Poznámky k vydaniu

I. Nová rasa v hre – Peržania

Bonusy Perzskej rasy:

- +10% produkcie železa
- 10% ľacnejší Srelci
- 10% rýchlejšia výroba strojov obliehania
- 20% viac pochodov
- 20% väčší útok proti stene
- Perzská špeciálna jednotka – Kamangir

Štatistiky Kamangira:

- útok proti pechote: 250
- útok proti jazdectvu: 250
- útok proti strelcom: 300
- útok proti obliehacím strojom: 100
- útok proti budovám: 50
- Body zdravia: 500
- Rozsah: 5
- Rýchlosť: 15
- Obyvateľstvo: 10
- Náklad: 60
- Špeciálna schopnosť: +0.5% Schopnosti Strelec do 66% (70% s treťou úrovňou zlepšenia)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Strelec a Obranca;Bonus schopnosti Strelca Kamangir je vypočítaný na začiatku každého kola

Zdrojová cena špeciálnej jednotky: 150 zlato, 300 železo, 250 drevo, 150 jedlo
Úroveň 1 schopnosti Kamangira stojí: 10 hodín trvanie, 20000 zlato, 25000 železo, 15000 drevo, 20000 jedlo
Úroveň 2 Kamangira stojí: 15 hodín trvanie, 25000 zlato, 32500 železo, 17500 drevo, 25000 jedlo
Úroveň 3 Kamangira stojí: 20 hodín trvanie, 30000 zlato, 40000 železo, 20000 drevo, 30000 jedlo

II. Zmeny rasy:

- **Japonci**

Bonusy národnosti Japonci:

- 20% ľacnejšie Šľachtic & trénovanie Špeciálnej jednotky (bol 10%)

Štatistiky Samuraja:

- útok proti pechote: 300 (bolo 100)
- útok proti jazdectvu: 300 (bolo 100)
- útok proti strelcom: 400 (bolo 180)
- útok proti obliehacím strojom: 450 (bolo 200)
- Body Života: 500 (bolo 700)
- Rýchlosť: 15 (bolo 10)
- Obyvateľstvo: 5 (bolo 10)
- Nosnosť: 25 (bolo 30)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

Zdrojová cena špeciálnej jednotky Samuraj je: 250 zlato (bolo 150), 250 železo, 150 drevo (bolo 50), 100 jedlo

- **Araby**

Bonusy národnosti Araby:

- o 20% silnejšia stena

Štatistiky Mujahedeena:

- útok proti pechote: 400 (bolo 115)
- útok proti jazdectvu: 200 (bolo 90)
- útok proti strelcom:400 (bolo 115)
- Nosnosť: 25 (bolo 35)
- útok proti obliehacím strojom: 300 (bolo 115)
- Body Života: 500 (bolo 310)
- Rýchlosť: 15 (bolo 10)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

- **Litovčania**

Bonusy národnosti Litovčania:

- 10% rýchlejšie trénovanie pechoty (bolo o 10% lacnejšie trénovanie pechoty)
- o 10% rýchlejšie trénovanie jazdectva

Štatistiky Lorda vojny:

- útok proti pechote: 500 (bolo 250)
- útok proti jazdectvu: 250 (bolo 125)
- útok proti strelcom: 500 (bolo 250)
- útok proti obliehacím strojom: 500 (bolo 250)
- Body Života: 500 (bolo 310)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Jazdec (bola Vojak) a Obranca;

- **Mongolovia**

Bonusy národnosti Mongolovia:

- 10% rýchlejšie zlepšenie všetkých (včítane Veterána ,iba pri spustení so zdrojmi)

Štatistiky Džingis Chána:

- útok proti pechote: 450 (bolo 150)
- útok proti jazdectvu: 300 (bolo 100)
- útok proti strelcom: 400 (bolo 200)
- útok proti obliehacím strojom: 500 (bolo 250)
- Body Života: 500 (bolo 400)
- Čas trénovania: 45 minút (bolo 1 hodina)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

- **Nemci**

Štatistiky Germánskeho rytiera:

- Čas trénovania: 45 minút (bolo 1 hodina)
- Nosnosť: 25 (bolo 15)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

Zdrojová cena špeciálnej jednotky Germánskeho rytiera: 150 zlato, 300 železo(bolo 500), 100 drevo, 200 jedlo

- **Frankovia**

Bonus:

- 10% lacnejšie zlepšenie všetkých jednotiek (včítane Veterána ,iba pri spustení so zdrojmi)

Štatistiky Bojovníka so sekerou:

- Žiadne zmeny

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

Zdrojová cena špeciálnej jednotky Bojovníka so sekerou: 150 zlato(bolo 0), 300 železo, 300 drevo, 150 jedlo

- **Bulhari**

Štatistiky Tangra Kňaza:

- útok proti pechote:: 100 (bolo 30)
- útok proti jazdectvu:100 (bolo 30)
- útok proti strelcom: 100 (bolo 30)
- útok proti obliehacím strojom: 100 (bolo 30)
- Health Points: 500 (was 250)
- Carry weight: 25 (was 5

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

Zdrojová cena špeciálnej jednotky Tangra kňaza: 400 zlato (bolo 500), 100 železo, 100 drevo, 200 jedlo (bolo 20)

- **Britanovia**

Bonusy národnosti Britanovia:

- 10% lacnejšie zlepšenie všetkých jednotiek (včítane Veterána ,iba pri spustení so zdrojmi)

Štatistiky Bubeníka:

- útok proti pechote: 100 (bolo 30)
- útok proti jazdectvu: 100 (bolo 30)
- útok proti strelcom: 100 (bolo 30)
- útok proti obliehacím strojom:: 100 (bolo 30)
- Body Života: 500 (bolo 250)
- Nosnosť: 25 (bolo 10)
- Špeciálna schopnosť: +0.5% schopnosti Vodcovstvo do 36% (bolo 40%) (40% s vylepšeniami na 3ej úrovni (bolo 44%))

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;
Zmeny schopnosti Vodcovstvo tiež ovplyňuje tú jednotku, jej bonus k schopnosti bude vypočítaný každé kolo namiesto vypočítania iba na zaciatku bitky.
Zdrojová cena špeciálnej jednotky Bubeníka: 350 zlato (bolo 650), 100 železo (bolo 50), 100 drevo (bolo 50), 200 jedlo

- **Góty**

Bonusy národnosti Góty:

- 10% lacnejšie zlepšenie všetkých jednotiek (včítane Veterána ,iba pri spustení so zdrojmi)

Štatistiky Huskarle:

- útok proti pechote: 400 (bolo 180)
- útok proti jazdectvu: 250 (bolo 50)
- útok proti strelcom: 320 (bolo 120)
- útok proti obliehacím 320 (bolo 120)
- Body Života: 500 (bolo 450)
- Nosnosť: 25 (bolo 15)
- Špeciálna schopnosť: +0.5% schopnosti Obranca do 40% (bolo 35%) (45% s vylepšeniami na 3ej úrovni (bolo 39%))

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Vojak a Obranca;

- **Rusi**

Bonusy národnosti Rusi:

- 10% rýchlejšie zlepšenie všetkých (včítane Veterána ,iba pri spustení so zdrojmi)

Štatistiky Obliehacej veže:

- útok proti pechote: 450 (bolo 350)
- útok proti jazdectvu: 350 (bolo 250)
- útok proti strelcom: 450 (bolo 350)
- útok proti obliehacím strojom: 250 (bolo 100)
- Body Života: 500 (bolo 450)
- Nosnosť: 200 (bolo 0)
- Špeciálna schopnosť: +0.5% (bolo 0.4%) Schopnosti Obliehanie do 40% (bolo 35%) (45% so zlepšením na 3ej úrovni (bolo 38%))

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Obliehanie(bolo Vojak) a Obranca

- **Byzantici**

Bonusy národnosti Byzantici:

- 10% % rýchlejšie zlepšenie všetkých (včítane Veterána ,iba pri spustení so zdrojmi)

Štatistiky Mnícha:

- útok proti pechote: 200 (bolo 30)
- útok proti jazdectvu: 30
- útok proti strelcom: 60 (bolo 30)
- útok proti obliehacím strojom: 60 (bolo 30)
- Body Života: 80 (bolo 210)
- Obyvateľstvo: 2 (bolo 8)
- Čas trénovania: 45 minút (bolo 1 hodina)
- Rozsah: 3 (bolo 1); (rozsah 4 s vylepšeniami na 3ej úrovni)
- Nosnosť: 25 (bolo 5)
- Špeciálna možnosť: +0.1% schopnosti Vzdelanie (bolo Liečiteľ) do 26% (30% s vylepšeniami na 3ej úrovni)

Poznámka: Schopnosti ovplyvňujúce tejto jednotky: Strelec (bolo Vojak) a Obranca;

Bonus schopnosti Vzdelania špeciálnych jednotiek bude vypočítaný na konci bitky v závislosti od počtu prežívajúcich Mníchov.

Zdrojová cena špeciálnej jednotky Mnícha: 100 zlato (bolo 400), 250 železo (bolo 50), 300 drevo (bolo 100), 150 jedlo

III. Zmeny schopnosti Vodcovstvo

Schopnosť Vodcovstvo je teraz uplatňovaná na začiatku každého kola a nie iba na začiatku bitky .
Ako funguje schopnosť – keď je rozdiel medzi dvoma hráčmi v úrovniach percentá sú rozdelené do 5. Medzi 50% a 100% z výsledku predstavuje percento armády, ktoré každé kolo uteká . Utekanie je náhodne.

Príklad:
Hráč A má 30% Vodcovstvo
Hráč B má 10% Vodcovstvo
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% z 4% = 2%, 100% z 4% = 4%
Každé kolo bitky 2-4% z prežívajúcej armády Hráča B uteká.

IV. 12 Novŭ Rytierskŭ schopnosti

S každou úrovňou prestíže, Váš Rytier dostáva jeden bod schopnosti .
S každou piatou úrovňou, dostáva 2 body a s každou desiatou- dostáva 3 body..
Body môžu byť pouzívané na zvýšenie rytierských schopností do 40 levelov.

Každý rytierský typ môže používať 3 nové schopnosti:

Marsal:

- Život pechoty – zvýšuje body života pechoty o 0.5% za každý použitý bod do 20%
- Nosnosť Clean-upu – zvýšuje nosnosť clean-up pochodov o 0.3% za každý použitý bod do 12%
- Zničenie budovy - zvúšuje maximálnu šancu na zničenie budov útočných pochodov o 0.2% za každý použitý bod do 8%

Statkbr:

- Obyvateľstvo veže – Zvýšuje kapacitu veže o 1% za každý použitý bod do 40%
- Sila steny – zvýšuje body života steny a jej útok 1% za každý bod použitý do 40%
- Kapacita skladu – zvýšuje kapacitu skladu o 0.25% za každý použitý bod do 10%

Obchodnik:

- Nosnosť Obchodníka – zvýšuje nosnosť Obchodníka z Trhoviska o 1% za každý použitý bod do 40%
- Nosnosť armády – zvýšuje nosnosť o 0.3% za každý použitý bod do 12%
- Život obliehania – zvýšuje body života o 0.5% za každý použitý bod do 20%

Alpiyn:

- Sila Jazdectva Strelcov – zvýšuje body života jazdectva strelcov a útok o 1% za každý použitý bod do 40%
- Účinnosť Rýchlochodcov – zvýšuje body života rýchlochodcov a útok o 0.25% za každý použitý bod do 10%
- Kapacita Prístrešia – zvýšuje kapacitu prístrešia o 0.5% za každý použitý bod do 20%

S každou úrovňou prestíže, Váš Rytier dostáva jeden bod schopnosti .
S každou piatou úrovňou, dostáva 2 body a s každou desiatou-dostáva 3 body..
Body môžu byť pouzívané na zvýšenie rytierských schopností do 40 levelov.
Body schopnosti môžu byť prerozdelené za 10 mincí pre bod štatistiky. keď je tá funkcia použitá, všetky body určitej štatistiky budú vymazané.

V. Misie Rytierov

Skúsenosť, ktorú môžete dostať závisí od použitých zdrojov a prestíže.Tiež je väčšia šanca dostať predmet.
Príklad: Rytierská misia požaduje 1000 zlato, 1000 železo, 1000 drevo a 1000 jedlo. Po dokončení misie hráč dostane 4000 skúsenosti v svojom účte, 400 prestíže a šancu nájsť jeden predmet.

VI. Zmeny špionože

Keď pochod špionáže dosiahne svoju destináciu a bitka prebiehá, Bojová správa(report) nebude generovaná – namiesto toho obi dvoma hráči dostanú spravy. V prípade,že obranca nemá rýchlochodcov,nedostane správu.

Môžné výsledky:

- Ak Rýchlochodci útočníka zomria, on nedostane žiadne informácie;

- Ak niektorí Rýchlochodci prežili, množstvo zdrojov bude viditeľné pre utočníka.;

- Keď je viac živých Rýchlochodcov útočníka, on získa informácie o prostriedkoch obrancu, budovách, armáde v zámku;

- Ak je počet živých Rýchlochodcov útočníka dvakrát väčší,útočník bude poznať množstvo zdrojov,budovy,armáduv zamku a podporné armády.

- Ak je počet živých Rýchlochodcov útočníka trikrát väčší,útočník bude poznať množstvo zdrojov,budovy,armáduv zamku a podporné armády,zlepšenia jednotiek obrancu a jednotky vo veži.

10 zlepšení útoku a obrany pre rýchlochodca:

- Každá úroveň zlepšenia útoku poskytuje 10% zvýšený útok proti všetkým jednotkám
- Každá úroveň zlepšenia obrany poskytuje 10% viac bodov života rýchlochodca

Pridané zlepšenia útoku Veterána a obrany Veterána:

- Zlepšenie útoku Veterána poskytuje 10% zvýšený útok proti všetkým jednotkám
- Zlepšenie obrany Veterána poskytuje 10% viac bodov života rýchlochodca

4 nové artworks Rýchlochodcov:

- Na úrovni zlepšenia 4 útoku a obrany
- Na úrovni zlepšenia 8 útoku a obrany
- Na úrovni zlepšenia útoku Veterána
- Na úrovni zlepšenia obrany Veterána

VII. Sieň slávy

- Hráči,ktorí získali skúsenosť v hodnotení, budú mať špeciálné odznaky hodnosti
- Hráči,ktorí vyhrali v hodnotení klanov,budú mať mať špeciálné odznaky hodnosti na svojej stránke