

Willkommen zum Crashkurs LastWar Season 3 - Goldenes Reich

(Und somit wiederum: Willkommen zur Folienschlacht)

Disclaimer: Das ganze läuft unter dem Motto „sicheres Auftreten bei völliger Ahnungslosigkeit“, schließlich hab ich die Season noch nicht selbst gespielt. Alle Infos wurden nach bestem Wissen und Gewissen zusammengetragen. Für Bullsh*t oder veraltete Infos übernehme ich trotzdem keine Haftung ;)

Overlord

Da ab kommenden Freitag unser großer, haariger Kumpel verfügbar sein wird, hat auch er es grad noch so in die Präsentation geschafft.

Kimberly wird euch die Mission vorstellen sobald diese verfügbar ist. Habt ihr diese freigeschaltet, erhaltet ihr eine besondere Radaraufgabe. Dabei müsst ihr einen kleinen, süßen Baby-Gorilla retten. Sobald ihr dies erledigt habt, erscheint eine zweite Radaraufgabe, nach welcher der Gorilla Overlord in eurer Basis einzieht.

Bevor Overlord euer Team im Kampf unterstützen kann, müsst ihr ihn erstmal aufpeppeln.

Dafür benötigt ihr Wasser, Nahrung und Medizin. Diese Ressourcen erhaltet ihr in euren Radarmissionen.

Anhand des Fortschrittsbalkens seht ihr, wie fit der Gorilla bereits ist. (Das dauert ca. 4 Tage)



Overlord




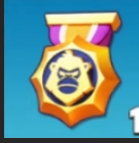



Sobald Overlord wieder fit ist, steht uns das Taktische Institut zur Verfügung, in welchem die Trainingshandbücher hergestellt werden.

Diese werden logischerweise benötigt, um den Gorilla zu trainieren.

Und bevor jetzt alle ihr Hirn ausschalten und wild irgendwelche Knöpfe drücken: **Die Verbesserung des Overlords ist Teil des Allianz-Duells am FREITAG!**

Folgende Ressourcen benötigt ihr von nun an zur Verbesserung des Overlords:

-  7 Trainingszertifikate (Verhalten sich wie Drohnenteile)
-  300 Trainingshandbücher (Verhalten sich wie Drohnenkampfdaten)
-  1 Freundschaftsabzeichen (Werden zur Erhöhung der Freundschaftsstufe benötigt)
-  1 Overlord-Fähigkeitsabzeichen (Werden zur Verbesserung der Fähigkeiten benötigt)
-  1 Universelle Overlord-Scherben

Um diese zu erhalten, stehen euch diverse Möglichkeiten zur Verfügung, wie zum Beispiel exklusive Radarmissionen, Sammeln durch den grünen Truck vor eurer Basis oder der Kampagnen-, VIP- und Allianz-Shop.

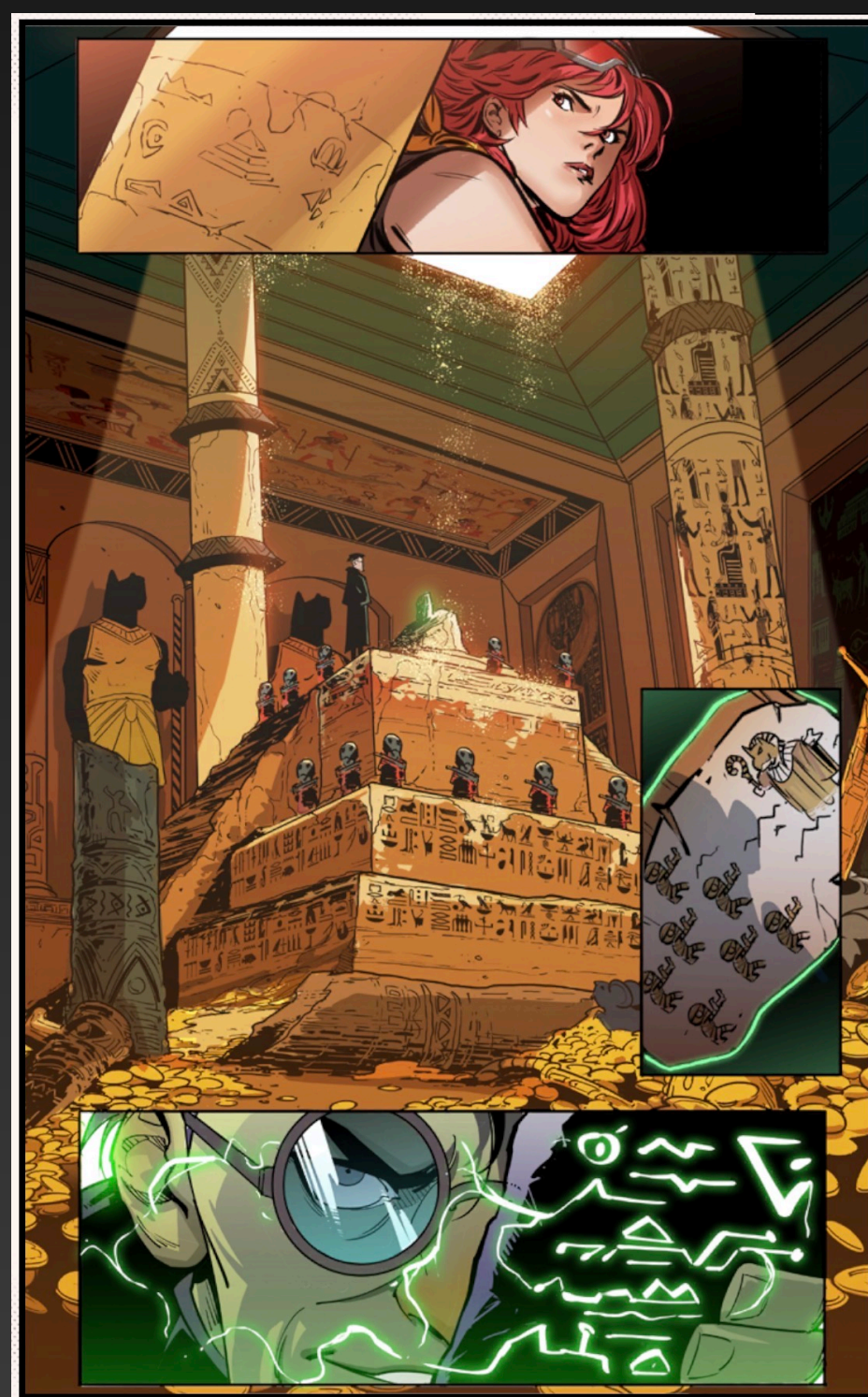
Im Kampf einsetzbar ist der Gorilla erst dann, wenn er den Rang „Rookie Partner 1“ erreicht und alle drei Punkte im Spezialtraining auf Lv.100 verbessert wurden.

Storyline...

Die liebe Scarlett hat unzuverlässigen Quellen zufolge Urlaub im schönen Ägypten gemacht, um das Monument der Toten zu finden (ihr wisst schon: hässlicher Stein, der Tote zum Leben erweckt).

Dabei traf sie auf den hübschen jungen Mann hier unten in der Mitte.

Naja, ein Date wurde es nicht, denn der Irre hat fand es viel passender, eine Armee von gehirnfressenden Zombie-Mumien heraufzubeschwören.



Neue Map

... und so haben wir uns mal wieder auf einer neuen Map einquartiert und sollen der Welt erneut den Hintern retten.

Wir starten wieder als Allianz gesammelt am Rand (wie sollte es auch sonst sein, kennen wir ja schon).

In Season 2 haben wir uns noch gefreut, dass die Map kleiner geworden ist und nun... naja...
unübersichtlich wie sonst was, verwinkelt und riesig!



Saisonziel: Gewürze

Was in Season 2 die seltenen Erden waren, sind in Season 3 die Gewürze.

Wie schon in der Season zuvor gilt: je mehr eine Allianz am Ende der Season gesammelt hat, desto besser die Belohnungen.


Man erhält sie durch das Erobern von Gebieten und später im „Gewürzkrieg“



Season Boost (Pre-Season)


12d 13:08:32

Once the season starts, using these decorations and heroes will give you extra buffs!



Meow-lody

1. Boosts Protector's Field capacity by 500 (Holding In Stock Attributes)
2. Unlocks **Summon Protectors** Base skill (Holding In Stock Attributes)
3. Like this Base to receive a **Desert Gift** (limit 1 per base for each Commander).



Eternal Pyramid

1. After building, the Desert Protector conversion rate increases by 1%
2. Gain extra Pyramid special effects



Scarlett

Reduces Damage Taken from Monsters by 5%



Marshall

Increases Damage to Monsters by 10%

Saisonboosts

Wie in den bisherigen Seasons bringen diverse Gegenstände wieder unterschiedliche Vorteile.

Die fancy Party-Miezcat bekommt nun einen neuen Look und ein Upgrade. Sie erhöht die Kapazität der Wüstenbeschützer auf dem Beschützerfeld um 500 und hat die Basisfähigkeit „Beschützerbeschwörung“.

Die Ewige Pyramide erhöht Umwandlungsrate der Beschützer um 1% (Unabhängig vom Level der Deko)

Scarlett: Schaden an Monstern +5%

Marschall: Schaden an Monstern +10%

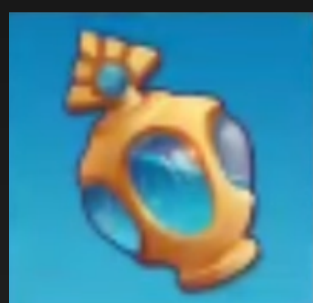
Schuyler: Schaden an Monstern +10%

McGregor: Schaden an Monstern +10%

Neue Ressourcen & Gebäude



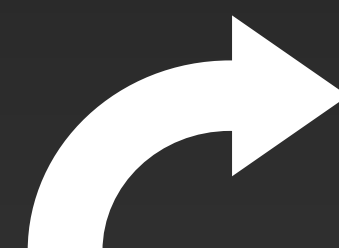
Mithril: bekommt man wie die Kohle aus S2 durch den first Kill von Elite, Eroberungen, Abschließen von Aufgaben, etc.



Heiliges Wasser: wird in den Segensbrunnen in der Basis hergestellt (analog zu den Titanlegierungsfabriken aus S2)



Segensbrunnen: produziert Heiliges Wasser, analog zu den Titanlegierungsfabriken aus S2. Werden mit Mithril gelevelt. Wie in S2: erst einen leveln, bis man den 2. freischalten kann, diesen dann bis man den 3. freischaltet und so weiter.



Fluchforschungslabor: wird mit Heiligem Wasser gelevelt. Erhöht die Fluchresistenz. (Exakt wie die Virenresistenz in S1 & S2)

Die Dinger gibt's nicht mehr, dafür bekommen wir einen Altar, der absolut das selbe macht... (ab Lv. 30 des Fluchforschungslabors)

Wüstenbeschützer

Hierbei handelt es sich um Einheiten, die ab in Season 3 (und jeweils nur in den Seasons) verfügbar sind.

Um diese nutzen zu können, muss zunächst das Beschützerfeld in der Basis repariert werden.

Danach können gefallene Einheiten in Wüstenbeschützer umgewandelt werden. (Ab Lv.10 braucht man zum Verbessern des Beschützerfeldes dann Saisonressourcen. Deshalb sollte man dieses anfangs nicht über Lv.10 hinaus verbessern.)



Protector Conversion

Under the Pharaoh's Obelisk, a portion of fallen units will be reserved for future summoning.

Units lost in the following situations will be added to the Protector conversion pool awaiting conversion:



Battle casualties

Units lost in battle: On troop return, 10% will be added to the pool.

[View](#)


Hospital overcapacity

Severely wounded units that die because the hospital is full: 10% will be added to the pool.

[View](#)


Base breached

Units lost in the Drill Ground during a base breach: 10% will be entered into the conversion pool.

[View](#)

- 10% der im Kampf gefallenen Einheiten
- 10% der verletzten Einheiten, für die es im Lazarett keinen Platz gab
- Und 10% der auf dem Übungsplatz getöteten Einheiten (wenn die Basis angegriffen wurde)

landen in dem Umwandlungs-Pool.

Umgewandelt werden diese dann von Allianzmitgliedern, die euch kurz mit ihren Flugzeugen besuchen kommen.

Man kann die Wüstenbeschützer auch direkt mit dem Gegenstand „Beschützerhorn“ beschwören.

Wüstenbeschützer

Wüstenbeschützer lassen sich im Kampf gegen Zombies und Feine einsetzen.

Obwohl im Vergleich zu normalen T10 nur ca 10% in den Kampf ziehen, übersteigt ihre Kampfkraft die der normalen Einheiten. So kann man im Kampf auch gegebenenfalls stärkere Gegner besiegen.

Wüstenbeschützer kehren nach dem Kampf jedoch nicht in die Basis zurück. (Ausnahme: mit der Berufsfähigkeit „Unbezwingbarer Wille“ kehren bis zu 10% der Beschützer zurück)

Deshalb sollten die Wüstenbeschützer nach Möglichkeit für die Gewürzkrige gespart werden.



Allianz-Zentrum statt Ofen



Das Rad haben die Entwickler natürlich nicht neu erfunden.

Somit bekommen wir in S3 statt dem Alli-Ofen nun ein Alli-Zentrum, welches wir (wer hätt's gedacht...) in diversen Events verteidigen müssen.

Im Großen und Ganzen funktioniert hier aber alles, wie beim Ofen in S2.

Gelevelt wird das Ding automatisch durch das Sammeln von Gewürzen.

Allianz-Zentrum

Sobald das Zentrum aufgebaut wurde, bekommen alle Allianzmitglieder im Einzugsgebiet diverse Buffs, abhängig vom Level des Zentrums.

So erhält man, sobald das Allianz-Zentrum ein gewisses Level erreicht, zusätzliche Nebengebäude, welche Mithril, Öl, Heiliges Wasser und Wüstenbeschützer generieren. Einer der Buffs sorgt auch dafür, dass Verbündete nicht mehr von den Sandwürmern durch die Wüste geschubst werden (kein Plan ob das stimmt, aber scheinbar kann das passieren... lästige kleine Viecher)

Zusätzlich produziert das Zentrum Gewürze, welche im Verlauf der Season von hoher Bedeutung sind.

Alliance Center 1.6K +

Lv.1 Alliance Center #22(339.72)

Production Center Upgrade Relocation Spot

Lv.1 → Lv.2
1,620/15,000 15.0K

Spices are needed for upgrades 15,000 → 45,000

Max. Durability 150,000 → 150,000

Produces Spices 200/h → 300/h

Boosts March Speed within the territory 10% → 10%

Lv.1 Alliance Center #22(339.72)

Production Center Upgrade Relocation Spot

Alliance Center
Production Rate: +120/h
Total Output: +120/h

Mithril Plant Unlock at Lv. 5

Exploratory Well
Produces Oil for alliance members periodically once built. Unlock at Lv. 10

Sacred Water Hut Unlock at Lv. 15

Obelisk Unlock at Lv. 20

Exklusive Waffen



Marshall

Ab Woche 1, Tag 4



Shuyler

Ab Woche 3, Tag 4



McGregor

Ab Woche 6, Tag 4

Ressourcenfelder & Ruinen



Es besteht, wie bereits in den vergangenen Seasons, eine geringe Chance auf die Entdeckung eines Ressourcenfeldes nach dem Ableben eines Doom Elites.
(Täglich 1x pro Spieler)

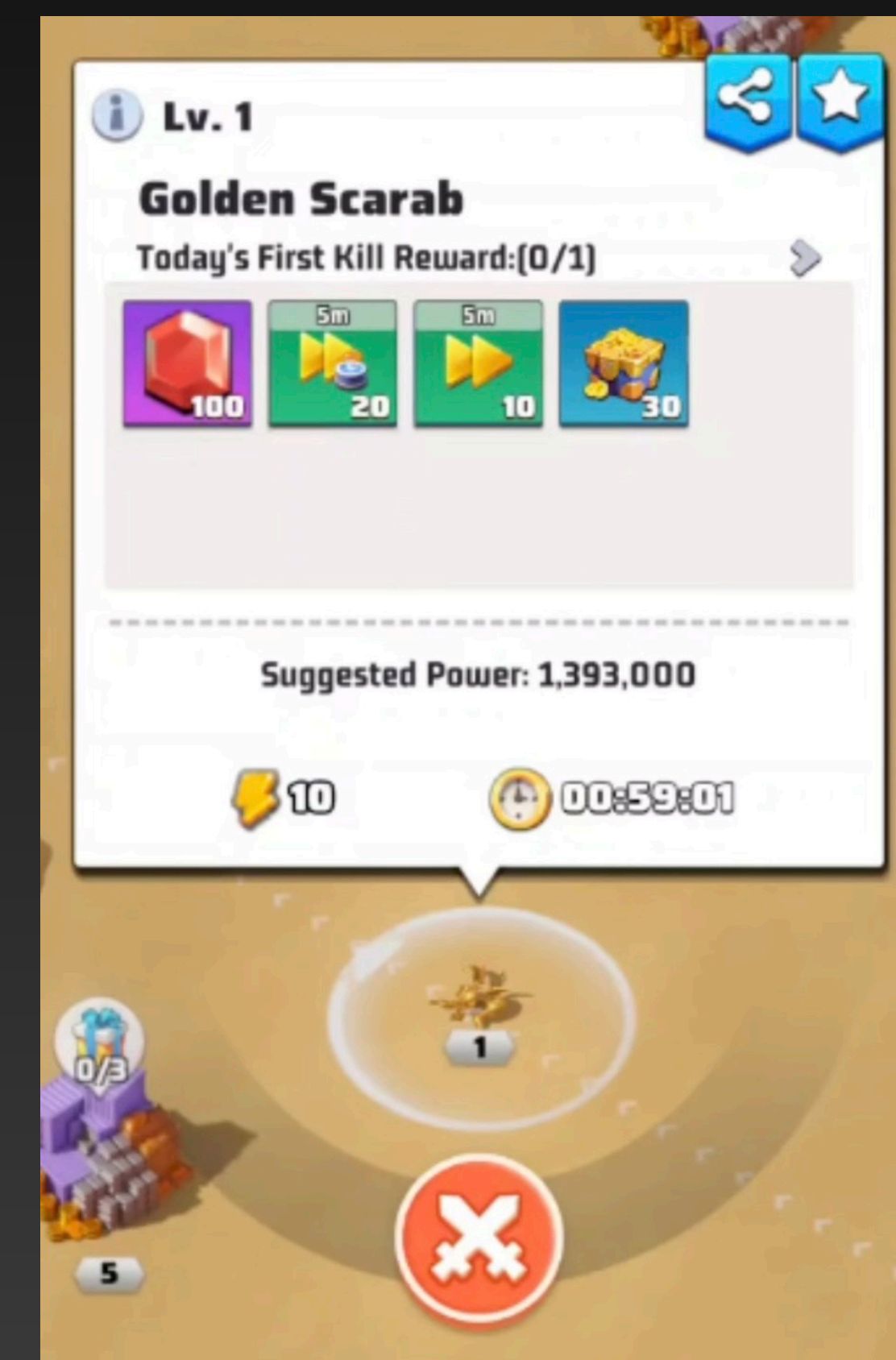
Kleiner Tipp: es wäre eventuell sinnvoll einen starken Spieler zu bestimmen, der anfangs die Ressourcen aus den Ressourcenfeldern alleine bekommt, damit dieser seine Fluchresistenz schnell erhöhen und so die anderen Spieler mitziehen kann. Dass es natürlich auch jemand sein sollte, der oft online ist, versteht sich dabei von selbst.

Die Vorratssammlungen werden durch Ruinen ersetzt, welche man ab Woche 2 entdecken kann.
Das Grundprinzip bleibt jedoch das Selbe.



Was gibt's sonst so neues?

- neue Radarmission: Ruinenexpedition
- Sandwürmer, in groß und klein verfügbar (fast wie Doom Walker, nur cooler & hübscher; man erhält Schuppen, die man im Shop gegen diverse Gegenstände eintauschen kann. Der Shop wird wöchentlich aktualisiert)
- Goldener Skarabäus -> wie Doom Walker, nur in mini



Ablauf: Woche 1

Ab Tag 1:

- **Easy:**

- Spenden für die Seasongebäude nicht vergessen! Nur so können diese freigeschaltet werden
- Doom Elites und Zombies töten, damit ihr genug von den neuen Ressourcen bekommt
- Seasongebäude errichten
- Allianz-Zentrum errichten
- Alles zackig leveln
- So schnell wie möglich Grabungsfestungen einnehmen! Zeit bringt hier massive Vorteile

Tag 3:

- Ab dann können **Städte Lv. 1** erobert werden

Tag 6:

- Ab diesem Zeitpunkt können **Städte Lv. 2** erobert werden

Regeln für die Eroberung von Städten und Grabungsfestungen

- Allianzen könnten bis zu **8 Städte und 8 Grabungsfestungen** halten (Städte können wieder erst nach den entsprechenden Events erobert werden.)
 - Grabungsfestungen produzieren 100 Mithril pro Stunde, unabhängig vom Level, deshalb so schnell wie möglich erobern!
 - Städte und Grabungsfestungen produzieren Gewürze (die Menge ist abhängig vom Level)
- Kapitol = Große Pyramide. Kann nur von Allianzen erobert werden, die eine Lv.6 Stadt halten
- Pro Tag können 2 Grabungsfestungen eingenommen werden (haben dann einen Schutz für 36h)
- Max. 2 Kriegserklärungen pro Tag zur Eroberung von Städten. (Haben dann einen Schutz für ca. 6 Tage)
- Generell gelten die selben Regeln wie in S2: nur angrenzende Gebiete, anfangen muss man mit einer Lv.1 Grabungsfestung (diagonal zählt als „angrenzend“)

Sonstige Events: Woche 1

Säuberungsaktion: Ab Tag 1

- Kommandanten werden nach first Kill der Zombies bewertet.
Einfach gesagt: wer zuerst den fettesten Zombie killt, hat gewonnen. Je höher das Ranking, desto besser die Belohnungen

Grabungsfestungskampf: Ab Tag 1

- Selbes Prinzip wie bei der Säuberungsaktion, nur dass die Zeit bewertet wird, die die Allianzen für die Eroberung von Grabfestungen brauchen.

Sandwurmkrise: Ab Tag 1

- Wenn eure Truppen in Kämpfe verwickelt werden, so erzeugen sie Schockwellen. Mit diesen Schockwellen wird ein Fortschrittsbalken gefüllt und der Kommandant, der diesen vollständig gefüllt hat, bekommt Besuch von einem süßen kleinen Sandwurm. Ist die Basis von einem Sandwurm eingewickelt, so kann man keinen Rallyes mehr beitreten. (Tipp: wegteleportieren funktioniert)
- Große Sandwürmer können durch Rallyes besiegt werden (gibt nette Belohnungen)
- Mit der Berufsfähigkeit „Fallenlandmine“ lassen sich auch Riesen-Sandwürmer fangen, wenn diese in der Nähe oder direkt über dem Sandwurm platziert wird. Die Allianz hat dann 5 Stunden Zeit diesen zu besiegen, sonst verschwindet der Sandwurm wieder.

Ablauf: Woche 2

Ab Tag 1:

- „**Baue eine Oase**“: Ruinen sind im Grunde wie Vorratssammlungen in S2. Um diese zu entdecken müssen wir diesmal jedoch kein Lagerfeuer machen, sondern wir dürfen Gras beim Wachsen zusehen. (Kein Witz, wir müssen mit Flugzeugen die Wüste begrünen. Dafür muss man die entsprechende Berufsfähigkeit geskilt haben). Ist an den jeweiligen Koordinaten genug Grünfläche entstanden, so erscheint eine Ruine, an der man sich Belohnungen abholen kann.
- **Wüstenschätze**: Da der ganze Bums hier sonst nicht mehr zu lesen wäre, gibt dazu mehr auf der nächsten Folie
- **Rückkehr der Toten**: Wir kennen es bereits... Fröhlich pfeifende Untote schlendern dienstags und freitags in Richtung unseres Allianz-Zentrums, wo sie freundlicherweise von uns eine Kieferkorrektur bekommen.
- **Heldentausch**: ACHTUNG! Es handelt sich hierbei um den „Leveltausch 2.0“, denn das System wurde generalüberholt. Nun können nämlich auch die Sterne der Helden getauscht werden. (Level in der Ehrenmauer bleibt erhalten, selbst wenn der Held nach dem Tausch keine 5 Sterne mehr hat. Verbesserung ist nicht mehr möglich, bis der Held wieder 5 Sterne hat. Selbes Prinzip bei den exklusiven Waffen. Die Waffe wird deaktiviert, bis der Held wieder 5 Sterne hat.)

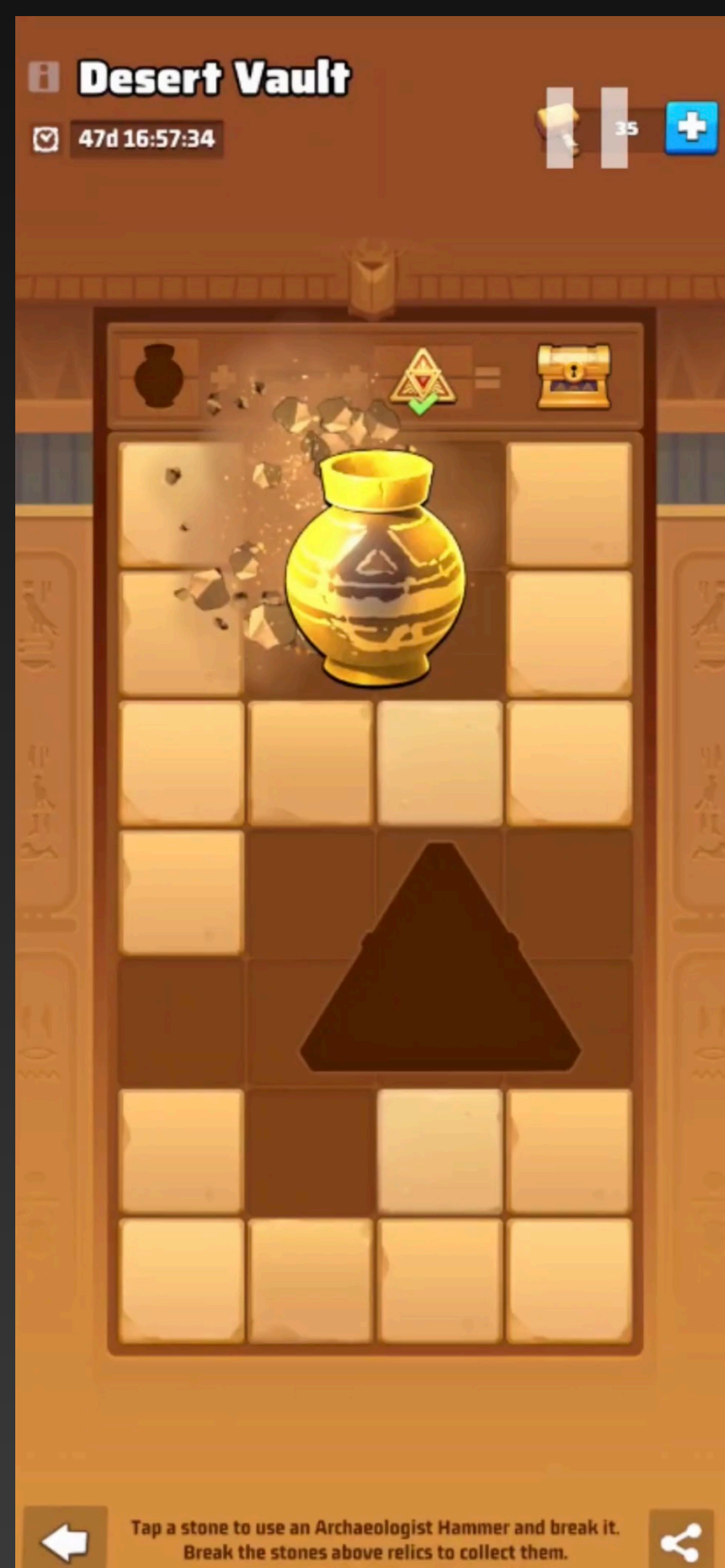
Tag 3:

- Ab dann können **Städte Lv. 3** erobert werden

Tag 6:

- Ab diesem Zeitpunkt können **Städte Lv. 4** erobert werden
- Ebenso ist es ab nun möglich, die **Handelsposten** einzunehmen. Allerdings können ab jetzt auch Spieler von anderen Servern rüber kommen.

Wüstenschätze



Das Pendant zu den bisherigen Minispielen

- Es gibt zwei Schatzkammern mit jeweils einer zeitlichen Begrenzung (eine persönliche und eine für die Allianz). Ist der Timer abgelaufen, so sind die Belohnungen futsch.
- Wählt man eine Schatzkammer, so besteht die Aufgabe darin, die Relikte und somit die Belohnungen im wahrsten Sinne des Wortes da rauszuhauen. Dafür benötigt man einen neuen Gegenstand. Dieser nennt sich Archäologenhammer und man kann ihn am Wüstenbasar kaufen (der Shop, in dem man die Sandwurmschuppen einlösen kann)
- In der Allianz-Schatzkammer kann jeder Spieler ein einziges Kästchen freiklopfen. Belohnungen gibt's nur, wenn man einen Teil des Relikts erwischt hat. (Erinnert alles ein wenig an das Spiel „Schiffe versenken“)
- In der eigenen Schatzkammer kann man sich Hilfe von Verbündeten holen, um an die Belohnungen zu kommen.
- Um zusätzliche persönliche Schatzkammern zu finden und zu öffnen benötigt man das Item „Wüstenkompass“, welchen man (wer hätt's gedacht...) im Wüstenbazar kaufen kann.
- Den Kompass für zusätzliche Allianz-Schatzkammern erhält man unter anderem durch die neuen Radarmissionen.

Regeln für die Eroberung von Handelsposten

- Müssen nicht an das Allianz-Gebiet angrenzen und haben keine Limitierung in der Anzahl
- Diese werden von einem **einzelnen Spieler** erobert
- Spieler, die einen Handelsposten besitzen, eröffnen einen eigenen Markt, auf dem andere Spieler Gegenstände kaufen können. Angebote werden wöchentlich aktualisiert. (Das exklusive Angebot im Shop gilt nur für den Spieler, der den Handelsposten besitzt)
- Ist der Shop leer gekauft, so kann der Spieler 1x täglich eine Handelskarawane entsende, welche den Shop auffüllt.
- Der Spieler, welcher den Handelsposten besitzt, verdient daran Steuern in Form von goldenen Eiern
- Die Handelsposten können selbstverständlich von anderen Spielern angegriffen und erobert werden.
- Um einen Handelsposten zu erobern, muss die Basis in dem kontaminierten Bereich um den Handelsposten stehen, wo diese (selbstverständlich) angegriffen werden kann.
- Schutzzeit nach Eroberung: 17 Tage (die Info ist aber nicht gesichert)
- In der Praxis ist es dann wahrscheinlich so, dass irgendwelche hobbylosen Clowns von anderen Servern rüber kommen und uns die Ressourcen weg kaufen.



Ablauf: Woche 3

Ab Tag 1:

- **Heldenbeförderung:** Scarlett darf golden werden. Funktioniert exakt wie bei Violet in S2.
- **Fraktionsauszeichnung:**(Scharlachrote Legion vs Goldener Stamm) Die Fraktionsauswahl erfolgt wie in S2 durch den Präsidenten, jedoch mit einer kleinen Änderung.
 - Phase 1 dauert 2 Tage. Dabei werden die Server ermittelt, welche die entsprechenden Fraktionen anführen werden. (Basierend auf der gemeinsamen Stärke der Server zu Beginn der Season)
 - Die Präsidenten der beiden Server „entscheiden“, welcher Fraktion sie angehören wollen (*hust* Aufteilung wird durch einen Münzwurf entschieden *hust*).
 - Ab Tag 3 der Auswahlphase können die verbleibenden Server auswählen, welcher Fraktion sie angehören wollen. (Wie in S2)
- **Wurmjäger:** Im Großen und Ganzen geht's darum, die riesigen Sandwürmer mit der Fallenlandmine zu angeln und diese zu beseitigen. Je mehr man fängt bzw. killt, desto höher der Ranglistenplatz und desto besser die Belohnungen.

Tag 3:

- Ab dann können **Städte Lv. 5** erobert werden

Tag 6:

- Ab diesem Zeitpunkt können **Städte Lv. 6** erobert werden.

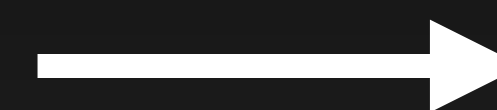
Ablauf: Woche 4

Ab Tag 1:

- **Gewürzkriege:** Das Prinzip bleibt wie in Season 2: Keine kriegsübergreifenden Eroberungen und somit keine Nachtschichten.
- **Overlord-Handbuch:** Für alle, die den großen Geldbeutel dabei haben und ihr haariges Tamagotchi noch ein wenig pushen wollen

Tag 6:

- Nun kann das Kapitol erobert werden.
(Bzw. Einen Tag später aufgrund der Eventverzögerung)



MALL

Weekly Deal | Super Monthly Pass | **Overlord Growth Handbook** | Weekly Pass | Pack

Overlord Growth Handbook
2025/1/27-2025/2/25
25d 06:11:07

Reward Preview

10268%

Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
Day 6	Day 7	Day 8	Day 9	Day 10
Day 11	Day 12	Day 13	Day 14	Day 15
Day 16	Day 17	Day 18	Day 19	Day 20
Day 21	Day 22	Day 23	Day 24	Day 25

Buy anytime during the event for all rewards.

Instant Gain on Purchase

2.5K 500 1

The Overlord must meet the Requirements to buy

Gewürzkrieg

(die Folien konnte ich fast exakt so lassen wie in S2...)

Das mit Abstand WICHTIGSTE Event der Season!

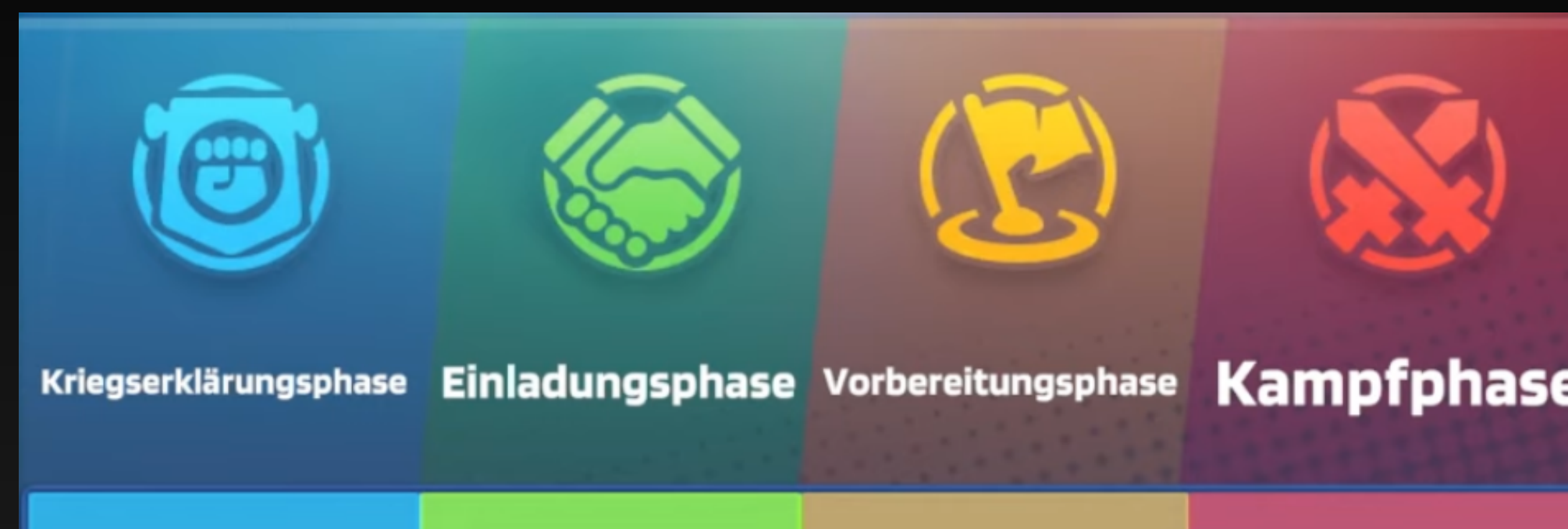
- Wir kennen es ja schon: keine Nachtschichten, dafür Arbeitszeitbetrug.
- Das Prinzip bleibt auch fast genauso wie in S2: Wir kloppen uns mit den gegnerischen Allianzen um bis zu 30% der bisher gesammelten Gewürze.

Das Meiste, was jetzt folgt, ist nur der Vollständigkeit halber. Es gibt kleine Änderungen, aber der Ablauf ist exakt der Selbe.

- Jede Runde umfasst 4 Phasen:
 - Kriegserklärung
 - Einladung von Verbündeten
 - Vorbereitung auf den Kampf
 - Kampfphase
- Insgesamt gibt es 8 Runden mit je 2 Kämpfe pro Woche (dauert also 4 Wochen)
- Event endet zeitgleich mit dem Season-Ende

Battle Time	 Scarlet Legion		 Golden Tribe
Round 1			
Round 2			
Round 3			
Round 4			
Round 5			
Round 6			
Round 7			
Round 8			

Gewürzkrieg: 4 Phasen



Allianzen werden je nach Menge der gesammelten Gewürze innerhalb der Fraktionen in unterschiedliche Gruppen eingeteilt.

1. Kriegserklärung

- Beginnt Dienstag für die erste Runde und Freitag für die zweite Runde der Woche
Dauer: 24 Stunden
- Die jeweilige Allianzleitung kann (sofern wir zur angreifenden Fraktion gehören) einer anderen Allianz den Krieg erklären.
- Man kann nur solchen Allianzen den Krieg erklären, die sich in der selben Ranggruppierung befinden, wie die eigene Allianz.
- Es können bis zu 3 Allianzen einer verteidigenden Allianz den Krieg erklären.
- Während der Kriegserklärungsphase kann das Ziel jederzeit gewechselt werden. Nach Ablauf des Timers ist dies nicht mehr möglich.

Gewürzkrieg: 4 Phasen

2. Einladungsphase

- Beginnt immer Mittwoch für die erste Runde und Samstag für die zweite Runde.
Dauer: 12 Stunden
- Wenn mehrere Allianzen einer verteidigenden Allianz den Krieg erklärt haben, kann die verteidigende Seite andere Allianzen der selben Fraktion, denen der Krieg nicht erklärt wurde, um Unterstützung bitten. (Sorry für den komplizierten Satz)
- Wenn 3 Allianzen den Krieg erklärt haben, können maximal 2 Allianzen zur Unterstützung eingeladen werden. (Damit also ein 3vs3 entsteht)
Haben nur 2 Allianzen den Krieg erklärt, kann eine Allianz unterstützen (2vs2) und bei nur einer Kriegserklärung kann niemand helfen (1vs1)
- Die R3 der eingeladenen Allianz können abstimmen, ob der Einladung nachgekommen wird.

3. Vorbereitungsphase

- Beginnt immer Mittwoch für die erste Runde und Samstag für die zweite Runde um 12:00 Uhr Serverzeit. Dauer: 30 Minuten
- In dieser Zeit wird der Krieg bestätigt und kann nicht mehr geändert werden.

Gewürzkrieg: 4 Phasen

4. Kampfphase

- Beginnt immer Mittwoch für die erste Runde und Samstag für die zweite Runde um 12:30 Uhr Serverzeit. (In dieser Phase kann das Allianz-Zentrum nicht mehr umpositioniert werden)
- Grunddauer: 40 Minuten (wenn Anzahl der Angreifer und Verteidiger identisch)
- Sind die Verteidiger um eine Allianz in der Unterzahl, so verkürzt sich die Kriegsdauer auf 30 Minuten.
- Sind die Verteidiger alleine und treten gegen 3 Angreifer an, so verkürzt sich die Kriegsdauer auf 20 Minuten.

Was im Gegensatz zu S2 neu ist: Das Allianzzentrum besteht aus mehreren Gebäuden, welche alle einzeln angegriffen werden können. Jedes Gebäude muss auch einzeln verteidigt werden!

Für jedes zerstörte Nebengebäude bekommt der Angreifer 5% der plünderbaren Gewürze. Werden also alle 4 Nebengebäude zerstört, so bekommen die Angreifer bereits 20% der insgesamt 30%.

Das Allianz-Zentrum selbst besitzt 200.000 Haltbarkeit, die Nebengebäude nur 30.000. (Also schön immer erst die Nebengebäude angreifen)

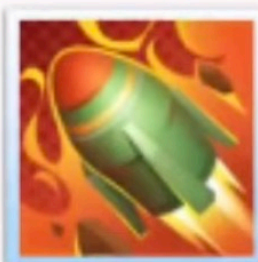
Kriegsherrenrakete

Das hässliche Ding bleibt uns aber natürlich erhalten und fetzt jetzt nicht nur in einem Gebiet von 25x25 Feldern Basen weg, nein, der Radius wurde natürlich auf 35x35 Felder erweitert (irgendwie muss man uns ja zusätzlich abf*cken)

Die wichtigsten Punkte dazu:

- Wie der Name schon vermuten lässt: nur der Kriegsherr einer angreifenden Allianz kann die Rakete abfeuern. Das Ziel muss sich im Einzugsgebiet des Allianz-Zentrums befinden.
- Wird die Rakete aktiviert, beginnt ein 3-Minuten-Timer
- Während dieser Zeit ist der Kriegsherr für alle „Freiwild“ und seine Koordinaten werden im Weltchat gepostet. Verlässt der Kriegsherr während des Timers seine Position oder wird genullt, so wird die Rakete deaktiviert und bekommt einen Cooldown von 72 Stunden.
- Wird die Rakete abgefeuert, entsteht für eine Stunde in einem Radius von 35x35 Feldern kontaminiertes Land und alle darin befindlichen Basen werden zu einem zufälligen Standort auf er Karte verlagert (Bestehende Schilde werden dabei nicht zerstört)
- Die Rakete kann von jeder angreifenden Allianz abgefeuert werden. Deshalb ist es eventuell sinnvoll, Ziel und Zeitpunkt der Aktivierung mit den anderen angreifenden Allianzen abzustimmen.
- Zudem kann diese auch schon in der Vorbereitungsphase, also bis zu 30 Minuten VOR der Kampfphase gestartet werden, damit sich die Angreifer einen Logenplatz sichern können.

Warlord Missile



Blow up all commander bases within a specified area! It will leave Contaminated Land for a period.

During the war preparation and battle stages, you cannot change officials or leave the Alliance.

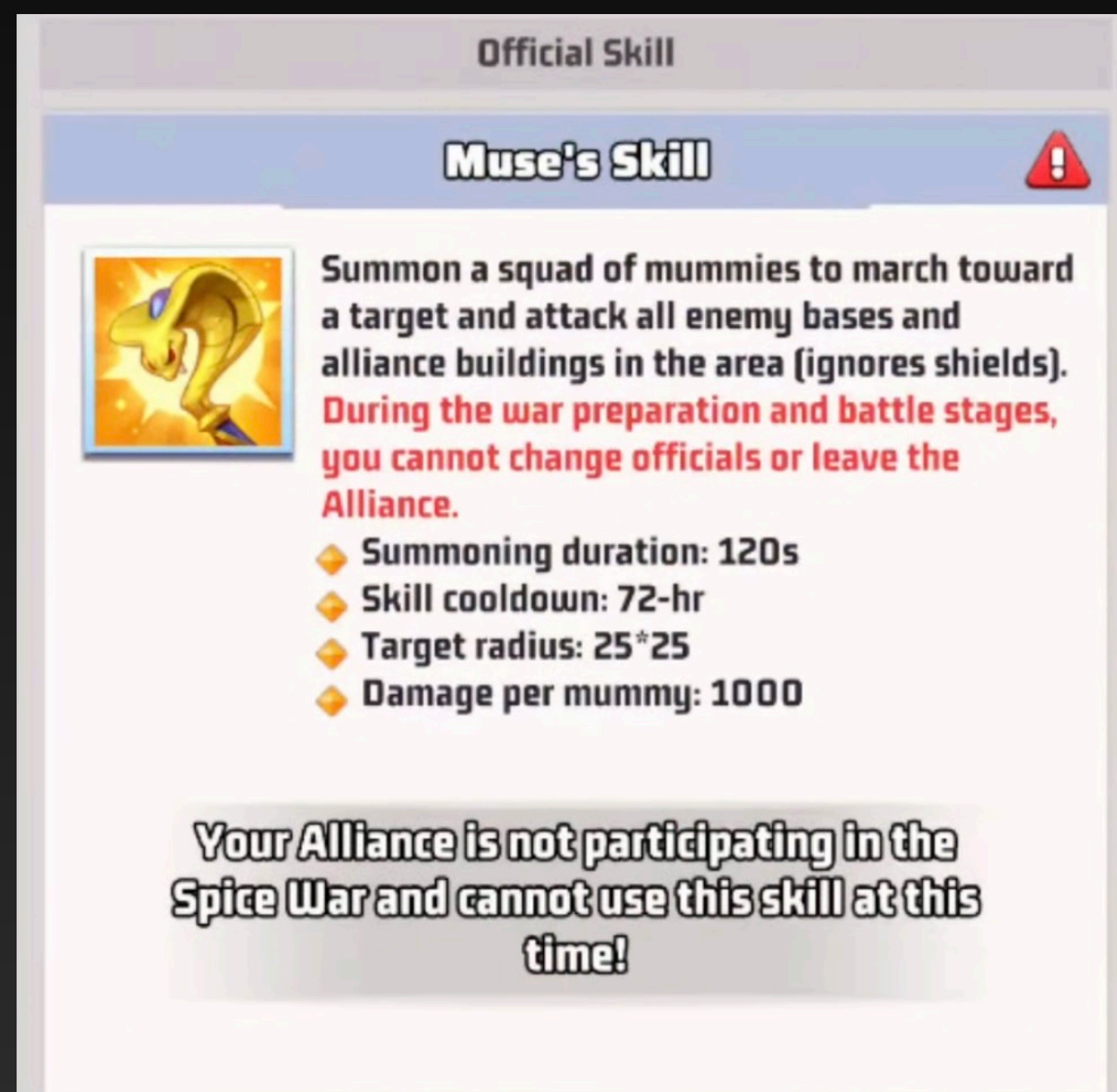
- ◆ Skill prep duration: 180s
- ◆ Skill cooldown: 72-hr
- ◆ Explosion radius: 35*35
- ◆ Contaminated Land remains for: 1-hr
- ◆ Damage to Alliance Center durability: 30000

Battle begins at

22:24:12

Fähigkeit der Muse: die Mumienarmee

Zewa hat sich schon richtig gefreut, dass er die Rakete los ist. Aber, tadaaaaaa: die Muse bekommt auch eine Kriegsfähigkeit



Die wichtigsten Punkte dazu:

- Das Prinzip funktioniert wie bei der Kriegsherrenrakete
- Die Mumien werden 2 Minuten beschworen, bevor sie über die gegnerische Allianz herfallen.
- Während dieser Zeit ist die Muse für alle „Freiwild“ und ihre Koordinaten werden im Weltchat gepostet. Verlässt die Muse während des Timers ihre Position oder wird genullt, so wird die Fähigkeit deaktiviert und bekommt einen Cooldown von 72 Stunden.
- Ist der Timer erfolgreich abgelaufen, so entfernen die Mumien jegliche Verteidigung aus den Basen und allen Allianzgebäuden in einem Radius von 25x25 Feldern. Das verschafft den Angreifern ein kurzes Zeitfenster, in welchem das Allianz-Zentrum, sowie dessen Nebengebäude ohne Verteidigung sind.

Season II: Polar Storm

Declare War Rebels Gendarmerie War Status

#18 [NaW]
The Squad#22 [Rgs]
Rogues

#18 [NAW]THE SQUAD

14



#18 (X:508 Y:602)

Alliance Furnace Lv. 14
 Rank: 27
 Durability: 100% ⓘ
 Total Held
 907.2K
 Can be Looted
 181.4K

Rewards ⓘ



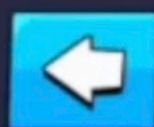
Claim

Kill Rewards



Earn points by completing these actions

Kill Lv. 1 Unit from Enemy Faction	+ 6
Kill Lv. 2 Unit from Enemy Faction	+ 9
Kill Lv. 3 Unit from Enemy Faction	+ 12
Kill Lv. 4 Unit from Enemy Faction	+ 15



Record

Battle Record

Gewürzkrieg: Kampfbelohnungen

Das Belohnungssystem für die persönlichen Belohnungen bei jedem Kampf ist ähnlich zu dem im Kapitalkrieg: Punkte gibt's für getötete Einheiten. Deshalb lohnt es sich IMMER am Kampf teilzunehmen. (Ich kann es kaum glauben, dass ich das wirklich dazu schreiben muss...)

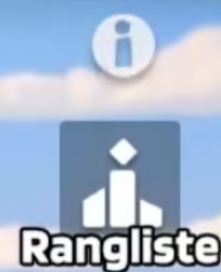
Nehmen mehrere Allianzen am Angriff eines Allianz-Zentrums teil, so werden die erbeuteten Gewürze **nach verursachtem Haltbarkeitsschaden aufgeteilt.**

Hat Allianz A zum Beispiel 80% Schaden verursacht und Allianz B 20%, so erhält Allianz A 80% der Beute und Allianz B 20%.

Baue eine Oase

21d 06:43:06

Stufe 2: Begrüne die Kriegszone, baue eine Oase!



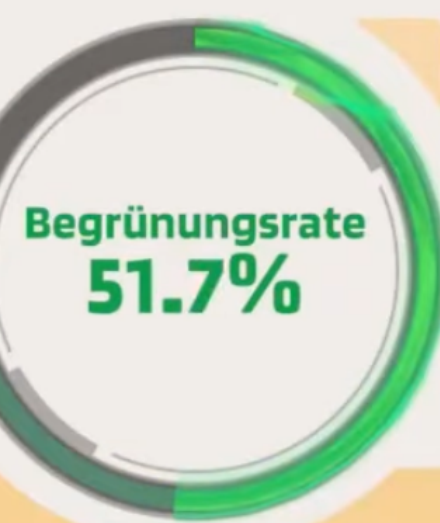
131/150



Lv. 1 Region

Begrünungsfunktion freischalten

Schalte die nächste Region für die Begrünung frei, wenn die Begrünung 80 % erreicht.



Unentdeckte Artefakte: 1533

Ablauf: Woche 5 - 8

Ab Tag 1 der 5. Woche:

- **„Baue eine Oase“ geht weiter:** Während wir bisher nur eigene Gebiete bepflanzt haben, geht das Projekt nun in die 2. Runde und wir hübschen die ganze Karte auf. Dabei starten wir bei Lv.1 Gebieten außen und arbeiten uns nach innen vor. Dadurch können natürlich weitere Ruinen entdeckt werden.
Ab jetzt ist es auch Kommandanten aus anderen Kriegszonen gestattet, die anderen Kriegszonen zu begrünen. Heißt natürlich: Die fallen wie die Geier über unsere Belohnungen her...
- Gewürzkriege gehen weiter und Enden in einem finalen Showdown (Fraktionsduell), bei dem die Fraktion mit den meisten Siegen einen dicken Batzen Gewürze on Top bekommt (exakt wie in S2)
 - Dabei gibt es eine **gravierende Änderung:** Raketenfabriken und dazugehörige Raketen. Diese stehen um das Kapitol (zwischen den Kanonen) und können erobert werden. Die Raketen können in regelmäßigen Abständen von dem Kriegsherrn der Allianz abgefeuert werden, welche die Raketenfabrik erobert hat. Wird die Rakete abgefeuert, so fügt sie den Basen im Wirkungsbereich erheblichen Schaden zu.

Ab Tag 1 der 7. Woche

- **Kriegsabende:** Dabei bekommt man täglich eine Belohnungskiste, wenn man Allianzmitgliedern bei der Konvertierung von gefallenem Einheiten hilft. Zudem erhöht sich die Konvertierungsrate um 5% und die Chance, die einzelnen Ebenen in der neuen Radarmission abzuschließen, erhöht sich.

Ausblick: Off-Season

Season-Stress überstanden, die Geier sind weg und somit:

Willkommen in der Off-Season!

Wie schon nach S1 und S2 starten die **Feierlichkeiten inklusive Schwarzmarkt**. Das **Champions-Duell** kehrt ebenso zurück und der **Servertransfer** ist erneut möglich.

Die Allianz-Übung bekommt einen neuen Schwierigkeitsgrad: Die Murphys werden durch Sandwürmer ersetzt, welche schwieriger zu erledigen sind, mehr Einheiten kosten aber deutlich bessere Belohnungen abschmeißen. (Hat sich je irgendwer Gedanken darüber gemacht, wieso es „Marshall-Wache heißt, da aber 5 Murphys stehen?!)

Die mitunter größte Überarbeitung erhält unsere geheime mobile Einheit inklusive der verborgenen Schätze. Beim Einlösen der Schatzkarten erhält man nun auch Archäologenhämmer, welche man nutzen kann, um in den Ruinen nach Schätzen zu buddeln. (->Mehr Belohnungen für den selben Aufwand)

