NEMEXIA 2.5: RELEASE NOTES

NEMEXIA EVOLUTION

I. Spionage Änderungen

1. Änderung der Spionagechancen:

- Die unten aufgeführte Tabelle zeigt die neuen Chancen, einen der 3 Spionageberichte zu erhalten (Vollständig, Detailliert, Basis).
- L1 - erforschtes Spionagelevel des Angreifers
- L2 - erforschtes Spionagelevel des Verteidigers

L1 - L2 =	Vollständig	Detailliert	Basis
4 oder mehr	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 oder weniger	0%	0%	100%

2. Spionage-Abklingzeit hinzugefügt:

- Nach jedem Versuch einen Spionagebericht eines anderen Planeten, oder Genoplaneten anzufordern, gibt es eine Abklingzeit, die vergehen muss, um einen weiteren Bericht anfordern zu können. Die Abklingzeit gilt für alle Spionageschiffe, die sich bei dem zu spionierenden Planeten befinden. Eine größere Anzahl von Spionageschiffen bei einem Planeten hilft somit nicht, mehrere Berichte in kürzerer Zeit zu erhalten.

  Die Abklingzeit bei Spionagelevel 1 beträgt 30 Sekunden. Jedes weitere Level der Spionageforschung verringert die Abklingzeit um 1 Sekunde. Als Beispiel: Die Abklingzeit für Spionagelevel 20 beträgt 11 Sekunden.

3. Abklingzeit für Spionagescan (Nach Spionagesonden suchen) reduziert:

- Die unten aufgeführte Tabelle zeigt die neuen Zeiten, die vergehen müssen, um nach Spionageschiffen scannen zu können:

Spionagelevel	Ohne Schild (in Minuten)	Mit Schild (in Minuten)
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. Sofortiger Scan nach Spionagesonden:

- Ist auf einem Planeten eine Abklingzeit für Spionagescan (Nach Spionageschiffen suchen) aktiv, kann die Option **"Sofortiger Scan"** verwendet werden, um die Abklingzeit zurückzusetzen und sofort nach Spionageschiffen suchen (scannen) zu können. Diese Option kann für jeden Planeten in unbegrenzter Anzahl genutzt werden. Jede Nutzung kostet 5 Nexis.
-

II. Flug-Änderungen

1. Änderung der Angriffsbegrenzung:

- Jeder Spieler kann, pro 24 Stunden, bis zu 20 (10 in Hochgeschwindigkeits-Universen) Angriffe auf einen Planeten eines anderen Spielers durchführen.
- Jede Allianz kann, pro 24 Stunden, bis zu 20 (10 in Hochgeschwindigkeits-Universen) Angriffe auf einen anderen Genoplaneten durchführen.

2. Änderung der Piratenflugbegrenzung:

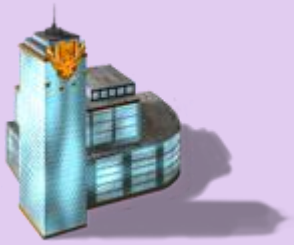
- Jeder Spieler kann, pro 24 Stunden, bis zu 100 (50 in Hochgeschwindigkeits-Universen) Piraterieflüge zu einem Planeten eines anderen Spielers durchführen.
- Jede Allianz kann, pro 24 Stunden, bis zu 100 (50 in Hochgeschwindigkeits-Universen) Pireaterieflüge zu einem anderen Genoplaneten durchführen.

3. Änderung der Transportflüge:

- Man wird Transportflüge nur zu Planeten von Mitgliedern der eigenen Allianz durchführen können. Natürlich kann man weiterhin Transportflüge auch zu eigenen Planeten, oder dem Genoplaneten durchführen.

III. Handelszentrum-Änderungen

Seiten hinzugefügt:



- Das Menü für aktuelle Angebote wird Seiten beinhalten. Auf jeder Seite werden bis zu 50 Angebote angezeigt. Nutzt man den Filter, wird dieser für alle Angebote auf allen Seiten durchgeführt, so dass man ihn nicht auf jeder Seite erneut nutzen muss.

1. Änderung des Handelskoeffizienten:

- Der Handelskoeffizient wird von 1:1.2 auf 1:1.5 angepasst, wodurch man Angebote wie z.B. 1000 Metall gegen 1500 Kristall erstellen kann.

2. Angebotsgebühr entfernt:

- Bei der Erstellung eines Angebotes im Handelszentrum entfällt die dafür entstandene Gebühr.

3. Gebühr für erfolgreichen Handel hinzugefügt:

- Wird ein Handel erfolgreich abgeschlossen, fällt eine Gebühr von 5% der gehandelten Ressourcen für das Handelszentrum an.

IV. Auktions-Änderungen

1. Neue Art von Paketen:

- Die alten Auktionspakete werden durch neue Pakete ersetzt. Bei jeder Auktionsrunde gibt es mindestens 1 Paket jeder Schiffs -und/oder Verteidigungseinheit (Ausnahme für Satelliten und Schilde), so dass man immer das findet, wonach man sucht, ohne dabei auf die nächste Auktionsrunde warten zu müssen. Jede Einheit kann in bis zu 3 Paketarten angeboten werden - Klein, Mittel und Groß.
- Die neuen Pakete werden durch Population anstatt Anzahl von Einheiten bestimmt, wodurch die Balance der drei Rassen gewährleistet wird.

2. Gebote mit Ressourcen:

- Gebote werden mit Ressourcen, anstatt mit Nexis durchgeführt. Jeder Spieler kann entscheiden, welche Ressource für Gebote auf ein Paket verwendet werden soll (Metall, Kristall, Gas, oder Schrott). Die ausgewählte Ressource muss für das Paket, auf dem jeweiigen Planeten für die aktuelle Auktionsrunde beibehalten werden. Verliert man bei einer Ersteigerung, erhält man 50% der gebotenen Ressourcen zurück. Premium und Platinum Accouns erhalten bis zu 70% der gebotenen Ressourcen zurück.

3. Neue Begrenzungen:

- Man kann durch Gebote, eine unbegrenzte Anzahl von Paketen pro Tag ersteigern (abhängig von der verbleibenden Populationsmenge). Zu beachten ist, dass Ersteigerungen (Gebote) nur von 09:00 bis 00:00 Serverzeit verfügbar sind.
- Sofortkäufe werden durch die gekaufte Populationsmenge begrenzt, welche bei 30000 Population pro Tag beginnt. Premium und Platinumaccounts erhöhen die Begrenzung auf bis zu 40000 Population pro Tag.

V. Allianz-Änderungen

1. Rang des Co-Anführers:

- Ein neuer Spezialrang steht jeder Allianz zur Verfügung. Der Co-Anführer, gewählt vom Anführer selbst, kann bei der Verwaltung der Allianz helfen, indem er Mitglieder aufnimmt, oder rauswirft und Rechte verteilt und/oder ändert.

VI. Änderung des kritischen Ozonmenüs

2. Die Technologie Ökologie wurde entfernt:

- Die Option, Ökologie zu erforschen, ist in diesem Menü nicht länger verfügbar.

3. Accountreset nicht verfügbar:

- Die Option, den Account zu resetten, ist in diesem Menü nicht länger verfügbar.

VII. Spielerprofil-Änderungen

4. Wahl der Standard-Profilseite:

- Jeder Spieler kann entscheiden, welche Seite im Profil als Standard angezeigt wird - Planeten, Kommandoschiffe, Leistungen, oder Pinnwand.

VIII. Sitter-Änderungen

1. Spieler werden nicht länger als "Gesittet" angezeigt:

- Spieler werden in der Galaxie nicht länger als "Gesittet" angezeigt. Stattdessen erhalten sie eine "Aktive Sitter" Markierung, basierend auf den Sitteraktivitäten im jeweiligen Spielaccount. Waren in den letzten 15 Minuten Sitter in dem Account eines Spielers aktiv, erhält dieser die neue Markierung (Aktive Sitter).

2. Sitter können sich in inaktive Accounts nicht einloggen:

- Sitter haben keinen Zugang zu Accounts, dessen Eigentümer sich mehr als 7 Tage in Folge nicht mehr eingeloggt hat.