

جنگ خان های 7

تغییرات ایجاد شده

گزینه های باز سازی شده

تمام منو ها و قسمت های گزینه ها با شکل و توصیف جدید به شکل پنجره ای در آمده

شبه ساز نبرد

شبه ساز نبرد یک گزارش تصویری از نبرد است که تمامی استاتیک ها؛ فاز ها و نیرو ها را در نبرد نشان میدهد. کنترل حرکتی به جلو و عقب را برای هر راند نبرد یا هر واحد فراهم میکند که میتواند برای ک کردن دقیق لحظه ی مورد نظر در نبرد استفاده شود

پاداش ظاهری قلعه

رتبه های اول هر راند در رنگینگ و قبیله از حالا میتوانند برای یک بار از گزینه ای برای تغییر شکل خارجی قلعه خود برای یک راند استفاده کنند و این در نقشه ی دنیا نشان داده میشود و تمام بازیکنان میتوانند آن را مشاهده کنند. این ظاهر میتواند از قسمت گزینه ها تغییر کند

باز سازی ماموریت ها

ماموریت ها، ظاهر تمام ماموریت ها، پاداش هایشان ، دستور نمایش ، دسته بندی ها و تمام جستجو ها از نو ساخته شده اند

خود آموز جنگ ها

آموزش جنگ های آموزشی جدید است که از طریق ماموریت میباشد که در شهر شما قرار داشته و به شما نحوه چینش ارتش در هر خط را یاد میدهد و هدف از اینکار آموختن راه های مبارزه در بازی است . آموزش قدیمی حذف شده است

گزینه ی به من نشان بده در ماموریت ها

"به من نشان بده" گزینه ی جدیدی است که به صورتی تصویری آنچه مورد سوال مشاور و هدف است را نشان میدهد . این گزینه بازیکنان را در هر بخشی از بازی جلو بردن خواسته ی مشاور راهنمایی میکند

مشاور برای شروع بازی

مشاور بازی یک مشاور متنی ساده است که در هر یک از بخش های اصلی بازی نشان داده میشود و اطلاعاتی مختصر درباره ی علت وجود آن قسمت میدهد. میتوانید در هر زمان غیر فعال شده و یا آنرا از منوی بالا؛ سمت راست ریست کنید

بازار باز سازی شده

بازار تغییراتی را دریافت کرده است

- انتقال منابع مستقیم حالا فقط برای قلعه های یک فرد ممکن است و این نوع مارش از قسمت انواع لشگرکشی در صفحه ی ارتش در دسترس است. این مارش حمل و نقل نامیده می شود
- انتقال بدون خالی کردن بهترین راه برای نجات دادن منابع از حمله ی دشمن است. و این نوع مارش از قسمت انواع لشگرکشی در صفحه ی ارتش در دسترس است. این مارش تجاری کاروان نامیده می شود
- تجارت منابع حالا فقط بین اعضای یک قبیله قابل انجام است و فاصله بین قلعه های اعضا حتی با توجه به زمان سفر و در دسترس بودن آنها دیگر در نظر گرفته نمی شود. و حالا زمان سفر برای بازرگانان مقدار ثابت 30 دقیقه است که میتواند با استفاده از تحریک سرعت کاهش یابد ، نسبت تبادل کالا ها باید یک به یک باشد
- بازار داخلی، بازیکن میتواند در این بازار منابع خود را با درصدی کاهش به منبعی دیگر تبدیل کند و این بازار برای تمام نسخه های این ورژن در دسترس است

- اطلاعات ساختمان ها بروز شده است

تمام جایزه های ساختمان ها حالا در صفحه ی اطلاعات به خوبی لیست شده اند (گزینه ی i)

- جایزه های اقوام بازنگری شده اند

تمام جایزه های اقوام بازنگری شده اند و قدرت های آنها تقریباً مساوی شده است . همچنین سه قوم به گونه ای با جایزه هایی به منظور محافظت از بازیکنان تازه کار درست شده اند و این قوم ها عبارتند از بیزانس و بریتانیا و گوت ها

بلغارها

- 25 درصد تولید بیشتر طلا به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش ارزان تر کمانداران به جای 10 درصد
- 100 درصد افزایش گنجایش برج به جای 20 درصد

توانایی های اضافه شده :

- 25 درصد آموزش سریع تر پیاده نظام
- 25 درصد ساخت ارزان تر نجیب زاده و یگان ویژه
- 50 درصد ارتقای ارزان تر برای تمام یگان ها

توانایی های برداشته شده :

- 20 درصد دیوار مستحکم تر

یگان ویژه - کشیش تانگارا

- بهای آهن از 100 به 200 افزایش یافته است
- بهای چوب از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 200 به 250 افزایش یافته است

اعراب

- 25 درصد تولید بیشتر خوراک به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش ارزانتر پیاده نظام به جای 10 درصد
- 25 درصد فضای بیشتر انبار به جای 10 درصد
- 100 درصد افزایش حمل بار برای مارش تجاری به جای 20 درصد
- 100 درصد دیوار قوی تر به جای 20 درصد

توانایی اضافه شده :

- 100 درصد افزایش بازگشت وفاداری

یگان ویژه - سرباز پیاده نظام

- بهای طلا از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای آهن از 150 به 200 افزایش یافته است
- بهای چوب از 150 به 200 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 400 به 450 افزایش یافته است
- 0.3 درصد به مهارت بخت و اقبال امتیاز میدهد به جای 0.5 درصد برای هر یگان

آلمان ها

- 25 درصد تولید بیشتر آهن به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش سریع تر پیاده نظام به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش ارزان تر نجیب زاده و یگان ویژه به جای 25 درصد ساخت سریع تر
- 100 درصد افزایش حمل بار برای مارش تجاری به جای 20 درصد

توانایی های اضافه شده :

- 100 درصد افزایش بازگشت وفاداری
- 25 درصد افزایش خسارت به دیوار

توانایی های برداشته شده:

- 10 درصد آموزش ارزانتر سوار نظام
- 25 درصد افزایش گنجایش پناهگاه

یگان ویژه – شوالیه توتنی

- بهای طلا از 150 به 200 افزایش پیدا کرده است
- بهای آهن از 300 به 400 افزایش پیدا کرده است
- بهای چوب از 100 به 150 افزایش پیدا کرده است
- بهای خوراک از 200 به 250 افزایش پیدا کرده است
- برای هر واحد 0.2 درصد به مهارت جنگجو امتیاز میدهد به جای 0.1 درصد

ایبری ها

- 25 درصد تولید بیشتر خوراک به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش سریع تر ماشین های محاصره به جای 10 درصد
- 50 درصد سرعت بیشتر مارش تجاری به جای 20 درصد

توانایی های اضافه شده

- 25 درصد افزایش گنجایش انبار
- 25 درصد آموزش سواره نظام ارزان تر
- 25 درصد ساخت نجیب زاده و یگان ویژه ارزان تر

توانایی برداشته شده :

- 20 درصد تعداد مارش حمله ی بیشتر

یگان ویژه – سوار تیزرو

- بهای چوب از 150 به 200 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 100 به 300 افزایش یافته است

گوت ها

- 25 درصد تولید بیشتر آهن به جای 10 درصد
- 100 درصد افزایش گنجایش برج به جای 20 درصد
- 100 درصد دیوار قوی تر به جای 20 درصد

توانایی های اضافه شده :

- 25 درصد آموزش سریع تر سواره نظام
- 20 درصد افزایش جمعیت خانه ها (در سطح آخر با سایر اقوام برابری میکند)
- 100 درصد افزایش گنجایش پناهگاه

توانایی های برداشته شده :

- 10 درصد ساخت ارزان تر پیاده نظام
- 10 درصد افزایش گنجایش انبار
- 10 درصد ارتقای ارزان تر برای همه ی یگان ها

یگان ویژه - گارد مخصوص

- بهای طلا از 150 به 200 افزایش یافته است
- بهای چوب از 150 به 200 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 150 به 200 افزایش یافته است
- 50 درصد توانایی ویژه (بعد از ارتقای یگان ویژه) به جای 45 درصد

لیتوانی ها

- 25 درصد تولید بیشتر خوراک به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش سریع تر سواره نظام به جای 10 درصد
- 25 درصد دزدیدن منابع پناهگاه بعد از نبرد موفقیت آمیز (همانند قبل)
- 50 درصد آموزش سریع تر نجیب زاده و یگان ویژه به جای 25 درصد
- 100 درصد افزایش جمعیت برج به جای 20 درصد

توانایی اضافه شده:

- 100 درصد افزایش بازگشت وفاداری

توانایی برداشته شده:

- 25 درصد آموزش سریع تر پیاده نظام

نیروی ویژه - ارباب جنگ:

- بهای چوب از 150 به 200 افزایش پیدا کرده است
- بهای خوراک از 150 به 250 افزایش پیدا کرده است

- 55 درصد نیروی ویژه (بدون ارتقای یگان ویژه) به جای 50 درصد
- 70 درصد نیروی ویژه (بعد از ارتقای ویژه) به جای 60 درصد
- ضربه به دیوار 10 به جای 100

مغول ها

- 25 درصد تولید بیشتر طلا به جای 10 درصد
- 25 درصد ارتقای سریع تر برای تمامی یگان‌ها به جای 10 درصد
- 25 درصد دزدیدن منابع از پناهگاه بعد از نبرد موفقیت آمیز (همانند قبل)
- 50 درصد آموزش سریع تر نجیب زده و یگان ویژه به جای 25 درصد
- 100 درصد افزایش حمل بار برای مارش تجاری به جای 20 درصد

توانایی اضافه شده:

- 25 درصد آموزش ارزن تر پیاده نظام

توانایی های برداشته شده:

- 25 درصد آموزش سریع تر سوار نظام
- 20 درصد افزایش خسارت به دیوار

یگان ویژه - گارد چنگیز خان

- بهای طلا از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای آهن از 250 به 300 افزایش یافته است
- بهای چوب از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 300 به 400 افزایش یافته است
- سطح سلامت از 380 به 320 کاهش یافته است
- 200 درصد نیروی ویژه (بعد از ارتقای یگان ویژه) به جای 190 درصد
- جمعیت مورد نیاز برای یگان ویژه از 5 واحد به 4 واحد تغییر کرده است

فرانک ها

- 25 درصد تولید بیشتر چوب به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش سواره نظام ارزان تر به جای 10 درصد
- 25 درصد غارت پناهگاه بعد از نبرد موفقیت آمیز (همانند قبل)
- 50 درصد ارتقای ارزان تر همه ی یگان‌ها به جای 10 درصد
- 50 درصد مارش تجاری سریع تر به جای 20 درصد
- 50 درصد آموزش سریع تر نجیب زاده و یگان ویژه به جای 25 درصد

یگان ویژه - تبر زن جنگی

- بهای خوراک از 150 به 250 افزایش یافته است
- به ازای هر واحد 0.2 درصد به مهارت جنگجو امتیاز میدهد به جای 0.1 درصد

بیزانس

- 25 درصد تولید بیشتر چوب به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش سریع تر کمانداران به جای 10 درصد
- 25 درصد ارتقای سریع تر برای همه ی یگان ها به جای 10 درصد
- 100 درصد افزایش ظرفیت پناهگاه به جای 25 درصد

توانایی های اضافه شده:

- 20 درصد افزایش جمعیت خانه ها (در سطح آخر با سایر اقوام برابری میکند)
- 100 درصد افزایش گنجایش برج

توانایی های برداشته شده:

- 20 درصد ارسال مارش بیشتر
- 25 درصد آموزش سریعتر نجیب زاده و یگان ویژه

یگان ویژه – راهب:

- بهای طلا از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای آهن از 250 به 300 افزایش یافته است
- بهای چوب از 300 به 350 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 150 به 200 افزایش یافته است
- حمله به پیاده نظام 320 به جای 300
- حمله به سواره نظام 100 به جای 70
- حمله به کمانداران 120 به جای 70
- حمله به ماشین های محاصره 300 به جای 150
- 40 درصد نیروی ویژه (بعد از ارتقای یگان ویژه) به جای 35 درصد
- به ازای هر واحد 0.2 درصد به جای 0.1 درصد به مهارت تحصیلات امتیاز میدهد

بریتانیایی ها

- 25 درصد تولید بیشتر طلا به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش ماشین های محاصره ارزان تر به جای 10 درصد
- 25 درصد ارتقای سریع تر همه ی یگان ها به جای 10 درصد
- 100 درصد افزایش گنجایش پناهگاه به جای 25 درصد

توانایی های اضافه شده:

- 20 درصد افزایش گنجایش خانه ها (در سطح آخر با سایر اقوام برابری میکند)

- 100 درصد دیوار قوی تر

توانایی برداشته شده:

- 25 درصد آموزش سریع تر کمانداران

یگان ویژه – کوس زن:

- بهای آهن از 100 به 200 افزایش یافته است
- بهای چوب از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 200 به 300 افزایش یافته است
- 50 درصد نیروی ویژه (بعد از ارتقای یگان ویژه) به جای 45 درصد
- جمعیت مورد نیاز برای یگان ویژه از 10 واحد به 8 واحد تغییر کرده است

روس ها

- 25 درصد تولید بیشتر چوب به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش ارزان تر یگان های محاصره به جای 10 درصد
- 50 درصد ارتقای سریع تر همه ی یگان ها به جای 10 درصد
- 25 درصد خسارت بیشتر به دیوار به جای 20 درصد
- 25 درصد افزایش گنجایش انبار به جای 10 درصد

توانایی اضافه شده:

- 25 درصد آموزش سریع تر کمانداران

یگان ویژه – برج محاصره:

- بهای طلا از 100 به 150 افزایش یافته است
- بهای آهن از 300 به 200 کاهش یافته است
- بهای چوب از 700 به 450 کاهش یافته است
- بهای خوراک از 300 به 200 کاهش یافته است

پارس ها

- 25 درصد تولید بیشتر آهن به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش ارزان تر کمانداران به جای 10 درصد
- 25 درصد آموزش سریع تر ماشین های محاصره به جای 10 درصد
- 25 درصد خسارت بیشتر به دیوار به جای 20 درصد

توانایی های اضافه شده:

- 50 درصد مارش های تجاری سریع تر
- 100 درصد افزایش تولید وفاداری

توانایی برداشته شده:

- 20 درصد مارش حمله ی بیشتر

یگان ویژه – کمانگیر:

- بهای طلا از 150 به 200 افزایش یافته است
- بهای چوب از 250 به 300 افزایش یافته است
- بهای خوراک از 150 به 200 افزایش یافته است
- به ازای هر واحد 1 درصد به جای 0.5 درصد به مهارت کمانداری امتیاز میدهد

صفحه ی انتخاب قوم طراحی مجدد شده است

صفحه ی انتخاب قوم ها دوباره طراحی شده است تا همه قومها بر روی صفحه نمایش در یک نظر دیده شوند، و آنهایی که توصیه می شود در بالا می باشند

قدرت حمله کماندار سواره تعادل گرفته است

قدرت سوار کماندار بسیار مخرب بود پس مورد تعادل قرار گرفت

- حمله به پیاده نظام 100 به جای 180
- حمله به سواره نظام 130 به جای 220
- حمله به کمانداران 180 به جای 200
- حمله به ماشین های محاصره 210 به جای 180

پاداش های روزانه ی جدید

تعدادی پاداش جدید به پاداش های روزانه اضافه شده است

این پاداش ها عبارتند از صندوق توسعه دادن انبار ، صندوق توسعه دادن پناهگاه ، صندوق تولید بیشتر و حتی صندوق مراسم

اضافه شدن 10 سطح به ساختمان برج

به ساختمان برج 10 سطح اضافه شده است و بیشترین ظرفیت آن به 5000 جمعیت (بدون احتساب جایزه نژاد) تغییر کرده است

بازنگری شدن آیتم های شوالیه

بعضی از آیتم های غیر محبوب و کم استفاده از آیتم ها حذف گردیده اند

ساختمان درمانگاه به روز شده است

پیشرفت های اعمال شده :

- رابط کاربری درمانگاه برای استفاده آسان تر به روز شده است
- درمانگاه حالا دقیقا 25 درصد از جمعیت کشته شده در نبرد را به صورت تصادفی بازمیگرداند

میزان تعداد مارش حمله و بهای خوراک مصرفی ان به روزرسانی شده است

بهای خوراک برای تعداد مارش حمله به روز شده است . دیگر نباید آن را از ساختمان ارگ تنظیم کنید ، این کار به صورت خودکار انجام میشود و در آمد خوراک شما متناسب با تعداد مارش حمله و حمایت فعال ارسالی تنظیم میشود

افزایش تجربه ی بدست آمده

تجربه ی بدست آمده از ساختمان ها ، آموزش ارتش ، و ارتقا به تناسب مصرف منابع افزایش یافته است . هدف تقویت شیوه ی بازی اقتصادی بازی بازیکنان وقتی بازیکنان در رنکینگ هستند می باشد

طراحی جدید پنجره ها

تمام پنجره های بازی طراحی مجدد شده اند با ظاهر و حس جدید

نکات روزانه

متن های کوچک مفید در رابطه با چگونگی بازی در پنجره ی پاداش روزانه ، آنها هر روز عوض میشوند

جایگذاری تصویر آواتار بازیکن

عکس های پیشنهادی آواتار با عکس های شیک و جدید در دسترس هستند

تحریک مارش پاکسازی

ارتش برای مارش پاکسازی (ورژن های کلاسیک و رترو) از حالا میتواند مورد تحریک برای حمل بار قرار گیرد

گزارش روزانه ی نبرد قبیله

گزارش روزانه ی نبرد قبیله به بازی اضافه شده است

- گزارش داخلی - نتیجه نبرد های هر عضو قبیله را نشان میدهد و فقط توسط اعضا قابل مشاهده است
- گزارش خارجی -آمار گزارش های انباشته ی هر نبرد قبیله یا یک راند خاص را نشان میدهد . این گزارش از تمام اعضای قبیله ذخیره میشود و همه بازیکنان میتوانند آن را ببینند

به روز رسانی شوالیه ها

" درخواست فرزند " از بازی حذف شده است و وقتی که قلعه ای بدست آورید شوالیه به خودی خود به قلعه اضافه میشود (تا 4 شوالیه)

قابلیت حمله ی مخصوص شوالیه

قابلیت حمله ی مخصوص هر نوع شوالیه پیشرفت کرده است

- ارتشید - ضربه بحرانی - شوالیه 50 درصد شانس دارد که به یک هدف ضربه بزند با 300 درصد خسارت - همیشه خط اول حریف را مورد حمله قرار میدهد
- جاسوس - ضربه ی کمانه دار - این ضربه 75 درصد شانس دارد که یک هدف در خط اول را با 100 درصد خسارت ضربه بزند و بعد از این ضربه به خط بعد میروند . هر کمانه کردن 25 درصد از شانس ضربه بعدی میکاهد
- مالک - ضربه ی خمپاره ای - 100 درصد خسارت در ضربه به یک هدف و 50 درصد شانس برای ضربه زدن به 2 هدف در همان خط با 100 درصد خسارت
- بازرگان - ضربه ی بالستیک - حمله ی شوالیه میتواند هر واحدی روی زمین را صرف نظر از مکان آن با 50 درصد شانس برای 200 درصد خسارت مورد حمله قرار دهد

توازن توانایی های اضافی شوالیه

توانایی های اضافی شوالیه متوازن شده است

- ارتشید - افزایش سطح سلامت پیاده نظام به جای 0.5 درصد در هر امتیاز 0.25 درصد امتیاز میدهد و ماکسیمم امتیاز به جای 20 درصد ، 10 درصد شده است
- بازرگان - سطح سلامت ماشین های محاصره به جای 0.5 درصد در هر امتیاز 0.25 درصد امتیاز میدهد و ماکسیمم امتیاز 10 درصد به جای 20 درصد شده است
- جاسوس - افزودن سطح سلامت و قدرت سوار کماندار 0.25 درصد در هر امتیاز به جای 1 درصد شده و ماکسیمم امتیاز 10 درصد به جای 40 درصد شده است