



- I. Os Renegados a mais nova ameaça alienígena que guardam os segredos mais antigos da melhor tecnologia de guerra do universo.
- Renegados não são jogadores. Eles aparecem em cada sistema solar e permanecem por lá por no mínimo 1 hora e no máximo 3 horas.
  - Vitória ou empate contra um Renegado irá dar-lhe os pontos de atualização preciosos, que serão necessários para cada atualização das suas naves.
  - Há vários níveis diferentes de renegados e cada um deles usam um tipo diferente de unidades contra seus inimigos
  - A dificuldade dos Renegados é determinada pelo maior nível de Estaleiro entre seus planetas, o que significa que quanto maior o nível do seu edifício mais unidades dos Renegados serão usados contra você.
  - A população das unidades utilizados pelo Renegados, depende de sua população no ataque e quanto maior a população que você mandar, mais benefícios pode obter.
  - Atacar um Renegado com toda a população de naves de seu planeta, dará pontos bônus de pontos de atualização.
  - Renegados podem ser atacados apenas por planetas de jogadores e não de Planetas de Equipe.
  - Você pode lutar contra Renegados um número ilimitado de vezes por dia.



II. Novos vôos Espionagem dos Renegados e Ataque dos Renegados

- Enquanto o voo normal de espionagem está sendo usado para espionar os outros jogadores, a espionagem dos Renegados é usado para espionar Renegados, a fim de obter informações sobre o seu tipo de naves e proporção.
- Ataque dos Renegados significa exatamente o que você pensa atingir o alvo hostil e atirar à vontade.
- Após cada ataque bem sucedido dos Renegados, eles se tornarão mais poderosos pelas próximas horas (funciona separadamente para cada jogador).
- Depois que qualquer uma de suas unidades está sendo eliminada, ele não deixa sucata.
- Terá uma opção nova Premium, chamada Consumíveis, o que irá ajudá-lo a lutar contra os alienígenas do mal, aumentando algumas de suas estatísticas.



III. Nova geração de unidades de defesa que usarão dois tipos de armas contra os inimigos:

- Tipo Laser Ion
- Tipo Laser Plasma
- Tipo Ion Plasma
- As novas unidades de defesa não estarão disponíveis para compra no leilão no momento.

IV. Unidade de defesa removido Canhão de Fótons/ Fóton-Matrix/ Defesa Fóton

V. Megaescudos de Ciência serão divididos em três novas ciências diferentes para cada tipo de armadura:

- Armadura Leve
- Armadura Média
- Armadura Pesada

VI. Mudanças no sistema de Batalha

- ^ redução de danos complicada dependendo do tipo de arma usada contra o tipo de armadura, será inteiramente removida.
- Cada nave de guerra e unidade de defesa terá um alvo prioritário agora se o alvo está do lado inimigo na batalha, a nave ou a unidade de defesa atacará primeira.
- Cada nave de guerra terá bônus de dano (20% a mais de dano) contra duas naves de guerra e outros também de penalidade (danos de 20% a menos) contra duas naves de guerra das outras.
- Cada tipo de unidades irão lutar agora como um grupo inteiro.



VII. Mudanças na armadura das unidades

- Tipo de armadura "Solido" das unidades serão removidos.
- ^ armadura "Normal" agora será armadura "Média".
- Padrão percentual da Armadura Leve será de 3% para todas as unidades.
- Padrão percentual da Armadura Média será de 6% para todas as unidades.
- Padrão percentual da Armadura Pesada será de 9% para todas as unidades.

VIII. Habilidades das naves de guerra cada nave de guerra terá a sua própria habilidade, o que irá proporcionar bônus durante a rodada da batalha para um outro grupo amigável das naves, ou a todos os grupos amigáveis de naves, tais como:

- Armadura Ignorada aplica-se a um grupo de naves amigos, proporcionando-lhes oportunidade de bater o inimigo através de sua armadura. Possuído por: Explorador / Caça Rebelde / Nox Darth.
- Devastador aplica-se a um grupo de naves amigos, aumentando o seu ataque de 2 a 2,5 vezes (não prende com Dano Critico). Possuído por: Cruzador / Interceptor / Nemesis.

- **B**ônus de Vida aplica-se em todos os grupos de naves amigas, proporcionando-lhes um bônus em vida. Possuído por: Guardiã / Shieldbot / Absorvedor.
- **A**umento de Armadura aplica-se em todos os grupos de naves amigas, proporcionando-lhes o bônus em armadura. Possuído por: Cruzador de Batalha / Armada Espacial/ Fantasma.
- **R**enascimento oportunidade de reviver alguns dos naves amigas perdidos durante a rodada da batalha. Possuído por: Destruidor.
- **M**ega Poder aplica-se a um grupo de naves amigas, aumentando seu poder de ataque. Possuído por: Goliath.
- **C**ongelamento aplica-se a um grupo hostil de naves, reduzindo o seu ataque a 0. Possuído por: Hornet.
- **B**ônus de Artilharia aplica-se a um grupo de naves amigas, proporcionando-lhes ataque bônus contra unidades de defesa. Possuído por: Robôbombardeiro/ LançaEsporos

IX. **A**lterações nas estatísticas das unidades:

- **A** Vida do Guardiã / Robô Escudo/ Absorvedor serão reduzidos.
- **H**angar do Fantasma será reduzido.

