

## Nemexia 2.0: Commander ships



Die **Kommandoschiffe** in Nemexia Evolution repräsentieren eine neue Art von Spezialeinheiten, die von jedem Spieler sehr schnell zu einem beliebten Teil des eigenen Arsenalts werden. Ihre Funktion ist es, die eigene Flotte in Gefechte zu befehligen und dabei die Fähigkeiten durch bestimmte Boni zu verbessern. Diese können unter anderem folgende Fähigkeiten verbessern, oder freischalten: Angriffsschaden, Lebenspunkte, kritischer Treffer, Schadensreparatur, Aufspüren von Spionageschiffen und viele andere, interessante Fähigkeiten.

Man sollte wissen, dass jedes **Kommandoschiff** ein bestimmtes Level des **Admirals** voraussetzt. Sobald das erforderte Level erreicht wurde, wird das Schiff freigeschaltet und kann anschließend vom Spieler erworben werden, um es seiner Flotte hinzuzufügen. Hat man das Schiff erworben, kann es zum Alptraum aller Gegner werden. Je höher das Level dieser Schiffe ist, desto höhere Boni stellen sie bereit, so dass Upgrades sehr stark zu empfehlen sind. Werfen wir nun einen Blick auf diese wunderbaren Maschinen.



### Executor

Der Name spricht für sich. Der Executor hat den Zweck, gegnerische Einheiten in kürzester Zeit, auf brutale Weise in Schrott zu verwandeln, indem er der eigenen Flotte einen Angriffs –und Schadensbonus gibt.

### Juggernaut

Einige sagen, dass nur die Stärksten überleben werden. Wenn der Juggernaut das anführende Kommandoschiff in einem Gefecht ist, gibt er allen eigenen Einheiten einen Bonus auf ihre Lebenspunkte. Je höher das Level dieses Schiffs ist, desto höher ist der Bonus.





### **Corsair**

Die Piratenflagge wird wieder gehisst werden, denn der Corsair hat die Fähigkeit, Schiffe zu überfallen und die Menge der gestohlenen Ressourcen (auf diesen Flügeln) mit jedem weiteren Level zu erhöhen.

### **Hunter**

Dank der weit fortgeschrittenen Technologien, hat der Hunter die Fähigkeit, gegnerische Spionageschiffe in dem Moment zu entdecken, wenn sie die Atmosphäre des eigenen Planeten erreichen, so dass sie keine Chance haben, Informationen zu sammeln. Die Chance, dass Spionageschiffe entdeckt werden, wird mit jedem weiteren Schiffslevel erhöht.



### **Viper**

Die Viper hat sich auf eine simple Fähigkeit spezialisiert - sie findet den schwächsten Punkt eines Gegners und trifft ihn so hart sie nur kann. Jedes Level des Schiffs, erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer

Zu beachten ist, dass man sein Kommandoschiff reparieren kann, wenn es in einem Gefecht zerstört wurde, so dass man die Fortschritte während einer Spielrunde nicht verliert!

### **Kommandoschiff auswählen**

Es wäre eine Schande nur eines dieser technologischen Meisterstücke zu verwenden, wenn man Zugriff auf so viele von ihnen hat. Je mehr Arten von Kommandoschiffen man erwirbt, desto mehr taktische Vorteile kann man nutzen. Leider kann die eigene Flotte keine Befehle von verschiedenen Kommandoschiffen zur selben Zeit ausführen. Für den Fall, dass man an einem Gefecht mit mehr als einem Kommandoschiff auf der eigenen Seite teilnimmt, sollte man sich überlegen, welches der Schiffe einen Bonus geben soll, was man durch die Priorität entsprechend einstellen kann. Dies kann dank einer simplen Drag&Drop-Funktion im Admiralmenü durchgeführt werden.

Als Verteidiger	Als Angreifer
1 Juggernaut	1 Juggernaut
2 Corsair	2 Corsair
3 Hunter	3 Hunter
4 Executor	4 Executor
5 Viper	5 Viper

Sobald man ein Kommandoschiff entsperrt, erworben und aufgewertet hat, ist die eigene Flotte bereiter den je, um dem nächste Ziel entgegenzutreten!