Eroberung neuer Länder

I. Neues Gebäude — Festung

Die Festung ist standardmäßig auf Level 1 errichtet und kann bis auf Level 10 ausgebaut werden; Der Ausbau dieses Gebäudes verleiht folgende Boni:

Festungs lvl	Bündnispunkte pro Stunde	Erhöhung der Ressourcenproduktion	Beschleunigung der Ausbildungszeit von Einheiten	Erhöhung der Prestigegewinnung von Rittern
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%

Die Ressourcenkosten, um ein bestimmtes Level der Festung, in einer Welt mit der Geschwindigkeit x1 (normal), bauen zu können sind wie folgt:

Festungs lvl	Gold	Eisen	Holz	Nahrung	Zeit
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

Die benötigten Gebäude, um ein bestimmtes Level der Festung ausbauen zu können sind wie folgt:

Festungs lvl	Benötigte Gebäude
1	Kein Gebäude erforderlich
2	Schmiede (Level 4), Markt (Level 4), Burgmauer (Level 4)
3	Schmiede (Level 8), Markt (Level 8), Burgmauer (Level 6)
4	Schmiede (Level 12), Markt (Level 11), Burgmauer (Level 8)
5	Schmiede (Level 15), Markt (Level 14), Burgmauer (Level 10)
6	Schmiede (Level 16), Markt (Level 17), Burgmauer (Level 12)
7	Schmiede (Level 17), Markt (Level 19), Burgmauer (Level 14)
8	Schmiede (Level 18), Markt (Level 21), Burgmauer (Level 16)
9	Schmiede (Level 19), Markt (Level 23), Burgmauer (Level 18)
10	Schmiede (Level 20), Markt (Level 25), Burgmauer (Level 20)

Eine andere Funktion der Festung ist die Möglichkeit, einen Ritter Level 10 anheuern zu können, sofern die maximale Anzahl von Rittern für den Account noch nicht erreicht wurde. (dies war vorher eine Funktion der Taverne).
Mit der Verwendung des Schiebereglers kann die maximale Anzahl gleichzeitiger Angriffs –und Verstärkungsfeldzüge, welche versendet werden können, bestimmt werden. (dies war vorher eine Funktion der Taverne). Die Auswahlmöglichkeit beträgt hierbei 1 bis 30. Jedes Level reduziert außerdem den Nahrungsverbrauch um 0.5%.
Die maximale Anzahl von Angriffs -und Verstärkungsfeldzügen kann zudem mit Gegenständen des Ritters, sowie durch Boni einiger Völker erhöht werden (+ 20% mehr Feldzüge für Byzantiner, Japaner, Perser);
Die Möglichkeit einen Teil der besiegten Armee über die Festung anheuern zu können (dies war vorher eine Funktion der Taverne).ist wie folgt:

Spielerlevel	Kosten	Armee
1-6	Ressourcen x2/ 25 Goldmünzen/ 4 Taler	80% bis zu 400 Bevölkerung
7-12	Ressourcen x2/ 50 Goldmünzen/ 8 Taler	70% bis zu 1000 Bevölkerung
13-18	Ressourcen x2/ 100 Goldmünzen/ 17 Taler	60% bis zu 2000 Bevölkerung
19-36	Ressourcen x2/ 200 Goldmünzen/ 35 Taler	50% bis zu 4500 Bevölkerung

Die Anzahl der Armee hängt von der Anzahl der Armee ab, die man als Verteidiger einer Burg, in den letzten 48 Stunden verloren hat (man heuert die gleiche Art von Einheiten an, die man verloren hat). Nutzt man diese Option, so werden alle Verlustinformationen gelöscht. Wurde eine Burg übernommen, so werden die Verlustinformationen ebenfalls gelöscht.
Wird in der Festung das Level der gleichzeitigen Feldzüge eingestellt, so wird es für alle Burgen des Spielers übernommen.
Die Anzahl der Angriffe und Verstärkungen gilt ebenfalls für alle Burgen des Spielers.
Spieler können das Level der Festung nicht reduzieren, wenn noch aktive Feldzüge unterwegs sind und durch die Reduzierung das Limit (aktiver Feldzüge) überschritten werden sollte.

II. Bündnisrangliste

Die Bündnisrangliste wird bestimmt durch die ausgebauten Festungen aller Mitglieder eines Bündnisses. Für jede Stunde, in der ein Bündnismitglied ein solches Gebäude auf Level 6, oder höher ausgebaut hat, erhält das Bündnis Punkte. Die Anzahl der Punkte pro Stunde hängt, wie bereits oben erwähnt, vom Level des Gebäudes (Festung) ab. Die Punkte von Festungen werden dem Bündnis jede Stunde hinzugefügt.

III. Bündnisänderungen

Bündnisanführer sind nicht länger in der Lage, Tochterbündnisse zu erstellen. Die maximale Anzahl von Mitgliedern eines einzelnen Bündnisses wurde limitiert, um den Konkurrenzkampf von Spielern zu gewährleisten. Bündnismissionen wurden entfernt.

IV. Neue Feldzugsart — Besiedelung

Dieser Feldzug erlaubt es Spielern eine neue Burg, auf einer leeren Koordinate der Karte gründen zu können. Alle Gebäude, in der neu gegründeten Burg, befinden sich auf Level 0, mit Ausnahme der Festung, welche auf Level 1 erstellt wird. Um eine Burg erfolgreich besiedeln zu können, müssen folgende Anforderungen erfüllt werden:

Zu gründende Burg	Begleitende Bevölkerung	Benötigte Ressourcen
2te Burg	1 Adliger + 2000 Bevölkerung	5000 von jeder Ressource
3te Burg	1 Adliger + 4000 Bevölkerung	10000 von jeder Ressource
4te Burg	1 Adliger + 6000 Bevölkerung	15000 von jeder Ressource
5te Burg	1 Adliger + 8000 Bevölkerung	20000 von jeder Ressource
6te Burg	1 Adliger + 10000 Bevölkerung	25000 von jeder Ressource
7te Burg	2 Adlige + 12000 Bevölkerung	30000 von jeder Ressource
8te Burg	2 Adlige + 14000 Bevölkerung	35000 von jeder Ressource
9te Burg	2 Adlige + 16000 Bevölkerung	40000 von jeder Ressource
10te Burg	2 Adlige + 18000 Bevölkerung	45000 von jeder Ressource
11te Burg	2 Adlige + 20000 Bevölkerung	50000 von jeder Ressource

NOTIZ: Die für die Besiedelung benötigten Adligen und die begleitende Bevölkerung gehen verloren, wenn eine neue Burg gegründet wird

Die angegebenen Ressourcen beziehen sich auf eine Welt mit einer Geschwindigkeit von x1 (Normal). In Welten mit höheren Geschwindigkeiten beträgt die Anzahl der benötigten Ressourcen für die Besiedelung einer neuen Burg, folgende Werte:

Benötigte Ressourcen für Besiedelungsfeldzüge in Welten mit beschleunigter Geschwindigkeit
Weltgeschwindigkeit 1x und 2x – Benötigte Ressourcen, wie oben in der Tabelle angegeben
Weltgeschwindigkeit 3x und 4x - 2x der benötigten Ressourcen, wie oben in der Tabelle angegeben
Weltgeschwindigkeit 5x und 6x - 3x der benötigten Ressourcen, wie oben in der Tabelle angegeben
Weltgeschwindigkeit 7x und 8x - 4x der benötigten Ressourcen, wie oben in der Tabelle angegeben
Weltgeschwindigkeit 9x und 10x - 5x der benötigten Ressourcen, wie oben in der Tabelle angegeben

Beispiel:
Spielt man in einer Welt mit der Geschwindigkeit x5 und möchte die 5te Burg gründen, muss die folgende Ressourcenmenge in dem Feldzug mitgeführt werden:

1 Adliger + 8000 begleitende Bevölkerung, sowie 60 000 von jeder Ressourcenart (3 x 20 000). Die Art und Anzahl der begleitenden Bevölkerung setzt sich wie folgt zusammen::

Art der begleitenden Einheit	Anzahl
Pikenier	100
Schwertträger	100
Axtkämpfer	100
Keulenträger	100
Bogenschütze	200
Langbogenschütze	300
Armbrustschütze	300
Späher	50
Leichte Kavallerie	50
Schwere Kavallerie	50
Berittener Bogenschütze	20
Rammbock	20
GESAMT-BEVÖLKERUNG	**2000**

Beispiel:
Wenn man die fünfte Burg besieden möchte, beträgt die Anzahl der begleitenden Bevölkerung 8000, was der 4-fachen Anzahl der oben angegebenen Einheiten entspricht. Dies bedeutet, dass die oben angegebenen Einheiten mit 4 multipliziert werden müssen.;
Um eine Burg erfolgreich besiedeln zu können, wird vorausgesetzt, dass eine freie Koordinate ausgewählt wird. Es dürfen sich dort keine Städte, Heerlager, oder Hindernisse befinden.
Zudem muss der Adelsorden ausreichend ausgebaut sein, um den Besitz weiterer Burgen zu gewährleisten.
Die maximale Dauer eines Besiedelungsfeldzuges beträgt 1 Stunde, unabhängig davon, ob Geschwindigkeitsmotivation verwendet wird.
Der Feldzug erfordert verschiedene Mengen von Ressourcen, begleitender Bevölkerung, sowie Adligen. Ressourcen, Armee und Adlige verschwinden, wenn der Feldzug erfolgreich durchgeführt wurde (der Platz auf der Karte bleibt weiterhin leer, wenn der Feldzug diesen erreicht hat)
Wird eine Burg besiedelt, beginnt sie mit einer Loyalität von 3000.
Besiedelungsfeldzüge können von Städten mit weniger als 3000 Loyalität nicht versendet werden.

Fällt die Loyalität einer Burg unter 3000 während ein Besiedelungsfeldzug unternommen wird, kehrt dieser unmittelbar zurück, um die Burg zu verteidigen.

V. Neuer Rundgang

Der Rundgang führt nun durch die Grundkenntnisse des Spiels, bevor man mit dem Spiel beginnen kann.
Nachdem der Rundgang abgeschlossen wurde, kann man das gewünschte Volk, sowie die Position auf der Karte wählen, auf der die Anfangsburg platziert wird.

VI. Neuer Berater (Missionen)

Es gibt mehr als 260 neue Missionen. Sie helfen und leiten dabei durch die Anfänge und die Entwicklung des Accounts. Nach jeder erfolgreich absolvierten Mission erhält man eine Belohnung, wie z.B. VIP-Status, Einheiten, Ressourcen, Goldmünzen, Gegenstände, etc.
Sollte man Spielanfänger sein, sind die Missionen der einfachste Weg, das Spiel in seinen unterschiedlichen Bereichen kennenzulernen und zu verstehen, wie man spielt.
Zu den Missionen gelangt man, indem das Pergament angeklickt wird, das sich unter dem Bild des Helden befindet.
Missionen sind keine Pflicht, allerdings empfehlen wir sehr stark diese nicht zu ignorieren. Sollte man nicht wissen, wie man sein Königreich entwickeln soll, können Missionen dabei helfen und nützliche Tipps geben.
Nachdem die Belohnung einer Mission abgehoben wurde, gilt diese als abgeschlossen, so dass somit leicht überprüft werden kann, welche Mission bisher abgeschlossen wurde.

VII. Neue Fdhigkeit

Die Fähigkeit Eroberer wurde entfernt und mit einer neuen ersetzt – Aufseher. Diese Fähigkeit reduziert die Ausbildungszeit ALLER Einheiten und ist für jeden Herrscher unerlässlich, um sich nach einer Schlacht zu generieren, oder für zukünftige Schlachten rüsten zu können. Mit der neuen Fähigkeit wird beabsichtigt das Spiel dynamischer und interessanter zu gestalten.

Wie der Bonus der Fähigkeit funktioniert: Beträgt beispielsweise die Ausbildungszeit einer bestimmten Einheit 10 Minuten und die Fähigkeit Aufseher wurde auf Stufe Fortgeschritten erlernt, wird die Einheit 20% schneller ausgebildet. Die Ausbildungszeit der Einheit wird somit um 8 Minuten reduziert.
NOTIZ: Die gleiche Berechnung erfolgt für alle Einheitenarten inklusive Spezialeinheiten.

Aufseher Bonus auf Ausbildungsgeschwindigkeit pro Fähigkeitslevel:
Lehrling: 10%
Fortgeschritten: 20%
Meister: 30%

VIII. Andere Fdhigkeitsanpassungen

Mit dem Ziel einer besseren Balance und der Unstimmigkeit einiger Fähigkeitsboni, wurden folgende Änderungen durchgeführt:
Änderungen der Fähigkeit Krieger:

- Lehrling 10% (vorher 5%)
- Fortgeschritten 25% (vorher 15%)
- Meister 40% (vorher 30%)

Änderungen der Fähigkeit Kavallerist:

- Lehrling 10% (vorher 20%)

- Fortgeschritten 25% (vorher 30%)
- Meister 40% (Keine Änderung)

Änderung der Fähigkeit Verteidiger:

- Lehrling 10% (Keine Änderunge)
- Fortgeschritten 20% (vorher 15%)
- Meister 30% (Keine Änderung)

IX. Änderungen von Gebäuden

Einige Gebäude benötigen nun verschiedene Anforderungen, um gebaut werden zu können. Gebäude, die von dieser Änderung betroffen sind:

Kaserne benötigt nun:
Level 1 Schmiede (vorher Level 2 Schmiede)
Level 2 Markt (vorher Level 3 Markt)

Adelsorden benötigt nun:
Level 17 Schmiede (Keine Änderung)
Level 20 Kaserne (Keine Änderung)
Level 15 Stallungen (Keine Änderung)
Level 25 Häuser (vorher Lazarett Level 5)

X. Änderungen der Burg Limitierungen

Mit dem Ziel die Limitierung von Burgen fairer gestalten zu können, die man unter bestimmten Voraussetzungen besitzen kann, haben wir folgende Änderungen durchgeführt:
Adelsorden Level 1 – erlaubt es dem Spieler bis zu 2 Burgen zu beherrschen (Keine Änderung)
Adelsorden Level 2 – erlaubt es dem Spieler bis zu 4 Burgen zu beherrschen (vorher 5 Burgen)
Adelsorden Level 3 – erlaubt es dem Spieler bis zu 8 Burgen zu beherrschen (vorher 10 Burgen)
Adelsorden Level 4 – erlaubt es dem Spieler bis zu 11 Burgen zu beherrschen (Keine Änderung)

XI. Gegenstände

Ritter erhalten Gegenstände bei abgeschlossenen Missionen und als Belohnung von Beratermissionen. Es gibt dabei 5 Arten von Gegenständen, die dem Ritter angelegt, oder gegeben werden können: Kopf, Brust, Haupthand, Nebenhand und Tränke.
Jeder der Gegenstände kann dabei zwischen 1 und 3 Boni besitzen;
Hier ist eine Liste aller verschiedenen Bonusarten, die ein Gegenstand besitzen kann:

1) Erhöht die Traglast einer zufälligen Einheit
2) Erhöht die Lebenspunkte einer zufälligen Einheit
3) Senkt die Lebenspunkte einer zufällig, gegnerischen Einheit
4) Erhöht den Angriff einer zufälligen Einheit gegen alle Arten von Einheiten
5) Senkt den Angriff einer zufällig, gegnerischen Einheit gegen alle Arten von Einheiten
6) Bonus auf den Effekt einer Fähigkeit;
7) Bonus auf die Senkung des Effektes einer Fähigkeit des Gegners;
8) Bonus auf Ritterstatistiken;
9) Tränke und andere;

Anzumerken ist, je höher das Prestigelevel eines Ritters ist, desto bessere Gegenstände kann er finden. Gegenstände können nur bei Rittermissionen gefunden werden.

XII. Weitere Änderungen

Khanburgen wurden entfernt.. Die Bündnisrangliste wird nun durch eine neues System bestimmt, das auf der stündlichen Punktegewinnung von Festungen basiert.
Aufgrund von doppelten Zielen bei Leistungen und Beratermissionen, wurden die Leistungen entfernt.
Rittern können keine Gegenstände angelegt, oder entfernt werden, während sie Rittermissionen durchführen, Feldzüge durchführen, tödlich verwundet sind, einer Burg nicht zugeteilt sind und zwischen zwei Burgen transferiert werden.
Die maximale Anzahl von Gebäuden in der Bauschleife wurde auf 2 erhöht (vorher 1). Die maximale Anzahl von Gebäuden in der Bauschleife für Spieler mit VIP Status wurde auf 4 erhöht (vorher 3).
Ritterbezogene Nachrichten werden nun in einer neuen Kategorie empfangen – Ritter und Dynastie
Der Belagerungsturm (Spezialeinheit des Volkes Russen) benötigt nun 5000 begleitende Bevölkerung, um bei Feldzügen mitgeführt werden zu können.

XIII. Anpassung der Einheitenbalance

1. Änderung von Infanterieeinheiten

Pikenier Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 20 (vorher 10)
- Schaden gegen Kavallerie: 70 (vorher 50)
- Schaden gegen Schützen: 40 (vorher 10)
- Schaden gegen Gebäude: 10
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 20 (vorher 10)
- Lebensenergie: 60 (vorher 50)
- Reichweite: 2

Für **Pikeniere** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Kaserne Level 5 (vorher Kaserne Level 1)
Schmiede Level 3 (vorher Schmiede Level 2)

Schwertträger Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 35 (vorher 30)
- Schaden gegen Kavallerie: 35 (vorher 15)
- Schaden gegen Schützen: 35 (vorher 30)
- Schaden gegen Gebäude: 10
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 35 (vorher 30)
- Lebensenergie: 100 (vorher 50)
- Reichweite: 1

Für **Schwertträger** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Kaserne Level 3 (vorher Kaserne Level 1)
Schmiede Level 3 (vorher Schmiede Level 2)

Axtkämpfer Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 70 (vorher 40)
- Schaden gegen Kavallerie: 20 (vorher 5)
- Schaden gegen Schützen: 70 (vorher 40)

- Schaden gegen Gebäude: 10
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 20 (vorher 40)
- Lebensenergie: 80 (vorher 40)
- Reichweite: 1

Für **Axtkämpfer** benötigte Gebäude für Freischaltung:

Kaserne Level 1 (Keine Änderungen)

Schmiede Level 1 (vorher Schmiede Level 2)

Keulenträger Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 20 (vorher 35)
- Schaden gegen Kavallerie: 70 (vorher 10)
- Schaden gegen Schützen: 20 (vorher 35)
- Schaden gegen Gebäude: 10
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 70 (vorher 35)
- Lebensenergie: 80 (vorher 40)
- Reichweite: 1

Für **Keulenträger** benötigte Gebäude für Freischaltung:

Kaserne Level 3 (vorher Kaserne Level 5)

Schmiede Level 1 (vorher Schmiede Level 2)

2. Änderung von Belagerungseinheiten:

Katapult Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 180 (vorher 25)
- Schaden gegen Kavallerie: 150 (vorher 10)
- Schaden gegen Schützen: 180 (vorher 25)
- Schaden gegen Gebäude: 100 (vorher 110)
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 150 (vorher 25)
- Lebensenergie: 400
- Reichweite: 5

Für **Katapulte** benötigte Gebäude für Freischaltung:

Waffenschmiede Level 8 (vorher Waffenschmiede Level 10)

Schmiede Level 12 (Neue Voraussetzung)

Trebuchet Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 200 (vorher 25)
- Schaden gegen Kavallerie: 200 (vorher 10)
- Schaden gegen Schützen: 200 (vorher 25)
- Schaden gegen Gebäude: 150 (vorher 90)
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 200 (vorher 25)
- Lebensenergie: 500
- Reichweite: 5

Für **Trebuchets** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Waffenschmiede Level 12 (vorher Waffenschmiede Level 15)
Schmiede Level 14 (Neue Voraussetzung)

3. Änderung von Kavallerieeinheiten:

Berittener Bogenschütze Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 120 (vorher 100)
- Schaden gegen Kavallerie: 160 (vorher 40)
- Schaden gegen Schützen: 140 (vorher 100)
- Schaden gegen Gebäude: 70
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 120 (vorher 100)
- Lebensenergie: 160 (vorher 130)
- Reichweite: 4

Für **berittene Bogenschützen** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Waffenschmiede Level 5 (vorher Waffenschmiede Level 10)
Kaserne Level 15 (Keine Änderungen)
Stallungen Level 8 (vorher Schmiede Level 15)

Leichte Kavallerie Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 150 (vorher 100)
- Schaden gegen Kavallerie: 100 (vorher 50)
- Schaden gegen Schützen: 200 (vorher 100)
- Schaden gegen Gebäude: 0
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 150 (vorher 100)
- Lebensenergie: 300 (vorher 200)
- Reichweite: 1

Für **leichte Kavallerie** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Keine Änderungen

Schwere Kavallerie Änderung der Statistikwerte:
Keine Änderungen
Für **schwere Kavallerie** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Schmiede Level 15 (Keine Änderungen)
Stallungen Level 12 (vorher Stallungen Level 11)

4. Änderung von Schützeneinheiten:

Bogenschütze Änderung der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 30 (vorher 15)
- Schaden gegen Kavallerie: 10 (vorher 5)
- Schaden gegen Schützen: 30 (vorher 15)
- Schaden gegen Gebäude: 20
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 30 (vorher 15)
- Lebensenergie: 30 (vorher 15)
- Reichweite: 3

Für **Bogenschützen** benötigte Gebäude für Freischaltung:
Kaserne Level 1 (keine Änderung)
Schmiede Level 1 (vorher Schmiede Level 2)

Armbrustschütze Änderung der Statistikwerte:
Keine Änderungen
Für **Armbrustschützen** erforderliche Gebäude für Freischaltung:
Schmiede Level 8 (vorher Schmiede Level 10 und Waffenschmiede Level 3)
Kaserne Level 10 (vorher Kaserne Level 5)

Langbogenschütze Änderung der Statistikwerte:
Keine Änderungen
Für **Langbogenschützen** erforderliche Gebäude für Freischaltung:
Kaserne Level 5 (vorher Kaserne Level 1)
Schmiede Level 5 (vorher Schmiede Level 2)

5. Änderung von Spezialeinheiten:

Adliger Änderungen der Statistikwerte:

- Schaden gegen Infanterie: 500 (vorher 30)
- Schaden gegen Kavallerie: 500 (vorher 100)
- Schaden gegen Schützen: 500 (vorher 30)
- Schaden gegen Gebäude: 10
- Schaden gegen Belagerungseinheiten: 500 (vorher 30)
- Lebensenergie: 1000 (vorher 300)
- Reichweite: 1

Für **Adlige** erforderliche Gebäude für Freischaltung:
Keine Änderungen