I. Nov narod v igri — Perzijci

Bonusi naroda:

- 10% več železa

- 10% cenejše lokostrelce
- 10% hitrejša produkcija oblegalnih naprav
- 20% več pohodov
- 20% več škode proti zidovom
- Perzijska posebna enota – Komandir

Statistike Komandirja:

- napad proti pehoti: 250
- napad proti konjenice: 250
- napad proti lokostrelcev: 300
- napad proti obleganja: 100
- napad proti zgradb: 50
- točke zdravja: 500
- rank: 5
- hitrost: 15
- populacija: 10
- nosilna teža: 60
- posebna sposobnost: +0,5% spretnosti na lokostrlece, vse do 66%

(70% s nadgradnjami na 3 stopnji)

pozor: spretnosti naroda vplivajo na statistike enot: na Lokostrelce in na Branilca;

Komandirjev bonus na spretnost lokostrelcev se izračunava na začetku vsake runde.
Potrebne surovine za posebno enoto: 150 zlata, 300 železa, 250 lesa, 150 hrane
Nadgradna na stopnji 1: traja 10 ur, 20000 zlata, 25000 železa, 15000 lesa, 20000 hrane
Nadgradnja na stopnji 2: traja 15 ur, 25000 zlata, 32500 železa, 17500 lesa, 25000 hrane
Nadgradnja na stipnji 3: traja 20 ur, 30000 zlata, 40000 železa, 20000 lesa, 30000 hrane

II. Spremembe narodov:

- **Spremembe pri Japoncih:**

Bonusi:

- 20% cenejši Plemič in usposabljanje posebne enote (10% prej)

Spremembe pri Samuraju:

- napad proti pehote: 300 (100 prej)
- točke zdravja: 500 (700 prej)
- napad proti konjenice: 300 (100 prej)
- hitrost: 15 (10 prej)
- napad proti lokostrelcem: 400 (180 prej)
- Populacija: 5 (10 prej)
- napad proti obleganja: 450 (200 prej)
- nosilna teža: 25 (30 prej)

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

- **Spremembe pri Arabcih**

Bonusi naroda:
- 20% močnejše obzidje

- **Sprememve pri Mudžahedinu:**

- napad proti pehoti: 400 (115 prej)
- točke zdravja: 500 (310 prej)
- napad proti konjenici: 200 (90 prej)
- hitrost: 15 (10 prej)
- napad proti lokostrelcem: 400 (115 prej)
- napad proti obleganju: 300 (115 prej)
- nosilna teža: 25 (35 prej)

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca

- **Spremembe pri Litovcih:**

Bonusi:

- 10% hitrejše usposabljanje pehote (10% cenejše usposabljanje prej)
- dodan 10% bonus na hitrejše usposabljanje Konjenice

Spremembe pri Gospodarju vojne:

- napad proti pehote: 500 (250 prej)
- napad proti obleganja: 500 (250 prej)
- napad proti konjenice: 250 (125 prej)
- točke zdravja: 500 (310 prej)
- napad proti lokostrelcem: 500 (250 prej)

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Konjenika (Bojevnika prej) in Branilca;

- **Spremembe pri Mongolih:**

Bonusi:

- 10% hitrejša nadgradnja za vse enote, vpliva tudi na Veteransko nadgradnjo, če začnete s surovinami – bistveno znižanje trajanja veteranske nadgradnje.

Spremembe pri Čengiz Khan Stražarju:

- Napad proti pehote: 450 (150 prej)
- Napad proti obleganja: 500 (250 prej)
- Napad proti konjenice: 300 (100 prej)
- Točke zdravja: 500 (400 prej)
- Napad proti lokostrelcem: 400 (200 prej)
- Čas usposabljanja: 45 minut (1h prej)

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

- **Spremembe pri Nemcih:**
  Spremembe pri Tevtonskemu vitezu:

- Čas usposabljanja: 45 minut (1 h prej)
- Nosilna teža: 25 (15 prej)

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

Potrebne surovine za posebno enoto Tevtonski vitez: 150 zlata, 300 železa (500 prej), 100 lesa, 200 hrane

- **Spremembe pri Frankih**

Bonusi:

- 10% cenejša nadgradnja za vse enote, kar bo vplivalo tudi na Veteransko nadgradnjo, če začnete s surovinami – bistveno znižanje trajanja veteranske nadgradnje.

Spremembe pri Bojnem sekirarju

- Ni sprememb

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

Potrebne surovine za posebno enoto Bojni sekirar: 150 zlata(0 prej), 300 železa, 300 lesa, 150 hrane

- **Spremembe pri Bolgarjih**

Spremembe pri Bogu Tangra:

- Napad proti pehote: 100 (30 prej)
- Napad proti obleganja: 100 (30 prej)
- Napad proti konjenice: 100 (30 prej)
- Točke zdravja: 500 (250 prej)
- Napad proti lokostrelcem: 100 (30 prej)
- Nosilna teža: 25 (5 prej)

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

Potrebne surovine za posebno enoto Bog: 400 zlata (500 prej), 100 železa, 100 lesa, 200 hrane (20 prej)

- **Spremembe pri Britancih:**

Bonusi:

- 10% cenejša nadgradnja za vse enote, kar bo vplivalo tudi na Veteransko nadgradnjo, če začnete s surovinami – bistveno znižanje trajanja veteranske nadgradnje

Spremembe pri Bobnarju:

- Napad proti pehote: 100 (30 prej)
- Točke zdravja: 500 (250 prej)
- Napad proti konjenice: 100 (30 prej)
- Nosilna teža: 25 (10 prej)
- Napad proti lokostrelcem: 100 (30 prej)
- Napad proti obleganja: 100 (30 prej)
- Posebna sposobnost: +0.5% sprenosti na Vodstvo do 36% (40% prej) (40% s 3 stopnjo nadgradenj (44% prej)).

pozor: Sposbnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

Spremembe pri spretnosti Vodstvo tudi vplivajo na to enoto, bonus spretnosti bo zaračunan vsake runde, nameste enkrat na začetku bitke.

Potrebne enote za posebno enoto Bobnar: 350 zlata (650 prej), 100 železa (50 prej), 100 lesa (50 prej), 200 hrane

- **Spremembe pri Gotih**

Bonusi:

- 10% cenejša nadgradnja za vse enote, kar bo vplivalo tudi na Veteransko nadgradnjo, če začnete s surovinami – bistveno znižanje trajanja veteranske nadgradnje

Spremembe pri Huskarlih:

- Napad proti pehote: 400 (180 prej)
- Točke zdravja: 500 (450 prej)
- Napad proti konjenice: 250 (50 prej)
- Nosilna teža: 25 (15 prej)
- Napad proti lokostrelcem: 320 (120 prej)
- Napad proti obleganja: 320 (120 prej)
- Posebna sposobnost: +0.5% sprenosti na Branilca do 40% (35% prej) (45% s trejo stopnjo nadgradenj (39% prej))

pozor: Sposobnosti naroda vplivajo na statistike Bojevnika in Branilca;

- **Spremembe pri Rusih:**

Bonusi:

- 10% cenejša nadgradnja za vse enote, kar bo vplivalo tudi na Veteransko nadgradnjo, če začnete s surovinami – bistveno znižanje trajanja veteranske nadgradnje

Spremembe pri Oblegovalnem stolpu:

- Napad proti pehote : 450 (350 prej)
- Točke zdravja: 500 (450 prej)
- Napad proti konjenice: 350 (250 prej)
- Nosilna teža: 200 (0 prej)
- Napad proti lokostrelcem: 450 (350 prej)
- Napad proti obleganja: 250 (100 prej)
- Posebne sposobnosti: +0.5% (0.4% prej) spretnosti na Obleganje do 40% (35% prej) (45% s tretjo stopnjo nadgradenj (38% prej))

pozor: sposobnosti naroda vplivajo na statistike Obleganja (na Bojevnika prej) in Branilca;

- **Spremembe pri Bizantincih:**

Bonusi:

- 10% cenejša nadgradnja za vse enote, kar bo vplivalo tudi na Veteransko nadgradnjo, če začnete s surovinami – bistveno znižanje trajanja veteranske nadgradnje

Spremembe pri Plemiču:

- Napad proti pehote: 200 (30 prej)
- Popilacija: 2 (8 prej)
- Napad proti konjenice: 30

- Čas usposabljanja: 45 minut (1h prej)
- Napad proti lokostrelcem: 60 (30 prej)
- Rank: 3 (1 prej); (4 s tretjo stopnjo nadgradenj)
- Napad proti obleganja: 60 (30 prej)
- Nosilna teža: 25 (5 prej)
- Točke zdravja: 80 (210 prej)
- Posebne sposobnosti: +0.1% spretnosti na Izobraževanje (na Zdravilca) do 26% (30% s tretjo stopnjo nadgradenj)

pozor: sposobnsti naroda vplivajo na statistike Lokostrelca (Bojevnika prej) in Branilca;

Bonus na spretnost Izobraževanje posebnih enot bo izračunan na koncu bitke, glede na preostale žive plemiče;

Potrebne surovine za posebno enoto Plemič: 100 zlata (400 prej), 250 železa (50 prej), 300 lesa (100 prej), 150 hrane.

III. Spremembe na spretnost Vodstvo

Spretnost Vodstvo se sedaj uporablja na začetku vsake runde, namesto enkrat pred začetkom bitke, kar močno povečuje možnost za zapustitev enot, tako kot tudi število enot, ki so pobegnule.
Kako to dela? – razlika med odstotki dvema igralcema se deli s 5.
Med 50% in 100% rezultat predstavlja odstotek vojske, ki bo pobegnil v vsaki rundi. Enote, ki zapuščajo se izbirajo na naključni podlagi.
Primer:
Igralec A ima 30% Vodstva
Igralec B ima 10% Vodstva
(30-10)/5 = 20/5 = 4%

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

V vsaki rundi bitke 2-4% preživete populacije igralca B bo pobegnila.

IV. 12 Novih sposobnosti Vitezov

Z vsako prestižno točko, Vitez bo dobival 1 točko sposobnosti, z vsako peto stopnjo Vitezi dobivajo 2 točki in z vsako tretjo – 3 točke sposobnosti.

Tiste točke se lahko uporabijo za povečanje vitezovih sposobnosti do 40 stopenj.

Vsak razred Vitezov lahko uporabi 3 nove sposobnosti:

General:

- Zdravljenje Pehote - poveča točke zdravljenja pehotnih enot s 0.5% za vsako točko, porabljeno do 20%
- Tovor čistke - Poveča tovor čistk s 0.3% za vsako točko, porabljeno do 12%
- Škoda zgradb - poveča maksimalno možnost škode pohodov, ki napadjo s 0,2% za vsako točko, porabljeno do 0,8%

Lastnik:

- Populacija Stolpa - poveča kapaciteto populacije v Stolpu q 1% za vsako točko, porabljeno do 40%
- Moč Zidu – poveča točje zdravljenja Zidu in škode z 1% za vsako porabljeno točko do 40
- Kapaciteta Skladišča – poveča kapaciteto surovin v Skladišču s 0.25% za vsako točko, porabljeno do 10%

Trgovec:

- Trgovinski tovor - poveča kapaciteto trgovinskega s 1% za vsako točko, porabljeno do 40%
- Tovor Vojske – poveča kapaciteto tovora enot s 0,3% za vsako točko, porabljeno do 12%
- Zdavljenje obleganja – poveča točke zdravljenjaoblegovalnih orožij s 0,5% za vsako točko, porabljeno do 20%

Vohun:

- Moč Lokostrelske Konjenice – poveča točke zdravljenja Lokostrelske konjenice in škodo s 1% za vsako točko, porabljeno do 40%
- Učinkovitost izvidnika – poveča točke zdravljenja in škodo s 0.25% za vsako točko, porabljeno do 10%
- Kapaciteta zaklonišča – poveča kapaciteto surovin v zaklonišču s 0,5% za vsako točko, porabljeno do 20%

Z vsako prestižno točko, Vitez bo dobival 1 točko sposobnosti, z vsako peto stopnjo Vitezi dobivajo 2 točki in z vsako tretjo – 3 točke sposobnosti. Tiste točke se lahko uporabijo za povečanje vitezovih sposobnosti do 40 stopenj, torej tiste točke se lahko izboljšajo največ 40-krat.

Dokler je Vitez živ in dokler vlada v Gradu, vsi pohodi, ki so poslani iz tega Gradu, koristijo sposobnosti tega Viteza.

Točke sposobnosti je mogoče preurediti in to stane toliko, koliko je cena za preureditev statističnih točk, torej 10 kovancev na točko. Preureditev točk sposobnosti sname vse točke sposobnosti in cena velja za vsako sproščeno točko.

V. Misije Vitezov

Misije vitezov zdaj dajo dodatek k prestnižnosti in element Padajoča priložnost, glede na vsoto uporabljenih surovin in izkušnje.

Primer: Misija zahteva 1000 zlata, 1000 železa, 1000 lesa in 1000 hrane. Ko bo misije konec , igralec bo dobil 4000 izkušenj in dodatek 400 prestižnosti in priložnost najti koristen element.

VI. Spremembe pri Vohunjenju

Ko izvidnica doseže svoj cilj, bitka se bo izvajala na način, da se bojo lahko samo izvidniki branili. Ne bo generirano poročilo bitke – sporočilo izvidnice bo prispelo takoj in obse strani ga bosta dobili. V primeru, da Branilec nima izvidnikov, tisti igralec ne bo dobil poročila bitke

Možni rezultati:

- Če vsi napadajoči izvidniki umrejo, napadalec ne dobi informacij;
- Če nekaj izvidnikov preživi, znesek vseh surovin branilca, je mogoče pregledati.
- Če je število preživetih izvidnikov napadalca večje kot število preživetih izvidnikov branilca, napadelec bo lahko vedel znesek vseh surovin, stopnje zgradb in vrste enot v Gradu;
- Če je število preživetih izvidnikov napadalca dvakrat večje kot število preživetih izvidnikov branilca, napadalec bo lahko vedel znesek vseh enot, zgradb in vojsk v Gradu in verjetno vojsko za podporo.
- Če je število preživetih izvidnikov napadalca trikrat večje kot število preživetih izvidnikov branilca, napadalev bo lahko vedel znesek vseh surovin, zgradb, vojsk v Gradu, verjetno vojsko za podporo, nadgradnje enot branilca in enote v Stolpu.

10 dodanih nadgradenj na napad in obrambo izvidnikov

- Vsaka stopnja nadgradnje na napad garantira 10% večje škode proti vsem enotam.
- Vsaka stopnja nadgradnje na obrambo garantira 10% več točk zdravja izvidnika.

Dodane veteranske in Obrambne nadgradnje izvidnikov:

- Veteranska nadgradnja garantira 10% več škode proti vsem enotam.
- Veteranska nadgradnja garantira 10% več škode proti vsem enotam.

4 nova umetniška dela izvidnika:

- Ob nadgradnji stopnje 4 napada in obrambe

- Ob nadgradnji stopnje 8 napada in obrambe
- Ob stopnji veteranske nadgradne napada
- Ob stopnji veteranske nadgradnje obrambe

VII. Dvorana slave

- Igralci, ki so zmagali na lestvici izkušenj, bojo dobili posebno oznako na njihovi strani informacij igralca in pred imenom na strani lestvic v igri.
- Igralci, ki so zmagali na klanski lestvici, bojo dobili posebno oznako na njihovi strani informacij igralca in pred imenom na strani lestvic v igri.