

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 fixata 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 = $30 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di cristallo:

produzione = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di deuterio

produzione = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}} * (-0,002 * \text{max-temperature} + 1,28)$

Centrale solare

produzione = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Centrale a fusione

produzione = $50 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Consumo orario

Miniera di metallo:

consumo energetico = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di cristallo:

consumo energetico = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Miniera di deuterio:

consumo energetico = $20 * \text{level} * 1,1^{\text{level}}$

Centrale a fusione:

consumo di deuterio = $10 * \text{level} * 1,1^{\text{level}} * (-0,002 * \text{max-temperature} + 1,28)$

Satelliti solari

energia = $(\text{max-temperature} / 4) + 20$

Tempi di ricerca

ore = $\text{sum}(\text{met} + \text{kris}) / (1000 * (1 + \text{livello laboratorio}))$ --> 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 (carga piccoli, carga 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)