Podmaněnů země

1. Nová budova — Hrad

Hrad je založen na úrovni 1 automaticky a může být vylepšen na úroveň 10. Zdokonalování budovy přináší následující bonusy:

Hrad úroveň	Body klanu za hodinu	Produkce surovin vzroste o:	Rychlost tréninku jednotek vzroste o:	Rytíř získává na popularitě více o:
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%

Cena za výstavbu každé úrovně rychlosti světa x1 (normální) v surovinách je:

Hrad úroveň	Zlato	Železo	Dřevo	Jídlo	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 pro výstavbu každé úrovně hradu jsou následující:

Úroveň hradu	Požadované budovy
1	Žádné požadované budovy
2	Kovárna 4 úroveň, Tržiště 4 úroveň, Zeď 4. úroveň
3	Kovárna 8. úroveň, Tržiště 8. úroveň Zeď 6. úroveň
4	Kovárna 12. úroveň, Tržiště 11. úroveň, Zeď 8. úroveň
5	Kovárna 15. úroveň, Tržiště 14. úroveň, Zeď 10. úroveň
6	Kovárna 16. úroveň, tržiště 17. úroveň, Zeď 12. úroveň
7	Kovárna 17. úroveň, Tržiště 19. úroveň, zeď 14. úroveň
8	Kovárna 18. úroveň, Tržiště 21. úroveň, Zeď 16. úroveň
9	Kovárna 19. úroveň, Tržiště 23. úroveň, Zeď 18. úroveň
10	Kovárna 20. úroveň, Tržiště 25. úroveň, Zeď 20. úroveň

Další funkcí zámku je možnost najmout si rytíře úrovně 10 v případě, že jsi ještě nedosáhl maximálního množství rytířů. (vystavěná putyka).
Použitím posuvníku můžeš určit množství současných útoků a podporu pochodů, které chceš vyslat. Možnosti jsou od 1 do 30. Každá úroveň snižuje zisk jídla o 0,5%.
Maximální počet povolených útoků a podpor pochodů je také zvyšováno položkami rytíře a národními bonusy z některých kategorií (o 20% více pochodů dělníků je povoleno Byzantcům, Japoncům, Peršanům).
Příležitost najmout některé z tvých zničených armád z hradu, je následující:

Úroveň hráče	Cena	Armáda
1-6	Dvakrát suroviny / 25 mincí/ 4 hvězdy	O 80% více do 400 Populace
7-12	Dvakrát suroviny/ 50 mincí/ 8 hvězdy	O 70% více do 1000 populace
13-18	Dvakrát suroviny/ 100 mincí/ 17 hvězdy	O 60% více do 2000 populace
19-36	Dvakrát suroviny/ 200 mincí/ 35 hvězdy	O 50% více do 4500 populace

Číslo armády je určeno tím, kolik armády je ztraceno v bitvě jako obránců hradu v minulých 48 hodinách (hráč najme ten samý typ jednotky jako ztratil). Když je vybrána tato možnost, všechny ztráty jsou vynulovány. Když je hráč obsazen, ztráty jsou anulovány.
Když jsou z hradu vyslány pochody, promítne se to do všech hradů hráče.
Počet útoků a podpor se také promítne do všech hradů hráče
Hráč nemůže snížit úroveň svého hradu, jestliže má více aktivních pochodů než nejnižší úroveň hradu dovoluje.

II. Hodnocení klanu

Hodnocení klanu je určováno dosaženými úrovněmi všech hradních budov, které členové klanu vedou. Každou hodinu, kdy člen klanu dokončil stavbu budovy na úroveň 6 nebo vyšší, získává klan body. Počet bodů za hodinu závisí na úrovni této budovy, jak je psáno v bodu X tohoto dokumentu. Stabilní body z hradů jsou vkládány každou hodinu.

III. Změny klanu

Vedoucí klanu už nemůžou vytvářet další pod-klany. Maximální počet členů klanu v jednotlivém klanu byl stanoven tak, aby zachoval hráčskou soutěž. Úkoly klanu jsou odstraněny.

IV. Nový typ pochodu — zabydlovací pochod

Tento pochod dovoluje hráči vytvořit nové město na prázdném místě mapy. Všechny budovy v nově vytvořeném městě mají úroveň 0, kromě stavby hradu, která začíná na úrovni 1. K úspěšnému založení města musíš počítat s následujícími požadavky:

Město, které bude založeno	Dodaná populace	Požadované suroviny
2	1 šlechtic + 2000 populace	5000 všeho
3	1 šlechtic + 4000 populace	10000 všeho
4	1 šlechtic + 6000 populace	15000 všeho
5	1 šlechtic + 8000 populace	20000 všeho
6	1 šlechtic + 10000 populace	25000 všeho
7	2 šlechtici + 12000 populace	30000 všeho
8	2 šlechtici + 14000 populace	35000 všeho
9	2 šlechtici + 16000 populace	40000 všeho
10	2 šlechtici + 18000 populace	45000 všeho
11	2 šlechtici + 20000 populace	50000 všeho

Zaznamenej: Šlechtic a dodávané populace se ztratí při konstrukci nového města

Ukazované množství surovin jsou pro x1 (normální) rychlost světa. Ve světech, kde je rychlost vyšší, požadované množství je následující:

Požadované suroviny pro zabydlovací pochod v rychlosti světa
1x a 2x rychlost světa – Požadované suroviny jsou jako v tabulce nahoře
3x a 4x rychlost světa - 2x Požadovaných surovin než v tabulce nahoře
5x a 6x rychlost světa - 3x Požadovaných surovin než v tabulce nahoře
7x a 8x rychlost světa - 4x Požadovaných surovin než v tabulce nahoře
9x a 10x rychlost světa - 5x Požadovaných surovin než v tabulce nahoře

Příklad:
Jestliže hraješ ve světě s 5x rychlostí světa a chceš postavit svoje páté město, musíš poslat následující množství surovin spolu s pochodem:

1 šlechtic + 8000 dopravené populace, stejně jako 60 000 od každé suroviny typu (3 x 20 000) jednotky a množství dopravené populace musí být následující:

Typ dopravené populace	Množství
kopáč	100
Šermíř	100
Bojovník se sekerou	100
Bojovník s palicí	100
Střelci na krátkou vzdálenost	200
Střelci na dlouhou vzdálenost	300
Střelci se samostřílem	300
Pěšáci	50
Lehká jízda	50
Těžká jízda	50
Jízda střelců	20
Beranidlo	20
TOTÁLNÍ POPULACE	**2000**

Příklad:
Jestli chceš založit svůj pátý hrad, dodávané populace bude 8000, což je rovno 4x jednotky ukazované výše. To znamená, že musíš navýšit množství jednotek ukázané nahoře 4x, abys úspěšně založil hrad, je požadováno, aby vybrané souřadnice byly volné a nebyla tam města, tábory nebo překážky.
Navíc, hráč musí mít povoleno vlastnit další hrady.
Maximální trvání zabydlovacího pochodu je 1 hodina bez ohledu na to, které rychlostní motivace byly použity.
Pochod požaduje různá množství všech surovin, dopravované populace a poslané šlechty.
Tyto suroviny, armáda a šlechtic zmizí, když je zabydlovací pochod úspěšný (místo na mapě je pořád prázdné, když tam pochod přijde).
Pokud je vytvořeno město, začíná s loajalitou 3000.
Zabydlovací pochod nemůže být poslán z města s loajalitou menší než 3000.

Jestliže loajalita města klesne pod 3000 a už jsi zabydlovací pochod vyslal, pochod se vrací, aby město chránil.

V. Nový návod

Návod bude teď ukazovat základy hry předtím, než bude hráči dovoleno začít hrát v herním světě. Po tom, co je návod dokončen, hráč si vybere národ, se kterým bude hrát, pozici na mapě a jeho hrad bude umístěn na globální herní mapě.

VI. Nový vyhledávač

Je tam více než 260 nových vyhledávání. Pomohou ti a provedou tě cestou zdokonalování tvého účtu. Každé vyhledávání poskytne odměnu po dokončení. Možné odměny jsou VIP účet, armáda, zdroje, mince, věci, atd.
Jestli jsi nováček, vyhledávání ti pomůže seznámit se s hrou a naučit se jak hrát. Můžeš najít vyhledávač kliknutím na pergamen, který je umístěný pod obrázkem tvého hrdiny.

Dokončit vyhledávání není povinné, ale my budeme vědět, že jsi ho neignoroval. Jestliže si nejsi jistý, jak rozvíjet tvůj hrad, vyhledávač ti dá dobré typy na celou hru.
Po obdržení odměny z vyhledávače, je považován za dokončený. Touto cestou můžeš vždycky zkontrolovat, které vyhledávače už máš hotové.

VII. Nové národní dovednosti

Schopnost Dobyvatel byla odstraněna a zaměněna za novou – Dozorce. Tato schopnost sníží čas potřebný k tréninku všech typů jednotek. Schopnost dozorce je nezbytná pro všechny vůdce, když se vrací z války a pak se připravuje pro budoucí útoky. S touto novou schopností usilujeme o více dynamickou hru a zajímavější.
Jak bonus nyní pracuje: Pro příklad, jestliže jsi na výchozím místě hry, výchozí jednotka je trénovány za 10 minut a můžeš rozvinout schopnost Dozorce na pokročilou, pak budou jednotky trénovány o 20% rychleji. Čas potřebný k tréninku jednotek bude tak snížen na 8 minut. **Zaznamenej: To stejné platí pro všechny jednotky, dokonce i pro speciální jednotky.**

Dozorce: rychlostní bonus pro trénink za úroveň schopnosti:
základní: 10%
pokročilá: 20%
mistrovská: 30%

VIII. Další změny v národních schopnostech

S cílem lepšího vyvážení hry, jsme provedli následující změny:
Změny bojových schopností:

- základní 10% (byla 5%)
- pokročilá 25% (byla 15%)
- mistrovská (byla 30%)

Jezdecké schopnosti se změnily:

- základní 10% (byla 20%)
- pokročilá 25% (byla 30%)
- mistrovská 40% (beze změny)

Obranné schopnosti se změnily:

- základní 10% (beze změny)
- pokročilá 20% (byla 15%)
- mistrovská 30% (beze změny)

IX. Změny budov

Některé budovy budou mít teď jiné požadavky na to, aby byly zkonstruovány. Budovy, které podstoupily změny, jsou:

Baráky nyní požadují:
Úroveň 1 kovárny (bylo kovárnu na úrovni 2)
Tržiště na úrovni 2 (bylo tržiště na úrovni 3)

Řád nyní požaduje:
Kovárnu úrovně 17 (beze změny)

Baráky úrovně 20 (beze změny)
Stáje úrovně 15 (beze změny)
Obydlí úrovně 25 (byla ošetřovna úrovně 5)

X. Změny v limitaci řádu hradu

S cílem lépe a víc fér určit množství hradů, které hráč může vlastnit v jeden okamžik, jsme provedli následující změny:
Řád úrovně 1 – dovoluje hráči vést 2 hrady (beze změny)
Řád úrovně 2 – dovoluje hráči vést 4 hrady (bylo 5 hradů)
Řád úrovně 3 – dovoluje hráči vést 8 hradů (bylo 10 hradů)
Řád úrovně 4 – dovoluje hráči vést 11 hradů (beze změny)

XI. Položky

Rytíři získávají položky na misích a v cenách z odpovědníku. Máme pět typů položek, které závisí, na které místě se objeví: hlava, hruď, hlavní ruka, druhá ruka a spotřební. každá položka může mít mezi 1 a 3 bonusy.
Zde je list odlišných typů bonusů, které byly vloženy do jedné položky:
1) zvýšit náhodné jednotce nosnost
2) zvýšit náhodné jednotce body zdraví
3) snížit protivníkově náhodné jednotce body zdraví
4) zvýšit náhodné jednotce útok proti typu jednotky
5) snížit protivníkově náhodné jednotce útok proti všem typům jednotek
6) bonusy vložené k zefektivnění národních dovedností
7) bonusy snižující efekty nepřátelských národních dovedností
8) bonusy spojené s rytířovými stavy
9) Spotřební a další
Navíc, vyšší úroveň prestiže rytíře znamená nacházet lepší položky. Prosím zapamatuj si, že jediná cesta jak najít položku, je přes misi.

XII. Další změny

Hrady duchů byly přemístěny. Nyní je hodnocení klanu vybráno novým systémem, který je založen na bodech získaných z úrovně budov hradu.
Vzhledem ke zdvojování cílů byly odstraněny.
Rytíři nemůžou ovládat nebo přemisťovat položky, zatímco jsou na misi, pochodu, smrtelně zranění, nedosáhli hradu a pendlují mezi městy.
Maximální počet budov v řadě budov byl zvýšen na 2 (z jedné) a 4 pro VIP (ze tří).
Obléhací věže (Ruská národní speciální jednotka) nyní obdrží 5000 dopravené populace k poslání na pochod.

XIII. Změny vyrovnávajících jednotky

1. Změny v jednotkách pěšáků:

Statistiky **kopáčů** se změnily:

- síla proti (pěšákům): 20 (byla 10)
- síla proti jezdectvu: 70 (byla 50)
- síla proti střelcům: 40 (byla 10)
- síla proti budovám: 10
- síla proti obléhacím strojům: 20 (byla 10)

- životnost: 60 (byla 50)
- dosah: 2

Kopiníci odemykají budovy požadované:
Úroveň 5 baráků (byly baráky úrovně 1)
Úroveň 3 kovárny (byla kovárna úrovně 2)

Statistiky **šermířů** se změnily:
- síla proti pěšákům: 35 (byla 30)
- síla proti jezdectvu: 35 (byla 15)
- síla proti střelcům: 35 (byla 30)
- síla proti budovám: 10
- síla proti obléhacím strojům: 35 (byla 30)
- životnost: 100 (byla 50)
- dosah: 1

Šermíř odemyká požadavky na budovy:
Baráky úrovně 3 (byly baráky úrovně 1)
Kovárnu úrovně 3 (byla kovárna úrovně 2)

Statistiky **bojovníků se sekerou** se změnily:
- síla proti pěšákům: 70 (byla 40)
- síla proti jezdectvu: 20 (byla 5)
- síla proti střelcům: 70 (byla 40)
- síla proti budovám: 10
- síla proti obléhacím strojům: 20 (byla 40)
- životnost: 80 (byla 40)
- dosah: 1

Bojovníci se sekerou odemykají požadavky na budovy:
Baráky úrovně 1 (beze změny)
Kovárnu úrovně 1 (byla kovárna úrovně 2)

Statistika **bojovníků s palicí** se změnila:
- síla proti pěšákům: 20 (byla 35)
- síla proti jezdectvu: 70 (byla 10)
- síla proti střelcům: 20 (byla 35)
- síla proti budovám: 10
- síla proti obléhacím strojům: 70 (byla 35)
- životnost: 80 (byla 40)
- dosah: 1

Bojovník se sekerou odemyká požadavky na budovy:
Baráky úrovně 3 (byla baráky úrovně 5)
Kovárnu úrovně 1 (bylo kovárna úrovně 2)

2. Změny v obléhacích jednotkách:

Statistiky **katapultů** se změnily:
- síla proti pěšákům: 180 (byla 25)
- síla proti jezdectvu: 150 (byla 10)
- síla proti střelcům: 180 (byla 25)

- síla proti budovám: 100 (byla 110)
- síla proti obléhacím strojům: 150 (byla 25)
- životnost: 400
- dosah: 5

Katapult odemyká požadavky na budovy:
Dílna úrovně 8 (byla dílna úrovně 10)
Kovárna úrovně 12 (nový požadavek)

Statistiky **katapultovacích strojů** se změnily:
- síla proti pěšákům: 200 (byla 25)
- síla proti jezdectvu: 200 (byla 10)
- síla proti střelcům: 200 (byla 25)
- síla proti budovám: 150 (byla 90)
- síla proti obléhacím strojům: 200 (byla 25)
- životnost: 500
- dosah: 5

Katapultovací stroje odemykají požadavky na budovy:
Dílny úrovně 12 (byla dílna úrovně 15)
Kovárna úrovně 14 (nový požadavek)

3. Změny v jezdectvu

Statistiky **jízdy střelců** se změnily:
- síla proti pěšákům: 120 (byla 100)
- síla proti jezdectvu: 160 (byla 40)
- síla proti střelcům: 140 (byla 100)
- síla proti budovám: 70
- síla proti obléhacím strojům: 120 (byla 100)
- životnost: 160 (byla 130)
- dosah: 4

Jízda střelcům odemyká požadavky na budovy:
Dílna úrovně 5 (byla dílna úrovně 10)
Baráky úrovně 15 (beze změny)
Stáje úrovně 8 (byla kovárna úrovně 15)

Statistiky **lehké jízdy** se změnily:
- síla proti pěšákům: 150 (byla 100)
- síla proti jezdectvu: 100 (byla 50)
- síla proti střelcům: 200 (byla 100)
- síla proti budovám: 0
- síla proti obléhacím strojům: 150 (byla 100)
- životnost: 300 (byla 200)
- dosah: 1

Lehká jízda odemyká požadavky na budovy:
beze změn

Statistiky **těžké jízdy** se změnily:

beze změny
Těžká jízda odemyká požadavky na budovy:
Kovárna úrovně 15 (beze změny)
Stáje úrovně 12 (byly stáje úrovně 11)

4. **Změny v jednotkách střelců:**

Statistiky střelců s krátkými luky se změnily:

- síla proti pěšákům: 30 (byla 15)
- síla proti jezdectvu: 10 (byla 5)
- síla proti střelcům: 30 (byla 15)
- síla proti budovám: 20
- síla proti obléhacím strojům: 30 (byla 15)
- životnost: 30 (byla 15)
- dosah: 3

Střelci s krátkými luky odemykají požadavky na budovy:
baráky úrovně 1 (beze změny)
kovárna úrovně 1 (byla kovárna úrovně 2)

Statistiky **Kušníků** se změnily:
beze změny
Kušníci odemykají požadavky na budovy:
Kovárna úrovně 8 (byla kovárna úrovně 10 a dílna úrovně 3)
Baráky úrovně 10 (byly baráky úrovně 5)

Statistiky **střelců s dlouhými luky** se změnily:
beze změny
Střelci s dlouhými luky odemykají požadavky na budovy:
Baráky úrovně 5 (byly baráky úrovně 1)
Kovárna úrovně 5 (byla kovárna úrovně 2)

5. **Změny ve speciálních jednotkách:**

Statistiky **šlechticů** se změnily:

- síla proti pěšákům: 500 (byla 30)
- síla proti jezdectvu: 500 (byla 100)
- síla proti střelcům: 500 (byla 30)
- síla proti budovám: 10
- síla proti obléhacím strojům: 500 (byla 30)
- životnost: 100 (byla 300)
- dosah: 1

Šlechticové odemykají požadavky na budovy:
beze změny