Communiqué de Presse

I. Une nouvelle race-Les Perses

Bonus de la nation:

- +10% gain de fer
- La formation des Archers est moins chère de 10%
- La formation des machines de siège est de 10% plus rapide;
- +20% de marches;
- +20% de dégâts contre murs;
- Unité spéciale – Kamangir

Statistiques du Kamangir:

- Attaque contre infanterie: 250
- Attaque contre cavalerie: 250
- Attaque contre archers: 300
- Attaque contre machines de siège: 100
- Attaque contre bâtiments: 50
- Vie: 500
- Portée: 5
- Vitesse: 15
- Population: 10
- Charge: 60
- Habileté spéciale: +0.5% bonus à la compétence Archer le maximum étant de 66% (70% avec la 3ème amélioration)

Note: Le Kamangir reçoit un bonus des habiletés Archer et Défenseur. Le bonus à la compétence est calculé au début du chaque round du combat.
Coût en ressources : 150 or, 300 fer, 250 bois, 150 nourriture
Amélioration Niveau 1 : durée :10 heures, 20000 or, 25000 fer, 15000 bois, 20000 nourriture
Amélioration Niveau 2: durée 15 heures, 25000 or, 32500 fer, 17500 bois, 25000 nourriture
Amélioration Niveau 3 : durée 20 heures , 30000 or, 40000 fer, 20000 bois, 30000 nourriture

II. Modifications des Nations:

- **Japonais**

Bonus de la nation :

- Les nobles et les unités spéciales sont moins chères de 20% (au lieu de 10%)

Modifications des stats du Samouraï:

- Attaque contre infanterie: 300 (au lieu de 100)
- Attaque contre cavalerie: 300 (au lieu de 100)
- Attaque contre archers: 400 (au lieu de 180)
- Attaque contre machines de siège : 450 (au lieu de 200)
- Vie: 500 (au lieu de 700)
- Vitesse: 15 (au lieu de 10)
- Population: 5 (au lieu de 10)
- Charge: 25 (au lieu de 30)

Note: Le Samouraï reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

Coût de formation en ressources : 250 or (au lieu 150), 250 fer, 150 bois (au lieu 50), 100 nourriture

- **Arabes**

Bonus de la nation :

- Bonus rajouté : +20% à l'endurance du mur

Modifications des stats du Moujahidine :

- Attaque contre infanterie: 400 (au lieu de 115)
- Attaque contre cavalerie: 200 (au lieu de 90)
- Attaque contre archers: 400 (au lieu de 115)
- Charge: 25 (au lieu de 35)
- Attaque contre machines de siège : 300 (au lieu de 115)
- Vie: 500 (au lieu de 310)
- Vitesse: 15 (au lieu 10)

Note: Le Moudjahidin reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

- **Lituaniens**

Bonus de la nation:

- Le temps nécessaire pour la formation d'unités d'infanterie est réduit de 10% (au lieu de entraînement des unités d'infanterie moins cher de 10%)
- Bonus rajouté : La formation des unités de cavalerie est de 10% plus rapide (Cavalerie archère compris)

Modifications des stats du Seigneur de Guerre :

- Attaque contre infanterie: 500 (au lieu de 250)
- Attaque contre cavalerie: 250 (au lieu de 125)
- Attaque contre archers: 500 (au lieu de 250)
- Attaque contre machines de siège: 500 (au lieu de 250)
- Vie: 500 (au lieu de 310)

Note: Désormais le Seigneur de Guerre reçoit un bonus des habiletés Chevalier (au lieu de Guerrier) et Défenseur.

- **Mongols**

Bonus de la nation:

- Le temps des améliorations des unités est réduit de 10% (y compris l'amélioration Vétéran lorsque celle ci est payée en ressources);

Modifications des stats du Garde de Gengis Khan:

- Attaque contre infanterie: 450 (au lieu de 150)
- Attaque contre cavalerie: 300 (au lieu de 100)
- Attaque contre archers: 400 (au lieu de 200)
- Attaque contre machines de siège: 500 (au lieu de 250)
- Vie: 500 (au lieu de 400)
- Temps de formation : 45 minutes (au lieu de 1 heure)

Note: Le Garde de Gengis Khan reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

- **Allemands**

Modifications des stats du Chevalier Teutonique :

- Attaque contre infanterie: 300 (au lieu de 340)
- Attaque contre cavalerie: 140 (au lieu de 170)
- Attaque contre archers: 140
- Attaque contre machines de siège: 160
- Vie: 220 (au lieu de 300)
- Temps de formation : 45 minutes (au lieu de 1 heure)
- Charge: 25 (au lieu de 15)

Note: Le Chevalier Teutonique reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

Coût du Chevalier Teutonique: 150 or, 300 fer(au lieu de 500), 100 bois, 200 nourriture

- **Francs**

Bonus de la nation :

- -10% sur le coût d'améliorations des unités (niveau Vétéran compris si l'amélioration est payée en ressources);

Modifications des stats de l'Hallebardier:

- Vie: 260 (au lieu de 300)
- Portée: 1 (au lieu de 2)

Note: L'Hallebardier reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

Coût de l'Hallebardier: 150 or(au lieu de 0), 300 fer, 300 bois, 150 nourriture

- **Bulgares**

Modifications des stats du Prêtre Tangra:

- Attaque contre infanterie: 100 (au lieu de 30)
- Attaque contre cavalerie: 100 (au lieu de 30)
- Attaque contre archers: 100 (au lieu de 30)
- Attaque contre machines de siège: 100 (au lieu de 30)
- Vie: 500 (au lieu de 250)
- Charge: 25 (au lieu de 5)

Note: Le Prêtre Tangra reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

Coût du Prêtre Tangra : 400 or (au lieu de 500), 100 fer, 100 bois, 200 nourriture (au lieu de 20)

- **Bretons**

Bonus de la nation:

- Les améliorations des unités (y compris les Vétérans si l'amélioration est payée en ressources) sont moins chères de 10%;

Modifications des stats du Batteur :

- Attaque contre infanterie: 100 (au lieu de 30)
- Attaque contre cavalerie: 100 (au lieu de 30)
- Attaque contre archers: 100 (au lieu de 30)
- Attaque contre machines de siège: 100 (au lieu de 30)
- Vie: 500 (au lieu de 250)
- Charge: 25 (au lieu de 10)
- Habileté spéciale : +0.5% bonus à la compétence Guide, le bonus maximal possible est désormais 36% (au lieu de 40%) (40% avec la 3ème amélioration -au lieu de 44%)

Note: Batteur reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

Les modifications de l'habileté Guide affectent aussi cette unité. Désormais le bonus est calculé au début de chaque round, et non pas au début du combat.

Coût du Batteur : 350 or (au lieu de 650), 100 fer (au lieu de 50), 100 bois (au lieu de 50), 200 nourriture

- **Goths**

Bonus de la nation :

- Les améliorations des unités (y compris les Vétérans si l'amélioration est payée en ressources) sont moins chères de 10%);

Modifications des stats du Houscarle :

- Attaque infanterie: 400 (au lieu de 180)
- Attaque contre cavalerie: 250 (au lieu de 50)
- Attaque contre archers: 320 (au lieu de 120)
- Attaque contre machines de siège: 320 (au lieu de 120)
- Vie: 500 (au lieu de 450)
- Charge: 25 (au lieu de 15)
- Habileté spéciale: +0.5% bonus à l'habileté Défenseur. Désormais le bonus maximal possible est de 40% (au lieu de 35%) et le bonus devient 45% avec la 3ème amélioration (au lieu de 39%).

Note: Le Houscarle reçoit un bonus des habiletés Guerrier et Défenseur.

- **Russes**

Bonus de la nation:

- Le temps des améliorations des unités (y compris les Vétérans lorsque l'amélioration est payée en ressources) est réduit de 10%; 10%

Modifications des stats de la Tour de Siège :

- Attaque contre infanterie: 450 (au lieu de 350)
- Attaque contre Cavalerie: 350 (au lieu de 250)
- Attaque contre Archers: 450 (au lieu de 350)
- Attaque contre machines siège: 250 (au lieu de 100)
- Vie: 500 (au lieu de 450)
- Charge: 200 (au lieu de 0)
- Habileté spéciale : +0.5% (au lieu de 0.4%) bonus à la compétence. Désormais le bonus maximal possible est de 40% (au lieu de35%) (45% avec la 3ème amélioration (au lieu de 38%))

Note: Cette unité reçoit un bonus des habiletés Siège (au lieu de Guerrier) et Défenseur.

- **Byzantins**

Bonus de la nation :

- Le temps des améliorations des unités (y compris les Vétérans si l'amélioration est payée en ressources) est réduit de 10%.

Modifications des stats du Moine:

- Attaque contre infanterie : 200 (au lieu de 30)
- Attaque contre cavalerie : 30
- Attaque contreaArchers: 60 (au lieu de 30)
- Attaque contre machines de siège :60 (au lieu de 30)
- Vie: 80 (au lieu de 210)
- Population: 2 (au lieu de 8)
- Temps de formation: 45 minutes (au lieu de 1 heure)
- Portée: 3 (au lieu de 1); La portée devient 4 avec la 3ème amélioration
- Charge: 25 (au lieu de 5)
- Habileté spéciale: +0.1% de bonus à la compétence Éducation (au lieu de Guérisseur)r Désormais le bonus maximal possible est de 26% (30% avec la 3ème amélioration)

Note: Cette unité reçoit un bonus des habiletés Archer (au lieu de Guerrier) et Défenseur ;

Le bonus à la compétence éducation est calculé à la fin du combat en fonction du nombre de Moines vivants.

Coût du Moine : 100 or (au lieu de 400), 250 fer (au lieu de 50), 300 bois (au lieu de 100), 150 nourriture.

Modifications des unités archères

Modifications des stats de l’Arbalétrier :

- Attaque contre infanterie : 40
- Attaque contre cavalerie : 25 (au lieu de 30)
- Attaque contre archers: 35 (au lieu de 40)
- Attaque contre machines de siège :20 (au lieu de 40)
- Population: 1
- Vie:40
- Portée: 4

Modifications des stats de l'Archer Lourd

- Attaque contre infanterie : 20 (au lieu de 25)
- Attaque contre cavalerie : 35
- Attaque contre archers: 25 (au lieu de 15)
- Attaque contre machines de siège :40 (au lieu de 15)
- Population: 1
- Vie:40
- Portée: 4

III. Modifications de la compétence Guide

Désormais le bonus de la compétence Guide est ajouté au début du chaque round du combat (et non pas au début du combat) et il apporte une meilleure chance de faire fuir les unités ennemies. La différence entre le bonus de la compétence Guide des deux camps est divisé par 5, et le résultat représente le pourcentage maximal possible d'unités qui peuvent fuir le champ de bataille. Le pourcentage réel d'unités enfuis varie entre 50 et 100% du pourcentage maximal (le pourcentage exact est déterminé d'une manière aléatoire).

Exemple:
Joueur A a 30% de bonus à l'habileté Guide
Joueur B a 10% de bonus à l'habileté Guide
(30-10)/5 = 20/5 = 4%
50% de 4% = 2%, 100% de 4% = 4%
Chaque round entre 2 et 4% de l'armée du joueur B prendra la fuite et ne participera pas au combat.

IV. 12 nouvelles habiletés des Chevaliers

Chaque niveau de prestige gagné rapporte au chevalier 1 point d'attributs (chaque 5ème niveau rapporte 2 points et chaque 10ème- 3 points d'attributs) .
Vous pouvez mettre jusqu'à 40 points aux attributs de votre Chevalier.

Désormais chaque classe de héros possède 3 habiletés supplémentaires :

Maréchal:

- Vie des unités d'Infanterie – Chaque point distribué sur cette habileté augmente la vie de l'infanterie de 0.5% (20% au maximum)
- Nettoyage – Chaque point distribué augmente la capacité de charge de vos unités lors d'une marche de nettoyage de 0.3% (12% au maximum)
- Destruction des bâtiments - Chaque point distribué augmente la chance maximale de démolir un niveau du bâtiment de 0.2% (8% au maximum)

Vassal:

- Agrandir la Tour - Chaque point distribué augmente la capacité de la Tour de 1% (40% au maximum)

- Endurance du mur – Chaque point distribué augmente l'endurance et l'attaque du mur de 1% (40% au maximum)
- Entrepôt -Chaque point distribué augmente la capacité de l'entrepôt de 0.25% (10% au maximum)

Marchand :

- Charge des marchands – Chaque point distribué augmente la capacité de charge des marchands de 1% (40% au maximum)
- Capacité de charge de l'armée - Chaque point distribué augmente la capacité de charge des unités de 0,3% (12% au maximum)
- Machines de siège – Chaque point distribué augmente les points de vie des machines de siège de 0.5% (20% au maximum)

Espion:

- Cavalerie Archère – Chaque point distribué augmente la vie de la Cavalerie archère de 1% (40% au maximum)
- Éclaireurs – Chaque point distribué augmente l'attaque et la vie des éclaireurs de 0.25% (10% au maximum)
- Cachette – Chaque point distribué augmente la capacité de la cachette de 0.5% (20% au maximum)

Chaque niveau de prestige gagné rapporte au chevalier 1 point d'attributs (chaque 5ème niveau rapporte 2 points et chaque 10ème- 3 points d'attributs) . Vous pouvez mettre jusqu'à 40 points à chaque habileté.
Les bonus des habiletés s'appliquent uniquement dans le château du Chevalier tant que ce dernier reste en vie.
Les points d'habileté peuvent être redistribués de la même façon que les points d'attributs pour un prix de 10 pièces d'or par point. Cette option enlève tous les points distribués sur une certaine habileté.

V. Missions du Chevalier

Désormais les missions du chevalier apportent de l'expérience en fonction de ressources dépensées.
Exemple: Vous avez besoin de 1000 or, 1000 fer, 1000 bois et 1000 nourriture pour envoyer votre Chevalier en mission. Une fois la mission achevée le joueur recevra 4000 expérience a part la chance de trouver un objet et le prestige gagné.

VI. Espionnage

Lorsqu'une marche d'espionnage atteint la cible, il y aura un combat entre les éclaireurs des deux camps. Aucun rapport de combat n'est généré – les deux joueurs recevront une notification dans la section 'espionnage'. Si le défenseur n'a pas des éclaireurs dans son château- il ne recevra pas de notification pour la marche.

Résultats possibles :

- Si l'attaquant perd tous ses éclaireurs au cours de la bataille il ne recevra aucune information ;

- Si au moins un éclaireur de l'attaquant survit, le montant de toutes les ressources du défenseur est visible à l'attaquant;

- Si le nombre d'éclaireurs survivants de l'attaquant est supérieur au nombre des éclaireurs survivants du défenseur, l'attaquant va connaître le montant de toutes les ressources, les niveaux des différents bâtiments et le type d'unités défendant le château ;

- Si le nombre d'éclaireurs survivants de l'attaquant est deux fois celui du défenseur, l'attaquant va connaître le montant de ressources, les bâtiments , l'armée du défenseur et les armées en soutien du château.

- Si le nombre d'éclaireurs survivants de l'attaquant est le triple celui du défenseur, l'attaquant va connaître le montant de ressources, les bâtiments , l'armée du défenseur, les armées en soutien du château, les améliorations du défenseur et les unités dans la tour.

10 niveaux d'amélioration de l'attaque et la défense :

- Chaque niveau d'amélioration de l'attaque augmente l'attaque des éclaireurs de 10%
- Chaque niveau d'amélioration de la défense augmente la vie des éclaireurs de 10%

Amélioration Vétéran :

- Attaque : augmente les dégâts infligées par les éclaireurs de 10%
- Défense : augmente la vie des éclaireurs de 10%

4 nouvelles images de l'éclaireur

- Amélioration niveau 4 attaque et défense
- Amélioration niveau 8 attaque et défense
- Niveau Vétéran attaque
- Niveau Vétéran défense

VII. Panthŭon

- Les premiers joueurs du classement recevront une trophée spéciale qui sera visible sur leur profil et en face de leur nom dans le classement.
- Les premiers clans du classement final recevront une trophée spéciale qui sera visible sur le profil du clan et en face du nom du clan dans le classement.