Земите на Завоеването

I. Нова сграда - Замък

Замъкът е развит до ниво 1 по подразбиране и може да се развие до ниво 10;
Развитието на тази сграда ви дава следните бонуси:

Ниво	Кланови точки за 1 час	Повишена продукция на ресурс	По-висока скорост за трениране на единици	Увеличение на придобиването на Престиж на Рицаря
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%

Цената в ресурси за развитието на всяко ниво в свят със скорост X1 е:

Ниво на Замъка	Злато	Желязо	Дърво	Храна	Време
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

Необходимите сгради за развитието на всяко ниво на Замъка:

Ниво на Замъка	Необходими сгради
1	Няма необходими сгради
2	Ковачница 4 ниво, Пазар 4 ниво, Стена 4 ниво
3	Ковачница 8 ниво, Пазар 8 ниво, Стена 6 ниво
4	Ковачница 12 ниво, Пазар 11 ниво, Стена 8 ниво
5	Ковачница 15 ниво, Пазар 14 ниво, Стена 10 ниво
6	Ковачница 16 ниво, Пазар 17 ниво, Стена 12 ниво
7	Ковачница 17 ниво, Пазар 19 ниво, Стена 14 ниво
8	Ковачница 18 ниво, Пазар 21 ниво, Стена 16 ниво
9	Ковачница 19 ниво, Пазар 23 ниво, Стена 18 ниво
10	Ковачница 20 ниво, Пазар 25 ниво, Стена 20 ниво

Друга функция на Замъка е възможността да наемете Рицар на 10-то ниво, в случай, че не сте достигнали максималния брой (4) Рицари, позволен за един акаунт.
С помощта на слайдера можете да определите броя на атаките и подкрепите, които можете да изпратите едновремнно. Опциите ви са от 1 до 30;
Всяко ниво увеличава добива на Храна с 0.5%
Максимално позволеният брой Атаки + Подкрепи се увеличава също така и от предметите на рицаря и бонусите на нацията (20% повече походи от колкото позволява Замъкът на определено ниво за византийците, японците и персите);
Възможност да наемете армия от Замъка, както следва:

Ниво на играча	Цена	Армия
1-6	Двойно ресурси / 25 Жълтици/ 4 звезди	80% до 400 Популация
7-12	Двойно ресурси / 50 Жълтици / 8 звезди	70% до 1000 Популация
13-18	Двойно ресурси / 100 Жълтици / 17 звезди	60% до 2000 Популация
19-36	Двойно ресурси / 200 Жълтици / 35 звезди	50% до 4500 Популация

Големината на Армията се определя от войниците, загубени в битка като ЗАЩИТНИЦИ на град в последните 48 часа (играчът наема същия вид Единици, каквито е изгубил в битката). Когато тази опция е използвна, всички данни се изтриват. Когато Градът е превзет, всички данни изчезват.
Когато е определено ниво на походите в Замъка, то важи за всички градове на играча.
Броят на Атаките и Подкрепите също важи за всички Замъци на играча.
Играчът не може да намали нивото на свой Замък, ако има повече активни походи, отколкото желаното по-ниско ниво на Замъка позволява.

II. Кланово класиране

Клановото класиране ще се определя от построените нива на всички сгради Замък, които са притежание на членовете на клана. За всеки час, през който член на клана има тази сграда, построена на 6-то или по-високо ниво, кланът му ще получава точки. Количеството точки за един час зависи от тази Сграда. Клановите точки ще се добавят на всеки час.

III. Промени в клановете

Клановите лидери вече няма да могат да създават под-кланове. Максималният брой членове в един клан е ограничен с цел да се осигури конкуренция между играчите. Клановите мисии ще бъдат премахнати.

IV. Нов тип поход - Заселване

Този поход ще позволява на играчите на създават нов град на празни координати от картата. Всички сгради в новосъздадения град ще са на ниво 0, освен сградата Замък, която е на ниво 1 по подразбиране. За да заселите вашия град успешно, ще трябва да изпълните следните изисквания:

Брой Замъци	Придружаваща популация	Необходими ресурси
2	1 Благородник + 2000	по 5000 от всеки
3	1 Благородник + 4000	по 10000 от всеки
4	1 Благородник + 6000	по 15000 от всеки
5	1 Благородник + 8000	по 20000 от всеки
6	1 Благородник + 10000	по 25000 от всеки
7	2 Благородници + 12000	по 30000 от всеки
8	2 Благородници + 14000	по 35000 от всеки
9	2 Благородници + 16000	по 40000 от всеки
10	2 Благородници + 18000	по 45000 от всеки
11	2 Благородници + 20000	по 50000 от всеки

ЗАБЕЛЕЖКА: Благородниците и придружаващата популация се губят заедно с ресурсите при заселването

Показаните ресурси са за свят със скорост X1. В световете с по-висока скорост, необходимите количества са следните:

Необходими ресурси за маршове за заселване за съответни те светове и скорости
1x и 2x – Изискваните ресурси от таблицата по-горе
3x и 4x - 2x Изискваните ресурси от таблицата по-горе
5x и 6x - 3x Изискваните ресурси от таблицата по-горе
7x и 8x - 4x Изискваните ресурси от таблицата по-горе
9x и 10x - 5x Изискваните ресурси от таблицата по-горе

Пример:

Ако играете в свят със скорост X5 и искате да установите (заселите) вашия пети град, Вие трябва да изпратите следните количества ресурси заедно с похода:

1 Благородник + 8000 придружаваща популация, както и 60 000 от всеки ресурс (3 x 20 000);
Видът на единиците и количеството им в придружаващата популация трябва да са следните:

Вид на придружаващите единици	Количество
Пиконосци	100
Мечоносци	100
Боец Брадва	100
Боец Боздуган	100
Стрелец Малък лък	200
Стрелец Голям лък	300
Арбалетист	300
Бързоходи	50
Лека Кавалерия	50
Тежка Кавалерия	50
Стрелец Конник	20
Таран	20
ОБЩА ПОПУЛАЦИЯ	2000

Пример:
Ако желаете да установите (заселите) вашия пети град, придружаващата популация ще бъде 8000, което е равно на 4 пъти показаната по-горе популация. Това значи, че трябва да умножите количеството на показаната популация по 4;
За да успеете да установите град, трябва да сте сигурни, че сте избрали свободни координати и че на тях няма град, лагер или препятствия. Освен това Орденът на играча трябва да му позволява да притежава други градове.
Максималната продължителност на Поход Заселване е 1 час, независимо от мотивациите, за използваните скорости.
Походът изисква различно количество ресурси, придружаваща популация и изпратен Благородник.
Заедно, ресурсите, армията и Благородниците изчезват, ако походът е бил успешен (мястото на картата е все още свободно, когато походът го достигне).
Когато градът е заселен, той започва с 3000 Лоялност.
Поход за Заселване не може да бъде изпратен от град с по-малко от 3000 Лоялност.

Ако Лоялността на града падне под 3000 и имате поход за Заселване на път, то той ще се върне моментално, за да защитава града.

V. Ново Ръководство

Ръководството вече ще представя основите на играта още преди играчите да стигнат до игрови свят.

След като ръководството е завършено, играчите ще избират с коя нация да започнат играта, мястото на картата и замъкът им ще бъде позициониран.

VI. Нов Съветник

Има над 260 нови мисии. Те ще Ви помогнат и ще Ви напътстват да развиете акаунта си. Всяко изпълнение на мисия ще ви гарантира награда. Възможните награди са ВИП Абонамент, армия, ресурси, жълтици и т.н. В случай, че сте новак в играта, мисиите ще ви помогнат да се запознаете с играта и да се научите как да я играете.

Можете да намерите мисиите като натиснете върху пергамента, който се намира под портрета на вашия Рицар. Мисиите не са задължителни за изпълнение, но ние силно ви препоръчваме да не ги игнорирате. Ако не сте сигурни как да развиете Вашия град, мисиите ще ви дадат добри предложения по време на играта.

След като получите наградата си от мисия, тя ще се счита за изпълнена. По този начин ще можете винаги да проверите кои мисии сте изпълнили до момента.

VII. Ново умение

Умението Завоевател беше премахнато и заменено от ново – Надзирател. Това умение намалява необходимото време за тренирането на ВСИЧКИ единици. Умението Надзирател е жизнено важно за владетелите, когато се възстановяват от война или когато се приготвят за бъдещи атаки. С новото умение ние целим да направим играта по-динамична и интересна.

Как точно работи умението: например, ако на определен етап от играта, определена единица се тренира за 10 минути и Вие развиете умението Надзирател до ниво Напреднал, тогава тази единица ще се тренира с 20% по-бързо. Времето за трениране на единица ще намалее до 8 минути.

ВАЖНО: Това важи за всички видове единици, включително и за специалните единици.

Бонус при тренирането от умението Надзирател:

Чирак: 10%

Напреднал: 20%

Майстор: 30%

VIII. Други подобрения на уменията на Нациите.

С цел да се балансира играта и да се изчистят някои несъответствия с бонусите, ние направихме следните промени:

Промени по умението Войн:

- Чирак 10% (от 5%)
- Напреднал 25% (от 15%)
- Майстор 40% (от 30%)

Промени по умението Кавалерист:

- Чирак 10% (от 20%)
- Напреднал 25% (от 30%)
- Майстор 40% (Няма промяна)

Промени по умението Защитник:

- Чирак 10% (Няма промяна)
- Напреднал 20% (от 15%)
- Майстор 30% (Няма промяна)

IX. Промени по Сградите

Някои сгради вече ще имат различни изисквания за да бъдат построени. Сградите, които са претърпели подобни промени са:

Казармата вече ще изисква:
Ниво 1 Ковачница (беше Ковачница, ниво 2)
Ниво 2 Пазар (беше Пазар, ниво 3)

Орденът вече ще изисква:
Ниво 17 Ковачница (Няма промяна)
Ниво 20 Казарма (Няма промяна)
Ниво 15 Конюшня (Няма промяна)
Ниво 25 Жилища (беше Лазарет, ниво 5)

X. Промени при ограниченията на броя на замъците

С цел по-добро и по-честно определяне на броя замъци, които може да притежава един играч в определен момент, направихме следните промени:
Ниво 1 Орден – позволява на играча да има 2 замъка (няма промяна)
Ниво 2 Орден – позволява на играча да има 4 замъка (беше 5 замъка)
Ниво 3 Орден – позволява на играча да има 8 замъка (беше 10 замъци)
Ниво 4 Орден – позволява на играча да има 11 замъка (няма промяна)

XI. Предмети

Рицарите придобиват предметите си от мисии и награди. Има 5 вида предмети, в зависимост от мястото, на което се поставят: за глава, нагръдник, силна ръка, слаба ръка и консумативи. Всеки предмет може да има между 1 и 3 бонуса;
Ето списък с различните бонуси, които може да са в един предмет:
1) Увеличаване на товаримостта на случайна единица;
2) Увеличаване на точките живот на случайна единица;
3) Намаляване на точките живот на случайна противникова единица;
4) Увеличаване на Атаката срещу всички единици на случайна ваша единица;
5) Намаляване на Атаката срещу всички единици на случайна противникова единица;
6) Бонуси, които засягат ефекта на Уменията;
7) Бонуси, които намаляват ефекта на противниковите Умения;
8) Бонуси, свързани със статистиките на Рицаря;
9) Консумативи и други;
Освен това, колкото по-голямо е нивото на престиж, толкова по-добри предмети ще бъдат намирани. Имайте предвид, че предмет може да намерите само ако изпълнявате мисиите на Рицаря.

XII. Други промени

Призрачните замъци са премахнати. Сега клановото класиране ще се определя от нова система, която се базира на точките, получени от нивата на сградата Замък.

Поради дублиране в целите на Постиженията и Мисиите, те са обединени в общи Мисии.

Рицарите няма да могат да поставят или премахват предмети от себе си докато са на мисия, поход, ако са смъртно ранени, не са назначени в замък или в трансфер между замъци. Максималният брой на сградите, които могат да се строят в опашка е увеличен на 2 (от 1) и на 4 за ВИП потребителите (от 3)

Съобщенията, отнасящи се до Рицаря ще се получават в нова категория – Рицари и Династия. Обсадната кула (специална единица на Руснаците) сега изисква 5000 придружаваща популация, за да бъде изпратена в походи.

XIII. Промени на единиците с цел балансирането им

1. Промени на пехотните единици

Промени в статистиките на **Пиконосеца**:

- Сила срещу пехота: 20 (беше 10)
- Сила срещу кавалерия: 70 (беше 50)
- Сила срещу стрелци: 40 (беше 10)
- Сила срещу сгради: 10
- Сила срещу обсадни машини: 20 (беше 10)
- Живот: 60 (беше 50)
- Обхват: 2

Необходими сгради за отключване на Пиконосеца:

Ниво 5 Казарма (беше Казарма ниво 1)

Ниво 3 Ковачница (беше Ковачница ниво 2)

Промени в статистиките на **Мечоносеца**:

- Сила срещу пехота: 35 (беше 30)
- Сила срещу кавалерия: 35 (беше 15)
- Сила срещу стрелци: 35 (беше 30)
- Сила срещу сгради: 10
- Сила срещу обсадни машини: 35 (беше 30)
- Живот: 100 (беше 50)
- Обхват: 1

Необходими сгради за отключване на Мечоносеца:

Ниво 3 Казарма (беше Казарма ниво 1)

Ниво 3 Ковачница (беше Ковачница ниво 2)

Промени в статистиките на **Боец Брадва**:

- Сила срещу пехота: 70 (беше 40)
- Сила срещу кавалерия: 20 (беше 5)
- Сила срещу стрелци: 70 (беше 40)
- Сила срещу сгради: 10
- Сила срещу обсадни машини: 20 (беше 40)
- Живот: 80 (беше 40)
- Обхват: 1

Необходими сгради за отключване на Боец Брадва:

Ниво 1 Казарма (Няма промяна)

Ниво 1 Ковачница (беше Ковачница ниво 2)

Промени в статистиките на **Боец Боздуган**:

- Сила срещу пехота: 20 (беше 35)
- Сила срещу кавалерия: 70 (беше 10)
- Сила срещу стрелци: 20 (беше 35)
- Сила срещу сгради: 10
- Сила срещу обсадни машини: 70 (беше 35)
- Живот: 80 (беше 40)
- Обхват: 1

Необходими сгради за отключване на Боец Боздуган:

Ниво 3 Казарма (беше Казарма, ниво 5)

Ниво 1 Ковачница (беше Ковачница, ниво 2)

2. Промени на обсадните машини:

Промени в статистиките на **Катапулта**:

- Сила срещу пехота: 180 (беше 25)
- Сила срещу кавалерия: 150 (беше 10)
- Сила срещу стрелци: 180 (беше 25)
- Сила срещу сгради: 100 (беше 110)
- Сила срещу обсадни машини: 150 (беше 25)
- Живот: 400
- Обхват: 5

Необходими сгради за отключване на Катапулт:

Ниво 8 Работилница (беше Работилница ниво 10)

Ниво 12 Ковачница (ново изискване)

Промени в статистиките на **Трибучета**:

- Сила срещу пехота: 200 (беше 25)
- Сила срещу кавалерия: 200 (беше 10)
- Сила срещу стрелци: 200 (беше 25)
- Сила срещу сгради: 150 (беше 90)
- Сила срещу обсадни машини: 200 (беше 25)
- Живот: 500
- Обхват: 5

Необходими сгради за отключване на Трибучета:

Ниво 12 Работилница (беше Работилница, ниво 15)

Ниво 14 Ковачница (ново изискване)

3. Промени на Кавалерията:

Промени в статистиките на **Стрелец Конник**:

- Сила срещу пехота: 120 (беше 100)
- Сила срещу кавалерия: 160 (беше 40)
- Сила срещу стрелци: 140 (беше 100)
- Сила срещу сгради: 70

- Сила срещу обсадни машини: 120 (беше 100)
- Живот: 160 (беше 130)
- Обхват: 4

Необходими сгради за отключване на Стрелец Конник:

Ниво 5 Работилница (беше Работилница, ниво 10)

Ниво 15 Казарми (няма промяна)

Ниво 8 Конюшня (беше Ковачница, ниво 15)

Промени в статистиките на **Лека кавалерия**:

- Сила срещу пехота: 150 (беше 100)
- Сила срещу кавалерия: 100 (беше 50)
- Сила срещу стрелци: 200 (беше 100)
- Сила срещу сгради: 0
- Сила срещу обсадни машини: 150 (беше 100)
- Живот: 300 (беше 200)
- Обхват: 1

Необходими сгради за отключване на Лека кавалерия:

Няма промени

Промени в статистиките на **Тежка кавалерия**:

Няма промени

Необходими сгради за отключване на Тежка кавалерия:

Ниво 15 Ковачница (няма промяна)

Ниво 13 Конюшня (беше Конюшня, ниво 11)

4. Промени на Стрелковите единици:

Промени в статистиките на **Стрелец Малък лък**:

- Сила срещу пехота: 30 (беше 15)
- Сила срещу кавалерия: 10 (беше 5)
- Сила срещу стрелци: 30 (беше 15)
- Сила срещу сгради: 20
- Сила срещу обсадни машини: 30 (беше 15)
- Живот: 30 (беше 15)
- Обхват: 3

Необходими сгради за отключване на Стрелец Малък лък:

Ниво 1 Казарма (няма промяна)

Ниво 1 Ковачница (беше Ковачница ниво 2)

Промени в статистиките на **Арбалетиста**:

Няма промени

Необходими сгради за отключване на Арбалетиста:

Ниво 8 Ковачница (беше Ковачница ниво 10 и Работилница ниво 3)

Ниво 10 Казарма (беше Казарма, ниво 5)

Промени в статистиките на **Стрелец Голям лък**:

Няма промени

Необходими сгради за отключване на Стрелец Голям лък:

Ниво 5 Казарма (беше Казарма ниво 1)

Ниво 5 Ковачница (беше Ковачница ниво 2)

5. Промени на Специалните единици:

Промени в статистиките на **Благородника**:

- Сила срещу пехота: 500 (беше 30)
- Сила срещу кавалерия: 500 (беше 100)
- Сила срещу стрелци: 500 (беше 30)
- Сила срещу сгради: 10
- Сила срещу обсадни машини: 500 (беше 30)
- Живот: 1000 (беше 300)
- Обхват: 1

Необходими сгради за отключване на Благородник:

Няма промяна