

RÁDIO ANIMES Z

SE CADASTRE E GANHE

1000 MOEDAS

Use suas moedas para abrir **packs de cartas** e montar o seu deck dos sonhos!

FAÇA SEU CADASTRO → **GANHE 1000 MOEDAS** → **ABRA PACKS DE CARTAS** → **MONTE SEU DECK E VENÇA BATALHAS**

LEIA O PATCH NOTE ABAIXO
para entender a mecânica do jogo!

QUERO MINHAS 1000 MOEDAS! >>

Guia Oficial Completo para Jogadores

Anime Card Game + RPG Online + Progressao Competitiva

(Patch pode sofrer alterações)

Este documento foi montado para ser publicado no site como guia de jogador. Ele explica como funcionam os modos, habilidades, sinergias, grimorios, recompensas e sistemas principais sem expor detalhes tecnicos internos.

Observacao: valores de balanceamento podem ser ajustados durante o Open Beta.

SUMARIO RAPIDO

- Conta, XP, Elo, Energia, Tickets e VIP
- Cartas, raridades, deck e packs
- Habilidades e como mudam por modo
- Sinergia e Grimorios
- PvE, Raid, World Boss Global e World Boss de Guild
- PvP, Arena Draft, Torre e Dominio do Mundo
- Fusao, Forja, Album/Passe, Missoes e Social

1. VISAO GERAL DO JOGO

Radio Animes Z é um jogo online que mistura coleção de cartas, batalhas por turnos, progressão de conta, eventos cooperativos, guildas e competição entre jogadores.

- O jogador coleciona cartas, monta um deck ativo e utiliza esse deck em diversos modos.
- Cada carta possui HP, ATK, DEF, raridade e, dependendo da raridade, uma habilidade especial.
- O progresso da conta aparece no elo, no XP/pontos, no limite de energia e no limite de tickets de raid.
- Os modos não usam todas as mecânicas exatamente do mesmo jeito. World Boss, PvP, Raid, Torre, Território e PvE possuem regras próprias de habilidade, recompensa e ritmo de batalha.

2. CONTA, XP ONLINE E ELO

O progresso principal da conta é representado pelos pontos/XP. Conforme o jogador evolui, o elo muda e novos limites ficam melhores.

Elo	Faixa de pontos	Energia máxima	Tickets base de Raid
Bronze	0 a 3.999	100	8
Prata	4.000 a 9.999	150	10
Ouro	10.000 a 34.999	200	12
Platina	35.000 a 69.999	250	13
Diamante	70.000+	300	15

XP Online

- Jogadores recebem XP automaticamente enquanto permanecem ativos no site.
- Jogador normal recebe +2 XP por ciclo online.
- Jogador VIP recebe +10 XP por ciclo online.
- Esse XP ajuda na progressão geral da conta e no elo.

Energia

- A energia é usada em atividades PvE e serve para controlar o ritmo de progressão.
- A energia recupera automaticamente com o tempo, em ritmo de +1 energia por minuto, até o limite máximo do elo.

Nível PvE	Custo de energia
Nível 1	5
Nível 2	8
Nível 3	12
Nível 4+	15

Tickets de Raid

- Raids utilizam tickets especiais.
- O limite base de tickets depende do elo.
- VIP adiciona +5 tickets ao limite, respeitando o teto geral de tickets.
- Jogador normal recupera 1 ticket a cada 1 hora.
- Jogador VIP recupera 1 ticket a cada 30 minutos.

3. SISTEMA VIP

- VIP ganha mais XP online.

- VIP possui bonus de tickets de raid.
- VIP recupera tickets de raid mais rapido.
- VIP possui destaque visual no perfil/HUD.
- Outros bonus podem ser adicionados em eventos e futuras atualizacoes.

4. CARTAS, RARIDADES E DECK

As cartas sao o centro do jogo. Elas possuem atributos de combate e podem formar decks de ate 6 cartas.

Raridade	Funcao geral	Habilidades
Comum	Base da colecao e material inicial de fusao.	Normalmente sem habilidade especial.
Raro	Primeiro nivel com habilidades fortes.	Pode ter Critico, Cura e outras conforme origem.
Epico	Cartas mais poderosas, usadas em modos avancados.	Habilidades com melhor eficiencia.
Lendario	Raridade maxima.	Melhores multiplicadores, chances e efeitos.

Deck Ativo

- O deck ativo pode ter ate 6 cartas.
- O mesmo deck e usado em muitos modos: PvE, Raid, PvP, Torre, World Boss e Territorios.
- Cartas favoritas ficam protegidas em sistemas de venda/doacao quando aplicavel.
- Cartas no deck costumam ser protegidas contra certas acoes, como forja de habilidade, para evitar perda/alteracao acidental durante combate.

5. PACKS E OBTENCAO DE CARTAS

Packs sao uma das formas principais de conseguir cartas novas.

Pack	Quantidade de cartas	Preco
Simples	1 carta	150 moedas
Medio	3 cartas	400 moedas
Grande	7 cartas	900 moedas
Mega	12 cartas	1600 moedas

Raridade sorteada no pack	Chance
Comum	60%
Raro	25%
Epico	12%
Lendario	3%

Atributos sorteados nos packs

Raridade	Variacao dos atributos da carta
Comum	90% a 100% da base
Raro	100% a 140% da base
Epico	140% a 160% da base
Lendario	160% a 250% da base

Habilidades nos packs

- Cartas comuns saem como habilidade normal.

- Cartas raras tendem a sair com habilidades medias, como Critico ou Cura.
- Cartas epicas tendem a sair com habilidades fortes, como Stun, Vampirismo ou Tank.
- Cartas lendarias podem vir com qualquer uma das habilidades especiais principais.
- Quando a carta base ja possui uma habilidade propria, existe chance de preservar essa habilidade; caso contrario, a habilidade e sorteada conforme a raridade.

6. HABILIDADES DAS CARTAS

As habilidades sao ativadas automaticamente durante a batalha quando as condicoes e chances permitem. Importante: os modos nao sao identicos. A tabela abaixo mostra o comportamento geral usado na maioria dos combates de deck.

Habilidade	Efeito principal
Critico	Aumenta o dano do ataque quando ativa.
Cura	Recupera HP da propria carta.
Vampirismo	Recupera HP com base no dano causado.
Stun	Atordoa o alvo e atrasa/impede a acao por turnos ou stacks, dependendo do modo.
Tank	Reduz o dano recebido.

Tabela geral de habilidades: PvE, Raid, PvP, Torre e combates semelhantes

Habilidade	Raro	Epico	Lendario
Critico - chance	15%	20%	30%
Critico - multiplicador base	1.4x	1.6x	2.0x
Cura - chance	20%	25%	35%
Cura - valor	5% do HP max.	8% do HP max.	12% do HP max.
Vampirismo - chance	25%	30%	40%
Vampirismo - roubo de vida	50% do dano	60% do dano	80% do dano
Stun - chance	20%	25%	35%
Stun - duracao	1 turno	2 turnos	3 turnos
Stun - limite por carta	1 uso	2 usos	3 usos
Tank - dano recebido	80% do dano	70% do dano	50% do dano

Em outras palavras: Tank raro reduz 20% do dano, epico reduz 30% e lendario reduz 50%.

Variações importantes por modo

Modo	Como as habilidades se comportam
PvE comum	Usa habilidades por carta durante o duelo contra IA. Stun funciona por turnos, cura por % do HP maximo e vampirismo pelo dano causado.
Raid	Segue a base de combate por deck, com fases longas e maior importancia para cura, tank, vampirismo e stun. Stun possui limite de usos por carta.
PvP	As habilidades sao calculadas com sinergia e grimorio dos dois jogadores. Critico pode ter variacao no multiplicador. Stun trava cartas por turnos.
Torre	Usa combate progressivo contra guardioes. As habilidades do jogador recebem sinergia e grimorio; inimigos tambem podem ter efeitos proprios.
Territorios	Combate contra NPC ou deck de defesa de jogador. A Cura no territorio usa valor fixo por raridade: Raro 15, Epico 20, Lendario 30.
World Boss Global	Nao e apenas stun por turno: Stun acumula stacks no boss. Raro adiciona 1 stack, Epico 2, Lendario 3. Quando o acumulo atinge o limite do boss, ele perde o turno.
World Boss de Guild	Tambem usa mecanica de stun por stack no boss e turnos coletivos da sala.

7. SINERGIA / SINTONIA DE DECK

A sinergia ativa quando o deck possui pelo menos 2 cartas com a mesma habilidade. Ela melhora o desempenho do deck inteiro naquele tipo de habilidade.

Tipo de sinergia	Condicao	Bonus
Critico	2+ cartas com Critico	+5% chance de critico
Vampirismo	2+ cartas com Vampirismo	+10% chance/eficiencia de vampirismo
Cura	2+ cartas com Cura	+5% chance de cura
Tank	2+ cartas com Tank	+5% defesa/reducao
Stun	2+ cartas com Stun	+5% chance de stun

- A sinergia e especialmente importante em Raid, PvP, Torre, World Boss e outros modos avancados.
- A sinergia tambem e requisito para ativar o efeito de grimorios.
- Exemplo: 2 cartas com Stun ativam a sinergia de Stun e aumentam a chance de aplicar controle.

8. GRIMORIOS

Grimorios sao equipamentos especiais que fortalecem uma estrategia especifica do deck.

- Cada grimorio possui um tipo ligado a uma habilidade: critico, vampirismo, cura, tank ou stun.
- O grimorio so ativa quando o jogador tambem possui sinergia do mesmo tipo no deck.
- Se o grimorio for de Critico, mas o deck nao tiver sinergia de Critico, o bonus nao entra.
- Quando ativo, o grimorio pode aumentar chance e/ou efeito extra da habilidade correspondente.

Tipo de grimorio	Como aproveitar melhor
Critico	Use 2 ou mais cartas de Critico para aumentar chance e dano critico.
Vampirismo	Use 2 ou mais cartas de Vampirismo para sustentar o deck em lutas longas.
Cura	Use 2 ou mais cartas de Cura para manter cartas vivas em batalhas prolongadas.
Tank	Use 2 ou mais cartas Tank para reduzir dano recebido.
Stun	Use 2 ou mais cartas Stun para controlar turnos ou acelerar stacks contra boss.

Drop de Grimorios na Torre

- A Torre pode dropar grimorios ao vencer andares.
- A chance de drop começa baixa e aumenta conforme o andar avanca, chegando ate 60%.
- Se o jogador dropar um grimorio repetido, ele pode ser convertido em moedas.

9. PvE - BATALHAS CONTRA IA

O PvE e o modo base de batalha contra inimigos controlados pelo jogo.

- O jogador escolhe um nivel de PvE.
- Cada nivel possui custo de energia.
- Vip tem vantagem na recuperacao de energia.
- Quanto maior o nivel, maior a dificuldade e melhores as recompensas.

- Inimigos podem usar habilidades e possuem raridade/escala de atributos.

Nível PvE	Moedas	XP
1	30 a 60	5 a 12
2	80 a 120	8 a 12
3	150 a 250	12 a 15
4	300 a 500	15 a 20
5	600 a 900	20

10. RAID

Raid é um dos modos PvE mais importantes e difíceis. Ele usa tickets, fases, inimigos mais fortes e recompensas melhores.

- Cada Raid é dividida em fases.
- O caminho principal possui inimigos, elites e boss final.
- A vitória no boss final gera as principais recompensas.
- O dano da raid também pode contar para missões semanais.
- Quanto maior a dificuldade, maior o risco e maiores as recompensas.

Dificuldades e Raid Level

Raid Level	Dificuldade liberada
1	Fácil
3	Médio
5	Insano
7	Extremo
9	Lendário

Recompensas de vitória no boss final

Nível da Raid	Moedas	XP/Pontos de conta	Raid XP
1	150 a 250	80 a 120	10
2	300 a 500	150 a 220	25
3	700 a 1200	300 a 450	50
4	1200 a 2000	400 a 600	80
5	2000 a 3500	600 a 900	100

Drops de caixas na Raid

Nível da Raid	Chance de cair caixa	Tipo da caixa se cair
1-2	70%	60% Comum / 40% Rara
3-4	50%	70% Rara / 30% Épica
5	30%	80% Épica / 20% Lendária

Como as habilidades funcionam na Raid

- Raid usa as chances gerais de habilidade por raridade.
- Stun funciona por turnos e possui limite de uso por carta.
- Cura, Tank e Vampirismo são muito fortes porque as lutas são mais longas.
- Sinergia e grimório podem aumentar chance e potência das habilidades.

11. WORLD BOSS GLOBAL

World Boss Global é um evento cooperativo onde todos os jogadores atacam o mesmo boss global.

- O boss possui HP compartilhado.
- Cada jogador entra com seu deck e causa dano ao boss.
- O evento possui turnos de jogadores e turno do boss.
- Quando todos atacam ou o tempo avança, o boss pode retaliar.
- A participação e o dano influenciam ranking e recompensa.

Habilidades no World Boss Global

- Critico aumenta dano contra o boss: Raro 15%, Epico 20%, Lendario 30%.
- Cura recupera HP da carta: Raro 5%, Epico 8%, Lendario 12% do HP maximo.
- Vampirismo cura com base no dano causado: Raro 50%, Epico 60%, Lendario 80%.
- Tank reduz dano recebido do boss: Raro 20%, Epico 30%, Lendario 50%.
- Stun não funciona como um stun simples por turno de carta. No World Boss, Stun adiciona stacks no boss.

Raridade da carta Stun	Stacks adicionados no boss
Raro	1 stack
Epico	2 stacks
Lendario	3 stacks

Quando o boss acumula stacks suficientes de stun, ele perde o turno. Isso torna decks de Stun muito valiosos em eventos globais.

Sinergia e Grimorio no World Boss

- A sinergia é calculada individualmente pelo deck do jogador.
- Grimorio só entra se for do mesmo tipo da sinergia ativa.
- Um deck com 2+ cartas de Stun e grimorio de Stun é focado em atrasar turnos do boss.
- Um deck com 2+ cartas de Critico e grimorio de Critico é focado em ranking de dano.

12. WORLD BOSS DE GUILD

O World Boss de Guild é uma versão cooperativa em sala, focada em membros da guilda.

- A guilda cria/entra em uma sala contra um boss.
- Os jogadores atacam em turnos coletivos.
- O boss também possui turno próprio e pode atacar cartas dos jogadores.
- Ao finalizar o evento, existe tempo de espera para liberar novo boss de guilda.
- O stun também é por acúmulo de stacks no boss, não apenas por turno individual.
- A sintonia do deck e o grimorio funcionam de forma parecida com o World Boss Global: precisam combinar com o tipo do grimorio.
- O boss pode ter ataques especiais, críticos, golpes extras e efeitos mais perigosos conforme o encontro.

13. PVP RANQUEADO E DESAFIOS

PvP coloca jogadores contra jogadores usando seus decks reais.

- O jogador pode entrar na fila ranqueada ou enviar desafios diretos.
- O PvP possui matchmaking, aceite de partida e tempo para aceitar.

- Se o jogador abandonar ou não respeitar o fluxo do combate, pode sofrer punição temporária.
- O PvP usa habilidades com sinergia e grimório dos dois lados.

Habilidades no PvP

- Crítico, Cura, Vampirismo, Stun e Tank usam a tabela geral de raridade.
- Crítico pode variar um pouco no multiplicador final, deixando o dano menos previsível.
- Stun reduz turnos da carta afetada.
- Tank atua no defensor reduzindo dano recebido.
- Grimório só ativa quando a sinergia correspondente existe no deck.

Sistema Fugão

- Abandonar partidas pode gerar bloqueios temporários no PvP.
- A ideia é proteger partidas ranqueadas contra abandono e abuso.

14. ARENA DRAFT

Arena Draft é um modo competitivo diferente do PvP tradicional. O foco é montar um deck temporário por escolhas durante o modo.

- O jogador escolhe cartas entre opções apresentadas.
- O deck final depende das escolhas feitas no draft.
- O modo valoriza adaptação, leitura de habilidade e composição.
- As cartas possuem raridade e habilidade, mas o ritmo é mais simples/direto que o PvP ranqueado completo.
- É um modo ideal para testar estratégia sem depender totalmente da coleção principal.

15. TORRE

A Torre é um modo PvE progressivo de andares.

- O jogador precisa ter deck ativo para entrar.
- Cada andar possui um guardião/inimigo com atributos definidos para aquele andar.
- Ao vencer, o jogador avança de andar e recebe moedas conforme a recompensa do andar.
- Bosses ou andares especiais podem ter aparência e raridade diferenciadas.
- A Torre pode dropar grimórios.

Habilidades na Torre

- O jogador usa as habilidades gerais: Crítico, Cura, Vampirismo, Tank e Stun.
- Sinergia do deck e grimório podem fortalecer a habilidade correspondente.
- Guardiões também podem executar efeitos de combate, então a Torre pode exigir builds defensivas ou sustentáveis.

Drop de grimório na Torre

- Ao vencer um andar, existe chance de dropar grimório.
- A chance aumenta conforme a Torre avança: começa em 5% e sobe por blocos de andares até um limite de 60%.
- Grimório repetido pode virar bônus em moedas.

16. DOMINIO DO MUNDO / TERRITORIOS

Dominio do Mundo e o sistema de conquista territorial do jogo.

Em desenvolvimento.

17. FUSAO DE CARTAS

A Fusao permite transformar cartas de uma raridade em chance de obter raridade superior.

Fusao	Quantidade exigida	Custo	Chance
Comum -> Raro	5 a 10 cartas comuns	50 moedas	25% com 5 cartas; +8% por carta extra ate 65%
Raro -> Epico	6 a 8 cartas raras	100 moedas	18% com 6 cartas; +6% por carta extra ate 30%
Epico -> Lendario	7 a 10 cartas epicas	150 moedas	7 cartas: 6%; 8: 7%; 9: 8%; 10: 10%

- A fusao exige cartas da mesma raridade.
- Ao ter sucesso, a nova carta e sorteada da raridade resultante.
- Existe uma pequena chance extra de upgrade adicional, fazendo a fusao subir ainda mais uma raridade em alguns casos.
- Cartas raras ou superiores obtidas por fusao recebem habilidade especial aleatoria.

Raridade da nova carta	Variacao de atributos na Fusao
Comum	60% a 100% da base
Raro	100% a 140% da base
Epico	140% a 200% da base
Lendario	200% a 280% da base

A Fusao e um sistema de risco: quanto maior a raridade buscada, menor a chance e maior o valor estrategico da tentativa.

18. FORJA

A Forja permite alterar habilidades e fortalecer cartas usando itens especiais.

Troca de habilidade

- Cartas comuns nao podem receber habilidade especial pela Forja.
- Para trocar habilidade, o jogador usa uma carta de habilidade correspondente e Pedras de Poder.
- A carta nao pode estar no deck ativo para ser modificada.

Pedras de Poder usadas	Chance de sucesso
1 pedra	30%
2 pedras	60%
3 pedras	90%

- Cada tentativa possui custo de 100/150 moedas.
- A tentativa consome os itens usados independentemente do resultado.
- Habilidades disponiveis por carta de habilidade: Cura, Vampirismo, Tank, Stun e Critico.

Melhoria de atributos

- A Forja também possui pedras de atributo para fortalecer ATK, DEF ou HP, quando disponíveis no inventário.
- Essas melhorias ajudam a criar cartas mais fortes para Raid, PvP, Torre e World Boss.

19. ALBUM / PASSE DO COLECIONADOR

O Album, também chamado de Passe do Colecionador, transforma coleção em progresso permanente.

- O jogador doa cartas para completar páginas/coleções.
- Ao completar uma página, recebe recompensa e XP de conta.
- As recompensas podem ser moedas ou caixas de diferentes raridades.
- Cartas doadas deixam de ficar disponíveis na coleção do jogador, então é importante escolher com cuidado.

20. MISSOES

Missões são objetivos automáticos que recompensam atividade no jogo.

- Existem missões ligadas a PvE, Raid, Forja, Fusão, interações e outros sistemas.
- Algumas missões medem quantidade de ações; outras medem dano, vitórias ou participação.
- Ao concluir uma missão, o jogador pode coletar a recompensa.
- Missões semanais incentivam jogar vários modos, não apenas um sistema isolado.
- Missões ajudam a guiar a progressão e recompensam quem participa dos eventos principais.

21. GUILDAS

Guildas são o sistema social e cooperativo principal.

- Jogadores podem criar ou entrar em guildas.
- Guildas possuem membros, cargos, convites, solicitações e chat.
- Algumas ações de entrada/saída possuem cooldown para evitar abuso.
- Guildas possuem ranking e recompensas semanais conforme desempenho.
- Guildas também participam do World Boss de Guilda.

22. SOCIAL, PERFIL E COMUNIDADE

- O jogo possui chat global, chat de guilda e chat privado.
- Jogadores podem interagir por perfil público, amigos e notificações.
- O envio de artes, curtidas e comentários faz parte da experiência da comunidade.
- Algumas interações podem aparecer em missões e progresso social.

23. ESTRATEGIAS DE BUILD

Build	Foco	Melhor para
Critico	Explodir dano e subir ranking	World Boss, PvP ofensivo, Raid
Vampirismo	Sustentacao por dano causado	Raid, Torre, PvE longo
Cura	Sobrevivencia constante	Torre, Raid, defesa
Tank	Reduzir dano recebido	PvP defensivo, Raid, Territory Defense
Stun	Controle de turno/stack	World Boss, PvP, Raid, Torre

Dicas importantes

- Não monte deck apenas por raridade. Habilidade e sinergia mudam muito o resultado.
- Dois cards da mesma habilidade podem valer mais do que cartas isoladas sem combinação.
- Grimório só brilha quando o deck ativa a sinergia do mesmo tipo.
- World Boss valoriza Stun por stack e Crítico por dano/ranking.
- Raid e Torre valorizam sustentação: Cura, Vampirismo e Tank ajudam muito.
- PvP exige equilíbrio entre dano, defesa e controle.

24. OPEN BETA E BALANCEAMENTO

A Radio Animes Z está em evolução constante. Durante o Open Beta, chances, recompensas, custos e mecânicas podem ser ajustados para melhorar o equilíbrio do jogo.

- Novas cartas podem ser adicionadas.
- Bosses e eventos podem receber ajustes.
- Habilidades podem ser balanceadas.
- Recompensas podem mudar conforme a economia do jogo.
- Feedback dos jogadores ajuda a melhorar a experiência.

25. FECHAMENTO

A Temporada atual transforma a Radio Animes Z em uma experiência completa de Anime Card Game com progressão online, modos PvE, modos competitivos, guildas, bosses globais, fusão, forja, grimórios, sinergia e colecionismo.

Monte seu deck, escolha sua build, evolua suas cartas, participe dos eventos e acompanhe as próximas expansões.

Obrigado por jogar Radio Animes Z.