Lands of Conquest

I. Nuovo Edificio — Fortezza

La Fortezza c'è già costruita in ogni castello, al livello 1 e può essere sviluppata fino al livello 10; Sviluppando l'edificio riceverai i seguenti bonus:

Fortezza lv	Punti ranking per ora	Produzione di risorse aumentata	Velocità di addestramento aumentata	Prestigio guadagnato dal Cavaliere auementato
1	0	0.0%	1.0%	1.0%
2	0	1.0%	2.0%	3.0%
3	0	1.5%	3.0%	5.0%
4	0	2.0%	4.0%	7.0%
5	0	2.5%	5.0%	9.0%
6	1	3.0%	6.0%	11.0%
7	3	3.5%	7.0%	13.0%
8	5	4.0%	8.0%	15.0%
9	7	5.0%	9.0%	17.0%
10	10	6.0%	10.0%	20.0%

Il prezzo per sviluppare ogni livello (velocità x1) è :

Frotezza lvl	Oro	Ferro	Legno	Cibo	Tempo
1	4100	6700	5800	3900	00:39:00
2	8200	13400	11600	7800	01:57:00
3	14760	24120	20880	14040	03:54:00
4	23616	38592	33408	22464	07:01:00
5	35424	57888	50112	33696	11:14:00
6	49594	81043	70157	47174	16:51:00
7	64472	105356	91204	61327	23:35:00
8	77366	126427	109445	73592	30:40:00
9	85103	139070	120389	80951	36:48:00
10	89358	146024	126409	84999	40:29:00

Gli edifici richiesti sono come segue:

Frotezza lvl	Edifici richiesti
1	non ci sono
2	Fabbro 4 lvl, Mercato 4lvl Muro 4lvl
3	Fabbro 8 lvl, Mercato 8lvl Muro 6lvl
4	Fabbro 12lvl, Mercato 11lvl, Muro 8lvl
5	Fabbro 15lvl, Mercato 14lvl, Muro 10lvl
6	Fabbro 16lvl, Mercato 17lvl, Muro 12lvl
7	Fabbro 17lvl, Mercato 19lvl, Muro 14lvl
8	Fabbro 18lvl, Mercato 21lvl, Muro 16lvl
9	Fabbro 19lvl, Mercato 23lvl, Muro 18lvl
10	Fabbro 20lvl, Mercato 25lvl, Muro 20lvl

Altra funzione della Fortezza è che da questo edificio puoi ingaggiare un Cavaliere al livello 10. (Funzione della Taverna)
Usando il slider nella sezione “Marce” puoi scegliere la quantità delle marce simultanee che potrai inviare. Le opzioni sono fra 1 e 30. Ogni livello riduce la produzione di cibo nel tuo castello con il 0.5%

Il numero massimo degli attacchi può essere aumentato anche dagli oggetti e abilità del cavaliere. (+20% più marce dagli Bizzantini, Giapponesi e Persiani);
L'opportunita di ingaggiare unità sconfitte (era funzione della Taverna) dalla Fortezza e come segue:

Livello del giocatore	Prezzo	Esercito
1-6	Doppia risorsa/ 25 monete/ 4 stelle	80% fino a 400 Popolazione
7-12	Doppia risorsa/ 50 monete/ 8 stelle	70% fino a 1000 Popolazione
13-18	Doppia risorsa/ 100 monete/ 17 stelle	60% fino a 2000 Popolazione
19-36	Doppia risorsa/ 200 monete/ 35 stelle	50% fino a 4500 Popolazione

Il numero dell'esecito viene determinato dall'esercito perduto in battaglia in ruolo di diffensore del Castello nelle ultime 48 ore (il giocatore assolda lo stesso tipo di unità come quelle perse). Quando si usa questa opzione, ogni info delle unità perse viene eliminato. Quando il castello è conquistato, l'info delle unità perse viene eliminato.
Quando il livello della Fortezza è impostato, viene considerato per tutti i castelli del giocatore. Anche il numero degli attacchi si considera per tutti i castelli del giocatore.

II. Classifica dei Clan

La classifica dei Clan viene determinata in base alla costruzione dei livelli della Fortezza. Ogni ora in cui un membro del clan possiede una fortezza al livello 6 o più alto, riceverà punti ranking. Il numero dei punti varia in base al livello dell'edifico. I punti vengono aggiunti nella classifica ogni ora.

III. Cambiamenti clan

I Capi Clan non potranno più creare accademie. Il numero massimo dei membri è limitato. Le missioni del clan sono eliminati.

IV. Nuovo tipo di Marcia — Campagna di Colonizzazione

Con questa marcia puoi creare una nuova città su un spazio libero sulla mappa. Tutti gli edifici saranno al livello 0, senza la fortezza che sarà al livello 1. Per stabilire un castello con successo devi prima completare alcuni requisiti.

Numero del castello	Escorting Population	Required Resources
2 castello	1 nobiluomo + 2000	5000 per tipo
3 castello	1 nobiluomo + 4000	10000 per tipo
4 castello	1 nobiluomo + 6000	15000 per tipo
5 castello	1 nobiluomo + 8000	20000 per tipo
6 castello	1 nobiluomo + 10000	25000 per tipo
7 castello	2 nobiluomo + 12000	30000 per tipo
8 castello	2 nobiluomo + 14000	35000 per tipo
9 castello	2 nobiluomo + 16000	40000 per tipo
10 castello	2 nobiluomo + 18000	45000 per tipo
11 castello	2 nobiluomo + 20000	50000 per tipo

NOTA: I Nobili e la popolazione di accompagnamento si perdono nella costruzione del castello.
Le risorse mostrate sono solo per i mondi alla velocità x1. Nei mondi più veloci la quantità è come segue:

Risorse requisiti in base alla velocità
Alla velocità 1x e 2x - Risorse necessarie in base alle tabella precedente
Alla velocità 3x e 4x - 2x Risorse necessarie in base alle tabella precedente
Alla velocità 5x e 6x - 3x Risorse necessarie in base alle tabella precedente
Alla velocità 7x e 8x - 4x Risorse necessarie in base alle tabella precedente
Alla velocità 9x e 10x - 5x Risorse necessarie in base alle tabella precedente

Esempio:
Stai giocando in un mondo alla velocità x5 e vuoi stabilire il tuo 5 castello, devi inviare 60 000 risorse per tipo, 1 nobiluomo e 8000+ popolazione di accompagnamento:

Tipo delle unità di accompagnamento	Amount
Picchiere	100
Spadaccino	100
Soldato con Ascia	100
Soldato con Mazza	100
Arciere leggero	200
Arciere Pesante	300
Balestriere	300
Esploratore	50
Cavaliere leggero	50
Cavaliere pesante	50
Arciere a cavallo	20
Ariete	20
POPOLAZIONE TOTALE	**2000**

Esempio:

Se vuoi stabilire il tuo 5to castello la popolazione di accompagnamento deve essere 8000, che è uguale a 4 volte le unità mostrate sopra. Questo significa che devi multiplicare la quantità per 4;

Per stabilire un nuovo castello, devi prima sviluppare l'Ordine al livello richiesto. La durata massima per una campagna di colonizzazione è 1 ora. Quando un città viene costruita, inizia con 3000 lealtà. Una campagna di colonizzazione non può essere inviata da un castello con lealtà sotto 3000.

V. Nuovo Tutorial

Già un tutorial ti mostrerà le basi del gioco prima dell'inizio reale del mondo.
Dopo il tutorial i giocatori sceglieranno la nazione preferita, posizione sulla mappa ed il suo castello sarà postato sulla mappa globale.

VI. Nuovo Consigliere

Ci sono più di 260 missioni diversi che ti aiuteranno a sviluppare il proprio account. Dopo aver completato un certo livello, riceverai diversi premi. I premi possibili sono - tempo VIP, esercito, risorse, Monete, Oggetti ecc.

Puoi trovare le missioni, cliccando sulla pergamena, situiata sotto il ritratto del Cavaliere. Queste missioni non sono obbligati, però secondo noi ti aiuteranno molto. Dopo aver rivecuto un premio da una missione, la missione viene considerata completata. In questo modo si può sempre verificare quale quest è stato completato finora.

VII. New Nation Skill

Con il progresso del gioco la quantità dei castelli che il giocatore possiede si aumenta. Ecco perché devi sempre proteggere le proprie città. Il modo migliore è di creare un esercito velocemente. Grazie a questa abilità il tempo richiesto per l'addestramento di tutte le unità e ridotto.
Come funziona il bonus:
Se in un momento del gioco un' unità viene essere addestrata per 10 minuti, con questa abilità al livello avanzato (20%) il tempo viene ridotto fino a 8 minuti.

NOTA: Funziona per tutte le unità, anche per le unità speciali.

Apprendista: 10%
Avanzato: 20%
Maestro: 30%

VIII. Altri modificazione sulle abilita delle Nazioni

Per migliorare il bilancio nel gioco abbiamo fatto alcuni cambiamenti in meirto le abilità delle nazioni:

Cmabiamenti nell'abilità Combattimento:

- Apprendista 10% (era 5%)
- Avanzato 25% (era 15%)
- Maestro 40% (era 30%)

Cmabiamenti nell'abilità Cavalleria:

- Apprendista 10% (era 20%)
- Avanzato 25% (era 30%)
- Maestro 40% (senza cambiamento)

Cmabiamenti nell'abilità Difensore:

- Apprendista 10% (senza cambiamento)
- Avanzato 20% (era 15%)
- Maestro 30% (senza cambiamento)

IX. Cambiamenti nei requisiti degli edifici

Alcuni edifici già richiederanno diversi requisiti per la sua costruzione.

Il Fabbro richederà :
Livello 1 Blacksmith (era Blacksmith Livello 2)
Livello 2 Marketplace (era Marketplace Livello 3)

L'Ordine richederà :
Fabbro al livello 17 (senza cambiamento)
Caserma al livello20 (senza cambiamento)
Stalla al livello 15 (senza cambiamento)
Abitazioni al livello 25 (era infarmeria al Livello 5)

X. Cambiamenti nell'Ordine

Per bilanciare il gioco abbiamo fatto le seguenti modifiche:
Ordine al livello 1 – permette al giocatore di possedere 2 castelli (senza cambiamento)
Ordine al livello 2 – permette al giocatore di possedere 4 (era 5 castelli)
Ordine al livello 3 – permette al giocatore di possedere 8 (era 10 castelli)
Ordine al livello 4 – permette al giocatore di possedere 11 (senza cambiamento)

XI. Oggetti

I Cavalieri ricevono oggetti dalle missioni e dai successi. Ci sono 5 tipi d'oggetto - per la Testa, per il Petto, per la Mano Principale, pera la Mano sinistra ed oggetti Consumabili. Ogni oggetto può dare gra 1 e 3 bonus;
Eccolo l'elenco dei diversi bonus che puoi ricevere da un oggetto:

a. Carico dell'unità aumentato
b. Punti vita dell'unità aumentate
c. Punti vita dell'unità dell'avversario ridotti
d. Attacco contro tutte le unità aumentato
e. L'attacco dell'avversario ridotto
f. Bonus che effettuano qualche abilità;
g. Bonus che riducono l'effetto delle abilità dell'avversario;
h. Bonus associati alle statistiche del Cavaliere;
i. Consumabili;

XII. Altri cambiamenti

I castelli fantasma sono stati rimossi. Adesso la classifica dei clan viene determinata in base ai punti ricevuti dalle Fortezze.
A causa della duplicità degli obiettivi tra le missioni e gli successi, gli successi sono stati rimossi.
I Cavalieri non possono equipaggiare oggetti mentre sono inviati a missioni o marce.
Il numero massimo degli edifici sulla linea di costruzione è aumentato a 2 (era 1) e 4 per gli utenti VIP (era 3).
I messaggi legati al Cavaliere già saranno inviato in un'altra sezione – Cavalieri e Dinastia.
La Torre d'assedio (unità speciale dei Russi) già richiede 5000 popolazione di accompagnamento.

XIII. Cambiamenti in merito alle statistiche delle unita

1. **Cambiamenti nella fanteria**

Picchiere - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 20 (era 10)
- Forza contro cavalleria: 70 (era 50)
- Forza contro arcieri: 40 (era 10)
- Forza contro edifici: 10
- Forza contro assedio: 20 (era 10)
- Vita: 60 (era 50)
- portata: 2

Picchiere – edifici necessari:

Caserma al livello 5 (era Caserma al Livello 1)

Fabbro al livello 3 (era Fabbro al Livello 2)

Spadaccino - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 35 (era 30)
- Forza contro cavalleria : 35 (era 15)
- Forza contro arcieri: 35 (era 30)
- Forza contro edifici: 10
- Forza contro assedio: 35 (era 30)
- Vita: 100 (era 50)
- portata: 1

Spadaccino – edifici necessari:

Caserma al livello (era Barracks Livello 1)

Fabbro al livello (era Blacksmith Livello 2)

Soldato con Ascia - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 70 (era 40)range
- Forza contro cavalleria: 20 (era 5)
- Forza contro arcieri: 70 (era 40)
- Forza contro edifici: 10
- Forza contro assedio: 20 (era 40)
- Vita: 80 (era 40)
- portata:: 1

Soldato con Ascia – edifici necessari:

Caserma al livello 1 (senza cambiamento)

Fabbro al livello 1 (era Fabbro al Livello 2)

Soldato con Mazza - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 20 (era 35)
- Forza contro cavalleria: 70 (era 10)
- Forza contro arcieri: 20 (era 35)
- Forza contro edifici: 10
- Forza contro assedio: 70 (era 35)
- Vita: 80 (era 40)
- portata: 1

Soldato con Mazza – edifici necessari:
Caserma al livello 3 (era Caserma al Livello 5)
Fabbro al livello 1 (era Fabbro al Livello 2)

Catapulta - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 180 (era 25)
- Forza contro cavalleria: 150 (era 10)
- Forza contro arcieri: 180 (era 25)
- Forza contro edifici: 100 (era 110)
- Forza contro assedio: 150 (era 25)
- Vita: 400
- portata: 5

Catapulta – edifici necessari:
Officina al livello 8 (era Officina al Livello 10)
Fabbro al livello 12

Trebucco- cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 200 (era 25)
- Forza contro cavalleria: 200 (era 10)
- Forza contro arcieri: 200 (era 25)
- Forza contro edifici: 150 (era 90)
- Forza contro assedio: 200 (era 25)
- Vita: 500
- portata: 5

Trebucco– edifici necessari:
Officina al livello 12 (era Officina al Livello 15)
Fabbro al livello 14

2. **Cambiamenti nella Cavalleria:**

Arciere a Cavallo- cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 120 (era 100)
- Forza contro cavalleria: 160 (era 40)

- Forza contro arcieri: 140 (era 100)
- Forza contro edifici: 70
- Forza contro assedio: 120 (era 100)
- Vita: 160 (era 130)
- portata: 4

Arciere a Cavallo – edifici necessari:
Officina al livello 5 (era Officina al Livello 10)
Caserma al livello 15 (senza cambiamento)
Stalla al livello 8 (era Fabbro al Livello 15)

Cavalleria Leggera - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 150 (era 100)
- Forza contro cavalleria: 100 (era 50)
- Forza contro arcieri: 200 (era 100)
- Forza contro edifici: 0
- Forza contro assedio: 150 (era 100)
- Vita: 300 (era 200)
- portata: 1

Cavalleria Leggera – edifici necessari:
Senza Cambiamenti

Cavalleria Pesante - cambiamenti:
Senza Cambiamenti
Cavalleria Pesante – edifici necessari:
Fabbro al livello 15 (senza cambiamento)
Stalla al livello 12 (era Stalla al Livello 11)
2. Cambiamenti negli Arcieri:

Arciere Leggero - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 30 (era 15)
- Forza contro cavalleria: 10 (era 5)
- Forza contro arcieri: 30 (era 15)
- Forza contro edifici: 20
- Forza contro assedio: 30 (era 15)
- Vita: 30 (era 15)
- portata: 3

Arciere Leggero – edifici necessari:
Caserma al livello 1 (senza cambiamento)
Fabbro al livello 1 (era Fabbro Livello 2)

Balestriere - cambiamenti:
Senza Cambiamenti
Balestriere – edifici necessari:
Fabbro al livello 8 (era Fabbro al Livello 10 e Officina al Livello 3)
Caserma al livello 10 (era Caserma al Livello 5)

Arciere Pesante - cambiamenti:
Senza Cambiamenti
Arciere Pesante – edifici necessari:
Caserma al livello 5 (era Caserma al Livello 1)
Fabbro al livello 5 (era Fabbro al Livello 2)

1. Cambiamenti nelle unità Speciali:

Nobile - cambiamenti:

- Forza contro fanteria: 500 (era 30)
- Forza contro cavalleria: 500 (era 100)
- Forza contro arcieri: 500 (era 30)
- Forza contro edifici: 10
- Forza contro assedio: 500 (era 30)
- Vita: 1000 (era 300)
- portata: 1

Nobile – edifici necessari:
Senza Cambiamenti