

NEMEXIA 2.0: KAMPFSCHIFFE



Nachdem wir gelernt haben, wie man zivile Schiffe in Nemexia verwendet, ist es nun an der Zeit, schwere Artillerie kennenzulernen. Lasst uns nun die verschiedenen Arten von Kampfschiffen genauer anschauen, um zu verstehen, wie sie funktionieren, bevor sie zu gegnerischen Planeten versendet werden, um zu rauben und plündern.

SCOUT



Dies ist ein kleines und sehr wendiges Schiff, welches nahezu unsichtbar die Atmosphäre von gegnerischen Planeten passiert und unbemerkt Ressourcen stehlen kann. Wegen seines geringen Gewichts, profitiert das Schiff vom Antrieb, wodurch eine erschwingliche Höchstgeschwindigkeit erreicht werden kann. Leider besitzt das Schiff schwache Bewaffnung und mangelhafte Schilde, so dass es für größere Gefechte ungeeignet ist. Die veraltete Ausstattung, wirkt sich auf die im Gefecht verwendeten Fähigkeiten aus. Seine Hauptaufgabe besteht darin, neuerstellte Kolonien zu beschützen und sich mit kleinen Verteidigungssystemen von gegnerischen Planeten zu messen.

AUFGABE: KAMPFSCHIFF, PIRATENSCHIFF

KREUZER

Das Rennen um die Entwicklung der besten Waffe, führte zur Produktion von diesem Schlachtfeld-Raubtier. Mit dem extrem modernen Impulsantrieb, ist es unglaublich schnell und wendig ist, anders als jedes andere Schiff. Den Kreuzer umgibt ein Energiefeld, wodurch eine starke Panzerung gewährleistet wird. Er ist mit der neusten Generation von Gauss Kanonen bewaffnet. Trotz der fehlenden, explosiven Feuerkraft hat er eine durchschlagende Wirkung. Dies macht eine größere Gruppe von Kreuzern zu tödlichen Gegnern, auch gegen Schiffe einer höheren Klasse.

All diese Eigenschaften machen den Kreuzer zu einem der dominierenden Schiffe auf dem Schlachtfeld.



Zu beachten ist, dass diese Schiffsart Verteidigungseinheiten direkt angreift (ohne Zufallsfaktor) und Schiffe umgeht, die die Schildfähigkeit (wie Guardians) besitzen.

AUFGABE: KAMPFSCHIFF, 50% BONUS AUF SCHADEN GEGEN PLANETENVERTEIDIGUNGSEINHEITEN

GUARDIAN



Diese Schiffart ist sehr praktisch, um eigene Schiffe vor gegnerischen Angriffen zu schützen. Es besitzt die "Schild"-Fähigkeit, wodurch es Angriffe auf sich selbst ablenken kann. Wegen seines ausreichenden Lebens, kann es großen Schaden aushalten, verfügt jedoch selbst über geringen Angriffsschaden. Man kann dieses Schiff in verschiedenen Kombinationen mit anderen Schiffen verwenden, so dass man auf dem Schlachtfeld einen effektiven Nutzen daraus erhalten kann. Es ist jedoch Vorsicht geboten, denn diese Schiffe können ein leichtes Ziel sein, wenn sie nicht ausreichend

geschützt sind.

AUFGABE: KAMPFSCHIFF, SCHILD

BATTLECRUISER

Für den Fall, dass man ein Schiff mit einem beachtlichen Aufbau benötigt, welches einem im Gefecht nicht im Stich lässt, ist der Battlecruiser die richtige Wahl. Er ist mit den neusten Verteidigungslasern, Photonentorpedos und Ionenwaffen ausgestattet. Die Hauptbewaffnung ist eine leistungsstarke Plasmawaffe, die kleinere Schiffe mit einem einzelnen Schuss zerstören kann. Das Schiff ist mit einer dicken Titan-Panzerung und erstaunlich, resistenten Schilden ausgerüstet, wodurch es zu einem richtigen Überlebenskünstler in Gefechten und einem schwierigen Ziel für gegnerische Schiffe wird. Trotz all dieser Vorteile, hat es einen großen Nachteil – das ultraschwere Gewicht. Die Impulsantriebe sind für den Battlecruiser nicht leistungsfähig genug. Aus diesem Grund wurden vier Ultra-Speed Antriebe eingebaut. Mit diesen Antrieben besitzt das Schiff eine gute Manövrierbarkeit und eine maximale Geschwindigkeit. Diese Schiffsart kann zudem Schiffen, die die "Schild"-Fähigkeit besitzen, doppelten Schaden zufügen.



AUFGABE: KAMPFSCHIFF, 100% BONUS AUF SCHADEN GEGEN VERTEIDIGUNGSSCHIFFE

ZERSTÖRER



Dies ist die höchste Klasse von Kampfschiffen. Der Zerstörer wurde hergestellt, um über alle anderen Schiffe auf dem Schlachtfeld dominieren zu können. Er ist mit der neusten Kriegstechnologie des Imperiums ausgestattet – ein riesiges Arsenal von Protonentorpedos, Laser und Ionenwaffen, sowie die gebündelte Feuerkraft dieser Technologien – eine doppelte Plasmakanone. Mit dieser Ausstattung wird die Zerstörung von Schiffen einer kleineren Klasse garantiert. Die Verteidigung besteht aus einer mehrschichtigen Titan-Panzerung und zwei Plasma-Schilden. Natürlich besteht auch bei diesem Schiff das Problem des Gewichts. Bei durchgeführten Tests, konnten nur die Ultra-Geschwindigkeits Triebwerke, die gewünschten Ergebnisse erreichen. Sechs Triebwerke werden benötigt, um das Schiff bewegen zu können, aber auch dann ist es relativ langsam und für Manöver ungeeignet.

AUFGABE: KAMPFSCHIFF, WIEDERBELEBUNG

BOMBER

Die Entwicklung anspruchsvollerer Verteidigungssysteme auf Planeten führte dazu, dass die Produktion von Spezialeinheiten begonnen hat, um solche Systeme zerstören zu können. Der Bomber ist mit schlagkräftigen Plasmatorpedos ausgestattet und somit sehr effektiv gegen Verteidigungssysteme. Es gibt jedoch ein Problem – der größere Körper macht es zu einem sehr leichten Ziel. Die Größe wurde bei der Konstruktion sehr sorgfältig geprüft. Die Konsequenz der Größe, ist eine geringe Panzerung und nur teilweise, schützende Schilde, die die Oberfläche nicht komplett abdecken können. Wegen des geringen Platzangebotes, konnte nur ein modifiziertes Impulstriebwerk verwendet werden, wodurch nur eine geringe Geschwindigkeit für seinen recht hohen Gasverbrauch resultiert.



Zu beachten ist, dass dieses Schiff, Mastereinheiten (wie Todesstern) direkt angreift und Schiffe umgeht, die die Schildfähigkeit verwenden.

AUFGABE: KAMPFSCHIFF, FLÄCHENSCHADEN, 100% BONUS AUF SCHADEN GEGEN PLANETENZERSTÖRUNGS-SCHIFFE

TODESSTERN



Der Todesstern gehört zu den Besten, wenn es um enorme Kriegsstärke geht. Mit der Größe eines kleinen Mondes, trägt er eine überdurchschnittlich, leistungsstarke Gravitationswaffe mit sich, die sogar komplette Planeten zerstören kann. Die enorme Größe reduziert die Geschwindigkeit dieser Schiffsart immens, allerdings verfügt es wegen seines riesigen Aufbaus über eine unglaubliche Transportkapazität.

AUFGABE: KAMPFSCHIFF, GEBÄUDEZERSTÖRUNG,
PLANETENZERSTÖRUNG