Fethedilen Topraklar

I. Yeni Bina — Kale

Kale, oyun başlangıcında 1. seviye olarak inşa edilmiştir ve 10. seviyeye kadar geliştirebilirsiniz. Bu binannın geliştirilmesi aşağıdaki bonusları verir:

Kale seviyesi	Her saat için alınan Klan puanı	Kaynaklardaki üretim artışı	Birimlerin eğitim hızı artışı	Şövalye itibar kazancı artışı
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%

Kalenin her seviyesi için gereken kaynak miktarları, x1(Normal) dünya hızı için:

Kale seviyesi	Altın	Demir	Odun	Gıda	Süre
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

Kalenin her seviyesini inşa etmek için gerekli binalar aşağıdaki gibidir:

Kale seviyesi	Gereken Binalar
1	Hiçbir bina gerektirmiyor
2	Demirci Atölyesi 4. seviye, Pazar Yeri 4. seviye, Sur 4. seviye
3	Demirci Atölyesi 8. seviye, Pazar Yeri 8. seviye, Sur 6. seviye
4	Demirci Atölyesi 12. seviye, Pazar Yeri 11. seviye, Sur 8. seviye
5	Demirci Atölyesi 15. seviye, Pazar Yeri 14. seviye, Sur 10. seviye
6	Demirci Atölyesi 16. seviye, Pazar Yeri 17. seviye, Sur 12. seviye
7	Demirci Atölyesi 17. seviye, Pazar Yeri 19. seviye, Sur 14. seviye
8	Demirci Atölyesi 18. seviye, Pazar Yeri 21. seviye, Sur 16. seviye
9	Demirci Atölyesi 19. seviye, Pazar Yeri 23. seviye, Sur 18. seviye
10	Demirci Atölyesi 20. seviye, Pazar Yeri 25. seviye, Sur 20. seviye

Kalenin diğer fonksiyonu hesabınız için şövalyeler maksimum miktara ulaşmamış, bu durumda bir şövalye seviyesi 10 kiralanabilir. (Taverna binasının özelliği idi).
Kaydırıcıyı kullanarak gönderdiğiniz saldırı ve destek seferlerinin miktarını belirleyebilirsiniz. (Taverna binası özelliği idi). 1 ile 30 arasında seçenek vardır. Her düzeyde %0.5 oranında gıda kazancı azalmaktadır.
Saldırı ve destek seferleri için verilen maksimum seçenekte de bazı ırkların şövalye ve ırk (Kale işçilerinden +%20 daha fazla sefer, Bizanslılar, Japonlar ve Persler için) avantajları artar.
Kale, yenilgiye uğramış bir ordunun bazı özelliklerini kiralamak için aşağıdaki gibi fırsat verir (Taverna binasının özelliği idi):

Oyuncu seviyesi	Fiyat	Ordu
1-6	İki katına kaynak / 25 AP/ 4 yıldız	%80, 400 Nüfusa kadar
7-12	İki katına kaynak/ 50 AP/ 8 yıldız	%70, 1000 Nüfusa kadar
13-18	İki katına kaynak/ 100 AP/ 17 yıldız	%60, 2000 Nüfusa kadar
19-36	İki katına kaynak/ 200 AP/ 35 yıldız	%50, 4500 Nüfusa kadar

Ordu sayısı, son 48 içinde kalenin savunma savaşında kaybettiği askerlerle belirlenir. (Kaybedilen askerler aynı tip ise). Bu seçenek kullanıldığında tüm kayıp kayıtları silinir. Kale gerisine alındığında kayıp kayıtları silinir.
Bir kale seviyesi ayarlandığında, oyuncunun tüm kaleleri için geçerlidir.
Saldırı ve destek sayısı da oyuncunun tüm kaleleri için geçerlidir.
Oyuncunun aktif seferi varsa kendi kale seviyesini sefer sayısından düşük bir seviyeye azaltamaz.

II. Klan Sıralaması

Klan Sıralaması, klanda bulunan tüm oyuncuların kale binaların seviyesinden belirleniyor. Bir Klan üyesinin 6. veya daha yüksek seviye kaleye sahipse her saat için klana puan kazandırır. Saatte kazanılan puan miktarı daha üstte belirttiğimiz gibi Kale seviyesine bağlıdır. Kalelerden gelen klan puanları her saatte bir yenilenir.

III. Klan değişiklikleri

Klan liderleri artık alt klan oluşturamayacaklardır. Klan rekabetini sağlamak için bir klanda üye sayısı 20 ile sınırlandırıldu Klan görevleri kaldırıldı.

IV. Yeni Sefer Türü — Yerleşme Seferi

Bu sefer ile oyuncular boş bir harita koordinatları üzerinde yeni bir şehir oluştururabilecekler. Yeni oluşturulan şehirin tüm bina seviyeleri 0 olacak, Kale binası haricinde 1. seviye. Başarıyla yeni bir şehre yerleşmek için aşağıdaki şartlara uymak zorundasınız:

Şehir sayısı	Eşlik edecek nüfus	Gereken Kaynaklar
2. şehir	1 soylu + 2000 nüfus	Her birinden 5000
3. şehir	1 soylu + 4000 nüfus	Her birinden 10000
4. şehir	1 soylu + 6000 nüfus	Her birinden 15000
5. şehir	1 soylu + 8000 nüfus	Her birinden 20000
6. şehir	1 soylu + 10000 nüfus	Her birinden 25000
7. şehir	2 soylu + 12000 nüfus	Her birinden 30000
8. şehir	2 soylu + 14000 nüfus	Her birinden 35000
9. şehir	2 soylu + 16000 nüfus	Her birinden 40000
10. şehir	2 soylu + 18000 nüfus	Her birinden 45000
11. şehir	2 soylu + 20000 nüfus	Her birinden 50000

NOT: Şövalye ve Eşlik eden nüfus yeni şehrin inşasında kaybolur.

Yukarda yazılan kaynak miktarı x1(Normal) hızdaki dünyalar için geçerlidir. Diğer hızdaki dünyalar için aşağıdaki gibidir:

Hızlı dünyalarda Yerleşme Seferi için Gereken Kaynak miktarı
1x ve 2x hızında dünyalar – Gerekli kaynaklar yukardaki tabloya göre
3x ve 4x hızında dünyalar - Gerekli kaynaklar yukardaki tabloya göre x2
5x ve 6x hızında dünyalar - Gerekli kaynaklar yukardaki tabloya göre x3
7x ve 8x hızında dünyalar - Gerekli kaynaklar yukardaki tabloya göre x4
9x ve 10x hızında dünyalar - Gerekli kaynaklar yukardaki tabloya göre x5

Örneğin:

Hızı x5 olan bir dünyada oynuyorsanız ve beşinci şehre yerleşmek istiyorsanız, sefer ile birlikte aşağıdaki miktarda kaynak göndermek zorundasınız:

1 soylu + 8000 eşlik eden nüfusun yanı sıra, her kaynak türünden 60 000 (3 x 20 000) ve ünite türleri aşağıdaki gibi olmalıdır:

Eşlik eden nüfus türü	Miktar
Mızraklı Piyade	100
Kılıçlı Piyade	100

Baltalı Piyade	100
Gürzlü Piyade	100
Kısa Menzilli Okçu	200
Uzun Menzilli Okçu	300
Tatar Okçusu	300
Kolcu	50
Hafif Süvari	50
Ağır Süvari	50
Okçu Süvari	20
Koç Boynuzu	20
TOPLAM NÜFUS	**2000**

Örneğin:
5. şehrinizi kurmak istiyorsanız, eşlik eden nüfüs sayısı 8000 olacak ve yukardaki miktarları 4 ile çarpacaksınız.
Başarılı şekilde yeni şehir kurmak istiyorsanız seçtiğiniz koordinatlar boş olması gerek, kamp, şehir veya herhangi bir engel olmamalı aksi taktirde Yerleşme seferi şehirinizi kuramayacak.
Ayrıca Akademi seviyeniz, yeni şehir sahir kurabilmenizi sağlamalı.
Yerleşme Seferin maksimum süresi ne olursa olsun 1 saattir. Motivasyon bu süreyi uzatamaz.
Sefer sonunda (eğer koordinatlar hala boş ise) yeni şehir kurulur ve kaynaklar, eşlik eden nüfus ve soylu(lar) yokolur.
Yeni şehir kurulduğunda 3000 Sadakat ile başlar.
Yerleşme seferleri 3000 sadakatın altında olan bir şehirden gönderilemez.

Eğer şehirin sadakatı 3000 in altında düşerse Yerleşme seferi şehrinizi savunmaya geri döner.

V. Yeni Danışman

Danışman sizi oyunun temelini gösterecektir ve sizi oyun dünyasına sokacaktır.
Danışmanı tamamladıktan sonra oyuncular Ikr, Şehrini kuracakları Harita koordinatları seçeceklerdir.

VI. Yeni Gurevler

260 dan fazla yeni görevler bulunuyor. Bu görevler size hesabınızı geliştirmek için yardımcı olacaktır. Her görev tamamlandığında bir ödül kazanacaksınız. Bu ödüller VIP hesap aboneliği, ordu, kaynak, AP ve item olabilir..
Görevleri kahraman portresi altında bulunan parşömenin üzerine tıklayarak bulabilirsiniz.
Görevleri tamamlamanız zorunlu değildir ama biz kesinlikle bunları gözardı etmemenizi öneririz. Eğer kalenizi nasıl geliştireceğinizden emin değilseniz, görevler oyun boyunca size iyi öneriler verecektir.
Ödülü aldıktan sonra görev tamamlanmış kabul edilir. Bu şekilde her zaman şimdiye kadar tamamladığınız görevleri kontrol edebilirsiniz.

VII. Yeni Irk Yeteneği

Fatih yeteneği kaldırılmıştır ve onu yerine Gözetmen yeteneği getirilmiştir. Bu yetenek sayesinde TÜM askerler türlerinizi daha hızlı eğitebilirsiniz. Geçirdiğiniz savaşlardan sonra yaralarınızı daha kolay

sarabilir ve gelecek savaşlara daha hızlı hazırlanabilirsiniz. Yeni yetenek ile oyunu daha dinamik bir hale getirmeyi umuyoruz.

Bonus nasıl çalışır: Oyunun belirli bir aşamasında bir birim 10 dakikada eğitiliyorsa, Gelişmiş düzeyde gözetmen yeteneği ile %20 daha hızlı eğitilir. Böylece eğitim süresi 8 dakikaya düşer.
NOT: Özel birimlerde dahil olmak üzere tüm birimler için geçerlidir.

Gözetmen yeteneğinin eğitim bonusları:
Acemi: %10
Gelişmiş: %20
Usta: %30

VIII. Diğer Irkların Yeteneklerindeki Değişiklikler

Oyundaki dengeyi sağlamak amacıyla aşağıdaki bonuslar değiştirilmiştir:

Savaşçı yeteneğindeki değişiklikler:

- Acemi: %10 (önceden 5%)
- Gelişmiş: %25 (önceden 15%)
- Gelişmiş: %40 (önceden 30%)

Süvari yeteneğindeki değişiklikler:

- Acemi: %10 (önceden 20%)
- Gelişmiş: %25 (önceden 30%)
- Gelişmiş: %40 (Değişiklik yok)

Savunma yeteneğindeki değişiklikler:

- Acemi: %10 (Değişiklik yok)
- Gelişmiş: %20 (önceden 15%)
- Gelişmiş: %30(Değişiklik yok)

IX. Bina değişiklikleri

Artık bazı binaları inşa edilebilmeniz için farklı gereksinimleri olacaktır. Değişiklikler şunlardır:

Askeriye:
1. Seviye Demirci Atölyesi (önceden 2. seviye Demirci Atölyesi)
2. Pazar (önceden 3. seviye Pazar Yeri)

Akademi:
17. Demirci Atölyesi (Değişiklik yok)
20. Askeriye (Değişiklik yok)
15. At Ahırları (Değişiklik yok)

25. Evler (önceden 5. seviye Hastane)

X. Akademinin Kale Sınırlamasındaki Değişiklikler

Bir oyuncunun belli bir anda sahip olabileceği kale miktarının belirlenmesinde daha adil olması için, aşağıdaki değişiklikler yapılmıştır:

1. seviye Akademi – oyuncunun 2 kalesi olabilir (Değişiklik yok)
2. seviye Akademi – oyuncunun 4 kalesi olabilir (Önceden 5 kale)
3. seviye Akademi – oyuncunun 8 kalesi olabilir (Önceden 10 kale)
4. seviye Akademi – oyuncunun 11 kalesi olabilir (Değişiklik yok)

XI. Itemler

Şövalyeler kendi görevlerinden ve oyun görevlerinden itemler kazanızr. İtemler 5 çeşittir ve kullanılacağı yere göredirler: baş, göğüs, sağ el, sol el ve kullanılanlar
Her item 1 ile 3 bonus verebilir;
Bir itemde olabilecek farklı bonus tiplerinin bir listesi:
1) Rastgele ünite kargosu artışı
2) Rastgele ünite hayat puanı artışı
3) Rastgele rakip birimlerin hayat puanı azaltma
4) Rastgele birimlerin her türlü atağının artışı
5) Rastgele rakip birimlerin her türlü atağını azaltma
6) Yeteneklere bonus ekleme;
7) Rakibin yetenek bonuslarını azaltma;
8) Süvarile ile ilgili bonuslar;
9) Malzemeler ve diğerleri;
Ayrıca, daha yüksek itemler bulmak için daha yüksek şövalye itibar seviyesine ihtiyaç vardır ve bunun yolu sadece görevlerdir.

XII. Diğer Değişiklikler

Hayalet kale kaldırılmıştır. Sıralama olarak klandaki bina seviyelerinin, kaleden kazanılan puan sistemine dayalı olarak yeni bir sistem haline getirilmiştir. Başarılar ve eski görevler kaldırılmıştır.
Şovalyeler görev süresince (veya görevde iken), ağır şekilde yaralı iken, kaleler arasında aktarılırken donatılamaz ve itemler çıkartılamaz. Binalardaki kuyruk sayısı 2'ye yükselmiştir, Vİp üyeler için 4 de. Şovalye ve hanedanlar ile ilgili mesajlar artık yeni bir kategoride görünecektir. Yıkım Kulesi (Rus özel birim) savaşa katılabilmesi için, bu birime 5000 kişilik nüfus eşlik etmesi gerek.

XIII. Ünite dengelerinde değişiklikler

1. Piyade Üniteleri Değişiklikleri

Mızraklı Piyade değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 20 (önceden 10)
- Süvarilere karşı gücü: 70 (önceden 50)
- Okçulara karşı gücü: 40 (önceden 10)
- Binalara karşı gücü: 10

- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 20 (önceden 10)
- Hayat: 60 (önceden 50)
- Menzil: 2

Mızraklı Piyade için gerekli binalar:
5. seviye Askeriye (önceden Askeriye 1. seviye)
3. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 2. seviye)

Kılıçlı Piyade değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 35 (önceden 30)
- Süvarilere karşı gücü: 35 (önceden 15)
- Okçulara karşı gücü: 35 (önceden 30)
- Binalara karşı gücü: 10
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 35 (önceden 30)
- Hayat: 100 (önceden 50)
- Menzil: 1

Kılıçlı Piyade için gerekli binalar:
3. seviye Askeriye (önceden Askeriye 1. seviye)
3. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 2. seviye)

Baltalı Piyade değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 70 (önceden 40)
- Süvarilere karşı gücü: 20 (önceden 5)
- Okçulara karşı gücü: 70 (önceden 40)
- Binalara karşı gücü: 10
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 20 (önceden 40)
- Hayat: 80 (önceden 40)
- Menzil: 1

Baltalı Piyade için gerekli binalar:
1. seviye Askeriye (Değişiklik yok)
1. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 2. seviye)

Gürzlü Piyade değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 20 (önceden 35)
- Süvarilere karşı gücü: 70 (önceden 10)
- Okçulara karşı gücü: 20 (önceden 35)
- Binalara karşı gücü: 10
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 70 (önceden 35)
- Hayat: 80 (önceden 40)

- Menzil: 1

Gürzlü Piyade için gerekli binalar:
3. seviye Askeriye (önceden Askeriye 5. seviye)
1. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 2. seviye)

2. Kuşatma Makinaları değişiklikleri:

Katapult değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 180 (önceden 25)
- Süvarilere karşı gücü: 150 (önceden 10)
- Okçulara karşı gücü: 180 (önceden 25)
- Binalara karşı gücü: 100 (önceden 110)
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 150 (önceden 25)
- Hayat: 400
- Menzil: 5

Katapult için gerekli binalar:
8. seviye Atölye (önceden Atölye 10. seviye)
12. seviye Demirci Atölyesi (önceden gerekmiyordu)

Büyük Sephalı Yay değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 200 (önceden 25)
- Süvarilere karşı gücü: 200 (önceden 10)
- Okçulara karşı gücü: 200 (önceden 25)
- Binalara karşı gücü: 150 (önceden 90)
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 200 (önceden 25)
- Hayat: 500
- Menzil: 5

Büyük Sephalı Yay için gerekli binalar:
12. seviye Atölye (önceden Atölye 15. seviye)
Level 14 Demirci Atölyesi (önceden gerekmiyordu)

3. Süvari Üniteleri değişiklikleri:

Okçu süvari değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 120 (önceden 100)
- Süvarilere karşı gücü: 160 (önceden 40)
- Okçulara karşı gücü: 140 (önceden 100)
- Binalara karşı gücü: 70
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 120 (önceden 100)

- Hayat: 160 (önceden 130)
- Menzil: 4

Okçu süvari için gerekli binalar:
5. seviye Atölye (önceden Atölye 10. seviye)
15. seviye Askeriye (Değişiklik yok)
8. seviye At Ahırları (önceden Demirci Atölyesi 15. seviye)

Hafif Süvari değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 150 (önceden 100)
- Süvarilere karşı gücü: 100 (önceden 50)
- Okçulara karşı gücü: 200 (önceden 100)
- Binalara karşı gücü: 0
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 150 (önceden 100)
- Hayat: 300 (önceden 200)
- Menzil: 1

Hafif Süvari için gerekli binalar:
Değişiklik yok

Ağır Süvari değişiklikleri:
Değişiklik yok
Ağır Süvari için gerekli binalar:
15. seviye Demirci Atölyesi (Değişiklik yok)
12. seviye At Ahırları (önceden At Ahırları 11. seviye)

4. Okçu Üniteleri değişiklikleri

Kısa Menzilli Okçu değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 30 (önceden 15)
- Süvarilere karşı gücü: 10 (önceden 5)
- Okçulara karşı gücü: 30 (önceden 15)
- Binalara karşı gücü: 20
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 30 (önceden 15)
- Hayat: 30 (önceden 15)
- Menzil: 3

Kısa Menzilli Okçu için gerekli binalar:
1. seviye Askeriye (Değişiklik yok)
1. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 2. seviye)

Tatar Okçusu değişiklikleri:
Değişiklik yok
Tatar Okçusu için gerekli binalar:
8. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 10. seviye ve Atölye 3. seviye)
10. seviye Askeriye (önceden Askeriye 5. seviye)

Uzun Menzilli Okçu değişiklikleri:
Değişiklik yok
Uzun Menzilli Okçu için gerekli binalar:
5. seviye Askeriye (önceden Askeriye 1. seviye)
5. seviye Demirci Atölyesi (önceden Demirci Atölyesi 2. seviye)

5. Özel Ünite değişiklikleri:

Soylu değişiklikleri:

- Piyadelere karşı gücü: 500 (önceden 30)
- Süvarilere karşı gücü: 500 (önceden 100)
- Okçulara karşı gücü: 500 (önceden 30)
- Binalara karşı gücü: 10
- Kuşatma makinelerine karşı gücü: 500 (önceden 30)
- Hayat: 1000 (önceden 300)
- Menzil: 1

Soylu için gerekli binalar:
Değişiklik yok