



I. Die Renegades – die neue Alien-Bedrohung, welche uralte Geheimnisse der besten Kriegstechnologie des Universums hütet

- Renegades sind Nicht-Spieler-Charaktere, die im Sonnensystem auftauchen und dort für mindestens 1 und maximal 3 Stunden verweilen

- Sieg, oder Unentschieden gegen einen Renegade wird mit wertvollen Upgradepunkten belohnt, die dazu benötigt werden, Schiffe upgraden (verbessern) zu können

- Es gibt verschiedene Stufen von Renegades, wobei bei jeder Stufe, verschiedene Art von Schiffen gegen den Gegner eingesetzt werden

- Die Schwierigkeit von Renegades wird durch das höchste Level der Werft aller Planeten eines Spielers bestimmt. Je höher die Stufe dieses Gebäudes auf einem Planeten ist, desto mehr Einheiten werden vom Renegade eingesetzt

- Die von Renegades eingesetzte Population ist abhängig von der vom Spieler angreifenden Schiffspopulation. Je mehr Population eingesetzt wird, desto höher ist die Belohnung nach einem Angriff

- Werden Renegades mit der gesamten Schiffspopulation des Planeten angegriffen, erhält man Bonus Upgradepunkte

- Renegades können nur von Einzelspielerplaneten, nicht jedoch von Genoplaneten angegriffen werden

- Renegades können pro Tag unbegrenzt angegriffen werden (es gibt keine Limitierung)



II. Neue Flüge – Renegade-Spionage und Renegade Angriff

- Während der normale Spionageflug für die Spionage anderer Spieler verwendet wird, wird die Renegade-Spionage dazu verwendet, Informationen über Renegades, ihre Schiffstypen und Schiffsverhältnisse in Erfahrung zu bringen.
- Renegade Angriff ist genau das, wonach es sich anhört – das gegnerische Ziel erreichen und das Feuer eröffnen
- Nach jedem erfolgreichen Angriff auf Renegades, werden sie für die nächsten Stunden immer mächtiger (wird separat für jeden Spieler durchgeführt)
- Werden Einheiten von Renegades eliminiert, hinterlassen sie keinen Schrott
- Es gibt eine neue Premiumoption – Aufrüstungsteile, die beim Kampf gegen die bösen Aliens (Renegades) helfen, indem einige Statistikwerte erhöht werden können



III. Neue Art von Verteidigungseinheiten, die mit zwei Waffentypen ausgestattet sind:

- Laser-Ionen
- Laser-Plasma
- Ionen-Plasma
- Die neuen Verteidigungseinheiten werden vorläufig im Auktionshaus nicht zum Erwerb zur Verfügung stehen.

IV. Entfernte Verteidigungseinheiten - Photonengeschütz / Photonenmatrix / Photonenbiomasse

V. Die Forschung "Phasenschilder" wird in 3 neue Forschungen für Panzerungen geteilt:

- Leichte Panzerung
- Mittlere Panzerung
- Schwere Panzerung

VI. Änderungen im Kampfsystem

- Die komplizierte Schadensreduktion, welche von Waffentyp und Panzerung abhängig ist, wird komplett entfernt
- Jedes Kampfschiff und jede Verteidigungseinheit wird nun ein vorrangiges Ziel besitzen – befindet sich dieses in der angreifenden Flotte des Gegners, wird es zuerst angegriffen
- Jedes Kampfschiff erhält einen Bonusschaden (20% mehr Schaden) gegen 2 andere Kampfschiffe, sowie einen Angriffsnachteil (20% weniger Schaden) gegen 2 andere Kampfschiffe
- Jeder Einheitentyp kämpft nun als große Gruppe (keine Gliederung in mehrere kleine Gruppen)



VII. Änderung der Panzerung von Einheiten

- Der Panzerungstyp "Solide" (Fest) wurde entfernt
- Die Panzerung "Normal" wird zu "Mittlerer" Panzerung
- Der prozentuale Grundwert für leichte Panzerung beträgt für alle Einheiten 3%
- Der prozentuale Grundwert für mittlere Panzerung beträgt für alle Einheiten 6%
- Der prozentuale Grundwert für schwere Panzerung beträgt für alle Einheiten 9%

VIII. Kampfschiff-Fähigkeiten – jedes Kampfschiff besitzt eine eigene Fähigkeit, die während einer Gefechtsrunde der eigenen Schiffsgruppe, oder allen eigenen Schiffen einen besonderen Bonus verleiht:

- **P**anzerung ignorieren – wirkt auf eine eigene Schiffsgruppe, verleiht die Möglichkeit, den Gegner durch seine Panzerung angreifen zu können. Eingesetzt von: Scout / Crux-Jäger / Mosquito
- **V**erwüsten – wirkt auf eine eigene Schiffsgruppe, erhöht den Angriff um 2 bis 2.5 Mal (ist nicht mit Kritischer Schaden verbunden). Eingesetzt von: Kreuzer / Interceptor / Nemesis
- **B**onusleben – wirkt auf alle eigenen Schiffsgruppen, verleiht ihnen Bonusleben. Eingesetzt von: Guardian / Verteidigungsbots / Absorber

- **P**anzerungsbooster – wirkt auf alle eigenen Schiffsgruppen, verleiht ihnen einen Panzerungsbonus. Eingesetzt von: Battlecruiser / Armada / Ghost
- **W**iederbelebung – Chance, einige der (eigenen) verlorenen Schiffe während einer Gefechtsrunde wiederbeleben zu können. Eingesetzt von: Zerstörer
- **M**egaenergie – wirkt auf eine eigene Schiffsgruppe, erhöht ihre Angriffsstärke. Eingesetzt von: Goliath
- **E**infrieren – wirkt auf eine gegnerische Schiffsgruppe, reduziert ihren Angriff auf 0 (Angriffsunfähigkeit). Eingesetzt von: Hornet
- **A**rtilleriebonus – wirkt auf eine eigene Schiffsgruppe, verleiht ihnen einen Angriffsbonus gegen Verteidigungseinheiten. Eingesetzt von: Bomber / Bomberbot / Sporenbomber

IX. **Ä**nderung der Statistikwerte von Einheiten:

- Das Leben von Guardian / Verteidigungsbot / Absorber wird reduziert
- Die Hangarpopulation des Schiffs Ghost wird reduziert

