

Erfahrungsbericht eines Kämpfers

Hallo liebe Elvenarer,

heute will ich euch einen kleinen Erfahrungsbericht geben, in welchem ich euch erzähle, was ich in etwas über einem Jahr Elvenar erreicht habe und ein paar Tipps geben, wie man als Kämpfer gut vorankommt.

Vorab zu mir:

Ich spiele Elvenar seit Ende Oktober 2022 auf dem Server Sinya Arda und habe die Menschen gewählt. Vorher habe ich mehrere Jahre Forge of Empires gespielt.

Elvenar spiele ich komplett ohne Echtgeld-Einsatz, also nur mit den im Spiel gewonnenen Diamanten.

Ich habe mich relativ bald für den Weg des Kampfes entschieden (auch wenn das nie irgendwo im Spiel festgelegt wird; heißt, man kann seine Spielweise jederzeit - mit einigem Aufwand und Kosten natürlich - ändern).

Kämpfe finden nur per Auto-Kampf statt, da ich ausschließlich über die App spiele.

Aktueller Stand:

- Ende Kapitel 15 (Elvenar), auf dem Sprung zu Kapitel 16 (Botschafter),
- 238 Wunderstufen bei 13 aufgestellten Wundern,
- 117 Erweiterungen,
- ca. 700k Ranglistenpunkte,
- laut elvenstats 8505 Turnierpunkte im Schnitt.

Erste Schritte

Disclaimer: Die ersten Schritte können sich mittlerweile ganz anders spielen, aufgrund der zahlreichen Änderungen (Forschungsbaum, Quests, Wunder) bis einschließlich Kapitel 10.

Anfangs gibt's noch nicht viel Möglichkeiten, sich seine eigene Spielweise anzueignen. Man hat einfach noch nicht die Auswahl an Wundern, Eventgebäuden und Truppen, um irgendetwas großartig „anders“ zu machen.

Deshalb habe ich mich möglichst schnell durch die ersten Kapitel bewegt.

Was anfangs wichtig ist:

- **Baumeisterhütte ausbauen** (mir hat erstmal Stufe 3 gereicht).
- **Eine Gemeinschaft finden**, um möglichst bald an Turm und Turnier teilnehmen zu können.
- Den **Kundschafter durchgehend zum Erkunden** schicken und die Provinzen erobern, um die Erweiterungen platzieren zu können.
Solltet ihr euch Sorgen wegen „Overscouting“ machen: Hatte ich auch erst, aber als ich gemerkt hab, wie schnell ich durch die Kapitel komme, war das nie mehr Thema bei mir. Mittlerweile habe ich vielmehr Probleme, dass nicht rechtzeitig alle Provinzen freigeschalten sind, damit ich ins nächste Kapitel darf.
- **Solide Ressourcen-Produktion aufbauen**.
Anfangs ist das Handeln noch einfacher, da man noch keine Boosts für Truppen und Truppenproduktionen hat, die Truppen mit 1* noch relativ schwach sind und man seine besten Truppen noch nicht freigeschaltet hat. Mit solide meine ich: Ausschließlich seine eigenen geboosteten Güter produzieren (erkennbar an mehreren Dingen: Im Forschungsbaum lässt die Forschung „Produktionsbonus für Güter“ erkennen, für welches Gut man den Bonus bekommt. Im Hauptgebäude unter Info sind die Bonusgüter farblich und mit grünem Pfeil markiert.) Von den Bonusgütergebäuden habe ich anfangs jeweils 4 stehen gehabt.

Was mich hauptsächlich am Weiterkommen in Turm und Turnier gehindert hat, ist die Vorratsproduktion.

Davon hatte ich einfach nie genug und dann wurden irgendwann die Schleifenquests abgeschafft und ich musste auf einmal mit viel weniger Vorräten auskommen. Aber mit den Saisons und den voranschreitenden Kapiteln hat sich das ganz gut eingespielt und ich bin froh, dass es diesen Timesink durch Schleifenquests nicht mehr gibt.

Also stellt euch genügend Werkstätten auf. Bei mir waren es anfangs 8 Stück (mittlerweile bin ich bei 2 magischen und 2 normalen Werkstätten).

- Um die hohe Bevölkerungs-Anforderung durch die Gütergebäude und Werkstätten ein wenig zu kompensieren, ist es ratsam, das **Wunder „Goldener Abgrund“** möglichst bald zu bauen und hochzustufen.
- Für Wunderausbauten solltet ihr euch eine Gemeinschaft suchen, die **funktionierende Wunderketten oder Quickfill** anbietet.

Beide Systeme haben ihre Vor- und Nachteile. Ich spiele seit Anfang an mit Wunderketten. In FoE hab ich hauptsächlich mit Quickfill gespielt.

Wunderketten grob erklärt: Es gibt eine Nachricht mit allen Gemeinschafts-Mitgliedern und dort trägt jemand sein Wunder ein, in das der nächste Eintragende spenden soll. Dafür hat er wiederum in das angegebene Wunder aus der Nachricht vor ihm gespendet. Die Anzahl der WP wird im Nachrichtentitel festgelegt, z.B. 20 WP Förderkette.

Quickfill grob erklärt: Wieder mit einer Nachricht, in der alle Gemeinschafts-Mitglieder sind. Diesmal schreibt jedoch derjenige, der ein Wunder aufleveln will, die Plätze in seinem Wunder aus. Jenachdem, ob ihr die Runen mit aufnehmt oder nicht, müssen dann die Personen, welche sich für einen der Plätze eintragen, den Wert der Belohnungskiste spenden (evtl. + X für die Runen). Sind alle Plätze belegt, wird das Wunder durch den Besitzer des Wunders gelevelt. Hierbei ist wichtig, dass man die Plätze durch eigene Spenden entsprechend sichert, sodass kein Nachbar ungewollt dazwischengrätscht.

- **Turm und Turnier so weit wie möglich** spielen, ohne dass ihr euch mit euren Ressourcen komplett verausgabt und so nicht in der Forschung weiterkommt. Scheut euch auch nicht, hierzu anfangs nach „Spenden“ durch unfaire Angebote in der Gemeinschaft zu fragen. Für die meisten ist die Menge, die ihr benötigt, nicht besonders viel. Der Turm liefert euch die heiß begehrten Diamanten und das Turnier viele WP, Runen und Zauber, die später sehr nützlich werden.
- Durch kontinuierliches Spielen des Turniers sollte es ziemlich schnell von selbst gehen, ansonsten auch mit der Eroberung von Provinzen nachhelfen: **500 Relikte der Bonus-Güter** sammeln, um den Maximalbonus für die Güterproduktion zu erhalten (700% ohne Wunder / Eventgebäude).

Jetzt geht's ans Eingemachte

Sicher habt ihr mittlerweile gemerkt, dass Handeln im Turm recht mühselig ist (wobei ich mir habe sagen lassen, dass es zumindest für den Browser recht nützliche Tools dafür gibt) und sehr viele Ressourcen im Turnier kostet. Manchmal habt ihr auch sicher Pech gehabt und habt alles für einen „Gegner“ im Turm ausgegeben oder sogar Diamanten für einen Extra-Versuch ausgegeben. Deshalb wird es Zeit, eure **Armee auf Vordermann zu bringen**.

Wie? Mit den richtigen Wundern und Eventgebäuden!

- Folgende Wunder-Empfehlungen für den Kampf gibt es von mir:
 1. **DAS** Wunder schlechthin, an dem man nicht vorbeikommt: **Das Heiligtum / Kloster der Kampfkünste**
Mehr Lebenspunkte der Truppen ist der wichtigste Wert, den es für Kämpfer geben kann. Zudem ist der zweite Effekt mit Extra-Kultur auch sehr nützlich.

2. **Nadeln des Sturms / Fliegende Akademie / Quelle der Reflexion**
Eine schnellere Produktion der Truppen ist sehr wichtig. Die Wunder erhöhen die Ausbildungsgeschwindigkeiten der jeweiligen Ausbildungsstätten (Kaserne, Söldnerlager, Trainingsgelände). Das sind Unmengen an Truppen, die dadurch mehr produziert werden können. Die Nadeln verstärken zudem die leichten Fernkampfeinheiten, die Quelle der Reflexion die leichten Nahkampfeinheiten durch einen Schadensbonus.
 3. Sobald die Einheiten-Produktionen unter die Zeitspanne vom letzten Login am Tag bis zum ersten Login am Tag fallen (trotz zwischenzeitlich aufgestellten Rüstkammern), wird es Zeit, den **Schrein der klugen Pilze** und / oder das **Zwergische Bollwerk** aufzustellen und so weit wie nötig hochzustufen, bis ihr keinen Leerlauf mehr nach der Nacht habt.
 4. **Türme der Reichhaltigkeit**
Auf den ersten Blick haben die Türme der Reichhaltigkeit zwar nichts mit Kampf zu tun. Allerdings benötigt man für die Menge an Einheiten, die man produziert auch Unmengen an Vorräten. Deshalb habe ich baldmöglichst die Türme der Reichhaltigkeit gebaut und hochgestuft. Durch das bereits hochgestufte Heiligtum hatte ich auch die notwendige (mindestens) erste Kulturstufe, um die Türme i.V.m. den Zaubern „Verzauberte Vorräte“ und „Magische Mitgift“ effektiv nutzen zu können. Ab diesem Zeitpunkt wurden alle Werkstätten täglich mit dem Zauber „Verzauberte Vorräte“ belegt und die Kulturgebäude mit der höchsten Kultur mit der „Magischen Mitgift“ verzaubert. Man benötigt zwar trotzdem noch ab und an Vorrats-Segen, aber das wurde durch die Türme schon sehr stark reduziert.
 5. **Drachenkloster**
Mehr Schaden der bereits eh schon starken Magieeinheiten? Immer her damit! Und nebenbei ist es noch ein wunderbares Wunder für den Abruf auf Knopfdruck der Ressource „Mana“.
 6. **D222-z „Simia Sapiens“**
Oh ja, der goldene Gral der Einheitenproduktion. Die Simia Sapiens steigert nicht nur die Produktion einer Ausbildungsstätte, sondern gleich die von allen dreien. D.h. auf Maximalstufe sind das insgesamt 138% mehr Einheiten ohne Extrakosten (im Vergleich dazu: ausbildungsgeschwindigkeitssteigernde Wunder, die auf Maximalstufe 112 % einer Ausbildungsstätte schneller produzieren lassen - und damit auch mehr Vorratskosten produzieren). Und nebenbei verringert sie auch noch den Zerfall erweckter Güter, wovon man in den Kapiteln, die nach Ausbau der Simia Sapiens kommen, eh fast nie genug haben kann.
 7. **Heldenschmiede und Der Tempel der Kröten**
Die beiden Wunder habe ich noch nicht aufgestellt, aber langfristig sind auch diese Wunder gut für den Kampf, da sie Schadensboni für schwere Nahkampf- und Fernkampfeinheiten gewähren.
- Sonstige wichtige Wunder:
 1. **Goldener Abgrund** und **Gebirgshallen**, später zusätzlich der **Thermalbrunnen der ewigen Jugend**
Angepasst an euren Bevölkerungsbedarf sind die Wunder sehr zu empfehlen und entsprechend immer wieder hochzustufen. Der Goldene Abgrund bietet zudem nebenbei ordentlich Münzen und die Gebirgshallen eine leichte Steigerung eurer Güterproduktion. Der Thermalbrunnen bringt ein wenig zusätzliche Kultur.
 2. **Handelszentrum**
Ab Kapitel 15 habe ich nonstop alle meine Güterproduktionsstätten für erweckte Güter mit „Fabelhafte Fabrikation“ verzaubert, um genug Güter für die Forschung zu erhalten. Das Handelszentrum erhöht den Effekt und die Dauer des Zaubers und

liefert nebenbei ein wenig „Göttliche Saat“. Deshalb habe ich es aufgestellt und ziemlich schnell auf Stufe 10 / 11 gelevelt.

3. **D111-a „Zeitschleife“**

Wegen diesem Wunder wollte ich ursprünglich ganz schnell ins Kapitel 15 kommen. An einem Tag in der Woche früh morgens das Turnier spielen und am selben Tag abends nochmal, um alle Turnierrunden zu schaffen und / oder den Eisbären auf der Basisstufe in der Stadt stehen zu haben und ihn zu füttern, damit die Zeit zwischen den Runden ein wenig verkürzt wird, war doch recht nervig.

Und ja, seitdem das Wunder steht, ist das Turnier wirklich entspannt zu spielen. Es hat sich also gelohnt.

Nebenbei wird dann noch ein wenig die Produktion der heiß begehrten erweckten Güter erhöht.

• Wichtige Eventgebäude:

1. An erster Stelle steht wohl der **Feuerphönix**. Auf Stufe 10 mit Tierfutter gefüttert gibt er ganze 50% Schadensbonus für **ALLE** Einheiten.

Da das Event mit dem Feuerphönix lange vorbei ist, folgende Tipps:

- Das Grundgebäude erhält man im Handwerk der Magischen Akademie im linken Slot.
- Sollte wieder ein Phönix-Event (bislang jedes Jahr 1x ca. im April) kommen, könnt ihr vermutlich von den aktuellen Artefakten je 2 davon in der Magischen Akademie eintauschen, um einen Auswahlfolianten für alte Phönix-Eventgebäude zu erhalten. Sollte der aktuelle Phönix dann kein Must-Have-Gebäude sein, würde ich auf jeden Fall auf die Eintausch-Angebote in der Magischen Akademie hoffen und diese auch nutzen.
- Blaupausen aus dem Turnier (Belohnung für die 10. Kiste) sparen und 3 davon für je 1 Phönixartefakt nutzen, sobald das Angebot in der Magischen Akademie auftaucht (Slot ganz rechts).
- Sofern im Turm genug Diamanten gewonnen werden, je 900 (300 Diamanten kosten 1 Blaupause) pro Artefakt ausgeben, um weitere Phönixartefakte in der Magischen Akademie zu holen.
- Ich empfehle, mit dem Aufstellen des Phönix zu warten, bis sich die Fütterung auch lohnt. Also vielleicht ab 30% Bonus. Sobald man genug Artefakte beisammen hat, kann man die Grundplatte im Inventar entzaubern (natürlich vor Aufstellen und Artefakt-Nutzung!) und dann darauf hoffen, dass die Grundplatte bald wieder in der Magischen Akademie auftaucht. So spart man sich unzählige Restaurations-Kits, da man die Grundplatte aus dem aktuellen Kapitel erhält.

2. Der **Braunbär** ist ebenfalls sehr wichtig und erhöht nach Fütterung die Einheitenproduktion um ganze 50%. Leider sind auch die Braunbär-Artefakte nicht mehr ganz so einfach erhältlich. Die Vorgehensweise zur Erlangung der Grundplatte und Artefakte ist dieselbe wie beim Feuerphönix, nur dass es hier das wiederkehrende jährliche Bären-Event (bzw. auch andere mythische Wesen wie zuletzt Tinlug, die Sternenschlange) ist, welches manchmal den Umtausch der Artefakte ermöglicht.

3. **Phönix der Morgendämmerung**

Ebenfalls ein gutes Kampf-Eventgebäude ist der Phönix der Morgendämmerung. Voll ausgebaut bringt er nach Fütterung 5% Truppen-Wiederbelebung nach jedem Kampf. Während einer anstrengenden Turnier- und Turmrunde ist das natürlich nicht schlecht.

Ob aber 5% weniger Truppenverlust die Ausgabe von Blaupausen / Diamanten in der Magischen Akademie rechtfertigen, muss jeder für sich entscheiden. Ich hätte es vermutlich nicht gemacht, wenn ich nicht unzählige Artefakte über den Turm und das Gemeinschaftsabenteuer bekommen hätte.

Kommt natürlich auch drauf an, wie viele Turnierrunden man später machen will und wie viele Einheiten dementsprechend draufgehen. Je mehr Einheiten notwendig sind, umso nützlicher wird der Phönix der Morgendämmerung. Verliert man z.B. über eine Turnier- und Turmrunde insgesamt Truppen im Wert einer Wochenproduktion, spart man sich Truppen im Wert einer Produktion von 0,35 Tagen, also ca. 8h (ganz so einfach ist die Berechnung in Wirklichkeit nicht, aber es soll auch nur einen groben Anhalt geben).

- Die **Magische Akademie auf Stufe 5** bringen. Die Magische Akademie wird euch euer restliches Spiel begleiten und bestenfalls in die Dauerproduktion gehen. Mittelfristig werden das wohl hauptsächlich Kombinations-Auslöser sein, langfristig (insbesondere mit guter Turnierleistung und einem Tinlug) auch öfter mal Zaubersprüche. Mit einer höheren Akademie stellt ihr dir Zaubersprüche schneller her, könnt mehr Sprüche in die Warteschleife legen und bei Entzauberungen erhaltet ihr mehr Zauberspruchfragmente.
- Das komplette **Mondsteinbibliotheks-Set** aus der Magischen Akademie **herstellen**. Es mag zwar schon ein älteres Set sein, aber es hat immer noch seinen Platz in fast jeder Stadt. Die tägliche Produktion von Zauberspruchfragmenten und 1 Kombinationsauslöser ist sehr wertvoll für die Herstellung im Handwerk der Magischen Akademie.
- **Jedes verfügbare Kampfgebäude** aus dem Handwerk herstellen. Die tauchen öfter im linken Slot auf und sind relativ „grün“ gehalten. Die gibt es für jede Truppenart und das Wichtigste ist hier das Gebäude „Lebenspunkteverbesserung“.
- Zudem im rechten Slot möglichst oft das **Tierfutter** herstellen. Das brauchen wir dauernd für den Phönix und den Bären.
- **Passende Gemeinschaft finden**. Mittlerweile hat sich eure Stadt gut entwickelt und ihr schafft den Turm jede Woche bis zur zweiten Stufe oder sogar nach oben? Im Turnier habt ihr immer mehrere Tausend Punkte? Leider besteht eure (vielleicht sogar erste) Gemeinschaft aber größtenteils aus Leuten, die 1x die Woche online sind oder ihr habt nur 10 Mitglieder und schafft weder die 10. Truhe noch (wenigstens) Turmsilber? Dann wird es Zeit, die Gemeinschaft zu wechseln und sich eine ambitioniertere zu suchen. Alte Freundschaften kann man (so wie ich es mit Privatnachrichten tue) natürlich weiter pflegen! Scheut euch hier nicht, auch bei den Großen anzufragen. Meist sind die Ranglistenpunkte nicht so wichtig, sofern ihr euch benehmen könnt und die Anforderungen für Turm und Turnier erfüllt. Außerdem sind kleinere Spieler auch für Gemeinschaftsabenteuer-ambitionierte Gemeinschaften wichtig.

Ich habe die Basis geschaffen, wie hilft mir das jetzt?

Mit der o.g. Basisausstattung seid ihr (spätestens, versucht euch gerne vorher) dazu bereit, euch Turm und Turnier im Kampf zu stellen.

Den Turm bezwinde ich seit langem ausschließlich durch Kampf. Das spart einiges an Zeit und Ressourcen.

Im Moment kämpfe ich alle 2 Wochen ca. 40 Provinzen im Turnier mit Kampfgebäuden im Wechsel mit ca. 20 Provinzen ohne Kampfgebäude.

Früher habe ich jede Woche möglichst viele Provinzen (ca. 30-35) versucht und jedes Mal Kampfgebäude aufgestellt, aber ein Gemeinschaftsmitglied hat mich drauf gebracht, dass alle 2 Wochen, dafür intensiver mit mehr Truppen, auch möglich wäre. Außerdem wollte ich einer plötzlichen Ebbe an Kampfgebäuden vorbeugen und nutze deshalb zurzeit die kampfgebäudeschonendere Variante.

Meine Empfehlung daher:

- Die Kampfgebäude sind ablaufend und haben eine Dauer i.H.v. 5 Tagen.

- D.h. am Dienstag Abend (nicht zu früh, sonst muss man sich beim Turm Sonntagnachmittag „beeilen“) werden die Kampfgebäude gestellt. Ich komme gut zurecht mit: 1x Schmiede, 1-2x Lebenspunkteverbesserung und je nach Turnier ca. 2-3 verschiedene Truppenbooster.
- Dann werden der Feuerphönix und der Phönix der Morgendämmerung gefüttert.
- Turnier und Turm werden im Verlauf der Woche gespielt.
- Durch die mit aufgebaute solide Güterproduktion können auch einzelne Provinzen im Turnier gehandelt werden, v.a. wenn absehbar ist, dass die Provinz zu viele Truppen kosten würde. Vermeiden würde ich hier, Provinzen mit Sonder-Ressourcen wie Mana und Orks zu handeln.
- Bevor die Kampfgebäude auslaufen, wird der neue Turm am Sonntag nachmittag in einem Rutsch nach oben gespielt, indem Zeitbooster für die Wartezeiten zwischen den einzelnen Stufen verwendet werden. Auf diese Art und Weise kann man mit einer Runde Kampfgebäude 2x den Turm und 1x das Turnier spielen. Für diejenigen mit der Zeitschleife auf Stufe 30 und einem Eisbären auf Stufe 10 ist natürlich eine noch effektivere Variante möglich.
- In der zweiten Woche mit ca. 20 Provinzen geht es dann darum, möglichst wenig Truppen zu verlieren und auch mal etwas mehr mit Gütern zu erledigen. Hier muss man eine gute Balance finden, um gut durchzukommen und trotzdem Einheiten für die folgende Woche sparen zu können.

Sonst noch was?

Zuletzt noch ein paar allgemeine Tipps, die helfen können:

- Erst mitten in Kapitel 15 habt ihr das volle 3*-Truppen-Arsenal zur Verfügung. Das gilt es natürlich bei der Truppen-Produktion und -auswahl zu bedenken. 2*-Einheiten haben von vornherein einen Nachteil im Kampf gegen 3*-Einheiten.
- Bis ihr den 3*-Frosch habt, könnt ihr mehrere „Plätze der Ork-Strategen“ aufstellen, um wenigstens ein paar gute schwere Fernkampfeinheiten zu haben. Die Fernkampfeinheiten aus der Kaserne taugen nicht wirklich was und würden nur den Platz für die wertvollen Priester belegen. Ich habe teilweise auch schon den 2*-Frosch genutzt, natürlich mit einigen Verlusten.
- Grundsätzlich produziere ich:
 - Kaserne: Priester und Paladine im Verhältnis 3:1.
Vor den 3*-Rangern habe ich dort auch 3*-Armbrustschützen produziert.
 - Trainingsgelände: ausschließlich Zerberus. Ihr solltet möglichst keine (Arbeits-)Orks für Ork-Krieger und Ork-Strategen verwenden. Anfangs habe ich es trotzdem immer wieder mal gemacht. Mittlerweile sind die (Arbeits-)Orks zu wertvoll und werden in hoher Anzahl für Gebäudeupgrades benötigt.
 - Söldnerlager: Ranger und Frösche im Verhältnis 1:1.
- Nach längerer Abwesenheit, z.B. beim ersten Login des Tages, kann man sich überlegen, den Braunbären zu füttern und danach die Einheitengebäude einzusammeln. Bei akutem Bedarf oder übrigen Zeit- und Vorratsboostern kann man dann auch unzählige Einheiten auf einen Schlag produzieren. Grundsätzlich bietet es sich bei überschüssigem Tierfutter an, den Braunbären zu füttern.
- Für den Kampf selbst habe ich mir nie mehr Gedanken gemacht, als „Welche Einheit ist am effektivsten gegen die aktuelle Truppe?“ Also die vorgegebenen „Besonders effektiv gegen“ beachten und man ist grundsätzlich gut dabei.
- An anderer Stelle habe ich mal aufgeschnappt, dass es ratsam ist, Truppen derselben Art in dem Kampf zu schicken, statt unterschiedliche. Also wenn, dann z.B. 5 leichte

Fernkämpfer statt 3 leichte Fernkämpfer und 2 Magieeinheiten. Es kann wohl sonst leicht passieren, dass man stärkere Verluste erleidet.

Ich mache das schon immer so und kann mich nicht beklagen. Wieviel höhere Verluste verschiedene Einheitstypen bedeuten würden, kann ich nicht sagen.

- Anfangs benötigt ihr noch keine Rüstkammern, aber mittelfristig würde ich 5 voll ausgebaute Rüstkammern aufstellen.
- Meine Wunder-Prioritätenliste:
 - Das Heiligtum / Kloster der Kampfkünste auf Stufe 30,
 - Nadeln des Sturms auf Stufe 21,
 - Goldener Abgrund auf Stufe 21,
 - Türme der Reichhaltigkeit auf Stufe 21,
 - Drachenkloster auf Stufe 26,
 - Simia Sapiens auf Stufe 30/31,
 - Fliegende Akademie auf Stufe 21,
 - Quelle der Reflexion auf Stufe 21,
 - Zeitschleife auf Stufe 11,

 - Nadeln des Sturms auf Stufe 26,
 - Goldener Abgrund auf Stufe 26,
 - Drachenkloster auf Stufe 30,
 - Fliegende Akademie auf Stufe 26,
 - Quelle der Reflexion auf Stufe 26,
 - Zeitschleife auf Stufe 21,
 - Türme der Reichhaltigkeit auf Stufe 26,

 - Nadeln des Sturms auf Stufe 30/31,
 - Goldener Abgrund auf Stufe 30,
 - Fliegende Akademie auf Stufe 30/31,
 - Quelle der Reflexion auf Stufe 30/31,
 - Zeitschleife auf Stufe 30,
 - Türme der Reichhaltigkeit auf Stufe 30/31,

 - Simia Sapiens auf Stufe 35,
 - Nadeln des Sturms auf Stufe 35,
 - Fliegende Akademie auf Stufe 35,
 - Quelle der Reflexion auf Stufe 35,
 - Türme der Reichhaltigkeit auf Stufe 35,

 - Gebirgshallen und Thermalbrunnen der Ewigen Jugend bei Bedarf,
 - Zwergisches Bollwerk und Schrein der klugen Pilze bei Bedarf,
 - Handelszentrum bei Bedarf.

Die Wunder Heldenschmiede und Der Tempel der Kröten würde ich wohl nach dem 2. Absatz nachziehen.

Ich hoffe, dass ich euch mit diesem kleinen Einblick ein wenig helfen konnte und ihr vielleicht sogar das ein oder andere umsetzen werdet.

Aber denkt daran:

Es gibt unzählige verschiedene Arten, Elvenar zu spielen. Das hier ist nur eine davon, und zwar die Art und Weise, auf die ich spiele (und sicher viele andere).

Hauptsache ihr habt Spaß in Elvenar!