



- I. I Rinnegati – la nuova minaccia aliena che protegge i segreti delle migliori tecnologie di guerra nell'universo
  - I Rinnegati dei personaggi non giocatori (PNG) che appaiono in ogni sistema solare e durano da 1 a 3 ore
  - Vittoria o Pareggio in una battaglia contro un Rinnegato ti fornirà i preziosi punti di perfezionamento, che ti servono per perfezionare le tue navi
  - Ci sono alcuni diversi livelli dei Rinnegati, ognuno da quali usa diverso tipo di unità contro i suoi nemici
  - La difficoltà dei Rinnegati è determinata dal livello più alto del navale dei tuoi pianeti. Il che significa del Cantiere navale, più unità useranno i Rinnegati contro di te
  - La popolazione delle unità, usata dai Rinnegati dipende dalla tua popolazione inviata in attacco, quindi più popolazione invii, più benefici potresti ottenere
  - Attaccando un Rinnegato con l'intera popolazione di navi del tuo pianeta ti garantisce punti di perfezionamento bonus
  - I Rinnegati si possono attaccare solo dai giocatori indipendenti, non dai Pianeti di gruppo
  - Puoi combattere contro i Rinnegati senza limite giornaliero



Cantiere  
che più alto il livello

II. Nuovi voli - Spionaggio di Rinnegati e Attacco di Rinnegati

- Mentre lo Spionaggio normale per spiare gli altri giocatori, lo Spionaggio di Rinnegati si usa per spiare i Rinnegati per ottenere informazioni per i tipi di navi di cui dispongono i Rinnegati.
- L'Attacco di Rinnegati ha lo scopo di attaccare e di rubare nuove tecnologie
- Dopo ogni attacco di successo di un Rinnegato, lui diventa più forte per le ore prossime (funziona separatamente per i diversi giocatori)
- Dopo l'eliminazione di un'unità dei rinnegati non ci sono detriti da raccogliere
- Ci sarà un'opzione a pagamento – i Consumabili, che ti aiuteranno a combattere contro i Rinnegati aumentando le tue statistiche



III. Il gioco dispone di un nuovo tipo di unità di difesa che usano due tipi di arme contro i nemici:

- Tipo Laser con Ioni
- Tipo Laser con Plasma
- Tipo Ioni con Plasma
- Le nuove unità di difesa non si potranno acquistare nell'Asta

IV. Unità di difesa tolte dal gioco - Cannone a Fotoni/ Matrice fotonica/ Tessuto Fotoni

V. La Scienza Mega scudi sarà divisa in 3 nuove scienze:

- Armatura leggera
- Armatura media
- Armatura pesante

VI. Cambiamenti nel sistema di battaglia

- La caratteristica complicata riduzione armatura dipendente dal tipo dell'arma contro il tipo dell'armatura sarà tolta dal gioco
- Ogni unità (nave o di difesa) ha un obiettivo prioritario – se il bersaglio è alla parte del nemico, la nave o la difesa attaccherà prima esso
- Ogni nave di guerra avrà un danno bonus (danno aumentato del 20%) contro 2 altre navi da guerra e anche penalità (danno diminuito del 20%) contro 2 altre navi da guerra
- Ogni tipo di unità will fight as one whole group now



VII. Cambiamenti nell'armatura delle unità

- L'armatura "solida" non esiste più.
- L'armatura "media" sostituirà quella "normale"
- La percentuale default dell'armatura leggera sarà il 3% per tutte le unità
- La percentuale default dell'armatura media sarà il 6% per tutte le unità
- La percentuale default dell'armatura pesante sarà il 9% per tutte le unità

VIII. Abilità navi da guerra- ogni nave da guerra avrà un'abilità che fornirà un bonus durante la battaglia alle altre navi amichevoli:

- Ignora armatura - è un'abilità speciale delle navi Esploratore/ Rogue fighter / Dardo Nox. Se applicata fornisce possibilità di ignorare l'armatura delle navi attaccate per il round corrente.
- Devastazione (Danno critico) - Navi che possiedono l'abilità: Incrociatore/ Caccia intercettore/ Nemesis. Se applicata aumenta l'attacco delle tue navi da 2 a 2.5 volte.
- Vita Bonus - Navi che possiedono l'abilità: Guardiano /Robot Scudo/ Assorbitore. Ogni nave aggiunge percentuale bonus alla vita delle altre navi da battaglia.
- Boost armatura - Navi che possiedono l'abilità: Incrociatore da battaglia / Armata spaziale / Spettro. È un'abilità passiva e ogni nave aggiunge percentuale bonus all'armatura delle altre navi da battaglia.
- Resuscitare - navi che possiedono questa abilità: Distruttore. È un'abilità passiva e può resuscitare alcune delle navi uccise nel round alla fine della battaglia.

- Mega forza - Navi che possiedono questa abilità: Golia. Se applicata diventa un'abilità passiva per il round corrente e può aumentare l'attacco delle altre navi da battaglia.
- Congelamento - navi che possiedono questa abilità: Calabrone. Se applicata può congelare una parte delle unità nemiche per il round corrente e quindi loro perderanno la possibilità di partecipare in questo round della battaglia.
- Artiglieria - navi che possiedono questa abilità: Bombardiere / Robot Bombardiere / Lanciaspore. Se attivata aiuta le navi da battaglia a ignorare le loro obiettivi prioritari e a colpire direttamente la difesa del pianeta (se presente).

IX. Cambiamenti nelle statistiche delle unità:

- La vita delle navi Guardiano / Robot Scudo / Assorbitore sarà diminuita
- Il Hangar della nave Spettro sarà diminuito

