 gıda

II. Irktaki değişiklikler:

- **Japon ırkındaki değişiklikler**

Japon ırkı bonusları:

- 20% Daha ucuz Soylu ve Özel ünite eğitimi (önceden 10%' du)

Samuray istatisktiklerindeki değişiklikler:

- Piyadelere karşı Saldırı: 300 (100'dü)
- Süvarilere karşı Saldırı: 300 (100'dü)
- Okçulara karşı Saldırı: 400 (180'di)
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 450 (200'dü)
- Hayat puanı: 500 (700'dü)
- Hız: 15 (10'du)
- Nüfus: 5 (10'du)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (30'du)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

Samuray özel ünitesinin kaynak maliyeti: 250 altın (150'idi), 250 demir, 150 odun (50'idi), 100 gıda

- **Türk ırkındaki değişiklikler**

Türk ırkının bonusları

- %20 daha güçlü sur bonusu eklendi

Yeniçeri istatistiklerindeki değişiklikler:

- Piyadelere karşı Saldırı: 400 (115'di)
- Süvarilere karşı Saldırı: 200 (90'dı)
- Okçulara karşı Saldırı: 400 (115'di)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (35'di)
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 300 (115'di)
- Hayat Puanı: 500 (310'di)
- Hız: 15 (10'du)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

- **Litvanyalı ırkındaki değişiklikler**

Litvanyalı ırkının bonusları:

- 10% Daha hızlı piyade eğitimi (10% Daha ucuz piyade eğitimi idi)
- %10 Daha hızlı Süvari eğitimi bonusu eklendi

Komutan istatistiklerindeki değişiklikler:

- Piyadelere karşı Saldırı: 500 (250'idi)
- Süvarilere karşı Saldırı: 250 (125'di)
- Okçulara karşı Saldırı: 500 (250'idi)
- Kuşatmalara karşı Saldırı: 500 (250'idi)
- Hayat Puanları: 500 (310'du)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Süvari (Savaşçı'ydı) ve Savunma;

- **Moğol ırkındaki değişiklikler**

Moğol ırkının aldığı bonuslar:

- Tüm birimleri %10 daha hızlı yükseltme bonusu şimdi kaynak ile yükseltilmesi halinde Veteran yükseltmenin süresini de etkiliyor

Cengiz Han'ın istatistiklerindeki değişiklikler:

- Piyadelere karşı Saldırı: 450 (150'idi)
- Süvarilere karşı Saldırı: 300 (100'dü)
- Okçulara karşı Saldırı: 400 (200'dü)
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 500 (250'idi)
- Hayat Puanı: 500 (400'dü)
- Eğitim süresi: 45 dakika (1 saat idi)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

- **Alman ırkındaki değişiklikler**

Tevtonya şövalyesi :

- Eğitim süresi: 45 dakika (1 saat idi)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (15'di)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

Tevtonya şövalye özel ünitesinin eğitim maliyeti: 150 altın, 300 demir(500'dü), 100 odun, 200 gıda

- **Frank ırkındaki değişiklikler**

Frank ırkının bonusları:

- Tüm birimleri %10 daha ucuz yükseltme bonusu şimdi kaynak ile yükseltilmesi halinde Veteran yükseltmenin fiyatını da etkiliyor

Baltalı Savaşçı istatistiklerindeki değişiklikler:

- İstatistiklerde değişiklik yok

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

Baltalı savaşçı özel biriminin kaynak maliyeti: 150 altın (0'dı), 300 demir, 300 odun, 150 gıda

- **Bulgar ırkındaki değişiklikler**

Tangra rahibi istatistiklerindeki değişiklikler:

- Piyadelere karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Süvarilere karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Okçulara karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Kuşatmalara karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Hayat Puanı: 500 (250'idi)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (5'di)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

Tangra rahibi özel ünitesinin kaynak maliyeti: 400 altın (500'dü), 100 demir, 100 odun, 200 gıda (20'idi)

- **Britanyalı ırkındaki değişiklikler**

- **Britanyalı ırkının bonusları:**

- Tüm birimleri %10 daha ucuz yükseltme bonusu şimdi kaynak ile yükseltilmesi halinde Veteran yükseltmenin fiyatını da etkiliyor

Davulcu istatistikleri:

- Piyadelere karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Süvarilere karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Okçulara karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 100 (30'du)
- Hayat Puanı: 500 (250'idi)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (10'du)
- Özel yetenek: +%0.5 liderlik yeteneği sağlar, %36'ya kadar (%40'dı). 3. seviye yükseltmesi ile %40 (%44'dü).

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

Liderlik yeteneği değişikliği de bu üniteyi etkileyebilecek, yeteneğin kazandırdığı bonus savaşın başında hesaplanacaktır.

Davulcu özel ünitesinin kaynak maliyeti: 350 altın (650'idi), 100 demir (50'idi), 100 odun (50'idi), 200 gıda

- **Got ırkındaki değişiklikler**

Got ırkının bonusları:

- Tüm birimleri %10 daha ucuz yükseltme bonusu şimdi kaynak ile yükseltilmesi halinde Veteran yükseltmenin fiyatını da etkiliyor
-

Huskarl istatistikleri:

- Piyadelere karşı Saldırı: 400 (180'di)
- Süvarilere karşı Saldırı: 250 (50'idi)
- Okçulara karşı Saldırı: 320 (120'idi)
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 320 (120'idi)
- Hayat Puanı: 500 (450'idi)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (15'idi)
- Özel yetenek: +%0.5 Savunma bonusu sağlar, %40 a kadar (%35 di). 3. seviye yükseltmesi ile %45 (%39'du)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Savaşçı ve Savunma;

- **Rus ırkındaki değişiklikler**

Rus ırkının bonusları:

- Tüm birimleri %10 daha hızlı yükseltme bonusu şimdi kaynak ile yükseltilmesi halinde Veteran yükseltmenin hızını da etkiliyor

Yıkım kulesi istatistikleri:

- Piyadelere karşı Saldırı: 450 (350'idi)
- Süvarilere karşı Saldırı: 350 (250'idi)
- Okçulara karşı Saldırı: 450 (350'idi)
- Kuşatmaya karşı Saldırı: 250 (100'dü)
- Hayat Puanı: 500 (450'idi)
- Taşıma Kapasitesi: 200 (0'dı)
- Özel yetenek: +%0.5 Kuşatma bonusu sağlar, %40 a kadar (%35 di). 3. seviye yükseltmesi ile %45 (%38'di)

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Yıkım (Savaşçı' idi) ve Savunma;

- **Bizans ırkındaki değişiklikler**

Bizans ırkının bonusları:

Tüm birimleri %10 daha hızlı yükseltme bonusu şimdi kaynak ile yükseltilmesi halinde Veteran yükseltmenin hızını da etkiliyor

Rahip istatistikleri:

- Piyadelere karşı Saldırı: 200 (30'du)
- Süvarilere karşı Saldırı: 30
- Okçulara karşı Saldırı: 60 (30'du)
- Kuşatmaya karşı Saldırı:60 (30'du)
- Hayat Puanı: 80 (210'du)
- Nüfus: 2 (8'di)
- Eğitim süresi: 45 dakika (1 saat di)
- Menzil: 3 (1'di); (3. Seviye yükseltmesi ile menzil 4 olur)
- Taşıma Kapasitesi: 25 (5'di)
- Özel yetenek: +%0.1 Bilgin (İyileştirici idi) bonusu sağlar, %26 a kadar. (3. seviye yükseltmesi ile %30).

Not: Bu birimin istatistiklerini etkileyen ırk bonusları: Okçu (Savaşçı idi) ve Savunma;

Bilgin yeteneği bonusu da bu üniteyi etkileyebilecek, yeteneğin kazandırdığı bonus savaşın sonunda rahip sayısına göre hesaplanacaktır

Rahip özel ünitesinin kaynak maliyeti: 100 altın (400'dü), 250 demir (50'idi), 300 odun (100'dü), 150 gıda

III. Liderlik yeteneğindeki değişiklikler

Liderlik eteneği savaş başlamadan önce bir kez değil de, artık her tur'un başında uygulanacak, büyük ölçüde kaçma şansını ve kaçmış olanların miktarı artmaktadır.
Liderlik nasıl çalışır - iki oyuncunun liderlik yüzdeleri arasındaki fark 5'e bölünür. %50 ve %100 arasındaki sonucu her tur kaçacak ordunun yüzdesini temsil eder. Kaçan ünite tipi rastgeledir.

Örneğin:
A oyuncusunun %30 Liderliği var
B oyuncusunun %10 Liderliği var
(30-10)/5 = 20/5 = %4
%50 den %4 = %2, %100 den %4 = %4
B oyuncusu savaştayken her turda ordusunun %2-%4 nüfusu kaçacak.

IV. 12 Şuvalye yeteneği eklendi

Her prestij seviyesi Şövalyeniz 1 yetenek puanı, her beşinci seviye için 2 puan ve her onuncu seviye için şövalyeleriniz 3 yetenek puanı kazanıyor.
Bu puanlar şövalye tarafından yeteneklerini yükseltmek için kullanılabilir, 40. seviyeye kadar.

Her Şövalye sınıfı için 3 yeni nitelik eklendi:

Mareşal:

- Piyade Sağlığı - Her puan, Piyadelerin hayat puanını %0.5 oranında arttırır. %20 ye kadar yükselir.
- Temizleme Kapasitesi - Her puan, temizleme seferlerinde kargo kapasitesini %0.3 oranında arttırır. %12 ye kadar yükselir.
- Bina Yıkımı - Her puan, savaşta binaları yıkma şansını %0.2 arttırır. %8 e kadar yükselir.

Ağa:

- Kule Nüfusu – Her puan, Kule nüfus kapasitesini %1 oranında arttırır. %40 a kadar yükselir.
- Sur Dayanıklılığı - Her puan, Sur un hayat puanını ve hasarını %1 oranında arttırır. %40 a kadar yükselir.
- Depo Kapasitesi - Her puan, Deponun kaynak kapasitesini 0.25% oranında arttırır. %10 a kadar yükselir.

Tüccar:

- Tüccar Kapasitesi - Her puan, pazarda bulunan tüccarların taşıma kapasitesini %1 oranında arttırır. %40 a kadar yükselir.
- Ordu Kapasitesi - Her puan, ordunuzda bulunan birimlerin taşıma kapasitesini %0.3 oranında arttırır. %12 a kadar yükselir.
- Kuşatma Makinelerin Hayatı - Her puan, Kuşatma makinelerinin hayat puanlarını %0.5 oranında arttırır. %20 ye kadar yükselir.

Casus:

- Okçu Süvari Dayanıklılığı - Her puan Okçu Süvarilerin hayat puanı ve hasarını %1 oranında arttırır. %40 a kadar yükselir.
- Kolcu verimliliği - Her puan Kolcuların hayat puanı ve hasarını %0.25 oranında arttırır. %10 a kadar yükselir.
- Sığınak Kapasitesi - Her puan sığınak kapasitesini %0.5 oranında arttırır. %20 ye kadar yükselir.

Her prestij seviyesi Şövalyeniz 1 yetenek puanı, her beşinci seviye için 2 puan ve her onuncu seviye için şövalyeleriniz 3 yetenek puanı kazanıyor. Bu puanlar, şövalye tarafından yeteneklerini yükseltmek için kullanılabilir, maksimum 40. seviyeye kadar.
Şövalye canlı olduğu sürece ve kaleye atanmış olduğu sürece, bu kaleden gönderilen tüm seferler şövalye yeteneklerinden faydalanacaklar.
Yetenek puanlarını aynı fiyata düzenlenebilirsiniz – Yetenek puan başına 10 AP. Yetenek puanlarını düzenleme yaptığınızda tüm puanlar sıfırlanacaktır.

V. Şövalye görevleri

Şövalye görevleri artık aşya ile birlikte deneyim de verecektir. Harcanan kaynakların toplamına eşit olarak, şövalye itibarına ve item kazanma şansına göre deneyim verecektir.
Örneğin: Şövalye Görevi 1000 altın, 1000 demir, 1000 odun ve 1000 gıda gerektiriyor. Görevi tamamladığınızda 400 prestij ve bir item bulmak için şansınız olacak, aynı zamanda 4000 deneyim alacaksınız.

VI. Casusluktaki değişiklikler

Bir casusluk seferi, hedefine ulaştığında, sadece kolcular arasında bir savaş olacaktır. Savaş raporu olmayacak – sadece bir casusluk mesajı alacaksınız. Eğer Savunma oyuncusunda kolcu yoksa, mesaj almayacak.

Olası sonuçlar:

- Saldıran oyuncunun tüm kolcuları ölür ise, saldıran taraf hiçbir bilgi elde edemez;
- Saldıran oyuncunun herhangi bir kolcusu hayatta kalır ise, savunma oyuncusunun tüm kaynak miktarını görülebilir;
- Saldıran oyuncunun kalan kolcuları, savunma oyuncusundan fazla ise binaların seviyelerini, tüm kaynakların miktarını ve Kalede bulunan ünitelerin türünü görebilecek;
- Saldıran oyuncunun kalan kolcuları, savunma oyuncusun kolcularından iki katı fazla ise binaların seviyelerini, tüm kaynakların miktarını, Kalede bulunan ünitelerin türünü ve Destekte olan orduları görebilecek;
- Saldıran oyuncunun kalan kolcuları, savunma oyuncusun kolcularından üç katı fazla ise binaların seviyelerini, tüm kaynakların miktarını, Kalede bulunan ünitelerin türünü, Destekte olan orduları, ordu yükselmelerini (upgrade'leri) ve kulede bulunan üniteleri görebilecek.

Kolcu için 10 atak ve savunma yükselmeleri eklendi:

- Her saldırı seviye yükselmesi Kolculara, tüm ünite türlerine karşı +%10 hasar verir.
- Her saldırı seviye yükselmesi Kolcu ünitelerine, %10 daha fazla hayat puanı verir.

Veteran Atak ve Veteran Savunma yükselmeleri Kolcu için eklendi:

- Veteran atak yükselmesi Kolculara, tüm ünite türlerine karşı +%10 hasar verir.
- Veteran savunma yükselmesi Kolcu ünitelerine, %10 daha fazla hayat puanı verir.

4 adet yeni Kolcu resimleri eklenmiştir:

- 4. seviye savunma ve atak yükselmesinden sonra
- 8. seviye savunma ve atak yükselmesinden sonra
- Veteran atak yükselmesinden sonra
- Veteran savunma yükselmesinden sonar

VII. Ün Salonu

- Deneyim sıralamasında birincilik kazanan Oyuncular, oyuncu bilgi sayfasında ve oyun sıralaması sayfasında isimlerinin önünde özel bir amblemi olacak.
- Klan sıralamasında birincilik kazanan Oyuncular, oyuncu bilgi sayfasında ve oyun sıralaması sayfasında isimlerinin önünde özel bir amblemi olacak.