



I. Une nouvelle menace- les renégats, des pirates extraterrestres qui maîtrisent les meilleures méthodes de construction des vaisseaux

- Les renégats sont des Personnages Non Joueurs qui apparaissent dans chaque système et y restent entre 1 et 3 heures.
- Chaque victoire ou match nul contre les redoutables renégats vous rapporte des précieux points d'amélioration nécessaires pour le perfectionnement de vos vaisseaux dans la Base spatiale
- Il existe des différents niveaux de renégats et la flotte de chacun d'eux dépend de son niveau
- Le montant des vaisseaux des renégats dépend du niveau du Chantier planètes de l'attaquant. Plus le niveau de ce vaisseaux auront la flotte du renégat.
- La population de la flotte du renégat dépend également de la population envoyée en attaque. Une population plus importante en attaque garantit plus de points d'amélioration en cas de victoire ou match nul.
- Si vous envoyez la totalité de la flotte d'une planète contre un renégat, en cas de victoire les joueurs bénéficient des points d'amélioration supplémentaires.
- Il n'est pas possible d'attaquer un renégat à partir d'une planète d'équipe.
- Il n'y a pas de limite journalière d'attaques contre un renégat.



spatial des bâtiment est élevé, plus de

II. **≡** nouvelles missions - Attaque d'un renégat et Espionnage d'un renégat

- **⌞**l'objectif de la mission espionnage d'un renégat est d'obtenir des informations sur le type de leurs vaisseaux.
- **⤴**ttaque d'un renégat veut dire exactement ce que vous pensez-atteindre la cible hostile et charger à volonté.
- **⤴**près une attaque réussie, les renégats deviennent plus puissants pour les prochaines heures (fonctionne séparément pour chaque joueur)
- **⌞**es vaisseaux détruits des renégats ne laissent pas de la ferraille.
- **⌒**ouvelle option premium - Boosters - vous pouvez améliorer temporairement les stats de vos vaisseaux à l'aide des boosters .



III. **⌒**ouvelle génération d'unités de défense qui combinent deux types d'armes :

- **⌒**ype Laser-Ion
- **⌒**ype Laser-Plasma
- **⌒**ype Ion-Plasma
- **⌞**es nouvelles unités de défense ne sont pas disponibles aux Enchères.

IV. **⌞**unité de défense retirée - Canon à photon / Matrice à photons / Tissus de photon

V. **⌞**a science Méga boucliers sera répartie en 3 sciences séparées pour chaque type d'armure :

- **⤴**rmure légère
- **⤴**rmure moyenne
- **⤴**rmure lourde

VI. Modifications du système de combat

- Chaque vaisseau de combat et unité de défense a désormais une cible prioritaire. Si le vaisseau est présent dans la flotte de l'adversaire, les vaisseaux et/ou les unités de défense vont l'attaquer en premier.
- Chaque vaisseau de combat possède un bonus de 20% de plus de dégâts contre 2 autres vaisseaux de combat et une pénalité de 20% de dégâts réduits contre 2 autres vaisseaux de combat
- Les unités d'un même type entrent le combat en groupe.



VII. Changements de l'Armure des vaisseaux

- L'armure solide est retirée du jeu
- L'armure "Normale" devient Armure "Moyenne"
- La puissance de base de l'armure légère est de 3% (pour tous les vaisseaux possédant cette armure)
- La puissance de base de l'armure moyenne est de 6% (pour tous les vaisseaux possédant cette armure)
- La puissance de base de l'armure lourde est de 9% (pour tous les vaisseaux possédant cette armure)

VIII. Compétences des vaisseaux de combat- Chaque vaisseau de combat possède sa propre habileté qui apporte un bonus à un groupe de vaisseaux ou même à la flotte entière :

- Pénétration de l'armure - offre la possibilité aux navires alliés de ignorer l'armure de leur cible. Vaisseaux possédant cette compétence : Chasseur/Vaisseau pirate/ Nox sombre
- Dévastation - augmente l'attaque des vaisseaux alliés de 2 à 2,5 fois (fonctionne séparément de l'habileté Dégâts critiques). Vaisseaux possédant cette compétence: Croiseur / Intercepteur / Nemesis

- **Bonus vie** - augmente la vie de tous les vaisseaux alliés. Vaisseaux possédant cette compétence Gardien / Robot bouclier / Absorbeur
- **Armure renforcée** - augmente la puissance de l'armure de tous les vaisseaux alliés Vaisseaux possédant cette compétence: Ultra-croiseur / Armada spatiale / Fantôme
- **Renaissance**- chance de ressusciter une partie des vaisseaux détruits le tour précédent. Vaisseau possédant cette compétence : Vaisseau amiral
- **Méga force** - augmente l'attaque de tous les vaisseaux de combat alliés. Vaisseau possédant cette compétence : Goliath
- **Congélation** - réduit l'attaque des vaisseaux hostiles à 0 . Vaisseau possédant cette compétence: Revenant
- **Artillerie** - bonus à l'attaque des vaisseaux alliés contre les unités de défense. Vaisseaux possédant cette compétence :Bombardier / Bombardier / Spectre destructeur

IX. **Modifications des stats des vaisseaux :**

- La vie des Gardiens / Robots Bouclier / Absorbeurs est désormais réduite.
- Le vaisseau Fantôme occupe moins d'espace dans les Hangars
-

