

Tutorial

COMO LUTAR

Desde o dia 1665 que o eRepublik tem um novo sistema de batalhas. Agora as Division Battles são a nova forma de lutar. Cada eCidadão luta numa batalha específica à Division em que se encontra. Aprende aqui tudo sobre este novo sistema e vê ainda as dicas de como podes dar bom uso ao teu dano.

- ➡ ***Em que partes se divide o Campo de Batalha***
- ➡ ***O que são as Division Battles e em qual te integras***
- ➡ ***Como gerir uma Batalha***
- ➡ ***O que são as Bazzokas e os Rockets e como os obtens***
- ➡ ***Que medalhas podes ganhar por lutares***



PONTOS IMPORTANTES A TER EM CONTA QUANDO SE VAI LUTAR

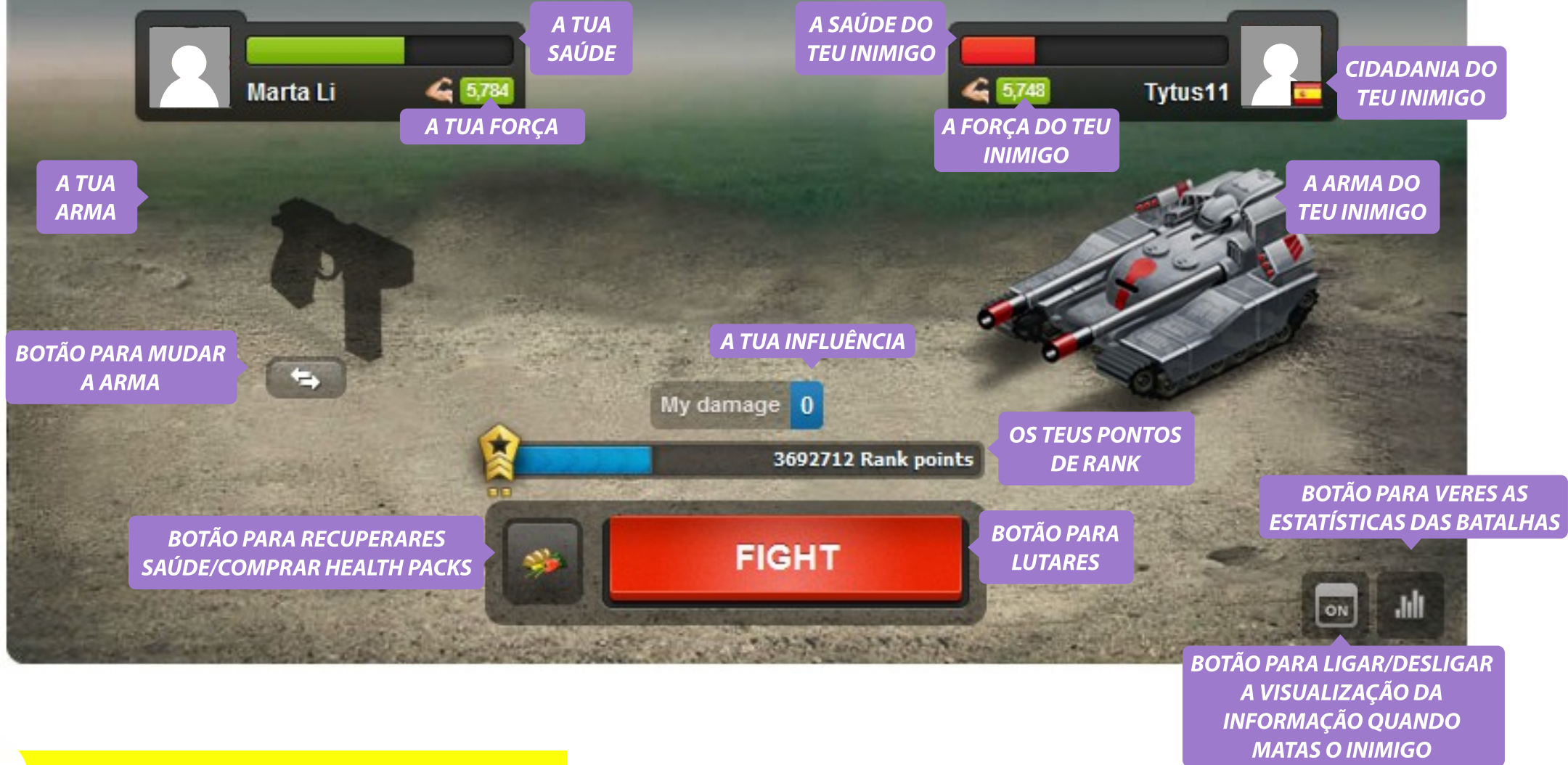


Nunca lutes numa batalha perdida ou numa batalha certamente ganha! É um desperdício de dano!

Para perceberes em que batalha deves lutar tens que observar o Campo de Batalha e compreender as várias partes em que se divide. O Campo de Batalha é onde decorrem as batalhas de uma Campanha.



COMO LUTAR



As Division Battles

Uma Campanha é composta por um conjunto de 4 batalhas. Cada uma destas batalhas é travada por 4 Divisions diferentes que começam as suas respectivas batalhas ao mesmo tempo. Os cidadãos são automaticamente organizados pelas 4 Divisions consoante o seu nível de experiência e só podem lutar na batalha da sua Division.



COMO LUTAR

DIVISION	NOME	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
I	NATIONAL GUARD	1 A 24	0 A 4999
II	SOLDIERS	25 A 29	5000 A 24999
III	SPECIAL FORCES	30 A 36	2500 A 59999
IV	TANKS	+37	+60000

Podes ver o progresso da Campanha clicando no botão Campaign Details. Aqui poderás ver as várias Divisions e a pontuação de cada ePaís nas suas respectivas batalhas. Podes também ver os pontos acumulados por cada ePaís.

The screenshot shows the 'CAMPAIGN DETAILS' screen for a campaign between France and Slovenia. France is on the left with 32 allies and a score of 5. Slovenia is on the right with 28 allies and a score of 17. The interface compares four divisions: I (National Guard), II (Soldiers), III (Special Forces), and IV (Tanks). For each division, it shows Domination points and Campaign Points for both sides. A progress bar at the bottom indicates that 83 total points are needed to win the campaign.

POINTS	DOMINATION	DIVISION	DOMINATION	POINTS
0	1130	I	520	2
0	30	II	1620	4
0	20	III	1630	6
135	8010	IV	1640	5

83 total points needed to win the campaign. [More info](#)

Os pontos são atribuídos da seguinte forma: das 4 batalhas travadas ao mesmo tempo cada Division tem que chegar aos 1800 para ganhar a sua respectiva batalha. Cada Division vencedora de um ePaís contribui com um determinado número de pontos para os pontos totais da Campanha.



DIVISION	NOME	PONTOS
-----------------	-------------	---------------

I	NATIONAL GUARD	1
II	SOLDIERS	2
III	SPECIAL FORCES	3
IV	TANKS	5

Divisions do ePaís B é que ganham as suas respectivas batalhas. Assim sendo os pontos são atribuídos respectivamente às Divisions que ganharam por cada ePaís. □

O primeiro ePaís a somar 83 pontos ganha a Campanha. Uma Campanha pode ter desde um mínimo de 8 conjuntos de batalhas até um máximo de 15.

Para saberes em que conjunto de batalhas te encontras basta contares o número de pontos somados pela Division I de cada ePaís, já que as mesmas somam 1 ponto por cada batalha ganha. No exemplo acima como é 0 por um lado e 2 pelo outro sabes que actualmente se está a travar o 3º conjunto de batalhas.

Pode acontecer num conjunto de batalhas que 2 Divisions do ePaís A ganhem as suas respectivas batalhas, ao passo que no mesmo conjunto as outra duas



As Medalhas

Existem duas medalhas que podem ser ganhas numa Campanha: a Battle Hero e a Campaign Hero.



Battle Hero:

Por cada batalha de um conjunto cada Division tem o seu Battle Hero, ou seja, no final são atribuídas 4 medalhas por Division ao jogador que tiver dado mais dano na sua respectiva batalha pelo seu ePaís. Esta medalha tem uma recompensa de Gold cuja quantidade depende da Division a que pertence.



Campaign Hero:

É atribuída apenas uma medalha de Campaign Hero ao jogador que de todas as Divisions tenha dado mais dano pelo seu ePaís. A recompensa são 5 de Gold.

DIVISION	GOLD
-----------------	-------------

I	2
II	3
III	4
IV	5



COMO LUTAR



Objectivo de uma Batalha

O objectivo é ganhar o máximo número de batalhas possível para consequentemente ganhar a Campanha. As batalhas de cada Division começam todas ao mesmo tempo, sendo que cada uma pode durar entre 1h e meia a 2 horas, e a Division do ePaís que somar mais pontos ao fim das 2 horas ou somar primeiro 1800 pontos ganha essa batalha. A primeira Division a ganhar das 4 terá que esperar que as outras 3 Divisions terminem as suas respectivas batalhas.

Para ganhar uma Batalha uma Division deve manter a barra de influência acima dos 50% pendendo para o lado do inimigo o máximo de tempo possível durante o tempo que dura a mesma. Por cada minuto que mantemos a barra acima dos 50% ganhamos pontos. A atribuição de pontos varia ao longo do tempo em que decorre a Batalha.

PONTOS	10 pontos p/minuto	20 pontos p/minuto	30 pontos p/minuto	40 pontos p/minuto
TEMPO DE BATALHA	00:00 - 00:30	00:30 - 01:00	01:00 - 01:30	01:30 - 02:00

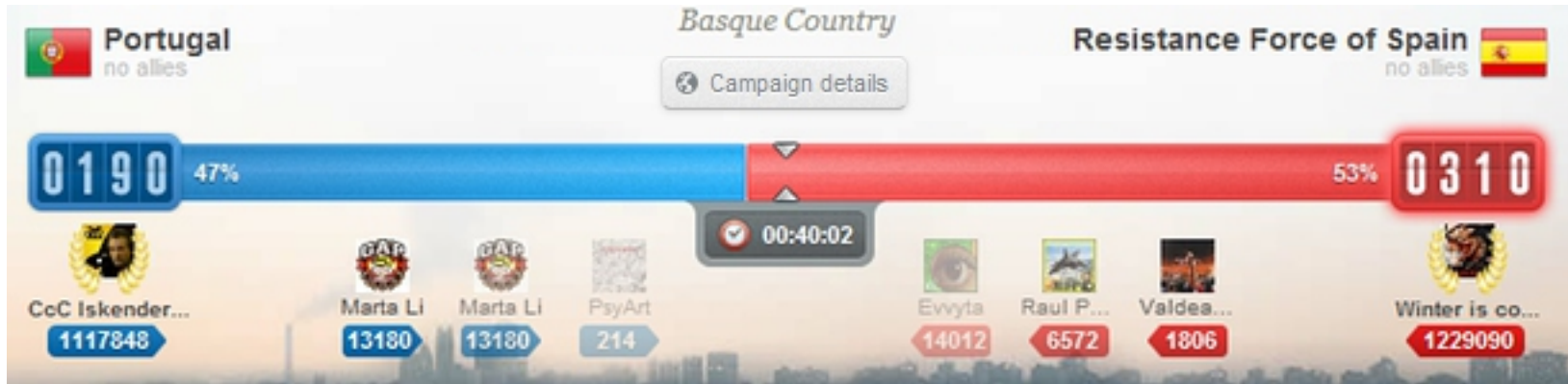
AQUI PODE CHEGAR AOS 1800 PONTOS E ACABAR A RONDA

Durante a primeira meia hora são atribuídos 10 pontos por minuto em que a Division consiga manter a barra acima dos 50%. Entre a meia hora e 1 hora de jogo são atribuídos 20 pontos e assim por diante. □



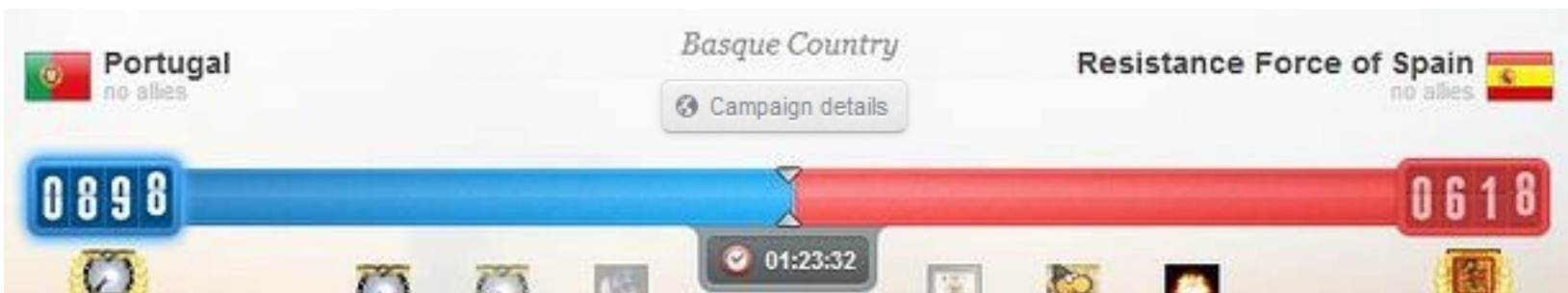


Gestão de uma Batalha



No exemplo acima a batalha vai com 40 minutos e o ePaís inimigo está a somar pontos visto ter a sua barra a 53% pendendo para o nosso lado. No entanto ePortugal já tinha somdo alguns pontos durante a primeira meia hora. Geralmente aconselha-se a lutar mais para a última meia hora de batalha, porque é a altura em que se ganham mais pontos por minuto de batalha controlada. É também a altura para a qual os jogadores com mais influência guardam as suas food fights, pois só se recuperam 100 de saúde por hora, e se desperdiçarmos todas as food fights a meio de uma batalha não poderemos ajudar mais tarde quando é realmente necessário.

No entanto a influência somada de outros jogadores pode permitir que ePortugal recupere, como podes ver na seguinte imagem da mesma batalha.



Na imagem anterioro podes ver Portugal por mais pontos porque conseguiu "virar" a barra. Utiliza-se este termo à recuperação de influência e portanto do controlo da batalha. E até à 1h30m estará a ganhar 30 pontos por minuto controlado. Esta é uma boa altura para lutares para ajudares a subir a barra, visto encontrar-se demasiado perto dos 50%.

➡ **Luta só quando a barra de influência estiver igual ou abaixo dos 53%.**

Geralmente luta-se até a barra chegar aos 53%. Se passares com o icon do rato sobre a barra poderás ver a percentagem de domínio da barra de cada ePaís. Quando a barra chega aos 53% espera-se para ver se vai aumentar mais ou diminuir, para que o dano não seja desperdiçado.

Se a barra na última meia hora estiver acima dos 65% ou com mais de 1600 pontos e com uma grande diferença dos pontos do inimigo não vale a pena lutares, pois será difícil que desça. Isto funciona para ambos os lados. Se vires que o inimigo tem dominância permanente e uma grande diferença pontual mais vale dar a batalha por perdida e lutar na próxima para não desperdiçar o dano.

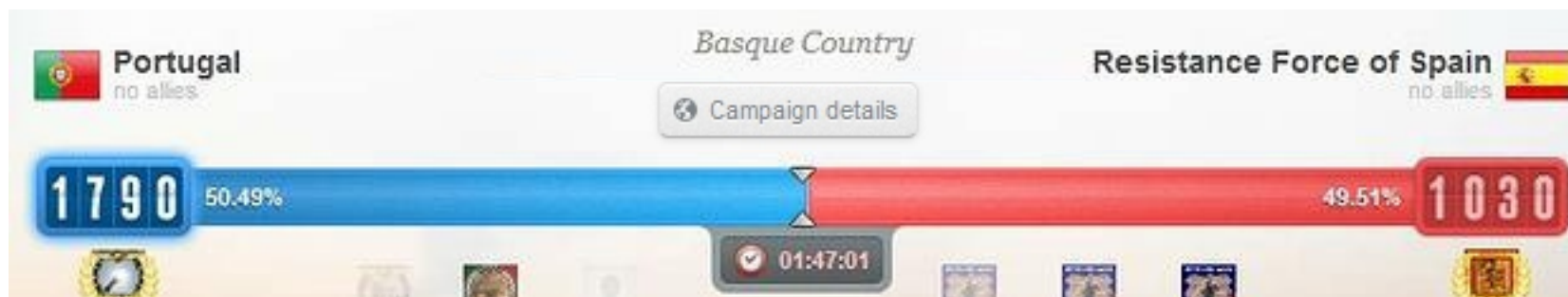


Entrámos agora na última meia hora da batalha, em que por cada minuto que ePortugal domina ganha 40 pontos. Como podes ver ainda só somamos 1190 pontos e a eEspanha tem uma pequena diferença pontual. A barra também está pouco acima dos 50% portanto é altura de continuar a lutar para fazê-la subir até aos 53%.

Muitas vezes pode-se perder uma batalha por uma diferença pontual irrisória.



Ao entrarmos nos últimos minutos de batalha temos então ePortugal a dominar pouco acima dos 50% mas com uma boa diferença pontual de eEspanha. Acabámos por ganhar esta batalha a pouco mais de 10 minutos das duas horas.



➡ **Tenta lutar coordenadamente com outros amigos ou membros de uma MU. Lembra-te que a União faz a Força!**

Se mesmo após observares o Campo de Batalha tiveres dúvidas acerca de quando e como podes lutar, pede ajuda no canal #fa.pt do IRC. Este é um canal do eGoverno para a coordenação da população nas batalhas.

Fala também com os membros da tua MU e com os teus amigos. Coordenem-se e tente não lutar sózinhos. Inicialmente como novato verás que ainda não tens uma influência significativa. Mas coordenados dentro da MU ou no canal #fa.pt podem combinar a influência de vários jogadores.

Este dado é particularmente importante quando por cada Division terás cidadãos de várias Military Units a lutar. Se conseguirem coordenar o seu dano será muito mais possível uma vitória.

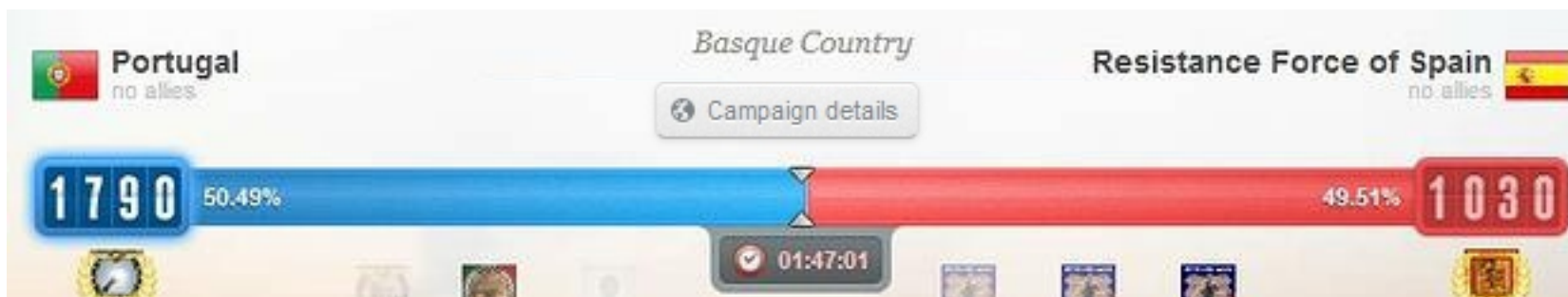
➡ **No início de cada round faz 3 kills e espera alguns minutos. Repara onde a barra de influência vai ficar e se estiver acima dos 53% aguarda que comece a descer antes de voltares a lutar.**

Como já sabes cada uma tem a duração de 1h e meia a 2 horas. Entre cada batalha há um tempo de espera de cerca de 4 minutos. Ao entrares na nova batalha coordena com os teus colegas e matem 3 inimigos. Aguardem então e observem se a barra irá aumentar bastante e ficar acima



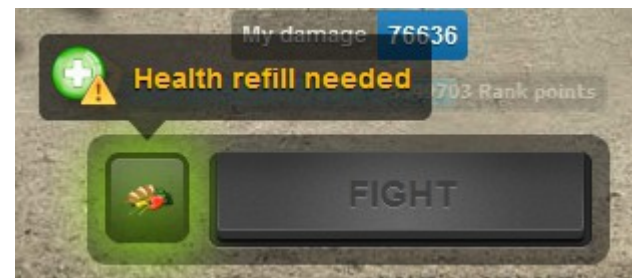
dos 60%. Se assim for esperem até começar a descer.

Se apesar das três kills a nossa barra estiver ainda abaixo dos 53% então podem continuar a lutar para fazê-la subir.



➡ **Não gastes Gold para a compra de Health Packs. É desperdício de Gold.**

Quando lutas gastas saúde. Por cada vez que clicas no botão "Fight" gastas 10 pontos de saúde por cada hit necessário para fazer uma kill. A kill é feita automaticamente e irá consumir-te a saúde necessária por hit para fazer essa kill. Ou seja, se para matar um adversário necessitas de 3 hits, ao clicar no botão fará a kill e vai-te consumir 30 pontos de saúde. Quando a saúde se acaba tens que clicar no botão com o icon da comida para a recuperares.



Se reparares apos gatares toda a tua saúde a lutar e recuperares tudo o que podias o icon da comida altera-se para um icon com um kit de recuperação de saúde (Health Pack). Este kit tem um custo de 0.5 Gold. Não gastes o teu gold nisto. Cada Health Pack recupera somente 10 pontos de saúde o que te dá apenas para um hit. Com a influência que tens enquanto novato um hit não é substancial e torna-se um desperdício de energia e Gold. O Gold é muito importante para muitas outras coisa como a tua evolução. Com gold podes fazer o upgrade das tuas empresas, e além disso vale muito dinheiro.



Para veres: 1 gold actualmente tem rondado os 2000 PTE's no mercado monetário. Ou seja 0.5 são cerca de 1000 PTE's, portanto basicamente estás a pagar esse preço por 10 pontos de saúde. É preferível guardares e esperares uma hora para recuperares mais 100 pontos de saúde de graça!

➔ **Não uses Bazookas para lutar. Não as montes. Guarda-as para quando tiveres mais força.**

Durante uma batalha enquanto lutas vão aparecendo peças de Bazooka. A Bazooka é uma arma muito potente com 3 hits, ou seja tem uma durabilidade de 3 tiros. Cada tiro tem uma influência de 10000 pontos, independentemente da tua força ou rank.

Deves ir recolhendo as peças que te aparecem no Campo de Batalha.

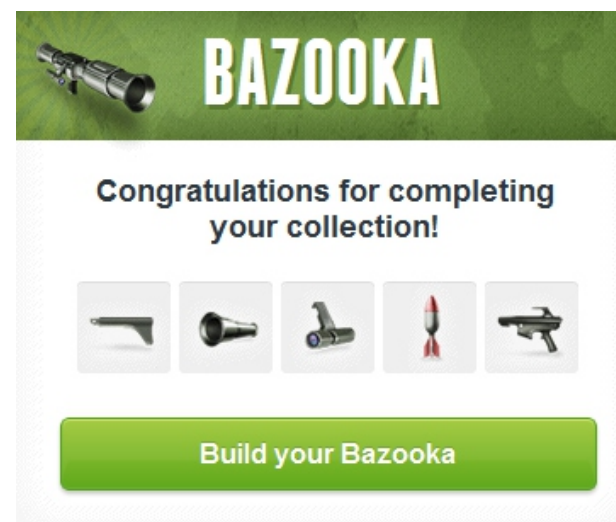
Quando clicas na peça aparece uma janela que te informa que ganhaste uma peça de Bazooka com um botão para montares a Bazooka. Se clicares nesse botão irás directamente para o teu storage (Armazém).

As peças irão directamente para o teu armazém. Lá poderás encontrá-las todas organizadas e com o número de quantas peças tens de cada. Tens também um botão que ao clicares podes montá-las todas. Uma Bazooka é composta por cinco peças portanto terás que ter sempre uma peça de cada disponível para conseguires montar uma.



No exemplo acima tens 5 barrels, mas como só tens 1 rocket e 1 stock só poderás montar 1 Bazooka.









































Mas nós aconselhamos-te a que não montes nenhuma bazooka a não ser quando de facto fores precisar dela. Isto porque se montares e não



tiveres mais arma nenhuma no teu storage por defeito quando fores lutar porém mesmo que utilizar a bazooka. Muito jogadores novatos preferem guardar as suas Bazookas para um momento mais crítico, quando ePortugal necessitar impreterivelmente de ganhar uma batalha, ou para "rankarem" ou seja conseguirem aumentar o seu rank mais rapidamente.

➡ Usa os teus Rockets para ganhares medalhas.

Se criaste uma fábrica de Rockets podes fabricar e usar um Rocket por dia para lutar. Nota que existem 5 qualidades diferentes de fábricas produzindo Rockets que fazem mais dano consoante a qualidade da fábrica.

	Preço		Custo de Produção	Dano do Rocket
	<i>com promoção</i>	<i>sem promoção</i>		
	5,6	10	10x  10x  10x  10x  10x  10x  100 PTE 	50.000
	16,8	30	25x  25x  25x  25x  25x  25x  250 PTE 	250.000
	56	100	50x  50x  50x  50x  50x  50x  500 PTE 	500.000
	112	200	100x  100x  100x  100x  100x  100x  1000 PTE 	1.000.000
	168	300	150x  150x  150x  150x  150x  150x  1500 PTE 	2.500.000

Ao progredires na tua carreira militar passando de divisão, as fábricas de qualidades superiores vão sendo desbloqueadas. Assim sendo a construção de cada Fábrica depende indirectamente da Experiência de cada um.



DIVISION	NOME	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
I	NATIONAL GUARD	1 A 24	0 A 4999
II	SOLDIERS	25 A 29	5000 A 24999
III	SPECIAL FORCES	30 A 36	2500 A 59999
IV	TANKS	+37	+60000

Por cada dia podes produzir um Rocket. Como podes ver na tabela acima, consoante a qualidade da fábrica terás que gastar um determinado número de armas de cada tipo para produzir um Rocket. Além disso também tens que juntar uma quantia monetária específica.

Para produzires os rockets tens que ir ao tab do Storage tal como tens que fazer para as Bazookas.



No storage podes ver o número de armas que tens e se já preenches os requisitos para construir um Rocket.

Rocket

50

50

50

50

50

12/50

Build rocket

500 PTE

Rocket i
 Extra damage in battles
🕒 1 🔥 500,000 / use
★★★★★

Uma vez que já tenhas as armas todas, clicas no botão Build para construir o Rocket. Armas já usadas não contam



Uma vez produzido o rocket aparece-te no Campo de Batalha junto ao botão fight. Para o usares basta clicares sobre o icon.



Além de só poderes produzir um Rocket por dia, também só podes ter um no storage. Portanto não poderás fabricar outro rocket enquanto não utilizares o que tiveres em stock.

Por outro lado o dano de cada Rocket contabiliza apenas para o dano na Batalha e na Campanha, assim como na contagem para a Medalha True Patriot. No entanto não conta para a pontuação de ranking. Usa-os de forma inteligente como um aditivo de dano para uma Medalha Battle Hero.

Guarda as Barras de Energia. São uns snacks especiais que poderás usar mais tarde.



Em certas Missões, assim como quando completas determinadas tarefas ganhas uma barrinha energia, um snack que te permite recuperar 100 pontos de saúde. São um extra que podes usar independentemente se podes recuperar saúde no momento ou não.

Em Campo de Batalha quando não puderes usar mais comida para recuperar saúde se tiveres barras de energia estas vão aparecer no lugar do botão onde antes aparecia a comida:



Nós somos sempre apologistas que os novatos armazenem estas barrinhas também para mais tarde as poderem usar para rankar ou para quando forem um pouco mais fortes em que essa saúde extra vai de facto fazer diferença numa Batalha. As barrinhas ficam armazenadas no teu armazém junto com a comida.



 **Podes recuperar 100 pontos de saúde por cada hora. Por isso sempre que possas diariamente, e após treinares e trabalhares, luta usando a barra de saúde até ao fim.**

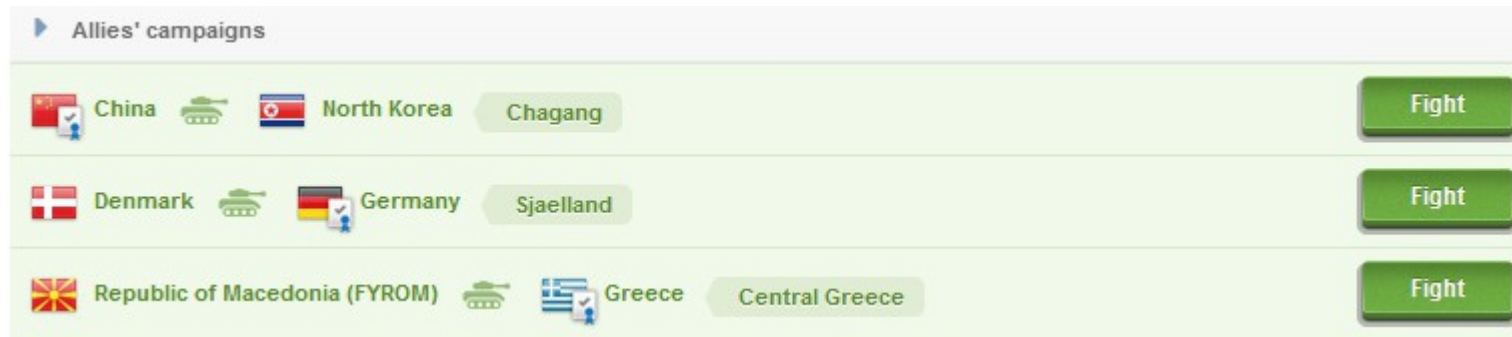
Lembra-te: a cada hora recuperas 100 pontos de saúde. Usa-os para lutares sempre que possas, mesmo que seja sem armas. Lutar contribui para a tua experiência e para a tua evolução militar. Os pontos que vais somando por cada kill permitem que o teu rank aumente e assim a tua influencia aumente também.



A Ajuda dos Aliados

ePortugal tem vários MPP's (Mutual Protection Pacts) com os ePaíses da EDEN (Aliança a que pertence desde Dezembro de 2011) e com outros ePaíses do eMundo. Estas alianças são importantes tanto para nós como para os aliados, pois podemos ajudar-nos mutuamente em batalhas e/ou campanhas mais críticas. □

Se reparares clicando no botão Wars do Menú de Navegação poderás ver as Campanhas dos Aliados. Estas são também guerras onde poderás lutar. □



COMO LUTAR



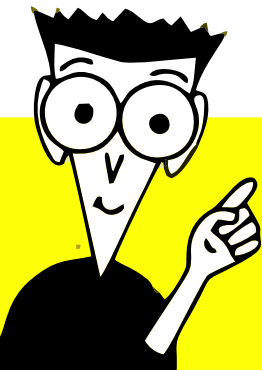
O Dano (Damage/Influência)

No canal do Ministério da Solidariedade em #MinisterioSolidariedade após receberes distribuição e lutar vão-te pedir o teu dano. O teu dano é a influência total com que ficas após lutares. Podes vê-la no Campo de Batalha mesmo por cima do botão fight. Aí encontras também a barra de evolução do teu rank, à qual vão sendo adicionados pontos por cada kill.

Dás esse número no canal. Algumas MU também pedem que lhes dêes o valor da tua influência após lutares.



OBRIGADO PELA TUA LEITURA!



CHEGAMOS ASSIM AO FIM DO TUTORIAL COMO LUTAR
Podes fazer o download deste tutorial na sua versão em pdf.