Release Notes

I. Προσθήκη νέου έθνους - Πέρσες

Μπόνους Περσών:

- +10% περισσότερη παραγωγή σιδήρου
- 10% φτηνότεροι τοξότες
- 10% γρηγορότερη παραγωγή μηχανών
- 20% περισσότερες πορείες
- 20% μεγαλύτερη ζημιά ενάντια στο τοίχος

Ειδική μονάδα – Kamangir

Kamangir στατιστικά:

- Επίθεση σε πεζικό: 250
- Επίθεση σε Ιππικό: 250
- Επίθεση σε τοξότες: 300
- Επίθεση σε μηχανές: 100
- Επίθεση σε κτίρια: 50
- Ζωή: 500
- Εμβέλεια: 5
- Ταχύτητα: 15
- Πληθυσμός: 10
- Φορτίο: 60
- Ειδική Ικανότητα: +0.5% στη δεξιότητα Τοξότη με μάξιμουμ το 66% (70% με τις αναβαθμίσεις 3ου επιπέδου)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τη μονάδα: Τοξότης και Αμυντικός. Η δεξιότητα τοξότη του Kamangir υπολογίζεται στην αρχή κάθε γύρου.

Κόστος του Kamangir : 150 χρυσό, 300 σίδηρο, 250 ξύλο, 150 φαγητό
Level 1 Kamangir κόστος αναβάθμισης: 10 ώρες διάρκεια, 20000 χρυσό, 25000 σίδηρο, 15000 ξύλο, 20000 φαγητό
Level 2 Kamangir κόστος αναβάθμισης: 15 ώρες διάρκεια, 25000 χρυσό, 32500 σίδηρο, 17500 ξύλο, 25000 φαγητό
Level 3 Kamangir κόστος αναβάθμισης: 20 ώρες διάρκεια, 30000 χρυσό, 40000 σίδηρο, 20000 ξύλο, 30000 φαγητό

II. Αλλαγές Εθνών:

- **Αλλαγές στους Ιάπωνες**

Μπόνους έθνους:

- 20% φτηνότεροι Αριστοκράτες και εκπαίδευση ειδικής μονάδας (ήταν 10%)

Αλλαγή στατιστικών Samurai:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 300 (ήταν 100)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 300 (ήταν 100)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 400 (ήταν 180)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 450 (ήταν 200)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 700)
- Ταχύτητα: 15 (ήταν 10)
- Πληθυσμός: 5 (ήταν 10)
- Φορτίο: 25 (ήταν 30)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

Κόστος Samurai : 250 χρυσό (ήταν 150), 250 σίδηρο, 150 ξύλο (ήταν 50), 100 φαγητό

- **Αλλαγές στους Άραβες**

Μπόνους έθνους:

- 20% δυνατότερο τοίχος

Mujahedeen αλλαγές στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 400 (ήταν 115)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 200 (ήταν 90)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 400 (ήταν 115)
- Φορτίο: 25 (was 35)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 300 (ήταν 115)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 310)
- Ταχύτητα: 15 (ήταν 10)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

- **Αλλαγές στους Λιθουανούς**

Μπόνους έθνους:

- 10% Γρηγορότερη εκπαίδευση Πεζικού(ήταν 10% φτηνότερη)
- Προστέθηκε 10% γρηγορότερη εκπαίδευση ιππικού

Warlord Αλλαγές στατιστικών

- Επίθεση vs. Πεζικό: 500 (ήταν 250)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 250 (ήταν 125)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 500 (ήταν 250)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 500 (ήταν 250)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 310)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τη μονάδα: Ιππέας (ήταν Πολεμιστής) και Αμυντικός;

- **Αλλαγές στους Μογγόλους**

Μπόνους έθνους:

- Η 10% Γρηγορότερη αναβάθμιση μονάδων τώρα περιλαμβάνει και τους βετεράνους όταν γίνει με πόρους.

Chengiz khan guard αλλαγή στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 450 (ήταν 150)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 300 (ήταν 100)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 400 (ήταν 200)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 500 (ήταν 250)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 400)
- Χρόνος εκπαίδευσης: 45 λεπτά (ήταν 1 ώρα)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

- **Αλλαγές στους Γερμανούς**

Teutonic knight αλλαγή στατιστικών:

- Χρόνος εκπαίδευσης: 45 λεπτά (ήταν 1 ώρα)
- Φορτίο: 25 (ήταν 15)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

Teutonic knight κόστος: 150 χρυσός, 300 σίδηρο(ήταν 500), 100 ξύλο, 200 φαγητό

- **Αλλαγές στους Φράγκους**

Μπόνους έθνους:

- Η 10% Γρηγορότερη αναβάθμιση μονάδων τώρα περιλαμβάνει και τους βετεράνους όταν γίνει με πόρους.

Battle axeman αλλαγή στατιστικών:

- Καμμία αλλαγή

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

Battle axeman κόστος: 150 χρυσός(ήταν 0), 300 σίδηρος, 300 ξύλο, 150 φαγητό

- **Αλλαγές στους Βούλγαρους**

Tangra priest αλλαγή στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 100 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 100 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 100 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 100 (ήταν 30)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 250)
- Φορτίο: 25 (ήταν 5)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

Tangra priest κόστος: 400 χρυσός (ήταν 500), 100 σίδηρος, 100 ξύλο, 200 φαγητό (ήταν 20)

- **Αλλαγές στους Βρετανούς**

Μπόνους έθνους:

- Η 10% Γρηγορότερη αναβάθμιση μονάδων τώρα περιλαμβάνει και τους βετεράνους όταν γίνει με πόρους.

Drummer αλλαγή στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 100 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 100 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 100 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 100 (ήταν 30)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 250)
- Φορτίο: 25 (ήταν 10)
- Ειδική Ικανότητα: +0.5% στην Ηγεσία ως το 36% (ήταν 40%) (40% με αναβαθμίσεις 3ου επιπέδου (ήταν 44%))

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός
Η Ηγεσία επίσης επηρεάζει τη μονάδα, το μπόνους θα υπολογίζεται στην αρχή κάθε γύρου αντι για την αρχή της μάχης.
Drummer κόστος: 350 χρυσό (ήταν 650), 100 σίδηρο (ήταν 50), 100 ξύλο (ήταν 50), 200 φαγητό

- **Αλλαγές στους Γότθους**

Μπόνους έθνους:

- Η 10% Γρηγορότερη αναβάθμιση μονάδων τώρα περιλαμβάνει και τους βετεράνους όταν γίνει με πόρους.

-

Huskarle αλλαγή στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 400 (ήταν 180)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 250 (ήταν 50)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 320 (ήταν 120)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 320 (ήταν 120)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 450)
- Φορτίο: 25 (ήταν 15)
- Ειδική Ικανότητα: +0.5% στη Δεξιότητα Αμυντικός εως 40% (ήταν 35%) (45% με αναβαθμίσεις 3ου επιπέδου (ήταν 39%))

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Πολεμιστής και Αμυντικός

- **Αλλαγές στους Ρώσους**

Μπόνους έθνους:

- Η 10% Γρηγορότερη αναβάθμιση μονάδων τώρα περιλαμβάνει και τους βετεράνους όταν γίνει με πόρους.

Siege tower αλλαγή στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 450 (ήταν 350)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 350 (ήταν 250)
- Επίθεση vs. Τοξότες: 450 (ήταν 350)
- Επίθεση vs. Μηχανές: 250 (ήταν 100)
- Πόντοι Ζωής: 500 (ήταν 450)
- Φορτίο: 200 (ήταν 0)
- Ειδική Ικανότητα: +0.5% (ήταν 0.4%) στην ικανότητα Πολιορκίας εως 40% (ήταν 35%) (45% με αναβαθμίσεις 3ου επιπέδου (ήταν 38%))

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας:Πολιορκία(ήταν Πολεμιστής) και Αμυντικός

- **Αλλαγές στους Βυζαντινούς**

Μπόνους έθνους:

- Η 10% Γρηγορότερη αναβάθμιση μονάδων τώρα περιλαμβάνει και τους βετεράνους όταν γίνει με πόρους.

Monk αλλαγή στατιστικών:

- Επίθεση vs. Πεζικό: 200 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Ιππικό: 30
- Επίθεση vs. Τοξότες: 60 (ήταν 30)
- Επίθεση vs. Μηχανές:60 (ήταν 30)
- Πόντοι Ζωής: 80 (ήταν 210)
- Population: 2 (ήταν 8)
- Χρόνος εκπαίδευσης: 45 minutes (ήταν 1 hour)
- Range: 3 (ήταν 1); (4 range with 3rd level upgrades)
- Φορτίο: 25 (was 5)
- Ειδική Ικανότητα: +0.1% στην Εκπαίδευση (ήταν Θεραπεία) έως 26% (30% με 3ου επιπέδου αναβαθμίσεις)

Σημείωση: Δεξιότητες που επηρεάζουν τα στατιστικά της μονάδας: Τοξότης (ήταν Πολεμιστής) και Αμυντικός

Το μπόνους για τη δεξιότητα Εκπαίδευση θα υπολογίζεται στο τέλος της κάθε μάχης ανάλογα με τους επιζώντες Monks

Monk κόστος: 100 χρυσό (ήταν 400), 250 σίδηρο (ήταν 50), 300 ξύλο (ήταν 100), 150 φαγητό

III. Αλλαγές στη δεξιότητα Ηγεσία

Η δεξιότητα ηγεσίας έθνους τώρα εφαρμόζεται στην αρχή του κάθε γύρου αντί στην μοναδική φορά στην έναρξη της μάχης, αυξάνοντας πάρα πολύ την πιθανότητα των μονάδων που τρέπονται σε φυγή και το ποσό που αυτές τρέπονται.
Πως η ηγεσία λειτουργεί - Η διαφορά των ποσοστών ηγεσίας μεταξύ 2 παιχτών διαιρείται δια 5.Μεταξύ 50% και 100% το αποτέλεσμα αντιπροσωπεύει το ποσοστό του στρατού που θα φύγει σε κάθε γύρο.ο τύπος μονάδας που θα τραπεί σε φυγή είναι τυχαίος.
Παράδειγμα=
Ο παίχτης Α έχει 30% ηγεσία,
Ο παίχτης Β έχει 10% ηγεσία,
{ 30-10} /5= 20/5= 4%
Το 50% του 4%=2%, το 100% του 4%=4%
Σε κάθε γύρο της μάχης το 2-4% ,του στρατιωτικού πληθυσμού, του παίχτη Β ,που επιβιώνει τρέπεται σε φυγή.

IV. 12 Νέες Ικανότητες Ιπποτών

Με κάθε επίπεδο γοήτρου που κερδίζουν οι ιππότες παίρνουν 1 πόντο ικανότητας.κάθε 5ο επίπεδο 2 πόντους και κάθε 3ο επίπεδο 3 πόντους.
Αυτοί οι πόντοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αυξήσουν την ικανότητα ιππότη έως και 40 επίπεδα.

Κάθε κατηγορία ιππότη έχει 3 νέες επιδεξιότητες στην διάθεσή του.

Στρατάρχης:

- Ζωή Πεζικού – Αυξάνει τη ζωή του πεζικού με 0.5% για κάθε πόντο, με μάξιμουμ το 20%
- Φορτίο εκκαθαρίσεων – Αυξάνει το φορτίο εκκαθαρίσεων με 0.3% για κάθε πόντο με μάξιμουμ το 12%
- Καταστροφή κτιρίου – Αυξάνει την πιθανότητα καταστροφής κτιρίου με 0.2% για κάθε πόντο, με μάξιμουμ το 0.8%

Ιδιοκτήτης:

- Πληθυσμός Πύργου – Πληθυσμός πύργου-Για κάθε πόντο που προστίθεται αυξάνει κατά 1% την χωρητικότητα του πληθυσμού του πύργου έως και 40%.
- Αντοχή του τείχους - Για κάθε πόντο που προστίθεται αυξάνει κατά 1% την υγεία και την ζημιά του τείχους έως και 40%.

- Χωρητικότητα αποθήκης - Για κάθε πόντο που προστίθεται αυξάνει κατά 0,25% την χωρητικότητα των πόρων της αποθήκης έως και 10%.

Έμπορος:

- Μεταφορική ικανότητα εμπόρου συναλλαγής -Για κάθε πόντο που προστίθεται αυξάνει κατά 1% της μεταφορικής ικανότητας του εμπόρου συναλλαγής έως και 40%.
- Φορτίο στρατού – Αυξάνει το φορτίο των μονάδων με 0.3% για κάθε μονάδα, με μάξιμουν το 12%
- Ζωή μηχανών - Αυξάνει τους πόντους ζωής των μηχανών με 0.5% για κάθε πόντο, με μάξιμουμ το 20%

Κατάσκοπος:

- Δύναμη έφιππου Τοξότη – Αυξάνει τη ζωή και τη ζημιά κατα 1% για κάθε πόντο με μάξιμουμ το 40%
- Δύναμη Ανιχνευτή - Αυξάνει τη ζωή και τη ζημιά κατα 0.25% για κάθε πόντο με μάξιμουμ το 10%
- Χωρητικότητα καταφυγίου – Αυξάνει κατα 0.5% για κάθε πόντο με μάξιμουμ το 20%

Με κάθε επίπεδο γοήτρου που κερδίζουν οι ιππότες παίρνουν 1 πόντο ικανότητας.κάθε 5ο επίπεδο 2 πόντους και κάθε 3ο επίπεδο 3 πόντους.
Κάθε επίπεδο ικανότητας ιππότη μπορεί να αναβαθμιστεί έως 40 φορές.Όσο ο ιππότης είναι ζωντανός και είναι ο ρυθμιστής σε 1 κάστρο όλες οι πορείες που αποστέλλονται από το κάστρο αυτό ωφελούνται από τις ικανότητες του ιππότη.
Οι πόντοι ικανότητας μπορούν να τροποποιηθούν με τον ίδιο τρόμο σα τα στατιστικά – 10 νομίσματα ανα πόντο. Οι πόντοι που αφαιρείτε αφαιρούν τα μπόνους και αυτοί που θα προσθέσετε θα ενεργοποιήσουν τα ανάλογα.

Ϋ. Αποστολές Ιπποτών

Οι αποστολές τώρα θα δίνουν εμπειρία ίση με το σύνολο πόρων που ξοδέψατε, σύν το γόητρο του ιππότη και τη πιθανότητα εύρεσης αντικειμένου.
Παράδειγμα. Η αποστολή απαιτεί 1000 χρυσό, 1000 σίδηρο, 1000 ξύλο και 1000 φαγητό. Με το πέρας της αποστολής, ο Παίκτης θα λάβει 4000 εμπειρία, σύν 400 γόητρο, και πιθανότητα να λάβει κάποιο χρήσιμο αντικείμενο.

VI. Αλλαγές Κατασκοπείας

Οταν μια πορεία κατασκοπείας φτάνει στον προορισμό της, γίνεται μια μάχη που μόνο κατάσκοποι μπορούν να πάρουμ μέρος. Δε δημιουργείται αναφορά μάχης, αντίθετα οι 2 πλευρές λαμβάνουν μήνυμα κατασκοπείας. Αν ο αμυντικός δεν έχει κατασκόπους, δε λαμβάνει μήνυμα.

Πιθανές εκβάσεις:

- Αν όλοι οι επιτιθέμενοι κατάσκοποι πεθάνουν, ο επιτιθέμενος παίκτης δε λαμβάνει πληροφορίες.
- Αν επιβιώσουν κατάσκοποι, ο επιτιθέμενος θα ξέρει τους πόρους του αμυνόμενου.
- Αν οι επιτιθέμενοι κατάσκοποι που επιζήσουν είναι περισσότεροι απ τους αντίστοιχους αμυνόμενου, ο επιτιθέμενος παίκτης θα ξέρει τους πόρους, επίπεδα κτιρίων και τους τύπους μονάδων που υπερασπίζονται το κάστρο.
- Αν ο αριθμός των επιζώντων επιτιθεμένων ανιχνευτών είναι διπλάσιος των επιζώντων αμυνόμενων ανιχνευτών ο εισβολέας θα γνωρίζει το ύψος όλων των πόρων,τα κτήρια και τον στρατό στο κάστρο και τις πιθανές υποστηρίξεις.
- Αν ο αριθμός των επιζώντων επιτιθεμένων ανιχνευτών είναι τριπλάσιος των επιζώντων αμυνόμενων ανιχνευτών ο εισβολέας θα γνωρίζει το ύψος όλων των πόρων,τα κτήρια και τον στρατό στο κάστρο και τις πιθανές υποστηρίξεις,τις αναβαθμίσεις των μονάδων τού στρατού αλλά και τις μονάδες στον πύργο.

Υπάρχουν 10 επιθετικές και αμυντικές αναβαθμίσεις για τον κατάσκοπο.

- Κάθε επιθετική, του προσθέτει 10% ζημιά ενάντια σε όλες τις μονάδες
- Κάθε αμυντική, του προσθέτει 10% περισσότερους πόντους ζωής

Οι αναβαθμίσεις Βετεράνου :

- προσθέτει 10% ζημιά ενάντια σε όλες τις μονάδες
- του προσθέτει 10% περισσότερους πόντους ζωής

4 νέα σχέδια προστέθηκαν:

- Στο επίπεδο αναβάθμισης 4 επίθεσης και άμυνας
- Στο επίπεδο αναβάθμισης 8 επίθεσης και άμυνας
- Στο επίπεδο αναβάθμισης επίθεσης Βετεράνου
- Στο επίπεδο αναβάθμισης άμυνας Βετεράνου

VII. Hall of Fame

- Οι κορυφαίοι παίκτες στη κατάταξη εμπειρίας θα λαμβάνουν ειδικό σηματάκι μπροστά απ το ονομά τους στη σελίδα πληροφοριών και στη σελίδα κατάταξης του παιχνιδιού.
- Οι κορυφαίοι παίκτες στην κατάταξη φυλών θα λαμβάνουν ειδικό σηματάκι μπροστά απ το ονομά τους στη σελίδα πληροφοριών και στη σελίδα κατάταξης του παιχνιδιού.