MANAGORE

I. Добавени са Нива на Гилдията и Специалности, даващи бонус на всеки член на гилдията. (промяната е по предложение на играч).

- За вдигане на ниво на гилдията или на специалност са нужни определени ресурси;
- Ресурсите се набавят чрез дарение в Гилдийния склад;
- В гилдийния склад се добавят и 5% от добивите на всички членове на гилдията за час;
- Възможно е да се създава Анкета когато се пуска тема във Форума на гилдията;
- Лидерът може да определи с ранг, дали някой играч трябва да има право да пуска Анкети във форума или да се разпорежда с ресурса от Отборния склад.

II. Промяна в логиката на Арена дуелите.

- Победи над по-слаби герои с 5 или повече нива не носят нищо на победителя;
- Победи над по-слаби от 4 до 2 нива герои носят Арена точки, Рейтинг и евентуално Руни;
- При ниво по-слаб герой или еквивалентно ниво се изчислява шанс за крадене на Предмет от Инвентара или Активните оферти в Руническата борса;
- При победа над ниво или повече по-силен герой се изчислява шанс за крадене на Артефакт по по-горната схема;
- Премахната е опцията за защитаване на зони в арената. Възможни са само атаки;

- Артефактите от тип Шлемове, Брони и Ботуши дават шанс на героя да рефлектира щетата на противника. Шлемовете увеличават този шанс за зона Глава. Броните за зона Тяло и Ботушите за зона Крака;
- Възможни са офлайн дуели, т.е. да се дуелирате с играчи, които не са онлайн през последните 15 минути без тяхното изрично съгласие. Един и същ играч не може да бъде предизвикван повече от веднъж за 60 минути (всичките му герои);
- Добавен е бутон Пропусни във флаш анимацията на дуелите, който при офлайн дуели води директно до доклада, а при онлайн изчаква противника да избере действия, но не ви задължава да кликате вашите такива. Условието е дуелът да бъде отворен, а не затворен;
- При напускане на дуел – страната напуснала, губи дуела. Ако напуснат и двете страни – губят и двете;
- Ботът е видим до ниво 5.

III. Изчисление на седмични класации (Статия в помощната секция) (промяната е по предложение на играч).

IV. Променени са особеностите на Главната цел.

- Когато главната цел започне всички походи срещу активни играчи се забързват десеторно;
- Атаки над дракона траят 1 час независимо от къде са пратени;
- Атаки над дракона изискват 10,000,000 храна за изпращане, независимо каква е армията и от къде е изпратена;
- Дава се възможност да бъде предизвикван по повече от един пазител в рамките на същия ден. Всяка такава възможност струва 500 кредита.

V. Променена е логиката на Протекцията за начинаещи. Освен досегашната функционалност, играчите в Протекция за начинаещи получават Добив, Ускорител на тренирането, Строежа, Проучването, Подобрението и Бързина на походи – x5.

VI. Всички походи до собствени кралства, които траят повече от 60 минути се фиксират до 60 минути (1 час) (промяната е по предложение на играч).

- Не могат със стандартното намаляне на време да надвишат 1 час.

VII. Менторът се появява във всички кралства и се води от самостоятелното им развитие, когато се отнася до изискване на ниво Сграда (промяната е по предложение на играч)

VIII. Добавена е опция за преместване на съществуващо кралство на свободни координати (Статия в помощната секция).

IX. Промени в мисиите на ментора, премахнати са съществуващи, променени са такива и са добавени нови (Статия в помощната секция)

X. Предоставя се възможността на играчи загубили 80% от общата си армия да активират Възстановителен мод (Статия в помощната секция) (промяната е по предложение на играч)

XI. Сградата за преработка на останки дава по 2 процеса на ниво, а не акто до сега по 1. При последно ниво винаги е над 100% преработеното количество.

XII. Предоставена е възможност за персонализация на изгледа на менюто за избор на кралства. Вече може да избирате кое кралство на каква позиция да се намира чрез издърпване с курсора на мишката. (промяната е по предложение на играч)

XIII. Поход Омагьосване може да бъде изпращан само, ако имате налични Предмети в Инвентара. (промяната е по предложение на играч)

XIV. Могат да бъдат печелени предмети от битки до 5 броя за един ден. (промяната е по предложение на играч)

XV. Променя се изискването за достъпност до Руническата борса и Магазин. Нужно е да имате един артефакт или предмет, като в това число не влиза стартовия артефакт.

XVI. Променена се началната бройка походи при ниво 0 на науката Централизъм – а именно 5 похода. (промяната е по предложение на играч)

XVII. Променен е е товарът на единиците – двойно на досегашния. (промяната е по предложение на играч)

XVIII. Променена е популацията на меле единиците на орките от 1 на 2

XIX. Вече показва в профила на играча кое кралство от картата сте кликнали – оцветено е в червено.

XX. В съобщенията за проведен дуел е добавена информация дали е спечелена руна, предмет, артефакт или комбинация от такива.