



**Bienvenidos a los jardineros de una nueva era:**

**Hemos recibido muchos comentarios de nuestras pruebas beta iniciales para el modo de granja y los tomamos en serio. Como resultado, farm 2.0 se ha desarrollado para abordar muchos de los problemas en farm 1.0, así como para mejorar la jugabilidad existente.**

**Nuevas mecánicas:**

**Se han agregado 3 nuevas herramientas:**

**Retoño de girasol:**

**Costo: 100LE**

**Duración: 3 días**

**Uso: 1**

**Descripción: "Una planta temporal que da 250LE / 72h, no se ve afectada por los fenómenos meteorológicos y no puede dejar caer semillas".**

**2. Girasol Mama:**

**Costo: 200LE**

**Duración: 6 días**

**Uso: 1**

**Descripción: "Un árbol madre temporal que da 850LE / 144h, no se ve afectado por los eventos climáticos y no puede arrojar semillas".**

**3. Caja de sol:**

**Costo: 100LE**

**Uso: 1**

**Descripción: "Una caja mágica que aprovecha la energía del sol. Ábrelo para encontrar elementos útiles en su interior y tal vez una valiosa sorpresa si tienes suerte".**

**Mesa plegable:**

**30% para dejar caer 100x agua y 20x espantapájaros**

**30% para dejar caer 2x macetas pequeñas**

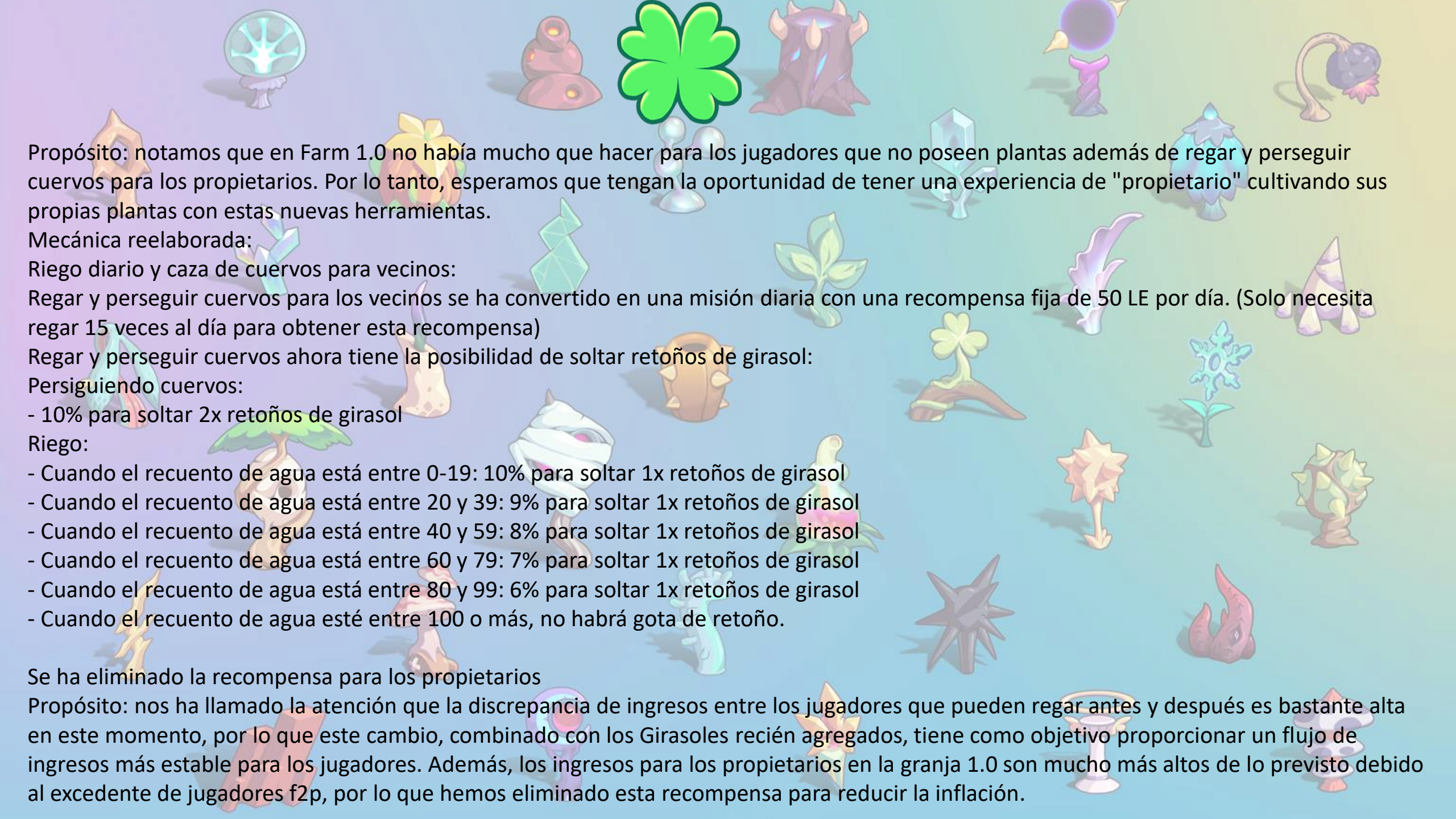
**30% para soltar 1x retoño de girasol**

**9.9% para soltar 1x girasol Mama**

**0.1% para soltar 1x semilla**







Propósito: notamos que en Farm 1.0 no había mucho que hacer para los jugadores que no poseen plantas además de regar y perseguir cuervos para los propietarios. Por lo tanto, esperamos que tengan la oportunidad de tener una experiencia de "propietario" cultivando sus propias plantas con estas nuevas herramientas.

Mecánica reelaborada:

Riego diario y caza de cuervos para vecinos:

Regar y perseguir cuervos para los vecinos se ha convertido en una misión diaria con una recompensa fija de 50 LE por día. (Solo necesita regar 15 veces al día para obtener esta recompensa)

Regar y perseguir cuervos ahora tiene la posibilidad de soltar retoños de girasol:

Persiguiendo cuervos:

- 10% para soltar 2x retoños de girasol

Riego:

- Cuando el recuento de agua está entre 0-19: 10% para soltar 1x retoños de girasol
- Cuando el recuento de agua está entre 20 y 39: 9% para soltar 1x retoños de girasol
- Cuando el recuento de agua está entre 40 y 59: 8% para soltar 1x retoños de girasol
- Cuando el recuento de agua está entre 60 y 79: 7% para soltar 1x retoños de girasol
- Cuando el recuento de agua está entre 80 y 99: 6% para soltar 1x retoños de girasol
- Cuando el recuento de agua esté entre 100 o más, no habrá gota de retoño.

Se ha eliminado la recompensa para los propietarios

Propósito: nos ha llamado la atención que la discrepancia de ingresos entre los jugadores que pueden regar antes y después es bastante alta en este momento, por lo que este cambio, combinado con los Girasoles recién agregados, tiene como objetivo proporcionar un flujo de ingresos más estable para los jugadores. Además, los ingresos para los propietarios en la granja 1.0 son mucho más altos de lo previsto debido al excedente de jugadores f2p, por lo que hemos eliminado esta recompensa para reducir la inflación.

Otros cambios:

Intercambio de árboles jóvenes: ahora puede intercambiar 100 árboles jóvenes por 1 semilla (una tarifa de 4 PVU por reclamo de semilla, como cuando los propietarios tienen que pagar para reclamar semillas de sus granjas)

Aumenta el precio de las macetas:

Maceta pequeña: 30LE -> 50LE

Olla grande: 60LE -> 100LE

Tasas de cambio y mercado: 2% -> 5%

Propósito: estos cambios tienen como objetivo adaptarse a las nuevas mecánicas.

Resumen:

Nueva herramienta para arbolito de girasol, mamá de girasol y caja de sol.

Riego diario y retrabajo de cuervos a una cantidad fija de 50 LE por día con la posibilidad de dejar caer árboles jóvenes de girasol

Algunos precios y tarifas aumentan

Esperamos que todos estos cambios puedan brindar una mejor experiencia a todos los jugadores. No olviden que la agricultura es solo uno de los 3 modos que les presentaremos este año. La beta para los modos PvE y PvP comenzará pronto, ¡así que estad atentos!

