جنگ خان ها 5.0 - سرزمین فتوحات

I. ساختمان جدید – ارگ

این ساختمان بصورت پیشفرض و در سطح 1 موجود خواهد بود و شما می توانید آن را تا سطح 10 ارتقاء دهیدبا ارتقاء ارگ طبق جدول ذیل امتیاز خواهید گرفت:

سطح	امتیاز به قبیله در ساعت	افزایش تولید منابع	افزایش سرعت ساخت یگان ها	افزایش شهرت شوالیه
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%

منابع مورد نیاز برای ساخت هر سطح در دنیای X1 (سرعت معمولی):

سطح	طلا	آهن	چوب	غذا	زمان
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

برای ساخت هر سطح از قلعه شما باید پیش نیازهای زیر را تکمیل کنید:

سطح	پیش نیاز
1	به صورت پیش فرض در قلعه ی شما وجود دارد
2	آهنگری: سطح 4؛ بازار: سطح 4؛ دیوار سطح 4
3	آهنگری: سطح 8؛ بازار: سطح 8؛ دیوار سطح 6
4	آهنگری: سطح 12؛ بازار: سطح 11؛ دیوار سطح 8
5	آهنگری: سطح 15؛ بازار: سطح 14؛ دیوار سطح 10
6	آهنگری: سطح 16؛ بازار: سطح 17؛ دیوار سطح 12
7	آهنگری: سطح 17؛ بازار: سطح 19؛ دیوار سطح 14
8	آهنگری: سطح 18؛ بازار: سطح 21؛ دیوار سطح 16
9	آهنگری: سطح 19؛ بازار: سطح 23؛ دیوار سطح 18
10	آهنگری: سطح 20؛ بازار: سطح 25؛ دیوار سطح 20

سایر قابلیت های ارگ قابلیت استخدام یک شوالیه سطح 10 است به شرطی که به حداکثر میزان شوالیه مجاز نرسیده باشید (این قابلیت قبلا در کاروانسرا قرار داشت) همچنین با تغییر نوار کشویی امکان تغییر تعداد مارشهای حمله یا پشتیبانی را خواهید داشت که می تواند بین 1 تا 30 باشد البته دقت کنید که هر سطح به مقدار 0.5% از تولید غذای قلعه شما را کم می کند. همچنین همانند قبل حداکثر میزان مارش به ملیت انتخابی - آیتم های شوالیه نیز بستگی دارد (20% مارش بیشتر برای بیزانس , ژاپن و پرشین ها)

شانس بازیابی نیروهای از دست رفته ی شما (قبلا در ساختمان کاروانسرا) از قلعه به صورت زیر است:

سطح بازیکن	هزینه	ارتش
1-6	منابع دو برابر/ 25 سکه/ 4 ستاره	80 درصد تا 400 جمعیت
7-12	منابع دو برابر/ 50 سکه/ 8 ستاره	70 درصد تا 1000 جمعیت
13-18	منابع دو برابر/ 100 سکه/ 17 ستاره	60 درصد تا 2000 جمعیت
19-36	منابع دو برابر/ 200 سکه/ 35 ستاره	50 درصد تا 4500 جمعیت

جمعیت ارتش بر اساس جمعیت از دست رفته ی شما به عنوان یک مدافع در 48 ساعت گذشته محاسبه می شود (بازیکن نیروهایی مشابه نیروهایی که از دست داده است استخدام می کند). زمانی که این گزینه استفاده می شود, همه ی آمار نیروهای از دست رفته حذف می شود. با تسخیر شدن قلعه نیز این آمار از بین خواهد رفت.
زمانی که سطح مارش های یک قلعه تعیین می شود, این سطح در همه ی قلعه های بازیکن تاثیر گذار خواهد بود.
بازیکن در صورتی که مارش هایی بیشتر از مارش های مجاز سطح پایین تر قلعه ی خود داشته باشد, نمی تواند سطحی از قلعه را کاهش دهد.

II. رنکینگ قبایل

رنکینگ قبیله ها بر اساس سطح ارگ بازیکنانی که عضو آن قبیله هستند مشخص می شود. به ازای هر ساعت که عضوی از قبیله ارگ را در سطح 6 یا بالاتر داشته باشد, قبیله امتیاز کسب خواهد کرد. شما می توانید امتیازات هر سطح قبیله را در قسمت نخست این مقاله مشاهده نمایید.

III. تغییرات در قبایل

فرمانروای یک قبیله دیگر قادر به ایجاد قبیله ی زیر مجموعه نخواهد بود. حداکثر تعداد اعضای یک قبیله نیز محدود شده است تا بازی جذاب تر و رقابت شدید تر گردد. ماموریت های قبیله نیز حذف شده اند.

IV. مارش جدید؛ مهاجرت

این مارش به بازیکنان اجازه میدهد که شهرهای جدید در نقاط خالی نقشه ایجاد کنند. همه ی ساختمان های شهرهای جدید در سطح 0 هستند به جز قلعه که در سطح 1 است. برای تاسیس یک شهر, شما باید پیش نیازهای زیر را داشته باشید.

شهری که قصد تاسیس آن را دارید	جمعیت همراه	منابع مورد نظر
شهر دوم	1 نجیب زاده + 2000 جمعیت	5000 از هر منبع
شهر سوم	1 نجیب زاده + 4000 جمعیت	10000 از هر منبع
شهر چهارم	1 نجیب زاده + 6000 جمعیت	15000 از هر منبع
شهر پنجم	1 نجیب زاده + 8000 جمعیت	20000 از هر منبع
شهر ششم	1 نجیب زاده + 10000 جمعیت	25000 از هر منبع
شهر هفتم	2 نجیب زاده + 12000 جمعیت	30000 از هر منبع
شهر هشتم	2 نجیب زاده + 14000 جمعیت	35000 از هر منبع
شهر نهم	2 نجیب زاده + 16000 جمعیت	40000 از هر منبع
شهر دهم	2 نجیب زاده + 18000 جمعیت	45000 از هر منبع
شهر یازدهم	2 نجیب زاده + 20000 جمعیت	50000 از هر منبع

توجه: نجیب زاده و جمعیت همراه در تاسیس شهر جدید از بین خواهند رفت!

منابع نشان داده شده در جدول بالا برای دنیاهای معمولی (1x) هستند و در دنیاهای با سرعت بالاتر بیشتر خواهند بود. برای اطلاعات بیشتر جدول زیر را مطالعه بفرمایید.

منابع مورد نظر برای ارسال مارش کلونی در دنیاها با سرعته ای مختلف
در دنیاها با سرعت 1 و 2 منابع مورد نیاز مطابق جدول فوق است
در دنیاها با سرعت 3 و 4 منابع مورد نیاز دو برابر جدول فوق است
در دنیاها با سرعت 5 و 4 منابع مورد نیاز سه برابکر جدول فوق است
در دنیاها با سرعت 7 و 8 منابع مورد نیاز چهار برابر جدول فوق است
در دنیاها با سرعت 9 و 10 منابع مورد نیاز پنج برابر جدول فوق است

مثال: در صورتی که شما در دنیای 5 ایکس بازی می کنید و می خواهید شهر جدید خود را تاسیس کنید. شما باید منابع زیر را به همراه ارتش خود ارسال نمایید.

1 نجیب زاده + 8000 جمعیت همراه و 60000 از هر منبع

نیروهای همراه برای مارش کلونی به شرح زیر است:

نیزه دار	100
شمشیر زن	100
تیرزن	100
گرز دار	100
کماندار کوتاه	200
کماندار بلند	300
کماندار صلیبی	300
جاسوس	50
سوار سبک	50
سوار سنگین	50
سوار کماندار	20
دژکوب	20
جمعیت کل	**2000**

برای مثال شما اگر بخواهید پنجمین شهر خود را تاسیس کنید, نیاز به 8000 جمعیت همراه خواهید داشت که شما باید اعداد جدول بالا را در 4 ضرب کنید.
دقت کنید که شما باید مختصاتی را انتخاب کنید که در آن هیچ اردوگاه, شهر و یا مانعی وجود نداشته باشد.

حداکثر زمان مارش کلونی 1 ساعت می باشد (بدون توجه به تحریک سرعت)

زمانی که یک شهر تاسیس می شود وفاداری آن 3000 است.
مارش کلونی نمی تواند از شهری که وفاداری اش کمتر از 3000 است ارسال شود.

در صورتی که وفاداری یک شهر به زیر 3000 برسد و از آن شهر مارش کلونی در راه باشد, مارش به سرعت بازگردانده خواهد شد تا از شهر محافظت نماید.

V. خود آموز جدید

خود آموز جدید اکنون تمام مسائل ابتدایی بازی را نیز آموزش می دهد و این امر پیش از ورود بازیکن به بازی می باشد.
بعد از اینکه خود آموز به پایان رسید, بازیکن نژاد مورد نظر خود را انتخاب می کند و قلعه ی بازیکن در مختصاتی از نقشه قرار می گیرد.

VI. مشاور جدید

هم اکنون بیش از 260 ماموریت جدید قرار داده شده است که به شما کمک می کنند امپراطوری خود را گسترش دهید. پس از تکمیل هر ماموریت شما جوایزی از جمله نیرو, منابع؛ سکه, آیتم شوالیه و ... دریافت خواهید کرد.
T

VII. ویژگی های جدید اقوام

مهارت قلعه گشايي حذف گرديده است و بجاي آن **مهارت نظارت** جايگزين گرديده است كه زمان مورد نياز براي ساختن همه نوع يگان را كم مي كند اين مهارت براي همه فرمانروايان يك مهارت ضروري است چه در هنگامي كه بعنوان مهاجم عمل مي كنند و چه وقتي كه در حالت دفاعي هستند
اين مهارت بازي را پويا تر و هيجان انگيز تر مي كنند.
طرز امتياز دهي مهارت:
مثلا اگر يگاني در طي۱۰ دقيقه ساخته مي شود و مهارت نظارت شما در سطح پيشرفته (۲۰درصد) باشد مدت زمان ساخت به ۸ دقيقه تقليل مي يابد
نكته اين مهارت شامل همه يگانها خواهد شد حتي يگانهاي خاص اقوام
كار آموز : ۱۰ درصد
پيشرفته : ۲۰درصد
استاد: ۳۰ درصد

ساير تغييرات:

جنگجو
كارآموز ۱۰ قبلا ٥ بود
پيشرفته ۲٥ قبلا ۱٥ بود
استاد ٤۰ قبلا ۳۰ بود

سوارکار
كار آموز ۱۰ قبلا ۲۰ بود
پيشرفته ۲٥ قبلا ۳۰ بود
استاد ٤۰ كه تغييري نداشته

مدافع
كار آموز ۱۰ بدون تغيير
پيشرفته ۲۰ قبلا ۱٥ بود
استاد ۳۰ بدون تغيير

VIII. تغییرات ساختمان ها

پیشنیاز برخي از ساختمان ها تغییر کرده است که به شرح ذیل مي باشد

سربازخانه

سطح ۱آهنگري که قبلا ۲ بود
سطح ۲ بازار که قبلا ۳ بود

فرمانداری

سطح ۱۷ آهنگري (بدون تغییر)
سطح ۲۰ سرباز خانه (بدون تغییر)
سطح ۱۵ اصطبل (بدون تغییر)
سطح ۲۵ خانه (قبلا درمانگاه و سطح ۵ بود)
.

IX. تغییرات در محدودیت تعداد قلعه ها

به منظور به وجود آوردن بازی جوانمردانه و منطقی, تغییرات زیر در محدودیت تعداد قلعه ها و تناسب آنها با سطح فرمانداری به وجود آمده است:

تغییر تناسب سطح فرمانداری و تعداد قلعه
سطح ۱ امکان مالکیت ۲ قلعه مثل قبل
سطح ۲ امکان مالکیت ٤ قلعه که قبلا ۵ بود
سطح ۳ قابلیت مالکیت ۸ قلعه که قبلا ۱۰ بود
سطح ٤ امکان مالکیت ۱۱ قلعه بدون تغییر

X. آیتم های شوالیه

این آیتم ها مانند قبل به ۵ دسته تقسیم میشوند
سر- دست اصلي- دست غیر اصلي -سینه -مصرفي
هر ایتم مي تواند بین ۱ تا ۳ نشان داشته باشد که شامل موارد ذیل میباشد:
۱) قابلیت حمل بار يك يگان که تصادفي انتخاب مي شود بالا ببرد
۲) سطح سلامت يك يگان تصادفي را بالا ببرد
۳) سطح سلامت يك يگان تصادفي دشمن را پایین بیاورد
٤)سطح حمله يك يگان تصادفي را بالا ببرد
۵) سطح حمله يك يگان تصادفي دشمن را پایین بیاود
٦) تاثیر امتیاز مهارت قومي را بالا ببرد
۷) تاثیر امتیاز مهارت قومي دشمن راپاین بیاورد
۸) به مشخصات خود شوالیه امتیاز بدهد
۹) اقلام مصرفي و سایر موارد

XI. سایر تغییرات

قلعه ی روح خان از بازی حذف شده است.
اکنون رنکینگ قبایل با روش جدیدی که برا اساس امتیاز کسب شده از ارگ هاست محاسبه می شود.
به دلیل شباهت میان نشان ها و ماموریت ها, نشان ها اکنون حذف شده اند.
حداکثر صف ساخت برای کاربران معمولی به 2 و برای کاربران پرمیوم به 4 افزایش یافته است.
پیام های مربوط به شوالیه اکنون در گروه جدیدی با نام شوالیه و خاندان قرار می گیرند.
برج محاصره ی قوم روس اکنون نیاز به 5000 جمعیت همراه خواهد داشت.

XII. تغییر در یگان ها

1. تغییر پیاده نظام

تغییرات مشخصات **نیزه دار**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 20 (قبلا 10)
- قدرت در برابر سواره نظام: 70 (قبلا 50)
- قدرت در برابر کمانداران: 40 (قبلا 10)
- قدرت در برابر ساختمان: 10
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 20 (قبلا 10)
- سطح سلامت: 60 (قبلا 50)
- برد: 2

ساختمان مورد نیاز برای ساخت **نیزه دار**:
سطح 5 سربازخانه (قبلا سربازخانه سطح 1)
سطح 3 آهنگری (قبلا آهنگری سطح 2)

تغیر مشخصات **شمشیرزن**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 35 (قبلا 30)
- قدرت در برابر سواره نظام : 35 (قبلا 15)
- قدرت در برابر کمانداران: 35 (قبلا 30)
- قدرت در برابر ساختمان: 10
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 35 (قبلا 30)
- سطح سلامت: 100 (قبلا 50)
- برد: 1

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **شمشیرزن**:
سطح 3 سربازخانه (قبلا سربازخانه سطح 1)
سطح 3 آهنگری (قبلا آهنگری سطح 2)

تغییر مشخصات **تبرزن**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 70 (قبلا 40)
- قدرت در برابر سواره نظام: 20 (قبلا 5)
- قدرت در برابر کمانداران: 70 (قبلا 40)
- قدرت در برابر ساختمان: 10
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 20 (قبلا 40)
- سطح سلامت: 80 (قبلا 40)
- برد: 1

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **تبرزن**:
سطح 1 سربازخانه (بدون تغییر)
سطح 1 آهنگری (قبلا آهنگری سطح 2)

تغیر مشخصات **گرزدار**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 20 (قبلا 35)
- قدرت در برابر سواره نظام: 70 (قبلا 10)
- قدرت در برابر کمانداران: 20 (قبلا 35)
- قدرت در برابر ساختمان: 10
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 70 (قبلا 35)
- سطح سلامت: 80 (قبلا 40)
- برد: 1

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **گرزدار**:
سطح 3 سربازخانه (قبلا سربازخانه سطح 5)
سطح 1 آهنگری (قبلا آهنگری سطح 2)

2. تغییرات ماشین های محاصره

تغیرات مشخصات **منجنیق**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 180 (قبلا 25)
- قدرت در برابر سواره نظام: 150 (قبلا 10)
- قدرت در برابر کمانداران: 180 (قبلا 25)
- قدرت در برابر ساختمان: 100 (قبلا 110)
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 150 (قبلا 25)
- سطح سلامت: 400
- برد: 5

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **منجنیق:**
سطح 8 گارگاه (قبلا گارگاه سطح 10)
سطح 12 آهنگری (جدید)

تغیرات مشخصات **منجنیق قلعه کوش:**

- قدرت در برابر پیاده نظام: 200 (قبلا 25)
- قدرت در برابر سواره نظام: 200 (قبلا 10)
- قدرت در برابر کمانداران: 200 (قبلا 25)
- قدرت در برابر ساختمان: 150 (قبلا 90)
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 200 (قبلا 25)
- سطح سلامت: 500
- برد: 5

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **منجنیق قلعه کوش:**
سطح 12 گارگاه (قبلا گارگاه سطح 15)
سطح 14 آهنگری (جدید)

3. تغییرات یگان های سواره نظام:

تغیر مشخصات **سواره نظام کماندار**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 120 (قبلا 100)
- قدرت در برابر سواره نظام: 160 (قبلا 40)
- قدرت در برابر کمانداران: 140 (قبلا 100)
- قدرت در برابر ساختمان: 70
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 120 (قبلا 100)
- سطح سلامت: 160 (قبلا 130)
- برد: 4

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **سواره نظام کماندار:**

سطح 5 گارگاه (قبلا گارگاه سطح 10)

سطح 15 سربازخانه (بدون تغییر)

سطح 8 اصطبل (قبلا آهنگری سطح 15)

تغیر مشخصات **سواره نظام سبک**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 150 (قبلا 100)
- قدرت در برابر سواره نظام: 100 (قبلا 50)
- قدرت در برابر کمانداران: 200 (قبلا 100)
- قدرت در برابر ساختمان: 0
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 150 (قبلا 100)
- سطح سلامت: 300 (قبلا 200)
- برد: 1

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **سواره نظام سبک:**

بدون تغییر

تغیر مشخصات **سواره نظام سنگین:**

بدون تغییر

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت **سواره نظام سنگین:**

سطح 15 آهنگری (بی تغییر)

سطح 12 اصطبل (قبلا اصطبل سطح 11)

4. تغییرات یگان های کماندار:

تغییر مشخصات کماندار با **کمان کوتاه**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 30 (قبلا 15)
- قدرت در برابر سواره نظام: 10 (قبلا 5)
- قدرت در برابر کمانداران: 30 (قبلا 15)
- قدرت در برابر ساختمان: 20
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 30 (قبلا 15)
- سطح سلامت: 30 (قبلا 15)
- برد: 3

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت کماندار با **کمان کوتاه**:
سطح 1 سربازخانه (بدون تغییر)
سطح 1 آهنگری(قبلا آهنگری سطح 2)

تغییر مشخصات کماندار با **کمان صلیبی**:
بدون تغییر
ساختمان های مورد نیاز برای ساخت کماندار با **کمان صلیبی**:
L سطح 8 آهنگری (قبلا آهنگری سطح 10 و گارگاه سطح 3)
سطح 10 سربازخانه (قبلا سربازخانه سطح 5)

تغییر مشخصات کماندار با **کمان بلند**:
بدون تغییر
ساختمان های مورد نیاز برای ساخت کماندار با **کمان بلند**:
سطح 5 سرباز خانه (قبلا سرباز خانه سطح 1)
سطح 5 آهنگری (قبلا آهنگری سطح 2)

5. تغییر در یگان های حاص

تغییر در مشخصات **نجیب زاده**:

- قدرت در برابر پیاده نظام: 500 (قبلا 30)
- قدرت در برابر سواره نظام: 500 (قبلا 100)
- قدرت در برابر کمانداران: 500 (قبلا 30)
- قدرت در برابر ساختمان: 10
- قدرت در برابر ابزار محاصره: 500 (قبلا 30)
- سطح سلامت: 1000 (قبلا 300)
- برد: 1

ساختمان های مورد نیاز برای ساخت نجیب زاده:
بدون تغییر