

# Bienvenidos al Crash Course Última Guerra Temporada 3 - Imperio Dorado

(Y así de nuevo: Bienvenidos a la batalla del florete)

**Disclaimer:** Todo esto se desarrolla bajo el lema "apariencia segura con total desconocimiento", al fin y al cabo, yo aún no he jugado la temporada.

Toda la información se recopiló según nuestro conocimiento y creencia.

No obstante, no asumo ninguna responsabilidad por información absurda o desactualizada;)

# Overlord

Como nuestro gran y peludo amigo estará disponible a partir del próximo viernes, él también acaba de entrar en la presentación.

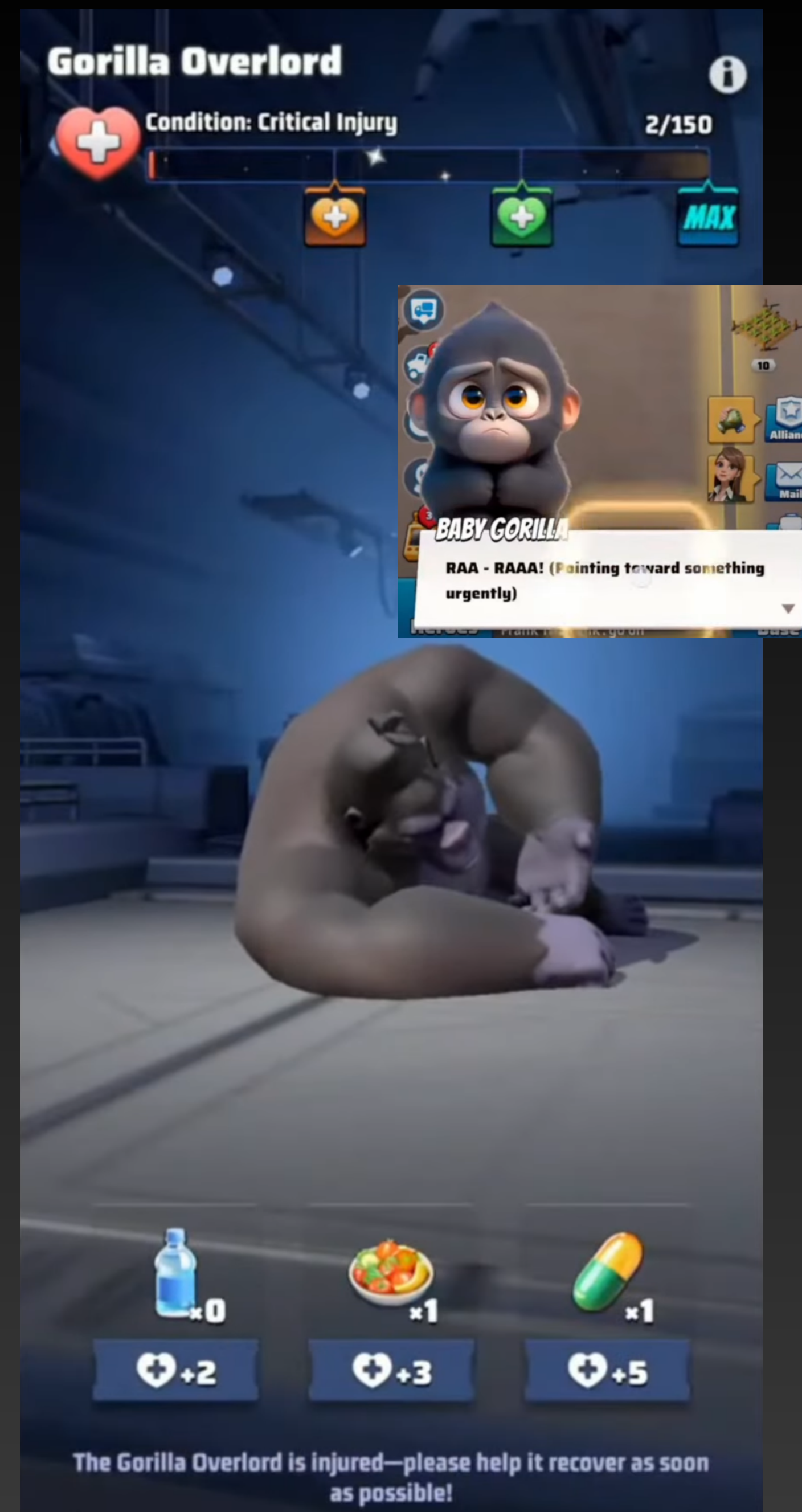
Kimberly te presentará la misión en cuanto esté disponible. Una vez que los hayas desbloqueado, recibirás una tarea especial de radar.

En el proceso, tienes que rescatar a un pequeño y adorable cachorro de gorila. En cuanto hayas hecho esto, aparecerá una segunda tarea de radar, tras la cual el Gorilla Overlord se desplazará a tu base.

Antes de que Overlord pueda apoyar a tu equipo en batalla, primero tienes que cuidarlo.

Para esto necesitas agua, comida y medicinas. Puedes conseguir estos recursos en tus misiones de radar.

La barra de progreso muestra lo en forma que ya está el gorila. (Esto tarda unos 4 días)








# Overlord



En cuanto Overlord esté en forma de nuevo, tendremos a nuestra disposición el Instituto Táctico, donde se producen los manuales de entrenamiento. Lógicamente, estos son necesarios para entrenar al gorila.

Y antes de que todos apaguen el cerebro y pulsen botones frenéticamente: Mejorar al Señor Supremo forma parte del Duelo de la Alianza el VIERNES!

A partir de ahora, necesitarás los siguientes recursos para mejorar al Señor Supremo:

-  7 Certificados de formación (compórtate como piezas de dron)
-  300 Manuales de entrenamiento (compórtanse como datos de combate de drones)
-  1 Insignias de Amistad (Requeridas para aumentar el nivel de amistad)
-  1 Insignias de habilidades de Overlord (necesarias para mejorar habilidades)
-  1 Fragmentos del Señor Supremo Universal.

Para conseguirlos, tienes varias opciones a tu disposición, como misiones exclusivas de radar, recoger a través del camión verde frente a tu base o la tienda de campaña, VIP y alianza.

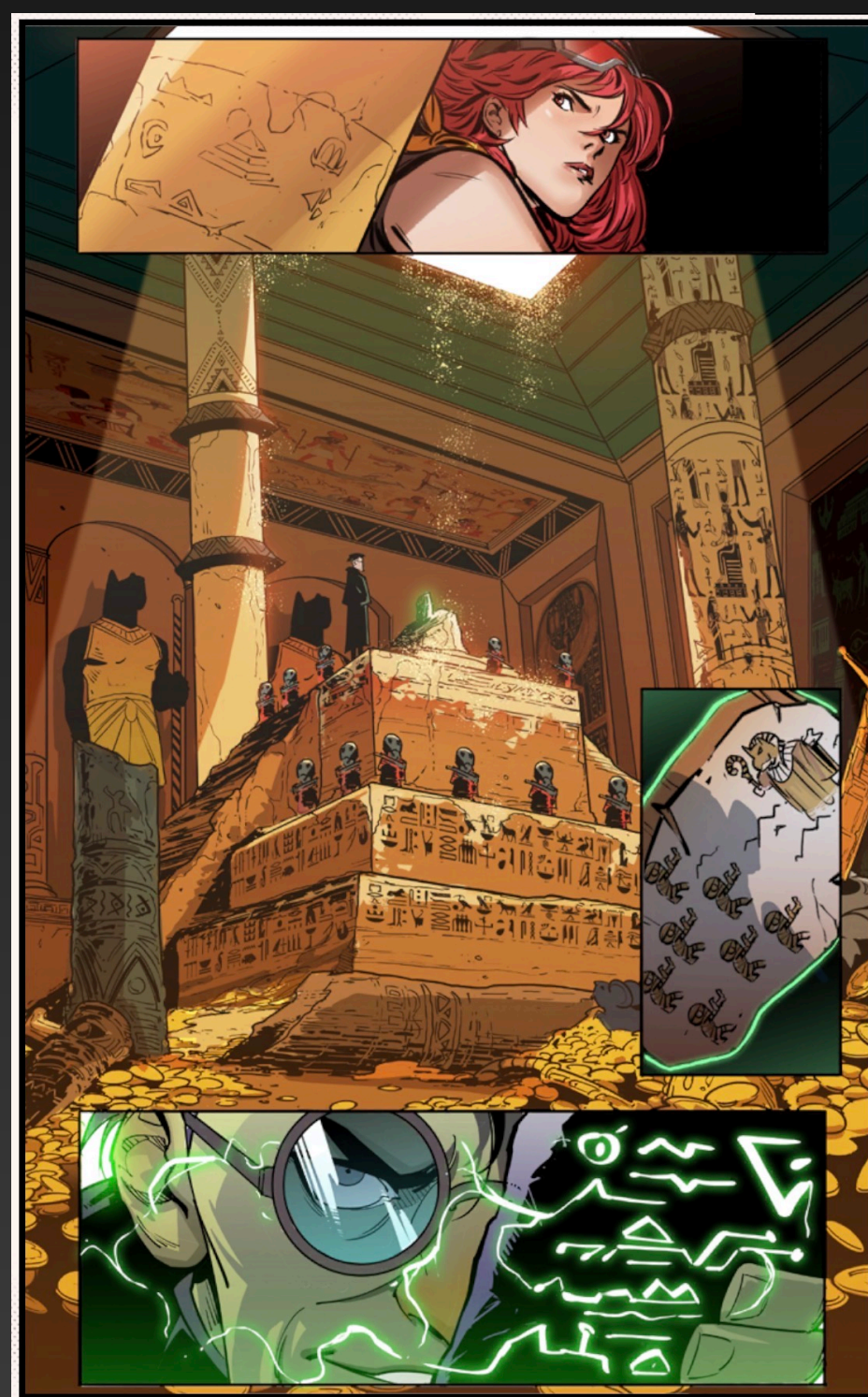
El gorila solo puede usarse en combate cuando alcance el rango de "Compañero Novato 1" y los tres puntos han sido mejorados a nivel 100 en Entrenamiento Especial.

# Trama...

Según fuentes poco fiables, la querida Scarlett ha estado de vacaciones en el hermoso Egipto para encontrar el Monumento de los Muertos (ya sabes: una piedra fea que devuelve la vida a los muertos).

Se encontró con el apuesto joven aquí abajo en medio.

Bueno, no era una cita, porque al loco le parecía mucho más apropiado invocar un ejército de momias zombis devoradoras de cerebros.



# Nuevo mapa

... Así que una vez más nos hemos acomodado en un nuevo mapa y se supone que debemos salvar el culo del mundo otra vez.

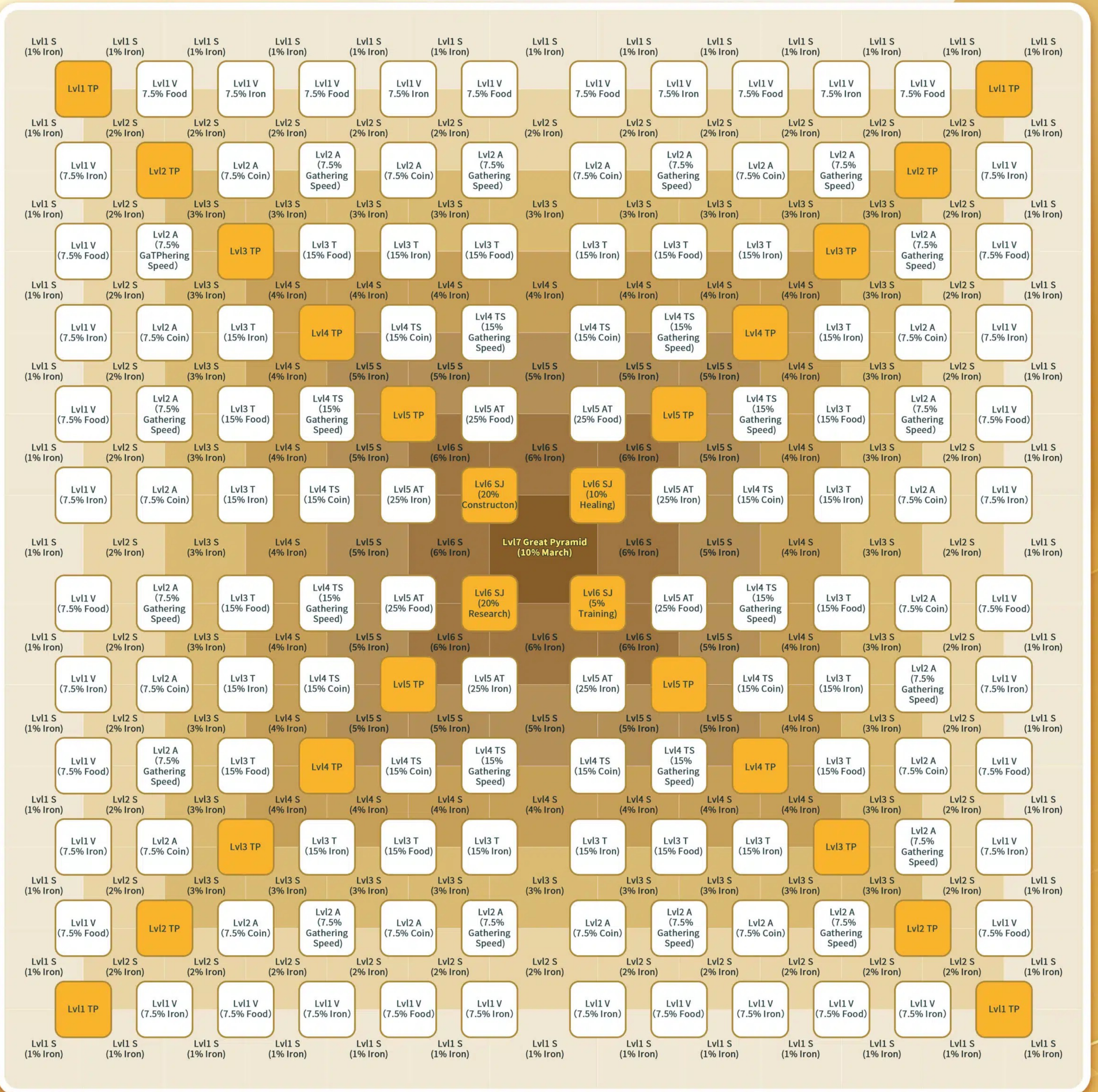
Empezamos de nuevo como una alianza reunida en el borde (¿cómo podría ser?, ya lo sabemos).

En la temporada 2 todavía estábamos contentos de que el mapa se hubiera reducido y ahora...

bueno... confuso como cualquier otra cosa, ¡torpe y enorme!



TP = Trade Posts / S = Stronghold / V = Village / A = Altar / T = Town / TS = Temple of the Sun / SJ = Square of Judgment / AT = Ancient Tombs



### Resumen del edificio:

- Ciudades
- Excavar Fortalezas = como yacimientos de excavación en S2 (necesitas 100/hora para extraer "Mitril", independientemente del nivel)
- Puesto comercial (Nuevo)
- Capitolio = Gran Pirámide en el centro

# Objetivo de temporada: especias

Qué suelos raros había en la temporada 2, las especias están en la temporada 3. Como en la temporada anterior, cuanto más alianza haya acumulado al final de la temporada, mejores serán las recompensas.


Los consigues conquistando territorios y más adelante en la "Guerra de las Especias"



## 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%

# Impulsos de temporada

Como en temporadas anteriores, varios objetos volverán a aportar diferentes beneficios.

El elegante gatito de fiesta ahora recibe un nuevo aspecto y una mejora. Aumenta la capacidad de los Protectores del Desierto en el Campo de Protectores en 500 y tiene la habilidad base "Invocar Protectores".

La Pirámide Eterna aumenta la tasa de conversión de los protectores en un 1% (independientemente del nivel de decoración)

Scarlett: Daño a monstruos +5%

Marshall: Daño a monstruos +10%

Schuyler: Daño a monstruos +10%

McGregor: Daño a monstruos +10%

# Nuevos recursos y edificios



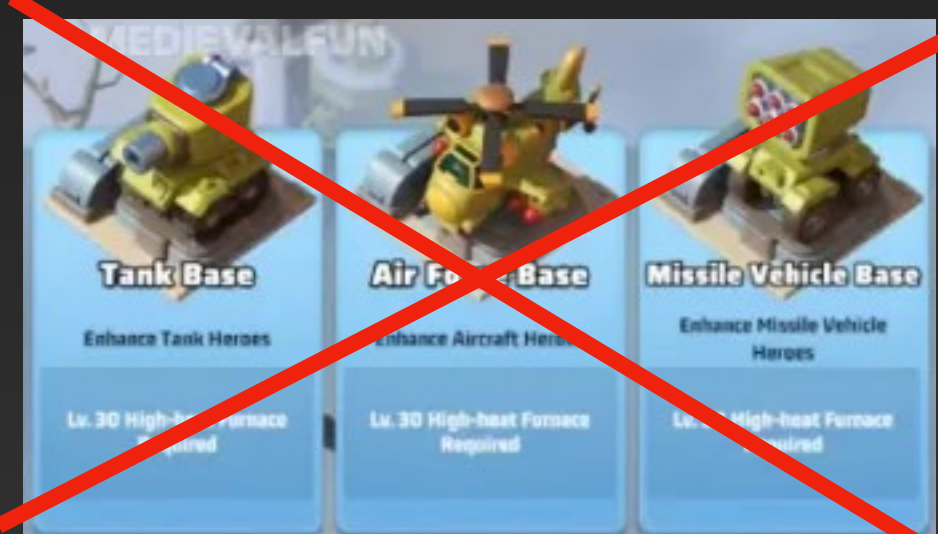
**Mithril:** lo consigues como el carbón desde la temporada 2 hasta la primera muerte de Elite, conquistas, completar tareas, etc.



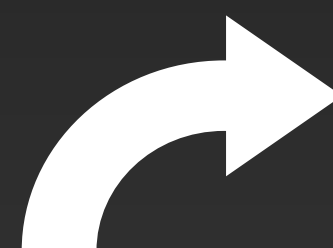
**Agua Sagrada:** se fabrica en las Fuentes de Bendición en la base (análoga a las fábricas de aleación de titanio de la temporada 2)



**Fuente de Bendición:** produce Agua Sagrada, análoga a las fábricas de aleaciones de titanio de la temporada 2. Se suben de nivel con mithril. Como en la temporada 2: primero nivel uno hasta que puedas desbloquear el segundo, luego sube de nivel hasta desbloquear el tercero y así sucesivamente.



Estas cosas ya no existen, pero tenemos un altar que hace exactamente lo mismo... (del nivel 30 del Laboratorio de Investigación de Maldiciones)



**Laboratorio de Investigación de Maldiciones:** está nivelado con Agua Bendita. Aumenta la resistencia a la maldición. (Exactamente como la resistencia viral en las temporadas 1 y 2)

# Protector del Desierto

Estas son unidades que estarán disponibles en la Temporada 3 (y solo en las temporadas).

Para poder usarlos, primero debe repararse el campo protector en la base.

- Después de eso, las unidades caídas pueden convertirse en protectores del desierto.

(A partir del nivel 10, necesitarás recursos estacionales para mejorar el Campo Protector. Por lo tanto, no deberías mejorarla más allá del nivel 10 al principio.)



## 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% de las unidades muertas en combate

El 10% de las unidades heridas no había espacio en el hospital

Y el 10% de las unidades asesinadas en el campo de entrenamiento (si la base era atacada)

acabar en la piscina de conversión.

Estos son luego convertidos por miembros de la alianza que vienen a visitarte brevemente con sus aviones.

También puedes invocar directamente a los Protectores del Desierto con el objeto "Cuerno del Protector".

# Protector del Desierto

Los protectores del desierto pueden usarse en la lucha contra zombis y enemigos.

Aunque solo alrededor del 10% entra en combate comparado con los T10 normales, su poder de combate supera al de las unidades normales.

De este modo, también puedes derrotar a oponentes más fuertes en combate.

Sin embargo, los protectores del desierto no regresan a la base tras la batalla. (Excepción: con la habilidad de profesión "Voluntad Indomable" hasta un 10% de los protectores regresan)

Por lo tanto, los protectores del desierto deberían reservarse para las Guerras de las Especies si es posible.





# Alliance-Center

Una vez construido el centro, todos los miembros de la alianza en el área de influencia recibirán varias mejoras, dependiendo del nivel del centro. En cuanto el Centro de la Alianza alcance cierto nivel, recibirás edificios auxiliares adicionales que generan Protectores de Mithril, Aceite, Agua Sagrada y Desierto. Uno de los buffs también asegura que los aliados ya no sean empujados por los gusanos de arena (no sé si es cierto, pero aparentemente puede pasar... Pequeñas criaturas molestas)

Además, el centro produce especias, que son de gran importancia durante la temporada.

**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

<b>Alliance Center</b>	
Production Rate:	+120/h
Total Output:	+120/h
Mithril Plant	Unlock at Lv. 5
<b>Exploratory Well</b> Produces Oil for alliance members periodically once built.	Unlock at Lv. 10
Sacred Water Hut	Unlock at Lv. 15
Obelisk	Unlock at Lv. 20

# Exclusive Weapons



**Marshall**

Desde la semana 1, día 4



**Shuyler**

Desde la semana 3, día 4



**McGregor**

Desde la semana 6, día 4

# Campos de Recursos y Ruinas



Como en temporadas anteriores, hay una pequeña posibilidad de descubrir un campo de recursos tras la muerte de un elite de Doom. (Diaria 1x por jugador)

Un consejo: podría tener sentido elegir a un jugador fuerte que inicialmente obtenga los recursos solo de los campos de recursos, para que pueda aumentar rápidamente su resistencia a la maldición y así arrastrar a los demás jugadores. No hace falta decir que también debería ser alguien que esté a menudo en línea.

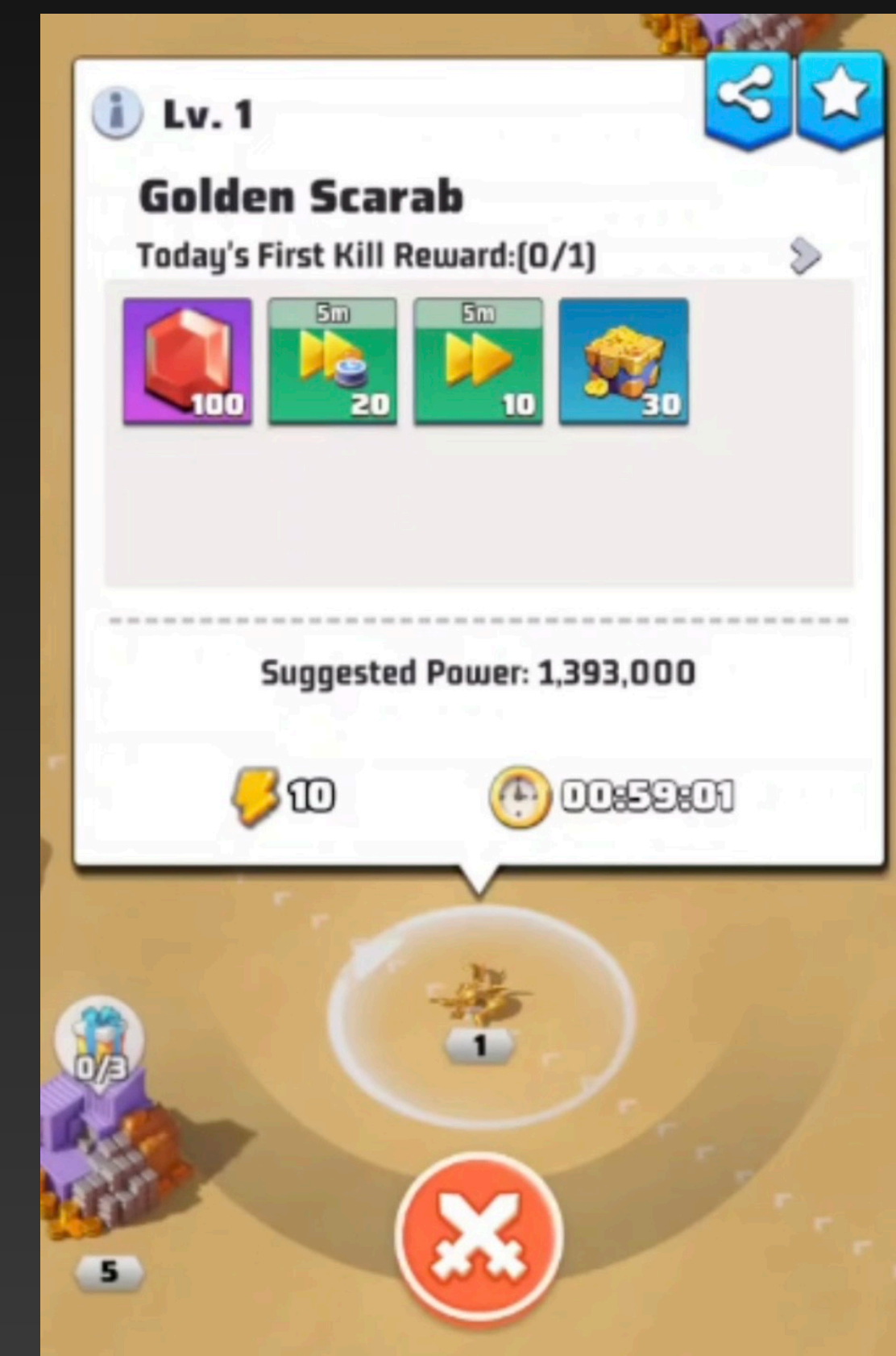
Los suministros dispersos son reemplazados por Ruinas, que se pueden encontrar a partir de la semana 2

Sin embargo, el principio básico sigue siendo el mismo.



# ¿Qué más hay de nuevo?

- Nueva misión de radar: Expedición a las Ruinas
- Gusanos de arena, disponibles en grandes y pequeños (casi como Doom Walker, solo que más guapos y bonitos; consigues escamas que puedes intercambiar por varios objetos en la tienda). La tienda se actualiza semanalmente)
- Escarabajo Dorado - > como Doom Walkers, pero en miniatura



# Calendario: Semana 1

## Desde el primer día:

- Fácil:
  - ¡No olvides donar a los Edificios de la Temporada! Esta es la única forma de desbloquearlos
  - Mata a los Élites de Doom y a los Zombis para conseguir suficiente de los nuevos recursos
  - Construcción de Edificios de Temporada
  - Centro Build Alliance
  - Subiendo todo de forma ágil
  - ¡Capturad las Fortalezas de Excavación lo antes posible! El tiempo trae aquí enormes ventajas

## Día 3:

- A partir de ahí, se pueden conquistar ciudades de nivel 1

## Día 6:

- A partir de ese momento, se pueden conquistar ciudades de nivel 2

# Reglas para conquistar Ciudades y fortalezas de excavación

- Las alianzas podían mantener hasta 8 ciudades y 8 fortalezas excavadoras (las ciudades solo pueden conquistarse tras los eventos correspondientes).
- Las fortalezas excavadoras producen 100 mithril por hora, independientemente del nivel, así que ¡capturala lo antes posible!
- Las ciudades y fortalezas excavadoras producen especias (la cantidad depende del nivel)
- Capitolio = Gran Pirámide. Solo puede ser conquistada por alianzas que mantengan una ciudad de nivel 6
- Se pueden capturar 2 fortalezas excavadoras al día (luego tener protección durante 36 horas)
- Máximo 2 declaraciones de guerra por día para conquistar ciudades. (Luego tener protección durante unos 6 días)
- En general, las mismas reglas que en la temporada 2: solo en zonas adyacentes, tienes que empezar con una fortaleza de excavación de nivel 1 (la diagonal cuenta como "adyacente")

# Otros eventos: Semana 1

## **Purga: Desde el día 1:**

- Los comandantes se valoran según la primera muerte de los zombis.
- En pocas palabras, quien mate primero al zombi más gordo gana. Cuanto más alto sea el ranking, mejores serán las recompensas

## **Batalla de Excavar en la Fortaleza: Desde el Día 1:**

- El mismo principio que en la Purga, salvo que se evalúa el tiempo que tarda las alianzas en capturar las Fortalezas de Excavación.

## **Crisis del gusano de arena: Desde el día 1:**

- Cuando tus tropas se ven envueltas en combates, crean ondas de choque. Estas ondas expansivas llenan una barra de progreso y el comandante que la ha llenado completamente recibe la visita de un gusano de arena adorable. Si la base está envuelta en una gusano de arena, ya no puedes unirte a los rallies. (Pista: teletransportarse funciona)
- Los gusanos grandes pueden ser derrotados con rallies (dan buenas recompensas)
- La habilidad de profesión "Trampa de Minas Terrestres" también puede usarse para atrapar gusanos de arena gigantes si se coloca cerca o directamente encima del gusano. La Alianza entonces tiene 5 horas para derrotarlo, de lo contrario el gusano de arena desaparecerá de nuevo.

# Calendario: Semana 2

## Desde el día 1:

- **"Construir un oasis":** Las ruinas son básicamente como Suministros Dispersos en la temporada 2. Para descubrirlos, esta vez no tenemos que hacer una hoguera, pero podemos ver crecer la hierba. (No es broma, tenemos que verdar el desierto con aviones. Para ello, debes contar con la habilidad profesional adecuada.) Si se ha creado suficiente espacio verde en las coordenadas respectivas, aparece una Ruina donde puedes recoger recompensas.
- **Tesoros del desierto:** Como de otra forma no se podría leer todo aquí, hay más detalles en la siguiente diapositiva
- **El regreso de los muertos:** Ya lo conocemos... Los no-muertos silbando felices pasean hacia nuestro Alliance Center los martes y viernes, donde amablemente reciben una corrección de mandíbula de nuestra parte.
- **Intercambio de héroes:** ¡ATENCIÓN! Esto es el "Intercambio de Niveles 2.0", porque el sistema ha sido completamente revisado. Ahora también se pueden intercambiar las estrellas de los héroes. (El nivel en el Muro de Honor se mantiene incluso si el héroe ya no tiene 5 estrellas tras el intercambio. Las mejoras ya no son posibles hasta que el héroe vuelva a tener 5 estrellas. El mismo principio con las armas exclusivas. El arma queda desactivada hasta que el héroe vuelva a tener 5 estrellas.)

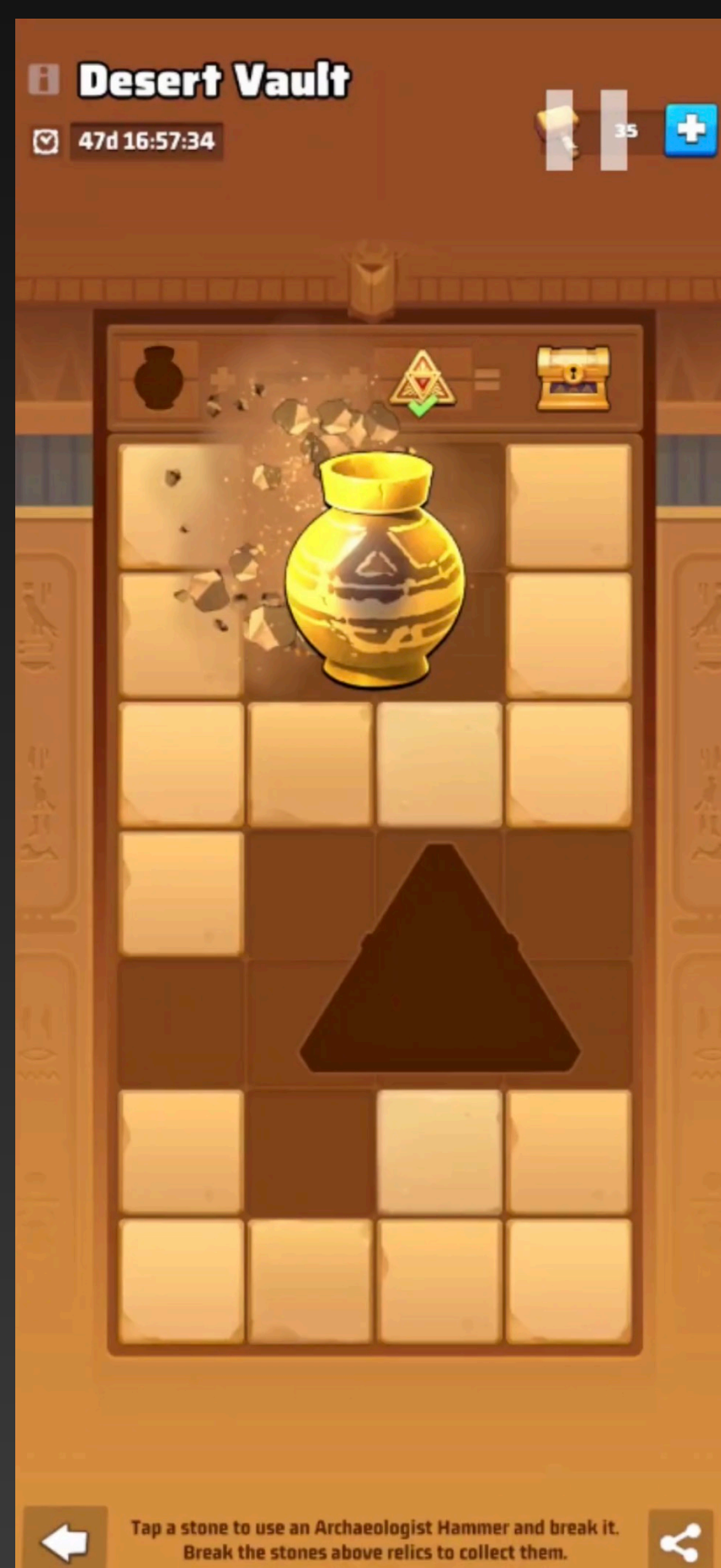
## Día 3:

- A partir de ahí, se pueden conquistar ciudades de nivel 3

## Día 6:

- A partir de ese momento, se pueden conquistar ciudades de nivel 4
- Ahora también es posible capturar los puestos comerciales. Sin embargo, ahora también pueden venir jugadores de otros servidores.

# Tesoros del desierto

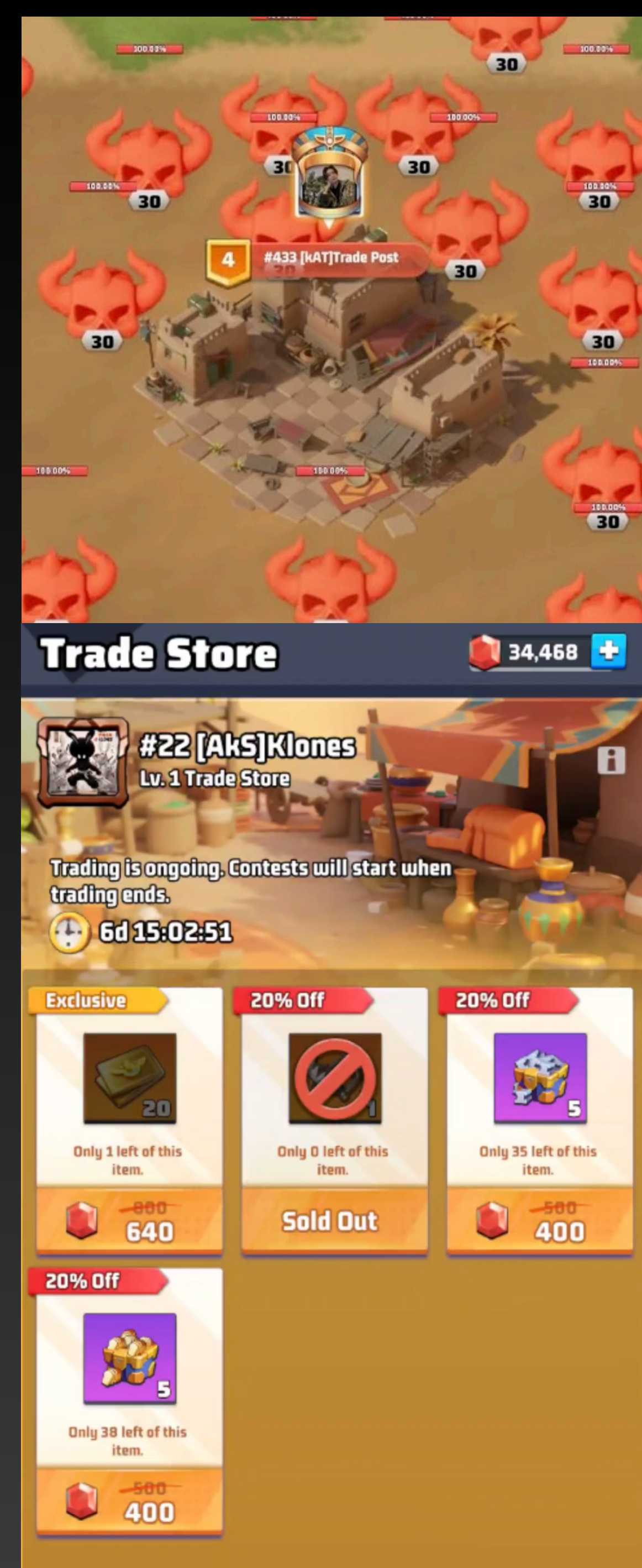


La contraparte de los minijuegos anteriores.

- Hay dos Bóvedas del Desierto, cada una con un límite de tiempo (una personal y otra para la Alianza). Si se acaba el temporizador, las recompensas desaparecen.
- Si eliges una Bóveda del Desierto, la tarea es literalmente conseguir las reliquias y así obtener las recompensas de ella. Para esto, necesitas un artículo nuevo. Esto se llama el Martillo del Arqueólogo, y puedes comprarlo en el Bazar del Desierto (la tienda donde puedes canjear las escamas del gusano de arena).
- En la Bóveda del Desierto de la Alianza, cada jugador puede limpiar una sola casilla. Las recompensas solo están disponibles si has capturado parte de la reliquia. (Todo me recuerda un poco al juego "Battleships")
- En tu propia Bóveda del Desierto, puedes pedir ayuda a aliados para conseguir las recompensas.
- Para encontrar y abrir Bóvedas personales adicionales, necesitas el objeto "Brújula del Desierto", que puedes comprar (¿quién lo hubiera pensado...) en el bazar del desierto.
- La brújula para Bóvedas adicionales de la alianza puede obtenerse de las nuevas misiones de radar, entre otras cosas.

# Reglas para conquistar Puesto de comercio

- No tienen que estar adyacentes al territorio de la alianza ni tienen límite de número
- Estos son capturados por un solo jugador
- Los jugadores que poseen un puesto de comercio abren su propio mercado donde otros pueden comprar objetos. Las ofertas se actualizan semanalmente. (La oferta exclusiva en la tienda solo es válida para el jugador que posee el Puesto de Comercio)
- Si la tienda está vacía, el jugador puede enviar una caravana comercial una vez al día para llenar la tienda.
- El jugador que posee el puesto de comercio gana impuestos en forma de huevos de oro
- Por supuesto, los puestos comerciales pueden ser atacados y conquistados por otros jugadores.
- Para capturar un Puesto de Comercio, la base debe estar situada en el barro alrededor del Puesto de Comercio, donde (por supuesto) puede ser atacada.
- Periodo de protección tras la conquista: 17 días (aunque la información no es segura)
- En la práctica, probablemente algunos payasos sin afición vengan de otros servidores y compren todos los recursos.



# Calendario: Semana 3

## Desde el día 1:

- **Ascenso de héroe:** Scarlett va a ser dorada. Funciona exactamente igual que Violet en la segunda temporada.
- **Premio de la facción:** (Legión Escarlata vs Tribu Dorada) La selección de facción la hace el presidente como en la temporada 2, pero con un pequeño cambio.
  - La fase 1 dura 2 días. Los servidores que liderarán las facciones correspondientes se determinan (basándose en la fuerza combinada de los servidores al inicio de la temporada).
  - Los presidentes de los dos servidores "deciden" a qué facción quieren pertenecer (\*ejem\* La distribución se decide por un lanzamiento de moneda \*ejem\*).
  - A partir del día 3, los servidores restantes podrán elegir a qué facción quieren pertenecer (como en la temporada 2).
- **Cazador de Gusanos:** En términos generales, se trata de pescar gusanos de arena gigantes con la Trampland Mine y eliminarlos. Cuanto más captures o mates, mayor será la puntuación y mejores serán las recompensas.

## Día 3:

- A partir de ahí, se pueden conquistar ciudades de nivel 5.

## Día 6:

- A partir de ese momento, se pueden conquistar ciudades de nivel 6.

# Calendario: Semana

Desde el día 1:

- **Guerra de las Especias:** El principio sigue siendo el mismo que en la temporada 2: sin conquistas entre guerras y, por tanto, sin turnos nocturnos.
- **Overlord Growth Handbook:** Para quienes tienen la gran cartera y quieren llevar un poco más a su peludo Tamagotchi

Día 6:

- Ahora el Capitolio puede ser conquistado. (O un día después debido al retraso del evento)

**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

The Overlord must meet the Requirements to buy

# Guerra de las Especias

(Puede dejar las diapositivas casi exactamente igual que en la temporada 2...)

Con diferencia, el evento MÁS importante de la temporada!

- Ya lo sabemos: no hay turnos de noche, pero sí fraude en el horario de trabajo.
- El principio también sigue siendo casi el mismo que en la temporada 2: luchamos con las alianzas opuestas por hasta el 30% de las especias recogidas hasta ahora.
- La mayor parte de lo que sigue ahora es solo por completitud. Hay pequeños cambios, pero el proceso es exactamente el mismo.
  - Cada ronda incluye 4 fases:
    - Declaración de guerra
    - Aliados invitantes
    - Preparativos para la batalla
    - Fase de combate
  - Hay un total de 8 rondas de 2 combates por semana (así que tarda 4 semanas)
  - El evento termina al mismo tiempo que el final de la temporada

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

# Guerra de las Especias: 4 fases



Las alianzas se dividen en diferentes grupos según la cantidad de especias recolectadas dentro de las facciones.

## 1. Declaración de Guerra

- Empieza el martes en la primera ronda y el viernes en la segunda ronda de la semana. Duración: 24 horas
- El liderazgo de la alianza respectivo puede (si pertenecemos a la facción atacante) declarar la guerra a otra alianza.
- Solo puedes declarar la guerra a alianzas que estén en el mismo rango que tu propia alianza.
- Hasta 3 alianzas pueden declarar la guerra a una alianza defensora.
- Durante la fase de declaración de guerra, el objetivo puede cambiarse en cualquier momento. Después de que expire el temporizador, esto ya no es posible.

# Guerra de las Especias: 4 fases

## 2. Fase de invitación

- Siempre empieza el miércoles en la primera ronda y el sábado en la segunda. Duración: 12 horas  
Si varias alianzas han declarado la guerra a una alianza defensora, el bando defensor puede pedir apoyo a otras alianzas de la misma facción que no hayan declarado la guerra. (Perdón por la frase complicada.)  
Si 3 alianzas han declarado la guerra, se puede invitar un máximo de 2 alianzas para apoyo. (Para que se crea un 3vs3.)
- Si solo 2 alianzas han declarado la guerra, una alianza puede apoyar (2vs2) y nadie puede ayudar con solo una declaración de guerra (1vs1).
  - El R3 de la alianza invitada puede votar si la invitación será aceptada.

## • 3. Fase de preparación

- Siempre empieza el miércoles en la primera ronda y el sábado en la segunda ronda a las 12:00, hora del servidor. Duración: 30 minutos
- Durante este tiempo, la guerra se confirma y ya no puede cambiarse.

# Guerra de las Especias: 4 fases

## 4. Fase de combate

- Siempre empieza el miércoles en la primera ronda y el sábado en la segunda ronda a las 12:30 hora del servidor. (Durante esta fase, el Centro de la Alianza ya no puede ser reposicionado)  
Duración básica: 40 minutos (si el número de atacantes y defensores es idéntico)
- Si los defensores están en inferioridad numérica, la duración de la guerra se reduce a 30 minutos.
- Si los defensores están solos y compiten contra 3 atacantes, la duración de la guerra se reduce a 20 minutos.

**¿Qué hay de nuevo en contraste con la S2:** El Centro de la Alianza consta de varios edificios, que pueden ser atacados individualmente. ¡Cada edificio también debe defenderse individualmente!

Por cada edificio destruido, el atacante se queda con el 5% de las especias saqueables.

Así que si destruyen los 4 edificios auxiliares, los atacantes ya se quedan con el 20% del 30% total.

El Centro de la Alianza tiene 200.000 de durabilidad, los anexos solo 30.000.

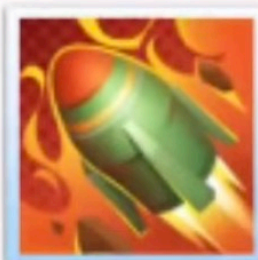
# Misil del Señor de la Guerra

Por supuesto, lo feo sigue con nosotros y ahora no solo destruye bases en un área de campos de 25x25, no, el radio se ha ampliado a campos de 35x35 (de alguna manera tienes que jodernos además)

Los puntos más importantes:

- Como su nombre indica, solo el caudillo de una alianza atacante puede disparar el misil. El destino debe estar en la zona de influencia del Alliance Center.
- Cuando el misil se activa, comienza un temporizador de 3 minutos
- Durante este tiempo, el Señor de la Guerra es "blanco limpio" para todos y sus coordenadas se publican en el chat mundial. Si el señor de la guerra abandona su posición durante el temporizador o está desactivado, el misil se desactiva y tiene un tiempo de recarga de 72 horas.
- Cuando se dispara el misil, se crea terreno contaminado en un radio de 35x35 casillas durante una hora y todas las bases en él se trasladan a una ubicación aleatoria del mapa (los escudos existentes no se destruyen)
- El misil puede ser disparado por cualquier alianza atacante. Por lo tanto, puede tener sentido coordinar el objetivo y el momento de activación con las otras alianzas atacantes.
- Además, esto también puede iniciarse en la fase de preparación, es decir, hasta 30 minutos ANTES de la fase de combate, para que los atacantes puedan asegurar un asiento de palco.

## 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.**

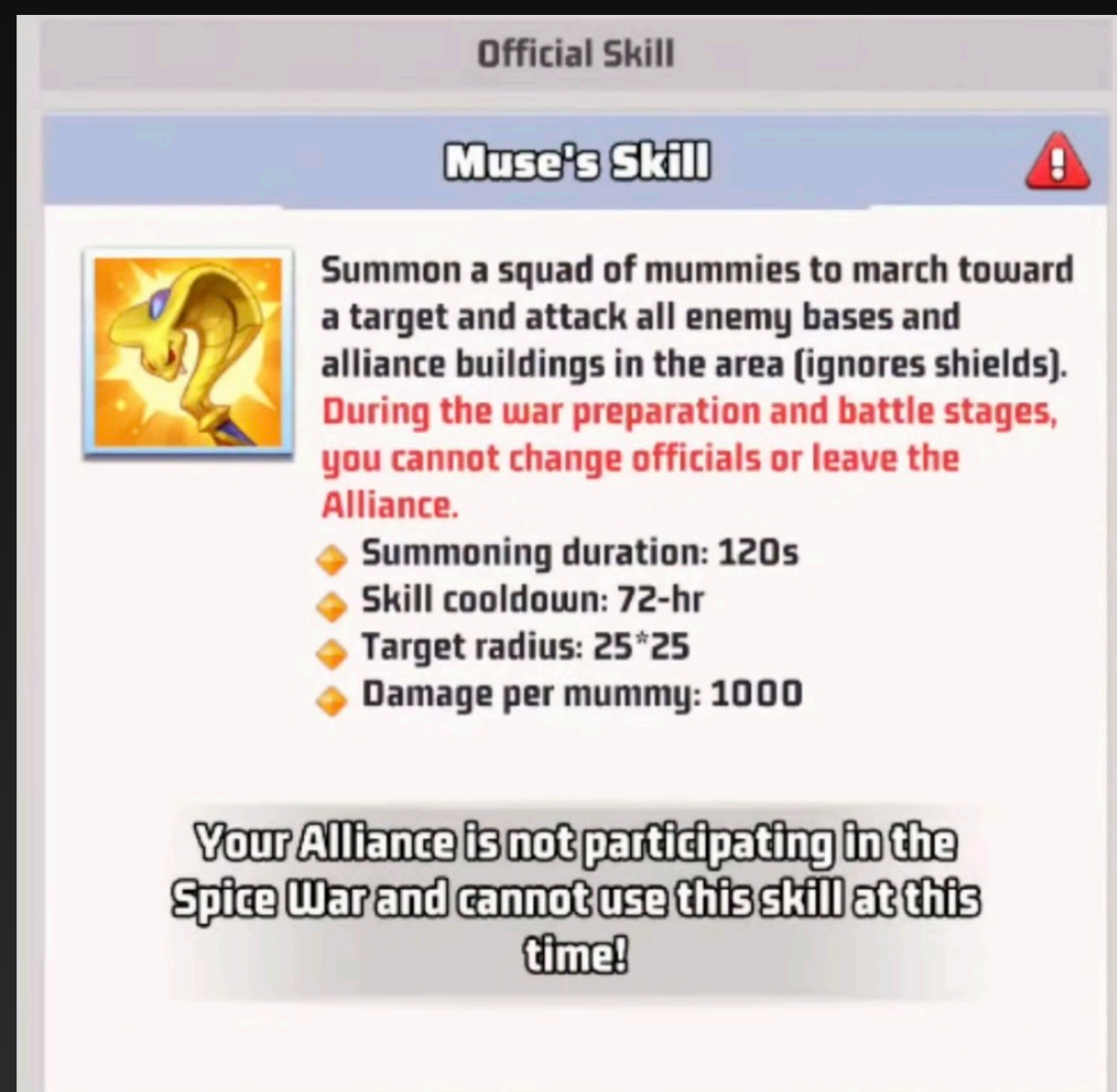
- ◆ Skill prep duration: 180s
- ◆ Skill cooldown: 72-hr
- ◆ Explosion radius: 35\*35
- ◆ Contaminated Land remains for: 1-hr
- ◆ Damage to Alliance Center durability: 30000

Battle begins at

**22:24:12**

# La habilidad de la musa: el ejército momia

Zewa estaba realmente contento de haberse deshecho del cohete. Pero, tadaaaaaa: la musa también obtiene capacidad de guerra



Los puntos más importantes:

- El principio funciona como el misil de un señor de la guerra
- Las momias son convocadas durante 2 minutos antes de atacar a la alianza rival.
- Durante este tiempo, la musa es "juego limpio" para todos y sus coordenadas se publican en el chat mundial. Si la musa abandona su posición o es desactivada durante el temporizador, la habilidad se desactiva y tiene un tiempo de recarga de 72 horas.
- Si el temporizador ha expirado con éxito, las momias eliminarán todas las defensas de las bases y de todos los edificios de la alianza dentro de un radio de 25x25 casillas. Esto da a los atacantes un corto espacio en el que el Centro de la Alianza, así como sus edificios anexos, están sin defensa.

## 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

# Guerra de las especias: Recompensas de batalla

El sistema de recompensas personales en cada batalla es similar al de la Guerra del Capitolio:

Se otorgan puntos por unidades eliminadas.

Por eso SIEMPRE merece la pena participar en la pelea.

(No puedo creer que realmente tenga que escribir esto...)

Si varias alianzas participan en el ataque a un centro de alianza, las especias capturadas se dividen según el daño de durabilidad infligido. Por ejemplo, si la Alianza A infligía un 80% de daño y la Alianza B un 20%, la Alianza A recibía el 80% del botín y la Alianza B el 20%.

## Baue eine Oase

21d 06:43:06

Stufe 2: Begrüne die Kriegszone, baue eine Oase!

Rangliste



# Calendario: Semanas 5 - 8

Desde el primer día de la quinta semana:

- **"Construye un oasis" continúa:** Aunque hasta ahora solo hemos plantado nuestras propias zonas, el proyecto ya entra en la segunda ronda y estamos mejorando todo el mapa. Empezamos con las zonas de nivel 1 en el exterior y vamos avanzando hacia dentro. Esto, por supuesto, permite descubrir más ruinas. A partir de ahora, los comandantes de otras zonas de guerra también pueden hacer la limpieza en otras zonas de guerra. Por supuesto, esto significa que atacan nuestras recompensas como buitres...
- Las Guerras de las Especies continúan y terminan en un enfrentamiento final (**duelo de facciones**), en el que la fracción con más victorias recibe una gran cantidad de especias encima (exactamente como en la temporada 2)
- **Hay un cambio importante:** las fábricas de cohetes y los cohetes asociados. Estos se encuentran alrededor del Capitolio (entre los cañones) y pueden ser conquistados. Los misiles pueden ser disparados a intervalos regulares por el señor de la guerra de la alianza que capturó la fábrica de cohetes. Cuando se dispara el misil, inflige daños significativos a las bases en el área de efecto.

Desde el día 1 de la séptima semana:

- **Noches de guerra:** Recibes una caja de recompensas cada día por ayudar a los miembros de la alianza a convertir unidades caídas. Además, la tasa de conversión aumenta un 5% y la probabilidad de completar los niveles individuales en la nueva misión de radar aumenta.

## Lv. 1 Region

Begrünungsfunktion freischalten

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

Begrünungsrate  
51.7%

Unentdeckte Artefakte: 1533

# Temporada baja

El estrés de la temporada ha terminado, los buitres han desaparecido y por tanto:

## ¡Bienvenidos a la temporada baja!

Después de la temporada 1 y la 2, comenzarán las festividades, incluyendo el mercado negro.

El duelo de campeones también regresa y la transferencia de servidor es posible de nuevo.

El ejercicio de alianza adquiere un nuevo nivel de dificultad: los Murphy son reemplazados por gusanos de arena, que son más difíciles de matar, cuestan más unidades pero ofrecen recompensas significativamente mejores. (¿Alguien se ha preguntado alguna vez por qué se llama "Guardia Marshall" cuando hay 5 Murphys?!)

Una de las revisiones más importantes es nuestra unidad móvil secreta, incluyendo los tesoros ocultos. Al canjear los mapas del tesoro, ahora también recibes martillos de arqueólogo, que puedes usar para excavar en busca de tesoros en las bóvedas secretas. (->Más recompensas por el mismo esfuerzo)

