Boletin Informativo

I. Una nueva nacion ha sido acadida al juego: Persas

Bónuses de la nación Persas:

- +10% más producción de Hierro
- 10% Arqueros más baratos
- 10% producción de Máquinas de asedio más rápida
- 20% más Campañas
- 20% más daño contra Murallas
- Unidad especial de los Persas: Kamangir

Estadísticas del Kamangir:

- Ataque contra Infantería: 250
- Ataque contra Caballería: 250
- Ataque contra Arqueros: 300
- Ataque contra Artillería de Asedio: 100
- Ataque contra Edificios: 50
- Puntos de Salud: 500
- Alcance: 5
- Velocidad: 15
- Población: 10
- Capacidad de carga: 60
- Habilidad especial: +0.5% de la habilidad Arquero hasta los 66% (70% con mejora de 3r nivel)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Arquero y Defensor; El bonus de la habilidad Arquero del Kamangir se calcula al principio de cada ronda

Precio en recursos de la unidad especial Kamangir: 150 oro, 300 hierro, 250 madera, 150 comida
Precio de mejora Nivel 1 del Kamangir: duración 10 horas, 20000 oro, 25000 hierro, 15000 madera, 20000 comida
Precio de mejora Nivel 2 del Kamangir: duración 15 horas, 25000 oro, 32500 hierro, 17500 madera, 25000 comida
Precio de mejora Nivel 3 del Kamangir: duración 20 horas, 30000 oro, 40000 hierro, 20000 madera, 30000 comida

II. Cambios de Naciones:

- **Cambios en la nación Japoneses**

Bónuses de la nación Japoneses:

- 20% Noble más barato & entrenamiento de Unidad especial (antes 10%)

Cambios en las estadísticas del Samurai:

- Ataque contra Infantería: 300(antes 100)
- Ataque contra Caballería: 300(antes 100)
- Ataque contra Arqueros: 400 (antes 180)
- Ataque contra Artillería de asedio: 450 (antes 200)
- Puntos de Salud: 500 (antes 700)
- Velocidad: 15 (antes 10)
- Población: 5 (antes 10)
- Capacidad de carga: 25 (antes 30)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

Precio en recursos de la unidad especial Samurai: 250 oro (antes 150), 250 hierro, 150 madera (antes 50), 100 comida

- **Cambios en la nación Árabes**

Bónuses de la nación Árabes:

- Bonus añadido 20% muralla más fuerte

Cambios en las estadísticas del Mujahedeen:

- Ataque contra Infantería: 400(antes 115)
- Ataque contra Caballería: 200 (antes 90)
- Ataque contra Arqueros: 400 (antes 115)
- Capacidad de carga: 25 (antes 35)
- Ataque contra Artillería de asedio: 300 (antes 115)
- Puntos de Salud: 500 (antes 310)
- Velocidad: 15 (antes 10)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

- **Cambios en la nación Lituanos**

Bónuses de la nación Lituanos:

- 10% Entrenamiento de Infantería más Rápido (antes 10% Entrenamiento de Infantería más Barato)
- Bonus añadido 10% Entrenamiento de Caballería más Rápido

Cambios en las estadísticas del Comandante:

- Ataque contra Infantería: 500(antes 250)
- Ataque contra Caballería: 250(antes 125)
- Ataque contra Arqueros: 500 (antes 250)
- Ataque contra Artillería de asedio: 500 (antes 250)
- Puntos de Salud: 500 (antes 310)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Caballero (antes Guerrero) y Defensor;

- **Cambios en la nación Mongoles**

Bónuses de la nación Mongoles:

- 10% las Mejoras más Rápidas de Todas las unidades ahora afectan la duración de la Mejora Veterana cuando se paga en recursos significantemente reduce el tiempo de la larga mejora veterana

Cambios en las estadísticas del Guardia Chenguiz khan:

- Ataque contra Infantería: 450(antes 150)
- Ataque contra Caballería: 300(antes 100)
- Ataque contra Arqueros: 400 (antes 200)
- Ataque contra Artillería de asedio: 500 (antes 250)
- Puntos de Salud: 500 (antes 400)
- Tiempo de entrenamiento: 45 minutos (antes 1 hora)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

- **Cambios en la nación Germanos**

Cambios en las estadísticas del Caballero Teutónico:

- Tiempo de entrenamiento: 45 minutos (antes 1 hora)
- Capacidad de carga: 25 (antes 15)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

Precio en recursos de la unidad especial Caballero Teunónico: 150 oro, 300 hierro (antes 500), 100 madera, 200 comida

- **Cambios en la nación Francos**

Bónuses de la nación Francos:

- 10% las Mejoras más Baratas de Todas las unidades ahora afectan la Mejora Veterana cuando se paga en recursos significantemente reduce el precio de la mejora veterana

Cambios en las estadísticas del Soldado Hacha:

- No hay cambios en las estadísticas

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

Precio en recursos de la unidad especial Soldado Hacha: 150 oro (antes 0), 300 hierro, 300 madera, 150 comida

- **Cambios en la nación Búlgaros**

Cambios en las estadísticas del Sacerdote Tangra:

- Ataque contra Infantería: 100 (antes 30)
- Ataque contra Caballería: 100 (antes 30)
- Ataque contra Arqueros: 100 (antes 30)
- Ataque contra Artillería de asedio: 100 (antes 30)
- Puntos de Salud: 500 (antes 250)
- Capacidad de carga: 25 (antes 5

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

Precio en recursos de la unidad especial Sacerdote Tangra: 400 oro (antes 500), 100 hierro, 100 madera, 200 comida (antes 20)

- **Cambios en la nación Britanos**

Bónuses de la nación Britanos:

- 10% las Mejoras más Baratas para Todas las unidades ahora afectan la Mejora Veterana cuando se paga en recursos significantemente reduce el precio de la mejora veterana

Estadísticas del Tamborero:

- Ataque contra Infantería: 100 (antes 30)
- Ataque contra Caballería: 100 (antes 30)
- Ataque contra Arqueros: 100 (antes 30)
- Ataque contra Artillería de asedio: 100 (antes 30)
- Puntos de Salud: 500 (antes 250)
- Capacidad de carga: 25 (antes 10)
- Habilidad especial: +0.5% de la habilidad Liderazgo hasta los 36% (antes 40%) (40% con mejora de 3r nivel (antes 44%))

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;
Los cambios de la habilidad Liderazgo también afectan esta unidad, el bonus que da a la habilidad será calculado cada ronda en vez de una vez al principio de la batalla
Precio en recursos de la unidad especial Tamborero: 350 oro (antes 650), 100 hierro (antes 50), 100 madera (antes 50), 200 comida

- **Cambios en la nación Godos**

Bónuses de la nación Godos:

- 10% las Mejoras más Baratas para Todas las unidades ahora afectan la Mejora Veterana cuando se paga en recursos significantemente reduce el precio de la mejora veterana

Cambios en las estadísticas del Huskarle:

- Ataque contra Infantería: 400(antes 180)
- Ataque contra Caballería: 250 (antes 50)
- Ataque contra Arqueros: 320 (antes 120)
- Ataque contra Artillería de asedio: 320 (antes 120)
- Puntos de Salud: 500 (antes 450)
- Capacidad de carga: 25 (antes 15)
- Special ability: +0.5% de la habilidad Defensor hasta los 40% (antes 35%) (45% con 3r nivel de mejora (antes 39%))

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Guerrero y Defensor;

- **Cambios en la nación Rusos**

Bónuses de la nación Rusos:

- 10% las Mejoras más Rápidas para Todas las unidades ahora afectan la duración de la Mejora Veterana cuando se paga en recursos significantemente reduce el tiempo de la larga mejora veterana

Estadísticas de la Torre de asedio:

- Ataque contra Infantería: 450(antes 350)
- Ataque contra Caballería: 350(antes 250)
- Ataque contra Arqueros: 450 (antes 350)
- Ataque contra Artillería de asedio: 250 (antes 100)
- Puntos de Salud: 500 (antes 450)
- Capacidad de carga: 200 (antes 0)
- Habilidad especial: +0.5% (antes 0.4%) de la habilidad Asedio hasta los 40% (antes 35%) (45% con 3^{r} nivel de mejora (antes 38%))

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Asedio (antes Guerrero) y Defensor

- **Cambios en la nación Bizancios**

Bónuses de la nación Bizancios:

- 10% las Mejoras más Rápidas para Todas las unidades ahora afectan la duración de la Mejora Veterana cuando se paga en recursos significantemente reduce el tiempo de la larga mejora veterana

Estadísticas del Monje:

- Ataque contra Infantería: 200 (antes 30)
- Ataque contra Caballería: 30
- Ataque contra Arqueros: 60 (antes 30)
- Ataque contra Artillería de asedio: 60 (antes 30)
- Puntos de Salud: 80 (antes 210)
- Población: 2 (antes 8)
- Tiempo de entrenamiento: 45 minutos (antes 1 hora)
- Alcance: 3 (antes 1); (4 alcance con 3^{r} nivel de mejora)
- Capacidad de carga: 25 (antes 5)
- Habilidad especial: +0.1% de la habilidad Educación (antes Curandero) hasta 26% (30% con mejora de 3^{r} nivel)

Nota: Habilidades de nación que afectan las estadísticas de esta unidad: Arquero (antes Guerrero) y Defensor;

El bonus de la habilidad Educación de la unidad especial será calculado al final de la batalla a base del número de Monjes sobrevivientes

Precio en recursos de la unidad especial Monje: 100 oro (antes 400), 250 hierro (antes 50), 300 madera (antes 100), 150 comida

III. Cambios en la habilidad de naciyn Liderazgo

La habilidad de nación Liderazgo que ahora se aplica al principio de cada ronda, en vez de una vez antes del inicio de la batalla, aumenta enormemente la posibilidad de las unidades de escaparse, así como la cantidad de las unidades que se han escapado.

Cómo funciona el Liderazgo: la diferencia entre el porcentaje del liderazgo de dos jugadores se divide en 5. Entre 50% y 100% del resultado representa el porcentaje del ejército que se va a escapar cada ronda. El tipo de unidad de la población que se escapa se elige al azar.

Ejemplo:

Jugador A tiene 30% Liderazgo

Jugador B tiene 10% Liderazgo

(30-10)/5 = 20/5 = 4%

50% de 4% = 2%, 100% de 4% = 4%

Cada ronda de la batalla se van a escapar 2-4% del ejército sobreviviente del Jugador B.

IV. 12 Habilidades del Caballero acadidas

Por cada nivel de prestigio alcanzado los Caballeros reciben 1 punto de habilidad, por cada quinto nivel reciben 2 puntos y por cada tercer nivel los caballeros reciben 3 puntos de habilidad.

Estos puntos se pueden usar para subir las habilidades del caballero hasta 40 niveles.

Cada clase de Caballero tiene 3 habilidades nuevas a su disposición:

Marshal:

- Salud de Infantería: Aumenta los puntos de salud de las unidades de Infantería con 0.5% para cada punto gastado hasta 20%
- Cargamento de Limpieza: Aumenta el cargamento de las campañas de limpieza con 0.3% para cada punto gastado hasta 12%
- Destrucción de Edificios: Aumenta la posibilidad máxima de destrucción de las campañas de ataque con 0.2% para cada punto gastado hasta 8%

Comandante:

- Población de Torre: Aumenta la capacidad de la población de la Torre con 1% para cada punto gastado hasta 40%
- Fuerza de Muralla: Aumenta los puntos de salud y el daño de la Muralla con 1% para cada punto gastado hasta 40%
- Capacidad de Almacenes: Aumenta la capacidad de recursos de los Almacenes con 0.25% para cada punto gastado hasta 10%

Comerciante:

- Carga del Comerciante: Aumenta la capacidad de carga de los comerciantes del mercado con 1% para cada punto gastado hasta 40%
- Cagamento del Ejército: Aumenta la capacidad de carga de las unidades con 0.3% para cada punto gastado hasta 12%
- Salud de Artillería de Asedio: Aumenta los puntos de salud de las armas de Asedio con 0.5% para cada punto gastado hasta 20%

Espia:

- Fuerza de Caballería de Arqueros: Aumenta los puntos de salud y el daño de la caballería de Arqueros con 1% para cada punto gastado hasta 40%
- Eficiencia del Mensajero veloz: Aumenta los puntos de salud y el daño del Mensajero veloz con 0.25% para cada punto gastado hasta 10%
- Capacidad de Refugio: Aumenta la capacidad de recursos del Refugio con 0.5% para cada punto gastado hasta 20%

Por cada nivel de prestigio alcanzado los Caballeros reciben 1 punto de habilidad, por cada quinto nivel ellos reciben 2 puntos y por cada tercer nivel los caballeros reciben 3 puntos de habilidad. Cada una de las habilidades del caballero se puede mejorar como máximo 40 veces.
Mientras el Caballero viva y sea asignado a gobernar un castillo todas las campañas enviadas del castillo se benefician de las habilidades del caballero.
Los puntos de habilidad se pueden cambiar al mismo precio que el de la reorganización de los puntos de estadísticas: 10 ducados por punto de estadística. La reorganización de los puntos de habilidad quita todos los puntos de la habilidad y cobra por cada punto.

V. Misiones del caballero

Las misiones del Caballero ahora premian la cuenta con experiencia igual a la suma de recursos gastados además del prestigio del caballero y la posibilidad de encontrar artefacto.
Ejemplo: Una Misión de Caballero requiere 1000 oro, 1000 hierro, 1000 madera y 1000 comida. Cuando termine la misión el jugador recibirá 4000 experiencia para la experiencia de su cuenta además de 400 prestigio y la posibilidad de encontrar un artefacto útil.

VI. Cambios en el espionaje

Cuando la campaña de espionaje alcance su destino se llega a una batalla en la que sólo los mensajeros veloces pueden ser los defensores. No se generará reporte de batalla, en vez de eso las dos partes recibirán un mensaje de espionaje. En caso de que el defensor no tenga mensajeros veloces, no recibirá dicho mensaje.

Resultados posibles:

- Si todos los mensajeros veloces en ataque mueren, el atacante no obtiene ninguna información;

- Si algunos mensajeros veloces sobreviven, el atacante ve la cantidad de todos los recursos del defensor;

- Si el número de los mensajeros veloces sobrevivientes en el ataque es mayor que el número de los mensajeros veloces sobrevivientes en la defensa el atacante sabrá la cantidad de todos los recursos, niveles de edificios y tipos de unidades que defienden el Castillo;

- Si el número de los mensajeros veloces sobrevivientes en el ataque es dos veces mayor que el número de los mensajeros veloces sobrevivientes en la defensa el atacante sabrá la cantidad de todos los recursos, edificios, ejército en el Castillo y los posibles ejércitos de soporte.

- Si el número de los mensajeros veloces sobrevivientes en el ataque es tres veces mayor que el número de los mensajeros veloces sobrevivientes en la defensa el atacante sabrá la cantidad de todos los recursos, edificios, ejército en el Castillo, los posibles ejércitos de soporte, las mejoras de las unidades del defensor y las unidades en la torre.

10 mejoras de ataque y defensa han sido añadidas a los mensajeros veloces :

- Cada nivel de mejora de ataque da 10% más daño a los mensajeros veloces contra todos los tipos de unidades
- Cada nivel de mejora de defensa da 10% más puntos de salud a la unidad mensajero veloz

Mejoras Veteranas de Ataque y Defensa han sido añadidas al mensajero veloz:

- La mejora Veterana de ataque da 10% más daño a los mensajeros veloces contra todos los tipos de unidades
- La mejora Veterana de defensa da 10% más puntos de salud a la unidad mensajero veloz

4 nuevos materiales gráficos de Mensajero veloz han sido añadidos:

- A la mejora nivel 4 de ataque y defensa
- A la mejora nivel 8 de ataque y defensa
- A la mejora de nivel ataque Veterano
- A la mejora de nivel defensa Veterana

VII. Sala de la Gloria

- Los jugadores que han ganado la escala del ranking de experiencia tendrán una insignia especial en la página de información del jugador y delante de sus nombres en las páginas de rankings en el juego
- Los jugadores que han ganado la escala del ranking del clan tendrán una insignia especial en la página de información del jugador y delante de sus nombres en las páginas de rankings en el juego