



I. Hain gezegenler – Evrendeki en iyi savaş teknolojisinin sırlarını tutan yeni yabancı tehdidi

- Hain gezegenler tüm evrende çıkabilir ve orda 1 ile 3 saat arası durabilirler.
- Bir Han gezegenine karşı Zafer veya Beraberlik, size gemi geliştirmelerine gerekli olacak Geliştirme puanı verecektir
- Birkaç tür Han gezegenler var ve herbirinin savaşmak için ayrı gemi türleri var
- Hain gezegenlerinin zorluğu sizin tüm gezegenlerinizde en yüksek Tersane seviyesine bağlı olacak, bu demektir ki Tersane seviyeniz ne kadar yüksek ise Hain gezegenleri o kadar güçlü olacaklar
- Hain gezegenlerinin nüfusu sizin atak nüfusunuza bağlı olacak, aynı zamanda ne kadar fazla nüfusla atak yapıyorsanız, kazandığınız hediye o kadar büyük olacak
- Hain gezegenine dolu hangar ile saldırırsanız, kazandığınızda artı geliştirme puanı alacaksınız
- Hain gezegenlerine sadece kendi gezegenlerinizden saldırabilirsiniz, ittifak gezegeninden saldırı yapılamayacak
- Hain gezegenlerine sınırsız saldırı yapabilirsiniz



II. Yeni uçuşlar – Hain gezegenine saldır ve Hain gezegenini Casusla

- Hain gezegenini casuslama uçuşu ile bu gezegenin ne kadar filosu var görebiliyorsun
- Hain gezegenine saldır uçuşu ile bu gezegene atak düzenliyorsunuz
- Her başarılı saldırı sonucu Hain gezegenler daha güçlü olacaktır (her oyuncu için ayrı ayrı)
- Hain gezegenlerinin gemilerini yokettiğinizde hurda kalmıyor
- Artık Bonus malzemeler olacak, bu malzemeleri kullanarak kötü uzaylılara karşı üstünlük sağlayabilirsiniz

III. Düşmanlara karşı 2 tür silah kullanabileceğiniz yeni nesil savunma üniteleri:

- Lazer-İyon tipi
- Lazer-Plazma tipi
- İyon-Plazma tipi
- Yeni savunma birimleri şuan için açık arttırmada satılmayacak

IV. Kaldırılan Savunmalar – Foton fırlatıcısı / Foton matrisi / Foton

V. Mega Kalkanlar araştırması 3 farklı bilime bölündü:

- Hafif Zırh
- Orta Zırh
- Ağır Zırh

VI. Savaş sistemi değişiklikleri

- Zırh türüne göre silahların yaptığı hasar azaltması tamamen kaldırılmıştır
- Her savaş gemisinin ve Savunma birimlerin artık öncelikli bir hedefi olacak – eğer hedef düşman filosunda ise , gemi veya savunma birimi ilk ona saldıracak



- Her savaş gemisi başka 2 savaş gemisine karşı bonus hasarı olacak (%20 daha fazla hasar), ayrıca 2 savaş gemisine karşı cezası (%20 hasar azalma) olacak

- Her birim artık bir bütün grup olarak mücadele edecek

VII. Ünite Zırhlarındaki değişiklikler

- "Dayanıklı" zırh kaldırıldı
- "Normal" zırh "Orta" zırh olarak değiştirildi
- Hafif Zırhın tüm birimler için varsayılan yüzdesi 3% oldu
- Orta Zırhın tüm birimler için varsayılan yüzdesi 6% oldu
- Ağır Zırhın tüm birimler için varsayılan yüzdesi 9% oldu

VIII. Savaş gemisi yetenekleri - Her savaş gemisi kendi yeteneğine sahip olacak. Bu yetenekler savaş turu sonunda dost gemiler için de bonus sağlayacak. Örneğin:

- Zırh engelleme – Zırhınız ile düşmanı vurmak için fırsat yakalayabilirsiniz, tüm dost gemiler için geçerlidir. Geçerlilik: Keşif Gemisi / Savaşçı Botu / Noks Dartı
- Mahvetme – Geminin atağını 2-2.5 katına kadar yükseltir, dost gemiler için de geçerlidir. Geçerlilik: Hafif Savaş Gemisi / Avcı Botu / Nemesis
- Hayat bonusu – Bazı gemilere hayat bonusu sağlar, tüm dost gemiler için geçerlidir. Geçerlilik: Gardiyan / Kalkan Botu / Emici
- Zırh Güçlendirme – Tüm dost grublara zırh bonusu sağlar. Geçerlilik: Ağır Savaş Gemisi / Yıldız Armadası / Hayalet
- Canlandırma – Savaşta tur sonrası kaybedilen dost gemilerin bazılarını diriltme şansı verir. Geçerlilik: Yokedici
- Mega güç – Geminin saldırı gücünü artırır, tüm dost gemiler için geçerlidir. Owned by: Goliyat
- Dondurma – Bir düşman grubunu dondurarak atağını 0'a düşürür. Geçerlilik: Hornet
- Ağır Silah bonusu – Savunma birimlerine saldıran dost gemiler için atak bonusu sağlar. Geçerlilik: Bombardman Gemisi / Bombardman Botu / Sporatar



IX. Birim istatistiklerindeki deęişiklikler:

- Sardiyan / Kalkan Botu / Emici hayat puanları azaltıldı
- Hayaletin Hangar kapasitesi azaltıldı

