

Bem-vindo ao Crash Course LastWar Temporada 3 - Império Dourado

(E assim, mais uma vez: Bem-vindos à batalha do florete)

Aviso: Tudo decorre sob o lema "aparência confiante com total ignorância", afinal, ainda não joguei a temporada.

Toda a informação foi compilada com o nosso melhor conhecimento e crença. No entanto, não assumo responsabilidade por disparates ou informações desatualizadas ;)

Overlord

Como o nosso grande e peludo amigo estará disponível a partir da próxima sexta-feira, ele também acabou de entrar na apresentação.

A Kimberly vai apresentar-te a missão assim que estiver disponível. Depois de os desbloquear, receberá uma tarefa especial de radar. No processo, tens de resgatar um pequeno e fofo gorila bebé. Assim que fizeres isto, aparecerá uma segunda tarefa de radar, após a qual o Gorilla Overlord entrará na tua base.

Antes de o Overlord poder apoiar a tua equipa em batalha, tens primeiro de cuidar dele.

Para isso precisas de água, comida e medicamentos. Podes obter estes recursos nas tuas missões de radar.

A barra de progresso mostra o quão em forma o gorila já está. (Isto demora cerca de 4 dias)



Overlord








Assim que o Overlord estiver novamente apto, teremos o Instituto Tático à nossa disposição, onde são produzidos os manuais de treino.

Logicamente, estes são necessários para treinar o gorila.

E antes que todos desliguem o cérebro e carreguem freneticamente em botões: Melhorar o Overlord faz parte do Duelo da Aliança na SEXTA-FEIRA!

A partir de agora, vais precisar dos seguintes recursos para melhorar o Overlord:

-  7 Certificados de formação (comportam-se como peças de drone)
-  300 Manuais de treino (comportam-se como dados de combate de drones)
-  1 Distintivos de Amizade (Necessários para aumentar o nível de amizade)
-  1 Insígnias de Perícias de Overlord (Necessárias para melhorar as habilidades)
-  1 Fragmentos do Senhor Supremo Universal

Para os obter, tens várias opções à tua disposição, como missões exclusivas de radar, recolha através do camião verde em frente à tua base ou da campanha, VIP e loja da aliança.

O gorila só pode ser usado em combate quando atingir o posto de "Parceiro Novato 1" e todos os três pontos foram elevados para o nível 100 em Treino Especial.

Enredo...

Segundo fontes pouco fiáveis, a querida Scarlett esteve de férias no belo Egipto para encontrar o Monumento dos Mortos (sabes: pedra feia que traz os mortos de volta à vida).

Encontrou o jovem atraente ali no meio.

Bem, não era um encontro, porque o louco achava muito mais apropriado invocar um exército de múmias zombies devoradoras de cérebros.



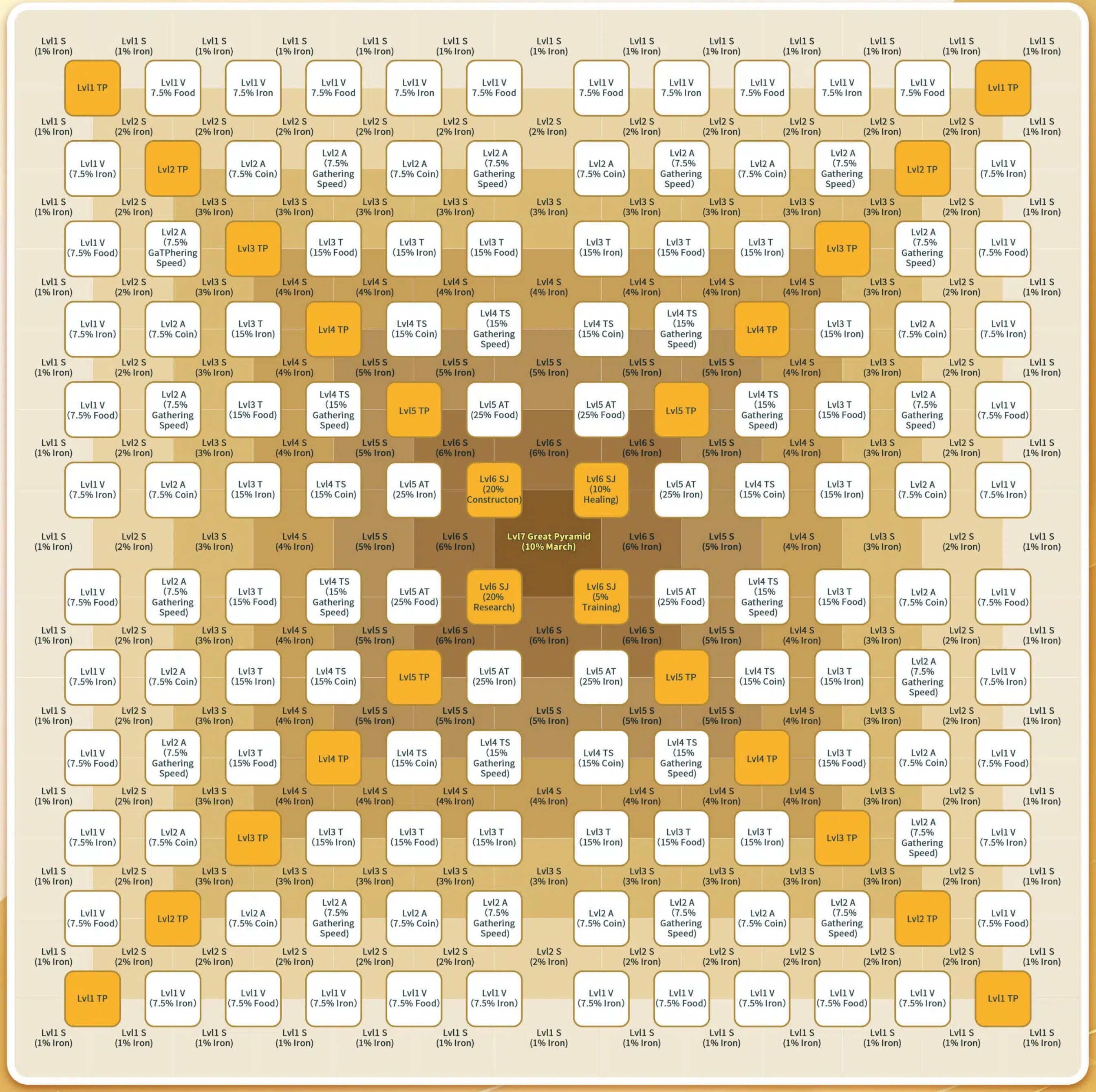
Novo Mapa

... E assim, voltámos a acomodar-nos num novo mapa e supostamente devemos salvar o mundo outra vez.

Começamos de novo como uma aliança reunida na beira (como poderia ser, já sabemos). Na Temporada 2 ainda estávamos felizes por o mapa ter ficado mais pequeno e agora... bem... confuso como qualquer outra coisa, sinuoso 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



Visão geral do edifício:

- Cidades
- Cavar Fortalezas = Sítios de Escavação semelhantes em S2 (precisas de 100/hora para minerar "Mitril", independentemente do nível)
- Trade Post (Novo)
- Capitólio = Grande Pirâmide no centro

Objetivo Sazonal: Especiarias

Que solos raros eram na Temporada 2, as especiarias estão na Temporada 3.

Tal como na época anterior, quanto mais uma aliança acumulou no final da época, melhores serão as recompensas.


Obtém-nos conquistando territórios e mais tarde na "Guerra das Especiarias"



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%

Seasonboosts

Tal como nas temporadas anteriores, vários itens voltarão a trazer benefícios diferentes.

O elegante gato de festa está agora a ganhar um novo visual e uma melhoria. Aumenta a capacidade dos Protetores do Deserto no Campo dos Protetores em 500 e tem a habilidade base "Invocar Protetores".

A Pirâmide Eterna aumenta a taxa de conversão dos protetores em 1% (independentemente do nível das decorações)

Scarlett: Dano a Monstros +5%

Marechal: Dano a Monstros +10%

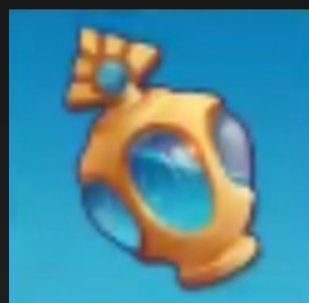
Schuyler: Dano a monstros +10%

McGregor: Dano a Monstros +10%

Novos recursos e edifícios



Mithril: Tens como o carvão desde a S2 até à primeira morte de Elite, conquistas, conclusão de tarefas, etc.



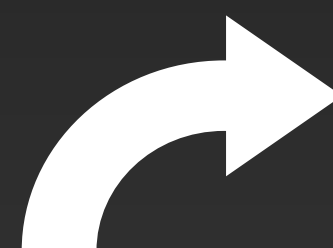
Água Sagrada: é fabricada nas Fontes de Bênção na base (análoga às fábricas de ligas de titânio da S2)



Fonte da Bênção: produz Água Sagrada, análoga às fábricas de ligas de titânio da S2. São nivelados com Mithril. Como na S2: primeiro nível um até desbloquear o 2º, depois subir até desbloquear o 3º e assim sucessivamente.



Estas coisas já não existem, mas temos um altar que faz exatamente o mesmo... (do N° 30 do Laboratório de Investigação da Maldição)



Laboratório de Investigação da Maldição: está nivelado com Água Benta. Aumenta a resistência a maldições. (Exatamente como a resistência viral em S1 e S2)

Protetor do Deserto

Estas são unidades que estarão disponíveis na Temporada 3 (e apenas nas temporadas).

Para poder usá-los, o campo protetor na base deve primeiro ser reparado.

- Depois disso, as unidades caídas podem ser convertidas em protetores do deserto.
- (A partir do nível 10, vais precisar de recursos sazonais para melhorar o Campo do Protetor. Portanto, não deves melhorá-la para além do nível 10 inicialmente.)



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% das unidades mortas em combate

10% das unidades feridas para as quais não havia lugar no hospital

E 10% das unidades mortas no campo de treino (se a base fosse atacada)

Acaba no grupo de conversões.

Estes são então convertidos por membros da aliança que vêm visitá-lo brevemente com os seus aviões.

Também podes invocar diretamente os Protetores do Deserto com o item "Chifre do Protetor".

Protetor do Deserto

Os protetores do deserto podem ser usados na luta contra zombies e inimigos.

Embora apenas cerca de 10% entrem em combate comparado com os T10 normais, o seu poder de combate excede o das unidades normais.

Desta forma, também podes derrotar adversários mais fortes em batalha.

No entanto, os protetores do deserto não regressam à base após a batalha. (Exceção: com a habilidade da profissão "Vontade Indomável" até 10% dos protetores retornam) Portanto, os protetores do deserto devem ser guardados para as Guerras das Especiarias, se possível.



Alliance-Center

Uma vez construído o centro, todos os membros da aliança na área de captação receberão vários bônus, dependendo do nível do centro.

Assim que o Centro da Aliança atingir um certo nível, receberá anexos adicionais que geram Mithril, Óleo, Água Sagrada e Protetores do Deserto.

Um dos buffs também garante que os aliados não sejam mais empurrados pelo deserto pelos vermes de areia (não faço ideia se isso é verdade, mas aparentemente isso pode acontecer... bichinhos irritantes)

Além disso, o centro produz especiarias, que são de grande importância ao longo da estação.

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

Armas Exclusivas



Marshall

Desde a semana 1, dia 4



Shuyler

Da semana 3, dia 4



McGregor

A partir da semana 6, dia 4

Resource Fields & Ruins



Tal como nas temporadas anteriores, há uma pequena hipótese de descobrir um campo de recursos após a morte de um elite do Doom. (Diário 1x por jogador)

Uma dica: pode fazer sentido escolher um jogador forte que inicialmente obtenha os recursos apenas dos campos de recursos, para poder aumentar rapidamente a sua resistência à maldição e assim puxar os outros jogadores. É óbvio que também deve ser alguém que esteja frequentemente online.

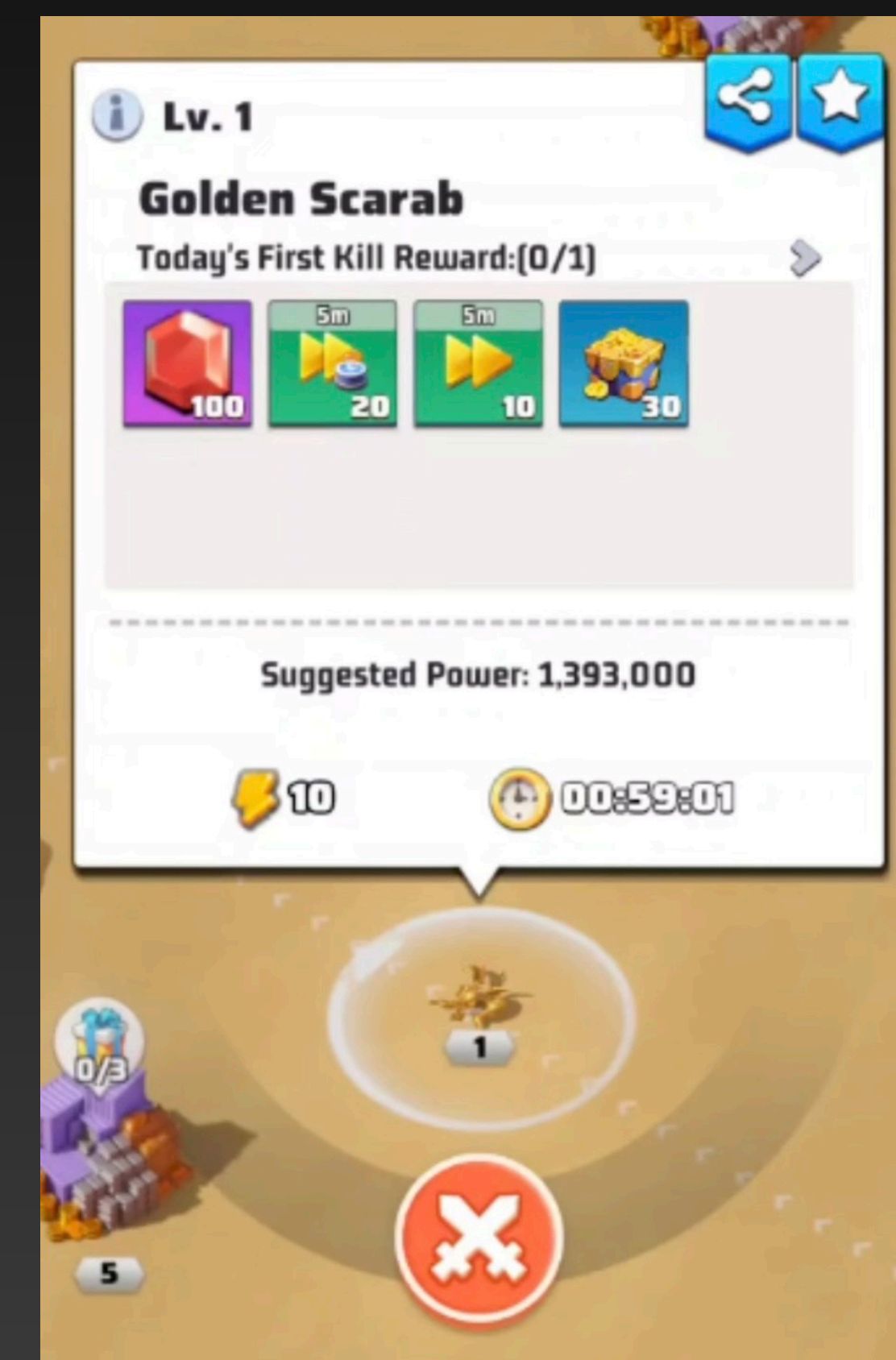
Os suprimentos dispersos são substituídos por Ruínas, que podem ser encontradas a partir da semana 2

No entanto, o princípio básico mantém-se o mesmo.



O que mais há de novo?

- Nova Missão de Radar: Expedição às Ruínas
- Vermes de areia, disponíveis em grandes e pequenos (quase como o Doom Walker, só que mais fixes e bonitos; recebes escamas que podes trocar por vários itens na loja. A loja é atualizada semanalmente)
- Golden Scarab - > como Doom Walkers, só que em miniatura



Calendário: Semana 1

Desde o primeiro dia:

- **Fácil:**

- Não se esqueça de doar para os Edifícios da Estação! Esta é a única forma de os desbloquear
- Mata Elites e Zombies do Doom para conseguires o suficiente dos novos recursos
 - Construção de Edifícios de Época
- Centro Build Alliance
- A nivelar tudo de forma rápida
 - Capturem as Fortalezas de Escavação o mais rapidamente possível! O tempo traz enormes vantagens aqui

Dia 3:

- A partir daí, cidades de nível 1 podem ser conquistadas

Dia 6:

- A partir deste ponto, cidades de nível 2 podem ser conquistadas

Regras para conquistar Cidades e fortalezas de escavação

- Alianças podiam manter até 8 Cidades e 8 Fortalezas de Escavação (as cidades só podem, novamente, ser conquistadas após os eventos correspondentes).
- Cavar Fortalezas produz 100 Mithril por hora, independentemente do nível, por isso captura o mais rápido possível!
- Cidades e Fortalezas de Escavação produzem especiarias (a quantidade depende do nível)
- Capitólio = Grande Pirâmide. Só pode ser conquistado por alianças que detenham uma cidade de nível 6
- 2 fortalezas de escavação podem ser capturadas por dia (depois ter proteção durante 36 horas)
- Máximo 2 declarações de guerra por dia para conquistar cidades. (Depois ter proteção durante cerca de 6 dias)
- Em geral, as mesmas regras da S2: apenas áreas adjacentes, tens de começar com uma Fortaleza de Escavação de nível 1 (a diagonal conta como "adjacente")

Outros Eventos: Semana 1

Purga: Do dia 1

- Os comandantes são avaliados de acordo com a primeira morte dos zombies.
- Simplificando, quem matar o zumbi mais gordo primeiro ganha. Quanto maior a classificação, melhores as recompensas

Batalha da Fortaleza de Escavação: Do Dia 1

- O mesmo princípio da Purga, exceto que o tempo que as alianças demoram a capturar as Fortalezas de Escavação é avaliado.

Crise do Verme da Areia: Desde o Dia 1

- Quando as tuas tropas se envolvem em combates, criam ondas de choque. Estas ondas de choque enchem uma barra de progresso e o comandante que a preencheu completamente recebe a visita de um pequeno verme de areia fofo. Se a base estiver envolvida numa verme da areia, já não pode participar nos ralis. (Dica: teletransportar-se funciona)
- Grandes vermes de areia podem ser derrotados por ralis (dá boas recompensas)
- A habilidade de profissão "Armadilhar Minas Terrestres" também pode ser usada para apanhar vermes gigantes se for colocada perto ou diretamente acima dela. A Aliança tem então 5 horas para o derrotar, caso contrário o verme da areia desaparecerá novamente.

Calendário: Semana 2

Desde o dia 1:

- **"Constrói um Oásis":** Ruínas são basicamente como Suprimentos Dispersos na 2ª temporada. Para os descobrir, desta vez não precisamos de fazer uma fogueira, mas podemos ver a relva crescer. (Sem brincadeira, temos de tornar o deserto verde com aviões. Para isso, deve ter a capacidade profissional adequada.) Se forem criados espaços verdes suficientes nas respetivas coordenadas, aparece uma Ruína onde podes apanhar recompensas.
- **Tesouros do deserto:** Como tudo isto não seria legível aqui de outra forma, há mais detalhes no próximo slide
- **O Regresso dos Mortos:** Já o conhecemos... Os mortos-vivos a assobiar alegremente caminham até ao nosso Alliance Center às terças e sextas-feiras, onde recebem gentilmente uma correção da mandíbula por nossa parte.
- **Troca de Heróis:** ATENÇÃO! Este é o "Level Swap 2.0", porque o sistema foi completamente revisto. Agora as estrelas dos heróis também podem ser trocadas. (O nível na Muralha de Honra mantém-se mesmo que o herói já não tenha 5 estrelas após a troca. As melhorias já não são possíveis até o herói voltar a ter 5 estrelas. O mesmo princípio com as armas exclusivas. A arma fica desativada até o herói voltar a ter 5 estrelas.)

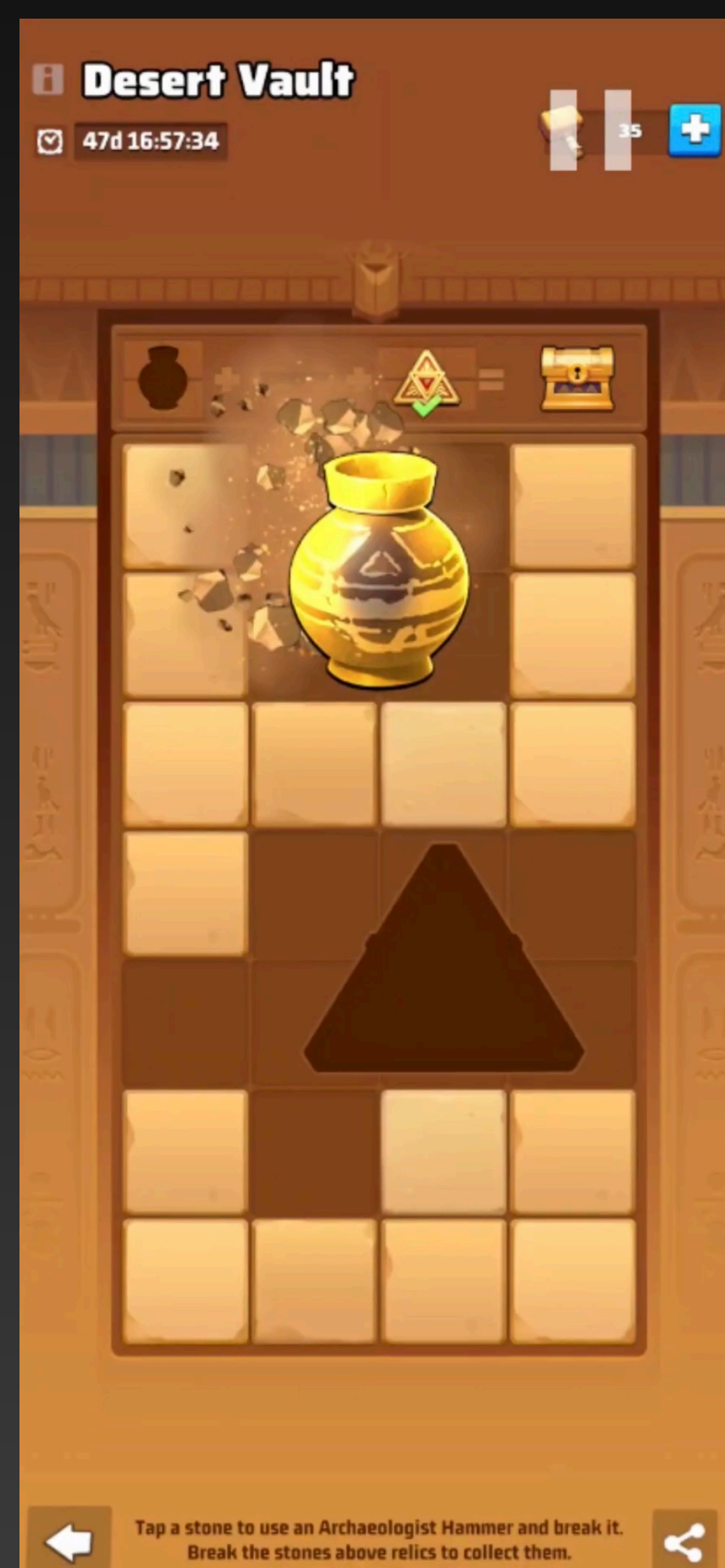
Dia 3:

- A partir daí, cidades de nível 3 podem ser conquistadas

Dia 6:

- A partir deste ponto, cidades de nível 4 podem ser conquistadas
- Agora também é possível capturar os postos comerciais. No entanto, jogadores de outros servidores também podem agora vir.

Tesouros do Deserto



A contraparte dos mini-jogos anteriores.

- Existem dois Cofres do Deserto, cada um com um limite de tempo (um pessoal e outro para a Aliança). Se o temporizador acabar, as recompensas desaparecem.
- Se escolheres um Cofre do Deserto, a tarefa é literalmente obter as relíquias e, assim, as recompensas que daí resultam. Para isso, precisas de um novo item. Isto chama-se Martelo dos Arqueólogos, e podes comprá-lo no Bazar do Deserto (a loja onde podes resgatar as escamas de verme da areia).
- No Cofre do Deserto da Aliança, cada jogador pode limpar uma única caixa. As recompensas só estão disponíveis se tiveres apanhado parte da relíquia. (Tudo isto lembra-me um pouco o jogo "Battleships")
- No teu próprio Cofre do Deserto, podes pedir ajuda a aliados para obter as recompensas.
- Para encontrar e abrir Cofres pessoais adicionais, precisas do item "Bússola do Deserto", que podes comprar (quem diria...) no bazar do deserto.
- A bússola para cofres adicionais da aliança pode ser obtida através das novas missões de radar, entre outras coisas.

Regras para conquistar Posto de Comércio

- Não têm de ser adjacentes ao território da aliança e não têm limite de número
- Estes são capturados por um único jogador
- Os jogadores que possuem um posto comercial abrem o seu próprio mercado onde outros jogadores podem comprar itens. As ofertas são atualizadas semanalmente. (A oferta exclusiva na loja só é válida para o jogador que possui o Posto de Comércio)
- Se a loja estiver vazia, o jogador pode enviar uma caravana comercial uma vez por dia para encher a loja.
- O jogador que possuir o posto comercial recebe impostos sob a forma de ovos dourados
- Os postos comerciais podem, claro, ser atacados e conquistados por outros jogadores.
- Para capturar um Posto de Comércio, a base deve estar localizada na lama à volta do Posto de Comércio, onde pode (claro) ser atacada.
- Período de proteção após a conquista: 17 dias (mas a informação não é certa)
- Na prática, provavelmente alguns palhaços sem hobby vêm de outros servidores e compram todos os recursos.



Calendário: Semana 3

Desde o dia 1:

- **Promoção de herói:** A Scarlett fica dourada. Funciona exatamente como a Violet na segunda temporada.
- **Prémio de Facção:** (Legião Escarlata vs Tribo Dourada) A seleção da facção é feita pelo presidente, como na Temporada 2, mas com uma pequena alteração.
 - A fase 1 dura 2 dias. Os servidores que liderarão as respetivas facções são determinados (com base na força combinada dos servidores no início da temporada).
 - Os presidentes dos dois servidores "decidem" a que facção querem pertencer (*tosse* A distribuição é decidida por um lançamento de moeda *tosse*).
 - A partir do dia 3, os servidores restantes poderão escolher a que facção querem pertencer (como na S2).
- **Worm Hunter:** De um modo geral, trata-se de pescar os vermes gigantes com a Trapland Mine e eliminá-los. Quanto mais apanharem ou matarem, maior será a classificação e melhores serão as recompensas.

Dia 3:

- A partir daí, cidades de nível 5 podem ser conquistadas.

Dia 6:

- A partir deste ponto, cidades de nível 6 podem ser conquistadas.

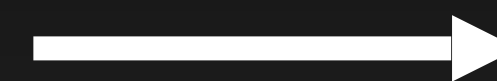
Calendário: Semana

Desde o dia 1:

- **Guerra das Especiarias:** O princípio mantém-se o mesmo da 2.^a temporada: Sem conquistas entre guerras e, portanto, sem turnos noturnos.
- **Overlord Growth Handbook:** Para quem tem a carteira grande consigo e quer empurrar um pouco mais o seu Tamagotchi peludo

Dia 6:

- Agora a Capital pode ser conquistada. (Ou um dia depois devido ao atraso do 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 das Especiarias

(Consegui deixar os slides quase exatamente como na S2...)

De longe o evento MAIS importante da época!

- Já sabemos: nada de turnos da noite, mas fraude de tempo de trabalho.
- O princípio mantém-se quase igual ao da segunda temporada: lutamos com as alianças opostas por até 30% das especiarias recolhidas até agora.
- A maior parte do que se segue agora é apenas por completude. Há pequenas mudanças, mas o processo é exatamente o mesmo.
 - Cada ronda inclui 4 fases:
 - Declaração de guerra
 - Aliados Convidados
 - Preparação para a batalha
 - Fase de combate
 - Há um total de 8 rondas de 2 combates por semana (por isso demora 4 semanas)
 - O evento termina ao mesmo tempo que o final da temporada

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

Guerra das Especiarias: 4 fases



As alianças dividem-se em diferentes grupos, dependendo da quantidade de especiarias recolhidas dentro das facções.

1. Declaração de Guerra

- Começa na terça-feira para a primeira ronda e na sexta-feira na segunda ronda da semana.
Duração: 24 horas
- A respetiva liderança da aliança pode (se pertencermos à facção atacante) declarar guerra a outra aliança.
- Só podes declarar guerra a alianças que estejam no mesmo nível da tua própria aliança.
- Até 3 alianças podem declarar guerra a uma aliança defensora.
- Durante a fase de declaração de guerra, o alvo pode ser alterado a qualquer momento. Depois do temporizador expirar, isso já não é possível.

Guerra das Especiarias: 4 fases

2. Fase de convite

- Começa sempre na quarta-feira na primeira ronda e no sábado na segunda. Duração: 12 horas
- Se várias alianças declararam guerra a uma aliança defensora, o lado defensor pode pedir apoio a outras alianças da mesma facção que não tenham sido declaradas guerra. (Desculpem a frase complicada.)
 - Se 3 alianças tiverem declarado guerra, podem ser convidadas no máximo 2 alianças para apoio. (Para que se crie um 3vs3.)
- Se apenas 2 alianças declararam guerra, uma aliança pode apoiar (2vs2) e ninguém pode ajudar com apenas uma declaração de guerra (1vs1).
 - O R3 da aliança convidada pode votar se o convite será aceite.

3. Fase de preparação

- Começa sempre quarta-feira na primeira ronda e sábado na segunda ronda às 12:00, hora do servidor. Duração: 30 minutos
- Durante este período, a guerra é confirmada e já não pode ser alterada.

Guerra das Especiarias: 4 fases

4. Fase de combate

- Começa sempre na quarta-feira na primeira ronda e no sábado na segunda ronda às 12:30, hora do servidor. (Durante esta fase, o Centro da Aliança já não pode ser reposicionado)
Duração básica: 40 minutos (se o número de atacantes e defensores for idêntico)
- Se os defensores estiverem em menor número, a duração da guerra é reduzida para 30 minutos.
- Se os defensores estiverem sozinhos e competirem contra 3 atacantes, a duração da guerra é reduzida para 20 minutos.

O que há de novo em contraste com a S2: O Centro da Aliança é composto por vários edifícios, que podem ser atacados individualmente. Cada edifício deve também ser defendido individualmente!

Por cada anexo destruído, o atacante fica com 5% das especiarias saqueáveis.

Portanto, se os 4 anexos forem destruídos, os atacantes já ficam com 20% dos 30% do total.

O próprio Alliance Center tem 200.000 de durabilidade, os anexos apenas 30.000.

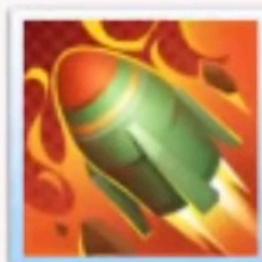
Míssil Senhor da Guerra

Claro que o lado feio continua connosco e agora não só arranca bases numa área de campos de 25x25, não, o raio foi claro que foi alargado para campos de 35x35 (de alguma forma, têm de nos lixar ainda mais)

Os pontos mais importantes:

- Como o nome indica, só o senhor da guerra de uma aliança atacante pode disparar o míssil. O destino deve estar na área de captação do Alliance Center.
- Quando o míssil é ativado, inicia-se um temporizador de 3 minutos
- Durante este tempo, o Senhor da Guerra é "alvo limpo" para todos e as suas coordenadas são publicadas no chat do mundo. Se o senhor da guerra abandonar a sua posição durante o temporizador ou for desativado, o míssil é desativado e tem um tempo de recarga de 72 horas.
- Quando o míssil é disparado, um terreno contaminado é criado num raio de 35x35 quadrados durante uma hora e todas as bases nele são movidas para um local aleatório no mapa (os escudos existentes não são destruídos)
- O míssil pode ser disparado por qualquer aliança atacante. Portanto, pode fazer sentido coordenar o objetivo e o momento de ativação com as outras alianças atacantes.
- Além disso, isto também pode ser iniciado na fase de preparação, ou seja, até 30 minutos ANTES da fase de combate, para que os atacantes possam garantir um lugar em tribuna.

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

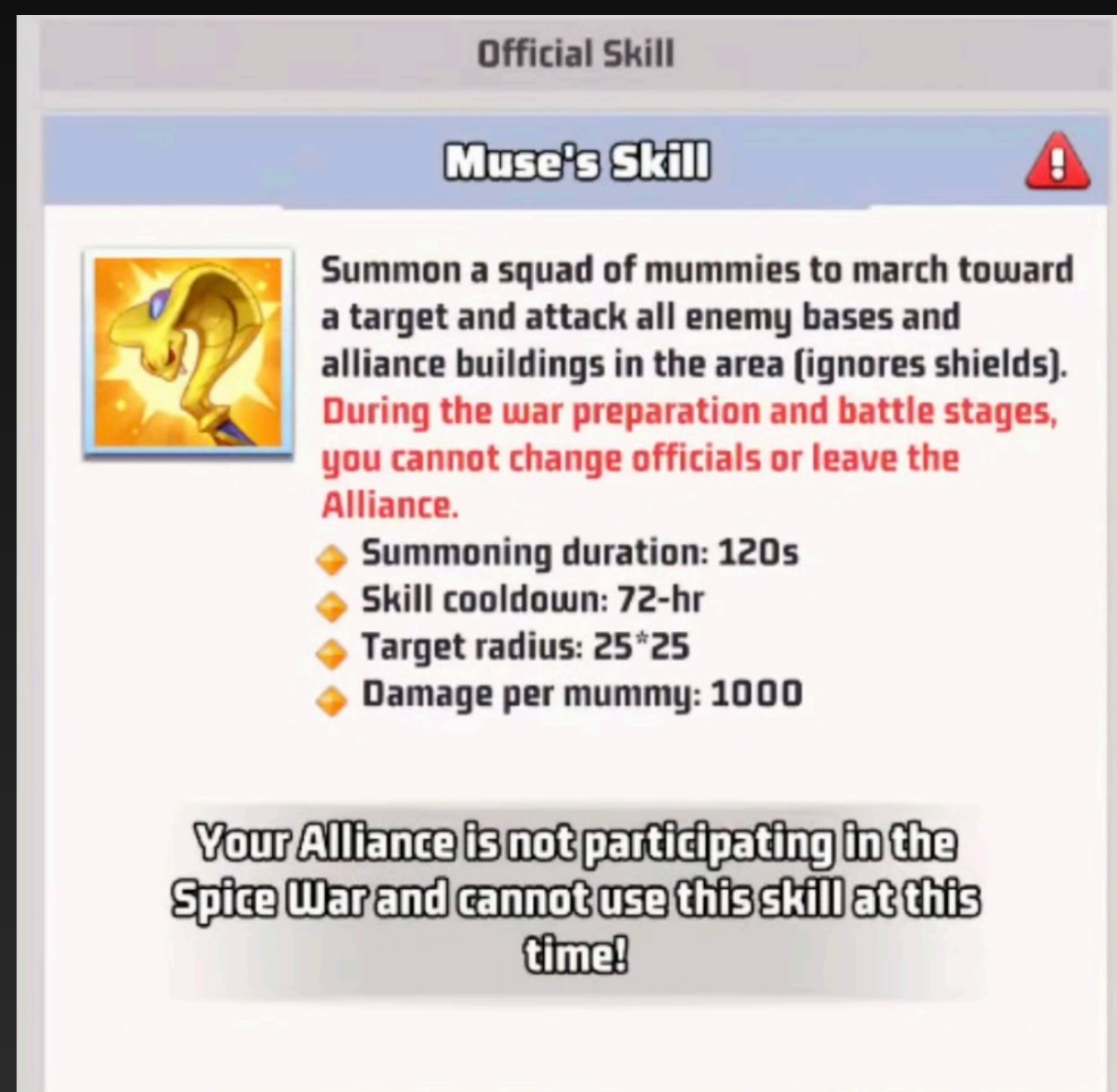
Battle begins at

22:24:12

Habilidade da Musa: o Exército das Múmias

Zewa ficou mesmo feliz por se ter livrado do foguete.

Mas, tadaaaaaa: a musa também ganha capacidade de guerra



Os pontos mais importantes:

- O princípio funciona como o míssil do senhor da guerra
- As múmias são invocadas durante 2 minutos antes de atacarem a aliança adversária.
- Durante este tempo, a musa é "jogo permitido" para todos e as suas coordenadas são publicadas no chat do mundo. Se a musa sair da sua posição ou for ativada durante o temporizador, a habilidade é desativada e tem um tempo de recarga de 72 horas.
- Se o temporizador tiver terminado com sucesso, as múmias removerão todas as defesas das bases e de todos os edifícios da aliança num raio de 25x25 quadrados. Isto dá aos atacantes um curto espaço de tempo em que o Centro da Aliança, assim como os seus anexos, ficam sem defesa.

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 das Especiarias: Recompensas de Batalha

O sistema de recompensas para as recompensas pessoais em cada batalha é semelhante ao da Guerra do Capitólio: São atribuídos pontos por unidades eliminadas. É por isso que vale SEMPRE a pena participar na luta. (Não acredito que tenho mesmo de escrever isto...)

Se várias alianças participarem no ataque a um centro de aliança, as especiarias capturadas são divididas de acordo com o dano de durabilidade causado.

Por exemplo, se a Aliança A causou 80% de dano e a Aliança B 20%, a Aliança A recebeu 80% do loot e a Aliança B 20%.

Baue eine Oase

21d 06:43:06

Stufe 2: Begrüne die Kriegszone, baue eine Oase!

Rangliste



131/150

Kriegszonenfortschritt Allianzfortschritt Artefakte

Lv. 1 Region

Begrünungsfunktion freischalten

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

Begrünungsrate
51.7%

Unentdeckte Artefakte: 1533

Calendário: Semanas 5 - 8

A partir do primeiro dia da 5.^a semana:

- **"Constrói um oásis" continua:** Embora até agora só tenhamos plantado as nossas próprias áreas, o projeto está agora a entrar na segunda ronda e estamos a renovar todo o mapa. Começamos com as áreas de nível 1 no exterior e vamos avançando para dentro. Isto, claro, permite que mais ruínas sejam descobertas.

A partir de agora, os comandantes de outras zonas de guerra também têm permissão para enverdar as outras zonas de guerra. Claro que isto significa que atacam as nossas recompensas como abutres...

- As Guerras das Especiarias continuam e terminam num confronto final (**duelo de facções**), em que a fração com mais vitórias recebe uma grande quantidade de especiarias por cima (exatamente como na Temporada 2)
- **Há uma mudança séria:** fábricas de foguetes e foguetes associados. Estas situam-se à volta do Capitólio (entre os canhões) e podem ser conquistadas. Os mísseis podem ser disparados a intervalos regulares pelo senhor da guerra da aliança que capturou a fábrica de foguetes. Quando o míssil é disparado, inflige danos significativos às bases na área de efeito.

A partir do primeiro dia da 7.^a semana:

- **Noites de Guerra:** Recebes uma caixa de recompensa todos os dias por ajudar membros da aliança a converter unidades caídas. Além disso, a taxa de conversão aumenta 5% e a probabilidade de completar os níveis individuais na nova missão de radar aumenta.

Pré-época

O stress da estação acabou, os abutres desapareceram e, por isso,:

Bem-vindo à pré-época!

Depois da temporada 1 e 2, as festividades começarão, incluindo o mercado negro. O duelo de campeões também regressa e a transferência de servidor é possível novamente.

O exercício da aliança ganha um novo nível de dificuldade: os Murphys são substituídos por vermes de areia, que são mais difíceis de matar, custam mais unidades mas oferecem recompensas significativamente melhores. (Alguém já pensou porque é que se chama "Marshall Guard" quando há 5 Murphys?!)

Uma das maiores revisões é a nossa unidade móvel secreta, incluindo os tesouros escondidos. Ao resgatar os mapas do tesouro, agora também recebe martelos de arqueólogo, que pode usar para escavar tesouros nos cofres secretos. (->Mais recompensas pelo mesmo esforço)

