

Benvenuti al Crash Course LastWar

Stagione 3 - Golden Empire

(E quindi ancora: Benvenuti nella battaglia del fioretto)

Disclaimer: Tutto si svolge sotto il motto "aspetto sicuro con totale ignoranza", dopotutto, non ho ancora giocato la stagione personalmente.

Tutte le informazioni sono state raccolte secondo la nostra migliore conoscenza e fede. Tuttavia, non mi assumo alcuna responsabilità per sciocchezze o informazioni obsolete ;)

Overlord

Dato che il nostro grande e peloso amico sarà disponibile da venerdì prossimo, è appena entrato nella presentazione.

Kimberly ti presenterà la missione non appena sarà disponibile. Una volta sbloccate, riceverai un compito radar speciale.

Nel processo, devi salvare un piccolo e carino gorilla. Non appena avrete fatto questo, apparirà un secondo compito radar, dopodiché il Gorilla Overlord entrerà nella vostra base.

Prima che Overlord possa supportare la tua squadra in battaglia, devi prima curarlo.

Per questo serve acqua, cibo e medicine. Puoi ottenere queste risorse nelle tue missioni radar.

La barra di progresso mostra quanto sia già in forma il gorilla. (Ci vogliono circa 4 giorni)



Overlord


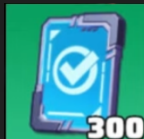
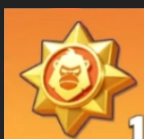
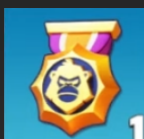
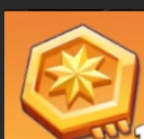


Non appena Overlord sarà di nuovo in forma, avremo a disposizione l'Istituto Tattico, dove verranno prodotti i manuali di addestramento.

Logicamente, questi sono necessari per addestrare il gorilla.

E prima che tutti spengano il cervello e premano freneticamente i pulsanti: **Potenziare l'Overlord fa parte del Duello dell'Alleanza di VENERDÌ!**

D'ora in poi, avrai bisogno delle seguenti risorse per potenziare l'Overlord:

-  7 Certificati di formazione (comportarsi come parti di drone)
-  300 Manuali di addestramento (comportarsi come dati di combattimento con droni)
-  1 Distintivi di amicizia (necessari per aumentare il livello di amicizia)
-  1 Distintivi di Abilità Overlord (Necessari per potenziare le abilità)
-  1 Frammenti del Signore Universale

Per ottenerli, hai a disposizione varie opzioni, come missioni radar esclusive, raccolta tramite il camion verde davanti alla tua base o nel negozio della campagna, VIP e alleanza.

Il gorilla può essere usato in combattimento solo quando raggiunge il grado di "Partner Principiante 1" e tutti e tre i punti sono stati potenziati al livello 100 nell'Addestramento Speciale.

Trama...

Secondo fonti inaffidabili, la cara Scarlett è stata in vacanza nel bellissimo Egitto per trovare il Monumento dei Morti (sai: una brutta pietra che riporta in vita i morti).

Incontrò il giovane affascinante qui in mezzo.

Beh, non era un appuntamento, perché il pazzo trovava molto più appropriato evocare un esercito di mummie zombie mangi-cervelli.



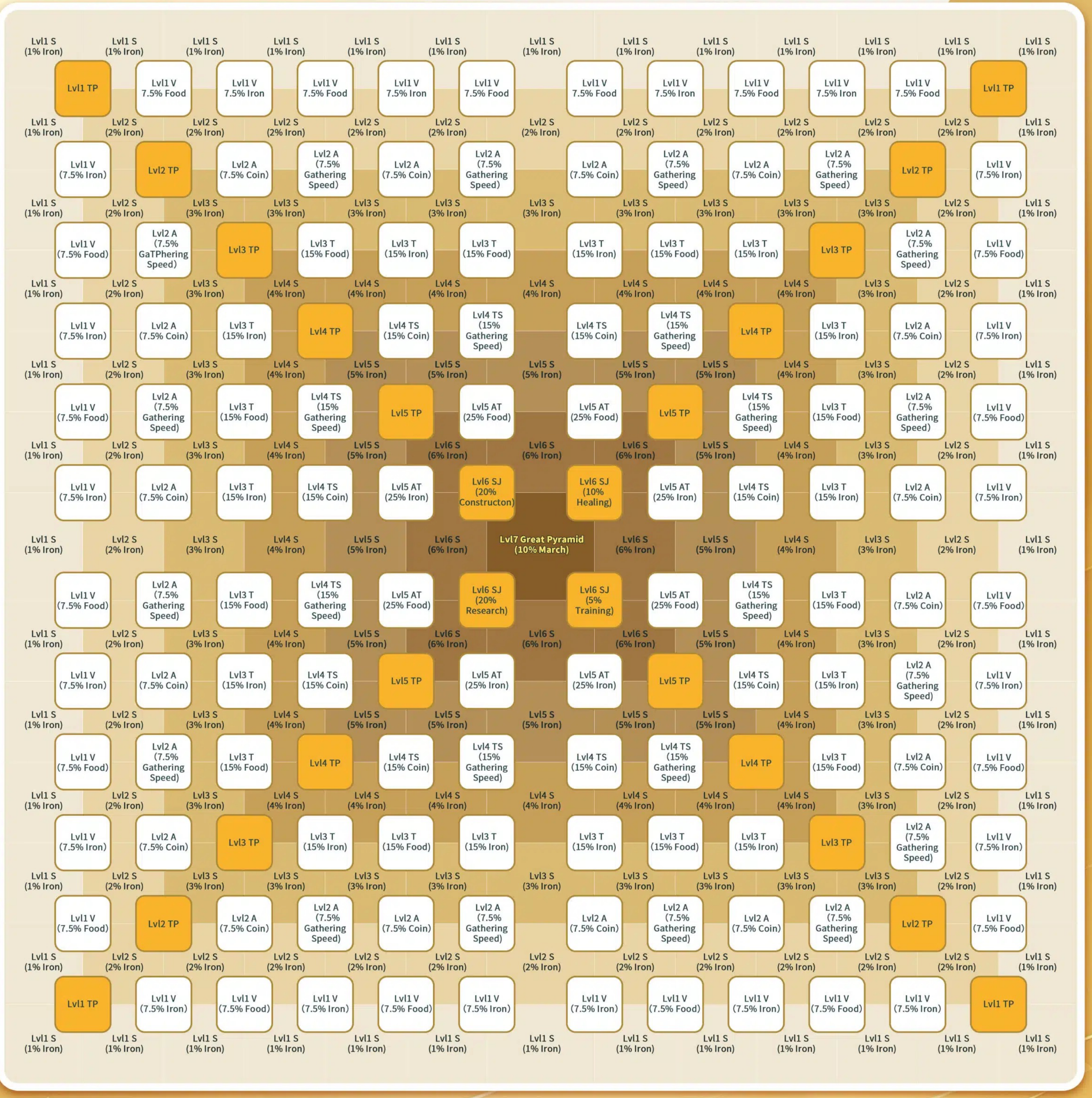
Nuova mappa

... E così ci siamo di nuovo sistemati su una nuova mappa e dovremmo salvare ancora una volta il culo del mondo.

Ricominciamo come un'alleanza raccolta al limite (come potrebbe essere altrimenti, lo sappiamo già). Nella seconda stagione eravamo ancora felici che la mappa fosse diventata più piccola e ora... beh... confuso come qualsiasi altra cosa, tortuoso e enorme!



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



Panoramica dell'edificio:

- Città
- Fortezze di Scavo = come i siti di scavo in S2 (servono 100/ora per estrarre "Mitril", indipendentemente dal livello)
- Trading Post (Nuovo)
- Campidoglio o Campidoglio Grande piramide al centro

Obiettivo stagionale: Spezie

Quali terre rare c'erano nella seconda stagione, le spezie sono nella terza stagione.

Come nella stagione precedente, più un'alleanza ha raccolto a fine stagione, migliori sono i benefici.


Li ottieni conquistando territori e più avanti nella "Guerra delle Spezie"



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%

Potenziamenti stagionali

Come nelle stagioni precedenti, vari oggetti porteranno ancora benefici differenti.

Il gattino elegante ora riceve un nuovo aspetto e un upgrade. Aumenta la capacità dei Desert Protectors nel Campo Protector di 500 e ha l'abilità base "Protector Summon".

La Piramide Eterna aumenta il tasso di conversione dei protettori dell'1% (indipendentemente dal livello della decorazione)

Scarlett: Danno ai mostri +5%

Maresciallo: Danno ai mostri +10%

Schuyler: Danno ai mostri +10%

McGregor: Danno ai mostri +10%

Nuove risorse e edifici



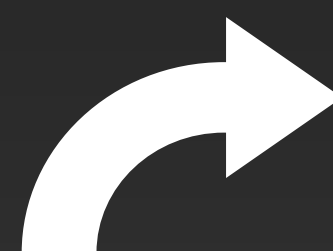
Mithril: lo ottieni come il carbone dalla seconda stagione fino alla prima uccisione dell'Elite, le conquiste, il completamento dei compiti, ecc.



Acqua Santa: viene creata nelle Fontane della Benedizione alla base (analoga alle fabbriche di leghe di titanio della S2)



Fontana della Benedizione: produce Acqua Santa, analoga alle fabbriche di leghe di titanio della S2. Vengono livellati con il Mithril. Come nella S2: primo livello, uno finché non puoi sbloccare il secondo, poi sali di livello fino a sbloccare il terzo e così via.



Laboratorio di Ricerca sulle Maledizioni: viene rasuto al livello con Acqua Santa. Aumenta la resistenza alle maledizioni. (Esattamente come la resistenza virale in S1 e S2)

Queste cose non esistono più, ma abbiamo un altare che fa esattamente la stessa cosa... (dal livello 30 del Laboratorio di Ricerca sulle Maledizioni)

Protettore del Deserto

Queste sono unità che saranno disponibili nella Stagione 3 (e solo nelle stagioni).

Per poterli usare, il campo protettore nella base deve prima essere riparato. Dopo di ciò, le unità cadute possono essere convertite in protettori del deserto.

(Dal livello 10 in poi, avrai bisogno di risorse stagionali per migliorare il Campo Protettore. Perciò, non dovresti migliorarla oltre il livello 10 all'inizio.)



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% delle unità uccise in battaglia
- 10% delle unità ferite per cui non c'era posto in ospedale
- E il 10% delle unità uccise sul campo di addestramento (se la base veniva attaccata)

Finiscono nel pool di conversione.

Questi vengono poi convertiti dai membri dell'alleanza che vengono a trovarti brevemente con i loro aerei.

Puoi anche evocare direttamente i Protettori del Deserto con l'oggetto "Corno del Protettore".

Protettore del Deserto

I protettori del deserto possono essere usati nella lotta contro zombie e nemici.

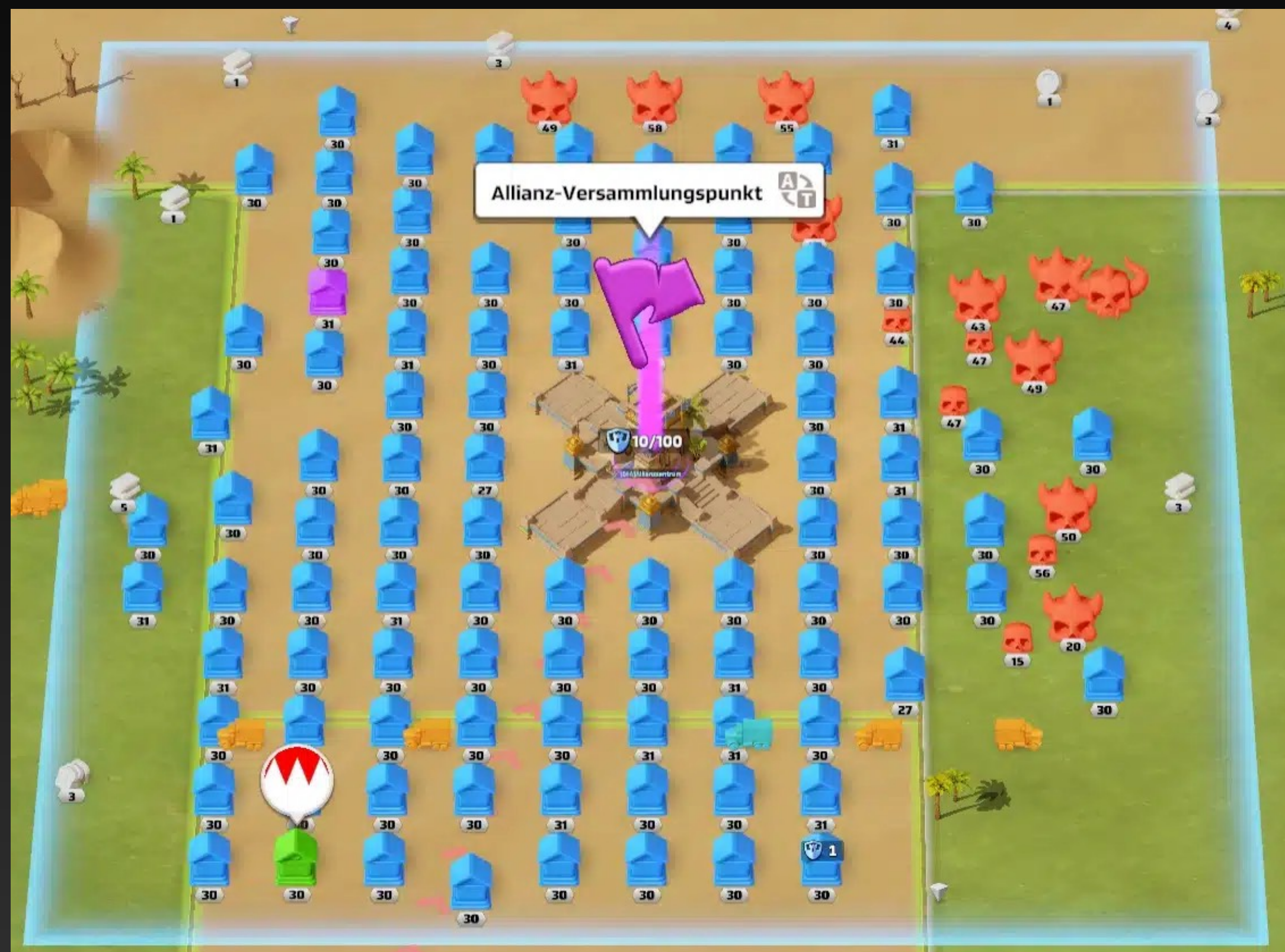
Anche se solo circa il 10% entra in battaglia rispetto ai normali T10, la loro potenza di combattimento supera quella delle unità normali.

In questo modo, puoi anche sconfiggere avversari più forti in battaglia.

Tuttavia, i protettori del deserto non tornano alla base dopo la battaglia. (Eccezione: con l'abilità professionistica "Volontà Indomabile" fino al 10% dei protettori ritorna) Pertanto, i protettori del deserto dovrebbero essere riservati alle Guerre delle Spezie, se possibile.



Allianz centro invece di Furnace



Ovviamente, gli sviluppatori non hanno reinventato la ruota.

Così, nella S3 ora abbiamo un Centro Alli invece dell'Alli Furnace, che noi (chi l'avrebbe mai detto...) dobbiamo difendere in vari eventi.

Nel complesso, però, tutto funziona qui, come con il forno in S2.

La cosa viene livellata automaticamente raccogliendo spezie.

Centro Alleanza

Una volta costruito il centro, tutti i membri dell'alleanza nell'area di raccolta riceveranno vari potenziamenti, a seconda del livello del centro.

Non appena il Centro Alleanza raggiunge un certo livello, riceverai ulteriori edifici secondari che generano Mithril, Olio, Acqua Santa e Protettori del Deserto. Uno dei potenziamenti assicura anche che gli alleati non vengano più spinti attraverso il deserto dai vermi di sabbia (non so se sia vero, ma a quanto pare può succedere... fastidiosi piccoli animali)

Inoltre, il centro produce spezie, di grande importanza durante la stagione.

Alliance Center 1.6K +

Lv.1 Alliance Center #22(339.72)

Production Center Upgrade Relocation Spot

Lv.1 → Lv.2
1,620/15,000

0 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

Armi esclusive



Marshall

Dalla settimana 1,
giorno 4



Shuyler

Dalla settimana 3,
giorno 4



McGregor

Dalla settimana 6, giorno 4

Campi di Risorse e Rovine



Come nelle stagioni precedenti, c'è una piccola possibilità di scoprire un campo di risorse dopo la morte di un élite di Doom. (Ogni giorno 1 volta per giocatore)
Un piccolo consiglio: potrebbe avere senso designare un giocatore forte che inizialmente ottiene le risorse solo dai campi di risorse, così da poter aumentare rapidamente la sua resistenza alla maledizione e così trascinare gli altri giocatori. È ovvio che dovrebbe essere anche qualcuno che è spesso online.

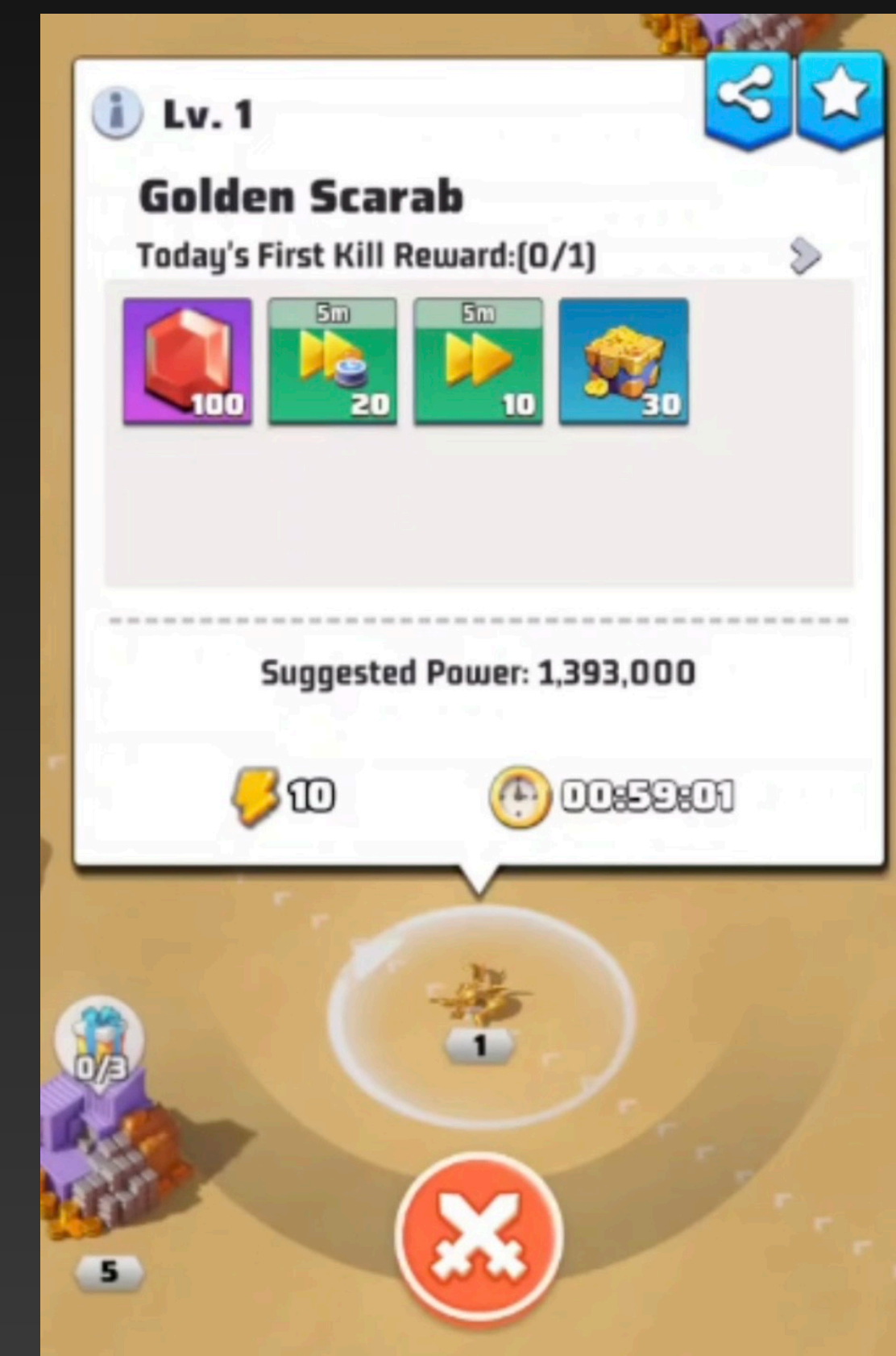
Le collezioni di stock sono sostituite da
Rovine, che possono essere usate dalla settimana 2 in poi

Tuttavia, il principio di base rimane lo stesso.



Cos'altro c'è di nuovo?

- Nuova Missione Radar: Spedizione delle Rovine
- Vermi di sabbia, disponibili sia in grandi che in piccoli (quasi come Doom Walker, solo più fighi e belli; ottieni scaglie che puoi scambiare con vari oggetti nel negozio. Il negozio viene aggiornato settimanalmente)
- Golden Scarab > come Doom Walker, ma in miniatura



Programma: Settimana 1

Dal primo giorno:

- Facile:
 - Non dimenticare di donare agli Season Buildings! Questo è l'unico modo per sbloccarli
 - Uccidi gli Elite del Doom e gli Zombie così puoi ottenere abbastanza delle nuove risorse
 - Costruzione degli edifici stagionali
 - Centro Build Alliance
 - Livellare tutto in modo rapido
 - Cattura le Fortezze di Scavo il più rapidamente possibile! Il tempo porta qui enormi vantaggi

Giorno 3:

- Da quel momento in poi, città di livello 1 possono essere conquistate

Giorno 6:

- Da questo momento in poi, città di livello 2 possono essere conquistate

Regole per la conquista Città e Fortezze di Scavo

- Le alleanze potevano tenere fino a 8 città e 8 fortezze di scavo (le città possono essere conquistate solo dopo gli eventi corrispondenti).
- Le Fortezze di Scavo producono 100 Mithril all'ora, indipendentemente dal livello, quindi catturano il prima possibile!
- Le città e le fortezze di scavo producono spezie (la quantità dipende dal livello)
- Capitol = Grande Piramide. Può essere conquistata solo da alleanze che possiedono una città di livello 6
- Al giorno si possono catturare 2 fortezze di scavo (quindi avere protezione per 36 ore)
- Massimo 2 dichiarazioni di guerra al giorno per conquistare città. (Poi avere protezione per circa 6 giorni)
- In generale, si applicano le stesse regole di S2: solo le aree adiacenti, devi iniziare con una fortezza di scavo di livello 1 (la diagonale conta come "adiacente")

Altri eventi: Settimana 1

Pulizia: dal primo giorno

- I comandanti sono valutati in base alla prima uccisione degli zombie.
- In poche parole, chi uccide per primo lo zombie più grasso vince. Più alta è la classifica, migliori sono le ricompense

Battaglia della Fortezza di Scavo: Dal Giorno 1

- Stesso principio della pulizia, tranne che si valuta il tempo necessario alle alleanze per conquistare le fortezze funerarie.

Crisi dei vermi della sabbia: dal primo giorno

- Quando le tue truppe si impegnano nei combattimenti, creano onde d'urto. Queste onde d'urto riempiono una barra di progresso e il comandante che l'ha riempita completamente riceve la visita di un adorabile piccolo verme di sabbia. Se la base è avvolta in un verme della sabbia, non puoi più partecipare ai rally. (Suggerimento: il teletrasporto funziona)
- I grandi vermi della sabbia possono essere sconfitti con i ralliamenti (danno belle ricompense)
- L'abilità professione "Trapland Mine" può anche essere usata per catturare vermi di sabbia giganti se posizionata vicino o direttamente sopra il verme di sabbia. L'Alleanza ha quindi 5 ore per sconfiggerlo, altrimenti il verme della sabbia scomparirà di nuovo.

Programma: Settimana 2

Dal primo giorno:

- **"Costruisci un'Oasi"**: Le rovine sono praticamente come collezioni di rifornimenti nella seconda stagione. Per scoprirli, però, questa volta non dobbiamo accendere un falò, ma possiamo guardare crescere l'erba. (Non scherzo, dobbiamo rendere il deserto verde con gli aerei. Per questo devi avere le competenze professionali appropriate). Se è stato creato abbastanza spazio verde alle coordinate rispettive, appare un'oasi dove puoi raccogliere ricompense.
- **Tesori del deserto**: Dato che l'intero bumbo non sarebbe leggibile qui, ci sarà più dettaglio nella prossima slide
- **Il ritorno dei morti**: Lo conosciamo già... I non-morti fischiattanti e allegri si avvicinano al nostro Alliance Center il martedì e il venerdì, dove gentilmente ricevono da noi una correzione della mascella.
- **Scambio di eroi**: ATTENZIONE! Questo è il "Level Swap 2.0", perché il sistema è stato completamente rielaborato. Ora anche le stelle degli eroi possono essere scambiate. (Il livello nel Muro d'Onore viene mantenuto anche se l'eroe non ha più 5 stelle dopo lo scambio. I potenziamenti non sono più possibili finché l'eroe non ha di nuovo 5 stelle. Stesso principio per le armi esclusive. L'arma viene disabilitata finché l'eroe non ha di nuovo 5 stelle.)

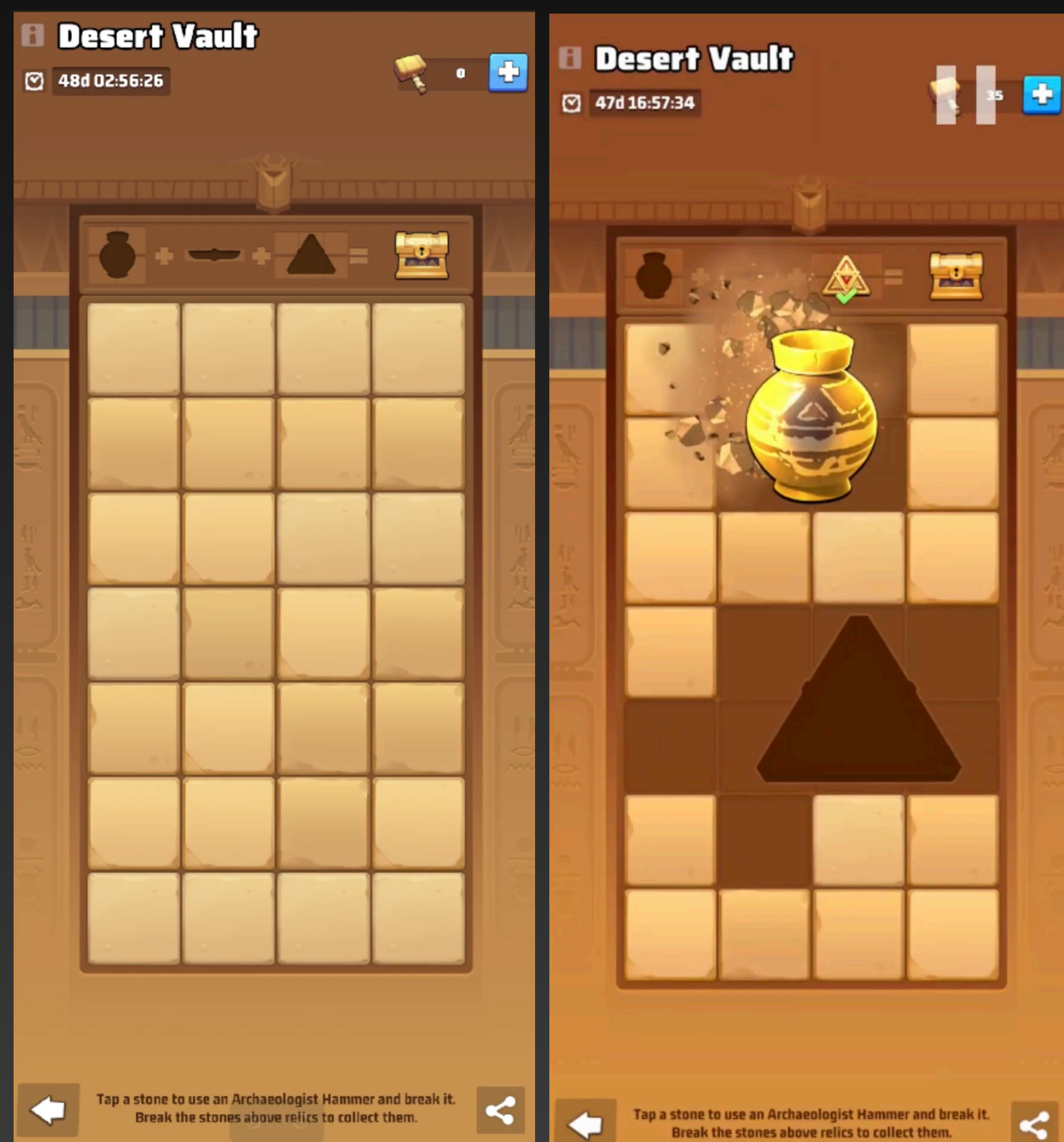
Giorno 3:

- Da quel momento in poi, città di livello 3 possono essere conquistate

Giorno 6:

- Da questo momento in poi, città di livello 4 possono essere conquistate
- Ora è anche possibile conquistare i posti commerciali. Tuttavia, ora possono venire anche giocatori da altri server.

Tesori del Deserto



La controparte dei mini-giochi precedenti

- Ci sono due tesoreri, ciascuno con un limite di tempo (uno personale e uno per l'Alleanza). Se il timer è finito, le ricompense spariscono.
- Se scegli una camera del tesoro, il compito è letteralmente ottenere le reliquie e quindi ottenere le ricompense da essa. Per questo serve un nuovo oggetto. Questo si chiama Martello dell'Archeologo e puoi comprarlo al Desert Bazaar (il negozio dove puoi riscattare le scaglie di verme della sabbia)
- Nel Tesoro dell'Alleanza, ogni giocatore può liberare una singola casella. Le ricompense sono disponibili solo se hai catturato una parte del reperto. (Tutto questo mi ricorda un po' il gioco "Sink Ships")
- Nella tua camera del tesoro, puoi ricevere aiuto dagli alleati per ottenere le ricompense.
- Per trovare e aprire ulteriori camere del tesoro personali, serve l'oggetto "Desert Compass", che puoi comprare (chi l'avrebbe mai detto...) nel bazar del deserto.
- La bussola per ulteriori tesori dell'alleanza può essere ottenuta dalle nuove missioni radar, tra le altre cose.

Regole per la conquista Posto di scambio

- Non devono essere adiacenti al territorio dell'alleanza e non hanno limiti di numero
- Questi vengono catturati da un singolo giocatore
- I giocatori che possiedono un posto commerciale aprono il proprio mercato dove altri giocatori possono acquistare oggetti. Le offerte vengono aggiornate settimanalmente. (L'offerta esclusiva nel negozio è valida solo per il giocatore che possiede il Trading Post)
- Se il negozio è vuoto, il giocatore può inviare una carovana commerciale una volta al giorno per riempire il negozio.
- Il giocatore che possiede il posto di scambio guadagna tasse sotto forma di uova d'oro
- I posti commerciali possono ovviamente essere attaccati e conquistati da altri giocatori.
- Per conquistare un Posto di Commercio, la base deve trovarsi nell'area contaminata intorno al Posto di Commercio, dove può (ovviamente) essere attaccata.
- Periodo di protezione dopo la conquista: 17 giorni (ma le informazioni non sono certe)
- In pratica, probabilmente alcuni pagliacci senza hobby arrivano da altri server e comprano le nostre risorse.



Programma: Settimana 3

Dal primo giorno:

- **Promozione da eroe:** Scarlett può diventare dorata. Funziona esattamente come Violet nella seconda stagione.
- **Premio della fazione:** (Legione Scarlatta vs Golden Tribe) La selezione della fazione è fatta dal presidente come nella S2, ma con una piccola modifica.
 - La fase 1 dura 2 giorni. I server che guideranno le fazioni corrispondenti vengono determinati. (Basandosi sulla forza combinata dei server all'inizio della stagione)
 - I presidenti dei due server "decidono" a quale fazione vogliono appartenere (*coff* La distribuzione viene decisa con un lancio di moneta *coff*).
 - A partire dal terzo giorno della fase di selezione, i server rimanenti potranno scegliere a quale fazione desiderano appartenere. (Come in S2)
- **Worm Hunter:** In generale, si tratta di pescare i vermi di sabbia giganti con la Trapland Mine ed eliminarli. Più ne prendi o uccidi, più alta è la classifica e migliori sono le ricompense.

Giorno 3:

- Da quel momento in poi, città di livello 5 possono essere conquistate

Giorno 6:

- Da questo momento in poi, città di livello 6 possono essere conquistate.

Programma: Settimana 4

Dal primo giorno:

- Spice Wars: Il principio rimane lo stesso della seconda stagione: niente conquiste tra le guerre e quindi niente turni notturni.
- Overlord Handbook: Per chi ha il grande portafoglio con sé e vuole spingere un po' di più il proprio peloso Tamagotchi



Giorno 6:

- Ora la Capitale può essere conquistata.
- (O un giorno dopo a causa del ritardo dell'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
40	10K	10	1.0K	5
5	1.0K	5	1.0K	5
5	1.0K	5	1.0K	5
5	1.0K	5	1.0K	5
5	1.0K	5	1.0K	5
5	1.0K	5	1.0K	5

Buy anytime during the event for all rewards.

Instant Gain on Purchase

2.5K 500 5 1

← The Overlord must meet the Requirements to buy

Guerra delle Spezie

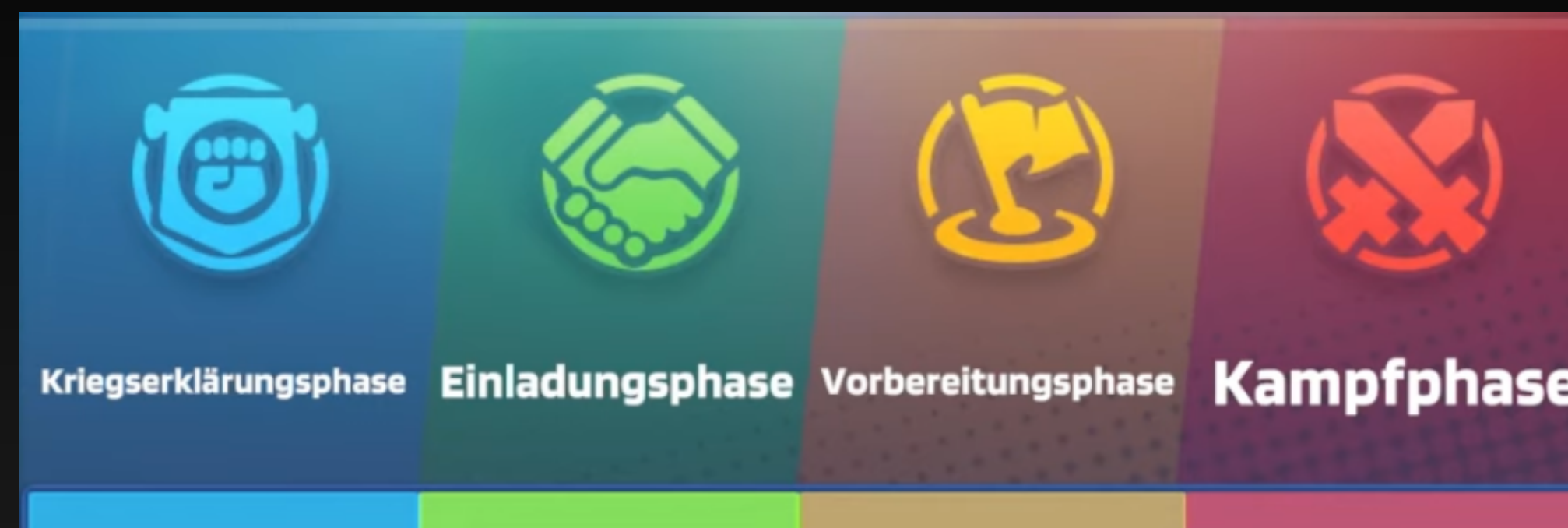
(Sono riuscito a lasciare le slide quasi esattamente come nella S2...)

Di gran lunga l'evento PIÙ importante della stagione!

- Lo sappiamo già: niente turni di notte, ma frode di tempo di lavoro.
- Il principio rimane anche quasi lo stesso di S2: combattiamo con le alleanze avversarie per fino al 30% delle spezie raccolte finora.
- La maggior parte di ciò che segue ora è solo per completezza. Ci sono piccoli cambiamenti, ma il processo è esattamente lo stesso.
- Ogni round comprende 4 fasi:
 - Dichiarazione di guerra
 - Alleati invitanti
 - Preparazione alla battaglia
 - Fase di combattimento
- Ci sono in totale 8 round di 2 incontri a settimana (quindi ci vogliono 4 settimane)
- L'evento termina contemporaneamente alla fine della stagione

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

Guerra delle spezie: 4 fasi



Le alleanze sono divise in diversi gruppi a seconda della quantità di spezie raccolte all'interno delle fazioni.

1. Dichiarazione di guerra

- Inizia martedì per il primo turno e venerdì per il secondo turno della settimana. Durata: 24 ore
- La leadership dell'alleanza rispettiva può (se apparteniamo alla fazione attaccante) dichiarare guerra a un'altra alleanza.
- Puoi dichiarare guerra solo a alleanze che sono dello stesso rango della tua stessa alleanza.
- Fino a 3 alleanze possono dichiarare guerra a un'alleanza difensora.
- Durante la fase di dichiarazione di guerra, il bersaglio può essere cambiato in qualsiasi momento. Dopo la scadenza del timer, questo non è più possibile.

Guerra delle spezie: 4 fasi

2. Fase di invito

- Inizia sempre il mercoledì per il primo turno e il sabato per il secondo turno. Durata: 12 ore
- Se più alleanze hanno dichiarato guerra a un'alleanza difensora, la parte difensore può chiedere il sostegno ad altre alleanze della stessa fazione che non sono state dichiarate guerra. (Scusate per la frase complicata)
- Se 3 alleanze hanno dichiarato guerra, si possono invitare al massimo 2 alleanze per il supporto. (Così da creare un 3vs3)
- Se solo 2 alleanze hanno dichiarato guerra, un'alleanza può sostenere (2vs2) e nessuno può aiutare con una sola dichiarazione di guerra (1vs1)
- Il R3 dell'alleanza invitata può votare se l'invito verrà accettato.

3. Fase di preparazione

- Inizia sempre il mercoledì per il primo turno e il sabato per il secondo turno alle 12:00 ora del server. Durata: 30 minuti
- Durante questo periodo, la guerra viene confermata e non può più essere cambiata.

Guerra delle spezie: 4 fasi

4. Fase di combattimento

- Inizia sempre il mercoledì per il primo turno e il sabato per il secondo turno alle 12:30 ora del server. (Durante questa fase, il Centro Alleanza non può più essere riposizionato)
- Durata base: 40 minuti (se il numero di attaccanti e difensori è identico)
- Se i difensori intorno a un'alleanza sono in inferiorità numerica, la durata della guerra viene ridotta a 30 minuti.
- Se i difensori sono soli e competono contro 3 attaccanti, la durata della guerra viene ridotta a 20 minuti.

Cosa c'è di nuovo rispetto alla S2: Il Centro Alleanza è composto da diversi edifici, ognuno attaccabile singolarmente. Ogni edificio deve anche essere difeso individualmente!

Per ogni edificio distrutto, l'attaccante ottiene il 5% delle spezie saccheggiate.

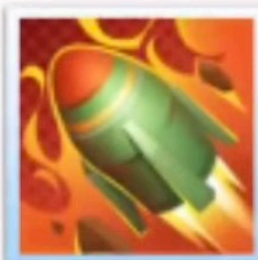
Quindi, se tutti e 4 gli edifici secondari vengono distrutti, gli attaccanti ottengono già il 20% del 30% totale.

L'Alliance Center stesso ha una durata di 200.000, gli edifici annessi solo 30.000.

Missile del Signore della Guerra

Ovviamente, la cosa brutta resta con noi e ora non solo distrugge basi in un'area di campi da 25x25, no, il raggio è stato ovviamente esteso a campi di 35x35 (in qualche modo bisogna anche f*darci a farci f*darme)

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

I punti più importanti:

- Come suggerisce il nome, solo il signore della guerra di un'alleanza attaccante può lanciare il missile. La destinazione deve trovarsi nell'area di riferimento dell'Alliance Center.
- Quando il razzo viene attivato, inizia un timer di 3 minuti
- Durante questo periodo, il Signore della Guerra è "presa legale" per tutti e le sue coordinate vengono pubblicate nella chat del mondo. Se il signore della guerra lascia la sua posizione durante il timer o viene azzerato, il missile viene disattivato e ha un cooldown di 72 ore.
- Quando il missile viene lanciato, si crea terreno contaminato in un raggio di 35x35 quadrati per un'ora e tutte le basi al suo interno vengono spostate in una posizione casuale sulla mappa (gli scudi esistenti non vengono distrutti)
- Il missile può essere lanciato da qualsiasi alleanza attaccante. Pertanto, potrebbe avere senso coordinare l'obiettivo e il momento di attivazione con le altre alleanze attaccanti.
- Inoltre, questo può essere iniziato anche nella fase di preparazione, cioè fino a 30 minuti PRIMA della fase di combattimento, così che gli attaccanti possano assicurarsi un posto in palco.

Abilità della Musa: l'esercito delle mummie

Zewa era davvero felice di essersi liberato del razzo.
Ma, tadaaaaaa: la musa ottiene anche una capacità di guerra



I punti più importanti:

- Il principio funziona come il missile del signore della guerra
- Le mummie vengono evocate per 2 minuti prima di attaccare l'alleanza avversaria.
- Durante questo periodo, la musa è "presa legale" per tutti e le loro coordinate vengono pubblicate nella chat del mondo. Se la musa lascia la sua posizione o viene azzerata durante il timer, l'abilità viene disattivata e ha un cooldown di 72 ore.
- Se il timer è scaduto con successo, le mummie rimuoveranno tutte le difese dalle basi e da tutti gli edifici dell'alleanza entro un raggio di 25x25 caselle. Questo dà agli attaccanti una breve finestra di tempo in cui il Centro dell'Alleanza, così come i suoi annessi, sono senza difesa.

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 delle Spezie: Ricompense di battaglia

Il sistema di ricompense per le ricompense personali in ogni battaglia è simile a quello della Guerra del Capitol:

I punti vengono assegnati per le unità uccise.

Ecco perché vale SEMPRE la pena partecipare al combattimento.

(Non posso credere che debba davvero scrivere questo...)

Se più alleanze partecipano all'attacco di un centro alleanza, le spezie catturate vengono divise in base ai danni di durabilità inflitti.

Ad esempio, se l'Alleanza A infligge l'80% di danni e l'Alleanza B il 20%, l'Alleanza A riceve l'80% del bottino e l'Alleanza B il 20%.

Baue eine Oase

21d 06:43:06

Stufe 2: Begrüne die Kriegszone, baue eine Oase!



Programm: Settimana 5 - 8

Dal primo giorno della quinta settimana:

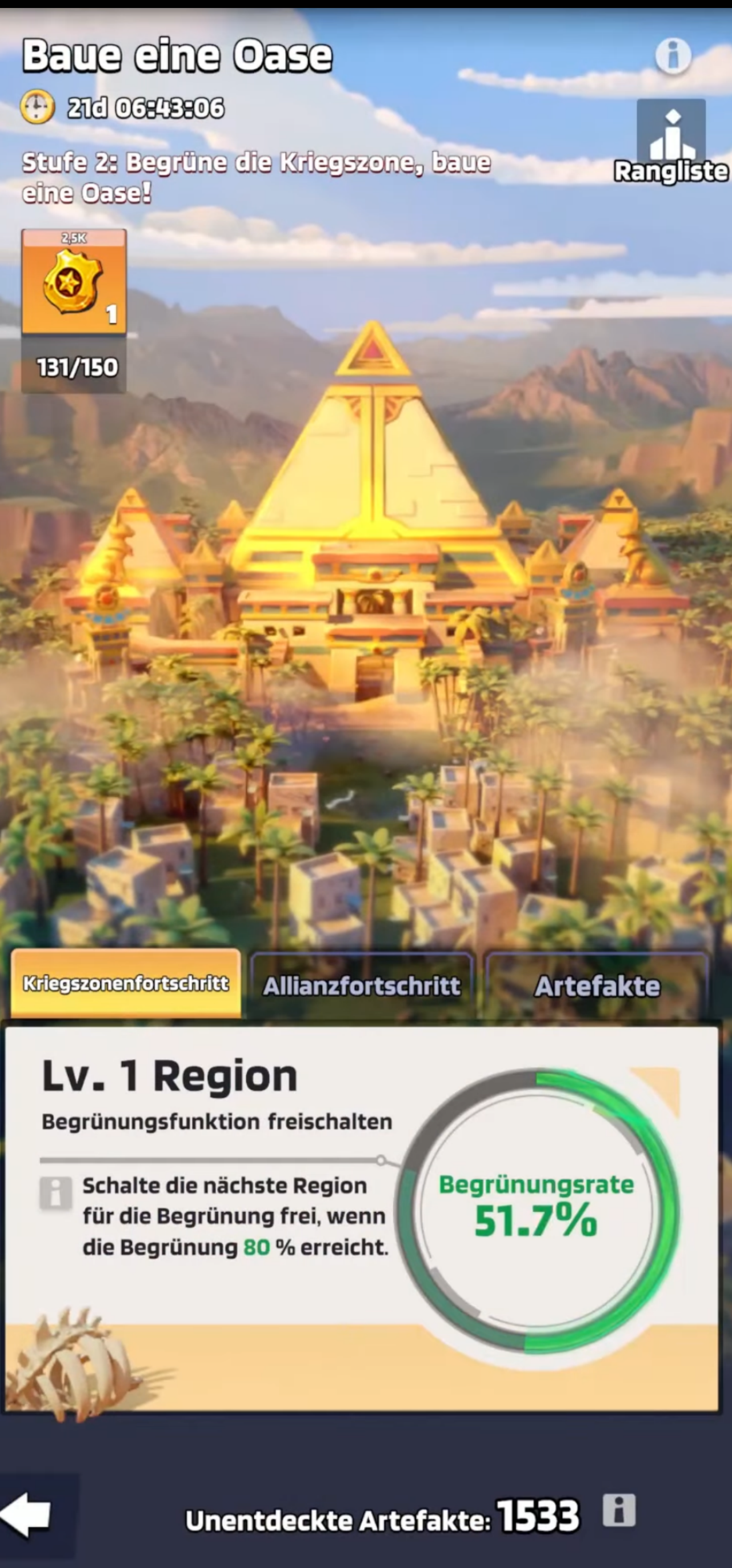
- **"Costruisci un'oasi" continua:** Anche se finora abbiamo piantato solo le nostre aree, il progetto sta entrando nel secondo turno e stiamo abbellendo tutta la mappa. Iniziamo con le aree di livello 1 all'esterno e procediamo verso l'interno. Questo, naturalmente, permette di scoprire altre rovine.
D'ora in poi, anche i comandanti di altre zone di guerra possono inverdire le altre zone di guerra. Certo, questo significa che attaccano le nostre ricompense come avvoltoi...

- Le Guerre delle Spezie continuano e finiscono in uno scontro finale (**duello tra fazioni**), in cui l'fazioni con più vittorie ottiene una grossa fetta di spezie in cima (esattamente come nella S2)

C'è un cambiamento serio: le fabbriche di razzi e i razzi associati. Questi si trovano intorno al Campidoglio (tra i cannoni) e possono essere conquistati. I missili possono essere lanciati a intervalli regolari dal signore della guerra dell'alleanza che ha catturato la fabbrica di razzi. Quando il missile viene sparato, infligge danni significativi alle basi nell'area di effetto.

Dal primo giorno della settimana settimana

- **Serate di guerra:** Ricevi una scatola ricompensa ogni giorno per aver aiutato i membri dell'alleanza a convertire le unità cadute. Inoltre, il tasso di conversione aumenta del 5% e la probabilità di completare i singoli livelli nella nuova missione radar aumenta.



Unentdeckte Artefakte: 1533

Off-Season

Lo stress stagionale superato, gli avvoltoi spariscono e quindi:

Benvenuti nella bassa stagione!

Dopo la prima e la seconda stagione, inizieranno i festeggiamenti, incluso il mercato nero.

Anche il duello di campioni ritorna e il trasferimento del server è di nuovo possibile.

L'esercitazione alleanza acquisisce un nuovo livello di difficoltà: i Murphy vengono sostituiti dai vermi della sabbia, che sono più difficili da uccidere, costano più unità ma offrono ricompense significativamente migliori. (Qualcuno si è mai chiesto perché si chiama "Marshall Guard" quando ci sono 5 Murphy?!)

Una delle più grandi rivoluzioni è la nostra unità mobile segreta, inclusi i tesori nascosti. Quando riscatterai le mappe del tesoro, ora ricevi anche martelli archeologi, che puoi usare per scavare alla ricerca di tesori nelle rovine. (->Più ricompense per lo stesso sforzo)

