



- I. Οι Renegades – η νέα εξωγήνη απειλή που κρατά τα μυστικά της πολεμικής τεχνολογίας του διαστήματος
- Οι Renegades είναι χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από παίκτες και εμφανίζονται στο ηλιακό σύστημα για μια έως 3 ώρες.
 - Η νίκη ή ισοπαλία ενάντια σε Renegade θα σου δώσει πόντους αναβάθμισης, που απαιτούνται για την βελτίωση των πλοίων σου
 - Υπάρχουν διάφορα tiers για τους Renegades και το καθένα χρησιμοποιεί διαφορετικές μονάδες ενάντια στους εχθρούς
 - Το επίπεδο δυσκολίας των Renegades εξαρτάται από το μέγιστο επίπεδο Ναυπηγίου που έχεις σε πλανήτη σου. Όσο πιο μεγάλο το επίπεδο, τόσο μεγαλύτερο στόλο θα έχεις εναντίον σου.
 - Ο πληθυσμός των μονάδων των Renegades, εξαρτάται από τον πληθυσμό που επιτίθεται. Όσο περισσότερο στέλνεις, τόσο μεγαλύτερα τα οφέλη.
 - Η επίθεση σε Renegade με ολόκληρο το πληθυσμό πλανήτη, θα σου δώσει μπόνους πόντους αναβάθμισης.
 - Οι Renegades μπορούν να δεχτούν επίθεση από ατομικούς πλανήτες και όχι συμμαχίας.
 - Δεν υπάρχει περιορισμός επιθέσεων ανά ημέρα



II. Νέες πτήσεις - Renegade κατασκοπεία και Renegade επίθεση

- Η κατασκοπεία δίνει πληροφορίες σχετικά με το είδος και τον αριθμό πλοίων των Renegades.
- Η Renegade επίθεση είναι αυτό που νομίζεις – βρες το στόχο και εξαπέλυσε επίθεση
- Μετά απο επιτυχημένη επίθεση, οι Renegades γίνονται πιο ισχυροί για μερικές ώρες (ατομικά για κάθε παίκτη)
- Οι μονάδες τους δεν αφήνουν παλιοσιδερικά μετά την καταστροφή τους.
- Η νέα επιλογή, τα Καταναλώσιμα, θα σε βοηθήσουν να αντιμετωπίσεις τους εξωγήινους δίνοντας μπόνους στα στατιστικά σου



III. Νέα είδη άμυνας που χρησιμοποιούν 2 τεχνολογίες ενάντια στους εχθρούς σου:

όπλων

- Laser-Ion type
- Laser-Plasma type
- Ion-Plasma type
- Οι νέες αμυντικές μονάδες δεν είναι διαθέσιμες για αγορά στη δημοπρασία προς το παρόν

IV. Αμυντικές μονάδες που αφαιρέθηκαν- Photon cannon / Photon matrix / Photon tissue

V. Η επιστήμη Megashields χωρίστηκε σε 3 διαφορετικές επιστήμες ανάλογα με τον τύπο θωράκισης:

- Ελαφριά Θωράκιση
- Μεσαία θωράκιση
- Βαριά Θωράκιση

VI. Αλλαγές στο σύστημα μάχης

- Η πολύπλοκη μείωση ζημιάς που είχε να κάνει με το είδος όπλου ενάντια σε συγκεκριμένη θωράκιση, αφαιρέθηκε.
- Κάθε μονάδα τώρα έχει στόχο – προτεραιότητα – αν ο στόχος είναι στο στόλο του αντιπάλου, η μονάδα θα του επιτεθεί πρώτα.
- Κάθε πλοίο θα έχει μπόνους Ζημιά (20% αύξηση ζημιάς) ενάντια σε 2 άλλα πλοία και penalty (20% μείωση ζημιάς) ενάντια σε 2 άλλα.
- Μονάδες ίδιου τύπου θα χτυπούν σα γκρουπ πλέον.



VII. Αλλαγές στη θωράκιση των

μονάδων

- Η συμπαγής θωράκιση αφαιρέθηκε
- Η κανονική θωράκιση μετονομάστηκε σε μεσαία θωράκιση.
- Η βασική ελαφριά θωράκιση έχει ποσοστό 3%
- Η βασική μεσαία θωράκιση έχει ποσοστό 6%
- Η βασική βαριά θωράκιση έχει ποσοστό 9%

VIII. Ικανότητες Πλοίων – Κάθε πλοίο θα έχει πλέον τη δική του ικανότητα που θα δίνει μπόνους κατα τη διάρκεια του γύρου σε άλλο φιλικό γκρούπ πλοίων ή σε όλα τα φιλικά πλοία:

- Ignore armor – σε φιλικό γκρουπ πλοίων δίνεται η ευκαιρία να αγνοήσουν την αντίπαλη θωράκιση. Το έχουν τα: Scout / Rogue fighter / Nox Darth
- Devastate - σε φιλικό γκρουπ πλοίων αυξάνεται η επίθεση απο 2 εως 2.5 φορές. (δεν επηρεάζει τη Critical Damage). Το έχουν τα: Cruiser / Interceptor / Nemesis
- Bonus life – δίνει μπόνους ζωής στα φιλικά πλοία. Το έχουν τα: Guardian / Shieldbot / Absorber
- Armor boost – Δίνει μπόνους ζωής στα φιλικά πλοία. Το έχουν τα: Battlecruiser / Space Armada / Ghost

- **Revival** – πιθανότητα να αναγεννηθούν χαμένα πλοία κατα τη διάρκεια του γύρου. Το έχουν τα: Destroyer
- **Mega power** – Δίνει μπόνους στην επίθεση φιλικών πλοίων. Το έχουν τα: Goliath
- **Freezing** – παγώνει εχθρικό γκρουπ πλοίων, κάνοντας την επίθεσή τους 0. Το έχουν τα: Hornet
- **Artillery bonus** – επιτρέπει σε φιλικό γκρουπ πλοίων να επιτεθούν στην άμυνα του πλανήτη. Το έχουν τα: Bomber / Bomberbot / Sporethrower

IX. Αλλαγές στα στατιστικά μονάδων:

- Η ζωή του Guardian / Shieldbot / Absorber θα μειωθεί
- Το υπόστεγο του Ghost θα μειωθεί.

