



I. **R**enegatii – noua amenințare extraterestră, care păstrează secrete străvechi ale celei mai bune tehnologii de război din univers

- **R**enegatii nu sunt caractere ale jucătorilor, apar în fiecare sistem solar și rămân pentru minim o oră și maxim 3 ore
- **V**ictoria sau **E**galitatea împotriva unui renegat, îți vor garanta puncte prețioase de îmbunătățire, care vor fi necesare pentru fiecare îmbunătățire a navelor tale
- **E**xistă mai multe niveluri diferite de renegați și fiecare folosește tipuri diferite de unități împotriva inamicilor
- **D**ificultatea renegaților este determinată de cel mai mare nivel al Șantierului naval de pe planetele tale, ceea ce înseamnă că în funcție de nivelul mai mare al clădirii, renegații vor folosi mai multe unități împotriva ta
- **P**opulația unităților folosite de către renegați, depinde de populația ta din atac, iar cu cât trimiți mai multă populație cu atât poți obține un beneficiu mai mare
- **A**tacul împotriva unui renegat cu toată populația de nave ale planetei tale, îți garantează puncte bonus de îmbunătățire
- **R**enegatii pot fi atacați doar de planete ale jucătorilor și nu de planete ale echipelor
- **N**u există un număr limită a luptelor împotriva renegaților pe zi



II. Zboruri noi – spionajul renegaților și atacul renegaților

- În timp ce zborurile normale de spionaj sunt folosite pentru a spiona alți jucători, spionajul renegaților este folosit pentru a spiona renegați, cu scopul de a obține informații despre tipul de nave pe care le dețin și proporție
- Atacul renegaților înseamnă exact ceea ce crezi – ajungerea la ținta inamică și foc după voință
- După fiecare atac de succes asupra renegaților, aceștia vor deveni mai puternici pentru următoarele câteva ore (funcționează diferit pentru fiecare jucător)
- După eliminarea oricărei unități pe care o au, aceasta nu va lăsa rămășițe
- Va fi o nouă opțiune Premium, numită Consumabile, aceasta te va ajuta să lupți împotriva extraterștrilor răi prin creșterea unora dintre statisticile tale



III. O nouă specie a unităților de apărare care va folosi două tipuri de arme împotriva inamicilor:

- Tipul Laser-Ion
- Tipul Laser-Plasma
- Tipul Ion-Plasma
- Noul tip de unități de apărare nu va fi disponibil pentru cumpărare din Licităție momentan

IV. Unități de apărare înlăturate – Tun Foton / Matrice Foton / Țesut Foton

V. Știința Scuturilor Mega va fi împărțită în 3 noi științe diferite pentru fiecare tip de Armură:

- Armură ușoară
- Armură medie
- Armură grea

VI. Schimbări în sistemul Luptei

- Complicata reducere a daunelor depinzând de tipul de armă împotriva tipului de armură va fi complet îndepărtată
- Fiecare navă de război și fiecare unitate de apărare va avea acum o țintă cu prioritate – dacă ținta este de partea inamicului în luptă, nava sau unitatea de apărare o va ataca pe ea prima
- Fiecare navă de război va face daune bonus (20% daune mai mari) împotriva a alte 2 nave de război și de asemenea va fi o reducere (20% daune mai mici) împotriva a alte 2 nave de război
- Fiecare tip de unități va lupta acum ca un grup unitar



VII. Schimbări ale Armurii unităților

- Tipul "Solid" de armură a unităților va fi îndepărtat
- Armura "Normală" va deveni armură "Medie"
- Procentul implicit de Armură ușoară va fi de 3% pentru toate unitățile
- Procentul implicit de Armură medie va fi de 6% pentru toate unitățile
- Procentul implicit de Armură grea va fi de 9% pentru toate unitățile

VIII. Abilitățile navelor de război – fiecare navă de război va avea propria abilitate, care va oferi bonus pe durata runde de luptă pentru un alt grup amical de nave sau pentru toate grupurile amicale de nave, cum ar fi:

- Ignorarea armurii – se aplică pentru un grup amical de nave, oferind oportunitatea de a lovi inamicul peste armură. Abilitate deținută de: Cercetaș /Luptător Vagabond /Nox Darth
- Distrugere – se aplică pentru un grup amical de nave, mărinde atacul de la 2 până la 2.5 ori (nu se acumulează cu daunele critice). Abilitate deținută de: Cruciașor/Interceptor /Nemesis
- Viață bonus – se aplică pentru toate grupurile amicale de nave, oferind viață bonus. Abilitate deținută de: Gardian /Scut Bot /Absorbator
- Armură bonus – se aplică pentru toate grupurile amicale de nave, oferind armură bonus. Abilitate deținută de: Cruciașor de luptă /Flota Spațială /Fantomă

- **R**eînviere – șansa de a reînvia câteva dintre navele amicale pierdute pe durata rundei de luptă. Abilitate deținută de: Distrugător

• **P**utere Mega – se aplică pentru un grup amical de nave, mărinđ puterea de atac. Abilitate deținută de: Goliath

• **Î**nghețare – se aplică pentru un grup inamic de nave, reducând atacul la 0. Abilitate deținută de: Viespe

• **A**rtilerie bonus – se aplică pentru un grup amical de nave, oferind atac bonus împotriva unităților de apărare. Abilitate deținută de: Bombardier/Bot bombardier/Aruncător de spori

IX. **S**chimbări în statisticile unităților:

- **V**a fi redusă Viața pentru Gardian /Scut Bot /Absorbator
- **H**angarul Fanomă va fi redus

