Note de lansare

I. Am adăugat o nouă rasă — Persanii

Bonusurile Naţiunii Persanilor:

- +10% Producţie fier
- 10% Arcaşi mai ieftini
- 10% Anternare maşini de asediu mai rapidă
- 20% mai multe Marşuri
- 20% mai multe Pagube zidului
- Unitate specială – Kamangir

Kamangir Statusuri:

- Atac împotriva infanteriei: 250
- Atac împotriva cavaleriei: 250
- Atac împotriva arcaşilor: 300
- Atac împotriva maşini de asediu: 100
- Atac împotriva clădirilor: 50
- Puncte viaţă: 500
- Rază: 5
- Viteză: 15
- Populaţie: 10
- Carry weight: 60
- Abilitate specială: +0.5% Abilitate Arcaş până la 66% - 70% cu Îmbunătăţire de nivel 3.

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii.Arcaş şi Apărător.Abilitatea arcaş a Kamangirului este calculată la începutul rundei.

Unitatea special costă Kamangir : 150 aur, 300 fier, 250 lemn, 150 Hrană
Nivel 1 cost îmbunătăţire Kamangir : 10 ore, 20000 aur, 25000 fier, 15000 lemn, 20000 hrană
Nivel 2 cost îmbunătăţire Kamangir : 15 ore, 25000 aur, 32500 fier, 17500 lemn, 25000 hrană
Nivel 3 cost îmbunătăţire Kamangir: 20 ore, 30000 aur, 40000 fier, 20000 lemn, 30000 hrană

II. Schimbări rase:

- **Bonusul japonezilor a fost schimbat**

Bonusul naţiunii Japoneze:

- 20% Nobili mai ieftini şi antrenare unităţi speciale

Statusuri Samurai:

- Atac împotriva infanteriei: 300 (era 100)
- Atac împotriva cavaleriei: 300 (era 100)
- Atac împotriva arcaşilor: 400 (era 180)
- Atac împotriva maşini de asediu: 450 (era 200)
- Puncte viaţă: 500 (era 700)
- Viteză: 15 (era 10)
- Populaţie: 5 (era 10)
- Cară încărcătura: 25 (era 30)

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.

Cost resurse a Samuraiului: 250 aur (era 150), 250 fier, 150 lemn (era 50), 100 hrană

- **Schimbări Arabi**

Bonusul Naţiunii Arabi:

- Am adăugat 20% bonus mai puternic al zidului

Statusuri ienicer:

- Atac împotriva infanteriei: 400 (era 115)
- Atac împotriva cavaleriei: 200 (era 90)
- Atac împotriva arcaşilor: 400 (era 115)
- Cară încărcătură: 25 (was 35)
- Atac împotriva maşini de asediu: 300 (era 115)
- Viaţă: 500 (era 310)
- Viteză: 15 (era 10)

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.

- **Schimbări Lituanieni**

Bonusul Naţiunii Lituanieni:

- 10% antrenare mai rapidă a infanteriei
- Am adăugat 10% antrenare cavalerie mai rapidă

Schimbări lord de război:

- Atac împotriva infanteriei: 500 (era 250)
- Atac împotriva cavaleriei: 250 (era 125)
- Atac împotriva arcaşilor: 500 (era 250)
- Atac împotriva maşini de asediu: 500 (era 250)
- Viaţă: 500 (era 310)

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Cavaler şi Apărător.

- **Schimbări Mongoli**

Schimbări bonusul Mongoli:

- 10% îmbunătăţire mai rapidă pentru toate unităţile va afecta îmbunătăţirea Veteran atunci când este începută cu resurse.

Schimbări Garda lui Gingis Han:

- Atac împotriva infanteriei: 450 (era 150)
- Atac împotriva cavaleriei: 300 (era 100)
- Atac împotriva arcaşilor: 400 (was 200)
- Atac împotriva maşini de asediu: 500 (era 250)
- Viaţă: 500 (era 400)
- Timp de antrenare: 45 minute (era 1 oră)

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.

- **Schimbări Germani**

Schimbări Cavalerul Teuton:

- Timp de antrenare: 45 minute (era 1 oră)
- Cară încărcătura: 25 (era 15)

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.

Cavalerul Teuton costă în resurse: 150 aur, 300 fier(era 500), 100 lemn, 200 hrană

- **Schimbări Franci**

Schimbări Naţiune Franci:

- 10% antrenare mai ieftină pentru toate unităţile va afecta îmbunătăţirea Veteran atunci când este începută cu resurse.

Schimbări statusuri Halebardist:

- Nu există schimbări la statusuri

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.

Halebardistul costă în resurse: 150 aur(era 0), 300 fier, 300 lemn, 150 hrană

- **Schimbări Bulgari**

Schimbri Statusuri Preot:

- Atac împotriva infanteriei: 100 (era 30)
- Atac împotriva cavaleriei: 100 (era 30)
- Atac împotriva arcaşilor: 100 (era 30)
- Atac împotriva maşinilor de război: 100 (era 30)
- Viaţă: 500 (era 250)
- Cară încărcătura: 25 (era 5)

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.

Preotul costă în resurse: 400 aur (era 500), 100 fier, 100 lemn, 200 hrană (era 20)

- **Schimbări Britoni**

Schimbări Naţiunea Britoni:

- 10% îmbunătăţire mai rapidă pentru toate unităţile va afecta îmbunătăţirea Veteran atunci când este începută cu resurse.

Statusuri Toboşar:

- Atac împotriva infanteriei: 100 (era 30)
- Atac împotriva cavaleriei: 100 (era 30)
- Atac împotriva arcaşilor: 100 (era 30)
- Atac împotriva maşinilor de asediu: 100 (era 30)
- Viaţă: 500 (era 250)
- Cară încărcătura: 25 (era 10)
- Abilitate specială: +0.5% Abilitate Conducere până la 36% sau 40% cu al treilea nivel de îmbunătăţiri

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător.
Abilitatea Conducere afectează această unitate, iar bonusul abilităţii va fi calculat în fiecare rundă în loc de începutul bătăliei.
Toboşarul costă în resurse: 350 aur (era 650), 100 fier (era 50), 100 lemn (era 50), 200 Hrană

- **Schimbări Goţi**

Schimbări Naţiunea Goţi:

- 0% îmbunătăţire mai rapidă pentru toate unităţile va afecta îmbunătăţirea Veteran atunci când este începută cu resurse.
-

Huskarl statusuri:

- Atac împotriva infanteriei: 400 (era 180)
- Atac împotriva cavaleriei: 250 (era 50)
- Atac împotriva arcaşi: 320 (era 120)
- Atac împotriva maşinilor de război: 320 (era 120)
- Viaţă: 500 (era 450)
- Cară încărcătură: 25 (era 15)
- Abilitate specială: +0.5% Abilitate Apărător până la 40% , 45% cu al treilea nivel al îmbunătăţirii

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Războinic şi Apărător

- **Schimbări Ruşi**

Schimbări Naţiunea Ruşi:

- 10% îmbunătăţire mai rapidă pentru toate unităţile va afecta îmbunătăţirea Veteran atunci când este începută cu resurse.

Turnul de asediu statusuri:

- Atac împotriva infanteriei: 450 (era 350)
- Atac împotriva cavaleriei: 350 (era 250)
- Atac împotriva arcaşilor: 450 (era 350)
- Atac împotriva maşinilor de asediu: 250 (era 100)
- Viaţă: 500 (era 450)
- Cară încărcătura: 200 (era 0)
- Abilitate specială: +0.5% Abilitate Asediu cu un maxim de 40%, 45% cu al treilea nivel de îmbunătăţiri

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Asediu şi Apărător

- **Schimbări Bizantini**

Schimbări Naţiune Bizantini:

- 10% îmbunătăţire mai rapidă pentru toate unităţile va afecta îmbunătăţirea Veteran atunci când este începută cu resurse.

Calugăr Statusuri:

- Atac împotriva infanteriei: 200 (era 30)
- Atac împotriva cavaleriei: 30
- Atac împotriva : 60 (era 30)
- Atac împotriva maşinilor de asediu:60 (era 30)
- Viaţă: 80 (era 210)
- Populaţie: 2 (era 8)
- Timp de antrenare: 45 minute (era 1 oră)
- Rază: 3 (era 1); (rază 4 cu al treilea nivel de îmbunătăţiri)
- Cară încărcătura: 25 (era 5)
- Abilitate specială: +0.1% Abilitate educaţie până la 26% cu un maxim de 30% cu al treilea nivel de îmbunătăţiri

Notă: Abilităţile naţiunii afectează statusurile unităţii: Arcaş şi Apărător

Punctele bonus ale abilităţii educaţie vor fi calculate la finalul bătălile bazat pe numărul de călugări care supravieţuiesc

Călugăr cost în resurse: 100 aur (era 400), 250 fier (era 50), 300 lemn (era 100), 150 hrană

III. Schimbări abilitatea Conducere

Abilitatea Conducere este aplicată la începutul fiecărei runde, în loc de începutul bătăliei, crescând astfel numărul de unităţi care pot fugi i suma celor fugite.
Cum funcţionează. Diferenţa dintre doi abilitatea conducere a doi jucători este îmărţită la 5. Între 50% şi 100% din rezultat reprezintă procentajul de armată care fuge în fiecare rundă.Tipul care fuge este aleator.

IV. 12 abilităţi ale Cavalerului Adăugate

Cu fiecare nivel de prestigiu câştigat cavalerul primeşte un punct de abilitate.Fiecare al cincilea nivel aduce 2 puncte şi la fiecare al treilea nivel câştigă 3 puncte de abilitate.
Aceste puncte cresc abilităţile cavalerului cu 50 de nivele.

Fiecare cavaler poate folosi 3 noi abilităţi:

Mareşal:

- Viaţă infanterie – Creşte viaţa infanteriei cu 0.5% pe punct cu un maxim de 20%
- Încărcătură curăţare – creşte încărcătura atacurile de curăţare cu 0.3% pe punct cu un maxim de 12%
- Distrugerea clădirilor – Creşte şansa maximă de demolare cu atacuri cu 0,2% pe punct cu un maxim de 0.8%

Landlord:

- Populaţie turn – Creşte populaţia turnului cu 1% pe punct cu un maxim de 40%
- Puterea zidului – Creşte viaţa şi pagubele cauzate de zid cu 1% pe punct cu un maxim de 40%
- Capacitatea depozit – Creşte capacitatatea depozitului cu 0,25% pe punct cu un maxim de 10%

Comerciant:

- Încărcătură comerciant – Creşte încărcătura comerciantului cu 1% pe punct cu un maxim de 40%
- Încărcătura armatei – Creşte încărcătura unităţilor cu 0,3% pe punct cu un maxim de 12%
- Viaţa maşinilor de asediu- Creşte viaţa maşinilor de asediu cu 0.5% pe punct cu un maxim de 20%

Spion:

- Creşte puterea cavaleriei arcaş – Creşte viaţa şi puterea cavaleriei arcaş cu 1% pe punct cu un maxim de 40%.
- Eficienţa spionilor – Creşte viaţa spionilor cu 0.25% pe punct cu un maxim de 10%
- Capacitatea adăpotului – Creşte capacitatea adăpostului cu 0.5% pe punct cu un maxim de 20%

Atât timp cât un cavaler este în viaţă şi aparţine de un castel toate atacurile de la castel beneficiează de abilităţile cavalerului.
Punctele de abilitate pot fi rearanjate la fel ca punctele normale de abilitate - 10 galbeni pe punct

V. Misiunile cavalerului

Misiunile cavalerului dau acum o experienţă egală cu suma resurselor consumate în afară de şansa de a obţine un item.

VI. Schimbări spionaj

Atunci când trimiţi un atac de spionaj, apărătorul se va apăra cu Spionii acestuia iar rezultatele pot fi după cum urmează:

- dacă spionii atacatori mor nu va fi luată nici o infiormaţie;
- dacă unii spioni supravieşuiesc ,suma resurselor apărătorului va fi vizibilă pentru atacator;
- dacă numărul de spioni ai atacatorului depăşesc numărul de spioni ai apărătorului care au supravieţuit atunci atacatorul va primi informaţii complete, despre resurse unităţi şi clădirile apărătorului;
- dacă numărul de spioni ai atacatorului este dublu faţă de numărul de spioni ai apărătorului care supravieţuiesc atacatorul va primi informaţii despre resurse clădiri unităţi şi armate de suport.
- dacă numărul de spioni ai atacatorului este de trei ori faţă de numărul de spioni ai apărătorului care supravieţuiesc atacatorul va primi informaţii despre resurse clădiri unităţi şi armate de suport şi unităţi din turnul acestora.

10 Îmbunătăţiri de atac şi apărare adăugate pentru spion:

- Fiecare punct de atac dă cu 10% mai multe daune spre alte unităţi
- Fiecare punct de apărare dă cu 10% mai multă viaţă unităţii

Îmbunătăţirile veteran sunt valabile pentru spioni – vor da cu 10% ami multe daune sau 10% mai mult[viaţă spionului

4 poze diferite pentru spion au fost adăugate:

- La nivel 4 de îmbunătăţiri atac şi apărare
- La nivel 8 de îmbunătăţiri atac şi apărare
- La îmbunătăţirea veteran de atac SAU de apărare

VII. Hall of Fame

- Jucătorii care au câştigat în clasament la experienţă vor primi o insignă specială cu informaţiile despre ei
- Jucătorii care au câştigat în clasamentul clanuri vor primi o insignă specială cu informaţii despre ei

Khan Wars