

Deadlock II: Shrine Wars Patch v.1.11

| | |
|------------|----------|
| COMPAGNIA | Accolade |
| DIMENSIONI | 513 KB |
| DATA | 3/11/98 |

Innovazioni:

- È stato implementato nel gioco in maniera totale un editor di missioni e scenari
- Potete editare il save game di una partita usando l'opzione 'Single Player Game' nel menu 'Load Existing Scenario' nell'Editor.
- L'opzione 'Toggle Player Race' è stata rimpiazzata da 'Editor Race Selection'
- 'Toggle Race Identity' è stata rimpiazzata da 'Change a Race'
- Quando rendete un task (attività) attivo, vengono evidenziati i task ai quali possono procedere i coloni presentemente impegnati nell'attività selezionata.
- Gli Starflare Bombers hanno avuto il raggio d'azione ridotto di uno.
- Un 'Crop Plague' o un 'Poison Land' eseguito con successo ora dimezza la produzione di cibo oltre a ridurre le riserve di cibo del territorio colpito del 50%
- Le missioni speciali di spionaggio Re'Lu, Cyth, and ChCh-t ora hanno una percentuale di successo del 50% per gli Scout verdi, 75% per i veterani e 100% per l'élite
- Sia i Tarch che gli Uva Mosk hanno un bonus del 10% di scoprire le spie nemiche durante il pattugliamento.
- Gli scout Re'Lu ecciteranno rivolte, se la loro azione avrà successo, con la probabilità del 5% (verde), 10% (Veterano), o 15% (Elite), fino ad un massimo di 25% per territorio per turno.
- gli Scout hanno un bonus di pattugliamento del 5% (Verde), 10% (Veterano), o 15% (Elite) fino ad un massimo di 25% per territorio.
- il modificatore di mantenimento di un'unità volante è stato portato da x3 a x4
- il ROF, ovvero Rate Of Fire, cioè ritmo di fuoco, è cambiato per qualche unità.
- il valore d'attacco del Flak Launcher verso i nemici in volo è stato alzato da 8 a 10.
- la tecnologia della 'Power Cell' ora aumenta il ROF dei fortini oltre a quello delle unità.
- il costo dell'acquisto di tecnologie è stato raddoppiato, e il costo delle unità è stato incrementato del 50%.