# Fyldfoglalbs

## I. Új épület — kastély

A kastély megépülésekor 1. szintű lesz és 10. szintig lehet felfejleszteni. Az épület fejlesztése a következő bónuszokat hozza magával:

| Kastély szint | Klán pontok óránként | Nyersanyagtermelés növekedése | Csapatok kiképzési sebességének növekedése | Lovag presztízs szerzésének növekedése |
|---|---|---|---|---|
| 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% |

Az egyes szintekre történő felfejlesztés ára nyersanyagonként az 1x-es (Normál) sebességű világban:

| Kastély szint | Arany | Vas | Fa | Élelem | Idő |
|---|---|---|---|---|---|
| 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 |

A kastély egyes szintjeinek megépítéséhez szükséges épületek a következők:

| Kastély szint | Szükséges épületek |
|---|---|
| 1 | Nincs |
| 2 | 4. sz. kovács, 4. sz. piac, 4. sz. fal |
| 3 | 8. sz. kovács, 8. sz. piac, 6. sz. fal |
| 4 | 12. sz. kovács, 11. sz. piac, 8. sz. fal |
| 5 | 15. sz. kovács, 14. sz. piac, 10. sz. fal |
| 6 | 16. sz. kovács, 17. sz. piac, 12. sz. fal |
| 7 | 17. sz. kovács, 19. sz. piac, 14. sz. fal |
| 8 | 18. sz. kovács, 21. sz. piac, 16. sz. fal |
| 9 | 19. sz. kovács, 23. sz. piac, 18. sz. fal |
| 10 | 20. sz. kovács, 25. sz. piac, 20. sz. fal |

A kastély egy másik funkciója, hogy ha még nem érted el a számládhoz tartozó lovagok maximális számát, akkor 10-es szintű lovagot lehet felfogadni rajta keresztül. Ez korábban a kocsma épület jellemzője volt.
A csúszkával tudod meghatározni az egyidejű támadások és felmentő hadjáratok számát (Ez korábban a kocsma épület jellemzője volt). 1 és 30 között lehet ezt állítani, és minden egyes szint 0,5%-al csökkenti az élelemtermést.
A maximálisan megengedett támadó- vagy felmentő hadjáratok számát növelhetik egyes lovagok által birtokolt tárgyak és egyes nemzetek speciális bónuszai (A kastély dolgozóinak számából következőnél 20%-al több hadjáratot indíthatnak a bizánciak, japánok és perzsák).
A kastélyban lehetőség van továbbá a vereséget szenvedett sereged egy részének felfogadására a következők szerint (Ez korábban a kocsma épület jellemzője volt):

| Játékos szintje | Ár | Sereg felfogadható része |
|---|---|---|
| 1-6 | Kétszeres nyersanyag / 25 érme/ 4 csillag | 80%, de maximum 400 népesség |
| 7-12 | Kétszeres nyersanyag / 50 érme/ 8 csillag | 70%, de maximum 1000 népesség |
| 13-18 | Kétszeres nyersanyag / 100 érme/ 17 csillag | 60%, de maximum 2000 népesség |
| 19-36 | Kétszeres nyersanyag / 200 érme/ 35 csillag | 50%, de maximum 4500 népesség |

Az újbóli felfogadásnál az elmúlt 48 órában egy csatában a vár védőjeként elvesztett sereg létszámát vesszük alapul. Csak ugyanolyan típusú egységeket lehet ilyenkor felfogadni mint amik elvesztek. Az újbóli felfogadáskor a veszteségnyilvántartás lenullázódik. Ha a kastélyt elfoglalják szintén törlődik a veszteségnyilvántartás.
Ha egy kastélyban beállításra kerül a hadjáratok száma akkor a játékos összes kastélyára is érvényesek lesznek azok a beállítások.
A támadó- és felmentő hadjáratok száma szintén a játékos összes kastélyára érvényes lesz.
Nem lehet csökkenteni a kastély szintjét ha a játékosnak több aktív hadjárata van folyamatban mint amennyit az alacsonyabb szint megengedne.

## II. Klán rangsor

A klán rangsort a klán összes tagja által birtokolt kastélyok szintjeinek összege határozza meg. minden egyes óráért amiben egy legalább 6. szintű kastélyt birtokolnak a klán tagjai pontokat kapnak. Az óránként kapható pontok száma a kastélyok szintjeitől függ, ahogy az az I. pont táblázatában látható. Kastélyok birtoklásából származó klánpontokat óránként írjuk jóvá.

## III. Változások a klánokból

A klánok vezetői a továbbiakban már nem tudnak al-klánokat létrehozni. A klánok tagjainak száma maximalizálva van az egyenlő esélyek érdekében. A klán küldetések megszűntek.

## IV. Új hadjárattípus — telepes expedíció

Ez a hadjárat lehetővé teszi hogy a játékosok új városokat hozzonak létre a térkép üres kockáiban. Az újonnan alapított városok összes épülete 0. szintű, kivéve a kastélyt ami 1. szintű. A sikeres városalapításhoz a következő feltételeknek kell megfelelni:

| Alapítandó város | Szükséges telepes népesség | Szükséges nyersanyag |
|---|---|---|
| 2. város | 1 nemes + 2000 népesség | Mindegyikből 5000 |
| 3. város | 1 nemes + 4000 népesség | Mindegyikből 10000 |
| 4. város | 1 nemes + 6000 népesség | Mindegyikből 15000 |
| 5. város | 1 nemes + 8000 népesség | Mindegyikből 20000 |
| 6. város | 1 nemes + 10000 népesség | Mindegyikből 25000 |
| 7. város | 2 nemes + 12000 népesség | Mindegyikből 30000 |
| 8. város | 2 nemes + 14000 népesség | Mindegyikből 35000 |
| 9. város | 2 nemes + 16000 népesség | Mindegyikből 40000 |
| 10. város | 2 nemes + 18000 népesség | Mindegyikből 45000 |
| 11. város | 2 nemes + 20000 népesség | Mindegyikből 50000 |

**Figyelem: A nemesek és a telepes népesség beleolvad az alapított városba és eltűnik!**

A feltüntetett nyersanyagmennyiségek 1x-es (Normál) sebességű világra érvényesek. Gyorsabb világokban a következő mennyiségek érvényesek:

| Telepes expedíciókhoz szükséges nyersanyagmennyiségek gyorsabb világokban |
|---|
| 1x-es és 2x-es sebességű világok – A fenti táblázattal megegyező értékek |
| 3x-os és 4x-es sebességű világok – 2x-ese a fenti táblázatban szereplő értékeknek |
| 5x-ös és 6x-os sebességű világok – 3x-osa a fenti táblázatban szereplő értékeknek |
| 7x-es és 8x-os sebességű világok – 4x-ese a fenti táblázatban szereplő értékeknek |
| 9x-es és 10x-es sebességű világok – 5x-öse a fenti táblázatban szereplő értékeknek |

Például:

Ha egy ötszörös sebességű világban játszol, a következő dolgokat kell a telepes expedíciódra áldoznod:

1 nemes + 8000 népesség + 60000 az összes nyersanyagból (3 x 20000) + az alábbi típusú és mennyiségű csapatokat kell küldened:

| Típus | Mennyiség |
|---|---|
| Lándzsás | 100 |
| Kardforgató | 100 |
| Fejszés | 100 |
| Buzogányos | 100 |
| Könnyű íjász | 200 |
| Nehéz íjász | 300 |
| Számszeríjas | 300 |
| Felderítő | 50 |
| Könnyűlovasság | 50 |
| Nehézlovasság | 50 |
| Lovasíjászok | 20 |
| Faltörő kos | 20 |
| **ÖSSZESEN:** | **2000** |

Példa:
Ha az ötödik városodat akarod megalapítani, 8000 kísérőt kell kiállítanod, vagyis a fentiek négyszeresét. Ez azt jelenti, hogy az egyes egységek számát is négyszerezni kell. A sikeres városalapításhoz elengedhetetlen hogy a választott koordinátákon ne legyen más város, tábor vagy akadály.
Továbbá a játékos rendház épületének engednie kell hogy másik kastélyt is birtokoljon.
Egy telepes expedíció maximális ideje 1 óra, függetlenül attól hogy használt-e sebesség motivációt a játékos.
Ez a fajta hadjárat különböző mennyiségű nyersanyagot, kísérő népességet és egy nemest igényel.
Sikeres városalapítás esetén mind a nyersanyagok, mind a sereg és a nemes eltűnnek, beolvadnak az új városba (ha a hely még mindig üres amikor az expedíció eléri).
Az újonnan alapított városok 3000-es hűséggel kezdenek.
Telepes expedíciót nem lehet 3000 alatti hűségű városból indítani.
Ha egy város hűsége 3000 alá esik miközben már elindított egy telepes expedíciót, az expedíció azonnal visszatér hogy megvédje a várost.

## V. Új útmutató

A játékosnak az új útmutató segítségével először át kell vennie a játék alapjait, csak azután kezdhetik el az igazi játékot.
Ha befejezte az útmutatót, a játékosnak nemzetet és a térképen egy kezdőpozíciót kell választania. A városa ezután megjelenik a nagy térképen.

## VI. Új küldetésrendszer

Több mint 260 új küldetés elérhető. Ezek segíteni és vezetni fognak a birodalmad felépítésében. Minden küldetés teljesítéséért jutalmat kapsz. A jutalom lehet például VIP tagság, nyersanyagok, csapatok, érmék vagy tárgyak.
Ha új játékos vagy, ezek a küldetések segítenek megismerkedni a játékkal és megtanulni, hogyan kell játszani.
A küldetéseket megtalálhatod a lovagportréd alatti pergamentekercsre kattintva.
A küldetéseket nem kötelező de igen ajánlatos teljesíteni, mert például ha nem tudod hogyan fejleszd fel a városodat, nagyon jó ötleteket kaphatsz erre a küldetésekből a játék során.
Miután elfogadtad a jutalmat egy-egy küldetésért az átkerül a teljesített küldetések közé. Így mindig ellenőrizheted hogy melyik küldetésekkel végeztél már.

## VII. Új tulajdonság a népeknek

A Hódító képesség megszűnt az új verzióban, helyette az új Irányító képesség lépett. Ez a képesség csökkenti a kiképzéséhez szükséges időt az ÖSSZES egységnél. Minden uralkodónak fontos az Irányító tulajdonság, a háború utáni erőgyűjtésnél és újabb támadásokra való felkészülésnél egyaránt. Ezzel az új tulajdonsággal a játék még mozgalmasabb és érdekesebb lesz.

Hogyan működik ez a bónusz? Például ha a játék egy bizonyos szakaszában egy bizonyos egység kiképzése 10 percig tart, de te felfejleszted az Irányító képességet Haladó szintre, akkor az egység 20%-al gyorsabban lesz kiképezve. A példánkban az egység csak 8 perc kiképzést igényel majd.
**Figyelem: Ez minden egységtipusra vonatkozik, beleértve a speciális egységeket is!**

Az **Irányító** tulajdonság kiképzési sebesség bónusza szintenként:
Apród: 10%
Haladó: 20%
Mester: 30%

## VIII. Egyéb változások a népek speciális képességeiben

A játék kiegyensúlyozottabbá tételének érdekében és hogy eltüntessünk bizonyos következetlenségeket a képesség bónuszokkal kapcsolatban, az alábbi változtatások történtek:
**Harcos képesség változásai:**

- Apród 10% (5% volt eddig)
- Haladó 25% (15% volt eddig)
- Mester 40% (30% volt eddig)

**Lovas képesség változásai:**

- Apród 10% (20% volt eddig)
- Haladó 25% (30% volt eddig)
- Mester 40% (Nincs változás)

**Védekező képesség változásai:**

- Apród 10% (Nincs változás)
- Haladó 20% (15% volt eddig)
- Mester 30% (Nincs változás)

## IX. Épületek változásai

Egyes épületek építéséhez más feltételek kellenek ezentúl. Az érintett épületek:

A **Kaszárnya** új feltételei:
1. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű kellett)
2. szintű piac (korábban 3. szintű kellett)

A **Rendház** új feltételei:
17. szintű fegyverkovács (Nincs változás)
20. szintű kaszárnya (Nincs változás)
15. szintű istálló (Nincs változás)
25. szintű kunyhó (korábban 5. szintű ispotály)

## X. A rendház üs városok maximális száma

A célból hogy jobban és igazságosabban határozzuk meg a játékosok által egy adott pillanatban birtokolt városok maximális számát, a következő változásokat eszközöltük:
1. szintű rendház – 2 város egyidejű birtoklását teszi lehetővé (Nincs változás)
2. szintű rendház – 4 város egyidejű birtoklását teszi lehetővé (was 5 castles)
3. szintű rendház – 8 város egyidejű birtoklását teszi lehetővé (was 10 castles)
4. szintű rendház – 11 város egyidejű birtoklását teszi lehetővé (Nincs változás)

## XI. Kellékek

A lovagok küldetések és feladatok teljesítésével különböző kellékekhez juthatnak. 5 fajta kellék van aszerint hogy melyik kellékhelyre lehet tenni: fej, felsőtest, jobb kéz, bal kéz és fogyasztani valók. Minden kellék 1-3 bónuszt adhat a gazdájának.
Íme a kellékek által nyújtható bónuszok listája:
1) véletlenszerűean választott egység szállítóképességének megemelése
2) véletlenszerűean választott egység egészségpontjainak megemelése
3) véletlenszerűean választott ellenséges egység egészségpontjainak csökkenése
4) véletlenszerűean választott egység bármilyen egység elleni támadóértékének megemelése
5) véletlenszerűean választott ellenséges egység bármilyen egység elleni támadóerejének csökkenése
6) a népek bónuszainak tovább emelt hatása
7) ellenséges népek bónuszainak csökkenése
8) lovag tulajdonságaival kapcsolatos bónuszok növelése
9) elfogyasztható és egyéb kellékek
Továbbá minél magasabb egy lovag presztízsszintje, anál jobb kellékeket fog kapni. A kellékek szerzésének egyetlen módja a küldetések teljesítése!

## XII. Egyéb változások

A szellemvárosok eltűntek. A klánrangsort egy új rendszer határozza meg ami a kastély épület szintjei után kapott pontokon alapszik.
A teljesítmények megszűntek, mert sok a küldetések között is megtalálható volt.

A lovagok nem vehetnek fel vagy le új kellékeket amíg küldetésen vagy hadjáraton vannak, vagy halálos sebet kaptak, nincsenek városba kinevezve, esetleg városok között áthelyezésük zajlik éppen.
Az egyszerre építeni kezdett épületek maximális száma egyről kettőre nőtt, VIP tagoknak pedig négyre a korábbi 3-ról.
A lovagokkal kapcsolatos üzenetek ezentúl külön kategóriában, a "Lovagok és dinasztia" kategóriában jelennek meg.
Az ostromtorony (az orosz nép speciális egysége) ezentúl 5000 kisérő népességet igényel a hadjáratokon.

## XIII. Az egységek erőssége

### 1. Gyalogsági egységek változásai:

**Lándzsás** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 20 (korábban 10)
- Lovasság elleni erősség: 70 (korábban 50)
- Íjászok elleni erősség: 40 (korábban 10)
- Épületek elleni erősség: 10
- Ostrom elleni erősség: 20 (korábban 10)
- Élet: 60 (korábban 50)
- Hatótávolság: 2

**Lándzsás** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

5. szintű kaszárnya (korábban 1. szintű kaszárnya)

3. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű fegyverkovács)

**Kardforgató** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 35 (korábban 30)
- Lovasság elleni erősség: 35 (korábban 15)
- Íjászok elleni erősség: 35 (korábban 30)
- Épületek elleni erősség: 10
- Ostrom elleni erősség: 35 (korábban 30)
- Élet: 100 (korábban 50)
- Hatótávolság: 1

**Kardforgató** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

3. szintű kaszárnya (korábban 1. szintű kaszárnya)

3. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű fegyverkovács)

**Szekercés** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 70 (korábban 40)
- Lovasság elleni erősség: 20 (korábban 5)
- Íjászok elleni erősség: 70 (korábban 40)
- Épületek elleni erősség: 10
- Ostrom elleni erősség: 20 (korábban 40)
- Élet: 80 (korábban 40)
- Hatótávolság: 1

**Szekercés** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

1. szintű kaszárnya (nincs változás)

1. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű fegyverkovács)

**Buzogányos** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 20 (korábban 35)
- Lovasság elleni erősség: 70 (korábban 10)
- Íjászok elleni erősség: 20 (korábban 35)
- Épületek elleni erősség: 10
- Ostrom elleni erősség: 70 (korábban 35)
- Élet: 80 (korábban 40)
- Hatótávolság: 1

**Buzogányos** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

3. szintű kaszárnya (korábban 5. szintű kaszárnya)

1. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű fegyverkovács)

**2. Ostromgép egységek változásai:**

**Katapult** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 180 (korábban 25)
- Lovasság elleni erősség: 150 (korábban 10)
- Íjászok elleni erősség: 180 (korábban 25)
- Épületek elleni erősség: 100 (korábban 110)
- Ostrom elleni erősség: 150 (korábban 25)
- Élet: 400
- Hatótávolság: 5

**Katapult** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

8. szintű műhely (korábban 10. szintű műhely)

12. szintű fegyverkovács (új követelmény!)

**Kőhajító** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 200 (korábban 25)
- Lovasság elleni erősség: 200 (korábban 10)
- Íjászok elleni erősség: 200 (korábban 25)
- Épületek elleni erősség: 150 (korábban 90)
- Ostrom elleni erősség: 200 (korábban 25)
- Élet: 500
- Hatótávolság: 5

**Kőhajító** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

12. szintű műhely (korábban 15. szintű műhely)

14. szintű fegyverkovács (új követelmény!)

**3. Lovassági egységek változásai:**

**Lovasíjász** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 120 (korábban 100)
- Lovasság elleni erősség: 160 (korábban 40)
- Íjászok elleni erősség: 140 (korábban 100)
- Épületek elleni erősség: 70
- Ostrom elleni erősség: 120 (korábban 100)
- Élet: 160 (korábban 130)
- Hatótávolság: 4

**Lovasíjász** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:
5. szintű műhely (korábban 10. szintű műhely)
15. szintű kaszárnya (nincs változás)
8. szintű istálló (korábban 15. szintű fegyverkovács)

**Könnyűlovasság** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 150 (korábban 100)
- Lovasság elleni erősség: 100 (korábban 50)
- Íjászok elleni erősség: 200 (korábban 100)
- Épületek elleni erősség: 0
- Ostrom elleni erősség: 150 (korábban 100)
- Élet: 300 (korábban 200)
- Hatótávolság: 1

**Könnyűlovas** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:
Nincs változás

**Nehézlovasság** változásai:
Nincs változás
**Nehézlovas** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:
15. szintű fegyverkovács (nincs változás)
12. szintű istálló (korábban 11. szintű istálló)

**4. Íjász egységek változásai:**
**Könnyű íjász** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 30 (korábban 15)
- Lovasság elleni erősség: 10 (korábban 5)
- Íjászok elleni erősség: 30 (korábban 15)
- Épületek elleni erősség: 20
- Ostrom elleni erősség: 30 (korábban 15)
- Élet: 30 (korábban 15)
- Hatótávolság: 3

**Könnyű íjász** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:
1. szintű kaszárnya (nincs változás)
1. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű fegyverkovács)

**Számszeríjász** változásai:
Nincs változás
**Számszeríjász** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:
10. szintű kaszárnya (korábban 5. szintű kaszárnya)
8. szintű fegyverkovács (korábban 10. szintű fegyverkovács és 3. szintű műhely)

**Nehéz íjász** változásai:
Nincs változás
**Nehéz íjász** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:
5. szintű kaszárnya (korábban 1. szintű kaszárnya)

5. szintű fegyverkovács (korábban 2. szintű fegyverkovács)

**5. Special Units Changes:**

**Nemes** változásai:

- Gyalogosok elleni erősség: 500 (korábban 30)
- Lovasság elleni erősség: 500 (korábban 100)
- Íjászok elleni erősség: 500 (korábban 30)
- Épületek elleni erősség: 10
- Ostrom elleni erősség: 500 (korábban 30)
- Élet: 1000 (korábban 300)
- Hatótávolság: 1

**Nemes** egység elérhetőségéhez szükséges épületek:

Nincs változás