Chánové 4.5

Poznámky

I. Přidána nová národnost — Perané

Národ dostane jako bonus:

- +10% těžba železa
- 10% levnější lukostřelci;
- o 10% rychlejší trénink Obléhacích strojů
- o 20% více pochodů;
- o 20% více poškození oproti Zdi;
- Speciální jednotka: Kamangir.

Kamangir statistiky:

- Síla proti pěchotě: 250
- Síla proti jízdě: 250
- Síla proti lučištníkům: 300
- Síla proti obléhacím strojům: 100
- Síla proti budovám: 50
- Zdraví: 500
- Dosah: 5
- Rychlost: 15
- Populatce: 10
- Nosnost: 60
- Speciální schopnost: 0,5% lučištníkova dovednost až 66% (70% s úrovní 3. vylepšení)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňují tyto přístroje statistiky: lučištníkova obrana, Kamangir je lučištníkův vylepšovací bonus a počítá se na začátku každého kola

Kamangir je speciální jednotka zdroje cena: 150 zlato, 300 železo , 250 dřeva, 150 potravin
Úroveň 1 Kamangir aktualizace náklady: 10 hodin trvání, 20000 zlatá, 25000 železo, dřevo 15000, 20000 potravin
Úroveň 2 Kamangir vylepšení náklady: 15 hodin trvání, 25000 zlato, 32500 železo, dřevo 17500, 25000 potravin
Úroveň 3 Kamangir aktualizace náklady: 20 hodin trvání, 30000 zlatá, 40000 železo, dřevo 20000, 30000 potravin

II. Národnosti - změny:

- **Japonci – změny**

Národ dostane jako bonus:

- 20% Levnější Šlechtic & Speciální jednotky trénink (bylo 10%)

Samurai statistiky změny:

- Síla proti pěchotě: 300 (bylo 100)
- Síla proti jízdě: 300 (bylo 100)
- Síla proti lučištníkům: 400 (bylo 180)
- Síla proti obléhacím strojům: 450 (bylo 200)
- Zdraví: 500 (bylo 700)
- Rychlost: 15 (bylo 10)
- Populatce: 5 (bylo 10)
- Nosnost: 25 (bylo 30)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

Samurai speciální jednotka zdroje cena: 250 zlato (bylo 150), 250 železa, 150 dřevo (bylo 50), 100 potravy.

- **Arabové změny**

Národ dostane jako bonus:

- o 20% silnější bonus zdi

Mujahedeen statistiky změny:

- Síla proti pěchotě: 400 (bylo 115)
- Síla proti jízdě: 200 (bylo 90)
- Síla proti lučištníkům: 400 (bylo 115)
- Nosnost: 25 (bylo 35)
- Síla proti obléhacím strojům: 300 (bylo 115)
- Zdraví: 500 (bylo 310)
- Rychlost: 15 (bylo 10)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

- **Litevci změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% Rychlejší trénink pěchotě (bylo 10% levnější)
- o 10% Rychlejší trénink jízdě bonus

Válečný magnát - statistiky změny:

- Síla proti pěchotě: 500 (bylo 250)
- Síla proti jízdě: 250 (bylo 125)
- Síla proti lučištníkům: 500 (bylo 250)
- Síla proti obléhacím strojům: 500 (bylo 250)
- Zdraví: 500 (bylo 310)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky: Kavalerista (bylo Válečník) a ochránce;

- **Mongolové změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% rychlejší vylepšení pro všechny jednotky nyní ovlivňuje vylepšení času veterána, při spuštění se zdroji lze významně snížit dlouhou dobu veteránova vylepšení

Chengiz Chán statirtiky změny:

- Síla proti pěchotě: 450 (bylo 150)
- Síla proti jízdě: 300 (bylo 100)
- Síla proti lučištníkům: 400 (bylo 200)
- Síla proti obléhacím strojům: 500 (bylo 250)
- Zdraví: 500 (bylo 400)
- Trénink trvání : 45 minut (bylo 1 hodina)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

- **Němci změny**

Německý rytíř statistiky změny:

- Trénink: 45 minut (bylo 1 hodina)
- Nosnost: 25 (bylo 15)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

Německý rytíř speciální jednotka zdroje cena: 150 zlato, 300 železo(bylo 500), 100 dřevo, 200 potravin

- **Frankové změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% rychlejší vylepšení pro všechny jednotky nyní ovlivňuje vylepšení času veterána, při spuštění se zdroji lze významně snížit dlouhou dobu veteránova vylepšení

Bojovník se sekerou statistiky a změny:

- Žádné změny

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

Bojovník se sekerou speciální jednotka zdroje cena: 150 zlato(bylo 0), 300 železo, 300 dřevo, 150 potraviny

- **Bulhaři změny**

Bůh Tangra změny:

- Síla proti pěchotě: 100 (bylo 30)
- Síla proti jízdě: 100 (bylo 30)
- Síla proti lučištníkům: 100 (bylo 30)
- Síla proti obléhacím strojům: 100 (bylo 30)
- Zdraví: 500 (bylo 250)
- Nosnost: 25 (bylo 5)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

Bůh Tangra speciální jednotka zdroje cena: 400 zlato (bylo 500), 100 železo, 100 dřevo, 200 potraviny (bylo 20)

- **Britové změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% rychlejší vylepšení pro všechny jednotky nyní ovlivňuje vylepšení času veterána, při spuštění se zdroji lze významně snížit dlouhou dobu veteránova vylepšení

Bubeník statistiky:

- Síla proti pěchotě: 100 (was 30)
- Síla proti jízdě: 100 (was 30)
- Síla proti lučištníkům: 100 (was 30)
- Síla proti obléhacím strojům: 100 (was 30)
- Zdraví: 500 (was 250)
- Nosnost: 25 (was 10)
- Speciální schopnost: 0,5% Vedení dovednost až 36% (bylo 40%) (40% s úrovní 3. vylepšení(bylo 44%))

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;
Změny vedení dovednosti ovlivňují také tento přístroj, jeho bonus na schopnost vypočítat každé kolo místo jednoho na začátku bitvy
Bubeník je speciální jednotka - zdroje cena: 350 zlato (bylo 650), 100 železa (dříve 50), 100 dřevo (bylo 50), 200 potravin

- **Gótové změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% rychlejší vylepšení pro všechny jednotky nyní ovlivňuje vylepšení času veterána, při spuštění se zdroji lze významně snížit dlouhou dobu veteránova vylepšení
-

Huskarl statistiky:

- Síla proti pěchotě: 400 (bylo 180)
- Síla proti jízdě: 250 (bylo 50)
- Síla proti lučištníkům: 320 (bylo 120)
- Síla proti obléhacím strojům: 320 (bylo 120)
- Zdraví: 500 (bylo 450)
- Nosnost: 25 (bylo 15)
- Speciální schopnost: +0.5% Obránce dovednost až 40% (bylo 35%) (45% s úrovní 3. vylepšení(bylo 39%))

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Válečník a ochránce;

- **Rusové změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% rychlejší vylepšení pro všechny jednotky nyní ovlivňuje vylepšení času veterána, při spuštění se zdroji lze významně snížit dlouhou dobu veteránova vylepšení

Obléhací věž statistiky:

- Síla proti pěchotě: 450 (bylo 350)
- Síla proti jízdě: 350 (bylo 250)
- Síla proti lučištníkům: 450 (bylo 350)
- Síla proti obléhacím strojům: 250 (bylo 100)
- Zdraví: 500 (bylo 450)
- Nosnost: 200 (bylo 0)
- Speciální schopnost: +0.5% (bylo 0.4%) Obležení dovednost až 40% (bylo 35%) (45% s úrovní 3. vylepšení (bylo 38%))

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňující tyto přístroje statistiky : Obléhací (byl Válečník) a ochránce;

- **Byzantinci změny**

Národ dostane jako bonus:

- 10% rychlejší vylepšení pro všechny jednotky nyní ovlivňuje vylepšení času veterána, při spuštění se zdroji lze významně snížit dlouhou dobu veteránova vylepšení

Mnich statistiky:

- Síla proti pěchotě: 200 (bylo 30)
- Síla proti jízdě: 30
- Síla proti lučištníkům: 60 (bylo 30)
- Síla proti obléhacím strojům:60 (bylo 30)
- Zdraví: 80 (bylo 210)
- Populatce: 2 (bylo 8)
- Trénink: 45 minut (bylo 1 hour)
- Dosah: 3 (bylo 1); (4 dosah s úrovní 3. vylepšení)
- Nosnost: 25 (was 5)
- Speciální schopnost: +0.1% Vzdělávání dovednost (byl Léčitel) až 26% (30% s úrovní 3. vylepšení)

Poznámka: Národní dovednosti ovlivňují tyto přístroje statistiky: Lučištník (byl Válečník) a obránce;

Vzdělávání dovednosti bonusu u zvláštních jednotek se počítá na konci bitvy na základě počtu přeživších mnichů

Mnich je speciální jednotka - zdroje cena: 100 zlato (bylo 400), 250 železa (dříve 50), 300 dřevo (bylo 100), 150 potravin

III. Vedoucí změny národní dovednosti

Vedení národa a dovedností je nyní aplikován na začátek každého kola, místo toho jednou před začátkem bitvy, což výrazně zvyšuje šanci jednotek, které prchají a množství těch uprchlích.

Jak vedení funguje - rozdíl mezi dvěma hráči ve vedení procent je rozděleno do 5. Mezi 50% a 100% v důsledku představuje procento armády, která bude moct každé kolo prchnout.

Příklad:

Hráč A má 30% Vedení

Hráč B má 10% Vedení

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

50% of 4% = 2%, 100% of 4% = 4%

Každé kolo bitvy 2-4% pozůstalého hráče B přežívající vojenské populace bude moci uprchnout.

IV. 12 Rytířských schopností přidáno

S každou úrovení prestiže získá Rytíř 1 bod, schopnost každé páté úrovně dostanete 2 body a každá třetí úroveň 3 jezdci získají schopnost body.

Tyto body mohou být použity ke zvýšení schopnosti rytíře až do 40 úrovně.

Každá třída Rytíře může použít 3 nové schopnosti, které mají k dispozici:

Marábl:

- Pěchota Zdraví - Zvyšuje pěší jednotka bodů zdraví o 0,5% za každý bod tráví až 20%
- Vyčištění Cargo - Zvyšuje zboží za vyčištění pochody o 0,3% za každý bod tráví až 12%
- Stavební ničení zvyšuje maximální šanci na rozdrcení útoku pochodů o 0,2% za každý bod tráví až 0,8%

Statkář:

- Věž Obyvatelstvo - kapacita a přírůstek obyvatel ve věži se zvýší o 1% za každý bod tráví až 40%
- Síla stěny - zvýšené body stěny, stavební zdraví a poškození o 1% za každý bod tráví až 40%
- Kapacita - Zvýšení skladové kapacity budovy zdrojů o 0,25% za každý bod tráví až 10%

Obchodník:

- Obchodník Cargo - Zvyšuje tržiště obchodníka přenosu kapacity o 1% za každý bod tráví až 40%
- Armáda Cargo - Zvyšují jednotky provádějcíí kapacitu o 0,3% za každý bod tráví až 12%
- Obležení Zdraví - Zvyšuje obléhací zbraně životních bodů o 0,5% za každý bod tráví až 20%

Špion:

- Jízdní lučištník a jeho Pevnost - Zvyšuje lučištnickou kavalérii zdravotních bodů a poškození o 1% za každý bod tráví až 40%
- Účinnost Rychlochodce - Zvyšuje body rychlochodce, jeho zdraví a poškození o 0,25% za každý bod tráví až 10%. Kapacita úkrytu - Zvýšení kapacity úkrytu budova zdrojů o 0,5% za každý bod tráví až 20%

S každou úrovení prestiže Rytíř dostanete 1 bod, schopnost každé páté úrovně dostanete 2 body a každý třetí na úrovni 3 jezdci získá schopnost body. Každý z rytířských schopností může být zlepšena maximální 40 krát.
Tak dlouho, jak rytíř je živí a jmenuje,tak řídí všechny pochody z hradu odeslanéve prospěch z rytířských schopností.
Schopnostní body lze upravit pomocí stejné ceny jako statististické body přestavby - 10 mincí za statistický bod. Změna uspořádání bodů schopnosti, sundá všechny body z možností a poplatky za každé uvolněné místo.

V. Rytuřskū mise

Rytířovi mise si lze přidat ke zkušenostem rovnající se součtu prostředků vynaložených kromě prestiže a rytířovi šance mohou klesnout.
Příklad: Rytířova mise vyžaduje, 1000 zlato, 1000 železo, 1000 jídlo a 1000 dřeva. Po dokončení mise hráč dostane 4000 zkušenosti ke svému účtu zkušenosti kromě 400 prestiže a šanci najít užitečnou položku.

VI. Spying changes

Při špehování do místa pochodu jejich určení se bitva provádí, že se pouze rychlochodec může bránit. Žádná bitevní zpráva nebude generována - špionážní zpráva bude mít obě strany, ale v případě, že obránce nemá rychlochodce, nebude dostávat zprávy.

Možné výsledky:

- Pokud jsou všechny útočící rychlochodci mrtvý,tak nedostane žádné informace, které získal útočník;
- Pokud se kterýkoli rychlochodec přežije, objem všech ochráncových zdrojů je vidět u útočníka;
- Pokud je počet přeživších útočících rychlochodců vyšší než počet přeživších obránců, rychlochodcův útočník bude znát výši všech prostředků, stavební úrovně a typy jednotek obráncova hradu;
- Pokud je počet přeživších útočících rychlochodců, je dvakrát větší počet přeživších obránců, rychlochodcův útočník bude znát výši všech budov zdrojů a armády v zámku a možných podpůrných armád.
- Pokud je počet přeživších útočících rychlochodců je 3x počet přeživších obránců, rychlochodcův útočník bude znát výši všech prostředků, budov, armády v zámku a možných podpůrných armád, ochráncova jednotková vylepšení a jednotky ve věži.

10 útoku a obrany aktualizace se přidávají pro rychlochodce:

- Každý útok poskytuje novou úroveň o 10% větší škody proti rychlochodcům všech typů jednotek
- Každá aktualizace poskytuje obranu na úrovni 10% více životů na rychlochodcovy jednotky
- Veteránův útok a Veteránova obrana se aktualizuje a přidávají se pro rychlochodce:
- Veteránův útok a Aktualizace poskytuje o 10% zvýšení rychlochodcovy škody proti všem typům jednotek
- Veteránova obranná aktualizace poskytuje o 10% více životů na rychlochodcovy jednotky
- 4 nový Rychlochodci zní:
- Při vylepšení na úroveň 4 útoku a obrany
- Na vylepšené úrovni 8 útok a obrana
- Na veteránův útok vylepšuje úroveň
- Na Veteranovo vylepšení obranné úrovni

VII. Suň slbvy

- Hráči, kteří získali zkušenosti v žebříčku, bude mít speciální odznak na svých stránkách, informace a hráče před jejich jménem na stránce žebříčku ze hry
- Hráči, kteří vyhráli klanový žebříček, bude mít speciální odznak na svých stránkách, informace a hráče před jejich jménem na stránce žebříčku ze hry