Анонси

I. Добавена е нова раса в играта - Перси

Бонуси на нацията Перси:

- +10% по-голям добив на Желязо
- 10% по-евтино трениране на стрелци
- 10% по-бързо трениране на обсадни машини
- 20% повече походи
- 20% увеличена атака срещу Стени
- Специална единица на Персите: Камангир

Характеристика на Камангир:

- Атака срещу Пехота: 250
- Атака срещу Кавалерия: 250
- Атака срещу Стрелци: 300
- Атака срещу Обсадни машини: 100
- Атака срещу Сгради: 50
- Точки Живот: 500
- Обхват: 5
- Скорост: 15
- Популация: 10
- Товаримост: 60
- Специално умение: +0.5% към умението Стрелец до максимума от 66% (70% с 3то ниво подобрения)

Забележка: Умения на нацията, които влияят на тази единица: Стрелец и Защитник; Бонусът на Камангир се пресмята в началото на всеки рунд на битката.
Необходими ресурси за трениране на Камангир: 150 злато, 300 желязо, 250 дърва, 150 храна
Ниво 1 подобрение на Камангир: 10 часа продължителност, 20000 злато, 25000 желязо, 15000 дърва, 20000 храна
Ниво 2 подобрение на Камангир: 15 часа продължителност, 25000 злато, 32500 желязо, 17500 дърва, 25000 храна
Ниво 3 подобрение на Камангир: 20 часа продължителност, 30000 злато, 40000 желязо, 20000 дърва, 30000 храна

II. Промени в Расите:

- **Промени в нацията Японци**

Бонуси на нацията Японци:

- 20% По-евтин Благородник & трениране на специална единица (беше 10%)

Промени в характеристиките на Самурая:

- Атака срещу Пехота: 300 (беше 100)
- Атака срещу Кавалерия: 300(беше 100)
- Атака срещу Стрелци: 400 (беше 180)
- Атака срещу Обсадни машини: 450 (беше 200)
- Точки Живот: 500 (беше 700)
- Скорост: 15 (беше 10)
- Популация: 5 (беше 10)
- Товаримост: 25 (беше 30)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

Цена на специалната единица Самурай: 250 злато (беше 150), 250 желязо, 150 дърва (беше 50), 100 храна

- **Промени в нацията Араби**

Бонуси на нацията араби:

- Добавен е бонус 20% по-силна стена

Промени в характеристиките на Еничаря:

- Атака срещу Пехота: 400 (беше 115)
- Атака срещу Кавалерия: 200(беше 90)
- Атака срещу Стрелци: 400 (беше 115)
- Товаримост: 25 (беше 35)
- Атака срещу Обсадни машини: 300 (беше 115)
- Точки Живот: 500 (беше 310)
- Скорост: 15 (беше 10)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

- **Промени в нацията Латвийци**

Бонуси на нацията латвийци:

- 10% по-бързо трениране на Пехота (беше 10% по-евтино трениране на пехота)
- Добавен е бонус 10% по-бързо трениране на

Промени в характеристиките на Карведа:

- Атака срещу Пехота: 500 (беше 250)
- Атака срещу Кавалерия: 250(беше 125)
- Атака срещу Стрелци: 500 (беше 250)
- Атака срещу Обсадни машини: 500 (беше 250)
- Точки Живот: 500 (беше 310)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Кавалерист (беше Войн) и Защитник;

- **Промени в нацията Монголци**

Бонуси на нацията Монголци:

- 10% по-бързи подобрения за всички единици, вече включва и Ветеран подобренията, заплатени с ресурси, което значително намалява тяхното време

Промени в характеристиките на Пазителя на Хана:

- Атака срещу Пехота: 450 (беше 150)
- Атака срещу Кавалерия: 300(беше 100)
- Атака срещу Стрелци: 400 (беше 200)
- Атака срещу Обсадни машини: 500 (беше 250)
- Точки Живот: 500 (беше 400)
- Време за трениране: 45 минути (беше 1 час)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

- **Промени в нацията Германци**

Промени в характеристиките на Тевтонския Рицар:

- Време за трениране: 45 минути (беше 1 час)
- Товаримост: 25 (беше 15)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

Цена на специалната единица Тевтонски Рицар: 150 злато, 300 желязо(беше 500), 100 дърва, 200 храна

- **Промени в нацията Франки**

Бонуси на нацията Франки:

- 10% по-бързи подобрения за всички единици, вече включва и Ветеран подобренията заплатени с ресурси, което значително намалява тяхното време

Промени в характеристиките на Алебардиста:

- Няма промяна в характеристиките

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

Цена на специалната единица Алебардист: 150 злато(беше 0), 300 желячо, 300 дърва, 150 храна

- **Промени в нацията Българи**

Промени в характеристиките на Жреца на Тангра:

- Атака срещу Пехота: 100 (беше 30)
- Атака срещу Кавалерия: 100 (беше 30)
- Атака срещу Стрелци: 100 (беше 30)
- Атака срещу Обсадни машини: 100 (беше 30)
- Точки Живот: 500 (беше 250)
- Товаримост: 25 (беше 5)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

Цена на специалната единица Жреца на Тангра: 400 злато (беше 500), 100 желязо, 100 дърва, 200 храна (беше 20)

- **Промени в нацията Британци**

Бонуси на нацията Британци:

- 10% по-евтини подобрения вече включва и Ветеран подобренията платени с ресурси.

Промени в характеристиките на Барабаниста:

- Атака срещу Пехота: 100 (беше 30)
- Атака срещу Кавалерия: 100 (беше 30)
- Атака срещу Стрелци: 100 (беше 30)
- Атака срещу Обсадни машини: 100 (беше 30)
- Точки Живот: 500 (беше 250)
- Товаримост: 25 (беше 10)
- Специално умение: +0.5% към умението Лидерство до 36% (беше 40%) (40% с трето ниво подобрения (беше 44%))

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

Умението Лидерство също така влияе на тази единица, нейният бонус ще бъде пресмятан в началото на всеки рунд вместо веднъж в началото на битката

Цена на специалната единица Барабанист: 350 злато (беше 650), 100 желязо (беше 50), 100 дърва (беше 50), 200 храна

- **Промени в нацията Готи**

Бонуси на нацията Готи:

- 10% по-евтини подобрения вече включва и Ветеран подобренията платени с ресурси.

Промени в характеристиките на Хускарла:

- Атака срещу Пехота: 400 (беше 180)
- Атака срещу Кавалерия: 250 (беше 50)
- Атака срещу Стрелци: 320 (беше 120)
- Атака срещу Обсадни машини 320 (беше 120)
- Точки Живот: 500 (бше 450)
- Товаримост: 25 (беше 15)
- Специално умение: +0.5% към умението Защитник до 40% (беше 35%) (45% с трето ниво подобрения (беше 39%))

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Войн и Защитник;

- **Промени в нацията Руснаци**

Бонуси на нацията Руснаци:

- 10% по-бързи подобрения за всички единици, вече включва и Ветеран подобренията заплатени с ресурси, което значително намалява тяхното време

Промени в характеристиките на Обсадната Кула:

- Атака срещу Пехота: 450 (беше 350)
- Атака срещу Кавалерия: 350(беше 250)
- Атака срещу Стрелци: 450 (беше 350)
- Атака срещу Обсадни машини: 250 (беше 100)
- Точки Живот: 500 (беше 450)
- Товаримост: 200 (беше 0)
- Специално умение: +0.5% (беше 0.4%) към умението Обсада до 40% (беше 35%) (45% с трето ниво подобрения (беше 38%))

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Обсада (беше Войн) и Защитник;

- **Промени в нацията Византийци**

Бонуси на нацията Византийци:

- 10% по-бързи подобрения за всички единици, вече включва и Ветеран подобренията заплатени с ресурси, което значително намалява тяхното време

Промени в характеристиките на Монаха:

- Атака срещу Пехота: 200 (беше 30)
- Атака срещу Кавалерия: 30
- Атака срещу Стрелци: 60 (беше 30)
- Атака срещу Обсадни машини:60 (беше 30)
- Точки Живот: 80 (беше 210)
- Популация: 2 (беше 8)
- Време за трениране: 45 минути (беше 1 час)
- Обхват: 3 (беше 1); (4 обхват с трето ниво подобрения)
- Товаримост: 25 (беше 5)
- Специално умение: +0.1% към умението Образование (беше Лечител) до 26% (30% с трето ниво подобрения)

Забележка: Умения, които влияят на единицата: Стрелец (беше Войн) и Защитник;

Бонусът към умението Образование ще се пресмята в края на битката на база на оцелелите Монаси

Цена на специалната единица Монах: 100 злато (беше 400), 250 желязо (беше 50), 300 дърва (беше 100), 150 храна

III. Промени в умението Лидерство

Умението Лидерство сега се прилага в началото на всеки рунд, вместо в началото на битката, увеличавайки шанса единици да избягат, както и самата тяхна бройка.

Как работи Лидерството – разликата между процентите Лидерство на играчите се дели на 5. Между 50% и 100% от резултата процентно от армията ще избягат всеки рунд. Избягалите единици се определят на случаен принцип

Пример:

Играч А има 30% Лидерство

Играч Б има 10% Лидерство

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

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

Всеки рунд от битката 2-4% от оцелелите единици на Играч Б ще бягат от бойното поле.

IV. 12 Умения на Рицарите са Добавени

С всяко достигнато ниво престиж, Рицарите ще получават 1 точка за умения, а на всяко 5 ниво ще получават по 2 такива точки, а на всеки 3 нива ще получават по 3 такива точки.

Тези точки могат да бъдат използвани за покачване на уменията на Рицарите до максимума от 40 нива.

Всеки Рицарски клас ще има 3 нови умения на тяхно разположение:

Военачалник:

- Точки живот на Пехота – Увеличава точките живот на Пехотните единици с 0.5% за всяка разпределена точко до максимума от 20%
- Товаримост при Оборка – Увеличава товаримостта на всички единици при поход оборка с 0.3% за всяка разпределена точка до максимума от 12%
- Разрушаване на сграда – Увеличава максималния шанс за разрушаване на ниво на сграда при атака с 0.2% за всяка разпределена точка до максимума от 8%

Земевладелец:

- Капацитет за популация на Кулата – Увеличава капацитета на кулата с 1% за всяка разпределена точка до 40%
- Сила на Стената – Увеличава точките живот и силата на Стената с 1% за всяка разпределена точка до 40%

- Капацитет на Складовете – Увеличава капацитета на Складовете с 0.25% за всяка разпределена точка до 10%

Търговец:

- Товаримост на търговците – Увеличава товаримостта на търговците от пазара с 1% за всяка разпределена точка до 40%
- Товаримост на армията – Увеличава товаримостта на единиците с 0.3% за всяка разпределена точка до 12%
- Точки живот на обсадните машини – Увеличава точките живот на обсадните машини с 0.5% за всяка разпределена точка до 20%

Шпионин:

- Сила на Стрелеца Конник – Увеличава точките живот и атаката на Стрелеца Конник с 1% за всяка разпределена точка до 40%
- Ефикасност на Бързоходите – Увеличава точките живот и атаката на Бързохода с 0.25% за всяка разпределена точка до 10%
- Капацитет на Скривалището – Увеличава капацитета на скривалището с 0.5% за всяка разпределена точка до 20%

Докато един Рицар е жив и назначен в замък всички походи от този замък получават бонусите от уменията на Рицаря.
Точките за умения могат да бъдат преразпределяни по познатата схема – 10 жълтици за точка. Преразпределението на точки сваля всички точки от умението и таксува за всяка освободена точка.

V. Мисии на Рицаря

Мисиите на Рицаря сега носят опит в размера на похарчените за тях ресурси, освен престиж за рицаря и шанса за получаване на предмет.
Пример: Мисията изисква по 1000 от всеки ресурс. Когато мисията е завършена, Рицарят ви ще получи 4000 опит освен 400 престиж и шанса за намиране на полезен предмет.

VI. Промени в Шпионаж

Когато Шпионаж достигне своята дестинация се провежда битка, в която участват само бързоходи. Няма да се генерира военен доклад – съобщение за шпионаж ще се получи и от двете страни. В случай, че защитника няма бързоходи, той няма да получи такова съобщение.

Възможни краища:

- Ако всички бързоходи на атакуващия бъдат избити, няма да получи никаква информация;

- Ако оцелеят бързоходи, се получава информация за всички ресурси на защитника;

- Ако броят оцелели атакуващи бързоходи е по-голям от броя оцелели защитаващи бързхододи, атакуващият ще получи информация за всички ресурси, сгради и нивата им и видове единици в Замъка;

- Ако броят оцелели атакуващи бързоходи е 2 пъти по-голям от броя оцелели защитаващи такива, то се получава информация за всички ресурси, сгради и нивата им, брой и вид единици в замъка и евентуална подкрепа;

- Ако броят оцелели атакуващи бързоходи е 3 пъти по-голям от броя оцелели защитаващи такива, то се получава информация за всички ресурси, сгради и нивата им, брой и вид единици в замъка и евентуална подкрепа, подобренията на защитника и единиците в Кулата му.

По 10 подобрения за атака и защита са добавени за Бързоходите:

- Всяко подобрение на атаката носи 10% увеличение на атаката на бързоходите срещу всички видове единици
- Всяко подобрение на защита носи 10% повече точки живот на бързоходите

Ветеран подобренията за Защита и Атака са добавени:

- Подобрение Ветеран за атака дава 10% увеличение на атаката на бързоходите срещу всички видове единици
- Подобрение Ветеран за защита носи 10% повече точки живот на бързоходите

Добавени са 4 нови изображения на Бързоходите:

- При 4то подобрение на атака и защита
- При 8мо подобрение на атака и защита
- При подобрение ветеран за атака
- При подобрение ветеран за защита

VII. Зала на Славата

- Играчи, които са спечелили призьорски ранг в класацията по опит ще получат специално обозначение в профилната си страница и пред имената им в класациите
- Играчи, спечелили призьорски ранг с клана си ще получават специално обозначение в профилната си страница и пред имената им в класациите