Terres de conquête

I. Nouveau bâtiment — Citadelle

La Citadelle est construite au niveau 1 par défaut et peut être améliorée jusqu'au niveau 10;
Le développement de ce bâtiment offre les bonus suivants:

Niv Citadelle	Points Clan par heure	Augmentation de la production de ressources	Augmentation de la vitesse d'entraînement des unités	Augmentation du gain de prestige du Chevalier
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%

Le prix en ressources pour construire chaque niveau dans un monde à vitesse x1 (Normal) est le suivant:

Niveau Citadelle	Or	Fer	Bois	Nourriture	Temps
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

Les bâtiments nécessaires pour la construction de chaque niveau de la Citadelle sont les suivants:

Niv. Citadelle	Bâtiments nécessaires
1	Aucun bâtiment nécessaire
2	Forge niv.4 ; Marché niv. 4 ; Mur niv.4
3	Forge niv. 8 ; Marché niv. 8 ; Mur niv.6
4	Forge niv. 12 ; Marché niv.12 ; Mur niv.8
5	Forge niv. 15 ; Marché niv.14 ; Mur niv.10
6	Forge niv.16 ; Marché niv.17 ; Mur niv.12
7	Forge niv.17 ; Marché niv.19 ; Mur niv.14
8	Forge niv.18 ; Marché niv.21; Mur niv.16
9	Forge niv.19; Marché niv.23; Mur niv.18
10	Forge niv.20 ; Marché niv.25; Mur niv.20

Une autre fonction de la Citadelle est de vous donner la possibilité de recruter un chevalier de niveau 10 si vous n'avez pas atteint la limite autorisée de chevaliers pour votre compte. (une fonctionnalité attribuée initialement au bâtiment Auberge).
En utilisant le curseur, vous pouvez déterminer le montant des marches d'attaque et de soutien simultanés que vous souhaitez envoyer (une fonctionnalité attribuée initialement au bâtiment Auberge). Les options vont de 1 à 30. Chaque niveau réduit les revenus en nourriture de 0,5%.
Le nombre maximum de Marches d'attaque et de soutien autorisées est également augmenté par les objets des Chevaliers et les bonus des nations de certaines races (+20% de marches supplémentaires que les travailleurs de la Citadelle autorisées pour les Byzantins, les Japonais, les Perses);
La possibilité de récupérer une partie de votre armée vaincue (une fonctionnalité attribuée initialement au bâtiment Auberge) dans la Citadelle, comme suit:

Niv. Joueur	Prix	Armée
1-6	Double ressources / 25 pièces d'or/ 4 étoiles	80% jusqu'à 400 de Population
7-12	Double ressources/ 50 pièces d'or/ 8 étoiles	70% jusqu'à 1000 de Population
13-18	Double ressources/ 100 pièces d'or/ 17 étoiles	60% jusqu'à 2000 de Population
19-36	Double ressources/ 200 pièces d'or/ 35 étoiles	50% jusqu'à 4500 de Population

Le nombre d'armée récupérée est déterminé par l'armée perdue dans une bataille comme défenseur de la Citadelle durant les dernières 48 heures (joueur engage le même type d'unités que celles qu'il a perdu). Lorsque cette option est utilisée, tout l'historique des pertes précédentes est supprimé. Quand une Citadelle est prise par l'adversaire, l'historique des pertes est supprimé également.
Lorsque le niveau des marches de la Citadelle est défini, il s'applique à toutes les Citadelles du joueur.
Le nombre d'attaques et de soutiens s'applique également à tous les Citadelles du joueur.
Un joueur ne peut pas réduire le niveau de sa Citadelle s'il a en cours un nombre supérieur de Marches actives que celles autorisées par le niveau de la Citadelle.

II. Classement de Clan

Le classement de clan est déterminé par les niveaux de construction de toutes les Citadelles de tous les membres du clan. Pour chaque heure dans laquelle un membre du clan est en possession d'un tel bâtiment de niveau 6 ou supérieur, le clan gagne des points. Le montant de points gagnés par heure dépend du niveau de ce bâtiment comme il est indiqué dans le tableau ci-dessus. Les points gagnés par les Citadelles sont ajoutés chaque heure.

III. Changements dans les Clans

Les chefs de clans ne seront plus en mesure de créer des sous-clans. Le nombre maximum de membres d'un même clan a été limité pour assurer plus de concurrence entre les joueurs. Les quêtes de clan ont été supprimées.

IV. Nouveau type de marche — Marche d'Expansion

Cette marche permet aux joueurs de créer un nouveau château sur des coordonnées de la carte vides. Tous les bâtiments du château nouvellement créé seront de niveau 0, à l'exception du bâtiment Citadelle qui sera au niveau 1. Pour créer avec succès un château que vous devez respecter les conditions suivantes:

Château en construction	Armée d'escorte	Ressources nécessaires
2ème château	1 noble + 2000 de population	5000 de chaque
3ème château	1 noble + 4000 de population	10000 de chaque
4ème château	1 noble + 6000 de population	15000 de chaque
5ème château	1 noble + 8000 de population	20000 de chaque
6ème château	1 noble + 10000 de population	25000 de chaque
7ème château	2 nobles + 12000 de population	30000 de chaque
8ème château	2 nobles + 14000 de population	35000 de chaque
9ème château	2 nobles + 16000 de population	40000 de chaque
10ème château	2 nobles + 18000 de population	45000 de chaque
11ème château	2 nobles + 20000 de population	50000 de chaque

NB: Les nobles ainsi que l'armée d'escorte sont perdus lors de la construction du nouveau Château !

Les montants de ressources indiqués sont pour des mondes de vitesse x1 (Normaux). Dans des mondes où la vitesse est plus élevée des montants requis sont les suivantes:

Ressources requises pour une marche d'expansion dans les mondes rapides
Mondes de Vitesses 1x et 2x - Ressources requis en fonction du tableau ci-dessus
Mondes de Vitesses 3x et 4x - 2x de Ressources requis en fonction du tableau ci-dessus
Mondes de Vitesses 5x et 6x - 3x de Ressources requis en fonction du tableau ci-dessus
Mondes de Vitesses 7x et 8x - 4x de Ressources requis en fonction du tableau ci-dessus
Mondes de Vitesses 9x et 10x - 5x de Ressources requis en fonction du tableau ci-dessus

Exemple:

Si vous jouez dans un monde de vitesse x5 et que vous souhaitez construire votre cinquième château vous devez envoyer la quantité de ressources suivante avec la marche:
1 Noble + Armée d'escorte de 8000 de population, ainsi que 60 000 de chaque ressource (3 x 20 000) les types d'unités et les montants de population de l'armée d'escorte doivent être les suivants:

Type d'unités descorte	Nombre
Lancier	100
Infanterie Lourde	100
Sauvage	100
Gardien	100
Archer Bandit	200
Archer Lourd	300
Arbalétrier	300
Eclaireur	50
Cavalerie Légère	50
Cavalerie Lourde	50
Archer Monté	20
Bellier	20
TOTAL DE POPULATION	**2000**

Exemple:
Si vous souhaitez construire votre cinquième Château, la population de l'armée escorte sera 8000, qui est égale à 4 fois les unités affichées ci-dessus. Cela signifie que vous devez multiplier les montants des unités indiqués ci-dessus par 4;
Pour réussir à construire un Château, il est nécessaire que les coordonnées choisies soient libres et il n'y a pas de châteaux, de camps ou des obstacles là.
De plus, l'Ordre du joueur doit lui permettre de disposer d'une Citadelle supplémentaire.
La durée maximum d'une marche d'expansion est de 1 heure, quelle que soit la motivation de vitesse utilisée.

La marche nécessite des montants différents de toutes les ressources, la population de l'armée d'escorte ainsi que l'envoi d'un Noble. Les ressources, l'armée et les nobles disparaissent si la marche d'expansion est réussie. (Les coordonnées sur la carte sont toujours vides quand la marche les atteint).
Lorsqu'un château est créé il a 3000 de loyauté.
Une marche d'expansion ne peut pas être envoyée à partir d 'un Château de moins de 3000 de loyauté.
Si la loyauté d'un château tombe en dessous de 3000 de loyauté lorsqu'une marche d'expansion est en cours, la marche rentre instantanément au château pour le protéger.

V. Nouveau Tutoriel

Le tutoriel va maintenant passer en revue les règles de base du jeu avant de réellement permettre aux joueurs de commencer à jouer.
Suite à la fin du tutoriel les joueurs choisiront une nation pour jouer avec, ainsi que leur position sur carte. C'est alors que leur Château y sera créé.

VI. Nouvelles Quêtes

Plus de 260 nouvelles quêtes ont été introduites. Celles-ci vont vous aider et vous guider sur la bonne voie pour faire évoluer votre compte. Chaque quête vous accordera une récompense à sa fin. Les récompenses possibles sont : abonnement à un compte VIP, armée ou ressources offerts, des pièces d'or, etc.
Dans le cas où vous êtes un joueur débutant, les quêtes vous aideront à vous familiariser avec le jeu et apprendre à jouer.
Vous accéderez aux quêtes en cliquant sur le manuscrit, situé sous le portrait de votre héros.
Les quêtes ne sont pas obligatoires à accomplir, toutefois nous vous recommandons vivement de ne pas les ignorer. Si vous n'êtes pas sûr de savoir comment développer votre Château, les quêtes vous donneront de bonnes consignes tout au long de la partie.
Après avoir remporté une récompense d'une quête, elle est considérée comme terminée. De cette façon, vous pourrez toujours vérifier quelles quêtes vous avez rempli jusqu'à présent.

VII. Nouvelle compétence d'une Nation

La Compétence Conquérant a été retirée et remplacée par une nouvelle – Contremaître. La compétence réduit le temps nécessaire pour la formation de TOUS les types d'unités. La compétence Contremaître est essentielle pour tous les Souverains, d'abord pour la réhabilitation après la guerre et ensuite pour la préparation des futures attaques. Avec la nouvelle compétence nous nous efforçons de rendre le jeu plus dynamique et intéressant.

Principe du bonus: Par exemple, si à un certain stade du jeu, une certaine unité est formée pendant 10 minutes et vous développez votre compétence « Contremaître » en Avancé, alors l'unité sera formée 20% plus rapidement. Le temps nécessaire pour former l'unité sera réduit à 8 minutes.
NB: La même chose s'applique à tous les types d'unités, y compris les unités spéciales.

Contremaître augmente la vitesse d'entraînement par niveau de la compétence comme suit:
Apprenti: 10%
Avancé: 20%
Maître: 30%

VIII. Changements sur d'autres compétences de Nations

Dans le but de mieux équilibrer le jeu et pour pallier certaines incohérences avec la détermination des bonus des compétences, nous y avons apporté les modifications suivantes:

Changements dans la compétence Guerrier:

- Apprenti 10% (au lieu de 5%)
- Avancé 25% (au lieu de 15%)
- Maître 40% (formellement au lieu de 30%)

Changements dans la compétence Chevalier:

- Apprenti 10% (au lieu de 20%)
- Avancé 25% (au lieu de 30%)
- Maître 40% (sans changement)

Changements dans la compétence Défenseur:

- Apprenti 10% (sans changement)
- Avancé 20% (au lieu de 15%)
- Maître 30% (sans changement)

IX. Changements sur les bâtiments

Certains bâtiments auront désormais des exigences de construction différentes. Les bâtiments qui subissent de telles modifications sont les suivantes:

La construction de la Caserne exigera désormais:

Forge Niveau 1 (au lieu de Forge niveau 2)

Marché Niveau 2 (au lieu de Marché niveau 3)

La construction de l'Ordre exigera désormais:

Forge Niveau 17 (sans changement)

Caserne Niveau 20 (sans changement)

Ecurie Niveau 15 (sans changement)

Habitations Niveau 25 (Précédemment Infirmerie niveau 5)

X. Changements dans les limitations Ordre/Citadelle

Dans le but d'une meilleure et plus juste détermination du montant de Citadelles qu'un joueur peut posséder aux différents stades du jeu, nous avons apporté les modifications suivantes:

Ordre de Niveau 1 – permet au joueur de posséder 2 Citadelles (sans changement)

Ordre de Niveau 2 – permet au joueur de posséder 4 Citadelles (au lieu de 5 Citadelles)

Ordre de Niveau 3 – permet au joueur de posséder 8 Citadelles (au lieu de 10 Citadelles)

Ordre de Niveau 4 – permet au joueur de posséder 11 Citadelles (sans changement)

XI. Objets

Les Chevaliers obtiennent des objets à partir des missions et des récompenses de quêtes. Il y a 5 types d'objets en fonction de l'emplacement sur lequel ils peuvent être équipés: tête, poitrine, bras, bras droits et consommables.

Voici une liste des types de bonus différents qui peuvent être incorporées dans un même objet:

1) Augmentation de la cargaison d'unités
2) Augmentation des points de vie d'une Unité aléatoire
3) Diminution des points de vie d'une Unité aléatoire de l'adversaire
4) Augmentation de l'attaque d'une Unité aléatoire contre tous les types d'unités
5) Diminution des points d'attaque d'une Unité aléatoire de l'adversaire contre tous les types d'unités
6) Bonus rajouté à l'effet de compétences des nations;
7) Diminution du bonus de l'effet des compétences des nations ennemies;
8) Bonus associés aux statistiques de chevalier;

9) Consommables et autres;

Par ailleurs, le plus élevé sera le prestige du chevalier, il trouvera des meilleurs objets. Veuillez noter que la seule façon pour trouver des objets, c'est en effectuant des missions.

XII. Autres Changements

Les Châteaux fantômes ont été retirés. Désormais, le classement du clan sera déterminé par un nouveau système basé sur les points gagnés par rapport aux niveaux de construction des Citadelles.
En raison des duplications entre les missions et quêtes certaines ont été retirées.
Les Chevaliers ne pourront pas équiper ou enlever des objets en étant en mission, dans une marche, mortellement blessé, non attribués à un Château et en faisant un transfert entre des villes.
Le nombre maximum de constructions dans la file d'attente a été augmenté à 2 (contre 1) et 4 pour les utilisateurs VIP (au lieu de 3)
Les messages liés aux Chevaliers seront reçus dans une nouvelle catégorie - Chevaliers et Dynastie
Les tours de siège (unités spéciales de la nation russe) exigeront désormais, 5000 de population de l'armée d'escorte, afin de pouvoir être envoyées dans des marches.

XIII. Changements dans les stats des unités

1. Changements sur les unités d'infanterie

Changements des statistiques des Lanciers:

- Force contre infanterie: 20 (au lieu de 10)
- Force contre cavalerie: 70 (au lieu de 50)
- Force contre archers: 40 (au lieu de 10)
- Force contre bâtiments: 10
- Force contre machines de siège: 20 (au lieu de 10)
- Vie: 60 (au lieu de 50)
- Portée: 2
-

Entraînement Lanciers bâtiments nécessaires:

Caserne Niveau 5 (formellement Caserne niveau 1)

Forge Niveau 3 (formellement Forge niveau 2)

Changements des statistiques de l'Infanterie Lourde:

- Force contre infanterie: 35 (au lieu de 30)
- Force contre cavalerie : 35 (au lieu de 15)
- Force contre archers: 35 (au lieu de 30)
- Force contre bâtiments: 10
- Force contre machines de siège: 35 (au lieu de 30)
- Vie: 100 (au lieu de 50)
- Portée: 1

Entraînement Infanterie Lourde bâtiments nécessaires:

Niveau 3 Caserne (formellement Caserne niveau 1)

Niveau 3 Forge (formellement Forge niveau 2)

Changements des statistiques des Sauvages :

- Force contre infanterie: 70 (au lieu de 40)
- Force contre cavalerie: 20 (au lieu de 5)
- Force contre archers: 70 (au lieu de 40)
- Force contre bâtiments: 10
- Force contre machines de siège: 20 (au lieu de 40)
- Vie: 80 (au lieu de 40)
- Portée: 1

Entraînement Sauvages bâtiments nécessaires:
Niveau 1 Caserne (sans changement)
Niveau 1 Forge (formellement Forge niveau 2)

Changements des statistiques des Gardiens:

- Force contre infanterie: 20 (au lieu de 35)
- Force contre cavalerie: 70 (au lieu de 10)
- Force contre archers: 20 (au lieu de 35)
- Force contre bâtiments: 10
- Force contre machines de siège: 70 (au lieu de 35)
- Vie: 80 (au lieu de 40)
- Portée: 1

Entraînement Gardiens bâtiments nécessaires:
Niveau 3 Caserne (au lieu de Caserne niveau 5)
Niveau 1 Forge (au lieu de Forge niveau 2)

2. Changements des statistiques des Machines de siège:

Changements des statistiques du Catapulte:

- Force contre infanterie: 180 (au lieu de 25)
- Force contre cavalerie: 150 (au lieu de 10)
- Force contre archers: 180 (au lieu de 25)
- Force contre bâtiments: 100 (au lieu de 110)
- Force contre machines de siège: 150 (au lieu de 25)
- Vie: 400
- Portée: 5

Construction Catapultes bâtiments nécessaires:
Niveau 8 Atelier (formellement Atelier niveau 10)
Niveau 12 Forge (nouvelle exigence)

Changements des statistiques du Trébuchet:

- Force contre infanterie: 200 (au lieu de 25)
- Force contre cavalerie: 200 (au lieu de 10)
- Force contre archers: 200 (au lieu de 25)
- Force contre bâtiments: 150 (au lieu de 90)
- Force contre machines de siège: 200 (au lieu de 25)
- Vie: 500

- Portée: 5

Construction Trébuchets bâtiments nécessaires:
Niveau 12 Atelier (au lieu de Atelier niveau 15)
Niveau 14 Forge (nouvelle exigence)

3. Changements des statistiques des unités de Cavalerie:

Changements des statistiques des Archers Monté:

- Force contre infanterie: 120 (au lieu de 100)
- Force contre cavalerie: 160 (au lieu de 40)
- Force contre archers: 140 (au lieu de 100)
- Force contre bâtiments: 70
- Force contre machines de siège: 120 (au lieu de 100)
- Vie: 160 (formellement 130)
- Portée: 4

Entraînement des Archers Montés bâtiments nécessaires:
Niveau 5 Atelier (au lieu de Atelier niveau 10)
Niveau 15 Caserne (sans changement)
Niveau 8 Ecurie (au lieu de Forge niveau 15)

Changements des statistiques de la Cavalerie Légère:

- Force contre infanterie: 150 (au lieu de 100)
- Force contre cavalerie: 100 (au lieu de 50)
- Force contre archers: 200 (au lieu de 100)
- Force contre bâtiments: 0
- Force contre machines de siège: 150 (au lieu de 100)
- Vie: 300 (au lieu de 200)
- Portée: 1

Entraînement de la Cavalerie Légère bâtiments nécessaires:
Sans changements

Changements des statistiques de la Cavalerie Lourde:
Sans changements

Entraînement de la Cavalerie Lourde bâtiments nécessaires:
Niveau 15 Forge (sans changement)
Niveau 12 Ecurie (au lieu de Ecurie niveau 11)

4. Changements des statistiques des unités d'archerie:

Changements des statistiques des Archers Bandits:

- Force contre infanterie: 30 (au lieu de 15)
- Force contre cavalerie: 10 (au lieu de 5)
- Force contre archers: 30 (au lieu de 15)
- Force contre bâtiments: 20

- Force contre machines de siège: 30 (au lieu de 15)
- Vie: 30 (au lieu de 15)
- Portée: 3

Entraînement des Archers Bandits bâtiments nécessaires:
Niveau 1 Caserne (sans changement)
Niveau 1 Forge (au lieu de Forge niveau 2)

Changements des statistiques des Arbalétriers:
Sans changements
Entraînement des Arbalétriers bâtiments nécessaires:
Niveau 8 Forge (au lieu de Forge niveau 10 et Atelier niveau 3)
Niveau 10 Caserne (au lieu de Caserne niveau 5)

Changements des statistiques des Archers Arcs Longs:
Sans changements
Entraînement des Archers Arcs Longs bâtiments nécessaires:
Niveau 5 Caserne (au lieu de Caserne niveau 1)
Niveau 5 Forge (au lieu de Forge niveau 2)

5. Changements des statistiques des unités spéciales:

Changements des statistiques des Nobles:
- Force contre infanterie: 500 (au lieu de 30)
- Force contre cavalerie: 500 (au lieu de 100)
- Force contre archers: 500 (au lieu de 30)
- Force contre bâtiments: 10
- Force contre machines de siège: 500 (au lieu de 30)
- Vie: 1000 (au lieu de 300)
- Portée: 1

Entraînement des Nobles bâtiments nécessaires:
Sans changements