I. Renegátok – egy új idegen fenyegetés az univerzum legjobb haditechnológiái ősi titkainak őrzőitől

- A renegátok nem játékos karakterek, akik minden naprendszerben megjelennek 1 és 3 óra közti időre
- A renegátok elleni győzelem vagy döntetlen értékes fejlesztési pontokat ad neked, ami a hajóid fejlesztésénél kell
- Több féle renegát is van és mind más fajta egységeket használ a harcban
- A renegátok erősségét a bolygóid legmagasabb szintű hajógyára határozza meg, vagyis minél magasabb szintű a hajógyárad, annál több hajóval támadnak a renegátok
- A renegátok által használt egységek népessége a te támadónépességedtől függ, de minél nagyobb népességet küldesz, annál gyümölcsözőbb lehet számodra a harc
- A bolygód összes hajónépességével történő megtámadásuk bónusz fejlesztési pontokat ad neked.
- A renegátokat cask saját bolygóról lehet támadni, csapatbolygókról nem
- Annyiszor támadsz renegátokat ahányszor cask akarsz

II. Új repülések: renegát kémkedés és renegát támadás

- A renegát kémkedés olyan mint egy normal felderítő repulse, cask renegátok ellen. Információt ad a hajótípusaikról és annak eloszlásáról
- A renegát támadás a renegátok megtámadására szolgáló repülés
- Minden őket ért sikeres támadás után a renegátok erősebbek lesznek a következő pár órára a győztes játékossal szemben
- Az elpusztított renegát hajók után nem maradnak
- Új premium lehetőség less, a fogyóeszközök, amik a renegátok elleni harcban segítenek egyes statisztikáid javításával

III. Új generációs védelmi egységek amik 2 fajta fegyvert is használnak:

- Lézer-ion
- Lézer-plazma
- Ion-Plazma
- Ezeket az egységeket nem lehet árverésen megvenni

IV. Eltávolított védelmi egységek: Foton ágyú / Foton matrix / Foton szövet

V. A megapajzsok tudomány 3 különböző tudományra less bontva minden egyes pajzstipushoz:

- Könnyű páncél
- Közepes páncél
- Nehéz páncél

VI. Változások a csatarendszerben:

- Teljesen megszűnik a bonyolult sebzésszámolás ami a fegyverfajta és pajzsfajta függvényében számolódott
- Minden hadihajónak és védelmi egységnek less elsődleges célpontja, és azt fogják először támadni a csatákban
- Minden hajónak lesz bónusz sebzése (20%-al nagyobb) 2 konkrét hajó ellen, és csökkentett sebzése (20%-al kevesebb) is másik 2 konkrét hajó ellen
- Az azonos típusú hajók egy egységként fognak harcolni

VII. Páncélzat változásai:

- A szilárd páncélzat megszűnik
- A "Normál" páncélzat ezután "Közepes" lesz
- Az alap könnyű páncél 3%-os páncélzatot ad minden egységnek
- A sima közepes páncélzat 6%-ot jelent minden egységnek
- A sima nehéz páncélzat 9%-ot jelent minden egységnek

VIII. Hadihajók – Minden hadihajónak meglesz a maga képessége, ami bónuszt ad csata közben a saját egységek egy részének:

- Páncélzat átugrása – saját egységek egy részének lehetővé teszi, hogy az ellenség pajzsán keresztül közvetlenül támadjonak. Felderítő / Vadász / Nox Darth
- Rombolás – saját hajóknak 2 helyett 2,5-szeres sebzés. Cirkáló / Elfogó / Nemezis
- Bónusz élet – saját hajóknak extra életerő. Őrző / Pajzsbot / Abszorber
- Péncélzat tuning – minden baráti egységnek extra páncélzat. Csatacirkáló / Űrarmada / Szellem
- Feltámasztás – a körben elpusztult saját egységek egy részének felélesztése. Romboló
- Mega hatalom – saját egységek támadását növeli. Góliát

- ⌐agyasztás – ellenséges hajók támadását 0-ra csökkenti. Darázs
- ⊤üzérség bónusz – saját hajók védelmi egységek elleni támadására ad bónuszt. Bombázó / Bombázóbot / Spóravető

IX. ∨változások az egységek statjaiban:

- ^ Őrző / Pajzsbot / Abszorber élete nem lesz olyan sok
- ^ Szellem egység hangárigénye kisebb lesz