NEMEXIA 2.5: INFORMACJE O WYDANIU

I. ZMIANY W SZPIEGOWANIU

1. Zmiany w szansie na szpiegowanie:

- Tabela poniżej przedstawia nowe procentowe szanse na otrzymanie jednego z 3 typów raportów (Pełny, Szczegółowy lub Podstawowy).
- P1 poziom technologii Szpiegowanie atakującego (szpiegującego)
- P2 poziom technologii Szpiegowanie obrońcy (szpiegowanego)

P1 - P2 =	Pełny	Szczegółowy	Podstawowy
4 lub więcej	90%	10%	0%
3	75%	15%	10%
2	65%	20%	15%
1	40%	30%	30%
0	30%	30%	40%
-1	20%	25%	55%
-2	0%	20%	80%
-3	0%	10%	90%
-4 lub mniej	0%	0%	100%

2. Dodano przerwę pomiędzy szpiegowaniem:

- Będzie przerwa pomiędzy każdą próbą szpiegowania gracza lub planety team. Dotyczy to wszystkich lotów szpiegowskich wysyłanych do tej planety, więc wysłanie wiele statków szpiegowskich na pojedynczą planetę, nie pomoże w szybszym uzyskaniu raportów szpiegowskich.

  Przerwa dla Szpiegowania na poziomie 1 wynosić będzie 30 sekund, a każdy poziom tego badania będzie skracał ten czas o jedną sekundę. Oznacza to, że Szpiegowanie na poziomie 20 zredukuje czas przerwy do 11 sekund.

3. Redukcja przerwy pomiędzy poszukiwaniem szpiegów:

- Tabela poniżej przedstawia nowe wartości pomiędzy poszukiwaniem statków szpiegowskich:

Poziom Szpiegowania	Bez osłony (minuty)	Z osłoną (minuty)
2-4	90	45
5-7	80	40
8-10	70	35
11-13	60	30
14-17	50	25
18-20	40	20
21-23	30	15
24-27	20	10
28-30	10	5

4. Szybkie poszukiwanie szpiegów:

- Podczas przerwy pomiędzy kolejnymi poszukiwaniami szpiegów nad planetą, można będzie użyć opcji "szybkiego skanowania". Kosztować będzie ona 5 Kredytów i można z niej skorzystać dowolną ilość razy na każdej planecie.

II. ZMIANY W LOTACH

1. Limity ataków:

- Każdy gracz będzie mógł wysłać do 20 (10 dla uniwersum ultraspeed) ataków na pojedynczą planetę gracza w ciągu 24 godzin.
- Każdy sojusz będzie mógł wysłać do 20 (10 dla uniwersum ultraspeed) ataków team na pojedynczą planetę team w ciągu 24 godzin.

2. Limity lotów pirackich:

- Każdy gracz będzie mógł wysłać do 100 (50 dla uniwersum ultraspeed) lotów pirackich na pojedynczą planetę gracza w ciągu 24 godzin.
- Każdy sojusz będzie mógł wysłać do 100 (50 dla uniwersum ultraspeed) lotów pirackich na pojedynczą planetę team w ciągu 24 godzin.

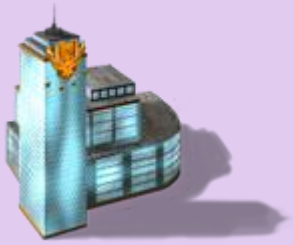
3. Ograniczenie lotów transportowych:

- Loty transportowe gracz będzie mógł wysyłać tylko pomiędzy swoimi planetami, na planety członków własnego sojuszu lub na planetę team.

III. Zmiany w Centrum Handlu

1. Dodanie stron:

- Menu Ostatnie oferty będzie podzielone na strony. Każda strona pomieścić maksymalnie 50 ofert. Jeśli będzie wykorzystywany filtr i stron będzie więcej, to gra zapamięta filtr przy otwieraniu drugiej i kolejnej strony.



2. Zmiany współczynnika wymiany:

- Współczynnik wymiany zostanie zmieniony z 1:1.2 na 1:1.5. Oznacza to, że za 1000 metalu będzie można otrzymać na przykład 1500 kryształu.

3. Usunięcie prowizji:

- Prowizja przy tworzeniu ofert została usunięta.

4. Dodanie prowizji od udanych transakcji:

- Po zakończeniu transakcji, 5% przychodzących zasobów zostanie pobranych w ramach prowizji od sprzedającego.

IV. Zmiany w Aukcjach

1. Nowe typy pakietów:

- Stare typy pakietów zostaną zastąpione przez nowe. Każda tura aukcji będzie zawierać co najmniej 1 pakiet dla każdego typu statków (oprócz satelitów i osłon), więc gracz szybko odnajdzie to czego szuka. Statki będą dostępne w 3 typach pakietów - mały, średnim i dużym.

- Nowe pakiety będą ustalano według populacji, co pomoże zbalansować je dla trzech różnych ras.

2. Licytowanie za zasoby:

- Pakiety można licytować za zasoby, a nie za Kredyty. Każdy gracz zdecyduje jaki typ zasobów chce użyć przy licytacji (metal, kryształ, gaz czy złom) danego pakietu. Jeśli użytkownik przegra licytację, to otrzyma zwrot 50% zasobów. Użytkownicy kont Premium i Platynowych otrzymają zwrot 70% zasobów.

3. Nowe ograniczenia:

- Gracz może wygrać poprzez licytację dowolną ilość pakietów w ciągu dnia. Licytowanie będzie dostępne od 9.00 do 24.00 czasu serwera.
- Kupowanie na aukcjach będzie ograniczone do 30000 populacji na dzień, a użytkownicy kont Premium i Platynowych będą mięć ten limit podniesiony do 40000.

V. Zmiany w sojuszu

1. Ranga Asystenta lidera:

- Nowa specjalna ranga dostępna dla każdego sojuszu. Asystent lidera, który zostanie wybrany przez Lidera sojuszu będzie pomagał mu w organizacji poprzez akceptowanie/wyrzucanie członków oraz rozdzielanie im praw.

VI. Zmiany w menu problemu z ozonem

2. Usunięcie badania Ekologia:

- Badanie Ekologia nie będzie już dostępne do badania z tego menu.

3. Brak możliwości restartu:

- Opcja restartu konta nie będzie już dostępna z tego menu.

VII. Zmiany w profilu gracza

4. Wybór domyślnej strony:

- Każdy gracz będzie mógł wybrać, która strona będzie domyślnie widziana w jego profilu - Planety, Statki komandora, Osiągnięcia czy Tablica (opis gracza).

VIII. Ustawienia opiekunów

1. Gracze nie będą już oznaczani jako “Opiekowani”:

- Gracze nie będą już oznaczani jako “Opiekowani” w menu Galaktyka. W zamian tego będą "Aktywni opiekunowie". Jeśli opiekunowie gracza byli aktywni w ciągu ostatnich 15 minut na jego koncie, to gracz otrzyma takie oznaczenia.

2. Opiekunowie nie będą mogli logować się na nieaktywne konta:

- Opiekunowie nie będą mogli logować się na konta, na których właściciel nie logował się przez 7 kolejnych dni.