جنگ های فضایی, نسخه ی 2.5

SPACEWARS
EVOLUTION

I. تغیرات در پرواز جاسوسی:

1. احتمال دریافت گزارش های جاسوسی تغییر کرده است:

جدول زیر احتمال دریافت یکی از سه نوع گزارش جاسوسی (کامل, متوسط یا ابتدایی) را نشان میدهد.

- L1: نمایشگر سطح دانش جاسوسی مهاجم می باشد.
- L2: نماشگر سطح دانش جاسوسی مدافع می باشد.

L1 - L2 =	کامل	با جزئیات	پایه
4 یا بیشتر	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 یا کمتر	0%	0%	100%

2. اضافه شدن زمان انتظار بین پروازهای جاسوسی

در نسخه ی جدید جنگ های فضایی, لازم است شما در میان ارسال هر پرواز جاسوسی به سیاره ی مشخصی از دشمنانتان, مدت زمانی را صبر کنید. این مکث شامل تمام پروازهای جاسوسی که به سیاره ی مشخصی میفرستید میشود. بنابراین فرستادن تعداد زیادی از سفینه های جاسوسی بر روی یک سیاره به منظور صرفه جویی در زمان به شما کمک نخواهد کرد تا گزارش های جاسوسی دقیق تری از آن سیاره بدست آورید.

زمانی که دانش جاسوسی شما در سطح 1 هست, این مکث برای شما 30 ثانیه خواهد بود و به ازای هر سطح ارتقای دانش جاسوسی, 1 ثانیه از این زمان کاسته میشود که به این معناست که زمانی که شما به سطح 20 دانش جاسوسی دست یابید, تنها کافیست 11 ثانیه برای ارسال کاوشگر بعدی خود صبر کنید.

3. کاهش زمان انتظار برای اسکن کردن سیاره ی خود

- در این نسخه از بازی جنگ های فضایی مدت انتظار برای اسکن کردن سیاره ی خود به منظور یافتن هرگونه کاوشگر جاسوسی بر روی آن کاهش یافته است

جدول زیر, مقادیر جدید مدت انتظار بین هر اسکن را به شما نشان میدهد:

سطح دانش جاسوسی	به همراه سپر سیاره (به دقیقه)	بدون سپر سیاره (به دقیقه)
4-2	90	45
7-5	80	40
10-8	70	35
13-11	60	30
17-14	50	25
20-18	40	20
23-21	30	15
27-24	20	10
30-28	10	5

4 .اسکن آنی سیاره برای جاسوسان

- زمانی که شما گزینه ی اسکن برای کاوشگران جاسوسی برای سیاره مشخصی در حالت انتظار است شما میتوانی از گزینه ی اسکن آنی استفاده کنید که سریعا جاسوسان موجود روی سیاره ی شما را شناسایی میکند و همچنین زمان انتظار را ریست میکند. شما میتوانید بدون محدودیت از این گزینه استفاده کنید که هربار استفاده از این گزینه برای شما 5 اعتبار هزینه خواهد داشت.

II. تغییرات در پرواز ها

1. تغییرات در محدودیت حمله ها

- در هر 24 ساعت, یک بازیکن قادر خواهد بود تا 20 حمله (10 حمله در کیهان های مافوق سرعت) به سیاره ی بازیکن دیگر ارسال کند.
- در هر 24 ساعت, یک اتحاد قادر خواهد بود تا 20 حمله (10 حمله در کیهان های مافوق سرعت) به سیاره ی اتحاد دیگر ارسال کند.

2. تغییرات در محدودیت پروازهای راهزنی

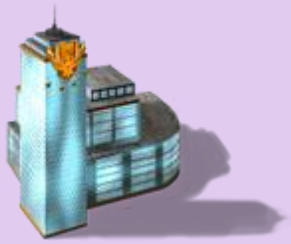
- در هر 24 ساعت, یک بازیکن قادر خواهد بود تا 100 پرواز راهزنی (50 راهزنی در کیهان های مافوق سرعت) به سیاره ی بازیکن دیگر ارسال کند.
- در هر 24 ساعت, یک اتحاد قادر خواهد بود تا 100 راهزنی تیمی (50 راهزنی در کیهان های مافوق سرعت) به سیاره ی تیم دیگر ارسال کند.

3. تغییرات در محدودیت پروازهای حمل و نقل

- در نسخه ی جدید بازی جنگ های فضایی, شما قادر خواهید بود تا علاوه بر سیاره های خود یا سیاره ی تیمی اتحاد خود, به سیاره های هم تیمی های خود نیز پرواز حمل و نقل را ارسال کنید.

III. تغییرات مرکز تجارت

1. اضافه شدن صفحات



- منوی آخرین پیشنهادات در مرکز تجارت صفحه بندی شده است. هر صفحه, 50 پیشنهاد آخر را نشان خواهد داد. در دسته بندی کردن پیشنهادات, فیلتر ها بر روی تمامی صفحات پیاده میشوند و لازم نیست شما در هر صفحه از آنها استفاده کنید.

2. تغییر در ضریب تجارت

- ضریب تجارت از 1:1.2 به 1:1.5 تغییر خواهد کرد. برای مثال, شما میتوانید پیشنهادی مانند 1000 فلز به 1500 مواد معدنی به وجود بیاورید.

3. حذف شدن کمیسیون ها

- در جنگ های فضایی نسخه ی 2.5, در هنگام به وجود آوردن یک پیشنهاد در مرکز تجارت, هیچ گونه مالیاتی از شما کسر نخواهد شد.

4. مالیات پیشنهاد های موفق

- در صورتی که داد و ستدی صورت بگیرد و منابع شما فروخته شود, در هنگام بسته شدن پیشنهاد, 5% از منابع به دست آورده شده به عنوان مالیات کاسته خواهد شد.

IV. تغییرات در مزایده

1. بسته های جدید

- بسته های جدید جانشین بسته های قدیمی خواهند شد. در هر دور مزایده, بسته هایی برای هر نوع سفینه یا پدافند (به جز سپر ها و ماهواره ها) موجود میباشد. بنابراین شما میتوانید همان سفینه ای را که نیاز دارید را پیدا کنید بدون اینکه برای دور جدیدی از مزایده صبر کنید.
- بسته های جدید بر اساس تعداد و نه نوع سفینه گزاشته خواهد شد که تعادل و برابر شدن سه نژاد در مزایده را در پی خواهد داشت.

2. منابع به جای اعتبار

- در نسخه ی جدید جنگ های فضایی, پیشنهاد دادن برای خرید یک بسته با منابع صورت میگیرد و نه اعتبار. هر بازیکن قادر خواهد بود تا منبعی که می خواهد با آن بسته ی مورد نظر را بخرد را انتخاب کند (فلز, مواد معدنی, گاز یا ضایعات) . در صورتی که در مزایده شکست بخورید, 50% از منابعی را که پیشنهاد داده اید را پس خواهید گرفت که این عدد در اکانت های پرمیوم و پلاتینیوم به 70% میرسد.

3. محدودیت های جدید

- هر روز شما می توانید هر تعداد بسته ای که مایل هستید را انتخاب کنید و برنده شوید فقط به یاد داشته باشید که مزایده بین ساعات 9:00 و 00.00 به زمان سرور در دسترس خواهد بود.

- تعداد بسته هایی که می توانید بخرید با توجه به جمعیتی که خریداری کرده اید محدود میشود. شما در هر روز می توانید تا 30000 جمعیت را خریداری کنید که این عدد در اکانت های پرمیوم و پلاتینیوم تا 40000 جمعیت افزایش می یابد.

V. تغییرات در اتحاد ها

1. مقام کمک فرمانده

- مقام جدیدی در هر اتحاد به وجود آمده است که کمک فرمانده نام دارد. کمک فرمانده, به وسیله ی فرمانده ی اتحاد انتخاب میشود و به فرمانده در نظم دادن به اتحاد کمک میکند. کمک فرمانده میتواند اعضای جدید را به اتحاد قبول کند و همچنین اعضا را اخراج کند. همچنین کمک فرمانده میتواند دسترسی های سایر اعضا را کنترل کند.

VI. منوی مشکل اوزن تغییر یافته است.

1. دانش اکولوژی از این منو حذف شده است

- شما دیگر قادر نخواهید بود تا از این منو دانش اکولوژی را تحقیق کنید.

2. شروع مجدد در دسترس نخواهد بود

- شما دیگر قادر نخواهید بود از منوی کمبود اوزن اکانت خود را شروع مجدد کنید.

VII. تغییرات در پروفایل بازیکنان

1. انتخاب کردن صفحه ی پیش فرض پروفایل:

- همه ی بازیکنان میتوانند انتخاب کنند که چه صفحه ای از پروفایلشان به صورت پیش فرض نمایش داده شود؛ سیاره, سفینه های فرمانده, نشان ها یا دیوار.

VIII. تغییرات جانشینی حسابها

1. بازیکنان, دیگر با عنوان "جانشین شده" نمایش داده نمیشوند.

- در این نسخه, بازیکنان در منوی کهکشان با عنوان "جانشین شده" مشخص نمیشوند. در عوض آنها عنوان "جانشین فعال" را بنا به فعالیت جانشینشان خواهند داشت. در صورتی که جانشین در 15 دقیقه ی قبل فعالیتی بر روی اکانت انجام داده باشد, این نشان جدید در کنار سیاره ی بازیکن ظاهر خواهد شد.

2. جانشینان نمیتوانند وارد حسابهای غیر فعال شوند

- جانشینان هیچ دسترسی به اکانت هایی که صاحبانشان به مدت 7 روز متوالی به آنها وارد نشده اند, نخواهند داشت.