

AstroEmpire: новая версия, новый мир.

Послан LZXVII - 01/12/2012 13:36

Открывается новый мир на астре под новую версию игры, как обещают разрабы изменено все, кроме названий юнитов и строений. я предлагаю следующее.

1. всем желающим иметь круглосуточный приток адреналина все таки попробовать в нее поиграть. ведь попытка не пытка. 🎮
2. я старую первым.
3. следующему желающему присоединится скидываю реферальную ссылку и номер галактики.
4. далее по цепочке реферальных ссылок, за них вроде прем дают и другие плюшки, короче надо использовать их в полной мере.

задача для нашей группы

1. мин по 6-8 колоний за 10 дней.
2. взаимопомощь постоянная в снятии оккупаций с наших баз.
3. на начальном этапе захват колоний не планируется, хотя если есть возможность, почему бы ее не осуществить.

далее, если понравилось, играем дальше, нет, значит нет. никаких обид и косых взглядов.

для справки: прем - 20 евро в год. и больше ничего. нет плюшек за дополнительные бабки. **ВООБЩЕ НЕТ!**

набор всяких полезных утилит есть для старых версий, для новой не знаю...но тут открывается простор программистам нашего сообщества, если таковые имеются, ибо все калькуляторы и прочие нищаки написаны в основном самими игроками. у меня все. старт через 7ч. 20 мин. с момента публикации.

Re: AstroEmpire: новая версия, новый мир.

Послан Phoenix2 - 01/12/2012 14:00

русский сервак будет?

Re: AstroEmpire: новая версия, новый мир.

Послан LZXVII - 01/12/2012 14:06

если есть русский ал, русский сервак не нужен, там английский на уровне 5-6 класса, меню стандартные как и в любой проге.

хотя группа тов. на перевод набирается

=====

Re: AstroEmpire: новая версия, новый мир.

Послан Анонимный - 01/12/2012 22:38

nova.astroempires.com/?ref=nova.172 - реферальная ссылка

региться в N17

как построить 10 баз за 10 дней начального према читать здесь

forum.astroempires.com/viewtopic.php?f=39&t=11626

ну на вопросы отвечу все

=====

Re: AstroEmpire: новая версия, новый мир.

Послан admin - 03/12/2012 10:34

зарегался)) отличия то главные в чем?)) пока абсолютно все то же самое))

=====