NEMEXIA 2.5: BOLETÍN INFORMATIVO

NEMEXIA EVOLUTION

I. Cambios de Espionaje

1. Oportunidades de espionaje cambiados:

- La tabla de abajo muestra las nuevas posibilidades de recibir uno de los 3 tipos de reporte (Completo, Detallado o Básico).
- L1 representa el nivel investigado de Espionaje del Atacante
- L2 representa el nivel investigado de Espionaje del Defensor

L1 - L2 =	Completo	Detallado	Básico
4 o más	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 o menos	0%	0%	100%

2. Cooldown (espera) de espionaje añadido:

- Habrá un cooldown entre cada intento de recibir un reporte de Espionaje sobre un Planeta particular de jugador o Planeta de equipo. Eso incluye todos tus vuelos de Espionaje enviados de ese planeta, de modo que tener muchas naves de espionaje en el mismo planeta no te va a ayudar a recibir más reportes de Espionaje en menos tiempo.

  El cooldown para el Espionaje de nivel 1 será 30 segundos y cada nivel siguiente de la ciencia lo disminuirá con 1 segundo. Eso significa que el cooldown para el Espionaje de nivel 20 será 11 segundos.

3. Tiempo de control del cooldown reducido:

- La tabla de abajo muestra la nueva cantidad de tiempo que debería pasar entre cada conrol de espionaje:

Nivel de Espionaje	Sin Escudo (minutos)	Con Escudo (minutos)
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. Control de espionaje instantáneo:

- Cuando la opción de escanear planeta está en cooldown para un planeta en particular, podrás usar la opción “Escaneo instantáneo” que escaneará inmediatamente el planeta de nuevo y pondrá a cero el cooldown. Esta opción se puede utilizar sin límite para cada planeta. Cada vez cuesta 5 créditos.

I. Cambios de vuelos

1. Límite de ataques cambiado:

- Cada jugador podrá enviar hasta 20 (10 para universos de Ultravelocidad) ataques al planeta de otro jugador por 24 horas.
- Cada alianza podrá enviar hasta 20 (10 para universos de Ultravelocidad) ataques de equipo a otro Planeta de equipo por 24 horas.

2. Límite de vuelos pirata cambiado:

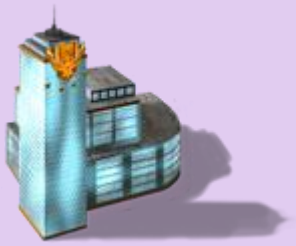
- Cada jugador podrá enviar hasta 100 (50 para universos de Ultravelocidad) vuelos pirata al planeta de otro jugador por 24 horas.
- Cada alianza podrá enviar hasta 100 (50 para universos de Ultravelocidad) vuelos pirata a otro Planeta de equipo por 24 horas.

3. Límite de vuelos de transporte cambiado:

- Podrás realizar Vuelos de transporte sólo a planetas de los miembros de tu propia alianza así como a tus propios planetas o al Planeta de equipo de tu alianza.

II. Cambios en el Centro Comercial

1. Páginas añadidas:



- El menú Últimas Ofertas va a contener páginas. Cada página va a mostrar hasta 50 ofertas. Sin embargo el filtro se seguirá aplicando a todas las ofertas, de modo que no necesitarás usarlo una y otra vez en cada página.

2. Coeficiente comercial cambiado:

- El coeficiente comercial cambiará de 1:1.2 a 1:1.5 lo que significa que podrás crear ofertas como 1000 metal por 1500 mineral.

3. Comisiones removidas:

- La comisión como tipo de tasa será removida por completo cuando se crea una oferta en el Centro Comercial.

4. Tasa de negocio exitoso añadida:

- Cuando se cierra un negocio exitoso, se cobrarán 5% de los recursos que se reciben como tasa por el Centro Comercial.

III. Cambios de Subasta

1. Nuevo tipo de paquetes:

- Los antiguos tipos de paquetes serán sustituidos por nuevos. Cada ronda de la subasta habra al menos 1 tipo de paquete para cada nave de defensa o unidades de defense (excepto para los Satélites y los Escudos), así que puedes encontrar exactamente lo que buscas sin esperar la ronda siguiente. Cada unidad puede tener hasta 3 tipos de paquetes: Pequeño, Mediano y Grande.
- Los nuevos paquetes serán determinados por población en vez de cantidad de unidades lo que equilibrará las tres razas.

2. Apuestas con recursos:

- Las apuestas serán realizadas con recursos en vez de créditos. Cada jugador podrá elegir qué recurso usar para la apuesta (Metal, Minerales, Gas o Chatarra) para cada paquete. Si pierdes la apuesta, recibirás 50% de los recusos usados para apostar de regreso. Las cuentas Premium y Platinas van a aumentar este porcentaje hasta 70%.

3. Nuevas limitaciones:

- Cada día podrás ganar una cantidad ilimitada de paquetes apostando. Ten en cuenta que las apuestas están disponibles sólo de las 9:00 a las 00:00 hora de servidor.
- Las compras serán limitadas según la cantidad de población comprada que empezará de 30000 población por día y las cuentas Premium y Platinas la aumentarán hasta 40000.

IV. Cambios de Alianza

1. Rango Ayudante del Líder:

- Un nuevo rango especial será disponible para cada alianza. El Ayudante del Líder, elegido por el Líder, estará ayudando con la organización de la alianza aceptando o echando a los miembros y cambiando sus derechos.

V. Cambios en el Menu Problemas de Ozono

1. La ciencia Ecología ha sido removida:
- La ciencia Ecología ya no estará disponible para investigación de este menú.
2. Reinicio no disponible:
- La opción Reiniciar cuenta ya no estará disponible de este menú.

VI. Cambios en el Perfil del Jugador

1. Escogiendo la página de perfil por defecto:
- Cada jugador podrá escoger la página que será mostrada por defecto en su perfil: Planetas, Naves de comandante, Logros o Muro.

VII. Cambios Representantes

1. Los jugadores ya no estarán marcados como “Representados”:
- Los jugadores ya no estarán marcados como “Representados” en el menú Galaxia. En vez de eso, tendrán “Representantes activos” marcados a base de la actividad de sus representantes. Si los representantes del jugador han sido activos en su cuenta durante los últimos 15 minutos, el jugador tendrá esta nueva marca.
2. Los representantes no podrán entrar en cuentas inactivas:
- Los Representantes no tendrán acceso a cuentas en las que el dueño no ha entrado por más de 7 días consecutivos.