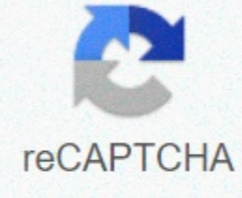




I'm not robot



Continue

Guide bricoleur dofus 1. 29

Peu importe qu'il s'agisse d'un temps de récolte extrêmement long, il sera nécessaire d'avoir les outils pour les répéter ou la mécanique complexe pour certains, dofus rétro magasins de serveurs sera un véritable casse-tête! Mais quel est le meilleur ? Conseil À 1.29, il est possible d'apprendre seulement 3 magasins... par caractère! Vous pouvez faire jusqu'à 5, ou 15 routes commerciales disponibles! Le trading de récolte est le mieux adapté à la ruée vers les serveurs, mais toujours unsyming le problème de l'installation! Mais tous ne sont pas les mêmes, et certains sont beaucoup plus adaptés que d'autres... Niveau S : Alchimiste est une œuvre apparemment travailler à choisir par défaut. Les ressources sont facilement accumulées, le commerce se développe rapidement et est indépendant, contrairement à d'autres sur cette liste. Si vous avez une fente disponible et vous n'avez pas un magasin de récolte, c'est un go-to absolu! L'autre magasin sélectionné est Hunter, mais pas le seul: Le combattant de l'équipe! Cela vous apportera constamment kamas passifs supplémentaires, à condition que vous n'êtes pas seul! Parce que faire des monstres sur une boucle solo n'est pas vraiment rentable. Niveau A : Derrière les deux premiers, l'agriculteur retient son must-be avec la boulangerie. Les céréales sont collectées dans les champs et les feintes partent... Comme des petits pains ! Niveau B : Les plus petits et les lesarec sont très difficiles à compenser, mais aussi très rentables. La mine est légèrement meilleure parce que les minéraux sont présents dans des mines très spécifiques (et moins organisées que dans 2.XX). Vous pouvez également jumeler deux! Niveau C : Le pêcheur est clairement le pire travail en 1.29. Inutile (sauf si vous aimez la pêche Kralamoure), complexe et l'enfer pour atteindre les niveaux, éviter, tout comme le travail de chasseur, si vous êtes seul. L'artisanat sera difficile à assembler, mais vous rapporterez un bon paquet de Kamas. Sélectionnez-les bien et priorisez-les sur les caractères secondaires. Niveau S: Jeweler peut couvrir 3 fentes d'équipement de caractère et est assez facile à monter grâce à des recettes composées principalement de minéraux. Il vous donne également accès au navire Joallomage, l'un des meilleurs magos, car il peut créer des anneaux exos comme gelano. Niveau A : Le coordonnateur est rentable assez rapidement en brisant les bottes PM. C'est plus difficile à composer, mais c'est aussi rentable. Sa tâche de maga est un peu moins bonne, mais assez pratique. Niveau B : Contrairement à l'artisanat de récolte, il n'y a pas d'embarcation de sous-commerce. Ils ont tous au moins un pouvoir. Attention, dans Tierlist nous traitons les métiers de Forgeron et Sculpteur comme un seul, tandis que pour rappel, ils sont bien divisés en plusieurs itinéraires en 1.29! Tailleur: Très compliqué à assembler, mais sera en forte demande. Probablement celui qui a le plus besoin d'investir dans le repassage à l'épée, Marteaux, poignards et haches: Ils ont tous l'air un peu similaire, mais ils ont une chose en commun. Leur composition exigera vraiment une bonne mine en termes de nombre de minéraux dans leurs revenus. Axe Forger permet des billes de haut niveau par Zoth Warrior et Axes, tandis que Sword Forger donne accès à l'épée Kari. Ils sont tous exactement les mêmes, à l'exception de Peles Ironsmith, qui semble ramasser des pièces par rapport à ses collègues. Sculpteur d'arches, d'anneaux et de tiges : Le Sculpteur arc est certainement le plus efficace pour le montage, mais pas nécessairement le plus utile à des niveaux très élevés. Les bâtons et les anneaux sont beaucoup plus présents (Stick Brelle pour n'en nommer que lui) et vous pouvez rapidement vous retrouver à faire des kamas à travers des objets de bas niveau. Boucliers Skovar: Celui-ci est un peu différent. Nous conseillons que dans les premiers mois du serveur, PvP n'est pas encore très en place, protège 1.29, qui demande d'avoir un rang, ne vendra pas. Malgré les recettes à base de bois et de minéraux, c'est encore assez difficile d'accès. DIY: Le deuxième travail le plus difficile à assembler, mais utile et rentable très rapidement. Tenez-vous devant la prison en mode commercial avec une clé surchargée, et c'est tout! Les outils de reproduction seront implacables avant la réunification, donc c'est un endroit bas. Qu'en est-il des métiers Mage? Nous ne pouvons pas vous présenter Tierlist pour ces magasins. En fait, ils dépendront entièrement de vos décisions dans l'artisanat et sont récompensés plus que l'objectif. Quelques suggestions Il existe de nombreuses combinaisons possibles pour optimiser vos créneaux horaires d'affaires. Notez que cela ne couvre évidemment pas l'ensemble du spectre des emplacements d'organisation et que vous pouvez bien sûr utiliser des caractères secondaires pour terminer. Full Harvest Alchemist / Farmer / Baker The ClassicMineur / Jeweler / Blacksmith (-) Good BasePaysan / Baker / Baker / Craft Craft Pour teamsChasseur / Boucher / Artisanat Le Classique (2)Miner / Lumberjack / Joaillier ou Forgeron Coupe KiparBûcheron / Sculpteur / Sculpteur Pour EnutrofsPcher / Poissonnier / Artisanat (Tailor) Le Bon ÉleveurPêcher / Poissonnier / Artisan Monter Sculpteur d'Arcs Ce qui vise à tout faire avec ses mains, pour devenir indépendant, Rester dévoué à la nature et garder l'énergie de la ressource adoucie avant la formation... Quel beau travail c'est... Avant de se lancer dans l'aventure et de bricoler, il vaut la peine de connaître quelques points importants : où apprendre le métier ? Des outils de trading ? Créer? Ressources? Avantages? Inconvénients? Décision. Où apprendre à faire du commerce? Afin d'apprendre l'artisanat de l'artisan, vous devez aller à l'une des deux villes, Bonta ou Brâkmar. Les lieux de personnages autres que les acteurs qui enseignent cet art sont (-27; -59) et (-28; 35). C vous demandera une petite collection de ressources relativement simple. Il va vous demander de lui apporter 20 planches d'érable et 15 planches d'érable. Qu'en est-il de l'outil de marchandises? Comme l'artisanat de forge, l'artisan est pratiqué à l'aide d'un marteau : un marteau d'artisan. Il peut être acheté à la maison de vente aux enchères du forgeron, ou forgé avec un marteau, la recette se compose de deux éléments: 10 bois d'ebenovinana et 10 bauxites. C'est le seul et unique marteau qui pratique le métier d'artisan. Créer? Juste, qui se respecte, est capable de créer une variété de choses qui servent dans une large mesure dans l'élevage dragodindes. Les clients peuvent donc être trouvés dès le début de l'entreprise. Vous serez également en mesure de créer des clés de prison, qui est en partie le plus recherché dans la poignée de main. Les mangeurs sont utilisés pour augmenter l'énergie des dragons. Ces objets ont une plus grande résistance selon le type de quart-arrière. Les abreuvoirs sont utilisés pour augmenter la maturité des dragons. Ces objets ont une plus grande résistance selon le type de creux. Les Bafers sont utilisés pour monter l'agression des dragons. Ces objets ont une plus grande résistance selon le type de baffleur. Avec les maîtres du dragonindî gain comprimé. Ces objets ont une résistance croissante selon le type de guerrier. Grâce à Dragofesses, dragodinde acquiert l'amour. Ces objets ont une résilience croissante selon le type de dragons. C'est avec Lightning que Dragodinde gagnera en endurance. Ces objets ont une plus grande résistance selon le type de foudre. Les clés sont utilisées pour entrer dans la prison, donc une bonne poignée de main peut ouvrir toutes les portes. Ressources? Pour les ressources, tout dépend du type d'objet qu'il veut faire, chaque installation de reproduction dispose d'une ressource commune pour l'ensemble du type d'installation de reproduction (Exemple: Eau, besoins en eau) en ce qui concerne les clés, les ressources associées au donjon en question doivent être restaurées. En général, cependant, tous les objets de métal nécessitent beaucoup de bois. Pour les quarts-arrières, la source commune est une potion ghetto et des céréales. Il faudra toujours 100 unités d'eau et divers gonflements pour couler. Pour les Baffleurs, vous avez besoin de koles et de racines différentes. Il faudra différentes plumes et citrons de différents horizons. Pour les dragons, il faut plusieurs cuirs différents et surtout la Potion Shakea. Et les blasters ont besoin d'un morceau de charbon, pour la combustion, et aussi mélangé comme une faux. Quant aux touches, c'est en fait plus compliqué. Parce que vous avez réellement besoin de ressources très diverses qui varient en fonction du donjon que vous voulez ouvrir (exemple Clef Bouftou: 10x Laines Bouftou - 1x Bouftou Eye - 1x Sabot Bouftou). C'est aussi une poignée de main produit des prismes pour les chevaux, avec une recette assez complexe et des sources d'origines différentes. Quels sont les avantages d'être une poignée de main? Le magasin de bricolage a de nombreux avantages: la capacité de produire des clés cinglantes, et ainsi être en mesure de produire les clés des autres membres de l'équipe. C'est pourquoi nous passons beaucoup moins de temps en possession des clés, aussi peu que nous avons les ressources. La création d'objets est très variée, vous permet d'obtenir une clientèle très large. Les articles de métal sont à la recherche d'un grand nombre d'éleveurs, les acheteurs sont plus axés sur les clés, mais les articles de métal peuvent être vendus à de bons prix. Qu'y a-t-il de pire à ce que tu serres la main ? La profession de diy a également des inconvénients: Les actifs à acquérir sont d'horizons très différents et sont divers, tout comme le tailleur dont vous avez besoin pour gagner ces ressources supplémentaires en achetant ou en trouvant le torse de monstres. Les articles de métal sont très lourds (50 gosses), vous avez besoin d'équipement qui vous permet de porter plus, et de sorte que vous pouvez vous déplacer librement sans être bloqué par des objets lourds. Il ne peut pas apprendre et ensuite pratiquer, juste à Bonta ou Brâkmar, donc vous devez faire un voyage pour atteindre l'une des deux villes. Achèvement Travail dur, qui prend du temps, et généralement un peu de kamas. La seule façon que vous devriez vous impliquer dans cette entreprise est si vous avez de la patience, ou vous allez devoir utiliser la potion d'oublier le magasin. La meilleure chose à faire est de commencer lentement avec de petites clés, pas trop difficile à fabriquer, afin de les vendre en espèces dans les actifs qui vous préparent au niveau suivant, qui se révélera de plus en plus difficile et très long. Long.