

NEMEXIA 2.0: BATTLE SHIPS



Dopo le spiegazioni sull'uso delle navi civili in Nemexia è tempo dell'artiglieria pesante! Daremo un'occhiata alle navi da battaglia per darti la possibilità di capire meglio come funzionano prima di inviarle presso i pianeti nemici.

ESPLORATORE



È una piccola nave di esplorazione perfetta per navigazione in circospezione nelle atmosfere dei pianeti nemici e per rubare risorse. A causa della sua leggerezza, i motori a reazione sono molto pratici e le forniscono una ragionevole velocità superiore. Comunque, le sue armi deboli, la mancanza di scudi buoni e la piccola struttura la rendono inadatta per le grandi battaglie. Gli armamenti obsoleti non consentono un miglioramento significativo delle sue abilità di battaglia. La piccola capacità della nave è un inconveniente. Il suo scopo principale è quello di proteggere i pianeti colonizzati di recente e di affrontare i piccoli sistemi di difesa nemici.

SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, NAVE PIRATA

INCROCIATORE

La gara galattica degli armamenti ha portato alla produzione di questo predatore al campo di battaglia. La nave dispone dei motori di impulso estremamente innovativi ed è nota per essere incredibilmente veloce e capace di manovre incredibili a differenza di qualsiasi altra nave finora. L'Incrociatore ha un campo di energia che la circonda - la ragione per la sua struttura piuttosto grande. È armata con i cannoni dell'ultimo design. Nonostante la mancanza di potere esplosivo, ha un forte potere penetrante renderà mortale il gruppo più grande di Incrociatori, anche contro le navi di classe superiore. Tutte queste qualità rendono l'Incrociatore una delle navi dominanti sul campo di battaglia.



Nota che questo tipo di nave attacca direttamente le unità di difesa e non danneggia le navi con la stessa abilità (Guardiano/ Robot Scudo/ Assorbitore).

SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, 50% BONUS AL DANNO CONTRO TUTTE LE UNITÀ DI DIFESA

GUARDIANO



Questo tipo di nave è molto utile per proteggere le tue altre navi da attacchi. Possiede l'abilità "Scudo". Trae il fuoco lontano dalle tue altre navi. Ha abbastanza punti di vita per prendere un sacco di danni, ma ha una capacità di piccolo attacco. Si può usare in diverse combinazioni con altre navi in modo che sarà più efficace sul campo di battaglia. Attenzione, queste navi possono essere un buon obiettivo per il nemico, se non sono ben protette.

SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, SCUDO

INCROCIATORE DA BATTAGLIA

Se hai bisogno di una nave di grande struttura che non ti fallirebbe in battaglia, l'Incrociatore da battaglia è la scelta ovvia. E armata con i laser di difesa più recenti, siluri fotonici e le armi ionici. L'armamento principale è una potente arma al plasma, che può distruggere le navi più piccole con una singola esplosione. La nave è dotata di armatura in titanio di spessore e scudi incredibilmente resistenti che la rendono un vero superstite sul campo di battaglia e un obiettivo difficile per le navi nemiche. Ma nonostante tutti questi vantaggi c'è un grave inconvenienza - ultra-peso. I motori d'impulso non sono abbastanza potenti per l'Incrociatore da battaglia e perciò sono installati dei motori ultra-velocità. Con essi la nave ha una buona manovrabilità e la velocità massima. Questo tipo di nave influisce un doppio danno alle navi che possiedono l'abilità "Scudo".



SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, IL 100% BONUS AI DANNI CONTRO LE NAVI TIPO GUARDIANO

DISTRUTTORE



Questa è la classe più alta delle navi di battaglia. Il Distruttore è creato per dominare su qualsiasi altra nave sul campo di battaglia. Dispone delle tecnologie di guerra più recenti dell'impero - un grande arsenale di siluri protone, un sacco di laser e le armi agli ioni e il cuore della sua potenza di fuoco - una pistola al plasma duale. Garantisce la distruzione di ogni nave da una classe inferiore. La difesa è costituita da più strati di armatura in titanio e due livelli plasmatici di scudi. Naturalmente, c'è il solito problema di ultra-peso. Sei motori sono necessari per far muovere la nave, ma anche in questo caso è abbastanza lenta e incapace di manovre.

SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, RESUSCITARE

BOMBARDIERE

Lo sviluppo dei sistemi di difesa più sofisticati sui Pianeti è seguito dalla la produzione di navi speciali per distruggerli. Il Bombardiere è molto efficace contro questi sistemi di difesa, in quanto è dotato di potenti siluri al plasma. Ma c'è un problema - il corpo più grande lo rende un bersaglio facile. Perciò nel processo di progettazione del corpo è stato considerato con attenzione. Di conseguenza l'armatura non è molto spessa e gli scudi della nave coprono la superficie solo parzialmente. A causa della mancanza di spazio libero è installato un motore di impulso modificato, che purtroppo non offre velocità sufficiente per il consumo di gas di grandi dimensioni.

Nota che questo tipo di nave attacca direttamente le unità master (come la Stella della Morte) e non attacca quelle con l'abilità Scudo.



**SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, DANNO SPLASH, IL 100%
BONUS AI DANNI CONTRO NAVI TIPO STELLA DELLA MORTE**

STELLA DELLA MORTE

La Stella della Morte è migliore nella battaglia tra armamenti. Ha dimensioni di una piccola luna, porta un'arma gravitone eccezionalmente potente, è in grado anche di distruggere interi pianeti. La dimensione enorme porta criticamente verso il basso la velocità di questo tipo di nave. Ha una struttura enorme e una capacità di trasporto incredibile.



**SCOPO: NAVE DA BATTAGLIA, DETONAZIONE, DISTRUZIONE
PIANETI**