

Missili Interplanetari

Raggio dei Missili Interplanetari
(livello dei motori a impulso*2)-1

Velocità dei Missili Interplanetari
nel tuo sistema = 30 sec
ogni sistema aggiuntivo da attraversare = 60 sec in più
non si possono lanciare fra galassie

Capacità di trasporto reale

Capacità massima - Deuterio usato

Spionaggio

Più il livello di spionaggio del nemico è maggiore del tuo, più sonde dovrai inviare per fixare il divario.
(livello di spionaggio del nemico - tuo livello di spionaggio)^2
Es: se il tuo nemico ha spionaggio lv10 e tu lo hai a lv7 dovrai mandare 9 sonde addizionali per fixare i 3 livelli di differenza ---> (10-7)^2 = 3^2 = 9
Una volta fixara la differenza, o in ogni caso se hai un livello uguale o maggiore di spionaggio del tuo nemico, funziona così:

1 sonda inviata = vedi le risorse del tuo nemico
2 sonde inviate (oppure una sonda aggiuntiva al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure un livello in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche la flotta
3 sonde inviate (oppure 2 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 2 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le difese
5 sonde inviate (oppure 5 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 3 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche gli edifici
7 sonde inviate (oppure 7 sonde aggiuntive al numero di sonde richieste per fixare la differenza di livello, oppure 4 livelli in più di spionaggio rispetto al tuo nemico) = vedi anche le tecnologie

Costo in deuterio per i viaggi

a) spostamenti all'interno del tuo stesso sistema

$1 + \text{adjust}[\text{fuel} * ((1.000.000 + 5.000 * \text{distanceA}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$

b) spostamenti fra sistemi della tua stessa galassia

$1 + \text{adjust}[\text{fuel} * ((2700000 + 95.000 * \text{distanceB}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$

c) spostamenti fra galassie del tuo stesso universo

$1 + \text{adjust}[\text{fuel} * ((20.000.000 * \text{distanceC}) / 35.000.000) * (\% / 100 + 1)^2]$

fuel = valore assoluto di carburante (nel caso di una cargo piccola 10)
distance = valore ASSOLUTO della distanza da percorrere (nel caso di spostamenti nello stesso sistema è la differenza fra il tuo pianeta e quello di destinazione, nel caso di spostamenti fra sistema

è la differenza dei sistemi, nel caso dello spostamento fra galassie è la differenza delle galassie).
% = la percentuale di velocità (100 per il 100% di velocità, 80 per l'80% di velocità ecc).

Es: un cargo grande che viaggia da 3:22:1 a 3:22:2 al 100%
fuel --> 50
distance --> 2-1 = 1
% = 100

$1 + \text{adjust}[50 * ((1.000.000 + 5.000 * 1) / 35.000.000) * (100 / 100 + 1)^2]$
 $1 + \text{adjust}[50 * 0,0287142 * 4]$
 $1 + \text{adjust}[5,74284]$
 $1 + 6$
 $= 7$

Produzione oraria

Miniera di metallo:
produzione = 30 * level * 1,1^ level
Miniera di cristallo:
produzione = 20 * level * 1,1^ level
Miniera di deuterio
produzione = 10 * level * 1,1^ level * (-0,002 * max-temperature + 1,28)
Centrale solare
produzione = 20 * level * 1,1^ level
Centrale a fusione
produzione = 50 * level * 1,1^ level

Consumo orario

Miniera di metallo:
consumo energetico = 10 * level * 1,1^ level
Miniera di cristallo:
consumo energetico = 10 * level * 1,1^ level
Miniera di deuterio:
consumo energetico = 20 * level * 1,1^ level
Centrale a fusione:
consumo di deuterio = 10 * level * 1,1^ level * (-0,002 * max-temperature + 1,28)

Satelliti solari

energia = (max-temperature/4)+20

Tempi di ricerca

ore = sum(met+kris) / (1000*(1+livello laboratorio)) ---> per avere i minuti moltiplicare x 60 il risultato

Incremento costi

Miniera di metallo:

costo in metallo = $60 * 1,5^{(level-1)}$
costo in cristallo = $15 * 1,5^{(level-1)}$

Miniera di cristallo:

costo in metallo = $48 * 1,6^{(level-1)}$
costo in cristallo = $24 * 1,6^{(level-1)}$

Miniera di deuterio:

costo in metallo = $225 * 1,5^{(level-1)}$
costo in cristallo = $75 * 1,5^{(level-1)}$

Centrale solare:

costo in metallo = $75 * 1,5^{(level-1)}$
costo in cristallo = $30 * 1,5^{(level-1)}$

Centrale a fusione:

costo in metallo = $900 * 1,8^{(level-1)}$
costo in cristallo = $360 * 1,8^{(level-1)}$
costo in deuterio = $180 * 1,8^{(level-1)}$

Tecnologia gravitonica

*3 ogni livello

Tutti gli altri edifici e ricerche

"costs level 1" * $2^{(level-1)}$

Costo totale

Miniera di metallo:

costo in metallo = $60 * (1-1,5^{level}) / (1-1,5)$
costo in cristallo = $15 * (1-1,5^{level}) / (1-1,5)$

Miniera di cristallo:

costo in metallo = $48 * (1-1,6^{level}) / (1-1,6)$
costo in cristallo = $24 * (1-1,6^{level}) / (1-1,6)$

Miniera di deuterio:

costo in metallo = $225 * (1-1,5^{level}) / (1-1,5)$
costo in cristallo = $75 * (1-1,5^{level}) / (1-1,5)$

Centrale solare:

costo in metallo = $75 * (1-1,5^{level}) / (1-1,5)$
costo in cristallo = $30 * (1-1,5^{level}) / (1-1,5)$

Centrale a fusione:

costo in metallo = $900 * (1-1,8^{level}) / (1-1,8)$
costo in cristallo = $360 * (1-1,8^{level}) / (1-1,8)$
costo in deuterio = $180 * (1-1,8^{level}) / (1-1,8)$

Tutti gli altri edifici e ricerche

"costs level 1" * $(1-2^{level}) / (1-2)$

Area di scan della Falange Sensoriale

$(livello\ falange)^2 - 1$

Tempo di costruzione delle navi e delle difese

ore = $[(costo\ in\ crys + costo\ in\ met) / 5000] * [2 / (livello\ cantiere\ navale + 1)] * 0,5^{livello\ nanotecnologie}$

Tempo di costruzione edifici

ore = $[(costo\ in\ crys + costo\ in\ met) / 2500] * [1 / (livello\ stab\ robotico + 1)] * 0,5^{livello\ nanotecnologie}$

Attacchi lunari con Morte Nera

chance di distruggere la luna:

$(100 - radice(dimensione\ luna)) * radice(numero\ morti\ nere)$

chance che la morte nera sia distrutta

$radice(dimensione\ luna) / 2$

Spazi lunari

$(dimensione\ luna / 1000)^2$

Tempo di volo

a) nello stesso sistema

secondi = $10 + (35000 / \% * radice((1000000 + planets * 5000) / speed))$

b) fra sistemi della stessa galassia

secondi = $10 + (35000 / \% * radice((2700000 + systems * 95000) / speed))$

c) fra galassie

secondi = $10 + (35000 / \% * radical(galaxys * 20000000 / effective\ speed))$

Riduzione tempi di volo

10% per ogni livello di motori a combustione (cargo piccoli, cargo grandi, caccia leggeri, sonde, navi riciclatrici)

20% per ogni livello di motori a impulso (caccia pesanti, incrociatori, navi colonizzatrici, bombardieri)

30% per ogni livello di motori iperspaziali (navi da battaglia, corazzate, morti nere)