

1 - Solución de Bugs/Mejoras

1. Solucionados Bugs que provocaban Cierres del juego.
2. Solucionados Bugs que causaban que las repeticiones se vieran mal.
3. Solucionados Bugs que provocaban Desincronizaciones y ralentizaciones.
4. Añadido Registro de Errores (Logs) con el Logueo máximo posible. (Disponibles en la carpeta "Logs")
5. Solucionados Bugs que causaban cierres y ralentizaciones del juego en los distintos menús del juego y cierres al terminar partida.
6. Soluciones de Trampas introduciendo límites a éstas.
7. Añadidas Opciones Adicionales en los menús Estrategia y Multijugador. Más opciones a elegir de oro inicial (20000,30000,50000), nuevo modo de juego "Alternativo" para jugar con opciones alternativas a "Eliminación". (Por ahora como "Eliminación", pero sin sistema anti-mezcla y con las estadísticas visibles).
8. Añadido apartado de "Noticias" en el menú, que se actualizará al abrirse el juego.
9. Solucionado Bug "Ronda" (Sistema de Captura Corregido, de tal manera que no sea posible impedir que baje la lealtad de los foros colocándose fuera de éstos.)
10. Solucionado Bug "Truco Teuton".
11. Mejorado sistema de quema de aldea/repoblación. Cambiado sistema de cuando se considera "Rota" una aldea. Coste de repoblar de 1000 a 100 de oro, aumentada población después de repoblar de 10 de población a 60.
12. Solucionado Bug Icono de la reducción de precio de los Mauritanos en los Cartagineses. (Hasta ahora mostraba el mismo icono que la opción de reducción de precio de las Mazas).
13. Añadida opción de Abrir y Cerrar Puerta del foro permanentemente.
14. Modificado sistema de obtención de experiencia (Nivel) para que matar unidades enemigas no militares solo proporcione el 50% de puntos de experiencia (Aldeanos y Carros).
15. Añadido sistema para proteger al héroe cuando éste tiene más de 5 unidades vinculadas. Los héroes, unidades, fortines y centinelas desviarán su ataque a unidades enemigas cercanas cuando ataquen directamente a un héroe enemigo con más de 5 unidades vinculadas que están cerca. En el caso de no estar cerca- no están en el rango de la unidad- el comportamiento seguirá siendo el mismo.
16. Añadidos Skin de Héroes históricos en las partidas de Estrategia y Multijugador. (Caesar, Larax, Keltill, Heardred, Anibal)
17. Añadido sistema Anti-Mezcla. No se pueden vincular unidades de una civilización a héroes de otra (Excepción unidades que se producen en el mapa; Los Teutones Germanos y los Guerreros con Maza cartagineses). *No se aplica a las Aventuras, al modo conquista ni al modo de juego "Alternativo"
18. Solucionado Bug Bola/Amontonaciones. Pueden seguir amontonándose unidades o haciendo Bolas, pero no impide que las unidades enemigas de cuerpo a cuerpo ataquen.
19. Añadida opción para cambiar la formación de varios ejércitos a la vez.
20. Añadida opción que permite sacar distintos tipos de unidades/héroes en los fortines a la vez pulsando el botón derecho, sin tener que pulsarlos uno por uno.
21. Solucionado el problema de los Mapas despoblados en situaciones concretas. Retirado el fortín puesto de Guardia.
22. Solucionado Bug de las fuentes que bloqueaban la salida de las Aldeas.
23. Modificados los mapas grandes quitando la generación de foros neutrales.
24. Modificados los mapas de editor disponibles en estrategia y multijugador. Añadido mapa 1vs1 Pequeño "Todas Civis" por Lukkyfrost, retirados 1vs1 y 2vs2 específicos de civilizaciones.
25. Añadida la traducción del Aprendizaje en Español.
26. Modificado Menú principal del juego: Cambiar la traducción en Español de "Varios Jugadores" a "Multijugador".
27. Modificado tiempo de reparación de puerta de 1 minuto a 1 minuto y 30 segundos.

28. Modificado comportamiento de la Ruina para que la vida máxima del heroe al salir sea del 50% en vez del 20%.
29. Añadidas más estadísticas visibles de las unidades. Añadida la diferenciación entre defensa cuerpo a cuerpo y defensa a distancia, la velocidad de la unidad, su alcance y campo de visión.
30. Solucionado Bug visual que permitía ver en el mapa de forma intermitente la posición de unidades enemigas en situaciones muy concretas.
31. Solucionado Bug Catapulta que no permitía elegir dónde atacar y disparaba a murallas en vez de puertas o edificios.
32. Retiradas las estadísticas visibles en la parte superior derecha de los modos de juego principales. Disponibles en "Alternativo".
33. Modificado precio reparar edificios de 500 a 100 de oro.

2- Balanceo

- Aumentada la velocidad de entrenamiento de las Unidades
- Aumentada la duración de la Habilidad Heroica "Proeza" de 5 a 8 segundos
- Aumentado el rango de la Habilidad Heroica "Exploración" por cada punto de habilidad de 50 a 100.
- Aumentado el coste de energía de Habilidad Unidad "Envenenamiento" aumentado de 1 a 3 el coste de energía.

Balanceo Civilizaciones

EGIPCIO

- Reducido coste de "Culto de Osiris" de 3000 a 2000 de oro.
- Reducido coste de "Culto a los muertos" de 3000 a 2000 de oro.

ROMANO IMPERIAL

- Aumentado ataque de heroes de 30 a 40.
- Añadida habilidad Heroica "Proeza" por "Acometida"
- Añadida Mejora para que las Unidades salgan a nivel 12, 3000 de Oro.
- Reducido Invertir de 4000 a 2000 de oro, retorno de la inversión de 6000 a 3000 de oro y tiempo de inversión de 5 minutos a 2 minutos y 30 segundos.
- Reducido coste comprar población de 800 a 500 de víveres.
- Quitada habilidad "Libertad" a los "Liberaties", ahora pueden vincularse.
- Añadida habilidad "Vitalidad" a Sacerdotes.
- Quitada habilidad "Aprendizaje" de los Velites.
- Reducido precio de "Regalo de los Dioses" de 1800 a 1500 de oro.
- Aumentada defensa a larga distancia de "Pretorianos" de 12 a 20.

ROMANO REPUBLICANO

- Reducido coste Heroe de 800 a 600 de oro.
- Añadida habilidad Heroica "Proeza" por "Acometida"
- Reducido coste Amuletos de 3000 a 2000 de oro.

Reducido Invertir de 4000 a 2000 de oro, retorno de la inversión de 6000 a 3000 de oro y tiempo de inversión de 5 minutos a 2 minutos y 30 segundos.
Reducido coste comprar población de 800 a 500 de víveres.
Quitada habilidad "Libertad" a los "Carros", ahora pueden vincularse.
Reducida vida de "Carros de Guerra" de 500 a 400.
Añadida habilidad "Vitalidad" a Sacerdotes.
Quitada habilidad "Aprendizaje" de los Gladiadores.
Reducido precio de "Regalo de los Dioses" de 1800 a 1500 de oro.

CARTAGOS

Aumentado el coste de los "Mauritanos" tanto sin reducción de precio como con reducción de 260/130 a 300/150 de oro.
Aumentada la velocidad de los "Guerreros con Maza" de 60 a 80.
Modificados los "Elefantes de Guerra" para que sean inmunes a los ataques especiales.
Reducida defensa de "Elefantes de Guerra" de 40 a 30.
Añadida Habilidad Heroica "Liderazgo" por "Acometida"

BRITANOS

Modificados los "Jefes Normando" para que sean inmunes a los ataques especiales.
Retirada tecnología "Altar de Thor".
Añadida habilidad "Vitalidad" a Druidas.
Añadida Habilidad Heroica "Exploración" en el lugar de "Ataque Heroico".

GERMANOS

Reducido coste Sacerdota de 200 a 100 de oro.

GALOS

Aumentada Salud de "Guerrera Gala" de 240 a 280.
Aumentado precio de "Guerrera Gala" de 220 a 240.
Aumentada velocidad de "Guerreros con Hacha" de 60 a 80.
Modificado "Poemas èpicos" para que cuando una unidad aliada sea derrotada proporcione 1 nivel a las unidades cercanas en vez de 1 punto de experiencia.
Modificados los "Guerreros de Fand" para que sean inmunes a los ataques especiales. (Los Guerreros de Fand de los fortines neutrales no son inmunes)
Retiradas tecnologías "Guerreros Veteranos de Fand II" y "Guerreros Veteranos de Fand III".

IBEROS

Aumentada defensa de "Caballos" tanto a distancia como cuerpo a cuerpo de 4 a 5.
Añadida habilidad "Vitalidad" a Sacerdotisas.
Reducido coste Fiesta Ibera de 2000 a 1500 de oro.
Aumentada población que proporciona "Fiesta Ibera" de 10 a 20.