NEMEXIA EVOLUTION

I. MUDANÇAS NA ESPIONAGEM

1. Alterações nas chances de espionar:

- A tabela abaixo mostra as novas chances em receber uma dos 3 tipos de reporte (Completo, Detalhado, Básico)
- L1 significa o nível que o atacante alcançou em Espionagem
- L2 significa o nível que o defensor alcançou em Espionagem

L1 - L2 =	Completo	Detalhado	Básico
4 ou mais	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 ou menos	0%	0%	100%

2. Espera adicionadas na espionagem:

- Haverá uma espera entre cada tentativa de reportar uma espionagem para o planeta de um jogador em particular ou um Planeta de Equipe. Isso inclue todos os seus vôos de espionagem enviados a esse planeta, assim tendo muitos naves espiãs sobre um único planeta não ajudará você em receber mais reportes de espionagem por menos tempo.
- A espera no nível 1 em Espionagem será de 30 segundos e cada próximo nível de ciência irá diminuir com 1 segundo. Isso siginifca que a espera na Espionagem no nível 20 será de 11 segundos.

3. Redução no tempo de checagem da espera na Espionagem:

- A tabela abaixo mostra a nova quantidade de tempo que deve passar entre cada checagem em Espionagem:

Nível de Espionagem	Sem Escudo (minutos)	Com 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. Checagem instântanea na Espionagem:

- Quando a opção de explorar o planeta está em perda para um planeta em particular, você será capaz de usar a opção "exploração instântanea" que irá imediatamente fazer a varredura do planeta novamente e reiniciar a espera. Essa opção pode ser executada em uma quantidade ilimitada de vezes para cada planeta. Cada uso custa 5 créditos.

II. Mudanças nos Vôos

1. Alterações em ataques limitados:

- Cada jogador será apto a enviar até 20 (10 para universos ultra rápidos) ataques para outro planeta de um jogador por 24 horas.
- Cada aliança será apta a enviar até 20 (10 para universos ultra rápidos) ataques de equipe para outra Equipe Planeta por 24 horas.

2. Alterações em vôos saque limitados:

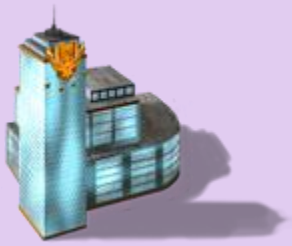
- Cada jogador será apto a enviar até 100 (50 para universos ultra rápidos) para outro planeta do jogador por 24 horas.
- Cada aliança será apta a enviar 100 (50 para universos ultra rápidos) vôos saque para outro Planeta de Equipe por 24 horas.

3. Alterações em vôos transportes limitados:

- Você será apto a fazer vôos transportes somente para planetas de membros da sua própria aliança também como para seu próprio planeta ou suas alianças da Planeta de Equipe.

III. Mudanças no Centro de Troca

1. Páginas adicionadas:



- Menu das últimas ofertas irá ter páginas. Cada página mostrará até 50 ofertas. Entretanto o filtro ainda irá aplicar todas as ofertas, assim você não precisa usar de novo e de novo cada página.

2. Mudança no coeficiente de troca:

- O coeficiente de troca será alterado de 1:1.2 para 1:1.5 o que significa que você sera apto a criar ofertas como 1000 metais por 1500 minerais.

3. Comissão removida:

- O tipo de taxa da comissão sera inteiramente removido ao criar uma oferta no Centro da Troca.

4. Taxa de negócio fechado com sucesso adicionada:

- Ao fechar um negócio com sucesso, 5% dos recursos será tomado como taxa para o Centro da Troca.

IV. Mudanças nos Leilões

1. Novo tipo de pacotes:

- O velho tipo de pacotes será recolocado pelos novos. Cada rodada no leilão haverá 1 tipo de pacote para cada única nave ou unidade de defesa (menos Satélites e Escudos), assim você pode encontrar exatamente o que está procurando sem esperar por outra rodada. Cada unidade pode ter até 3 tipos de pacotes – Pequeno, Médio ou Grande.
- O novo pacote sera determinado pela quantidade da população de unidades que consertarão o balance das três raças.

2. Leiloando por recursos:

- O leilão será feito com recursos e não com créditos. Cada jogador será apto em escolher qual recurso usar para leiloar (Metal, Minerais, Gás ou Sucata) para cada pacote. Se você perder o leilão, receberá de volta 50% dos recursos que usou. Conta Premium e Platinum aumentarão a porcentagem em até 70%.

3. Novas limitações:

- Você será apto a ganhar quantidade de pacotes ilimitados ao leiloar todo dia. Tenha em mente que leiloar é possível somente de 9:00 até 0:00 no horário do servidor.

- Compras serão limitadas pela quantidade de população comprada que começará de 30000 população por dia e conta Premium e Platinum aumentarão em até 40000.

V. Mudanças nas Alianças

1. Rank do Líder Assistente:

- Um novo rank especial será disponível para cada jogador da aliança. O líder assistente, escolhido pelo líder, ajudará com a organização da aliança ao aceitar ou expulsar membros e alterar seus direitos.

VI. Mudanças no Menu Problema de Ozônio

1. Ciência Ecologia removida:
- Ciência Ecologia não será mais disponível para pesquisar a partir desse menu.
2. Reinicar não disponível:
- A opção reiniciar contas não será mais disponível a apartir desse menu.

VII. Mudanças no Perfil do Jogador

1. Escolher a página do perfil padrão:
- Cada jogador será apto a escolher qual página sera exibida no perfil padrão dele – Planetas, Naves de Comando, Conquistas ou Muralha.

VIII. Mudanças nos Sitters

1. Jogadores não poderão ser marcados como “Sitteados”:
- Jogadores não poderão ser marcados como “Sitteados” no menu Galáxia. Porém, eles serão marcados como “Sitters Ativos” baseado nas atividades dos sitters deles. Se os sitters do jogador tem sido ativo na conta dele nos últimos 15 minutos, o jogador terá essa nova marca.
2. Sitters não poderão fazer o log in em contas inativas:
- Sitters não terão acesso em contas que os donos não têm feito o log in por mais que 7 dias consecutivos.