NEMEXIA 2.5: RELEASE NOTES

NEMEXIA EVOLUTION

I. CAMBIAMENTI SPIONAGGIO

1. Possibilità di spionaggio cambiate:

- La tabella sottostante dimostra le nuove possibilità per ricevere uno dei tre tipi di rapporti di battaglia (completo, dettagliato o di base).
- L1 dimostra il livello di spionaggio ricercato dall'attaccante
- L2 dimostra il livello di spionaggio ricercato dal difensore

L1 - L2 =	Completo	Dettagliato	Di base
4 o più	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 meno	0%	0%	100%

2. Abbiamo aggiunto cooldown di spionaggio:

- Dopo ogni prova di ottenere un rapporto di spionaggio per un certo pianeta di giocatore o di pianeta di gruppo ci sarà una periodo di attesa (cooldown). Questo include tutti i voli di spionaggio inviati presso questo pianeta, quindi avendo tanti navi di spionaggio su un singolo pianeta non ti aiuterà ad ottenere più rapporti in meno tempo.
  Il cooldown di spionaggio del livello 1 sarà 30 secondi e ogni prossimo livello della scienza diminuerà questo tempo con 1 secondo. Cioè il cooldown di spionaggio al livello 20 sarà 11 secondi.

3. È diminuito il tempo di attesa dopo un controllo:

- La tabella sottostante dimostra i tempi nuovi che devono passare dopo ogni controllo per spie:

Livello di spionaggio	Senza scuso (minuti)	Con scudo (minutei)
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. 4. Controllo per spie istantaneo:

- Quando l'opzione di scannerizzare un certo pianeta è in modalità cooldown, potrai usare l'opzione “Scanerizzazione istantanea” che scannerizzerà immediatamente il pianeta e azzerà il cooldown. Questa opzione si potrà usare senza limite per ogni pianeta. Ogni uso costa 5 crediti.

II. CAMBIAMENTI VOLI

1. Limitazioni attacchi cambiate:

- Ogni giocatore potrà inviare fino a 20 (10 per universi ultraveloci) attacchi contro pianeta di altro giocatore in 24 ore.
- Ogni alleanza potrà inviare fino a 20 (10 per universi ultraveloci) attacchi di gruppo contro pianeta di gruppo nemico in 24 ore.

2. La limitazione dei voli pirata è cambiata:

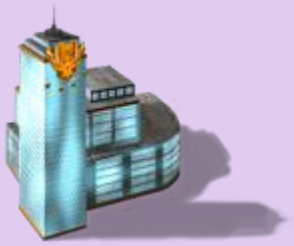
- Ogni giocatore potrà inviare fino a 100 (50 per universi ultraveloci) voli pirata contro pianeta di altro giocatore in 24 ore.
- Ogni alleanza potrà inviare fino a 100 (50 per universi ultraveloci) voli pirata di gruppo contro pianeta di gruppo nemico in 24 ore.

3. La limitazione dei voli di trasporto è cambiata:

- Potrai inviare voli di trasporto solo ai pianeti dei membri della tua alleanza, i propri pianeti o al pianeta di gruppo della tua alleanza.

III. Cambiamenti nel centro commerciale

1. Pagine aggiunte:



- Il menù utime Offerte conterrà pagine. Ogni pagina mostrerà fino a 50 offerte. Comunque il filtro sarà applicato a tutte le offerte, quindi non sarà necessario riusarlo su ogni singola pagina.

2. Coefficiente commerciale cambiato:

- Il coefficiente commerciale sarà cambiato da 1:1.2 a 1:1.5 il che significa che potrai creare offerte tipo 1000 metallo per 1500 minerali.

3. La commissione è stata tolta:

- Il tipo della commissione della tassa sarà completamente tolto quando si crea un'offerta nel centro commerciale.

4. Tassa affari fatti con successo aggiunta:

- Quando si chiudono affari fatti con successo il 5% delle risorse da ricevere saranno presi come tassa per il centro commerciale.

IV. Cambiamenti asta

1. Nuovi tipi di pachetti:

- I vecchi pacchetti saranno sostituiti da pacchetti nuovi. In ogni turno nell'asta ci sarà almeno 1 nuovo pacchetto per ogni singola nave o unità di difesa (tranne Satelliti e Scudi), quindi potresti trovare ciò che ti serve senza dover aspettare il nuovo turno. Ogni unità può avere fino a 3 tipi di pacchetti – piccolo, medio e grande.
- I nuovi pacchetti saranno determinati dalla popolazione invece della quantità di unità. Questo bilancierà le tre razze.

2. Mettere offerta per risorse:

- Offerte si faranno con risorse invece con crediti. Ogni giocatore potrà scegliere quale risorsa usare per fare offerte (metallo, minerali, gas o detriti) per ogni pacchetto. Se si perde il pacchetto, si riceverà indietro il 50% delle risorse usate per fare l'offerta. Se il giocare è con account Premium o Platino gli sarà restituito il 70% delle risorse.

3. Nuove limitazioni:

- Potrai vincere quantità illimitate di pacchetti se metti offerte ogni giorno. Tieni in mente che puoi mettere offerte solo dalle 09:00 alle 00:00 orario server.
- Gli acquisti saranno limitate dalla quantità della popolazione acquistata che comincierà da 30000 popolazione per giorno (per gli account normali) e da 40000 per gli account Premium o Platino.

V. Cambiamenti Alleanze

1. Grado Assistente del Leader:

- Ci sarà un nuovo grado speciale per ogni alleanza. L'Assistente del Leader, scelto dal Leader, aiuterà con l'organizzazione dell'alleanza accettando o bannando membri e cambiando i loro diritti.

VI. Cambiamenti nel menù Problemi con l'ozono

1. Scienza Ecologia tolta:

- La scienza Ecologia non sarà più disponibile da questo menù.

2. Riavvio non disponibile:

- L'opzione di riavviare l'account non sarà più disponibile da questo menù.

VII. Cambiamenti nei profili dei giocatori

1. Scelta di immagine principale del profilo:

- Ogni giocatore potrà scegliere la pagina principale che si vedrà sul suo profilo – pianeti, navi supreme, successi o bacheca.

VIII. Cambiamenti sitter

1. I giocatori non saranno più segnati come “Sittati”:

- I giocatori non saranno più segnati come “Sittati” nel menù Galassia. Invece avranno il segno di spunta “Sitter attivi” basato sull'attività dei sitter. Se i sitter del giocatorre sono stati attivi negli ultimi 15 minuti, sarà mostrata la spunta.

2. I sitter non potranno effettuare login in account inattivi:

- I sitter non avranno accesso agli account in cui i proprietari non hanno effettuato il login per 7 giorni consecutivi.