

## 1 – Correzioni dei bug / miglioramenti

1. Bug risolti che hanno causato chiusure del gioco.
2. Risolto bug che causavano problemi di replay.
3. Risolto bug che causavano De-synchronization e rallentamenti.
4. Aggiunto registro degli errori (log) con la registrazione massima possibile. (Disponibile nella cartella "Log")
5. Risolto bug che causavano chiusure e rallentamenti del gioco nei diversi menu del gioco e si chiudevano al termine della partita.
6. Soluzioni di trappola che introducono limiti a queste.
7. Aggiunte opzioni aggiuntive nei menu Strategia e Multigiocatore. Altre opzioni tra cui scegliere dall'oro iniziale (20000,30000,50000), la nuova modalità di gioco "Alternativa" per giocare con opzioni alternative a "Eliminazione". (Per ora come "Eliminazione", ma senza sistema anti-missaggio e con statistiche visibili).
8. Aggiunta sezione di "Notizie" nel menu, che verrà aggiornata all'apertura del gioco.
9. Risolto Bug "Ronda" (corretto sistema di cattura, in modo tale che non è possibile impedire la lealtà dei forum di perdere di loro).
10. Risolto Bug "Truco Teuton".
11. Miglioramento del sistema di combustione del villaggio / ripopolamento. Sistema modificato quando si considera "Rota" un villaggio. Costo di ripopolamento da 1000 a 100 oro, la popolazione è aumentata dopo il ripopolamento da 10 a 60 abitanti.
12. Icona Bug risolti della riduzione del prezzo dei mauritani nei Cartaginesi. (Fino ad ora ha mostrato la stessa icona dell'opzione di riduzione dei prezzi di Mazas).
13. Aggiunta l'opzione per aprire e chiudere permanentemente il forum.
14. Sistema modificato per ottenere esperienza (livello) in modo che uccidere unità nemiche non militari fornisca solo il 50% dei punti esperienza (abitanti e carri).
15. Aggiunto sistema per proteggere l'eroe quando ha più di 5 unità collegate. Gli eroi, le unità, i forti e le sentinelle dirotteranno il loro attacco verso le unità nemiche vicine quando attaccano direttamente un eroe nemico con più di 5 unità collegate che si trovano nelle vicinanze. Nel caso di non essere vicini, non sono nel raggio d'azione dell'unità - il comportamento rimarrà lo stesso.
16. Gli eroi della pelle aggiungono storie nei giochi di strategia e multiplayer. (Caesar, Larax, Keltill, Heardred, Anibal)
17. Aggiunto il sistema Anti-Mix. Non puoi collegare unità di una civiltà a eroi di un'altra (unità di eccezione che si verificano sulla mappa, teutoni tedeschi e guerrieri Maza cartaginesi). \* Non si applica alle Avventure, alla modalità di conquista o alla modalità di gioco "Alternativa"
18. Risolto Bug Bollal .Possono continuare ad impilare unità o formare Sfere, ma non prevengono le unità nemiche di attacco in mischia.
19. Aggiunta l'opzione per cambiare la formazione di diversi eserciti allo stesso tempo.
20. Aggiunta l'opzione che consente di prendere diversi tipi di unità / eroi nei forti contemporaneamente premendo il pulsante destro, senza doverli premere uno per uno.
21. Risolto il problema delle mappe spopolate in situazioni specifiche. Ritirato il forte della guardia.
22. Risolto Bug delle sorgenti che bloccavano l'uscita dei Villaggi.
23. Grandi mappe modificate rimuovendo la generazione di forum neutri.
24. Mappe editore modificate disponibili in strategia e multiplayer. Aggiunta la mappa 1vs1 Small "All Civis" di Lukkyfrost, in pensione 1vs1 e 2vs2 specifici per le civiltà.
25. Aggiunta la traduzione di Apprendimento in spagnolo.
26. Menu principale modificato del gioco: modifica la traduzione spagnola di "Varios Jugadores" in "Multijugador".
27. Tempo di riparazione della porta modificato da 1 minuto a 1 minuto e 30 secondi.
28. Comportamento modificato della Rovina in modo che la durata massima dell'eroe in partenza sia del 50% anziché del 20%.
29. Aggiunte statistiche più visibili delle unità. Aggiunta la differenziazione tra difesa in mischia e

difesa a distanza, velocità dell'unità, raggio d'azione e campo visivo.

30. Risolto bug visivo che permetteva di vedere sulla mappa in modo intermittente la posizione delle unità nemiche in situazioni molto specifiche.

31. Risolto Bug Catapult che non permetteva di scegliere dove attaccare e sparare contro i muri invece delle porte o degli edifici.

32. Statistiche di prelievo visibili nella parte in alto a destra delle modalità di gioco principali. Disponibile in "Alternative".

33. Edifici di riparazione a prezzi modificati da 500 a 100 oro.

## 2- Bilanciamento

-Aggiunta della velocità di allenamento delle unità

- Aumentata la durata dell'abilità eroica "Proeza" da 5 a 8 secondi

-Regolato il grado di abilità eroica "Esplorazione" per ogni punto abilità da 50 a 100.

-Aumento del costo energetico dell'unità di abilità "Avvelenamento" aumentato da 1 a 3 il costo dell'energia.

## Civiltà rotolanti

### EGITTO

Costo ridotto di "Oferta a Osiris" da 3000 a 2000 oro.

Riduzione del costo della "Culto dei defunti" da 3000 a 2000 oro.

### ROMA IMPERIALE

Aumento Attacco degli eroe da 30 a 40.

Aggiunta l'abilità Eroica "Prodezza" per "Acometida"

Aggiunto aggiornamento per le unità per andare al livello 12, 3000 oro.

Reverse ridotto da 4000 a 2000 oro, ritorno sugli investimenti da 6000 a 3000 oro e tempo di investimento da 5 minuti a 2 minuti e 30 secondi.

Costo di "Aumenta popolazione" ridotto da 800 a 500 del videvi.

Rimossa l'abilità "Libertà" in "Liberati", ora può assegnare le unità a eroe.

Aggiunta l'abilità "Vitality" ai sacerdoti.

Abilità rimossa "Apprendimento" dei Veliti.

Prezzo ridotto del "Dono degli dei" dal 1800 al 1500 d'oro.

Aumento della difesa a lunga distanza dei "pretoriano" da 12 a 20.

### ROMA REPUBBLICANA

Eroe ridotto costa da 800 a 600 oro.

Aggiunta l'abilità Eroica "Prodezza" per "Acometida"

Insegna a costo ridotto da 3000 a 2000 oro.

Ridotto "Investi" da 4000 a 2000 oro, ritorno sugli investimenti da 6000 a 3000 oro e tempo di investimento da 5 minuti a 2 minuti e 30 secondi.

Costo di "Aumenta popolazione" ridotto da 800 a 500 de viveri.

Rimossa l'abilità "Libertà" in "Carro", ora può assegnare Carro a eroe.

Vita ridotta di "Chariots of War" da 500 a 400.  
Aggiunta l'abilità "Vitalità" ai sacerdoti.  
Abilità rimossa "Istruzione" dai Gladiatori.  
Prezzo ridotto del "Dono degli dei" dal 1800 al 1500 d'oro.

## CARTAGINE

Aumentato il costo dei "mauritano" sia senza riduzione dei prezzi sia con una riduzione di 260/130 a 300/150 oro.  
Aumentata la velocità di "guerriero con mazza" da 60 a 80.  
Modificato il "elefanti da guerra" per essere immune agli attacchi speciali.  
Ridotta difesa di "elefanti da guerra" dal 40 al 30.  
Aggiunta de l'abilità eroica "Prestigio" per "Acometida"

## BRITANNIA

Modificato il "Capo Normanno" per essere immune agli attacchi speciali.  
Tecnologia ritirata "Altar de Thor".  
Aggiunta l'abilità "Vitalità" ai Druidi.  
Aggiunta dell'abilità eroica "Esplorazione" al posto di "Attacco eroico".

## GERMANIA

Costo ridotto di Maga da 200 a 100 oro.

## GALIA

Salute aumentata di "guerriera gallica" da 240 a 280.  
Aumento del prezzo di "guerriera gallica" da 220 a 240.  
Aumento della velocità di "guerriero con ascia" da 60 a 80.  
Modificato "poemi epici" in modo che quando un'unità alleata viene sconfitta, fornisci 1 livello alle unità vicine invece di 1 punto esperienza.  
Modificato il "guerriero di Fand" per essere immune agli attacchi speciali. (I Fand Warriors dei forti neutrali non sono immuni)  
Tecniche ritirate "guerriero di Fand II" e "guerriero di Fand III".

## IBERIA

Aumento della difesa dei "cavaliere" sia da remoto che in mischia da 4 a 5.  
Aggiunta l'abilità "Vitalità" alle Sacerdotessa.  
Ridotto costo "Festa Iberica" da 2000 a 1500 oro.  
Aumento della popolazione che fornisce "Festa Iberica" da 10 a 20.

Crediti:

Jordi Gellida Fontela