Novosti

I. Dodana je nova nacija - Perzijci

Bonusi nacije:

- +10% na proizvodnju željeza
- 10% jeftiniji strijelci
- 10% brža proizvodnja opsadnih strojeva
- 20% više marševa
- 20% veća šteta protiv zida
- Perzijska specijalna jedinica – Kamangir

Statistike Kamangira :

- Napad protiv pješadije: 250
- Napad protiv konjice: 250
- Napad protiv strijelaca: 300
- Napad protiv opsadnih strojeva: 100
- Napad protiv građevina: 50
- Bodovi zdravlja: 500
- Domet: 5
- Brzina: 15
- Populacija: 10
- Nosivost tovara: 60
- Sposobnost specijalne jedinice: +0.5% na vještinu Strijelac, sve do 66% (70% ako je vještina na razini 3)

Napomena: Bonusi nacije koji utječu na sposobnosti ove jedinice: Strijelac i Branitelj; Kamangirov bonus od vještine Strijelac se uračunava na početku svake runde.

Resursa potrebno za specijalnu jedinicu Kamangir: 150 zlato, 300 željezo, 250 drvo, 150 hrana
Level 1 Kamangir nadogradnja: 10 sati, 20000 zlato, 25000 željezo, 15000 drvo, 20000 hrana
Level 2 Kamangir nadogradnja: 15 sati, 25000 zlato, 32500 željezo, 17500 drvo, 25000 hrana
Level 3 Kamangir nadogradnja: 20 sati, 30000 zlato, 40000 željezo, 20000 drvo, 30000 hrana

II. Promjene u nacijama:

- **Promjene u naciji bizantijci**

Bonusi bizantijaca:

- 20% jeftiniji plemići i izgradnja specijalnih jedinica (prije 10%)

Promjene u statistikama Cataphracta:

- Napad protiv pješadije: 300 (prije 100)
- Napad protiv konjice: 300 (prije 100)
- Napad protiv strijelaca: 400 (prije 180)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 450 (prije 200)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 700)
- Brzina: 15 (prije 10)
- Populacija: 5 (prije 10)
- Nosivost tovara: 25 (prije 30)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

Cijena Cataphracta: 250 zlato (prije 150), 250 željezo, 150 drva (prije 50), 100 hrana

- **Promjene u naciji makedonci**

Bonusi makedonaca:

- 20% jači Zid

Promjene u statistikama Phalangitea:

- Napad protiv pješadije: 400 (prije 115)
- Napad protiv konjice: 200 (prije 90)
- Napad protiv strijelaca: 400 (prije 115)
- Nosivost tovara: 25 (prije 35)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 300 (prije 115)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 310)
- Brzina: 15 (prije 10)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

- **Promjene u naciji bosanci**

Bonusi bosanaca:

- 10% brža izgradnja pješadije (prije 10% jeftinija izgradnja pješadije)
- 10% brža izgradnja konjice

Promjene u statistikama elitnog konjanika:

- Napad protiv pješadije: 500 (prije 250)
- Napad protiv konjice: 250 (prije 125)
- Napad protiv strijelaca: 500 (prije 250)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 500 (prije 250)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 310)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Konjanik (prije Ratnik) I Branitelj;

- **Promjene u naciji mađari**

Bonusi mađara:

- 10% brža unapređenja za sve jedinice. Od sada se to odnosi i na unapređenje veteran kada se plaća s resursima.

Promjene u statistikama Hussara:

- Napad protiv pješadije: 450 (prije 150)
- Napad protiv konjice: 300 (prije 100)
- Napad protiv strijelaca: 400 (prije 200)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 500 (prije 250)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 400)
- Potrebno vrijeme da se izgradi: 45 minutes (prije 1 sat)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

- **Promjene u naciji germani**

Promjene u statistikama teutonskog viteza:

- Potrebno vrijeme da se izgradi: 45 minuta (prije 1 sat)
- Nosivost tovara: 25 (prije 15)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

Cijena teutonskog viteza: 150 zlato, 300 željezo (prije 500), 100 drva, 200 hrana

- **Promjene u naciji hrvati**

Bonusi hrvata:

- 10% jeftinija unapređenja za sve jedinice. Od sada se to odnosi i na unapređenje veteran kada se plaća s resursima.

Promjene u statistikama elitnog ratnika sjekiraša:

- Nema promjene

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

Cijena elitnog ratnika sjekiraša: 150 zlato (prije 0), 300 željezo, 300 drva, 150 hrana

- **Promjene u naciji bugari**

Promjene u statistikama tangra svećenika:

- Napad protiv pješadije: 100 (prije 30)
- Napad protiv konjice: 100 (prije 30)
- Napad protiv strijelaca: 100 (prije 30)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 100 (prije 30)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 250)
- Nosivost tovara: 25 (prije 5)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

Cijena tangra svećenika: 400 zlato (prije 500), 100 željezo, 100 drva, 200 hrana (prije 20)

- **Promjene u naciji crnogorci**

Bonusi crnogoraca:

- 10% jeftinija unapređenja za sve jedinice. Od sada se to odnosi i na unapređenje veteran kada se plaća s resursima.

Promjene u statistikama bubnjara:

- Napad protiv pješadije: 100 (prije 30)
- Napad protiv konjice: 100 (prije 30)
- Napad protiv strijelaca: 100 (prije 30)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 100 (prije 30)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 250)
- Nosivost tovara: 25 (prije 10)
- Specijalna sposobnost: +0.5% na vještini Vodstvo sve do 36% (prije 40%) (40% ako je vještina na razini 3) (prije 44%))

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;
Promjene u vještini "Vodstvo" također utječu na ovu jedinicu, njegov bonus na tu sposobnost će se računati za svaku rundu a ne na početku bitke.
Cijena bubnjara: 350 zlato (prije 650), 100 željezo (prije 50), 100 drva (prije 50), 200 hrana

- **Promjene u naciji srbi**

Bonusi srba:

- 10% jeftinija unapređenja za sve jedinice. Od sada se to odnosi i na unapređenje veteran kada se plaća s resursima.

Statistike elitnog kopljanika:

- Napad protiv pješadije: 400 (prije 180)
- Napad protiv konjice: 250 (prije 50)
- Napad protiv strijelaca: 320 (prije 120)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 320 (was 120)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 450)
- Nosivost tovara: 25 (prije 15)
- Specijalna sposobnost: +0.5% na vještini Branitelj sve do 40% (prije 35%) (45% ako je vještina na razini 3) (prije 39%))

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Ratnik I Branitelj;

- **Promjene u naciji rusi**

Bonusi rusa:

- 10% brža unapređenja za sve jedinice. Od sada se to odnosi i na unapređenje veteran kada se plaća s resursima.

Statistike opsadnog tornja:

- Napad protiv pješadije: 450 (prije 350)
- Napad protiv konjice: 350 (prije 250)
- Napad protiv strijelaca: 450 (prije 350)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 250 (was 100)
- Bodovi zdravlja: 500 (prije 450)
- Nosivost tovara: 200 (prije 0)
- Specijalna sposobnost: +0.5% na vještini Opsada sve do 40% (prije 35%) (45% ako je vještina na razini 3) (prije 38%))

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice: Opsada (prije Ratnik) I Branitelj;

- **Promjene u naciji slovenci**

Bonusi slovenaca:

- 10% brža unapređenja za sve jedinice. Od sada se to odnosi i na unapređenje veteran kada se plaća s resursima.

Statistike monaha:

- Napad protiv pješadije: 200 (prije 30)
- Napad protiv konjice: 30
- Napad protiv strijelaca: 60 (prije 30)
- Napad protiv opsadnih strojeva: 60 (prije 30)
- Bodovi zdravlja: 80 (prije 210)
- Populacija: 2 (prije 8)
- Vrijeme izgradnje: 45 minuta (prije 1 sat)
- Domet: 3 (prije 1); (4 domet ako je na razini 3)
- Nosivost tovara: 25 (prije 5)
- Specijalna sposobnost: +0.1% na vještini Naobrazba (prije Iscjelitelj) sve do 26% (30% ako je vještina na razini 3)

Napomena: vještine koje utijeću na statistike ove jedinice : Strijelac (prije Ratnik) i Branitelj;
Bonus od Naobrazbe će se računati na kraju bitke prema tome koliko je monaha preživjelo borbu.
Cijena monaha: 100 zlato (prije 400), 250 željezo (prije 50), 300 drva (prije100), 150 hrana

III. Promjene u vještini "Vodstvo"

Vještina "Vodstvo" će se od sada računati na početku svake runde a ne jednom na početku bitke. Tako će se povećati broj pobjeglih jedinica.
Kako radi "Vodstvo" – razlika u postotcima između dva igrača se dijeli s 5. Zatim se dobiveni rezultat dijeli sa 50% i 100% te dobiveni postotak predstavlja postotak vojske koja će pobjeći na kraju svake runde. Vrsta jedinica koja će pobjeći se bira nasumice od igre.

Primjer:
Igrač A ima 30% vodstvo
Igrač B ima 10% vodstvo
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% of 4% = 2%, 100% of 4% = 4%
Svaku rundu 2 do 4% od preživjele vojske igrača B će pobjeći.

IV. Dodani su 12 sposobnosti viteza

Vitezovi dobivaju bodove sposobnosti svaki put kada podignu razinu prestiža. Za jednu podignutu razinu prestiža vitez dobiva 1 bod sposobnosti, za svaku 5 razinu dobiva 2 boda i za svaku 10-tu razinu vitez dobiva 3 boda sposobnosti.
Ti bodovi mogu se koristiti kako bi podigli jednu od sljedećih sposobnosti do 40-tu razinu:

Svaka klasa/vrsta viteza može koristiti najviše 3 nove sposobnosti koje će se nalazati u zadnjem meniju "Sposobnosti" u meni viteza. Nove su sposobnosti slijedeče:

Maršal:

- Sposobnost: Zdravlje pješadije – Povećava bodove zdravlja pješadije sa 0.5% za svaki potrošeni bod sve do 20%
- Sposobnost: Više tovara za marševe "Čišćenja" – Povećava tovar za marševe čišćenja s 0.3% za svaki potrošeni bod sve do 12%
- Sposobnost: Uništenje građevina – Povećava maksimalnu šansu uništenja s 0.2% za svaki potrošeni bod sve do 0.8%

Gazda:

- Sposobnost: Populacija u kuli – Povećava kapacitet kule s 1% za svaki potrošeni bod sve do 40%
- Sposobnost: Jačina zida – Povećava bodove zdravlja i štetu koji zid nanosi s 1% za svaki potrošeni bod sve do 40%
- Sposobnost: Kapacitet skladišta - I Povećava kapacitet skladišta s 0.25% za svaki potrošeni bod sve do 10%

Trgovac:

- Sposobnost: Tovar trgovaca – Povećava nosivost tovara trgovcima s 1% za svaki potrošeni bod sve do 40%
- Sposobnost: Tovar vojske – Povećava nosivost tovara vojnim jedinicama s 0.3% za svaki potrošeni bod sve do 12%
- Sposobnost: Zdravlje opsadnih strojeva – Povećava zdravlje opsadnim stojevima s 0.5% za svaki potrošeni bod sve do 20%

Špijun:

- Sposobnost: Snaga streljačke konjice - povećava bodove zdravlja i štetu koju streljačka konjica nanosi s 1% za svaki potrošeni bod sve do 40%
- Sposobnost: Učinkovitost špijuna – Povećava bodove zdravlja i štetu koju špijuni nanose s 0.25% za svaki potrošeni bod sve do 10%
- Sposobnost: Kapacitet skolništa – Povećava kapacitet skoništa s 0.5% za svaki potrošeni bod sve do 20%

Dokle god imate naznačenog viteza u dvorcu koji njime vlada svi marševi koje iz tog dvorca pošaljete dobiti će bonuse na sposobnost koju taj viteza ima.
Bodove sposobnosti možete preraspodijeliti na isti način i po istoj cijeni kao i bodove statistike – 10 zlatnika po bodu.

V. Misije viteza

Misije od sada dodjeljuju iskustvo. Iznos dobivenog iskustva jednak je zbroju resursa potrošenih na misiju. Prestiž i predmeti se i dalje dobivaju od misija.
Primjer: Misija zahtijeva 1000 zlata, 1000 željeza, 1000 drva i 1000 hrane. Nakon što se misija završi igrač će dobiti 4000 iskustva, 400 prestiža i ukoliko je sreća na njegovoj strani neki korisni predmet.

VI. Spying changes

Kada marš špijunaže krene i dosegne svoju destinaciju od njega ćete se moći zaštiti samo ukoliko imate špijune.

Provest će se bitka u kojoj će sudjelovati samo špijuni. Izvješća s bitke neće biti generirana - umjesto toga špijunske poruke će dobiti i napadač i branitelj. U slučaju da protivnik nema špijune, on neće dobiti poruku.

Mogući ishodi:

- Ako svi špijuni napadača poginu on neće dobiti nikakvu informaciju.;
- Ako nekih od špijuna prežive napadač će dobiti informaciju o resursima drugog igrača;

- Ako je broj preživjelih špijuna napadača veći od broja braniteljevih špijuna, napadač će dobiti informaciju o iznosu svih resursa, o razinama svih građevina I o vrstama jedinica koje se nalaze u tom dvorcu;

- Ako je broj preživjelih špijuna napadača dva puta veći od broja braniteljevih špijuna, napadač će dobiti informaciju o iznosu svih resursa, o razinama svih građevina o vrstama jedinica koje se nalaze u tom dvorcu te će također dobiti informaciju o poslanoj podršci u tom dvorcu.

- Ako je broj preživjelih špijuna napadača tri puta veći od broja braniteljevih špijuna, napadač će dobiti informaciju o iznosu svih resursa, o razinama svih građevina i o vrstama jedinica koje se nalaze u tom dvorcu.

Napadač će također dobiti informaciju o mogućom podrškom, o razinama na koje su unapređene protivničke jedinice te će dobiti informaciju i o broju skrivenih jedinica u kuli.

Dodana su 10 unapređenja koja se odnose na napad i obranu špijuna:

- Svako unapređenje za napad povećava štetu koju špijuni nanose svim jedinicama s 10%
- Svako unapređenje za obranu povećava bodove zdravlja špijuna s 10%

Dodano je unapređenje veteran za špijune:

- Kada se veteran unapređenje iskoristi za napad špijuna ono povćava štetu koju špijuni nanose ostalim jedinicama s 10%
- Kada se veteran unapređenje iskoristi za obranu špijuna ono povćava bodove zdravlja špijuna s 10%

Dodane su 4 nove slike za špijune:

- Kada se jedinica unaprijedi do 4 razine napada i obrane
- Kada se jedinica unaprijedi do 8 razine napada i obrane
- Kada se iskoristi unapređenje veteran za napad
- Kada se iskoristi unapređenje veteran za obranu

VII. Hall of Fame

- Igrači koji su dosad osvajali prva mjesta u individualnim i/ili klanskim poredcima

će od sada pokraj svojih imena u trenutnom poretku i na svojim profilima dobiti posebne oznake.

VIII.Nove nazive jedinica

Napravljene su promjene u nazivima sljedečih jedinica:
Specijalne jedinice:
1) Nacija hrvati: (prije) Battle Axeman - (sada) Elitni ratnik sjekiras
2) Nacija srbri : (prije) Huskarle - (sada) Elitni kopljanik
3) Nacija bosanci : (prije) War Lord - (sada) Elitni Elitni konjanik
4) Nacija slovenci : (prije) Monk - (sada) Monah
5) Nacija bugari : (prije) Tangra Priest - (sada) Tangra svećenik
6) Nacija rusi : (prije) Siege Tower – (sada) Opsadni toranj
7) Nacija germani : (prije) Teutonic Knight – (sada) Teutonski vitez
8) Nacija crnogorci : (prije) Drummer – (sada) Bubnjar

Pješadija I strijelci:
1) (prije) Axeman – (sada) Ratnik sjekiraš
2) (prije) Pikeman – (sada) Kopljanik
3) (prije) Maceman – (sada) Ratnik s buzdovanom
4) (prije) Swordsman – (sada) Mačevalac
5) (prije) Longbow Archer – (sada) Strijelac dugog luka
6) (prije) Shortbow Archer – (sada) Strijelac kratkog luka
7) (prije) Crossbow Archer – (sada) Samostrijelac

Konjca:
1) (prije) Quickwalker – (sada) Špijun
2) (prije) Light Cavalry – (sada) Laka konjica
3) (prije) Heavy Cavalry – (sada) Teška konjica
4) (prije) Archer Cavalry – (sada) Streljačka konjica

Opsadni strojevi:
1) (prije) Ram – (sada) Borbeni ovan
2) (prije) Ballistician – (sada) Opsadni samostrel
3) (prije) Trebuchet – (sada) Trebušet