Doba osvajanja

I. Nova građevina — Dvorac

Svaki je dvorac na početku igre izgrađen na 1 razinu, a može se nadograditi do razine 10; Razvijanjem ove građevine se dobivaju sljedeći bonusi:

Razina dvorca	Bodovi klana po satu	Povećanje na proizvodnju resursa	Ubrzanje na izgradnju jedinica	Povećan dobitak prestiža viteza
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%

Cijena u resursima za izgradnju svake razine u x1 (uobićajena brzina) brzim svijetovima je:

Razina dvorca	Zlato	Željezo	Drva	Hrana	Vrijeme
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

Neophodne građevine za izgradnju pojedinačne razine dvorca su sljedeće:

Razina dvorca	Potrebne građevine
1	Nisu potrebne građevine
2	Kovačnica 4razina, Tržnica 4razina, Zid 4razina
3	Kovačnica 8razina, Tržnica 8razina, Zid 6razina
4	Kovačnica 12razina, Tržnica 11razina, Zid 8razina
5	Kovačnica 15razina, Tržnica 14razina, Zid 10razina
6	Kovačnica 16razina, Tržnica 17razina, Zid 12razina
7	Kovačnica 17razina, Tržnica 19razina, Zid 14razina
8	Kovačnica 18razina, Tržnica 21razina, Zid 16razina
9	Kovačnica 19razina, Tržnica 23razina, Zid 18razina
10	Kovačnica 20razina, Tržnica 25razina, Zid 20razina

Druga funkcija dvorca je mogućnost da se unajmi vitez 10 razine u slučaju da niste dostigli maksimalan broj vitezova dozvoljeni za vaš račun (to je bila funkcija konobe). Pomoću klizajućeg se menija možete odrediti broj istovremenih napada i marševa podrške koje možete poslati (to je bila funkcija konobe). Opcije su od 1 do 30 marševa. Svaka razina smanjuje dobit hrane za 0,5%.
Maksimalni dozvoljeni broj marševa napada i marševa podrške se također može povećati sa predmetima koje poseduje vitez ili bonusima koje imaju neke nacije (+20% više marševa koje radnici u dvorcu omogućavaju Bizantincima, Japancima i Perzijancima).
Mogućnost da se oživi poražena vojska u vašem gradu je sljedeća (to je bila funkcija konobe):

Razina igrača	Cijena	Vojska
1-6	Duplo resursa / 25 zlatnika/ 4 zvijezdice	80% do najviše 400 populacije
7-12	Duplo resursa / 50 zlatnika/ 8 zvijezdice	70% do najviše 1000 populacije
13-18	Duplo resursa / 100 zlatnika/ 17 zvijezdice	60% do najviše 2000 populacije
19-36	Duplo resursa / 200 zlatnika/ 35 zvijezdice	50% do najviše 4500 populacije

Broj vojske je određen prema broju izgubljene vojske u bitci kao branitelj dvorca u posljednjih 48 sati (igrač oživljava isti tip jedinica koje su izgubljene u bici). Kada se ova opcija iskoristi, svi zapisi o gubitcima se brišu. Kada je dvorac preuzet, evidencija o gubitcima se briše.
Kada je podešena razina marševa dvorca, to se odnosi na sve dvorce jednog igrača.
Broj napada i marševa podrške se isto odnosi na sve dvorce jednog igrača.
Igrač ne može smanjiti razinu svog dvorca ukoliko ima više aktivnih marševa nego što željena od njega razina dozvolava.

II. Bodovanje klanova

Bodovanje klanova se određuje prema izgrađenim razinama svih dvoraca koji su vlasništvo svih igrača u klanu. Za svakog sata u kojem član klana posjeduje dvorac izgrađen na razinu 6 ili više, klan dobija bodove. Količina bodova po satu ovisi o razini navedene građevine u točki X ovog dokumenta. Bodovi klana od dvorca se dodaju svakih sat.

III. Promjene u klanu

Vođe klanova više neće moći stvarati pod-klanove. Maksimalan broj članova u jednom klanu je ograničen kako bi se osiguralo pošteno natjecanje. Klanski zadaci su uklonjeni

IV. Nova vrsta marša — Osnivački marš

Ovaj marš omogućava igračima da stvore novi grad na praznim koordinatama na mapi. Sve građevine u novom gradu će biti na razini 0, osim dvorca koji će započeti od 1 razine. Da bi uspješno stvorili neki grad morate ispuniti sljedeće zahtjeve:

Grad	Populacija u pratnji	Potrebni resursi
2gi grad	1 plemić + 2000 populacije	5000 od svakog
3ći grad	1 plemić + 4000 populacije	10000 od svakog
4ti grad	1 plemić + 6000 populacije	15000 od svakog
5ti grad	1 plemić + 8000 populacije	20000 od svakog
6ti grad	1 plemić + 10000 populacije	25000 od svakog
7mi grad	2 plemić + 12000 populacije	30000 od svakog
8mi grad	2 plemić + 14000 populacije	35000 od svakog
9ti grad	2 plemić + 16000 populacije	40000 od svakog
10ti grad	2 plemić + 18000 populacije	45000 od svakog
11ti grad	2 plemić + 20000 populacije	50000 od svakog

Napomena: Plemići i prateća populacija se gube prilikom izgrađivanja novog grada.

Prikazani resursi su za svijetove x1 (uobićajena brzina) brzine. U svjetovima s različitim brzinama potrebne količine su sljedeće:

Potrebni resursi za osnivački marš u brzim svijetovima
1x i 2x svijetovima - Potrebni resursi prema tablici iznad
3x i 4x svijetovima - 2x Potrebnim resursima u tablici iznad
5x i 6x svijetovima - 3x Potrebnim resursima u tablici iznad
7x i 8x svijetovima - 4x Potrebnim resursima u tablici iznad
9x i 10x svijetovima - 5x Potrebnim resursima u tablici iznad

Primjer:
Ukoliko igrate svijet na brzini x5 i želite naseliti svoj peti grad morate da pošaljete sljedeću količinu resursa zajedno s maršem:

1 plemić + 8000 populacije u pratnji, kao i 60 000 od svakog resursa (3 x 20 000), jedinice i broj jedinica u pratnji mora biti sljedeći:

Vrsta prateće populacije	Amount
Kopljanik	100
Mačevalac	100
Ratnik sjekiraš	100
Ratnik s buzdovanom	100
Strijelac kratkog luka	200
Strijelac dugog luka	300
Samostrijelac	300
Špijuni	50
Laka konjica	50
Teška konjica	50
Streljačka konjica	20
Borbeni ovan	20
Ukupna populacija	**2000**

Primjer:
Ako želite osnovati svoj 5-ti grad prateća će populacija biti 8000, što je 4 puta više jedinica nego što je prikazano u tablici iznad. To znači da ćete morati jedinice prikazane u tablici iznad pomnožiti s 4;
Da bi uspješno uspostavili grad je potrebno da su zadani od vas koordinati na mapi prazni te da se na njih ne nalaze drugi gradovi ili prepreke.
Također vam i crkva mora dozvoljavati da imate još jedan grad.
Maksimalno trajanje osnivačkog marša je 1 sat bez obzira na motivaciju brzine.
Marš zahtijeva različitu količinu svih resursa, prateću populaciju i prisutnost plemića. Nakon što osnuju grad resursi, prateća populacija i plemići nestaju (mjesto koje ste odabrali za novi grad će i dalje biti prazno na mapi i nakon što vaše jedinice dođu do njega).
Nakon što se osnuje grad ima 300 lojalnosti.
Osnivački marš se ne može poslati iz grada koji ima manje od 3000 lojalnosti.

Ako lojalnost u gradu padne ispod 3000, a poslan je osnivački marš, on će se odmah vratiti kako bi zaštitio grad.

V. Novi tutorijal

Tutorijal će voditi igrače kroz osnove igre prije stvarnog početka igranja na odabranome svijetu.
Nakon što tutorijal završi, igrači će moći odabrati naciju s kojom će igrati, poziciju na mapi te će njihov grad biti smješten na globalnoj mapi igre.

VI. Novi savjetnik

Postoji više od 260 novih zadataka. Oni će vam pomoći i voditi vas dok razvijate svoj račun. Svaki zadatak će dati nagradu nakon što ga obavite. Moguće nagrade su VIP, vojska, resursi, zlatnici, predmeti, itd. U slučaju da ste igrač početnik, zadaci će vam pomoći da se upoznate s igrom i naučite kako da igrate.
Možete pronaći zadatke klikom na pergament, koji se nalazi ispod portreta vašeg viteza. Zadaci nisu obavezni, ali preporučujemo da ih ne ignorirate. Ako niste sigurni kako da razvijete svoj grad, savjetnik će vam dati dobre prijedloge tijekom igre.
Nakon što preuzmete nagradu, se smatra da je zadatak završen. Tako možete uvijek provjeriti do kojeg ste zadatka došli.

VII. Nova vještina nacije

Vještina osvajač je uklonjena i zamijenjena s novom - nadzornik. Vještina smanjuje potrebno vrijeme za izgradnju svih jedinica. Vještina nadzornik je od vitalnog značaja i kada oživljavate vojsku i kada je kasnije šaljete u buduće napade. S novom vještinom nastojimo da igra postane još dinamičnija i zanimljivija.
Kako bonus zapravo radi: Na primjer, ako u određenoj fazi igre određena jedinica se izgrađuje za 10 minuta, kada se razvije vještina nadzornik do napredan, jedinica će se izgraditi 20% brže.Vrijeme potrebno za izgradnju jedinica će biti smanjeno na 8 minuta.
NAPOMENA: Isto se odnosi na sve vrste jedinica uključujući specijalne jedinice.

Nadzorni bonus na brzinu izgrađivanja po razini:
Početnik: 10%
Napredan: 20%
Master: 30%

VIII. Druge promjene u vještinama nacija

S ciljem boljeg balansiranja igre i popravljanja nekih nedosljednosti s određivanjem bonusa vještina, smo napravili sljedeće promjene:

Promjene kod vještine ratink:

- Početnik 10% (bilo je 5%)
- Napredan 25% (bilo je 15%)
- Master 40% (bilo je 30%)

Promjene kod vještine konjanik:

- Početnik 10% (bilo je 20%)
- Napredan 25% (bilo je 30%)
- Master 40% (nema promjene)

Promjene kod vještine branitelj:

- Početnik 10% (nema promjene)
- Napredan 20% (bilo je 15%)
- Master 30% (nema promjene)

IX. Promjene kod građevina

Neke građevine će od sada imati druge zahtjeve da bi ih mogli sagraditi. Građevine su sljedeće:

Vojarna će od sada zahtjevati:
Razina 1 Kovačnice (prije razina 2)
Razina 2 Tržnice (prije razina 3)

Crkva će od sada zahtjevati:
Razina 17 Kovačnice (nema promjene)
Razina 20 Vojarne (nema promjene)
Razina 15 Staje (nema promjene)
Razina 25 Nastambe (prije je bila ambulanta razine 5)

X. Promjene u crkvi, ograničenje na broj dozvoljenih dvoraca

S ciljem boljeg i korektnog određivanja broja dvoraca koje igrač može imati u određenom trenutku, mi smo napravili sljedeće promjene:
Razina 1 Crkve – omogućava posjedovanje 2 dvorca (nema promjene)
Razina 2 Crkve – omogućava posjedovanje 4 dvorca (prij 5)
Razina 3 Crkve – omogućava posjedovanje 8 dvorca (prij 10)
Razina 4 Crkve – omogućava posjedovanje 11 dvorca (nema promjene)

XI. Predmeti

Vitezovi stječu predmete u misijama i nagradama od zadataka. Postoji 5 vrsta predmeta zavisno od mjesta postavljanja predmeta: glava, grudi, glavna ruka, sekundarna ruka i potrošni materijal. Svaki od njih može imati između 1-3 bonusa.
Ovdje je popis različitih tipova bonusa koji mogu se mogu iskoristiti u nekom predmetu:
1) Povećava nasumičnoj jedinici tovar
2) Povećava nasumičnoj jedinici bodove zdravlja
3) Smanjuje protivnikovoj nasumičnoj jedinici bodove zdravlja
4) Povećava nasumičnoj jedinici napad protiv svih vrsta jedinica
5) Smanjuje protivnikovoj nasumičnoj jedinici napad na sve vrste jedinica
6) Bonusi koji povećavaju efekt od bonusa vještina nacija
7) Bonusi koji smanjuju efekt od bonusa vještina nacija neprijatelja
8) Bonusi u vezi s vitezovom statistikom;
9) Potrošni materijal i drugo;
Imajte u vidu da što je veća razina prestiža viteza to će bolje stvari on pronalaziti u misijama. Jedini način da se pronađu predmeti je preko misija.

XII. Druge promjene

Ghost dvorci su uklonjeni. Sada klan rangiranje se utvrđuje po novom sistemu koji se zasniva na bodovima stečenim iz građevine dvorac. Zbog poklapanja ciljeva između postignuća i zadataka stari su uklonjeni. Vitezovi ne mogu opremiti ili ukloniti opremu , dok su u misiji, maršu, smrtno ranjeni, nisu naznačeni u nekom dvorcu ili se premještaju između gradova.
Maksimalan broj niza izgradnje je povećan na 2 (prije1), a za vip korisnike 4 (prije 3). Poruke vezane za viteza ćete od sada dobivaju u novoj kategoriji – Vitezovi i dinastije.
Opsadni toranj (specijalna jedinica kod nacije Rusi) od sada zahtijeva pratnju od 5000 populacije kako bi ga poslali u marš.

XIII. Promjene jedinica

1. Promjene pješadije

Kopljanik – promjene:

- Snaga protiv pješadije: 20 (was 10)
- Snaga protiv konjice: 70 (was 50)
- Snaga protiv strijelaca: 40 (was 10)
- Snaga protiv građevina: 10
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 20 (prije 10)
- Život: 60 (prije 50)
- Domet: 2

Kopljanik – potrebne građevine:
Razina 5 Vojarna (prije razina 1)
Razina 3 Kovačnica (prije razina 2)

Mačevalac – promjene:

- Snaga protiv pješadije: 35 (prije 30)
- Snaga protiv konjice: 35 (prije 15)
- Snaga protiv strijelaca: 35 (prije 30)
- Snaga protiv građevina: 10
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 35 (prije 30)
- Život: 100 (prije 50)
- Domet: 1

Mačevalac – potrebne građevine:
Razina 3 Vojarne (prije razina 1)
Razina 3 Kovačnice (prije razina 2)

Ratnik sjekiraš – promjene:

- Snaga protiv pješadije: 70 (prije 40)
- Snaga protiv konjice: 20 (prije 5)
- Snaga protiv strijelaca: 70 (prije 40)
- Snaga protiv građevina: 10

- Snaga protiv opsadnih strojeva: 20 (prije 40)
- Život: 80 (prije 40)
- Domet: 1

Ratnik sjekiraš – potrebne građevine:

Razina 1 Vojarne (nema promjene)

Razina 1 Kovačnice (prije razina 2)

Ratnik s buzdovanom - promjene:

- Snaga protiv pješadije: 20 (prije 35)
- Snaga protiv konjice: 70 (prije 10)
- Snaga protiv strijelaca: 20 (prije 35)
- Snaga protiv građevina: 10
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 70 (prije 35)
- Život: 80 (prije 40)
- Domet: 1

Ratnik s buzdovanom – potrebne građevine:

Razina 3 Vojarne (prije razina 5)

Razina 1 Kovačnice (prije razina 2)

2. **Promjene kod opsadnih strojeva:**

Katapult – promjene:

- Snaga protiv pješadije: 180 (prije 25)
- Snaga protiv konjice: 150 (prije 10)
- Snaga protiv strijelaca: 180 (prije 25)
- Snaga protiv građevina: 100 (prije 110)
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 150 (prije 25)
- Život: 400
- Domet: 5

Katapult – potrebne građevine:

Razina 8 Radionice (prije 10)

Razina 12 Kovačnice (novi zahtjev)

Trebušet - promjene:

- Snaga protiv pješadije: 200 (prije 25)
- Snaga protiv konjice: 200 (prije 10)
- Snaga protiv strijelaca: 200 (prije 25)
- Snaga protiv građevina: 150 (prije 90)
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 200 (prije 25)
- Život: 500
- Domet: 5

Trebušet – potrebne građevine:

Razina 12 Radionice (prije 15)

Razina 14 Kovačnice (novi zahtjev)

3. **Promjene kod konjice:**

Streljačka konjica - promjene**:**

- Snaga protiv pješadije: 120 (prije 100)
- Snaga protiv konjice: 160 (prije 40)
- Snaga protiv strijelaca: 140 (prije 100)
- Snaga protiv građevina: 70
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 120 (prije 100)
- Život: 160 (prije 130)
- Domet: 4

Streljačka konjica – potrebne građevine:

Razina 5 Radionice (prije 10)

Razina 15 Vojarne (nema promjene)

Razina 8 Staje (prije 15 razina Kovačnice)

Laka konjica – promjene:

- Snaga protiv pješadije: 150 (prije 100)
- Snaga protiv konjice: 100 (prije 50)
- Snaga protiv strijelaca: 200 (prije 100)
- Snaga protiv građevina: 0
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 150 (prije 100)
- Život: 300 (prije 200)
- Domet: 1

Laka konjica - potrebne građevine:

Nema promjene

Teška konjica – promjene:

Nema promjene

Teška konjica - potrebne građevine:

Razina 15 Kovačnice (nema promjene)

Razina 12 Staje (prije razina 11)

4. **Promjene kod strijelaca:**

Strijelac kratkog luka – promjene:

- Snaga protiv pješadije: 30 (prije 15)
- Snaga protiv konjice: 10 (prije 5)
- Snaga protiv strijelaca: 30 (prije 15)
- Snaga protiv građevina: 20
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 30 (prije 15)
- Život: 30 (prije 15)
- Domet: 3

Strijelac kratkog luka - potrebne građevine:

Razina 1 Vojarne (nema promjene)

Razina 1 Kovačnice (prije razina 2)

Samostrijelac – promjene:

Nema promjena

Samostrijelac - potrebne građevine:

Razina 8 Kovačnice (prije Kovačnica na razini 10 i radionica na razini 3)

Razina 10 Vojarne (prije razina 5)

Strijelac dugog luka – promjene:

Nema promjena

Strijelac dugog luka - potrebne građevine:

Razina 5 Vojarne (prije razina 1)

Razina 5 Kovačnice (prije razina 2)

5. **Promjene kod specijalnih jedinica:**

Plimić - promjene:

- Snaga protiv pješadije: 500 (prije 30)
- Snaga protiv konjice: 500 (prije 100)
- Snaga protiv strijelaca: 500 (prije 30)
- Snaga protiv građevina: 10
- Snaga protiv opsadnih strojeva: 500 (prije 30)
- Život: 1000 (prije 300)
- Domet: 1

Plemić - potrebne građevine:

Nema promjene