Plano de Governo - Sufokia

Saudações, Sufokianos!
O governo de Nilum iniciou grandes mudanças em nossa nação e nós vamos continuar com as suas propostas e ideias para que Sufokia seja referência para todos os jogadores do servidor Efrim. Neste tópico, explicitaremos todos os nossos objetivos e a forma de como iremos trabalharemos nesse governo. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas aqui mesmo ou entrando em contato comigo ou com o vice-governador Jugo.

Governador: Markx
Osamodas nível 185, possuindo um ano de experiência em Wakfu, Markx tem todas as profissões de colheita no nível 100 e algumas de fabricação também em seu nível máximo. Criador de diversos guias no fórum, incluindo um de como subir de nível exclusivamente para Sufokia, possui como objetivos a integração da nação bem como a recepção de novos Sufokianos. Markx faz parte da Corvos de Efrim, uma guilda neutra perante as nações, mas que demonstra o seu apoio para com o governo.

Vice-governador: Jugo
Descrição

Os demais cargos são ocupados por representantes, em maioria líderes, de guildas Sufokianas, para que todos possam trabalhar em conjunto na prospecção de Sufokia.

Propostas e objetivos:

- **Leis e seus cumprimentos:**

As leis foram definidas para que exista o mínimo de conflito possível entre os cidadãos de Sufokia. É proibido atacar e removes espécies protegidas. Elas estarão sob proteção em momentos que houver extinção ou ataques perante a nação. É proibido lutar ao lado de foras da lei. A questão sobre fora da leis será abordada em outra sessão. É proibido ir contra a vontade de um membro do clã, isto é, desequilibrar qualquer ecossistema.
Além disso, é incentivado a captura de novos territórios por parte de qualquer cidadão de Sufokia, realizar ações conforme a vontade dos membros do clã sob os ecossistemas e prender foras da lei.

- **Climatologia:**

O governo pode alterar sutilmente o clima de qualquer região da nação. Tendo isso em vista, colocamos-nos a dispor de qualquer cidadão para efetuar uma mudança temporária em qualquer mapa permitindo assim que jogadores possam subir de nível ou juntar recursos mais facilmente ao plantar mudas e sementes que requeiram uma temperatura e clima ideal.
Os pedidos podem ser feitos diretamente ao Governador, Vice-governador ou o Engenheiro do Tempo.

- **Captura de Territórios**

O General da nação está encarregado de capturar novos territórios, mas ele conta com a ajuda de todos os cidadãos para isso. Estamos monitorando os horários em que os territórios neutros estão disponíveis para captura e caso você possua essa informação, será gratificado ao fornecê-la para o governo. Se deseja saber mais sobre conquistas de regiões, entre em contato com o Governador, Vice-governador ou General dos Soldados.

- **Foras da Lei**

Ao realizar algum crime o jogador perde pontos de cidadania perante a nação. Se não for cidadão daquela nação, irá se tornar Fora da Lei no mesmo instante. Caso seja, acontecerá o mesmo ao ter menos de 50 pontos negativos. Entendemos que muitos jogadores se tornam fora da lei por acidente, ao retirar ou plantar algum recurso sem aviso prévio de desiquilíbrio ao ecossistema. Tendo isso em mente, iremos retirar o status Fora da Lei de qualquer jogador que assim desejar, sob a única condição de que equilibre o ecossistema do mapa que afetou. Para tal, basta contatar o Governador, Vice-governador ou Guarda-mor da nação.
Foras da Lei que continuarem a atacar a nação com intenções negativas serão punidos e caçados.

- **Economia**

As taxas de imposto continuarão a ser as mínimas possíveis e seus recursos não serão usados superfluamente. Gastos com climas e desafios apenas ocorrerão sob pedidos e eventos especiais propostos pelo governo.

- **Política Internacional**

Vamos procurar manter alianças com as outras nações, caso assim elas também desejem. Ao manter uma aliança, jogadores de ambas as nações ganharão e perderão pontos de cidadania como se estivessem em sua própria nação e poderão usar Zaaps e Dragoperus livremente mesmo com as asas abertas (modo PvP ativado). Contamos com a sua colaboração com as nações aliadas.
Além disso, não temos nenhuma intenção de declarar guerra com nenhuma nação sequer (apesar que enquanto duas nações não forem aliadas, elas estarão automaticamente em guerra)

- **Discurso do Governador e seus cargos**

Alteraremos com frequência os discursos do governo que aparecem na interface do governador, na tecla de atalho N. Colocaremos lá anúncios de eventos e outras informações relevantes para a nação. Procure conferir pelo menos uma vez ao dia para ver se não há novidades.

Propostas especiais:

- **Eventos**

Promoveremos eventos, com recompensas, para todos os jogadores, independente de sua nacionalidade. Anunciaremos aqui no fórum e na interface de Governo sempre que estivermos propondo alguma interação diferenciada.

- **Distribuição de Sementes:**

Com iniciativa de nossa gestão e em parceria com a Corvos de Efrim, o governo se compromete em distribuir qualquer tipo de semente e muda para os cidadãos e não cidadãos da nação de Sufokia. Usaremos a seguinte estratégia:
Um saco de viagem estará disponível 24h por dia no posto avançado de Sufokia vendendo grandes quantidades de todas as sementes do jogo. O preço será ajustado de forma que não seja possível atacar o sistema e comprar todas as sementes de uma só vez. Com isso em mente, nós retornaremos o valor gasto em sementes em sua integralidade desde que o jogador devolva as sementes que comprou. Por exemplo:
Jugo comprou 10 sementes de trigo por 200 Kamas cada. Seu nome ficou registrado nas compras do saco da viagem, logo ele pode devolver até 10 sementes de trigo depois que usar para seus próprios fins e receberá 200 Kamas por cada semente.
Não procuramos o lucro, apenas uma forma fácil e rápida de distribuir sementes.

- **Ecossistemas padronizados**

Estamos estudando e planejando de forma que cada mapa de Sufokia comporte apenas mudas de árvores específicas, facilitando assim a procura de cada espécie.
Não é proibido plantar outras árvores fora de seus locais propostos, mas contamos com a sua colaboração para manter a padronização na nação e assim facilitar a procura para outros jogadores assim como facilitará para você mesmo.
Confira o planejamento:
colocar

- **Guias em Sufokia**

Estamos criando novos guias para facilitar a subida de nível para os personagens que tiverem Sufokia como sua nação. O foco será tanto para subir de nível no personagem, quanto nas profissões de colheita. Listaremos aqui os guias já criados e contamos com a sua colaboração para manter os ecossistemas equilibrados, uma vez que eles fornecem bônus de experiência, kamas e dano enquanto assim estiverem.

- **Expansão das fontes de Wakfu e Estasis**

Poucos possuem conhecimento sobre as fontes das duas energias vitais do nosso universo e tão pouco que nós podemos expandi-las. As entradas para as ambas as fontes se encontram no Desfiladeiro Relvado, uma próxima da outra, nas coordenadas [5,-33] e [6,-33] na beirada da costeira. Para entrar, é necessário ter mais de 30% de sua respectiva energia, Wakfu ou Estase. Dentro existe um cristal que fornece um bônus de 20% de experiência para colheita ou plantação além de conter forjas e minérios, mas apenas com as áreas desbloqueadas. Pretendemos desbloquear essas novas áreas em nossa nação se assim houver o interesse dos cidadãos.

[GUIA] Trajes e arreios de Sufokia

Saudações, Sufokianos.

Como iniciativa do novo governo, estamos facilitando o acesso à informação aos jogadores, tendo em foco a nossa nação, Sufokia. Confira aqui como obter os trajes e arreios atualmente disponíveis no jogo.

Estudo de Ecossistema em Sufokia:

Mapa:
Recurso: Chance de plantar em clima favorável (chance base)

Aldeia de Sufokia:
Freixo: 100% (80%)
Avelaneira: 90% (72%)
Castanheira: 100% (80%)

Cardo: 90% (72%)
Linho: 90% (72%)
Excêntrica: 90% (72%)

Pradaria da Maré:
Freixo: 100% (80%)
Avelaneira: 90% (72%)
Castanheira: 100% (80%)

Cardo: 90% (72%)
Linho: 90% (72%)
Excêntrica: 90% (72%)

Jardins Suspensos:
Freixo: 100% (80%)
Avelaneira: 90% (72%)
Castanheira: 100% (80%)

Cardo: 90% (72%)
Linho: 90% (72%)
Excêntrica: 90% (72%)

Nabulbo: 90% (72%)
Trigo: 100% (80%)
Alcachofra: 90% (72%)

Dunas Terrâneas:
Freixo: 100% (80%)
Avelaneira: 85% (68%)
Castanheira: 100% (80%)
Api: 85% (68%)
Bétula: 85% (68%)
Pinho Seco: 85% (68%)

Cardo: 85% (68%)
Linho: 85% (68%)
Excêntrica: 85% (68%)
Menta: 85% (68%)
Trevo: 85% (68%)
Junco: 85% (68%)

Nabulbo: 85% (68%)
Trigo: 100% (80%)

Alcachofra: 85% (68%)
Cevada: 100% (80%)
Cenoura: 85% (68%)
Abóbora: 85% (68%)

Desfiladeiro Relvado:
Freixo: 100% (80%)
Avelaneira: 80% (64%)
Castanheira: 100% (80%)
Api: 80% (64%)
Bétula: 80% (64%)
Pinho Seco: 80% (64%)
Salgueiro Chorão: 80% (64%)
Palmeira: 80% (64%)

Cardo: 80% (64%)
Linho: 80% (64%)
Excêntrica: 80% (64%)
Menta: 80% (64%)
Trevo: 80% (64%)
Junco: 80% (64%)
Orquídea: 80% (64%)
Paparneiro: 80% (64%)
Vulcânica: 63% (50%)
Explosinho: 63% (50%)
Eldevais: 63% (50%)
Algodão: 63% (50%)
Enjuá: 63% (50%)
Píleo Mortal: 63% (50%)

Nabulbo: 80% (64%)
Trigo: 100% (80%)
Alcachofra: 80% (64%)
Cevada: 100% (80%)
Cenoura: 80% (64%)
Abóbora: 80% (64%)
Aveia: 100% (80%)
Pepolho: 80% (64%)
Feijão: 80% (64%)

Selva Encarnada:
Freixo: 94% (75%)
Avelaneira: 75% (60%)
Castanheira: 94% (75%)
Api: 75% (60%)
Bétula: 75% (60%)
Pinho Seco: 75% (60%)
Salgueiro Chorão: 75% (60%)
Palmeira: 75% (60%)
Sarça: 75% (60%)
Pau-Brasil Jovem: 75% (60%)

Cardo: 75% (60%)
Linho: 75% (60%)
Excêntrica: 75% (60%)
Menta: 75% (60%)
Trevo: 75% (60%)

Junco: 75% (60%)
Orquídea: 75% (60%)
Urtiga: 94% (75%)
Paparneiro: 75% (60%)

Costa Steamulante:
Freixo: 88% (70%)
Avelaneira: 70% (56%)
Castanheira: 88% (70%)
Api: 70% (56%)
Bétula: 70% (56%)
Pinho Seco: 70% (56%)
Salgueiro Chorão: 70% (56%)
Palmeira: 70% (56%)
Pau-Brasil Jovem: 70% (56%)
Silvestre: 70% (56%)
Cerejeira: 88% (70%)

Cardo: 70% (56%)
Linho: 70% (56%)
Excêntrica: 70% (56%)
Menta: 70% (56%)
Trevo: 70% (56%)
Junco: 70% (56%)
Orquídea: 70% (56%)
Urtiga: 88% (70%)
Samambaia: 70% (56%)
Paparneiro: 70% (56%)
Narina: 70% (56%)
Vulcânica: 63% (50%)
Explosinho: 63% (50%)
Eldevais: 63% (50%)
Algodão: 63% (50%)
Enjuá: 63% (50%)
Píleo Mortal: 63% (50%)

Nabulbo: 70% (56%)
Trigo: 88% (70%)
Alcachofra: 70% (56%)
Cevada: 88% (70%)
Cenoura: 70% (56%)
Abóbora: 70% (56%)
Aveia: 88% (70%)
Pepolho: 70% (56%)
Feijão: 70% (56%)
Centeio: 70% (56%)
Baunilharroz: 70% (56%)
Juta: 70% (56%)
Couve-flor: 50% (40%)
Melão: 50% (40%)
Girassol: 50% (40%)
Melancia: 50% (40%)
Pimenta: 50% (40%)