Dobytŭ ъzemia

I. Novŏ budova — Zŏmok

Zámok je postavený na úrovni 1 a môže byť vylepšený do úrovne 10;
Rozvoj tejto budovy vám poskytuje tieto bonusy:

Zámok level	Klanové body za hodinu	Zvýšenie produkcie zdrojov	Zvýšenie rýchlosti trénovania jenotky	Zvýšenie zisku prestíže Rytiera
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%

Zdrojová cena vybudovania každej úrovne v svetom x1 (normálna rýchlosť) je:

Zámok lvl	Zlato	Železo	Drevo	Jedlo	Čas
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

Požadované budovy na vybodovanie každej úrovne:

Zámok lvl	Požadované budovy
1	Žiadne
2	Kováčska dielňa 4 lvl, Trhovisko 4lvl Stena 4lvl
3	Kováčska dielňa 8 lvl, Trhovisko 8lvl Stena 6lvl
4	Kováčska dielňa 12lvl, Trhovisko 11lvl, Stena 8lvl
5	Kováčska dielňa 15lvl, Trhovisko 14lvl, Stena 10lvl
6	Kováčska dielňa 16lvl, Trhovisko 17lvl, Stena 12lvl
7	Kováčska dielňa 17lvl, Trhovisko 19lvl, Stena 14lvl
8	Kováčska dielňa 18lvl, Trhovisko 21lvl, Stena 16lvl
9	Kováčska dielňa 19lvl, Trhovisko 23lvl, Stena 18lvl
10	Kováčska dielňa 20lvl, Trhovisko 25lvl, Stena 20lvl

Ďalšia funkcia zámku je možnosť najať si rytiera úrovne 10 v prípade, že ste ešte nedosiahol maximálneho množstva rytierov (bolo možnosť Hostinca).
Použitím slideru môžete určiť množstvo súčasných útokov a pochodov podpory, ktoré chcete poslať. Možnosti sú od 1 do 30. Každá úroveň znižuje zisk jedla o 0,5%.
Maximálny počet povolených pochodov (útok a podpora) je tiež zvýšovaný predmetmi rytiera a bonusmi niektorých národností (o 20% viac pochodov robotníkov je povolené Byzantcom, Japoncom, Peržanom).
Možnosť najať časť jednotiek z porazenej armády je:

Level hráča	Cena	Armáda
1-6	Zdroj x 2 / 25 mincí/ 4 hviezdy	80% do 400 Obyvateľstvo
7-12	Zdroj x 2/ 50 mincí/ 8 hviezd	70% up to 1000 Obyvateľstvo
13-18	Zdroj x 2/ 100 mincí/ 17 hviezd	60% up to 2000 Obyvateľstvo
19-36	Zdroj x 2/ 200 mincí/ 35 hviezd	50% up to 4500 Obyvateľstvo

Údaje o obyvateľstve v stĺpci armáda udávajú počty padlých vojakov pri obrane hradu za posledných 48 hodín (hráč najme rovnaký typ jednotiek, ako tie, ktoré stratil). Ak je táto možnosť použitá, alebo ak dôjde k prebratiu hradu nepriateľom, všetky záznamy o stratách budú zmazané.
Nastavenie úrovne zámku platí pre všetky hrady, ktoré hráč vlastní.
Počet útokov sa taktiež vzťahuje na všetky hrady, ktoré hráč vlastní.
Hráč nemôže znížiť úroveň Zámku, ak má viac aktívnych pochodov ako nižšia úroveň zámku dovoľuje.

II. Hodnotenie Klanu

Hodnotenie klanu je určované dosiahnutými úrovňami všetkých budov zámku, ktoré členovia klanu vedú. Za každú hodinu, kedy člen klanu dokončil stavbu budovy na úrovni 6 alebo vyššej, klan získava body. Počet bodov za hodinu závisí od úrovne tejto budovy, ako je napísané v bode X tohto dokumentu. Body z hradov sú pridané každú hodinu.

III. Zmeny klanu

Vodca klanu už nemôžu založiť ďalšie pod-klany. Maximálny počet členov klanu v jednotlivom klanu bol obmedzený, aby zachoval hráčsku súťaž. Úlohy klanu boli odstránené.

IV. Novi pochod — Pochod na založenie kráľovstva

Tento pochod dovoľuje hráčovi vytvoriť nové mesto na prázdnom mieste mapy. Všetky budovy v novo vytvorenom meste majú úroveň 0, okrem budovy Zámok, ktorá sa začína na úrovni 1. Na úspešne založenie mesta potrebujete:

Mesto, ktoré bude založené	Populácia	Požadované Zdroje
2	1 šľachtic + 2000 populácie	5000 z každého
3	1 šľachtic + 4000 populácie	10000 z každého
4	1 šľachtic + 6000 populácie	15000 z každého
5	1 šľachtic + 8000 populácie	20000 z každého
6	1 šľachtic + 10000 populácie	25000 z každého
7	2 šľachtici + 12000 populácie	30000 z každého
8	2 šľachtici + 14000 populácie	35000 z každého
9	2 šľachtici + 16000 populácie	40000 z každého
10	2 šľachtici + 18000 populácie	45000 z každého
11	2 šľachtici + 20000 populácie	50000 z každého

Poznámka: Šľachtic a potrebné populácie sa stratia pri vybudovaní nového mesta

Množstvá zdrojov sú pre svet x1(normálna rýchlosť). Vo svetoch, kde je rýchlosť vyššia, požadované množstvo je:

Požadované zdroje pre pochod na založenie kráľovstva podľa rýchlosti svetov
1x a 2x rýchlosť sveta- Požadované zdroje sú ako v tabuľke hore
3x a 4x rýchlosť sveta - 2x Požadované zdroje podľa tabuľky hore
5x a 6x rýchlosť sveta - 3x Požadované zdroje podľa tabuľky hore
7x a 8x rýchlosť sveta - 4x Požadované zdroje podľa tabuľky hore
9x a 10x rýchlosť sveta - 5x Požadované zdroje podľa tabuľky hore

Príklad:

Ak hrajete v svete s 5x rýchlosťou a chcete postaviť svoje piate mesto, musíte poslať nasledovné množstvo surovín spolu s pochodom:

1 šľachtic + 8000 populácie, rovnako ako 60 000 z každého typu zdrojov (3 x 20 000), jednotky a množstvo potrebnej populácie musia byť:

Typ jednotiek	Množstvo
Kopijník	100
Šermiar	100
Bojovník so sekerou	100
Bojovník s palcátom	100
Strelec s krátkym lukom	200
Strelec s dlhým lukom	300
Strelec z kuše	300
Rýchla jazda	50
Ľahká jazda	50
Ťažká jazda	50
Jazdectvo strelcov	20
Barandilo	20
Totálna populácia	**2000**

Príklad:
Ak chcete založiť svoj piaty hrad, populácie bude 8000, čo je rovné 4x jednotky z tabuľke vyššie. To znamená, že musíte zvýšiť množstvo jednotiek, ukázané hore o 4. Aby ste si úspešne založil hrad, je požadované, aby vybrané súradnice boli voľné a nie sú tam mestá, kempy alebo prekážky.
Tiež hráč musí mať povolené vlastniť ďalšie hrady.
Maximálne trvanie tohto pochodu je 1 hodina bez ohľadu na to, ktoré motivácie rýchlosti boli použité.
Pochod požaduje rôzne množstvá všetkých zdrojov, potrebné populácie a posielanie šľachtica.
Vytvorené mesto, začína s lojalitou 3000.
Ten pochod nemôže byť poslaný z mesta s lojalitou menšou než 3000.

Ak lojalita mesta klesne pod 3000 a už ste pochod odoslal, pochod sa vracia, aby mesto chránil.

V. Novo príručka

Príručka bude teraz ukazovať základy hry predtým, než bude hráčovi dovolené začať hrať v hernom svete.
Potom, keď je ukončená, hráč si musí vybrať národ, s ktorým bude hrať, miesto na mape a jeho hrad bude umiestnený na globálnej hernej mape.

VI. Poradca

Je tam viac ako 260 nových úloh. Za každú úlohu môžete dostať odmenu. Možné odmeny sú VIP účet, armáda, zdroje, mince, predmety, atď
Ak ste nováčik, poradca vám pomôže zoznámiť sa s hrou a naučiť sa ako hrať.
Dokončiť úloh nie je povinné, ale my budeme vedieť, že ste ho neignoroval.

VII. Novú schopnosti

Schopnosť Dobyvateľ bola odstránená a zamenená za novú - Dozorca. Táto schopnosť zníži potrebný čas na trénovanie všetkých typov jednotiek. Schopnosť Dozorca je nevyhnutná pre vodcu, keď sa vracia z vojny a potom sa pripravuje pre budúce útoky.

Ako bonus teraz pracuje: Ak ste na určitom mieste hry, vybraná jednotka je trénovaná za 10 minút a môžete rozvinúť schopnosť Dozorca na pokročilej úrovni a potom bude jednotka trénovaná o 20% rýchlejšie. Čas potrebný na tréningu jednotiek bude tak znížený na 8 minút.

Poznámka: To isté platí pre všetky jednotky, dokonca aj pre špeciálne jednotky.

Bonus Rýchlosť trénovania za úroveň schopnosti:
Účeň: 10%
Pokročilý: 20%
Majster: 30%

VIII. Ďalšie zmeny v schopnostiach národnostu

Pre lepšiu rovnováhu hry, sme urobili nasledujúce zmeny::

Zmeny v schopnosti Vojak:

- Účeň 10% (bolo 5%)
- Pokročilý 25% (bolo 15%)
- Majster 40% (bolo 30%)

Zmeny v schopnosti Jazdec:

- Účeň 10% (bolo 20%)
- Pokročilý 25% (bolo 30%)
- Majster 40% (žiadne zmeny)

Zmeny v schopnosti Obranca:

- Účeň 10% (žiadne zmeny)
- Pokročilý 20% (bolo 15%)
- Majster 30% (žiadne zmeny)

IX. Zmeny budov

Niektoreé budovy teraz majú nové požiadavky na vybudovanie:

Kasárne teraz požadujú:
Úroveň 1 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)
Úroveň 2 Trhovisko (bolo Trhovisko úroveň 3)

Cirkev teraz požaduje:
Úroveň 17 Kováčska dielňa (žiadne zmeny)
Úroveň 20 Kasárne (žiadne zmeny)
Úroveň 15 Stajne (žiadne zmeny)
Úroveň 25 Obydlia (bolo Nemocnica úroveň 5)

X. Zmeny v obmedzení Cirkvi

Úroveň 1 Cirkvi – dovoluje hráčovi 2 hrady (žiadne zmeny)

Úroveň 2 Cirkvi – dovoluje hráčovi 4 hrady (bolo 5 hradov)

Úroveň 3 Cirkvi – dovoluje hráčovi 8 hradov (bolo 10 hradov)

Úroveň 4 Cirkvi – dovoľuje hráčovi 11 hradov (žiadne zmeny)

XI. Predmety

Rytieri získavajú predmety z misií a úloh. Máme päť typov predmetov: hlava, hrudník, hlavná ruka, dr ruka a spotreby. Každý predmet môže mať medzi 1 a 3 bonusy.
Tu je list odlišných typov bonusov, ktoré môžu byť v jednom predmete:
1) zvýšiť náhodne náklad jednotky
2) zvýšiť náhodne body zdravia jednotky
3) znížiť náhodne body zdravia jednotky súpera
4) zvýšiť náhodne útok jednotky proti všetkým typom jednotiek
5) znížiť náhodne útok jednotky súpera proti všetkým typom jednotiek
6) bonusy k schopnosti národností
7) bonusy,ktoré môžu znížiť účinnosť nepriateľské schopnosti národností
8) bonusy v štatistikách Rytiera
9) spotreby a iné

XII. Ďalšie zmeny

Prízračné hrady boli odstránené. Teraz hodnotenie klanu je podľa nového systému, ktorý je založený na bodoch, získané z úrovní zámku.
Úspechy boli odstránené.
Rytieri nemôžu ovládať alebo odstrániť predmety počas misie, pochodu, ak sú smrteľne zranení, nedosiahli hradu a medzi mestami.
Maximálny počet budov v rade bol zvýšený na 2 a 4 pre VIP.
Obliehacia veže (Ruská národná špeciálna jednotka) teraz dostane 5000 potrebné populácie na poslanie pochodu.

XIII. Rovnováha jednotiek. Čo sa zmenilo?

1. **Jednotky Pechoty. Čo sa zmenilo:**

Zmeny v štatistikách **Kopijníka**:

- Sila proti pechote: 20 (bolo 10)
- Sila proti jazdectvu: 70 (bolo 50)
- Sila proti strelcom: 40 (bolo 10)
- Sila proti budovám: 10
- Sila proti obliehacím strojom: 20 (bolo 10)
- Život: 60 (bolo 50)
- Rozsah: 2

Požadované budovy na odomknutie **Kopijníka**:

Úroveň 5 Kasárne (bolo Kasárne úroveň 1)

Úroveň 3 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)

Zmeny v štatistikách **Šermiara**:

- Sila proti pechote: 35 (bolo 30)
- Sila proti jazdectvu: 35 (bolo 15)
- Sila proti strelcom: 35 (bolo 30)
- Sila proti budovám: 10
- Sila proti obliehacím strojom: 35 (bolo 30)
- Život: 100 (bolo 50)
- Rozsah: 1

Požadované budovy na odomknutie **Šermiara**:
Úroveň 3 Kasárne (bolo Kasárne úroveň 1)
Úroveň 3 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)

Zmeny v štatistikách **Bojovníka so sekerou**:

- Sila proti pechote: 70 (bolo 40)
- Sila proti jazdectvu: 20 (bolo 5)
- Sila proti strelcom: 70 (bolo 40)
- Sila proti budovám: 10
- Sila proti obliehacím strojom: 20 (bolo 40)
- Život: 80 (bolo 40)
- Rozsah: 1

Požadované budovy na odomknutie **Bojovníka so sekerou**:
Úroveň 1 Kasárne (no change)
Úroveň 1 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)

Zmeny v štatistikách **Bojovníka s palcátom**:

- Sila proti pechote: 20 (bolo 35)
- Sila proti jazdectvu: 70 (bolo 10)
- Sila proti strelcom: 20 (bolo 35)
- Sila proti budovám: 10
- Sila proti obliehacím strojom: 70 (bolo 35)
- Život: 80 (bolo 40)
- Rozsah: 1

Požadované budovy na odomknutie **Bojovníka s palcátom**:
Úroveň 3 Kasárne (bolo Kasárne úroveň 5)
Úroveň 1 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)

2. **Obliehacie jednotky. Čo sa zmenilo:**

Zmeny v štatistikách **Katapulta**:

- Sila proti pechote: 180 (bolo 25)
- Sila proti jazdectvu: 150 (bolo 10)
- Sila proti strelcom: 180 (bolo 25)
- Sila proti budovám: 100 (bolo 110)

- Sila proti obliehacím strojom: 150 (bolo 25)
- Život: 400
- Rozsah: 5

Požadované budovy na odomknutie **Katapulta**:
Úroveň 8 Dielňa (bolo Dielňa úroveň 10)
Úroveň 12 Kováčska dielňa (nová požiadavka)

Zmeny v štatistikách **Trebušeta**:

- Sila proti pechote: 200 (bolo 25)
- Sila proti jazdectvu: 200 (bolo 10)
- Stila proti strelcom: 200 (bolo 25)
- Sila proti budovám: 150 (bolo 90)
- Sila proti obliehacím strojom: 200 (bolo 25)
- Život: 500
- Rozsah: 5

Požadované budovy na odomknutie **Trebušeta**:
Úroveň 12 Dielňa (bolo Dielňa úroveň 15)
Úroveň 14 Kováčska dielňa (nová požiadavka)

3. **Jednotky Jazdectva. Čo sa zmenilo:**

Zmeny v štatistikách **Jazdectva Strelcov**:

- Sila proti pechote: 120 (bolo 100)
- Sila proti jazdectvu: 160 (bolo 40)
- Sila proti strelcom: 140 (bolo 100)
- Sila proti budovám: 70
- Sila proti obliehacím strojom: 120 (bolo 100)
- Život: 160 (bolo 130)
- Rozsah: 4

Požadované budovy na odomknutie **Jazdectva Strelcov**:
Úroveň 5 Dielňa (bolo Dielňa úroveň 10)
Úroveň 15 Kasárne (žiadne zmeny)
Úroveň 8 Stajne (bolo Kováčska dielňa úroveň 15)

Zmeny v štatistikách **Ľahkej Jazdy**:

- Sila proti pechote: 150 (bolo 100)
- Sila proti jazdectvu: 100 (bolo 50)
- Sila proti strelcom: 200 (bolo 100)
- Sila proti budovám: 0
- Sila proti obliehacím strojom: 150 (bolo 100)
- Život: 300 (bolo 200)
- Rozsah: 1

Požadované budovy na odomknutie **Ľahkej Jazdy**:

Žiadne zmeny

Zmeny v štatistikách **Ťažkej Jazdy**:
Žiadne zmeny
Požadovanie budovy na odomknutie **Ťažkej Jazdy**:
Úroveň 15 Kováčska dielňa (žiadne zmeny)
Úroveň 12 Stjne (bolo Stajne úroveň 11)

4. **Jednotky Strelcov. Čo sa zmenilo:**

Zmeny v štatistikách **Strelca s krátkym lukom**:

- Sila proti pechote: 30 (bolo 15)
- Sila proti jazdectvu: 10 (bolo 5)
- Sila proti strelcom: 30 (bolo 15)
- Sila proti budovám: 20
- Sila proti obliehacím strojom: 30 (bolo 15)
- Život: 30 (bolo 15)
- Rozsah: 3

Požadované budovy na odomknutie **Strelca s krátkym lukom**:
Úroveň 1 Kasárne (žiadne zmeny)
Úroveň 1 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)

Zmeny v štatistikách **Strelca z kuše**:
Žiadne zmeny
Požadované budovy na odomknutie **Strelca z kuše**:
Úroveň 8 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 10 a Dielňa úroveň 3)
Úroveň 10 Kasárne (bolo Kasárne úroveň 5)

Zmeny v štatistikách **Strelca s dlhým lukom**:
Žiadne zmeny
Požadované budovy na odomknutie **Strelca s dlhým lukom**:
Úroveň 5 Kasárne (bolo Kasárne úroveň 1)
Úroveň 5 Kováčska dielňa (bolo Kováčska dielňa úroveň 2)

5. **Špeciálne jednotky. Čo sa zmenilo:**

Zmeny v štatistikách Šľachtica:

- Sila proti pechote: 500 (bolo 30)
- Sila proti jazdectvu: 500 (bolo 100)
- Sila proti strelcom: 500 (bolo 30)
- Sila proti budovám: 10
- Sila proti obliehacím strojom: 500 (bolo 30)
- Život: 1000 (bolo 300)
- Rozsah: 1

Požadované budovy na odomknutie **Šľachtica**:
Žiadne zmeny