



I. Los Renegados – la nueva amenaza alienígena que guarda los secretos antiguos de la mejor tecnología bélica del universo

- Los Renegados son personajes no-jugadores que aparecen en cada sistema solar y permanecen allí al menos 1 hora y al máximo 3 horas
- Victoria o Empate contra Renegado te traerá los valiosos Puntos de mejora que se requerirán para cada mejora de tus naves
- Hay varios tipos de Renegados y cada uno de ellos utiliza diferente tipo de unidades contra su enemigo
- La dificultad de los Renegados se determina por el nivel más alto del Astillero entre tus planetas lo que significa que por mas alto que sea el nivel del edificio, más unidades de Renegados usará en contra de ti
- La población de unidades utilizada por los Renegados depende de tu población en ataque, y por más población que envíes, más beneficios puedes obtener
- Atacar a Renegado con la población entera de naves de tu planeta, te traerá Puntos de mejora adicionales
- Los Renegados pueden ser atacados sólo desde el Planeta del jugador y no desde el Planeta de equipo
- Puedes luchar contra Renegados las veces que desees por día



II. Nuevos vuelos – Espionaje de Renegado y Ataque de Renegado

- Mientras que el vuelo de Espionaje estándar se utiliza para espiar a otros jugadores, el Espionaje de Renegado se utiliza para espiar a Renegados con el fin de recibir información sobre el tipo y el número de sus naves
- Ataque de Renegado significa exactamente lo que piensas – alcanzar el objetivo hostil y disparar a voluntad
- Después de cada ataque de Renegados exitoso, éstos se ponen más potentes durante las próximas horas (funciona separadamente para cada jugador)
- Después de que alguna de sus unidades quede eliminada no deja chatarra
- Habrá una nueva opción Premium, llamada Artículos de consumo, que te ayudará a combatir contra los malvados extraterrestres aumentando algunas de tus estadísticas



III. Nueva generación de unidades de defensa que utilizarán dos tipos de arma contra los enemigos:

- Tipo Láser-Ion
- Tipo Láser-Plasma
- Tipo Ion-Plasma
- Por el momento las nuevas unidades de defensa no estarán disponibles para la venta en la Subasta

IV. Unidades de defensa eliminadas - Cañón de Fotones / Matriz de Fotones / Tejido de Fotones

V. La ciencia Mega escudos se dividirá en 3 ciencias diferentes para cada tipo de Armadura:

- Armadura Ligera
- Armadura Media
- Armadura Pesada

VI. Cambios en el Sistema de batalla

- La complicada reducción de daño en dependencia del tipo de arma contra el tipo de armadura será permanentemente eliminada
- Cada Nave de Guerra y Unidad de Defensa ya tendrá un objetivo prioritario – si el objetivo está de parte del enemigo en la batalla, la nave o la unidad de defensa lo atacará primero
- Cada Nave de Guerra tendrá una bonificación de daño (20% aumento del daño) contra otras 2 Naves de Guerra y también una multa (20% disminución del daño) contra otras 2 Naves de Guerra
- Cada tipo de unidad ya luchará como un grupo entero



7. Cambios en la Armadura de las unidades

- El tipo de armadura “Sólida” de las unidades será eliminado
- La armadura “Normal” se convertirá en armadura “Media”
- El porcentaje por defecto de la Armadura Ligera será 3% para todas las unidades
- El porcentaje por defecto de la Armadura Media será 6% para todas las unidades
- El porcentaje por defecto de la Armadura Pesada será 9% para todas las unidades

8. Habilidades de las Naves de Guerra – cada Nave de Guerra tendrá su propia habilidad, que dará una bonificación durante la ronda de la batalla a otro grupo de naves amigas o a todos los grupos de naves amigas, tales como:

- Ignorar armadura – se aplica a un grupo de naves amigas, proporcionándoles la oportunidad de golpear a su enemigo a través de su armadura. La poseen: Explorador / Guerrero Renegado / Nox Darth
- Devastar - se aplica a un grupo de naves amigas, aumentando su ataque de 2 a 2.5 veces (no se puede combinar con Daño Crítico). La poseen: Crucero / Interceptor / Némesis
- Bonificación Vida - se aplica a todos los grupos de naves amigas, proporcionándoles una bonificación de vida. La poseen: Guardián / Robot Escudo / Succionador

- **A**umento de Armadura - se aplica a todos los grupos de naves amigas proporcionándoles una bonificación de armadura. La poseen: Crucero de batalla / Armada Espacial / Fantasma
 - **R**evivir – da la oportunidad de revivir algunas de las perdidas naves amigas durante la ronda de la batalla. La posee: Destructor
 - **M**ega fuerza - se aplica a un grupo de naves amigas aumentando la fuerza de su ataque. La posee: Goliath
 - **C**ongelar - se aplica a un grupo de naves enemigas reduciendo su ataque a 0. La posee: Avispón
 - **B**onificación Artillería - se aplica a un grupo de naves amigas proporcionándoles una bonificación de ataque contra las unidades de defensa. La poseen: Robot Bomba / Robot Bombadero / Lanzador de esporas
9. **C**ambios en las estadísticas de las unidades:
- **L**a Vida del Guardián / Robot Escudo/ Succionador será reducida
 - **E**l Hangar del Fantasma será reducido

