Continue

Los exploradores que enviaste a Unur para investigar el continente vecino en busca de rastros de tus antepasados, despus de que los Constructores abandonaran tu ciudad, finalmente regresaron y trajeron dos invitados: un Rey Enano y una Reina de las Hadas.Parece que Unur no solo es frtil nuevamente, sino que las razas una vez extintas que trajiste para vivir en Elvenar tambin han reaparecido all con sus propias culturas, ciudades y, por supuesto, conflictos. En este nuevo Captulo, veremos cmo, una vez ms, una disputa entre Enanos y Hadas amenaza las tierras! Los Enanos necesitan mucha madera para encender sus fundiciones y han comenzado a talar rboles en el reino de las Hadas de Unur. Por supuesto, las Hadas estn bastante disgustadas con este hecho y quieren detenerlos. Existe poca comprensin entre ambos, pero, despus de enterarse de tus habilidades para superar los conflictos entre Elfos y Humanos, te confan la bsqueda de una solucin. El Asentamiento Reunir a los enanos y las hadas requerir algunas habilidades diplomticas sofisticadas. Por lo tanto, necesitars construir un senado y, unidas a este, embajadas de Enanos y Hadas. Despus de hacerlo, tus proyectos de ley se pueden convertir en nuevas proposiciones para cada raza. Al usar Festivales de la Cerveza y Casas del T, deberas poder producir suficiente Cerveza de Fresa y T Morado para acercar al Rey Enano y a la Reina de las Hadas. Estas bebidas apreciadas no solo son amadas por ambas razas por igual, sino que tambin ayudan en el proceso de hacer Enmiendas que se combinan con Inspiraciones de los Crculos de Meditacin para crear el recurso del Captulo: los Decretos. Maravillas Antiguas Si logras completar todas las investigaciones que los Enanos y Hadas trajeron a tu rbol de Investigaciones, tendrs acceso a sus Maravillas Antiguas especiales. La Palestra de Torneo otorga 0,5 puntos de clasificacin por nivel con cada Cofre alcanzado por tu hermandad en los Torneos semanales, y produce Jinetes Alados que se pueden recoger cada 3 horas.La Biblioteca de la Torre otorga 0,5 puntos de clasificacin por nivel con cada Recompensa de la Torre de la hermandad que recibas al final de la semana de la Torre de la Eternidad y te permite acumular Puntos de Conocimiento cada 24 horas.Otras novedades brete camino a travs del rbol de Investigaciones y encontrars que tanto los Enanos como las Hadas ayudarn a mejorar tus edificios y aumentarn an ms su produccin. El Captulo tambin viene con nuevos niveles para el Capitolio, Viviendas, Talleres, Fbricas de Cristal, Pergaminos y Seda, Arsenales y ms. Adems de todo eso, el Captulo 16 agrega varias expansiones de ciudad nuevas. Puedes obtener dos nuevas expansiones premium, descubrir 2 nuevas expansiones a travs de la investigacin o desbloquear una nueva expansin cuando hayas completado al menos 500 provincias en el mapa mundial. Para aquellos que ya han completado ms de 500 provincias, esta expansin de ciudad estar disponible para su colocacin sin necesidad de completar ms.El Rey de los Enano y la Reina de las Hadas llegarn a vuestras ciudades a partir del 20 de abril de 2020. Informacin adicional sobre este nuevo Captulo est disponible en nuestra Wiki y en el siguiente vdeo: Te deseamos mucho xito y habilidades diplomticas para reunir a Enanos y Hadas y esperamos escuchar tus comentarios en nuestro hilo de discusin! Atentamente,El Equipo de Elvenar fatto 2 conticiniper portare municipio al liv22 occorre 133k mana attualmente posseggo solo 5 salici con produzione 2800 al di (15 ore) cad1 quindi con un totale giornaliero 14k sempre ke non punti la sveglia x ricliccare ogni 15 oresupponendo nella migliore ipotesi di possedere gia 100k mana e di raccogliere prima della decadenza 14kavro un totale di 114k ma poi interviene decadenza meno 10/100 quindi mi ritrovero 102k ,cioe poco piu di quanto ne avevo prima della raccoltain pratica serve circa un mese x raccogliere 133k mana (in blocco) cioe bisogna sempre avere un totale di raccolta superiore della quota di decadenza giornalieraquindi bisogna guardare la quantita di mana richiesta per una ricerca e/o missione calcolare il10/100e sottrarlo dalla vs produzione se positivo piu alta e la differenza prima si completaaltra soluzione tanta amata dallo inno e aprire portafoglio a mantice...... Personalmente ho trovato vantaggio raccogliendo il mana dopo il decadimento, questo permette alla quota raccolta di non subire il decadimento.Faccio un esempio con numero banali e dando per scontato di raccogliere 1 volta al giorno. Opzione 1: La sera mi ritrovo con 100000 di mana, la sera stessa raccolgo 20 000 dai salici, portando il totale a 120 000. Con il decadimento perdo 12000 e mi ritrovo quindi con 108000. Opzione 2: la sera ho sempre i miei 100000, con il decadimento perdo 10000 ed al mattino mi ritrovo 90000, a questo punto raccolgo i 20000 dei salici ed il valore di mana in mio possesso 110000.La differenza non molta, ma comunque c'. ovvio che raccogliere dopo il decadimento + conveniente @BEKET nella guida postata da @Ailik si consigliano 8 salici per avere mana a sufficienza per tutte le ricerche/richieste e non risentire del decadimento.E in effetti provando, mettendone 8 ho mana anche per la ricerca/richiesta pi cara Ultima modifica di un moderatore: 3. Mar 2017 Personalmente ho trovato vantaggio raccogliendo il mana dopo il decadimento, questo permette alla quota raccolta di non subire il decadimento.Faccio un esempio con numero banali e dando per scontato di raccogliere 1 volta al giorno. Opzione 1: La sera mi ritrovo con 100000 di mana, la sera stessa raccolgo 20 000 dai salici, portando il totale a 120 000. Con il decadimento perdo 12000 e mi ritrovo quindi con 108000. Opzione 2: la sera ho sempre i miei 100000, con il decadimento perdo 10000 ed al mattino mi ritrovo 90000, a questo punto raccolgo i 20000 dei salici ed il valore di mana in mio possesso 110000.La differenza non molta, ma comunque c'. ahahahah si scatta solo che dimentichi che in un giorno non li ragogli per usarli subito e domani ti toglie quello e altro e siamo dal inizio del discorso di BAKET si ma il giorno che usi il mana l'ultimo raccolto che fai non tassato ha ragione Scatta, gratis.... quel poco lo risparmi sara vediamo dove arrivi e quanti edifici devi metere per le ricerche e municipio con questa tassa io posso capire mi meti tassa se non lo racolta penalizare chi gioca poco ma chi entra spesso mi penalizi e togli la voglia di entrare tanto piu di quello non fai entri 5 o entri 1 guadagnio stesso credo e da rivedere sempre se i nostri geni ci arivino ma con l'aiuto del vicinato o di compagnia che aumenta cultura. aumenta anche mana? (lo chiedo perch non ci sono ancora arrivato) Mi mancano ben poche ricerche da sbloccare per abbandonare gli orchi ed entrare negli elfi...per cui sto iniziando a sbirciare ci che serve ecc ecc e devo dire in tutta sincerit che di questa faccenda del mana non ho capito davvero nulla !!! Spero una volta iniziati gli elfi che tutto mi appaia (magicamente) pi chiaro.. Personalmente ho iniziato con 8 salici, sono passata a 10 e ora sono a 15 pi un habitat. Praticamente ho convertito quasi tutta la mia cultura in cultura che produce mana perch credo che il futuro sia quello.Il mana non mi mai mancato.Personalmente uso la tattica di utilizzarne il pi possibile prima del decadimento, usando gli eccessi rispetto alla ricerca per la strada verde (prima di ricercarla era pi un problema) che mi d cultura di cui ho molto bisogno. Poi faccio come dice Scatta e raccolgo dopo il decadimento.Credo per che il vero problema della carenza di mana non sia tanto il decadimento quanto il rassegnarsi all'idea che ormai la cultura richiede strade e quindi la architettura delle citt deve essere ripensata.Chi arrivato ai draghi per si gi accorto che le citt sono comunque destinate a cambiare. Pi spazio per le razze e le meraviglie, meno spazio per le case e le manifatture e personalmente la trovo un'ottima cosa, un modo per rendere pi vario un gioco che rischiava di diventare monotono. Ultima modifica di un moderatore: 18. Mar 2017 Avrei bisogno di un chiarimento..ho appena costruito i primi salici e quindi non ho ancora potuto effettuare alcuna raccolta di mana e non mi chiaro se c' un tempo limite per raccogliere..un tempo massimo..Lo chiedo perch non ho capito un passaggio della guida di Ailik (sempre utilissima) : "Evitare la raccolta di mana fino a dopo il tempo di decadimento se si pu farne a meno per il massimo beneficio. Attendere almeno fino a dopo il tempo di decadimento, ma prima che il tempo massimo sia scaduto, se potete."Quando dovrei raccogliere??? il tempo di decadimento coincide con le 24 ore? qual' il tempo massimo? @sailorina se vai al municipio, nella schermata migliora, ci sar scritto il prezzo del miglioramento, che richiede sia monete che mana. Se porti il cursore del mouse sul mana necessario vedi l'importo del decadimento e le ore mancanti al decadimento. Per quanto riguarda i salici se clicchi su un salice nella schermata che si apre c' una barra in caricamento che si completa dopo 15 ore, verso un terzo della barra c' l'immagine di una manina che indica quando possibile il primo raccolto (che a 980 di mana) Quando dovrei raccogliere??? il tempo di decadimento coincide con le 24 ore? qual' il tempo massimo? Ottima la risposta di Pieroooo (come sempre), ti riferisco anche per la mia esperienza: se riesci ad avere almeno 10 salici puoi raccogliere il mana quando ti capita (come faccio io che ho orari sballati) tanto non ti mancher. Se superi i 10 salici (scelta efficiente ed estetica secondo me quella di eliminare totalmente la restante orribile cultura degli orchi) di mana ne avrai anche troppo Suggerimento: ai draghi se sei lontana dallo sbloccare una ricerca utilizza gli eccessi di mana, prima del decadimento (v.d. consiglio di Pieroooo), per piastrellare ....cos ne perderai meno e otterrai altra cultura. S anch'io con 10 salici raccolgo quando capita. ...se vuoi risparmiare un pochino di tempo devi solo fare attenzione quando devi raccoglie grandi quantit come nel caso degli up al municipio. .. poi @Serena13 ha detto una grande verit gli edifici cultura non a diamanti vanno cambiati tutti ad ogni era ... eccetto il salice che dai primi conti che ho fatto mi sembra copra bene due ere Grazie Serena e Piero...sto infatti sostituendo molte culture, le elimino non appena arrivano a costruzione ultimata i salici, per ora per sono riuscita a metterne solo 9...speriamo che bastino! Ho 12 salici ed 1 habitat e non ho spazio per aggiungerne altri.Agli stregoni e draghi, arrivati ad un certo punto si continuamente fermi, per mancanza di mana.Penso ci sia stato un errore da parte degli sviluppatori nel calcolo delle proporzioni. Oppure stato fatto apposta per incentivare l'utilizzo di diamanti.Cos veramente frustrante. Ti passa la voglia. divertente come svuotare il mare con un colapasta.... ciao a tutti.vorrei proporre questa idea.perch in fase di spostamento edifici non si introduce la possibilit di metterli temporaneamente nell'inventario?credo che questo faciliterebbe di molto le cose, specialmente quando ci sono miglioramenti che cambiano le dimensioni dell'edificio...grazie e buon lavoro a tuttiArwen Ciao, stata gi richiesto ,ma rifiutato ,fa parte del gioco non averlo e avere l'abilit di incastrare tutto bisogna giocare a tetris!!! ah, scusa la ripetizione...per cos proprio scomodo... ;(buona giornata. arwen ciao a tutti.vorrei proporre questa idea.perch in fase di spostamento edifici non si introduce la possibilit di metterli temporaneamente nell'inventario?credo che questo faciliterebbe di molto le cose, specialmente quando ci sono miglioramenti che cambiano le dimensioni dell'edificio...grazie e buon lavoro a tuttiArwen lasciate sempre un espansione libera per il cambio cultura modifiche edifici e cosi via non e un gioco di bellezza o scalata cercate di risparmiare strade avvicinare la cultura a municipio in modo che i aiuti vicinato vanno li. cambiate quella vechia con la nuova piu potente. fare una strada con rami ogni due edifici di produzione, che la strada finisca ai edifici grandi con una casella di strada e sempre non dimenticare di lasciare libera un espansione Caros Humanos e Elfos, Amanh (14/07/2015), ns trazemos para vocs algumas teclas de atalho convenientes para usar e mais algumas melhorias de essencial importncia. E, por ltimo mas no menos importante: corrigimos uma quantia de bugs novamente! Como podero saber, estamos tambm a trabalhar na nova funcionalidade: Irmandades. Esta est a ser presentemente testada no servidor beta e, se tudo correr como esperado, ser implementada no servidor Brasileiro com a prxima atualizao (0.21). Voc pode encontrar a lista completa de mudanas abaixo: Devido ao feedback da comunidade, ns adicionamos teclas de atalho para fazer a navegao atravs do jogo mais conveniente. As combinaes que voc pode usar so:Tecla Esc: Fechar janela, e desabilitar os modos de mover e venderCtrl + C: Retornar CidadeCtrl + W: Ir ao Mapa do MundoCtrl + B: Abrir o Menu de ConstruoCtrl + R: Abrir o Menu de PesquisaCtrl + T: Abrir o ComercianteA paginao agora lembrada enquanto a janela do menu estivar aberta: trocar de abas em uma janela de menu (e.g. Comerciante) no mais ir resetar para a pgina 1 quando voc retornar para a aba anteriorA janela de Batalha agora se redimensionar com a janela de jogoO boto 'Retornar ao Mapa do Mundo' agora foca o Mapa do Mundo no jogador que voc acabou de visitar, mesmo que a visita seja feita via Classificaes A partir de agora, voc pode ter apenas 60 ofertas no Comerciante. Estabelecemos esse limite para prevenir excessiva quantidade de ofertas, que tornam o Comerciante muito lento. A maioria dos jogadores no sero afetados por esta mudana, visto que apenas alguns jogadores possuam mais de 60 ofertas ativas. Quando coletar doaes para sua Prefeitura, voc no mais receber uma notificao incorretaAs unidades agora sero sempre visveis nas batalhasAs notificaes nem sempre carregavam corretamente, agora carregams vezes, mover a Prefeitura era impossvel - esse erro no existe maisTooltips ficavam escondidos atrs da barra de Opes, foram colocados por cima novamentecones pairando sobre estruturas de produo agora sero alinhados corretamenteCidados no devem mais desaparecer repentinamente quando andando pela sua cidade: eles agora andam at o fim da estrada e l desaparecemExibio incorreta dos valores de produo nas Residncia foram corrigidosNa Cabana dos Construtores, o cadeado nos Construtores bloqueados no mais exibido por cima do textoCultura no era sempre corretamente subtrada sem o recarregamento do jogo - isso foi corrigidoUm problema de exibio com os quadrados vermelhos que so mostrados quando uma Estrutura est sendo movida ou construda foi corrigidoNo mais possvel explorar uma provncia quando a tela de outra provncia est abertaUm problema com o posicionamento da Oficina no tutorial foi corrigidoAs Quests 'Esperana' (Humanos) e 'A Busca pela Sabedoria' (Elfos) j no prendem os jogadores que completarem todas as pesquisasDanos do Monstro do Pntano II em batalha so agora retaliados corretamente por unidades levesQuests que requerem a construo ou melhoria de fbricas avanadas eram completadas sem obter todos os requisitos, mas agora funcionam corretamenteUm problema ao mover a Esttua Gloriosa no tutorial foi corrigidoEm alguns casos aps a batalha, o jogo congelava quando o boto "Voltar para a Provncia" era selecionadoO cone de informao nas Classificaes foi colorido de forma diferente por razes de consistnciaComo sempre, estamos ansiosos para ouvir de vocs. Por favor compartilhe suas consideraes no tpico de discusso! Atenciosamente,Equipe Elvenar Brasil No dia 14/07/2015, o jogo poder apresentar instabilidades devido a implementao da atualizao. per nn dover impazzire oltremodo, o cancellare tutte le strade per riorganizzare, qualcuno si compra un'espansione, magari 2 Oppure aspetti di averle sbloccate, e usi Elven Architech per studiare come impostarla al meglio. Lo so, a volte esasperante, ma non un gioco al chi arriva primo vince, pi di strategia (compreso l'arredamento della citt) certamente non mi aspetto di arrivare "primo", ne di giocare facile! il discorso e' diverso. inoltre si tratta di punti di vista. io di pazienza ne ho da vendere, mi conquisto le cose, come fanno tutti. semplicemente vedo questo modo di impostare il gioco e la citta' come una forzatura per avere un villo brutto e per spendere gemme sulle espansioni. questa e' la mia opinione, poi ognuno e' libero di avere la sua... non stiamo giocando a tetris.... l'organizzazione della citta' non ha niente a che vedere con il fatto di dover impazzire per sistemare una piccola cosa... qui il fatto e' uno solo... ovviamente, per nn dover impazzire oltremodo, o cancellare tutte le strade per riorganizzare, qualcuno si compra un'espansione, magari 2.... si tratta solo di questo, non e' una parte interessante del gioco, e' un modo per far fare soldi alla inno. Nessuno lavora gratis!!!! Anche chi compra le espansioni premium ha problemi di spazio!Non sono illimitate! L'idea di ruotare gli edifici stata presa in considerazione dalla INNO e ha gi risposto a questa domanda pi volte su FB, dicendo che non possibile. Gli edifici sono stati studiati solo in 2D e per ruotarli andrebbero studiati, disegnati e programmati gli altri 2 lati mancanti, il che renderebbe ancor pi lento il caricamento del gioco e delle schermate, che potrebbero probabilmente bloccarsi e far usare troppa CPU ai computer, diventerebbe un gioco che alcuni pc non "nuovi" non riuscirebbero a gestire e loro ci perderebbero di utenti. Ricordiamoci che programmatori e disegnatori 3D vanno pagati e questo un free to play, non navigano nell'oro. @Lenne capisco il discorso della programmazione, ma quello che non navigano nell'oro... mi fa proprio ridere...potresti andare a vedere questo articolo del 2016: che cita cosi': "InnoGames ha reso noti i dati finanziari relativi allanno 2016. Lazienda ha aumentato il proprio fatturato del 25%, raggiungendo il nuovo record di 130 milioni di euro. Nel comparto mobile InnoGames cresciuta del 68% rispetto al fatturato dello scorso anno e pi della met di tutte le nuove registrazioni nel 2016 derivano da dispositivi mobili. InnoGames ha pubblicato un nuovo video corporate che illustra la storia di successo dell'azienda." ...quindi mi sembra chiaro proprio il contrario. I frutti del proprio lavoro se li godono e mi sembra giusto. Mica possono usare tutto per pagare programmatori, grafici 3D e tutto il resto dello staff, altrimenti lavorerebbero gratis. Rilavorare sulla grafica sarebbe un lavoro inutile e che andrebbe contro l'ideologia di base di questo gioco gestionale. In oltre i vari edifici e le loro modifiche/crescite saranno state studiate in base alle modiche/crescite degli altri edifici e allo spazio disponile, credo diverrebbe tutto da rivedere se si potessero rigirare. Sicuramente non dovrebbe essere troppo dispendioso organizzare una sorta di "deposito" per poter sistemare la citt di volta in volta, almeno quello potrebbero concedercelo. Poi ovvio, se gli prendesse la mattata di rendere ruotabili gli edifici io sarei ben contenta xD Sicuramente non dovrebbe essere troppo dispendioso organizzare una sorta di "deposito" per poter sistemare la citt di volta in volta, almeno quello potrebbero concedercelo. Poi ovvio, se gli prendesse la mattata di rendere ruotabili gli edifici io sarei ben contenta xD ohhhh si si si si si Dopo un bel po di assenza dal forum ritorno a dire la mia su questa cosa. Ruotare gli edifici? Sinceramente a me non interessa. Ma che differenza fa tra: premere un tasto e ricostruire la citta' da ZERO e vendere le strade spostare tutto e ricostruire la citta' da ZERO ?A me sembra che l'unica cosa che realmente cambia e' il tempo impiegato, e piu' si va avanti maggiore sara' il tempo visto che per spostare un edificio bisognera' trascinare la schermata a destra e a sinistra. Ho cominciato a percepirlo io dall'inizio della discussione (se non erro, ero verso inizio del 3 capitolo, ora ho completato il 5), figuriamoci chi e' aglio orchi/draghi, ci deve perdere 2/3 ore (se non di piu') senza contare che a quei livelli si costruiscono le strade che danno cultura ed esse costano parecchio e direi che venderle perche' (magari sto per dire una cavolata ma non ho voglia di andare a cercare) la residenza cambia forma e la citta' necessita di un rework non e' proprio tra le piu' belle cose. Personalmente non ho mai dovuto ricostruire la citt da zero. Sposto, sposto e sposto. E ci metto magari un po' per spostare gli edifici, non due o tre ore comunque, ma il gioco e alcuni la ritengono una delle parti pi divertenti e/o stimolanti. Senza dubbio e' la parte piu' bella del gioco modificare la citta', ma diventa veramente veramente ma veramente PALLOSO togliere le strade una ad una, poi spostare tutti o buona parte degli edifici per creare uno spiazzo e rifare il villaggio. Non so tu Lucrezia ma alla lunga il villaggio diventa monotono e mi piace stravolgerlo, purtroppo sempre in funzione della funzionalita' (che bel gioco di parole) e mai e poi mai, come ho gia' detto e ridetto per farlo BELLOOOOO. Questo mi stimola anche a giocare, visto che in questo game non ci sono molte cose "interessanti" da fare e lo farei molto piu' spesso se non fosse una gran rottura.... 200 click leva le strade, altri 400 per creare uno spiazzo... e che due pal... pero' ora comincia il divertimento.... Visti alcuni commenti che ho letto oggi, e il fatto che la mia idea sembra alquanto irrealizzabile, ho pensato: ma perche' non creare uno spiazzo LIMITATO utilizzabile solo in modalita' sposta?? E se al termine rimangono degli edifici dentro il villaggio automaticamente ritorna alla ultima disposizione corretta, ovvero entro i limiti delle espansioni ottenute. E gia' che ci siamo, facciamo qualcosa per levare tutte le strade (almeno quelle normali) con un solo click senza perderci le ore??!! Vabbe' su sto discorso mi sto rassegnando ormai... Ma ce un sito dove posso fare la medesima cosa? io sono d'accordo con Kowach, sarebbe bello avere anche una citta' bella da vedere... finche' il villo e' piccolino, si puo' ancora godere della bellezza di alcuni edifici, ma quando si comincia a diventare grandi... allora la citta' diventa davvero brutta! sembra una metropoli incastrata, appiccicata e sgradevole... non si tratta di facilitare il gioco, non e' questo che cerco, io cerco anche la possibilita' di creare il mio villaggio in modo armonioso e piacevole. su una grafica cosi' bella come questa di elvenar, si potevano creare dei villaggi davvero fantastici invece che delle orribili metropoli multicolor. Sono pienamente d'accordo! A me basterebbe poter riflettere gli edifici orizzontalmente e/o verticalmente non sarebbe per niente pi facile il gioco ma la citt pi bello s...e nessun difficolt per i grafici Se non erro, gi stato detto che il ruotare gli edifici non nello spirito del gioco. A quanto pare, secondo la Innogames, poterli ruotare renderebbe il gioco pi facile.. e personalmente a me non interessa questa possibilit. Se non erro, gi stato detto che il ruotare gli edifici non nello spirito del gioco. A quanto pare, secondo la Innogames, poterli ruotare renderebbe il gioco pi facile.. e personalmente a me non interessa questa possibilit. Infatti ruotare sarebbe pi complicato mentre riflettere semplice e non va contro allo spirito del gioco. ciao a tutti...scusate ma basterebbe far vedere solo lo spazio occupato per avere un'idea senza bisogno di magazzini ...io sono entrato da poco negli stregoni e x fare spazio ho scoperto di avere 2 piccoli edifici di cultura delle fate nascosti dietro le caserme Boa Noite Gostaria de saber alguns detalhes da Academia Mgica. Qual Nvel mximo?Vale pena Fazer Upgrade? Qual o custo em diamantes a partir do Nvel 3 ? Nvel 3= 250 DiamantesNvel 4= ? Nvel 5= ? Desde j obrigado a todos Bom dia. Antes de mais quero pedir desculpa pela demora na resposta a este tpico.A wiki uma boa fonte de conhecimento. Pode vr a pgina especfica para a Academia de Magia, aqui. No entanto, as duas tabelas no final da pgina esto desatualizadas - j foi reportado equipe responsvel pela wiki - e, como tal, irei colocar aqui os dados (bsicos) atualizados sobre a sua construo:Nvel Poder da Proviso Doao Encantadora Fabricao Mgica[TR1][TD1]1[/TD1][TD1]800[/TD1][TD1]800[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]16h[/TD1][TD1]16h[/TD1][TD1]1d 8h[/TD1][/TR1][TR1][TD1]2[/TD1][TD1]10000[/TD1][TD1]1000[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]13h[/TD1][TD1]13h[/TD1][TD1]1d 2h[/TD1][/TR1][TR1][TD1]3[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]250[/TD1][TD1]10h[/TD1][TD1]10h[/TD1][TD1]20h[/TD1][/TR1][TR1][TD1]4[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]500[/TD1][TD1]7h[/TD1][TD1]7h[/TD1][TD1]14h[/TD1][/TR1][TR1][TD1]5[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]-[/TD1][TD1]750[/TD1][TD1]4h[/TD1][TD1]4h[/TD1][TD1]8h[/TD1][/TR1]O nmero de feitios que podem ser produzidos ao mesmo tempo igual ao nvel da Academia de Magia. Isto significa que, por exemplo, no nvel 1 apenas pode criar 1 feitio de uma vez, enquanto que a nvel 3 poder criar 3 feitios ao mesmo tempo. Ainda, o espao que a Academia ocupa sempre igual, sendo nos Elfos 5x5 e nos Humanos 5x4.Em relao se vale a pena ou no, isso depende da sua estratgia de jogo, da atividade da sua vizinhana e companheiros da Irmandade. H quem a ache realmente til, enquanto que existem muitas pessoas que no a consideram til, como voc viu no tpico de feedback sobre a Academia e os Feitios. Espero ter ajudado. Obrigado pela resposta. Eu j tinha visto o Wiki, mas no tinha dados a respeito. '''Isto significa que, por exemplo, no nvel 1 apenas pode criar 1 feitio de uma vez, enquanto que a nvel 3 poder criar 3 feitios ao mesmo tempo'' Como assim eu no entendi, pois eu fiz upgrade da minha academia e sim realmente abriu mais um slot, mas no se faz as 3 ao mesmo tempo , apenas faz 1 de cada vez ainda, somente abre mais um slot e soma os 3 em um tempo s.Houve algum erro de interpretao minha ?Complemento: Tempo de criao Feitio da Academia no Nvel 5 incrvel Nem se compara a academia nvel 2 . Editado por um moderador: 23. Abr 2016 Boa tarde,Sim, o que aumenta com cada nvel o nmero de slots, ou seja, pode colocar feitios em "fila de espera" para serem produzidos. Assim que for terminada a produo do anterior, ser produzido o seguinte. Entendo,tanto o slot quanto a durao da criao dos feitios. Mas obrigado , fiz upgrade para o nvel 3 vou avaliar se vai compensar upar para Nvel 5, pois no momento estou precisando muito suprimentos e feitio aumenta 200% e cada um se faz 4 Hrs, um nmero bastante generoso , como sou iniciante ainda to sem espao para culturas, ento acredito talvez vale a pena investir. Vejo que depois da ultima atualizao no tenho tanta necessidade de utilizar a academia de magia, e percebi que no consigo vende-la.Tem previso de mudar isso? Bom dia,@dukill, no est previsto que tal seja alterado, bem como no est previsto que a misso que pede a construo da Academia de Magia deixe de ser obrigatria. Em vez disso, a equipe de desenvolvimento prefere tentar melhorar os feitios com base nas opinies recolhidas com todas as comunidades do Elvenar, de forma a que eles sejam teis a mais jogadores.A primeira alterao veio precisamente com a ltima atualizao (1.6), com um novo feitio que permite que continuem a ser gerados pontos de conhecimento de hora a hora, at serem atingidos os 20 pontos de conhecimento. Como disse, esta apenas a primeira alterao feita, pois com certeza havero mais alteraes e novidades em relao aos feitios. Boa tarde! Post da Academia De Magia? Nem vou comentar... ah no pera, meu assunto "favorito". J citei N vezes em vrios tpicos a minha insatisfao com essa construo obrigatria e, a no implantao do recurso de vender a academia, pois, creio que deve ser de escolha do jogador te-la ou no em sua cidade. Eu particularmente, no a constru at hoje, isso porque, prefiro espao, "estou com o p" nos anes e creio que semana que vem poderei comear a construir casas nvel 16+ que passam a ocupar um espao diferente (sem mencionar as demais construes), e j acertei toda a cidade para elas, vou liberar 3 expanses (com as que j esto no lugar) para ento "arrastar" toda a minha cidade e dar espao as residencias, como eu faria isso se colocasse uma academia (5x5 para mim) em um desses lugares eu travaria todo o meu jogo por um bom tempo, j que sem populao no da para fazer nada, prefiro me travar na historia do Elvenar mesmo. Em fim, melhorem a Academia para agradar aos que dela gostam, e deixem a misso de constru-la no obrigatria ou coloquem a opo de venda dela, para agradar o restante de ns que no a queremos.Yasha. Boa tarde! Post da Academia De Magia? Nem vou comentar... ah no pera, meu assunto "favorito". J citei N vezes em vrios tpicos a minha insatisfao com essa construo obrigatria e, a no implantao do recurso de vender a academia, pois, creio que deve ser de escolha do jogador te-la ou no em sua cidade. Eu particularmente, no a constru at hoje, isso porque, prefiro espao, "estou com o p" nos anes e creio que semana que vem poderei comear a construir casas nvel 16+ que passam a ocupar um espao diferente (sem mencionar as demais construes), e j acertei toda a cidade para elas, vou liberar 3 expanses (com as que j esto no lugar) para ento "arrastar" toda a minha cidade e dar espao as residencias, como eu faria isso se colocasse uma academia (5x5 para mim) em um desses lugares eu travaria todo o meu jogo por um bom tempo, j que sem populao no da para fazer nada, prefiro me travar na historia do Elvenar mesmo. Em fim, melhorem a Academia para agradar aos que dela gostam, e deixem a misso de constru-la no obrigatria ou coloquem a opo de venda dela, para agradar o restante de ns que no a queremos.Yasha. Tb acho vlido a opo de descarte, uma vez que os feitios esto sendo distribudos em bus pelo jogo!! 5x5 j ajuda bastante para F2P. Eu venderia fcil minha Academia..... huahauhaua Uma sugesto, como j tem em outros jogos, por que vocs no fazem um deposito.O depsito serviria para guardarmos os prdios que temporariamente no queremos usar, inclusive a academia para os que no querem ela.E quando precisarmos de arrumar espao na vila, guardamos alguns no deposito, arrumamos tudo e colocamos ele de novo, pois, ajeitar a vila complicado e necessrio. Um exemplo: a irmandade est com muita produo de algum material, ento ao invs de vender voc pode guardar no deposito, se for necessrio pode retirar e colocar em uso sem ter que construir tudo de novo. Boa Noite .... tenho a minha no nivel #2 s utiliso feitios para aumentar os PC para 20 raramente utiliso os outros pois o pior deles o de bonus de cultura so'usei uma vez para esperimentar para mim ate o momento esta descartado em criar mais algum ...os outros dois podem se beneficos mediante a nescessidade de cada jogador no momento para aumentar as coletas das Oficinas e da Fabricas Bom dia! Lady Sun, no frum Elvenar Pt. li uma vez que um deposito no iriam colocar no game, uma vez que o "descaracterizaria", segundo o que li estavam pensando em colocar uma forma de substituir um prdio por outro, exemplo, trocar de lugar o mosteiro pela academia de magia seria possvel, porem, apenas estruturas do mesmo tamanho poderiam ser trocadas, o que, quando li, ri pra no chorar, pois, considero uma coisa completamente intil no jogo. Infelizmente no encontrei o post, j que o frum la muito movimentado mas, algum dos moderadores pode confirmar o que eu disse, pois eles tem mais informaes que euzinha. Nota: No me lembro da data do post, pois eu vou lendo os fruns e guardo algumas informaes na cachola, no sei se esta posio ainda esta valendo ou no, espero que algum mod possa nos informar. Owena, eu ainda continuo achando a academia algo desvantajoso para um player free que no compra expanses, eu por exemplo, estou sem cultura e com 800 habitantes o que no da para nada, abro uma expanso e ponho uma academia? Creio que seria burrice minha, em fim, eu continuo no jogo sem constru-la e, nem tenho pretenso de faze-la to cedo. Sobre seus benefcios no posso falar muito, pois, no os conheo o que pega para mim o espao que ela ocupa mesmo.Yasha. Yasha Boa Tarde,,, se verificar temos 64 expanes se no estou enganado que podemos ganhar fazendo as conquistas das provincias no Decorrer do Jogo sei que no facil mas possivel conseguir mediante teu exercito de combate mas ira depender no minimo de 5 Arcenais para treinamentos de Tropas para um melhor desempenho nas batalhas.... de uma olhada neste print pois de um jogador normal sem comprar expano somente as das pesquisas e as que conquistou nas provincias e esta dando andamento normal no Jogo ... ltima edio: 18. Jul 2016 Boa tarde! Dei uma olhada no print Owena, eu sei que possvel jogar sem cash, nunca discuti isso, s que um free no ter em sua cidade, "tudo" o que um cash pode ter sem "cortar" algo (no me referindo a cultura comprada, que pode dar um bom bnus de cultura, obvio, e de populao, possibilitando o jogador a ter menos residencias e mais espao na city). De todo modo eu continuo achando um gasto de espao invivel para mim no momento, tendo em vista que estou nos anes reorganizando toda a cidade para encaixar estruturas que mudam de tamanho e, "daqui a pouco", nas fadas o farei novamente, sem contar as novas duas raas que viro, ento eu opto por no constru-la por hora. Nem o meu mosteiro que estava doida para ter pude colocar, pois, fiquei sem espao depois de ter que conseguir mais populao e cultura. J sobre arsenais eu prefiro apenas 3, pois, considero que precisam de muita populao e cultura principalmente para poder operar, no meu caso 408 pontos de cultura em um arsenal para nvel 16 (ta doido kkkk). No mais em provncias quando vejo uma luta mais chatinha eu negocio, pois, no tenho pacincia mesmo, e se boto luta automtica d uma baita diferena nas perdas, em fim fao mais negociaes. Com relao as expanses, so 65 expanses gritas ao todo, sendo 31 nas pesquisas e 34 nas provncias, pelo menos estes so os dados a wiki hoje. O resto premium, a meu ver deve caber tudo o que necessrio dentro das expanses grtis, como residencias, oficinas, fabricas, quartel, arsenais, comerciante, etc.., o problema que cada jogador goza de uma estrategia e, at impossvel compara-las, por isso fica essa coisa de: "eu tenho voc pode ter" " fcil conseguir" e tals , mas cada um cada um.Mas se pensar bem eu no vi aumento de expanses para os free players, s colocaram mais premium, antes se no me engano eram 15 agora so 19 (de acordo com o nvel da prefeitura), vieram novas expanses nas pesquisas com as fadas, provavelmente viro mais com as novas raas (espero), s que at hoje no vi mudarem os limites da cidade, ou seja esto apenas liberando o que j estava planejado e, no criando mais, pelo menos at agora, pelo que notei. O ruim de expanses nas pesquisas que o caminho at elas rduo. Bem isso que penso.Informaes das expanses peguei aqui Nota: tirei como base o texto acima das tabelas, se eles estiverem equivocados porque a wiki esta desatualizada mas, reparando nos limites da cidade me parece que so mesmo 34 nas lutas/negociaes e 31 nas pesquisas e o reto premium, pois, 64 + 31 parece muito para a cidade sei-la, fora as premiuns, eu estou na pesquisa 23 e na expanso 22 das lutas e parece que minha cidade j vai encaminhado para "acabar" o espao limite, olha q ela esta meio torta.Yasha. Boa tarde! Dei uma olhada no print Owena, eu sei que possvel jogar sem cash, nunca discuti isso, s que um free no ter em sua cidade, "tudo" o que um cash pode ter sem "cortar" algo (no me referindo a cultura comprada, que pode dar um bom bnus de cultura, obvio, e de populao, possibilitando o jogador a ter menos residencias e mais espao na city). De todo modo eu continuo achando um gasto de espao invivel para mim no momento, tendo em vista que estou nos anes reorganizando toda a cidade para encaixar estruturas que mudam de tamanho e, "daqui a pouco", nas fadas o farei novamente, sem contar as novas duas raas que viro, ento eu opto por no constru-la por hora. Nem o meu mosteiro que estava doida para ter pude colocar, pois, fiquei sem espao depois de ter que conseguir mais populao e cultura. J sobre arsenais eu prefiro apenas 3, pois, considero que precisam de muita populao e cultura principalmente para poder operar, no meu caso 408 pontos de cultura em um arsenal para nvel 16 (ta doido kkkk). No mais em provncias quando vejo uma luta mais chatinha eu negocio, pois, no tenho pacincia mesmo, e se boto luta automtica d uma baita diferena nas perdas, em fim fao mais negociaes. Com relao as expanses, so 65 expanses gritas ao todo, sendo 31 nas pesquisas e 34 nas provncias, pelo menos estes so os dados a wiki hoje. O resto premium, a meu ver deve caber tudo o que necessrio dentro das expanses grtis, como residencias, oficinas, fabricas, quartel, arsenais, comerciante, etc.., o problema que cada jogador goza de uma estrategia e, at impossvel compara-las, por isso fica essa coisa de: "eu tenho voc pode ter" " fcil conseguir" e tals , mas cada um cada um.Mas se pensar bem eu no vi aumento de expanses para os free players, s colocaram mais premium, antes se no me engano eram 15 agora so 19 (de acordo com o nvel da prefeitura), vieram novas expanses nas pesquisas com as fadas, provavelmente viro mais com as novas raas (espero), s que at hoje no vi mudarem os limites da cidade, ou seja esto apenas liberando o que j estava planejado e, no criando mais, pelo menos at agora, pelo que notei. O ruim de expanses nas pesquisas que o caminho at elas rduo. Bem isso que penso.Informaes das expanses peguei aqui Nota: tirei como base o texto acima das tabelas, se eles estiverem equivocados porque a wiki esta desatualizada mas, reparando nos limites da cidade me parece que so mesmo 34 nas lutas/negociaes e 31 nas pesquisas e o reto premium, pois, 64 + 31 parece muito para a cidade sei-la, fora as premiuns, eu estou na pesquisa 23 e na expanso 22 das lutas e parece que minha cidade j vai encaminhado para "acabar" o espao limite, olha q ela esta meio torta.Yasha. Boa noite .... as expanses realmente so 31 na arvore das Pesquisas mas nas Provincias so 64 e 19 Premio sendo compradas com diamantes Bom Dia! Owena, ento espero que algum moderador responda, pois, na wiki tem a tabela com as 64 expanses e acima dela existe um texto dizendo: "Viso Geral das Expanses da ProvnciaQuando completas a tua primeira provncia ser recompensado com 1 expanso. No entanto para obteres a expanso seguinte irs precisar de completar mais 2 provncias. Para obteres a terceira expanso irs precisar de completar mais 3 provncias, o que significa que a esta altura ters completado 6 provncias no total. Por enquanto esto disponveis 34 expanses da provncia para adquirires."Como estou meio longe de chegar na provncia 34 para saber se ganho mais ou no, nada posso falar se verdico o texto da wiki, no desconfio do que esta falando tambm, no me entenda mau, s que estou em dvida, principalmente porque ao olhar minha cidade parece que no cabe tanta expanso assim, principalmente porque sei que 19 expanses dentro dela s terei se comprar, mas em fim, espero que algum responda para me tirar esta duvida. Yasha. Boa noite, Tenho uma sugesto aos desenvolvedores do jogo.J entendemos que o jogo de pura estratgia. Entendemos que ele est crescendo, conforme a demanda.Entendemos que muitas vezes difcil a montagem de um novo capitulo para conseguir manter ativo e com vontade de jogo os que esto em primeiro lugar.Mas no d mesmo para entender como um jogo to rico, bonito e sedutor se torna feio, desproporcional e to sem nexo conforme vai crescendo e evoluindo os que esto no topo. Minha sugesto que para que o jogo possa ser bonito do inicio ao fim, vocs no podendo investir em mais e mais expanses pois o servidor pesa, ou a arquitetura no tenha sido feita para isso, ou qualquer outro motivo pelo qual vocs mantem umas estruturas enormes horrendas e desproporcionais no final do jogo.... vamos a ideia: Ao atingirem certo capitulo e atingido o numero mximo de expanso dada pelo jogo e no tendo que ser comprada por diamantes, vocs podem ter duas sadas. Ou diminuem significativamente as estruturas como se recomeasse o jogo. No disse diminuir a dificuldade e sim o tamanho. At porque no teria nexo diminuir mais nada. Somente o tamanho . Pu ento criassem uma espcie de chamados BAIRROS. Uma estrutura que ao clicar nela tivssemos uma segunda tela com o que pudssemos chamar de bairros em uma cidade. E assim teramos mais espao e com isso poderamos manter a beleza do jogo. Que graa ter um jogo com tanto trabalho onde no final as cidades ficam horrorosas desproporcionais ?Ento sugiro que conforme precisem crescer o numero de captulos para manterem a disputa e o interesse de quem est l na frente, deve manter vivel que o jogo continue em uma esttica inicial. preciso ter estrutura, potencia e chamariz para manter o interesse . Vejam que coisa feia, enorme e sem charme beleza e esttica do inicio do jogo. Boa noite,Tenho uma sugesto aos desenvolvedores do jogo.J entendemos que o jogo de pura estratgia.Entendemos que ele est crescendo, conforme a demanda.Entendemos que muitas vezes difcil a montagem de um novo capitulo para conseguir manter ativo e com vontade de jogo os que esto em primeiro lugar.Mas no d mesmo para entender como um jogo to rico, bonito e sedutor se torna feio, desproporcional e to sem nexo conforme vai crescendo e evoluindo os que esto no topo.Minha sugesto que para que o jogo possa ser bonito do inicio ao fim, vocs no podendo investir em mais e mais expanses pois o servidor pesa, ou a arquitetura no tenha sido feita para isso, ou qualquer outro motivo pelo qual vocs mantem umas estruturas enormes horrendas e desproporcionais no final do jogo.... vamos a ideia: Ao atingirem certo capitulo e atingido o numero mximo de expanso dada pelo jogo e no tendo que ser comprada por diamantes, vocs podem ter duas sadas.Ou diminuem significativamente as estruturas como se recomeasse o jogo. No disse diminuir a dificuldade e sim o tamanho. At porque no teria nexo diminuir mais nada. Somente o tamanho .Pu ento criassem uma espcie de chamados BAIRROS. Uma estrutura que ao clicar nela tivssemos uma segunda tela com o que pudssemos chamar de bairros em uma cidade. E assim teramos mais espao e com isso poderamos manter a beleza do jogo. Que graa ter um jogo com tanto trabalho onde no final as cidades ficam horrorosas desproporcionais ?Ento sugiro que conforme precisem crescer o numero de captulos para manterem a disputa e o interesse de quem est l na frente, deve manter vivel que o jogo continue em uma esttica inicial. preciso ter estrutura, potencia e chamariz para manter o interesse . Vejam que coisa feia, enorme e sem charme beleza e esttica do inicio do jogo. Outra sugesto de proporcionalidade , gente um absurdo quem evolui continuar tendo apenas 10 pc na barra e no mesmo tempo. Conforme vamos evoluindo, tambm aumenta e muito a quantidade de ponto de conhecimento para abrir as pesquisas. um absurdo que s tenhamos 10 em nossas barras e com o mesmo tempo. Tem que dificultar ??? SIMMMM!!! Faz parte do jogo, mas no devem desanimar aos jogadores, e vocs desanimam as vezes. Concordo plenamente, acho que deveria haver proporo no jogo, o pessoal da InnoGames deveria dar uma repaginada nas cidades, at para visitar um vizinho ou um amigo da irmandade que tenha construes grandes ruim, pois alguns computadores "travam" ao tentar carregar todas as imagens com suas animaes... animaes de cidades grandes sempre foi um problema no FoE e ta migrando ao Elvenar coisa inevitvel por sinal, em fim!Eu sou a favor da repaginao dos edifcios pois so muito grande e imagino que o jogador tenha dificuldades em transitar por sua cidade imensa e tendo um Zoom limitado. Desculpe me intrometer no seu tpico, Rosa Linda Sobre a esttica das cidades, eu acho que o grande problema so os jogadores e no o jogo. Concordo que algumas estruturas sejam meio feias ou desproporcionais, mas o que torna uma cidade feia ou bonita como o jogador a monta.Dentre todas as cidade que j visitei eu tenho a mais bela de todas (modstia parte) e isso se deve ao esquema que fao, sempre misturando as coisas e no mantendo "bairros" ou "reas industriais", minha cidade mesclada, onde cultura, fbricas, oficinas e estruturas culturais esto misturadas e proporcionam um visual muito interessante. minha dica para melhorar sua cidade No estou conseguindo colocar imagens da cidade inteira . Aqui est um bairro no estilo misto. S as reas exclusivas das raas que acabam ficando separadas, mas posso mudar nos Orcs. Desculpe me intrometer no seu tpico, Rosa Linda Sobre a esttica das cidades, eu acho que o grande problema so os jogadores e no o jogo. Concordo que algumas estruturas sejam meio feias ou desproporcionais, mas o que torna uma cidade feia ou bonita como o jogador a monta.Dentre todas as cidade que j visitei eu tenho a mais bela de todas (modstia parte) e isso se deve ao esquema que fao, sempre misturando as coisas e no mantendo "bairros" ou "reas industriais", minha cidade mesclada, onde cultura, fbricas, oficinas e estruturas culturais esto misturadas e proporcionam um visual muito interessante. minha dica para melhorar sua cidade No estou conseguindo colocar imagens da cidade inteira . Aqui est um bairro no estilo misto. S as reas exclusivas das raas que acabam ficando separadas, mas posso mudar nos Orcs.Ver anexo 1147 Otimo mantenha esse ESTILO belo ai !! "OBS : POR FAVOR NINGUEM COPIA ISSO DEIXA ELE SER BELO SOZINHO" Desculpe me intrometer no seu tpico, Rosa Linda Sobre a esttica das cidades, eu acho que o grande problema so os jogadores e no o jogo. Concordo que algumas estruturas sejam meio feias ou desproporcionais, mas o que torna uma cidade feia ou bonita como o jogador a monta.Dentre todas as cidade que j visitei eu tenho a mais bela de todas (modstia parte) e isso se deve ao esquema que fao, sempre misturando as coisas e no mantendo "bairros" ou "reas industriais", minha cidade mesclada, onde cultura, fbricas, oficinas e estruturas culturais esto misturadas e proporcionam um visual muito interessante. minha dica para melhorar sua cidade No estou conseguindo colocar imagens da cidade inteira . Aqui est um bairro no estilo misto. S as reas exclusivas das raas que acabam ficando separadas, mas posso mudar nos Orcs.Ver anexo 1147 Boa tarde caro colega,Com todo o respeito a sua pessoa, creio que o maior problema no seja somente o lado "esttico", isto apenas um dos "porns" de uma cidade grande, o caso que no funcional, e os tipos de animaes para uma cidade maior sobrecarrega o acesso para os jogadores, quantas vezes eu acessei uma cidade grande de um vizinho ou colega de irmandade e o meu computador deu aquela "travadinha" bsica...rsrsrs... tenso...rsrsrs.. Concordo com a Rosa no quesito de repaginar as cidades... se faz necessrio essa mudana!Duch Boa tarde caro colega,Com todo o respeito a sua pessoa, creio que o maior problema no seja somente o lado "esttico", isto apenas um dos "porns" de uma cidade grande, o caso que no funcional, e os tipos de animaes para uma cidade maior sobrecarrega o acesso para os jogadores, quantas vezes eu acessei uma cidade grande de um vizinho ou colega de irmandade e o meu computador deu aquela "travadinha" bsica...rsrsrs... tenso...rsrsrs.. Concordo com a Rosa no quesito de repaginar as cidades... se faz necessrio essa mudana!Duch Meu comentrio mais relacionado a questo proposta usando como base tambm aquela imagem do aglomerado feio, e como resolver a parte esttica. Falo isso pelo fato que so mudanas simples e por que uma drstica mudana no jogo, como a citada pela Rosa, pode nunca vir a acontecer.Mas levando em considerao outras questes, eu tenho uma opinio que poderia resolver esse problema. At pensei em colocar nas sugestes, mas acabei de fazer dois tpicos e no queria colocar vrios de uma vez. Para mim, a melhor forma de resolver a "travadinha" como tambm acontece comigo que tenho uma internet de 2 Megas apenas, seria a cidade no ser carregada, ou seja, teria uma opo (no menu de opes) que permitiria ao usurios no carregar os vizinhos, assim mostraria apenas as "mozinhas" e aquele "cone" das Maravilhas. Seria muito mais rpido e sem a travadinha.Na minha cidade, j tiveram vezes que a cidade do vizinho no carregou, fiz a visita e quando voltei para a minha, a minha cidade no existia mais, ai eu tive que atualizar a pgina. Geralmente eu no espero carregar, fao a vista e j troco no cone da irmandade, e vai de boa, mas isso no resolve os problemas dos outros Para mim pelo menos, no faz diferena se a cidade que visito est ou no bonita, por isso no precisa nem ser carregada, o importante fazer a visita. Meu comentrio mais relacionado a questo proposta usando como base tambm aquela imagem do aglomerado feio, e como resolver a parte esttica. Falo isso pelo fato que so mudanas simples e por que uma drstica mudana no jogo, como a citada pela Rosa, pode nunca vir a acontecer.Mas levando em considerao outras questes, eu tenho uma opinio que poderia resolver esse problema. At pensei em colocar nas sugestes, mas acabei de fazer dois tpicos e no queria colocar vrios de uma vez. Para mim, a melhor forma de resolver a "travadinha" como tambm acontece comigo que tenho uma internet de 2 Megas apenas, seria a cidade no ser carregada, ou seja, teria uma opo (no menu de opes) que permitiria ao usurios no carregar os vizinhos, assim mostraria apenas as "mozinhas" e aquele "cone" das Maravilhas. Seria muito mais rpido e sem a travadinha.Na minha cidade, j tiveram vezes que a cidade do vizinho no carregou, fiz a visita e quando voltei para a minha, a minha cidade no existia mais, ai eu tive que atualizar a pgina. Geralmente eu no espero carregar, fao a vista e j troco no cone da irmandade, e vai de boa, mas isso no resolve os problemas dos outros Para mim pelo menos, no faz diferena se a cidade que visito est ou no bonita, por isso no precisa nem ser carregada, o importante fazer a visita. Boa noite colega, me desculpe a franqueza, mas voc no entendeu em nada o que eu disse.Esttica pelo tamanho das estruturas e da cidade que continua o mesmo.Quanto ao que voc chama de bairro, rs me desculpe a franqueza , voc no faz ideia da estratgia de jogo. Sua cidade uma baguna e disfuncional , se fosse organizada estaria bem mais a frente.Espero como diz o amigo acima, voc continue com sua cidade linda SOZINHO! Desculpe l, Duch, mas de bela nada tema tua cidade! uma baguna! Uma barafunhada de estilo tudo misturado e mal abranhado! Concordo coma Rosa, diminuir as estruturas, daria um efeito mas bem melhor mesmo! A gente nem consegue ver as outras estruturas, pois as residncias e as oficinas(principalmente) toma conta da cidade toda! E este jogo to lindo! Otimo mantenha esse ESTILO belo ai !!"OBS : POR FAVOR NINGUEM COPIA ISSO DEIXA ELE SER BELO SOZINHO" J pensou morar num bairro onde tem fbricas poluindo tudo? Enchendo a casa de p de mrmore e crosta de ao? E o barulho das bigornas? Do mrmore sendo extrado? credoooooooooooooooooo! ________________________Nota da equipe de moderao: As suas mensagens foram fundidas. Por favor, utilize a opo de "editar" sempre que pretender adicionar/remover informao sua mensagem. Editado por um moderador: 13. Ago 2017 Desculpe l, Duch, mas de bela nada tema tua cidade! uma baguna! Uma barafunhada de estilo tudo misturado e mal abranhado! Concordo coma Rosa, diminuir as estruturas, daria um efeito mas bem melhor mesmo! A gente nem consegue ver as outras estruturas, pois as residncias e as oficinas(principalmente) toma conta da cidade toda! E este jogo to lindo! J pensou morar num bairro onde tem fbricas poluindo tudo? Enchendo a casa de p de mrmore e crosta de ao? E o barulho das bigornas? Do mrmore sendo extrado? credoooooooooooooooooo! ________________________Nota da equipe de moderao: As suas mensagens foram fundidas. Por favor, utilize a opo de "editar" sempre que pretender adicionar/remover informao sua mensagem. Creio que vc mencionou a pessoa errada!!!! rsrsrsrs at pq no fui eu que disse que a minha cidade era bela.... Cari Umani ed Elfi,A partire dal 27 aprile, inizier una nuova stagione!!La stagione della gioia arriver per darti la possibilit di ottenere ricompense completando le missioni giornaliere e settimanali per un lungo periodo di tempo!Analogamente alla stagione dei sogni, avrai 75 giorni fino all'11 luglio per raccogliere petali di stagione dalle missioni giornaliere e settimanali.Raccogliere Petali di stagione ti permetter di progredire sulla corsia delle ricompense.Le missioni delle Stagioni possono essere completate come parte della tua routine quotidiana di gioco, nel corso di diversi eventi!Ci significa che la stagione ti consente di ottenere molte ricompense semplicemente giocando regolarmente a Elvenar. Tuttavia, le missioni possono anche incoraggiarti a controllare aree del gioco che di solito non tocchi troppo spesso. La stagione ha ricompense con diversi tipi di traguardo:Mentre molti traguardi ti consentono di raccogliere premi gratuitamente, alcuni traguardi includono premi premium che puoi sbloccare dopo aver acquistato il pass stagionale. Alcuni traguardi ti consentono di scegliere tra due o tre diversi premi, quindi invece di ottenere tutti i premi elencati in quel traguardo, scegli quello che ti piace di pi.Inoltre, molti traguardi includono vari edifici di eventi precedenti, quindi sbloccare tutte le ricompense che la stagione ha da offrire pu essere la tua occasione per ottenere edifici mancanti!Ecco il momento clou della "Stagione della gioia" alla fine della corsia delle ricompense: Lo stagno della primavera! 2x2 Culture and Production of Supplies/Precious Goods/Mana/Seeds depending on ChapterVi auguriamo buon divertimento con le missioni e le ricompense della Stagione della Gioia! Guarda il nostro ultimo video sull'argomento: Per ulteriori informazioni, dai un'occhiata anche alla nostra wiki. E, per favore, facci sapere cosa ne pensi delle Stagioni nel nostro thread di discussione! Cordiali saluti,Il team di Elvenar Caro leitor, Para participar ativamente do frum, responder discusses ou iniciar seus prprios tpicos ou temas, voc precisa de uma conta de jogo. CADASTRE-SE AQUI! Voc est usando um navegador desatualizado. Pode no exibir este ou outros sites corretamente. Voc deve atualizar ou usar um navegador alternativo. Iniciar tpico SLima Data de incio 7. Dez 2020 As seguintes diretrizes se aplicam a todo contedo (postagens, perfis, mensagens privadas) postadas no frum Elvenar Brasil. O desconhecimento das regras no justifica o seu incumprimento, nem impede que sejam tomadas as respetivas aes. 1. Portugus apenas, por favor!O idioma do frum portugus. Contedo elaborado em outro idioma ser deletado. 2. Seja educado e construtivoAjude-nos a manter a paz no frum. Certifique-se de tratar os outros com respeito, no insultar a ningum e permanecer educado. Linguagem Agressiva, vulgar e/ou provocativa no ser tolerado.Denuncie mensagens privadas agressivas para a equipe de moderao e nunca as poste publicamente. Responda a postagens de forma civilizada e construtiva.Lembre-se que sempre existir opinies e situaes divergentes. Respeito a chave-me do jogo! 3. Poste no Frum CorretoPreste ateno no local que ests a publicar uma postagem antes de abrir um novo tpico. Certifique-se de que voc est no local apropriado evitando assim que os administradores precisem mov-lo posteriormente. Fique atento a alguns sub-fruns visto que eles podero ter regras adicionais. Leia-as com ateno antes de postar. 4. Formas de Comunicao (sem letras MAISCULAS!)Sempre releia a sua postagem antes de publicar assim evitando erros. No escreva em CAIXA GRANDE e/ou complete frases dessa forma. Seu texto pode ser lido por centenas de jogadores ento cerifique-se de que o mesmo seja compreensvel.No mais, tambm no permitido correes no requisitadas sobre erros gramaticais e/ou grias nos textos de outros usurios. Caso no exista nenhuma forma de compreenso no texto e/ou a publicao no tenha sentido algum, utilize o sistema de "denncia" e denuncie a postagem para que assim um administrador ou moderador possa lidar com o caso.5. Protocolos de Postagem- Evite postagens duplicadas! Voc tem as ferramentas para "editar" e fazer "multi-citaes", utilize-as.- Evite repetir tpicos! Antes de publicar um novo tpico, verifique se no h outro similar j disponvel.- Para evitar repetio de argumentos, especialmente em longas discusses, voc deve sempre ler o tpico inteiro antes de postar.- Seja econmico com citaes! Cite apenas partes relevantes evitando assim que sua postagem no se torne grande demais e para que as pessoas saibam a parte a qual voc est se referindo.- Utilize ttulo de fcil compreenso! Escolha um ttulo apropriado ao criar um tpico. Evite ttulos incompletos ou nomes apelativos pois estes se tornam desfavorveis. Ttulos genricos como "Ajuda", "Pergunta", "LOL", etc, tambm devem ser evitados.- No perca o foco do tpico! Sempre poste resposta/comentrios que sejam relevantes e que se referem ao assunto do tpico. Caso no tenha um argumento sensato, melhor evitar comentar. Como exemplo, postagens com "lol" ou "kkkk", ou "rsrs" devem ser evitados.6. Imagens permitido postar uma imagem sem nenhum comentrio se ele obviamente pertencer ao tema do tpico.Imagens esto restritos a um tamanho mximo de 640x480 pixels. Animaes em Imagens no so aceitos e sero apagados. 7. Avatares e Assinaturas Assinaturas no devem exceder um limite mximo de 100 pixels de altura e 500 de largura. Isso inclui quaisquer linha de texto adicional ao lado ou em baixo da assinatura.Avatares no podem ser maiores que 96x96 pixelsNo sero aceitos nenhuma animao nos avatares e assinaturas e devem estar dentro das demais regras.O descumprimento de quaisquer dessas regras levar a um moderador a apagar o seu avatar e/ou assinatura. 8. Linguagem e Contedo ImprprioNo permitido postar ou discutir a cerca de nenhuma atividade ou contedo ilegal. Discusses sobre Poltica e Religio tambm so proibidos. Contedo pornogrfico, racista ou preconceito tnico terminantemente proibido. Quaisquer tentativa de auto-censura tambm viola essas regras. A utilizao de asteriscos para censurar o palavro no o tornar legal. Continuar com o sentido inicial e, assim, continuar sendo ofensivo quebrando, portanto, as regras deste frum. Isso tambm vlido a abreviaes como VSF ou VTNC. 9. Informaes Pessoais Por favor no publicar informaes pessoais como endereos ou nmeros de telefone. Isso inclui informaes relacionadas a voc como tambm a outros usurios como fotos pessoais, informaes do colgio etc.10. CopyrightNo utilizar contedo que contenha copyright nas suas postagens. 11. Denncias Todos os membros tem o direito e dever de denunciar postagens feitas por outros usurios do frum. A funo deve ser utilizada apenas para denunciar postagens que violem as regras e devem ser acompanhadas pela razo ao qual ests a denunciar. Aps o envio da denuncia, esta ser vista por um moderador ou administrador. Utilizar o sistema de denuncias de forma abusiva proibido e os usurios que assim insistir ser notificado e - em casos extremos - banido. 12. Violao das Regras no Jogo O nico meio pela qual deve ser enviado denuncias referente a abusos das regras dentro do jogo por meio do sistema de suporte. No deve ser utilizado o frum, to pouco a abertura de um tpico para este efeito. 13. Banimentos e Tickets de Suporte estritamente proibido discutir quaisquer banimento no jogo ou tickets de suporte no Frum. Tais tpicos sero excludos, e o autor poder ser punido. 14. PublicidadeTpicos e/ou postagens que so publicados com o nico propsito de anunciar outros sites sem alguma conexo com o jogo Elvenar ou a Innogames GmbH so terminantemente proibidos. 15. ModeradoresOs moderadores so usurios que se voluntariariam a ajudar a comunidade Elvenar. Seja o mais respeitoso possvel ao se referir a eles assim como a qualquer outro membro do frum. Caso seja pedido que faa ou deixe de fazer algo, que assim obedea - falhando com o que foi pedido pode resultar em um aviso. Os Moderadores do Frum esto aqui para reforar as regras com o objetivo de trazer uma experincia agradvel a todos que convivem no frum Elvenar. 16. Concluso Os direitos de livre expresso no se aplicam a sites de propriedade privada, sendo este um.Reservamo-nos o direito de desativar qualquer conta e editar ou remover qualquer contedo sem aviso prvio. Essas diretrizes esto sujeitas a alteraes a qualquer momento sem aviso prvio.

Define elven. Elven short sword. Elven definition scrabble. Elven definition. Elven def.