

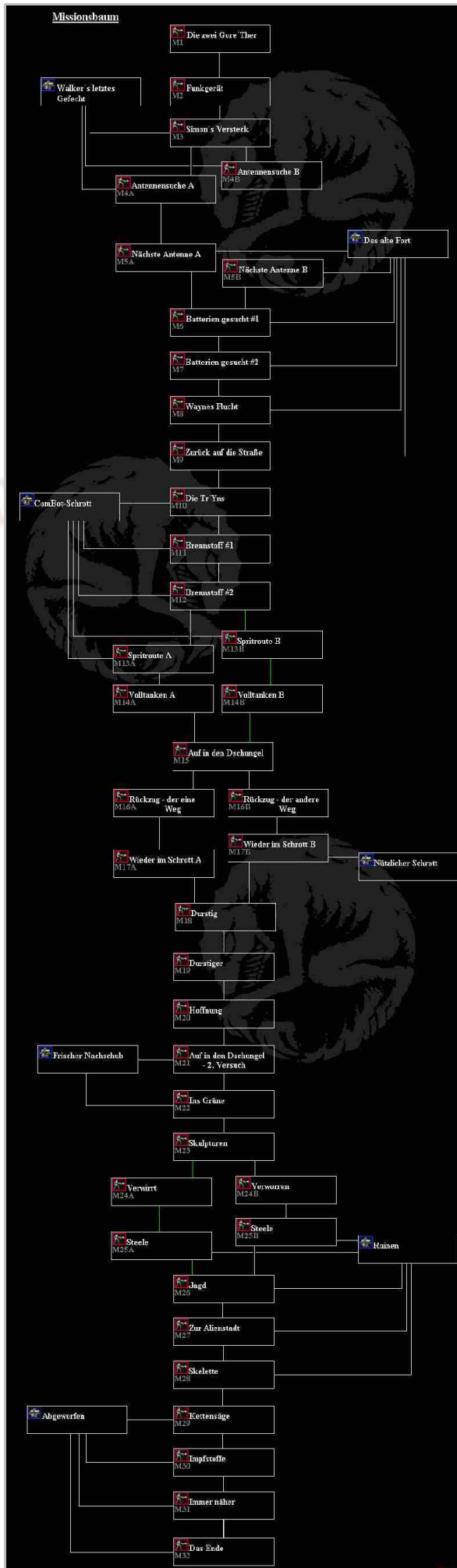
Incubation - Mission Pack

Der Missionpack bietet einige neue Waffen, zahlreiche neue Missionen, leider aber keine 3D-Sequenzen mehr: Es wird also nicht so gut Stimmung aufgebaut. Dafür muss man ordentlich ranklotzen, denn die Missionen sind teils höllisch schwer!

Die Lösung wurde auf dem leichten Schwierigkeitsgrad mit der deutschen Version 1.52d erstellt. Die Screenshots wurden auf einem völlig überdimensionierten Duron der 1 GHz-Klasse gemacht. Weit wichtiger als die sonstigen Systemkomponenten ist die Voodoo2-Karte die im Rechner steckt, denn nur mit Voodoo-Add-On-Boards ist es möglich den deutlich schöneren 3Dfx-Modus zu genießen!

Tipps:

- Speichern, speichern, speichern! Da die späteren Missionen teilweise extrem schwer sind sollte man alle zwei bis drei Runden speichern.
- Vor allem in den ersten Missionen geraten Ihre Kämpfer sehr schnell in Panik, was bei starker feindlicher Überlegenheit oder starker Verteilung des Teams böse enden kann! Nehmen Sie sich deshalb für die ersten Missionen nicht zu viel vor!
- Jedem sei der leichte Schwierigkeitsgrad empfohlen, außer natürlich Hardcore-Zockern, die keine Wutausbrüche nach einer zum zehnten mal gescheiterten Mission bekommen
- Im Verlauf der Kampagne findet man einige Gimmicks, die man nur auf dem Schlachtfeld erbeuten und später nicht verteilen kann. Überlegen Sie sich also gut, wer die jeweilige Kiste öffnet!
- Optimale Waffenkonfiguration: Heavy Laser und ein Cooler, damit sind Sie unschlagbar!!!
- Sobald Sie den Enhanced Laser haben können Sie Gegner übernehmen: Suchen Sie sich am besten welche hinter der gegnerischen Linie aus, die viel Schaden anrichten können, denn der übernommene Gegner ist praktisch tot und kann sowieso nicht in die nächste Mission mitgenommen werden
- In einigen Missionen brauchen Sie sogar einen Enhanced Laser, wenn dies nötig ist, weisen Sie sich aber darauf hin
- Bevor man die Runde abschließt kann man in die Ich-Perspektive schalten, wodurch man die Aktionen des Gegners in spannenderen Kameraschwenks verdeutlicht bekommt!
- Teils wird man von Marines/Zivilisten unterstützt, die dem Team nicht direkt angehören und nur einige Missionen mitkämpfen. Dadurch ist es ziemlich sinnlos, wenn man versucht diesen Personen viel Kampferfahrung angedeihen zu lassen, da sie in der nächsten Mission entweder gar nicht mehr dabei sind oder wenn doch, die ganzen Erfahrungspunkte eh verloren sind! Dazu gehören: Simon und Steele.
- Lassen Sie folglich nur "Ihre" Marines wichtige Gegner abschießen und dadurch wertvolle Erfahrungspunkte einstecken!



Die Kampagne

Bevor man die erste Mission angeht, sollte man sich noch mal kurz den mitgelieferten Comic zu Gemüte führen, denn dieser ersetzt das Intro...

Mission 1: Die zwei Gore´Ther

Zu finden: 140 Equipmentpunkte (die man sich möglichst alle schnappen sollte!)
Gleich die erste Mission ist nicht ohne, so daß ein altgedienter Incubation-Spieler nach einer längeren "enthaltssamen" Phase, sich wohl besser zuerst mal mit einigen Einzelmissionen wieder einspielen sollte...
Nach Missionsbeginn teilt man das Team in zwei Zweiergruppen auf, die jeweils in eine Richtung losrennen. Die Gore´Ther müssen wie üblich von "hinten genommen werden", so daß die Teams sich gegenseitig die Gegner vor der Nase wegschießen müssen. Höchstwahrscheinlich werden sich die Gore´Ther nur auf ein Team konzentrieren, so daß das andere schnell in Waffenreichweite gelangen muss, sonst wird es eng!

Nachdem die Gore´Ther erledigt wurden, zieht man das Team zur "Zentralkreuzung" die alle Räume miteinander verbindet.

Je nachdem wie fit man in Sachen Taktik schon wieder ist, kann man das Team wieder in zwei aufteilen um schneller voranzukommen. Wer sich weniger fit fühlt sollte die zusätzliche Zeit unbedingt nutzen, oder eben öfter mal speichern!

Zuerst sollte man sich dem hinteren Eingang widmen. Öffnen Sie dazu die Tür und stürmen Sie mit einem Marine vor, so daß Sie per Benutzen-Befehl die Tonne Richtung Kiste schieben können, wodurch dort keine Gegner mehr durchkommen.

Ihr "Vorprescher" darf jedoch nicht von den Ray´Ther eingekreist werden, so daß er in Panik gerät. Er muss sich unbedingt schnellstmöglich wieder zurückziehen und die Tür wieder schließen. Die Kiste kann man in einem Zug öffnen und sich dann wieder zurückziehen, was kein Problem darstellt.

Der dritte Raum wird von zwei weiteren Gore´Ther bewacht, die

Missionsbezeichnung ist also falsch und müsste "Die vier Gore´Ther" lauten!

Stürmen Sie mit einem Marine in den Raum und lassen Sie ihn an der anderen Wand warten, bis die Gore´Ther in Reichweite kommen.



Je nachdem welche Marines die Gore´Ther angreifen, kann der einzelne Marine oder die restliche Truppe bei der Tür den/die Gegner abknallen.

Danach rückt man schnell in Richtung der beiden Kisten vor, wobei man einen zusehends stärker werdenden Ray´Ther-Schwall abmetzeln muss, was man bevorzugt mit den Bajonetten machen sollte, da man da natürlich keine der wertvollen Munition verschwendet. Diese sollte man für einzelne Aktionen und Notfälle (Deckung eines in Panik geratenen Kollegen) zurückhalten, obwohl man mit der Munitionskiste zumindest einem Marine wieder bewaffnen kann!

Vor allem bei den beiden Eingängen sollte man Gebrauch vom Verteidigungsmodus machen, sonst wird schnell mal ein Marine zerschmetzelt. Natürlich findet man genau hier die beiden Kisten mit insgesamt 100 Equipmentpunkten!

Danach erfolgt ein Rückzug zur "Kreuzung". Nachdem man die Tür geschlossen hat begibt sich das ganze Squad in den mit einem roten Feld markierten Raum.

Mission 2: Funkgerät

Zu finden: 40 Equipmentpunkte (EP), 1 Hydraulische Crowbar

Diese Mission ist, im Vergleich zur vorherigen, deutlich leichter (schon etwas seltsam). Rücken Sie nach Missionsbeginn geschlossen Richtung Norden vor. Ihre größten Feinde sind die kleinen Dec´Ther, die recht schnell unterwegs sind und deren "Kontakt" sofort zum Tod des jeweiligen Marine führt! Versuchen Sie die kleinen Biester deshalb so schnell wie möglich auszuschalten und sehen Sie sich genau um, nicht daß Sie eins übersehen! Sobald Sie sich dem ersten Eingang nähern, sollten Sie öfter mal speichern und mindestens einen

Marine in Verteidigungsmodus schalten, da die Biester beim Auftauchen sofort losrennen und bei kurzer Entfernung natürlich sofort einen Marine ausschalten! Zusätzlich kommen einige Spinnen durch die Decke, was aber kein großes Problem darstellen sollte, da sich diese Biester erst in der nächsten Runde bewegen können! Schieben Sie die Kisten zusammen, so daß der komplette Eingang verschlossen ist und Sie von dort aus nichts zu befürchten haben. Rücken Sie nun auf den zweiten Eingang vor, wobei Sie auch hier wieder schnellstmöglich die Dec´Ther ausschalten

müssen. Nebenbei muss man noch die Kiste in der Kartenmitte öffnen, denn dort findet man eine "Hydraulische Crowbar", die man für die nächste Mission benötigt bzw. die diese enorm erleichtert! Geben Sie sich wieder gegenseitig Feuerschutz und nutzen Sie die Munitionskiste am besten für eine Standard Assault Rifle, da man dadurch zwei Schuss extra "herausschlagen" kann! Da kein Marine zum Funkgerät muss kann man alle auf den Eingang konzentrieren. Bevor dieser dann jedoch komplett dicht gemacht wird, sollte man noch die Kiste im Südosten öffnen, da nach der "Abdichtung" des Eingangs die Mission endet!



Mission 3: Simon's Versteck

Zu finden: 70 Equipmentpunkte (EP), 2 Hydraulische Crowbarz

Diese Mission ist gleich mal wieder bockschwer! Sie werden hier einige Zeit rumhängen!

Die ersten beiden Probleme kommen schon nach Missionsbeginn auf Sie zu. Es sind ein Cy'Coo und ein Ee'Ther. Während der Cy'Coo im Verteidigungsmodus noch relativ einfach zu erledigen ist, macht der Ee'Ther große Schwierigkeiten, da er seine Lebenspunkte jede Runde regeneriert und zudem relativ viel einstecken kann,

d.h. mit Ihren Waffen werden Sie hier nicht sonderlich weit kommen! Die einzige Möglichkeit besteht darin ihn einzukreisen und dann mit den Bajonetten auf ihn einzudreschen.

Zuvor muss man jedoch noch den Cy'Coo von dort oben runterholen.

Teilen Sie Ihr Squad dazu am besten in zwei kleinere ein und lenken Sie mit dem einen den Ee'Ther ab, während das Andere versucht im Verteidigungsmodus den Cy'Coo auszuschalten.

Ist er erledigt, bevor es soweit ist muss man natürlich in jeder Runde alle Marines um mindestens ein Feld weiterbewegen, sollte man alle Marines zur kaputten Tür bei Simon ziehen, so daß man diesen befreien kann und einen weiteren Mitstreiter hat.

Dem Ee'Ther im Nahkampf zu begegnen ist nun das nächste Problem, da er ohne Probleme in einer Runde einen Marine fast totschiessen kann!

Speichern Sie deshalb, sobald Sie ihn

möglichst eingekreist haben und noch kein Marine in Panik ist. Die einfachste Lösung, ohne viel rumzuprobieren und einige Nerven zu verlieren, ist folgende Taktik, die jedoch glaub ich nur im einfachen Schwierigkeitsgrad funzt, aber wer auf einem höheren spielt, ist eh selbst schuld: Machen Sie ein Quicksave (oberer linker Button) und lassen Sie einem Marine draufhauen, sofern er nicht mindestens zwei oder drei Schadenspunkte macht, lädt man das Quicksave und schlägt erneut zu. Da der Schaden per Zufallsgenerator ausgerechnet wird, kann es sein, das der Schlag nun plötzlich dem Gegner vier oder fünf Punkte abzieht. Nun drückt man den Quicksave-Button und versucht weiter.

Wenn jeder Schlag einige (quasi garantierte) Schadenspunkte macht, bekommt man den Ee'Ther mit ziemlicher Sicherheit innerhalb einer Runde niedergekämpft, da er auch "nur" etwas mehr als 20 Lebenspunkte hat!

Sind dann die beiden ersten dicken Gegner erledigt, rückt man Richtung Norden vor.

Den "Wandengang" im Südosten sollte man möglichst meiden, da man dort auf großen, meist überwältigenden, Widerstand durch Ray'Coo und einige Gore'Ther trifft, was für Ihr Team eindeutig zu viel ist! Einfacher hat man es da wenn man direkt Richtung Norden vorrückt. Aus dem Eingang bei den beiden Kisten kommen zwar zahlreiche Ray'Ther, die sind jedoch keine Gegner für Sie, rücken Sie also durch die kleine Engstelle vor und sprengen Sie den Eingang. In einer Kiste findet man eine Crowbar, achten Sie also darauf, wer die Kiste findet. Hier wird man meist schon vom zweiten Cy'Coo beschossen, der etwas weiter weg auf einer weiteren Erhöhung sitzt. Man kann diesen jedoch auch recht einfach ausschalten, indem man zwei Marines mit Standard Assault Rifles in den Verteidigungsmodus schickt!



Rücken Sie dann weiter nach Osten vor und sprengen Sie auch den Eingang im engen Gang zwischen den Räumen. Der größere Raum mit den drei übereinanderliegenden Säulen gilt es nun zu erobern. Öffnen Sie dazu parallel beide Türen und dringen Sie möglichst schnell in den Raum ein. Rücken Sie schnell zum Eingang vor und heilen Sie die Verletzten aus der ersten Reihe, so daß diese nicht pausieren müssen (Panik!). Nachdem der erste Eingang gesprengt wurde rückt man langsam zum zweiten vor, muss sich nun jedoch zusätzlich noch gegen die in den Raum springenden Ray'Coos verteidigen. Glücklicherweise kann man vor



allem mit den Bajonetten hier kräftig schlachten und dabei massig Erfahrungspunkte sammeln (Einerseits gut, andererseits entfällt dadurch der coole Effekt, daß man sein Team von Mission zu Mission immer besser macht!)! Nachdem auch der zweite Eingang gesprengt wurde (unbedingt einen Marine mit Medikit hinter dem Sprengmeister lassen!) sollte man alle Marines heilen und dann die nach Norden führende Tür öffnen. Dahinter erkennt man einen Gore'Ther. Ziehen Sie sich nun in zwei Teams zu den beiden gesprengten Eingängen zurück und warten Sie bis der Gore'Ther den Raum betritt. Egal welches Team er nun attackiert, das Andere kann ihm dadurch in den Rücken fallen und ihn ausschalten! Danach rückt man in den nächsten Raum vor. Im nordöstlichen kleinen Raum mit einem weiteren Eingang und einer Kiste findet man neben zahlreichen Gegnern noch eine weitere Crowbar. Diese sollte man jedoch dort belassen, da man mit heftigem Widerstand rechnen muss! Öffnen Sie nun die Tür zum letzten Raum (mit den roten Feldern!) und locken Sie den Gore'Ther heran. Verstecken Sie einen Marine hinter der Tür, so daß dieser die Tür plötzlich öffnen kann und dem Gore'Ther in den Rücken fällt! Sobald sich die Marines den roten Feldern nähern, lässt der Schwall an Ray'Coos nach.



Mission 4A: Antennensuche A

Zu finden: 80 EP

Nach Missionsbeginn rückt man sofort in Richtung des ersten (Scay'Ger-)Eingangs vor. Achten Sie darauf, nicht von allen Seiten zerfleischt zu werden, indem sich die Marines immer Rücken an Rücken vorbebewegen. Während die Ray'Coos Sie selbst aus größerer Entfernung attackieren (dabei natürlich kaum noch Schaden machen), tauchen die Ray'Ther oft direkt vor Ihnen aus dem Boden auf. Das Loch das die Biester dabei überall hinterlassen stellt leider für Ihre Marines ein unbetretbares Feld und damit ein ernst zu nehmendes Hindernis dar!

Nachdem der erste Eingang ausgebombt wurde, rückt man schnell zum Nächsten vor, wobei man die Ray'Ther möglichst per Bajonett zerschnitzeln sollte, während die Ray'Coos bei Bedarf aus sicherer Entfernung zerschossen werden. Ist auch der zweite Eingang gesprengt rückt man dann zur Tür vor, die in den letzten Raum mit dem Schalter führt. Legen Sie vor der Erstürmung des Raumes noch mal eine Pause ein und verschaffen Sie sich gegebenenfalls neue Munition, da man hier doch etwas um sich ballern muss.

Rücken Sie dann mit den besten Marines vor wobei die beiden Medikit-Träger dahinter bleiben sollten, da der teils massive Beschuss durch die Ray'Coos durchaus schwere Verletzungen verursachen kann! Schießen Sie die nächsten Ray'Coos ab und rücken Sie dabei möglichst schnell vor, da man mit sinkender Entfernung mit weniger auftauchenden Ray'Coos zu rechnen hat! Zuletzt natürlich noch den Hebel umlegen, dann ist es geschafft!



Mission 4B: Antennensuche B

Zu finden: 80 EP, 1 Konditionsmodul

Obwohl diese Mission auf einer deutlich größeren Karte als die Parallelmission 4A spielt, ist das Vorgehen hier jedoch etwas leichter möglich!

Nach Missionsbeginn rückt man Richtung Norden, auf die Baracken zu, vor und beginnt mit dem "Schlachten" der Ray'Ther. Diese Stellen vorerst Ihre Hauptgegner dar, da sie aus mehreren Eingängen um die Baracken herum herausquellen.

Da man hier recht viel Munition findet, kann man entsprechend viel verballern und sich so recht sicher vorwärtsbewegen. Bleibt man nahe an der Wand zum zweiten, südlicheren, Teil der Karte springen einige Ray'Coos aus den Räumen im südlichen Teil herüber. Halten Sie Ihr Team einfach etwas zusammen, dann sollten auch diese Angreifer kein Problem sein. Kämpfen Sie sich dann von Eintrittspunkt zu Eintrittspunkt durch und lassen Sie Simon alle sprengen.



Sind alle Eingänge um die Baracken herum gesprengt, kann man den zweiten Teil der Mission angehen.

Öffnen Sie dazu die Tür zu den drei Räumen im südlichen Teil, wobei Sie teils schon bei herantreten an die Tür die dortigen Ray´Coo aufscheuchen, welche dann entweder über die "Brücke" gelaufen kommen und auch oft schon angreifen oder einfach herüber springen! Trotz dreier Eingänge, kommen eigentlich keine neuen Gegner mehr hervor, so daß man nachdem man einige ausgeschaltet hat eigentlich nichts mehr zu tun bekommt.

Schicken Sie deshalb Ihre Männer in alle drei Räume, wobei die Türen zu den beiden Äußeren mit den beiden Schaltern im innersten Raum geöffnet werden.

Mit den beiden Schaltern in den äußeren Räumen kann man dann die letzte Tür öffnen, die schließlich die Antennenanlage freigibt, so daß man dort den letzten Schalter umlegen kann! Bevor man das macht, sollte man jedoch noch alle Kisten durchsuchen, wobei man in einer ein "Konditionsmodul" findet, das dem Marine etwas mehr Kraft verleiht, so daß dieser schwerere Waffen tragen kann!

Das alte Fort

Welchen Weg Sie auch nehmen, Sie sollten Ihre Marines im "alten Fort" etwas neu ausstatten. Dazu gehört eine "Standard Armor", eine Standard Assault Rifle und für einen eine Sniper Rifle sowie für jeden zweiten Marine ein Munitionspack! Kleinere Gimmicks wie Medikits oder Servosystem sollten Sie sich im Moment lieber noch sparen und dadurch eine spätere, vielleicht bessere Verwendung der Erfahrungspunkte sichern! Für welchen Weg man sich entscheidet ist hier relativ egal, da sich die erreichbaren EP kaum unterscheiden. Man hat lediglich die Wahl zwischen einem Konditionsmodul und einem Modul für techn. Talent, was aber nicht unbedingt entscheidend ist. Der "Weg B" ist minimal leichter, für noch schwächere Teams also eventuell besser?!

Mission 5A: Nächste Antenne A

Zu finden: 70 Equipmentpunkte, 1 Modul für technisches Talent

Gleich nach Missionsbeginn muss man die um die beiden Eingänge versammelten Dec´Ther ausschalten! Gleichzeitig sollten beide Eingänge von einem Marine im Verteidigungsmodus gesichert werden und kein Soldat direkt neben einem Eingang oder ein Feld weiter stehen, da sonst die auftauchenden Dec´Ther ihn sofort mit Ihrem Gift erreichen können! Sichern Sie dann die Eingänge bis beide gesprengt wurden und machen Sie sich dann auf zur nächst höheren Ebene. Hier sollte man zuerst in südliche Richtung vorstoßen, da dort ständig neue Dec´Ther auftauchen, die einem sonst in den Rücken fallen!

Gehen Sie keine Risiken ein und ballern Sie alle weg und lassen Sie das Team dann von zwei Marines im Verteidigungsmodus sichern; Munition findet man hier fast an jeder Ecke! Um die Ray´Coo die bereits kurz nach Missionsbeginn auf Ihr Team feuern muss man sich dabei keine große Gedanken machen, da sie durch die große Entfernung fast nie treffen! Sobald der Dec´Ther-Eingang im Süden gesprengt wurde rückt das Team dann zur anderen Seite vor und muss dabei nun die Ray´Coo ausschalten. Gleichzeitig sollten Sie einen Marine auf dem kleinen "Podest" neben der Tonne stehen lassen, denn von dort aus kann man die Gore´Ther beim Schalter gut austaktieren!



Im Norden muss man nach den Ray´Coo dann einige Gore´Ther ausmanövrieren, die von der höchsten Ebene kommen. Dies sollte aber kein Problem sein, da man einfach nur einen Marine hinter der Wand entlang laufen muss, der dann den "Kolossen" in den Rücken fallen kann. Weiterhin muss man natürlich auf die Dec´Ther achten, die hier wirklich fast überall rumlungern! Ist dann die gesamte Ebene gesichert, sprich auf der Eintrittspunkt im Norden gesichert, muss man über die Rampe auf die letzte Ebene, wobei man hier wieder vorsichtig sein muss und wenn möglich immer einen Marine im Verteidigungsmodus lassen sollte, falls mal ein Spinnchen unverhofft um die Ecke kommt! Versuchen Sie dann schnellstmöglich mit zwei Marines in Richtung des Dec´Ther-Eintrittspunktes im Osten vorzustoßen, wobei man hier immer einen Marine im Verteidigungsmodus haben muss, da die Dec´Ther in direkter Reichweite auftauchen! Warten Sie nun bis die beiden Gore´Ther vorgerückt sind (sofern Sie sie noch nicht vom Podest aus erledigt haben!) und schießen Sie ihnen dann in den Rücken! Anschließend rückt die ganze Truppe vor. Versuchen Sie nun schnell den Eintrittspunkt im Osten zu sprengen, halten Sie jedoch auch hier wieder den 2-Feld-Abstand ein, sonst können die Dec´Ther direkt nach dem Auftauchen Ihren Marine zersetzen! Rücken Sie dann zum Schalter vor, wobei Sie die Gore´Ther mit Hilfe des Marines auf dem Podest und schnellem Vorrücken schnell kleinkriegen dürften. Schließlich muss man nur noch die Kiste mit dem Konditionsmodul öffnen und dann den Schalter umlegen!



Mission 5B: Nächste Antenne B

Zu finden: 60 Equipmentpunkte

Diese Mission beginnt ähnlich heftig wie die Parallelmission 5A.

Sie müssen erstmal einige Ray´Ther ausschalten und sich dann um die Squee´Coo auf der höchsten Ebene kümmern. Sparen Sie dabei nicht unnötig Munition, denn auf dieser Map findet man nun wirklich mehr als genug davon! Schießen Sie dabei jedoch nur so lange auf die Gegner, bis diese "entwaffnet" wurden und nur noch deren "Torso" herumkrabbelt!

Sprengen Sie dann die Eintrittspunkte und rücken Sie auf die nächste Ebene vor. Sie treffen hier nun zahlreiche Ray´Ther die man jedoch schnell dezimieren kann!

Versuchen Sie schnellstmöglich zu den Eintrittspunkten durchzukommen, auch wenn der Widerstand durch die Ray´Ther-Massen groß ist.

Nutzen Sie dabei beständig Ihre Medikits. Gerät ein Marine in Panik ist dies nicht so schlimm, wie wenn einer zufälligerweise von einer Ray´Ther-Meute schwer zugerichtet wird: In diesem Fall sollten Sie wenn möglich neu laden oder halt einfach Ihr Glück probieren.

Bis beide Eintrittspunkte versiegelt wurden, bekommt man es teils noch mit den "Stümpfen" der Squee´Coo, den Squee´Ther, zu tun, die von oben heruntergekrochen kommen!

Gleichzeitig muss man den ein oder anderen Squee´Coo auf der höchsten Ebene ausschalten, die sporadisch aus dem dortigen Eintrittspunkt kommen!

Rücken Sie dann zur Kanone vor und sprengen Sie auch den dortigen Eintrittspunkt. Zuletzt geht's dann ins "Ganggewirr" auf die höchste Ebene, wo man den Squee´Coo dann teils direkt gegenübersteht! Sobald man jedoch den Schalter umlegt, endet die Mission!

Mission 6: Batterien gesucht #1

Zu finden: 70 EP

Diesmal treffen Sie nur auf Ray´Ther!
Dafür kommen ganze Horden auf Sie zu, Sie werden also viel rumballern aber fast keine Erfahrung gewinnen :-)

Ein weiterer Nachteil sind hier die verschiedenen Hindernisse auf der Karte, wodurch man öfter mal die Perspektive umschalten muss, sonst übersieht mal schnell einen Gegner!

Rücken Sie direkt nach Missionsbeginn zum südlichen Feld mit der Kiste vor, die zunächst nur leicht "verteidigt" wird.

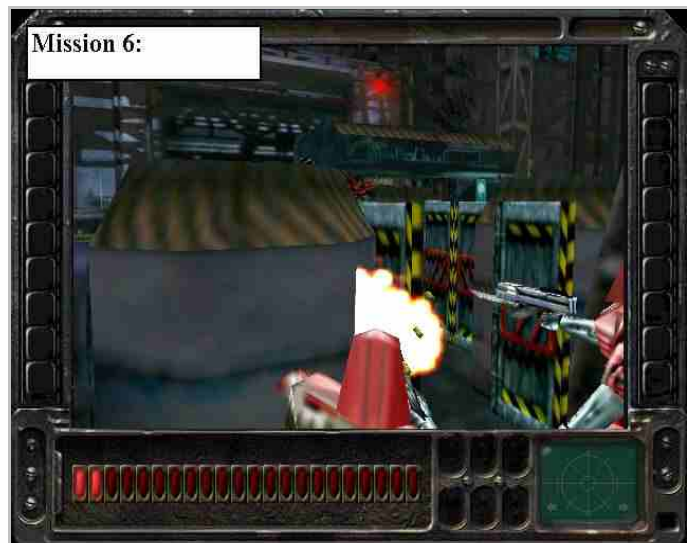
Anschließend geht's Richtung Westen, wo man an einem Wandeingang vorbei muss, den man leider nicht sprengen kann, so daß hier möglichst immer ein Marine im Verteidigungsmodus steht um die plötzlichen Angriffe abzuwehren!

Ihr Ziel ist das nächste Feld im von Kisten und Säulen umgebenen Raum. Öffnen Sie dazu die erste Tür, die zum "Vorraum" führt, wo sich meist schon zahlreiche Ray´Ther versammelt haben. Sobald Sie hier den größten Teil ausgeschaltet haben können Sie die andere Tür öffnen und in den eigentlichen Raum vorstoßen. Hier öffnet man dann die beiden Kisten und zieht sich nach der Aktivierung des roten Feldes sofort wieder zurück!

Anschließend zieht man sich wieder zum Startpunkt zurück und geht von hier aus Richtung Nordosten vor, wobei man es nun mit zahllosen Gegnern zu tun hat, die fast von allen Seiten her angreifen!

Zuerst sollte man den besten Mann in den kleineren Raum schicken, der vom "Sprengmeister" und einem Marine mit Medikit gedeckt wird.

Sobald der dortige Eingang gesprengt wurde und das Feld aktiviert ist, muss man sich zum nördlichen Feld durchschlagen, wobei man aber zuerst die Kiste öffnen sollte und dann erst das Feld aktiviert, da bei Aktivierung aller vier Felder die Mission nach der aktuellen Runde sofort endet und man die Kiste dann eventuell nicht öffnen kann!



Mission 7: Batterien gesucht #2

Zu finden: 80 EP, 1 Akkupack

Teilen Sie Ihr Team hier am besten auf: Das erste Team öffnet die Tür neben dem Startpunkt und rückt in den kleineren Raum mit dem Squee´Coo vor, während das Zweite erstmal die Tonne und damit den Squee´Coo daneben sprengt! Öffnen Sie dann die Tür zum Raum mit den vielen seitlichen Eingängen und schalten Sie die auftauchenden Ray´Ther aus. Legen Sie den Schalter dann am besten zuerst zu Beginn einer Runde um, denn sobald man dies getan hat, kommen einige Ray´Ther von der Decke, die dann zwischen Ihren Marines stehen und dadurch etwas größeren Schaden anrichten können!

Schalten Sie alle aus und ziehen Sie sich dann aus dem Raum zurück und verschließen Sie die Tür wieder. Parallel dazu rückt das andere Team weiter vor, wobei der Squee´Coo im Nahkampf erledigt wird und ein weiterer ebenfalls mit einer Tonne in die Luft gejagt wird!

Dann geht's weiter zum nächsten Schalter wobei man nur noch auf zahlreiche Ray´Ther trifft, die jedoch kaum Schwierigkeiten bereiten sollten. Sobald man auch hier den Schalter umgelegt hat, tauchen auch hier wieder einige Ray´Ther auf, diesmal jedoch aus dem Boden und ein Stück hinter Ihren Marines!

Hat man diese erledigt zieht man sich geschlossen Richtung Osten zurück. Hier muss man zuerst zwei oder drei Marines abstellen, die den kleinen Raum mit den beiden Kisten erobern. Zwar sind dort nur zwei Squee´Coo "ansässig" aufgrund des engen Ganges kann dies jedoch durchaus gefährlich werden. Lassen Sie also bevorzugt Ihren besten Marine angreifen und die beiden Medikit-Träger von der Seite her heilen!

Sind die beiden Gegner erledigt rückt man zu den Kisten vor und findet dort neben 80 EP die Batterien!

Danach geht's zum längeren Gang, der zum letzten Schalter führt. Hier schickt man wieder den besten Marine, bevorzugt mit einer Bajonett-Waffe vor und einen Medikit-Träger hinterher! Rücken Sie möglichst schnell vor, so daß der Rest des Teams nachrücken kann und nicht nur ein einziger Marine in Feuerreichweite ist! Sobald man den dritten Schalter umgelegt hat, endet die Mission, so daß die wieder mal auftauchenden Ray´Ther keine Bedrohung darstellen!



Mission 8: Wayne´s Flucht

Zu finden: 100 EP

Hier muss man sein Team leider aufgrund der Startpunkte weit verteilen. Wayne wartet im Südosten und sollte unbedingt ein Team im Nordosten zur Unterstützung bekommen. Die restlichen beiden Marines sind für diese Mission eher als Unterstützung geeignet, die die Gegend um das rote Feld ständig "rein halten" müssen, bzw. beim Start im Nordwesten dorthin vorrücken müssen und dann auf Wayne warten müssen!

Im Osten vereint man Wayne und die beiden Marines aus dem Norden bei der Tür zum zentralen Raum, wobei Wayne unterwegs auf den ersten Pyr´Coo trifft, jedoch aufgrund seiner "Double Fire" überlegen ist!

Lassen Sie Wayne dann die Tür öffnen und die beiden Pyr´Coo angreifen. Sollte das Glück Ihnen mal überhaupt nicht hold sein und Wayne ganze vier Salven verballert, sollte man die Runde neu starten, denn Munitionsknappheit ist das größte Problem für Wayne!

Sobald die beiden Pyr´Coo ausgeschaltet wurden, rückt das Team in den Gang vor und verschließt die Tür hinter sich, damit die Ray´Ther nicht mehr reinkommen! Rücken Sie nun in Richtung der Kartenmitte vor, wobei Sie hier noch mal neben zahllosen Ray´Ther zwei Pyr´Coo treffen. Nutzen Sie Waynes Feuerkraft und lassen Sie bevorzugt ihn die Munitionskisten öffnen (da er auch noch kein Munitionspaket hat), wobei Sie immer darauf achten müssen, daß seine Wunden schnell geheilt werden, sonst wird er getötet (Wenig Lebenspunkte!)

In der Kartenmitte muss man zahlreiche Ray´Ther ausschalten, wobei glücklicherweise weniger erscheinen wenn man sich zwischen den beiden Eingängen befindet! Lassen Sie zur Sicherheit trotzdem mindestens einen Marine im Verteidigungsmodus.

Bringen Sie vor allem Wayne schnell dort durch, so daß dieser weiter Richtung rotes Feld vorrücken kann, während die beiden anderen die Ray'Ther abwehren.

Im Westen muss man sich entweder beim roten Feld verschanzen oder dorthin vorstoßen. Hier trifft man glücklicherweise nur einen Pyr'Co, dafür aber zahlreiche Ray'Ther die aus einigen Eintrittspunkten quellen, die man leider nicht versiegeln kann.

Sobald Wayne das rote Feld erreicht hat endet die Mission.



Mission 9: Zurück auf die Straße

Zu finden: 140 EP, 1 Explosionpack

Auch diesmal teilt man sein Team am effektivsten wieder auf. Schicken Sie dazu zwei schnellere Marines (einer mit 'nem Medikit) Richtung Westen, während das restliche Team den Weg Richtung Süden einschlägt. Dort findet das größere Team im ersten Raum ein Explosionpack, was man wirklich gut gebrauchen kann! Achten Sie jedoch darauf, daß die Gore'Co Sie nicht überraschen, denn diese können bekanntlich Türen öffnen! Konzentrieren Sie Ihr Feuer solange auf einen Gore'Co bis er erledigt ist, sofern Sie nicht in seinen Rücken vorstoßen können, wo er etwas verletzlicher ist! Rücken Sie dann weiter vor und sprengen Sie den ersten Eintrittspunkt östlich.

Weiter südlich trifft man einen weiteren Gore'Co, denn man jedoch bevorzugt aus mittlerer Entfernung attackiert, da im Seitenraum ein weiterer lauert! Unterdessen sollte Ihr zweites Team im Westen schnell zu den Kisten gelangt sein. Machen Sie sich nach der "Plünderung" dieser dann wieder auf Richtung Osten, wobei Sie diesmal den anderen Weg und nicht den, den Sie gekommen sind nehmen. Zusätzlich muss man alle Türen hinter sich verschließen, so daß man es nur noch mit den Scay'Gern zu tun hat, die aus dem Eintrittspunkt im Raum selbst kommen. Bewegen Sie sich möglichst schnell Richtung Osten, so daß Sie den dritten und letzten Gore'Co mit den beiden Teams in die Zange nehmen können! Anschließend vereint man wieder beide Teams und sprengt dann den Eintrittspunkt bei den beiden nordöstlichen Kisten.

Nun muss man sich Richtung "Rotes Feld" durchschlagen, wobei man gerade dort einen massiven Ray'Ther-Auflauf niederschlagen hat. Hoffentlich reicht da Ihre Munition noch, sonst muss man sich mit Bajonetten durchschlagen, wobei bei sinkender Entfernung zum Feld immer weniger Ray'Ther auftauchen.



ComBot-Schrott

Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen sollten Sie sich hier einige der neuen Ausrüstungsgegenstände beschaffen. Vor allem die Light Plasma Gun, die Heavy Machine Gun und das Banner ragen hier heraus, wobei man diese Investitionen jedoch auch noch etwas hinauszögern könnte.

Mission 10: Die Tr´Yns

Zu finden: 40 EP auf jeder Seite, wobei man normalerweise nur eine "besucht"

Diese Mission kann man bzw. muss man sogar um es sich nicht zu schwer zu machen schnell erledigen. Rutherford befindet sich leider alleine auf der anderen Seite der Karte. Zwar könnte man versuchen Rutherford sich an Ort und Stelle verteidigen zu lassen und mit dem Team zu ihr vorzustoßen, dies ist jedoch deutlich schwieriger und dauert auch noch viel länger! Nutzen Sie deshalb lieber die hohe Beweglichkeit der Anführerin und treten Sie sofort die Flucht zunächst Richtung Süden/Norden an. Durch den größeren Abstand wird die Trefferwahrscheinlichkeit der Ray´Coo natürlich geringer, wobei man jedoch auch etwas Glück braucht, denn mit einigen guten Treffern können diese Rutherford doch in die Knie zwingen. Speichern Sie deshalb zunächst nach jeder "erfolgreicher" Runde. Da Rutherford die Ray´Coo ignoriert kann sie schnell bis zur Ecke vorstoßen und dann Richtung Osten/Westen weiterlaufen, achten Sie dabei natürlich darauf, daß sie immer mit der "Frontpanzerung" den Gegnern gegenübersteht. Nebenbei werden natürlich gefährlich nahe kommende Dec´Ther abgeschossen!



Das Team auf der anderen Seite rückt ebenfalls auf der jeweiligen Seite vor, wobei Sie sich zunächst etwas um die aus dem Loch auf dem Dach kommenden Ray´Coo kümmern sollten. Auch hier stellen die ständig auftauchenden Dec´Ther eine große Gefahr da. Äußerst nützlich ist die Light Plasma Gun, die man sowohl gegen Dec´Ther (Verteidigungsmodus) als auch Ray´Coo einsetzen kann!

Ziehen Sie Rutherford möglichst schnell in den Schutz des Gebäudes zurück, wo Ihre Marines sie dann "einfangen". Nebenbei sollte man mit einer Tonne den nächsten Zugang zum unteren Tr´Yn-Lager versperren.

Nachdem Rutherford geheilt, die Kisten geöffnet und einige Ray´Coo auf dem anderen Hausdach ausgeschaltet wurden zieht sich das Platoon dann wieder Richtung Startpunkt zurück, wobei man dank Rutherfords "Banner" etwas schneller vorankommt, bzw. den Verteidigungsmodus besser nutzen kann.

Wer nun noch Muse hat, kann natürlich noch zu den Kisten am Gebäude auf der anderen Seite vorstoßen, wobei sich meiner Meinung nach das Risiko für diese läppischen 40 EP nicht lohnt. Die wohl etwas lohnenderen Kisten bei den Tr´Yns sollte man tunlichst vergessen, da es dort absolut kein rankommen gibt!!

Dafür erhält man nach dieser Mission die erste Auszeichnung!

Übrigens:

Unser Leser „Mokke“ berichtet, daß es tatsächlich möglich ist alle Kisten bei den Tr´Yns zu plündern und man dadurch sagenhaft 880 EPs erhält, sich die große Mühe also durchaus lohnen kann!

Er empfiehlt dazu das Team direkt in zwei kleinere Gruppen aufzuteilen und mit den Tonnen die Zugänge zu versperren, damit man von den Dec´Ther nicht überrannt wird, und anschließend die Kisten von den Zugängen aus recht sicher plündern kann.

Wirklich empfehlenswert ist diese Strategie wohl dann aber doch nicht unbedingt, da sein Team nur mit Glück (Speichern-Laden-Versuche) das Abenteuer nach gut 40 Runden überlebt hat

Mission 11: Brennstoff #1

Zu finden: Nichts

Diese Mission ist ziemlich leicht, dafür gibt es eben auch nichts zu entdecken!

Zuerst rückt man etwas Richtung Norden vor, wobei nun die ersten Gegner aus den beiden seitlichen Eingängen (Westlich Squee´Coo, Östlich Dec´Ther und einige Squee´Coo) kommen. Nehmen Sie sich einen vor und lassen Sie den Marine mit dem Explosionpack unter der Deckung der Anderen vorrücken und den Eingang sprengen!

Rücken Sie dann zur anderen Seite vor und erledigen Sie dort das Gleiche. Währenddessen muss man bereits die ersten Dec´Ther, die von der "nördlichen Hochebene" kommen, ausschalten, sonst fallen Ihnen diese Biester in den Rücken!

Ist auch der zweite Eingang versiegelt, rückt man am besten über eine Rampe nach oben vor, wobei man sich hier am besten mit einigen Marines im Verteidigungsmodus absichert. Neben einigen Dec´Ther gilt es nun vor allem die beiden Pyr´Coo auf den "Türmen" auszuschalten.

Ist dies erledigt kann man je nach Feindaufkommen und eigener Gesinnung entweder direkt über den östlichen Eingang, den man sprengen sollte, zu den roten Feldern vorrücken, oder zuerst noch beim westlichen "vorbeischaun", wo meist einige Squee´Coo herauskommen!



Mission 12: Brennstoff #2

Zu finden: 140 EP

Diese Mission scheint zunächst groß und schwer, wird sich jedoch bald als doch recht beherrschbar herausstellen. Zuvor müssen Sie jedoch noch einige Vorkehrungen treffen! Das Wichtigste ist hier die Munition, geben Sie also möglichst jedem Marine mit einer munitions-verbrauchenden Waffe ein AmmunitionPack oder tauschen Sie sie gegen eine Light Plasma Gun aus (sollten jedoch auch nur maximal zwei Marines haben!). Nach Missionsbeginn muss man sich dann zunächst mal um die anrückenden Ee´Ther kümmern. Ziehen Sie Ihr Team zusammen und nehmen Sie sich jede Runde einen anderen vor, den Sie dann natürlich auch ausschalten müssen!

Weiterhin müssen Sie darauf achten, daß kein Marine "von hinten genommen" wird, da dies schnell einen Toten zum Ergebnis hat! Anschließend teilt man das Team in mehrere Grüppchen auf, die "Richtung unten" vorrücken. Auf der mittleren Ebene sammeln sich leider um einen Eintrittspunkt (Dec´Ther) zahllose Gore´Ther, so daß hier an einen direkten Angriff nicht zu denken ist. An den Flanken lauern zudem noch einige Gore´Coo. Versuchen Sie zuerst diese orangen Scay´Ger auszuschalten, wobei Sie mittels "Quicksave-Button" den Munitionsverlust eingrenzen sollten (Bei 0 Schaden Quicksave laden!). Anschließend gilt es primär die Gore´Ther zu vernichten.



Dies geht am besten, wenn man mit zwei Gruppen an den Seiten ganz vorsichtig vorrückt, die Dec´Ther abwehrt, und gleichzeitig immer auf eine Gelegenheit achtet einem Gore´Ther in den Rücken zu schießen. Sehr hilfreich ist hierbei auch einen Marine in der Mitte vor dem oberen Gebäude zu platzieren, so daß man schneller die Gore´Ther dezimieren kann! Achten Sie an den Seiten dabei gut auf die Dec´Ther, die aus der Mitte und von der untersten Ebene kommen. Im Notfall kann man einen Gore´Ther auch mal nach oben locken, im allgemeinen ist es jedoch effektiver mit einem Marine nach unten vorzustößen (schmalere Weg), so daß sich ein hochkommender Gore´Ther immer einem Marine zuwenden muss, so daß er immer seinen Rücken preisgibt! Sind die Gore´Ther dann weitgehend dezimiert kann man nach unten vorrücken, wobei man aber auf auftauchende Dec´Ther gefasst sein sollte – der Verteidigungsmodus ist hier also möglichst zu aktivieren! Ist der Eingang gesprengt, hat man auch schon das Heftigste hinter sich und kann erst mal etwas Munition nachtanken (leider nur zwei Kisten hier verfügbar). Rücken Sie dann weiter nach unten vor, wobei Sie die unten neben den Rampen postierten Kisten unbedingt öffnen sollten (der Höhenunterschied beim Öffnen ist egal!)! Während man nach unten vorrückt sollte man die einzeln auftauchenden Dec´Ther ausschalten und das Team dann vor dem "Eingang" zum Gang mit den roten Feldern sammeln! Direkt neben dem "Roten Block" kommen die Dec´Ther hier einfach aus dem Boden, so daß man, wenn man dem Feld zu nahe kommt, teils nicht mal mehr mit dem Verteidigungsmodus etwas anrichten kann, da die Dec´Ther sich nicht bewegen müssen um ihr Gift zu versprühen! Sie müssen nun (auch mit etwas Glück) die Marines einzeln vorbeischnüffeln, wobei immer mindestens zwei im Verteidigungsmodus bereit stehen. Normalerweise erscheint gegen Ende der Mission hier zwar meist nur noch sporadisch ein einzelner Dec´Ther, doch man sollte trotzdem nicht unvorsichtig werden!! Sobald alle Marines auf einem roten Feld stehen, kann Ihnen kein Dec´Ther mehr was anhaben, da die Mission mit dieser Runde endet!



Auch diesmal sind die beiden Verzweigungsmissionen etwa gleich schwer, auf Zweig B findet man jedoch deutlich mehr EP, deshalb empfehle ich diesen Weg!

Mission 13A: Spritroute A

Zu finden: 70 EP

Obwohl diese Mission kompliziert aussieht, ist sie eigentlich genau das Gegenteil! Rücken Sie nach Missionsbeginn entweder über beide Stege vor, wobei Sie aber auf der nördlichen Seite später warten müssen, da der dortige Aufzugschalter auf der Ebene darüber liegt!

Wie Sie sich auch entscheiden, Sie müssen auf jeden Fall Richtung Westen zu den Aufzügen vorrücken und dabei bereits die ersten Squee´Coo auf der übergeordneten Ebene attackieren.



Dazu schaltet man dann am besten immer in die Ich-Perspektive, da man dort die Gegner am besten erkennt!

Liften Sie die Truppe dann auf die höhere Ebene, wodurch Sie gleich einen besseren Überblick bekommen, den Gegner besser erkennen und entdecken, daß dieser bei weitem nicht so stark ist, wie vielleicht von unten vermutet!

Fakt ist, daß lediglich an der einen Stelle vor der Kiste immer wieder ein Squee´Coo "von der Decke fällt". Sonst gibt es hier keine Eintrittspunkte!

Rücken Sie folglich dann in Richtung der Roten Felder vor, wobei Sie noch einen schnellen Marine oder Mjr. Rutherford zu der Kiste an der "Südseite des Containers" schicken sollten, damit die dortigen EP nicht verlorengehen!

Bei der anderen Kiste, wo auch immer der Squee´Coo herunterfällt, kann man dann einfach einen Marine direkt vor die Kiste stellen, womit man auch das ständige "Herunterfallen" eines Squee´Coo

verhindert. Rücken Sie dann mit dem restlichen Team zu den Roten Feldern und ziehen Sie schließlich auch den einzelnen "Blocker" nach.



Mission 13B: Spritroute B

Zu finden: 110 EP

Auch diese Mission scheint zunächst deutlich schwerer als sie dann selbst ist! Zunächst postiert man die Marines auf der Plattform und lässt ein oder zwei im Verteidigungsmodus auf die Cy´Coo warten. Der letzte Marine betätigt dann den Schalter, womit die Plattform zur anderen Seite rüberschwebt.

Nachdem die unteren Cy´Coo und die ersten normalen Scay´Ger auf der anderen Seite erledigt wurden, gilt es erneut einige Cy´Coo auszuschalten. Diese lauern jedoch auf der oberen Plattform, sind trotzdem per Verteidigungsmodus schnell erledigt!

Rücken Sie dann durch die engen Gänge in Richtung des weiter hinten gelegenen

Aufzugs vor. Sie treffen hier auf einige Squee´Coo, die jedoch gegen Ihre bereits recht gut ausgestattete und erfahrene Gruppe kein Chancen haben.

Beim Aufzug angelangt sollte man dann eine Runde pausieren, denn oben angekommen wird man gleich schon von zwei Squee´Coo "begrüßt".

Nachdem das ganze Team oben ist, rückt man zum anderen, automatisch arbeitenden, Aufzug vor und beschießt die unten lauernenden Scay´Ger bereits von oben. Anschließend rückt einfach ein Marine schnell zum roten Feld vor.



Mission 14A: Volltanken A

Zu finden: Garnix

Diese Mission wird sich im späteren Verlauf als etwas verbugt herausstellen. Ebenfalls etwas seltsam ist die Auflage, nicht alle Fässer zerstören zu dürfen, da darin wohl der gesuchte Treibstoff zu finden ist. Dies ist jedoch eigentlich überhaupt nicht nötig, denn bei den Fässern sind keine Gegner anzutreffen,

warum sollte man diese also zerstören?

Nach Missionsbeginn rückt man erst mal aus dem geschützten Startraum aus und attackiert den Gore'Co. Später wehrt man die ersten Dec'Ther und einen Ee'Ther ab und rückt dann mit zwei kleineren Teams weiter. Während das erste per Teleporter zur unteren Plattform beamt rückt das Andere zur großen Plattform gegenüber vor.

Zuerst sollte man nun den Aufzug stoppen, da er regelmäßig neue Dec'Ther nach oben befördert. Zerschlagen Sie dazu auf der unteren Plattform die Kiste und säubern Sie den Raum.

Von oben rückt das Team über die etwas verschachtelte Treppe nach unten vor und erledigt dabei einen weiteren Ee'Ther. Schalten Sie nun langsam zur Sicherheit immer einen Marine in den Verteidigungsmodus um die auftauchenden Dec'Ther abzuwehren.

Achtung: Legen Sie den Schalter um, wenn der Aufzug gerade unten ist, müssen Sie sich noch auf eine "letzte Lieferung" einstellen! Postieren Sie folglich keine Marines direkt neben dem Aufzug!

Nun gilt es die obere Plattform endgültig zu säubern, was man jedoch äußerst unterschiedlich machen kann. Ich entschied mich dafür, zuerst die beiden Gore'Co am Rand von unten aus zu erledigen. Sie sollten dafür jedoch nicht per Teleporter "anreisen", denn die Gore'Co attackieren Sie sofort, da sie im Verteidigungsmodus auf Sie lauern!

Rücken Sie einfach auf der mittleren Plattform vor, bis Sie auf die Gore'Co schießen können.

Übrigens: Der gelbe Teleporter funktioniert nicht wie er soll. Er befördert Sie nämlich nicht direkt vor den Gore'Co sondern zur scheinbar völlig zwecklosen kleinen Plattform mit den Roten Feldern (Muss man nicht erreichen). Blöderweise funktioniert der dortige Teleporter nicht, so daß der jeweilige Marine dort bis Missionsende gefangen ist!

Benutzen Sie folglich nicht den gelben Teleporter!!

Zuletzt gilt es den kleinen Raum auf der oberen Plattform auszuräuchern. Postieren Sie dazu einfach möglichst alle Marines vor dem noch versperrten Eingang. Einer zerschlägt dann die Kiste und möglichst der Marine mit der Heavy Machine Gun eröffnet das Feuer, da man damit ein etwas größeres Blutbad anrichten kann. Versuchen Sie zunächst so viele Dec'Ther wie möglich auszuschalten.

Mindestens zwei Marines sollten dann noch im Verteidigungsmodus den Durchgang im Auge behalten.

Die Ee'Ther rücken meist jedoch zuerst vor,

so daß man erst mal die beiden erledigen muss, bevor man es mit den Dec'Thern zu tun bekommt.

Dann sollten jedoch wieder mindestens zwei Marines im Verteidigungsmodus bereit stehen!

Sind alle Gegner ausgeschaltet endet die Mission.



Mission 14B: Volltanken B

Zu finden: 120 EP

Zuerst mal was etwas Seltsames: Auch diese Mission enthält wie die A-Variante einen Bug. Dieser ist jedoch weniger schlimm, wenn nicht gar positiv, Sie können nämlich einen Marine gottgleich über den Abgrund laufen lassen - zumindest ein Stückchen und auch nur auf einer Linie, aber immerhin! Dies ist ganz praktisch um die Gore´Ther im hintersten Raum auszuschalten, da ich jedoch nicht davon ausgehen kann, dass dieser Bug bei jedem Auftritt, werde ich diese "Taktik" nicht benutzen.

Ein weiteres Manko scheint hier die Begrenzung auf vier Marines zu sein, die Mission wird sich jedoch bald, trotz der zahlreichen Gore´Ther (auch die einzigen Gegner!), als sehr einfach und mit guter Taktik als ziemlich einfach entpuppen!

Nach Missionsbeginn rückt man zunächst zu den beiden Teleportern vor und attackiert die Gore´Ther auf den anderen Plattformen. Sind die beiden ersten ausgeschaltet teilt man das Team in zwei Zweiergruppen auf und beamt dann rüber.

Nachdem alle Gore´Ther erledigt wurden, kann man jeweils eine Tür öffnen und die Gore´Ther dahinter anlocken.

Am einfachsten (eigentlich auch die einzige Möglichkeit) macht man es sich, wenn man einfach die Gore´Ther anlockt, sich dann zurückzieht und auf jeder Seite der Tür, in einem gewissen Abstand natürlich, die Marines positioniert. Die Gore´Ther müssen sich dadurch "für einen Marine entscheiden" und können vom anderen abgeballert werden!

Dies ist äußerst einfach aber halt auch effektiv.

Sobald der lange Gang gesäubert wurde, kann man die Teams wieder in der Mitte vereinigen.

Nun müssen noch die drei restlichen Räume gesäubert werden, was sich jedoch ebenfalls als eher leicht erweisen wird!

Der Südöstliche ist am einfachsten zu säubern, indem man schnell einen Marine reinschickt und dann die herankommenden Gore´Ther wie bekannt von Außen und von Innen in die Zange nimmt.

Der westliche Raum ist noch leichter zu nehmen, da man wieder nur die Tür öffnen muss und dann warten kann bis die Gore´Ther Ihnen in die Falle gehen.

Der Nordwestliche schließlich erfordert doch etwas mehr Geschick. Schicken Sie nach der Türöffnung schnell jemanden zum Tank.

Von dort sollte dieser nun den Richtung Tür vorrückenden Gore´Ther erwischen können, so daß man sich dann in den hinteren Teil des Raumes zurückziehen kann. Dadurch hat man nun zwei Angriffskeile, mit denen man alle ausschalten kann.

Sollte Ihnen dies nicht gelingen, sollten Sie sich nur auf die Aktivierung der Felder neben dem jeweiligen Tank kümmern.



Mission 15: Auf in den Dschungel

Zu finden: 80 EP, 2 COOLER

Diese Mission scheint zunächst durch die "nicht stopfbaren" Dec'Ther-Löcher und die "Laser"-Schranken ziemlich schwer, wird sich jedoch im Verlauf der Mission ebenfalls als relativ leicht entpuppen (Zumindest sofern man nicht unbedingt über den westlichen Weg vorgehen will)! Zunächst hat man dazu noch etwas Schonfrist, denn die Laserbarrieren laufen zu Missionsbeginn noch nicht. Rücken Sie deshalb ein Stück vor, sichern Sie Ihr Team jedoch gegen die Dec'Ther ab.

Zunächst sollte man einen Marine auswählen, der die Kiste westlich des Startpunktes öffnet (Achten Sie auf die Dec'Ther in der Ecke!), denn dort findet man den ersten Cooler! Ihr Team zieht dann aber in östliche Richtung weiter und dort durch den schmalen Gang zwischen dem Gebäude und der Wand. Zusätzlich findet man dort einen weiteren Cooler in 'ner Kiste! Schalten Sie bereits im Gang den Verteidigungsmodus ein, denn dahinter liegt ein Dec'Ther-Loch. Ziehen Sie daran vorbei und legen Sie den ersten Schalter um der die beiden langen Laserbarrieren vor Ihnen ausschaltet. Hier müssen Sie sich nun auch auf Dec'Ther aus dem nördlichen Loch



einstellen. Ihr Team arbeitet sich nun zum Schalter im Nordosten vor, wobei man mit immer weniger Dec'Ther zu tun hat. Aktivieren Sie den Schalter ein erstes mal. Wie man hoffentlich erkennt schaltet dieser keine Barriere aus, sondern aktiviert die Erste vor dem Roten Feld. Dies ist jedoch äußerst positiv, da man dadurch die sonst etwas schwer zu erledigenden Gore'Ther ausschalten kann.

Lassen Sie nun ein oder zwei Marines beim Schalter zurück und rücken Sie in Richtung des Zieles vor. Locken Sie die Gore'Ther an, so daß diese möglichst per Barriere auszuschalten sind. Sollte ein oder zwei durchkommen ist dies nicht so tragisch. Man kann sie entweder durch die unglaubliche Beweglichkeit von Mjr. Rutherford niederzwingen oder einfach weiter in Richtung des Schalters locken, wo man selbst mehr Platz zum "Manövrieren" hat. Bevor man nun das Rote Feld betritt kann man natürlich noch die restlichen Kisten plündern. Da kaum noch Dec'Ther auftauchen geschieht dies relativ gefahrlos (trotzdem vorher mal speichern, ne?!).

Mission 16A: Rückzug - der eine Weg

Zu finden: 70 EP, 1 Waffenmodul (+1 Talent für leichte & schwere Waffen)

Nach Missionsbeginn sollte man ein oder zwei Marines etwas zurückziehen und im Verteidigungsmodus die beiden Cy'Coo angreifen lassen. Die restlichen Marines rücken vor und machen den beiden Ee'Ther den Garaus! Nun müssen Sie durch die Laserbarrieren durch. Analysieren Sie die Schaltung der Barrieren, so daß Sie die "Aussetzrunde" nutzen können um ein oder zwei Marines durchzuschleusen. Die legen dann weiter hinten den Schalter um, wodurch die Tür aufgeht und die Laserbarrieren deaktiviert werden. Rücken Sie nun mit dem restlichen Team nach und schalten Sie den Ee'Ther aus. Dann geht's durch die Tür und dahinter postiert man erst mal einige Marines im Verteidigungsmodus bei den Kisten, die die beiden Cy'Coo weiter hinten ausschalten. Nun muss man durch die Anlage mit den vier Laserbarrieren. Wählen Sie dazu einen möglichst schnellen und doch starken Marine. Dieser trifft nämlich in der Mitte auf den letzten Cy'Coo!

Rücken Sie bis zum ersten Schalter vor und holen Sie dann das Team, vor allem Mjr. Rutherford nach, denn nun gilt es noch den zweiten Schalter zu erreichen, der die vierte Barriere deaktiviert!



Ist auch dies erledigt rückt man weiter Richtung Osten vor und sammelt die Truppe beim letzten Schalter. Mit diesem aktiviert man die letzte Laserbarriere, mit welcher man dann den Al'Coos ausschalten muss. Leider "schließt" die Barriere nur jede zweite Runde, so daß man hinter dem Gebäude warten muss, dann in der nächsten Runde vorrückt, so daß der Al'Coos näherkommt und genau auf Höhe der Barriere steht und dann am Ende der Runde von der Barriere zerfleischt wird. Achtung: Die Barriere schießt durch das Gebäude durch, lassen Sie also auf der anderen Seite des Gebäudes keinen Marine stehen!! Nachdem der Al'Coos aus dem Weg ist, rückt man zum Roten Feld vor und erledigt unterwegs noch drei Ee'Ther. Gleichzeitig muss man einen Marine auswählen, der das Waffenmodul einsammeln geht. Dieses befindet sich in der Kiste, die von einer kleinen Laserbarriere geschützt wird. Warten Sie einfach eine Runde davor und lassen Sie Ihren Soldaten pausieren, so daß er in der nächsten Runde vorrückt, die Kiste öffnet und sich dann wieder aus dem Schussbereich der Laserbarriere zurückzieht!

Mission 16B: Rückzug - der andere Weg

Zu finden: 180 EP, 1 Konditionsmodul
Rücken Sie nach Missionsbeginn vor und bekämpfen Sie die Ee'Ther. Danach rückt ein Marine zum seitlichen Vorsprung vor, der leider nicht beweglich ist! Hier findet man neben einer recht gut versteckten Kiste einen weiteren Bug, man kann nämlich in der Kiste stehen! Das ganze Team stößt dann zur Tür vor, hinter der es deutlich komplizierter wird, da man nun durch ein Labyrinth aus Laserbarrieren muss. Nehmen Sie sich einige Runden Zeit um die Schaltung der Barrieren zu studieren, die glücklicherweise nie alle gemeinsam "abgehen". Zuerst sollte man sich zu den beiden Kisten südlich durchringen, denn dort findet man das Konditionsmodul!



Anschließend geht Richtung Norden, wo man in der kleinen Nische seine Truppen abstellen kann. Benutzen Sie anschließend den "Schutz" von Mjr Rutherford um alle Marines zum Bereich vor dem großen Kraftfeld (keine Bedeutung!) zu bekommen.

Dann muss man nur noch ein Barrierensystem überwinden, das jedoch kein großes Hindernis darstellen sollte, da es sehr regelmäßig funktioniert! Um bis zum Roten Feld zu kommen, muss man noch einen Pyr'Coos und einige Ee'Ther ausschalten.

Nützlicher Schrott

Hier findet man mal ein paar richtig coole Waffen, leider ist eine der Coolsten, die Enhanced Laser Gun, quasi noch unerschwinglich! Weniger wegen der Kosten, sondern vielmehr, da diese einen höchst erfahrenen Marine benötigt! Versuchen Sie nach Möglichkeit nicht krampfhaft einem Marine das Ding anhängen zu wollen, indem Sie beispielsweise den Orden vergeben oder sonstiges. Setzen Sie zunächst lieber noch auf die im Moment eh viel brauchbareren Waffen: Kaufen Sie deshalb die Rapid Fire Machine Gun und ersetzen Sie damit letzte Bestände von Standard Assault Rifle und Sniper Rifle. Kettensäge und Granatwerfer sind weniger geeignet, stattdessen sollten Sie unbedingt jedem Marine eine formidable "Heavy armor" spendieren, das ist meiner Meinung nach deutlich wichtiger (bedenken Sie jedoch das Gewicht der Rüstung, das einige Marines deutlich einschränkt!).

Mission 17A: Wieder im Schrott

Zu finden: Nada

Auch diese Mission scheint zunächst recht kompliziert, wird sich jedoch im Verlauf als recht einfach entpuppen!

Nach Missionsbeginn rückt man mit allen Marines zunächst schnellstmöglich in alle möglichen Richtungen vor, so daß man die Gore'Ther von hinten kriegt! Gleichzeitig sollte man den Gore'Coos beim Teleporter beschießen, damit dieser den Marines nicht in den Rücken fallen kann. Lassen Sie sich dabei nicht von der ungeheuren "Türöffnungswut" der Gore'Coos auf der anderen Plattform ablenken.

Sind dann möglichst alle Gore'Ther erledigt, so rückt man in Richtung des Teleporters vor. Höchstwahrscheinlich wird man dabei schon kräftig von den Gore'Coos gegenüber beschossen, die jedoch aufgrund der großen Entfernung praktisch keine Verletzungen anbringen können! Ihnen geht es jedoch ebenso, denn selbst Ihre weitreichendsten Waffen funktionieren nicht von überall aus und eigentlich auch nur halbwegs effektiv von den nächsten "Stegen" aus!

Verzichten Sie deshalb auf das Zurückfeuern, sofern Sie nicht genügend Munition dabei haben!

Rücken Sie stattdessen mit möglichst allen Marines zum Teleporter vor und beamen Sie dann in ein oder zwei

Runden möglichst alle Marines rüber, so daß man dort den Gore'Coos mit geballter Waffenpower einheizt.

Glücklicherweise kann man dabei die Türen quasi komplett ignorieren, da schon alle offen sind und man sich vorzüglich hinter den Pfosten verstecken kann. Mit den wenigen Gore'Coos sollte man problemlos fertig werden.

Übrigens: Der Teleporter weiter hinten, funktioniert seltsamerweise nicht, vielleicht auch ein Bug?!



Mission 17B: Wieder im Schrott

Zu finden: Auch nichts

Diese Mission ist im Vergleich zur A-Variante deutlich anspruchsvoller, man muss hier wirklich viel Taktikgefühl beweisen!

Bereits die Startaufstellung ist wichtig, denn man muss in beide Richtungen jemanden losschicken, der von den Gore'Ther nicht erwischt wird, diese aber zwischen Ihre Marines lockt, so daß man in Runde 2 mindestens zwei Gore'Ther ausschalten kann! Zwar beamen sich einige der doofen Viecher selbst zur anderen Plattform rüber, doch einige genauso doofe Scay'Ger beamen sich auch hierher, darauf darf man also nicht setzen!

Sind die ersten beiden ausgeschaltet, schwärmt das Team auf dieser Plattform aus und versucht den restlichen Gore'Ther in den Rücken zu fallen. Sind alle erledigt, sammelt man die Marines am besten in drei Zweierteams an drei Teleportern, denn nun gilt es die andere Plattform zu attackieren.

Die dortige Konzentration an Gore'Ther und Gore'Coos ist recht hoch, so daß man mit einem und meist auch zwei Angriffskeilen kaum Erfolg haben wird. Recht effektiv ist der Angriff über drei Teleporter, so daß man sich gegenseitig die Gore'Coos vom Leib halten kann!

In der ersten Angriffsrunde bekommt man es zudem mit den Gore'Coos zu tun, die allesamt im Verteidigungsmodus auf Sie lauern, bei zu schweren Verletzungen sollten Sie den Angriff deshalb noch einmal neu beginnen, indem Sie ein vorher erstelltes Savegame laden!

Versuchen Sie nun schnellstmöglich die Gore'Coos auszuschalten, so daß man sich besser bewegen kann und damit auch die restlichen Gore'Ther austaktieren kann. Im Notfall kann man natürlich auch wieder zurückbeamen, dann muss man jedoch darauf achten, daß kein Scay'Ger schon vorher gebeamt hat und noch auf der Plattform steht!



Mission 18: Durstig

Zu finden: 90 EP

Diesmal wird es plötzlich extrem schwer, Sie werden vermutlich größte Probleme haben. So ging es zumindest mir! Die einzige Lösung, die ich gefunden hab, besteht darin das Team aufzuteilen und gleichzeitig einem Marine einen Granatwerfer zu verpassen, so daß man schneller mehr Schaden anrichten kann! Die Dea'Ther, die die man hier dann auch noch zum ersten mal trifft, können pro Runde entweder ein paar Meter laufen oder einen direkt vor ihnen stehenden Marine zerfleischen. Es reicht hier also immer nur ein Feld weiter zu rücken, wodurch man mehr Feuern kann!



Leider halten die Kerle doch recht viel aus, so daß man nur mit mittelschweren und schweren Waffen wirklich brauchbare Erfolge erzielt. Mein Tipp deshalb: Machen Sie vor jedem Schuss ein Quicksave und laden Sie die, wenn der Schuss das Ziel verfehlt oder keinen Schaden anrichtet! Das nächste Problem sind die Platten in der Mitte, die beständig nach unten stürzen. Zwar reißen Sie dabei auch mal den ein oder anderen Dea'Ther mit sich, doch leider auch manchmal einen Marine. Sie sollten deshalb zu Beginn jeder Runde speichern, so daß Sie bei einem Absturz anders "laufen" können. Zusätzlich, was man jedoch nur anhand der Rundenanzeige rechts oben erkennen kann, besitzt diese Mission ein Zeitlimit von insgesamt 28 Runden, was jedoch aufgrund des Wasservorrates des Squad durchaus logisch erscheint. Nach Missionsbeginn muss man dann mit den beiden schnellsten Marines in Richtung Südwesten vorrücken. Achten Sie dabei nicht auf die Dea'Ther. Diese werden von den Marines, die langsamer sind und deshalb zurückbleiben attackiert und möglichst schnell ausgeschaltet!



Ihr beiden Sprinter müssen nun so schnell wie möglich die sichere Plattform im Südwesten erreichen! Die restliche Truppe bleibt dabei wahrscheinlich am nördlichen Plattformrand hängen, da dort die Platten recht schnell komplett wegbrechen! Diese Marines müssen nun die beiden Sprinter von hinten aus unterstützen, da diese sonst nicht mit der großen Dea'Ther-Zahl umgehen können! Vor allem mit dem Granatwerfer, bzw. dem "Minenlegmodus", kann man hier schnell effektiv zuschlagen. Legen Sie dazu die Minen vor die Dea'Ther, denken Sie jedoch den Explosionsradius, der auch Ihre Marines verletzt, wenn diese zu nahe sind!



Sind Ihre Marines dann auf sicherem Boden und die Fläche dahinter größtenteils weggebrochen, so daß keine Dea'Ther mehr nachkommen, kann man die Nächsten anlocken, die beim Schalter lauern. Hier sollte man die Minen am besten in den Durchgang legen, da man dort immer ein Opfer findet! Sind alle Dea'Ther erledigt, was jedoch aufgrund der begrenzten Munition, teils schon zum Problem wird, rückt man zum Schalter vor. Während Ihre Sprinter die Kiste plündern, versuchen die Zurückgebliebenen die Dea'Ther beim Roten Feld zu dezimieren. Nutzen Sie auch hier den Quicksave-Trick, da man wegen der großen Entfernung sonst unnötig Munition verschwendet und eigentlich auch nichts bewirkt! Da man nur das rote Feld erreichen muss, kann man Mjr Rutherford einfach "überschiffen" und Sie dann schnell zwischen den Dea'Ther zum Roten Feld durchschmuggeln!

Insgesamt eine äußerst ätzende Mission, die mich doch sehr genervt hat!

Mission 19: Durstiger

Zu finden: 80 EP, 1 Konditionsmodul, 1 Absorberrüstung (4 Punkte)

Diese Mission ist nun kurioserweise nach dem letzten Brocken sehr leicht, man kann sie also ganz locker angehen!

Nach Missionsbeginn rückt man dazu zunächst auf der rechten Teleporter vor und beamt zur westlichen Plattform, denn diese kann man nur mit diesem Teleporter erreichen!

Öffnen Sie dann dort schnell die Tür und stoßen Sie in den Raum vor. Sie bekommen es mit zwei Pyr´Coo und einem Dea´Ther zu tun, die Ihrer geballten Feuerkraft jedoch nichts entgegenzusetzen haben! Plündern Sie dann die Kiste und beamen Sie mit dem örtlichen Teleporter zur nächsten Plattform! Hier sammelt man die Männer (und die Frau) vor der Tür und lässt dann nach der Türöffnung Mjr. Rutherford in den Raum stürmen, denn Sie kann den anstürmenden Dea´Ther am besten ausweichen! Ihre zurückbleibenden Marines ballern dann was das Zeug hergibt und versuchen die Dea´Ther schnellstmöglich zu dezimieren! Anschließend rückt man Richtung Süden vor, wobei man nach der erneuten Türöffnung entweder sofort nach außen stürmt und die Pyr´Coo offensiv angeht, oder man zieht sich etwas zurück und wartet bis die Pyr´Coo selbst näher kommen. Vor allem von der anderen Plattform weiter hinten kommen zahlreiche Scay´Ger rüber, die sich dort zwischen den Containern verstecken, seien Sie folglich beim erkunden dieser vorsichtig!

Ist die Plattform dann gesäubert holt man den "Lift" rüber und bereitet sich auf die nächste Raumerstürmung vor. Öffnen Sie dazu wie gewohnt die Tür auf der westlichen Plattform, stürmen Sie jedoch nicht hinein, sondern warten Sie, bis die Scay´Ger einzeln rauskommen. Sind alle ausgeschaltet, rückt man in den Raum vor, während die Marines ohne Munition mit dem "Lift" wieder zurückfahren und sich dann in Richtung des Teleporters aufmachen. Verteilen Sie dann die Goodies (Konditionsmodul und Absorberrüstung) in den Kisten nach Ihrer Wünschen an die jeweiligen Marines und lassen Sie schließlich einen auf das Teleporterfeld im Südosten treten.



Mission 20: Hoffnung

Zu finden: 1 Cooler, 1 Absorberrüstung (4 Punkte), 110 EP, die man jedoch aus Zeitgründen nicht alle einsammeln kann!

Diese Mission ist wieder deutlich schwieriger, vor allem da man das Team aufteilen MUSS und zudem noch ein ziemlich knappes Zeitlimit einzuhalten hat! Schon die Aufstellung der Marines ist entscheidend. Das Team im Nordosten (untere Plattform) muss gleich zu Beginn zahlreiche Dea´Ther abwehren und benötigt dazu natürlich jede Menge Aktionspunkte. Man sollte also möglichst Mjr. Rutherford mit Ihrem Banner hier postieren! Im Südwesten (obere Plattform) benötigt man vor allem Feuerkraft, da man hier auf engem Raum kämpfen muss.

Zuerst will ich mich der Taktik des unteren Teams annehmen:

Stürmen Sie nach Missionsbeginn sofort weit auseinander, so daß die Dea´Ther sich auf insgesamt drei Marines konzentrieren müssen und man dadurch leichter die Rücken der Scay´Ger beschießen kann (etwas weniger gepanzert!). Konzentrieren Sie Ihr Feuer dabei stets auf einen Dea´Ther. Dabei sollte diese am besten immer den schwächsten oder langsamsten Marine angreifen, da sich dieser sonst plötzlich von Gegnern umzingelt sehen könnte und man neu anfangen muss!

Nutzen Sie die vielen Aktionspunkte von Mjr. Rutherford aus, die so "nebenbei" den Gore'Coo ausschalten sollte, der Ihnen von oben zusetzt. Sind die Dea'Ther weitgehend dezimiert und eine gewisse Bewegungsfreiheit erreicht, sollte man sich langsam Richtung Norden zurückziehen um schneller auf die höhere Plattform zu kommen. Dort oben findet man im Raum mit den beiden Gore'Coo eine Absorberrüstung und einen Cooler, die man sich unbedingt schnappen sollte. Unterdessen kann ein Marine schon mal den Schalter bei den Transportplattformen umlegen, so daß man später etwas schneller rüber kann!



Schaffen Sie nun die Marines möglichst schnell zur anderen Seite rüber und vereinigen Sie wieder beide Teams.

Taktik des oberen Teams:

Erledigen Sie zuerst die beiden Dea'Ther, die Ihnen schon gleich auf den Pelz rücken und den Gore'Coo, der den "Ausgang" verteidigt. Das Fass schiebt man dann weg, so daß es runter fällt und stürzt hinaus. Aus südlicher Richtung kommen zwei Dea'Ther, die man am effektivsten mit den Fässern sprengt. Ob Sie nun eines dabei vorschieben oder gleich beide sprengen, ist relativ egal. Sind die Dea'Ther erledigt, muss man sich um die Gegner kümmern, die im nördlichen Raum mit der Kiste lauern.

Vor allem die Gore'Coo sind nervig, da sie beim späteren Angriff auf die oberste Plattform Ihren Marines auf dem Aufzug immer in den Rücken schießen!

Erledigen Sie deshalb zunächst die herauskommenden Dea'Ther und dann mindestens einen Gore'Coo. Wenn die Zeit reicht (sollten Sie jedoch nicht zu positiv einschätzen!) können Sie auch noch die beiden anderen ausschalten, dann haben Sie später keine Probleme.

Nebenbei kann man auch noch den Gore'Coo auf der kleinen untersten Plattform erledigen.

Nun gilt es zum Aufzug zu gehen und schnellstmöglich nach oben zu kommen. Dabei muss man sich jedoch wahrscheinlich die automatischen Schüsse der Gore'Coo gefallen lassen. Dies ist jedoch nicht allzu tragisch, wenn man den jeweiligen Marine dann sofort in Sicherheit bringen kann, sprich entweder schon direkt in einen Gang oder hinter die Aufzugsäule. Nachdem man möglichst das ganze Team hochgebracht hat, gilt es schnellstmöglich zum Teleporter zu kommen. Leider treffen Sie in den engen Gängen auf einige Gore'Coo und Dea'Ther. Schicken Sie einen einzelnen Marine durch den östlichen Gang, da hier ein Dea'Ther durchkommt und man eigentlich immer nur zurückweichen muss, also auch kein Platz oder Sinn für zwei Marines besteht!



Effektiver kommt man im westlichen Gang vorwärts, da hier mehr Platz ist!

Zuletzt gilt es dann zwei Gore'Coo auszuschalten, wobei man Mjr. Rutherford vorschicken sollte, da sie meist der schnellste Marine ist. Im Notfall sollte man einen kühnen Durchbruch versuchen und nicht auf das Feuer der Gore'Coo achten. Ebenfalls missachten sollte man generell die Kisten dort oben, denn hier findet man nur einige EP, einige Kisten sind gar leer!

Frischer Nachschub:

Hier kann man sein Team quasi komplett ausrüsten, denn man kann fast alles kaufen. Inzwischen sollte man auch zahllose EP gesammelt haben, so daß es zumindest keine Geldprobleme geben sollte.

Mein Squad hat jedoch das Problem, daß die einzelnen Marines kaum freie Talentpunkte haben, so daß ich doch keine Waffen kaufen kann. Zwar kann man einen Marine auszeichnen, doch das bringt auch nur einen Talentpunkt, so daß meine Marines weitere Missionen bestreiten müssen.

Mission 21: Auf in den Dschungel - 2. Versuch

Zu finden: 20 EP

Diese Mission ist mal wieder äußerst ätzend. Sie müssen hier extrem schnell vorgehen, sonst sehen Sie sich bald von zahllosen Tea´Ther umzingelt und haben keine Chance mehr. Zusätzlich bekommt man es noch mit den Laserbarrieren und den Dec´Ther zu tun, die aus den Löchern quellen!

Meine Empfehlung lautet daher: Postieren Sie nur die beiden schnellsten Marines, oder gar nur Mjr. Rutherford. Das ganze Team ist viel zu "sperrig"!

Damit würden Sie nur irgendwann hängen bleiben, da Sie nicht schnell genug vorwärts kommen!

Welchen Weg man dann genau wählt ist dann relativ egal. Beide Strecken sind etwa gleich lang und man bekommt es in etwa mit den gleichen Gegnern zu tun!

Bei den Laserbarrieren muss man gut aufpassen, denn diese funktionieren immer abwechselnd: In einer Runde aktivieren sich alle "Horizontalen" (W-O, von oben aus gesehen!) in der Nächsten dann alle "Vertikalen" (N-S)!

Nutzen Sie dies nach Möglichkeit aus um ein paar Gegner braten zu lassen, wobei eh schon zahlreiche Scay´Ger dadurch draufgehen.

Der östliche Weg: Zunächst geht's Richtung Süden und am "Dec´Ther-Loch" vorbei, das man leider selbst mit der Kiste nicht verschließen kann, da diese einfach hineinfällt und weg ist! Anschließend geht's Richtung Osten, wobei man auf die Laserbarrieren achten muss.

Zusätzlich sollte man sich hier per Verteidigungsmodus vor den Dec´Ther schützen, die aus dem nahen Loch kommen! Zuletzt gilt es nur noch ein paar Felder zum "Roten Bereich" zu überbrücken.

Der westliche Weg: Rücken Sie zunächst einfach Richtung Westen und dann zur "Laserbarrierenkreuzung". Hier muss man schnell rüber, sonst sammeln sich die Tea´Ther vor Ihnen und man kommt nicht mehr zum "Roten Bereich" durch.

Den Beschuss durch die Cy´Coo können Sie bei beiden Wegen ignorieren!

Der westliche Weg wirkt einfacher, ich bevorzuge jedoch den Östlichen!



Mission 22: Ins Grüne

Zu finden: Einige EP, die mir jedoch echt egal waren, sonst leider keine Ahnung
Diese Mission gehört meiner Meinung nach mit zum Schlimmsten, was dieser Missionpack zu bieten hat.

Aufgrund der zahllosen Gore´Ther, die teils unnormale viel Schaden anrichten, und der zahllosen Laserbarrieren, die ich kaum überblicken kann, musste ich diese Mission zig mal neu starten.

Wäre mir der Designer dieser Karte hier über den Weg gelaufen, glauben Sie mir, er hätte es schwer gebüßt!!

Mein Lösungsweg, der jedoch sicherlich nicht unbedingt die beste Lösung ist, aber die einzige, die ich finden konnte:

Das Team wird abgespeckt um die langsameren Marines, dadurch kommt man schneller vorwärts und muss sich nicht ständig gegen die immer zahlreicher werdenden Gore´Ther verteidigen. Zudem kann man dadurch einfacher durch die Laserbarrieren manövrieren.

Ob Sie nun den westlichen oder den östlichen Weg wählen scheint zunächst aufgrund der symmetrischen Konstruktion egal, mein Eindruck scheint jedoch, daß im Osten etwas weniger Gegner auftauchen, so daß ich diesen Weg gewählt habe.

Noch ein Wort zu den Laserbarrieren. Diese funktionieren wieder abwechselnd, d.h. einmal die Horizontalen, einmal die Vertikalen. Leider wird einem das Erkennen, welche nun gerade aktiv sind durch die schnellen Kamerafahrten nicht gerade erleichtert, so daß man viel speichern sollte! Zusätzlich sind jeweils Horizontale und Vertikale und zwei Richtungen aufgeteilt, die ebenfalls abwechselnd feuern,

so daß jede Barriere effektiv nur jede vierte Runde "abgeht".

Schlagen Sie sich dann durch die Barrieren durch, wobei man hier wohl am besten mit der Vogelperspektive zurechtkommt. Versuchen Sie auf keinen Fall jeden Gore´Ther auszuschalten. Rücken Sie stattdessen lieber schneller vor und halten Sie Ihr Team beisammen, so daß möglichst kein Rücken "freiliegt" und notfalls schnelle Heilung möglich ist.

Leider kann ich Ihnen sonst keine großen Tipps geben, jeder muss eben irgendwo seine spezifische Taktik anwenden, die auf sein Team zugeschnitten ist.

Zuletzt aber noch eine Empfehlung: Hat man die Roten Feldern fast erreicht, sollte man nicht mit allen Mitteln versuchen unter massiven gegnerischem Feuer die Felder zu erreichen.

Ziehen Sie sich stattdessen lieber in die kleinere Nische davor zurück und erwarten Sie hier die Gore´Ther. Sind diese weitgehend ausgeschaltet und Ihre Marines allesamt medizinisch behandelt worden, kann man losstürmen. Achten Sie dabei jedoch auf die Barriere, die genau vor den Roten Feldern liegt.



Mission 23: Skulpturen

Zu finden: Garnichts

Diese Mission ist vor allem zu Beginn hart. Sie treffen hier auf einen weiteren neuen Gegner, den "putzigen" Bea´Coo, der jedoch einen eingebauten Flammenwerfer besitzt und damit ordentlich zuschlagen kann. Zudem ist er mäßig schnell, hält doch einiges aus und stirbt in einer kleinen Explosion, die im Umkreis von einem Feld alles tötet! Ein durchaus gefährlicher Gegner!

Dies wird man hier leider schmerzlich feststellen müssen, denn man hat hier meist nur wenig Platz. Zudem muss man hier neben dem "Feuer" der Bea´Coo noch den Flammen der zahlreichen Skulpturen ausweichen!

Schießen Sie nach Missionsbeginn zuerst den Bea´Coo an der Treppe ab, sonst fackelt er gleich mal einen Marine an und blockiert durch die verbleibende Flamme zusätzlich noch den Weg. Passen Sie beim Vormarsch jedoch auf die "Skulpturflammen" auf, die bis vor die Treppe reichen. Zuerst sollte man ein oder zwei Marines zu dem Eingang schicken, der zwar stark an die Alieneier aus den Alien-Filmen erinnert, jedoch weiterhin per Explosionpack versiegelt werden kann!

Unterdessen sollte der Rest des Teams zu den vier Skulpturen vorstoßen, die zwar einen gewissen Schutz vor den Scay´Gern auf der anderen Seite bieten, jedoch natürlich auch ein Hindernis darstellen. Mit genügend Aktionspunkten kann man hier jedoch ziemlich problemlos durchmanövrieren. Schalten Sie dazu am besten wieder in die Vogelperspektive, da man hier die Flammenbahnen am besten einschätzen kann! Errichten Sie dann eine Landebrücke, die die anrückenden Ray´Ther



und Bea´Coo abwehrt während der Rest langsam überkommt. Achten Sie dabei jedoch darauf, möglichst wenige Kiste zu zerstören, denn diese sind später wichtig um die nächsten Feuerfallen zu überwinden. Ohne diese Kisten wird es ziemlich schwer! Ist dann das ganze Team auf der sicheren Seite und auch den Eingang im Südwesten gesprengt, rückt man in Richtung des nächsten Eingangs vor, wobei nun zwei neue Feuer speiende Skulpturen aktiv werden, die man jedoch sehr leicht überwinden kann. Im Moment müssen Sie sich noch nicht um die beiden kümmern, die den langen Gang befeuern, denn hier werden erst mal einige Bea´Coo geröstet. Rücken Sie zum Eintrittspunkt vor und sprengen Sie ihn, damit Ihnen keine Gegner in den Rücken fallen können. Auch wenn durch die Annäherung Ihres Teams kaum noch neue Scay´Ger auftauchen, sollte man trotzdem durch Sprengung auf Nummer sicher gehen! Dann muss man durch den langen Gang. Schieben Sie dazu einfach mit einem Marine möglichst eine oder gar zwei Kisten in den Gang und rücken Sie mit einem anderen Marine rein, der die Kiste dann eventuell noch mal verschieben kann, so daß der schnellste Marine (bei mir immer noch Mjr. Rutherford) eventuell noch etwas weiter vorstoßen kann. Sie müssen nun schon abschätzen können, ob Sie in der nächsten Runde das sichere Ufer erreichen können oder notfalls den Rückzug antreten. Sehr unpraktisch ist es, wenn Ihr Marine dann jedoch am vermeintlich sicheren Ufer von Bea´Coos gegrillt wird. Wählen Sie folglich den richtigen Zeitpunkt gewissenhaft aus und legen Sie dazu natürlich immer noch ein Savegame an! Sollten alle Kisten zerstört worden sein, muss man zwangsweise auf die Bea´Coo hoffen. Stellen Sie sich dazu vor einen Bea´Coo, aber nur mit einem Marine, der eine Absorberrüstung hat, sonst wird der gegrillt! Nachdem der Scay´Ger gegrillt wurde muss man dann zum sicheren Ufer vorstoßen. Dies ist ziemlich schwer, aber doch zu schaffen. Im Notfall muss man eben ein Savegame laden oder gar neu starten und dann besser auf die Kisten achten!

Nachdem man die Skulpturen dann mit dem rot werdenden Feld deaktiviert hat, rückt das restliche Team nach und man kann mit dem großen Kampf gegen die Bea´Coo beginnen. Nutzen Sie dabei den Umstand, daß ein explodierender Bea´Coo alles im Umkreis mit sich nimmt und wählen Sie Ihre Ziele dementsprechend! Am besten geht man dabei über den normalen "Boden-Weg" vor. Zusätzlich kann man zwar noch über die Bögen im Nordosten vordringen, doch hier ist es einfach etwas zu eng, also nur etwas für "Abenteurer". Wieder kommen aus den Eintrittspunkten kaum noch Scay´Ger sobald Ihre Marines näher rücken. Sprengen Sie trotzdem sicherheitshalber den Mittleren und rücken Sie dann zum Roten Feld vor.



Mission 24A: Verwirrt

Zu finden: 140 EP, die jedoch egal sein sollten

Diese Mission ist mit normaler Taktik, sprich dem Einsatz des gesamten Teams wieder sehr knifflig, denn man trifft auf Unmengen von Bea´Coo, die zwar harmlos sind, jedoch Ihren Weg blockieren, so daß Sie später kaum vorwärts kommen! Leider halten die Biester durchaus einiges aus und werden noch von Gore´Coo unterstützt, so daß man sich alsbald von Gegner umzingelt sieht und dadurch das Zeitlimit nicht einhalten kann und zusätzlich noch von den Dämpfen irgendeiner Pflanze beständig geschwächt wird!



Die Lösung, einfach, aber genial! Platzieren

Sie nur Mjr Rutherford (bzw. Ihren schnellsten Marine) und geben Sie Ihr die Sporen. Sie sollte so schnell sein, daß die Bea´Ther sie kaum erreichen können und auch nicht einschließen können. Da man auf die EP verzichten kann (ich habe bereits fast 1000!), rückt man direkt zu den roten Feldern vor und lässt sich von nichts aufhalten!

Mission 24B: Verworren

Zu finden: 120 EP, 1 Absorberrüstung (4 Punkte)

Postieren Sie hier Ihre Marines schon so, daß der Marine mit dem Explosionpack am nächsten am Eingang hinter Ihnen steht, so daß man sehr schnell diesen sprengen kann. Achten Sie dabei jedoch auf den eventuell auftauchenden Bea´Coo und halten Sie etwas Abstand von ihm.

Nun gilt es eine Art Labyrinth zu überwinden, wobei man die gesamte Mission unter einem relativen Zeitdruck bestreiten muss. Da aus verschiedenen Eingängen ständig neue Scay´Ger herauskommen, die mehr oder weniger gefährlich sind, muss man auch Munition aufwenden um diese auszuschalten. Leider findet man hier jedoch keine Munitionskisten, so daß man mit der gegebenen auskommen muss. Versuchen Sie daher so schnell wie möglich vorwärts zu kommen! Zurück zum Labyrinth.

Sie dürfen keinesfalls direkt neben diesen Säulen stehen bleiben, da diese sonst mit Feuer "um sich schlagen" und jeden Marine sofort töten! Halten Sie deshalb immer mindestens ein Feld Abstand!

Am einfachsten kommt man an der nördlichen oder der südlichen Wand entlang, wobei man im Norden noch einen kleinen Zwischenstopp in einer Nische machen kann - natürlich gilt es vorher den Bea'Coo dort auszuschalten, sonst wird die Nische zur Todesfalle!

Nutzen Sie dabei unbedingt das Banner von Mjr. Rutherford und eventuell vorhandene Stimulanzien um sichere Felder zu erreichen.

Rücken Sie dann nach der Sprengung des Eingangs geschlossen die Treppe hoch und attackieren Sie die Gore'Coo im anderen Säulenfeld, wobei man durch Beschuss der Bea'Coo teils einen danebenstehenden Gore'Coo mitsprengen kann.

Lassen Sie sich hier nicht allzuviel Zeit, sonst blockieren die Bea'Ther Ihre Marines dort, so daß man sich freischießen muss.

Sobald man dann die andere Treppe erreicht hat, aktivieren sich auch die Säulen, so daß die Bea'Coo- und Bea'Ther-Horden deutlich dezimiert werden.

Wieder gilt es nun das Feld zu durchqueren, wobei man diesmal nur an der nördlichen Wand gut entlang kommt, da man im südlichen Teil des Raumes von den Bea'Coo gebrutzelt wird!

Anschließend gilt es auf der anderen Seite die Treppe hochzumarschieren und dann über den großen Bogen weiter vorzustoßen. Warten Sie dort jedoch, bis das ganze Team beisammen ist, denn Ihre Marines können auf dem Bogen von den unten lauernden Bea'Coo befeuert werden. Sie müssen folglich dafür sorgen, daß die Bea'Coo weitgehend dezimiert werden, wobei das durch "Massenvernichtung" teils recht leicht erledigt werden kann!

Marschieren Sie dann über den Bogen nach oben und wehren Sie die näher kommenden Bea'Coo oben ab, wobei Sie die unten auftauchenden Bea'Coo ebenfalls ständig ausschalten müssen.

Bei der Einmündung muss man sich dann entscheiden, in welche Richtung man zuerst will. Im Westen findet man in den Kisten u.a. die Absorberrüstung, was für mich jedoch kein wirklicher Anreiz war. Sollten Sie also schon einiges an Munition verballert haben, empfehle ich Ihnen dringen sofort in Richtung des Roten Feldes vorzurücken.

Achten Sie dabei darauf, daß kein Marine von zwei Bea'Coos eingeschlossen wird, denn dann braucht man viel Glück um die Befreiungsaktion zu überleben!

Sollte man unbedingt auf den Absorber abzielen, sollte möglichst das ganze Team im Verteidigungsmodus bereit stehen, falls ein Käfer beschließt den Marine anzugreifen, der die Kisten durchsucht.

Rücken Sie dann schließlich über den Bogen in Richtung des Roten Feldes vor, wobei Sie von den Bea'Coo und dem Gore'Coo beim Eingang bedroht werden. Halten Sie die Bea'Coo hier klein, damit ein oder zwei Marines gefahrlos über den anderen Bogen zum Roten Feld vorrücken können, daß nur von einzelnen Bea'Coo verteidigt wird.

Problematisch wird es, wenn man nur noch sehr wenig Munition hat und deshalb Ihre Marines auf dem letzten Bogen flambiert werden - das muss auf jeden Fall verhindert werden!



Mission 25A: Steele

Zu finden: 100 EP

Diese relativ leichte Mission ist mal etwas zum "entspannen"! Steele bleibt dort stehen wo sie ist, fassen Sie sich im Moment noch nicht an!

Rücken Sie in aller Ruhe nach Missionsbeginn aus Ihrer geschützten Startposition heraus und rücken Sie entweder Richtung Westen oder Osten vor. Sie treffen einige Bea'Coo und Gore'Coo, die jedoch kein Problem darstellen sollten. An den beiden Seiten liegen zwei Eintrittspunkte die man möglichst beide sprengen sollte!

Der zweite "Teil" der Karte wird von einer langen Mauer geschützt. An den Aussparungen stehen dazu Gore'Coo, was irgendwie sehr an die Schützenmauer einer Burg oder eines Fort erinnert. Arbeiten Sie sich von Scharte zu Scharte vor, bis alle Gore'Coo ausgeschaltet sind. Im Westen kann man übrigens sogar an einer Stelle durch die Wand schießen!

Sobald die beiden Bea'Ther beim Tor erledigt wurden, rückt man in die "Burg" vor und schießt die Gore'Coo, die im Inneren Teil der Befestigungsanlage zusammen! Nun gilt es um die ganze Anlage herumzulaufen und alle Gore'Coo und alle Eintrittspunkte auszuschalten.

Zwar sind die Eingänge noch verschlossen, jedoch öffnen sich diese sobald Sie Steele befreit haben, so daß sie es dann mit den Käfern zu tun bekommen!

Sprengen Sie also lieber vorher alle, dann haben Sie später leichtes Spiel!

Beim Eingang killt man dann die beiden "Bea'Coo-Wächter" und dringt ins Innerste ein. Hier sammelt man die Marines vor den Kisten. Schießen Sie diese dann in einer Runde weg und erledigen Sie alle Bea'Coo dahinter. Anschließend verläßt das ganze Team wieder die "Festungsanlage" und begleitet Steele zum Roten Feld.

Sofern man nicht alle Eingänge schon vorher gesprengt hat, muss man nun noch die Bea'Coo bekämpfen, die aus den Eingängen kommen. Sollte man überhaupt keinen Eingang gesprengt haben, bekommt man nun schwer Arbeit!!

Kleiner Tipp hierbei: Legen Sie ein Quicksave an und lassen Sie Stelle ein oder zweimal mit der Motorsäge über einen dieser Käfer fahren! Sofern sie dabei nicht draufgeht, ist der entsprechende Scay'Ger arm dran und kann von den restlichen Marines mit einer Salve weggepusht werden! Achten Sie dabei jedoch unbedingt auf genügend Abstand (vor allem bei den "Schiesscharten")!



Mission 25B: Steele

Zu finden: 140 EP

Diese Mission ist deutlich schwieriger als die A-Variante, da man hier mit vier Al'Coos konfrontiert wird. Dies wird sich jedoch bald als gar nicht so schwierig erweisen, da man durch abschießen der Bea'Coos die Al'Coos "mitsprengen" kann.

Dies ist äußerst praktisch da man sonst mit normalen Waffen die Al'Coos bekämpfen müsste und damit kaum reelle Chancen hätte (Munition!).

Nach Missionsbeginn teilt man das Team am besten auf und rückt dann mit zwei kleineren weiter vor. Die Marines mit den Kurz- und Mittelstreckenwaffen rücken über die Treppe hoch und marschieren dann über die nördliche Seite des Weges Richtung Osten, da man nur dort nicht von den Bea'Coos unten erwischt wird. Das zweite Team mit den Fernkampfwaffen rückt unterdessen zu der kleinen Aussparung in der Wand vor, von wo aus man das große Feld einsehen kann.

Steele zieht sich dabei zu der kleinen Anlage mit den beiden "Feuersäulen" zurück, so daß sowohl Bea'Coos als auch Al'Coos ihr dorthin folgen. Warten Sie nun bis ein Bea'Coos direkt neben einem Al'Coos steht und schießen Sie ihn dann ab, wodurch der Al'Coos meist mitexplodiert! Weiterhin müssen Sie natürlich auf die anderen Bea'Coos abschießen, die sonst Steele schnell abbrennen! Lassen Sie Steele solange in der Anlage bis alle Al'Coos ausgeschaltet wurden. Ein Ausbruchversuch scheitert meist an den Bea'Coos und der doch recht hohen Beweglichkeit der Al'Coos, die Steele schnell eingeholt haben! Zur "Abwechslung" kann man jedoch von der sicheren Position an der Wand weggehen und einen eventuell dahinter lauernden Al'Coos kurz "ansägen" und dann mit den beiden letzten Aktionspunkten wieder auf die sichere Position zurückkehren. Dieses Spiel kann man bei gutem Schutz gegen die Bea'Coos so lange treiben, bis der Al'Coos erlegt ist, was Steele nebenbei ordentlich Erfahrung einbringt! Unterdessen arbeitet sich das Team auf dem oberen Weg nach Osten vor und sprengt hier den Eingang. Etwas kompliziert wird es wenn hier ein Al'Coos auftaucht. Versuchen Sie ihn dann auch nach Möglichkeit per Bea'Coos zu sprengen, da das normale Abschießen einfach zu lange dauert bzw. zu viel Munition kostet! Sind dann alle Al'Coos erledigt und der östliche Eingang gesprengt, kann man das "Expeditionsteam" und Steele zusammenführen und zum Roten Feld zurückkehren. Da man in den Kisten eh nur EP findet, von denen man schon mehr als genug haben sollte, kann man diese ignorieren. Blöderweise sind die Kisten auch über die ganze Karte verteilt, so daß man noch einige Runden dranhängen müsste!



Mission 26: Jagd

Zu finden: 60 EP

Versuchen Sie am besten gleich nach Missionsbeginn einen Bea'Ther einzufangen, dazu müssen Sie ihn nur verletzen, bis er für den "Enhanced Laser-Träger" im Sekundärmodus als Ziel angezeigt wird. Nach der Übernahme sollte man das Tier hinter die eigenen Linien zurückziehen und auch am besten heilen.

Erledigen Sie dann die Restlichen, wobei vor allem Steele hier schön durchgreifen kann.

Anschließend rückt man vorsichtig aus dem Startraum heraus und erledigt die Gore'Coos.

Da der direkte Weg durch die Feuersäulen extrem erschwert wird, sollte man über die Seite vorgehen. Dabei empfehle ich zuerst den Eingang im Osten sprengen. Anschließend rückt man in Richtung des Eintrittspunktes im Westen vor.

Hier kann man sich das Leben nun deutlich erleichtern, denn durch die engen Gänge und die zahlreichen Bea'Coos hat man hier kein leichtes Spiel. Schießen Sie einfach auf einen Bea'Coos, bis man diesen übernehmen kann und lassen Sie ihn dann den Bereich um den Eintrittspunkt flambieren (funktioniert wie ein handelsüblicher Flammenwerfer!). Dadurch können keine neuen Bea'Coos mehr auftauchen, was einem das Vorrücken doch stark erleichtert und nebenbei die Munitionsvorräte schon. Ist auch dieser Eintrittspunkt gesprengt, rückt man an der westlichen Seite Richtung Süden vor bis zum großen Bereich vor dem Raum mit den Roten Feldern. Hier trifft man wiederum einige Bea'Coos, Bea'Ther und einige Gore'Coos. Diese bekämpft man auf große Distanz am besten mit dem Enhanced Laser, da dieser immer 2 Schadenspunkte anbringt! Da man genügend EP haben sollte, kann man in aller Ruhe die Gegner ausschalten und dann zum Raum vorrücken, doch Vorsicht: hier lauert noch ein Gore'Coos. Lassen Sie sich also nicht überraschen!



Mission 27: Zur Alienstadt

Zu finden: 120 EP

Diese Mission wird sich bald als deutlich leichter herausstellen, als es zunächst erscheint! Zuerst muss man sich dabei um Steele kümmern, die aus irgendeinem unerfindlichen Grund plötzlich mitten in der Pampa steht und folglich auch bald von Gegnern umzingelt ist.

Die einzige Möglichkeit liegt darin, Steele schnell zur Treppe zu bringen.

Dabei muss man jedoch gut aufpassen, denn wenn man zu weit nach Süden "abschweift", fallen zahlreiche Kokons vom Himmel und Steele ist verloren! Marschieren Sie deshalb zielsicher zur Treppe und lassen Sie Steele dann oben stehen. Ein Bea'Ther sollte ihr folgen und dadurch einen sicheren Platz "blockieren".

Steele bleibt dann dort, bis das restliche Team zu ihr vorstoßen kann bzw. die Scay'Ger stark dezimiert wurden.

Die restlichen Marines schießen sich unterdessen die Bea'Coos vom Leib, die aus den Kokons "schlüpfen" und rücken dann Richtung Norden vor.

Der Marine mit der Enhanced Laser Gun rückt dabei auf den kleinen "Turm" vor, von wo aus man den Bereich nördlich einsehen kann, wo zahlreiche Bea'Coos und Bea'Ther aus den beiden Eintrittspunkten "quellen".

Sammeln Sie die restlichen Marines vor dem "Durchgang" und wehren Sie alle durchkommenden Scay'Ger ab. Der Marine auf dem Turm beschießt unterdessen einen Bea'Coo und übernimmt diesen dann. Damit kann man wieder höchst effektiv den Eintrittspunkte sperren und gleichzeitig die zahlreichen Scay'Ger schnell dezimieren. Zur Unterstützung sollte man noch ein oder zwei übernehmen damit man auch den anderen Eintrittspunkt sperren kann, sonst wird man von Bea'Ther überrannt und blockiert!

Während man das Team dann zum Platz mit den beiden Eintrittspunkten befördert, sollte man nach Möglichkeit auch einen Bea'Coo beim nordöstlichen Eintrittspunkt übernehmen und auch dort klar Flamme machen.



Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall bei allen Eintrittspunkten immer wieder mal nachzufeuern, sonst vergehen die Flammen und die Scay'Ger kommen unverhofft doch wieder heraus. Erst wenn beide Eintrittspunkte gesprengt wurden, kann man in aller Ruhe Richtung Osten vorrücken. Nebenbei kann sich auch Steele befreien - natürlich nur wenn sonst keine Bea'Coo in der Nähe sind - und beim finalen dezimieren der Bea'Ther helfen!

Sind dann alle Eintrittspunkte gesprengt, kann man in Richtung des Roten Feldes vorstoßen. Sobald man jedoch die Linie, die die Treppe bildet, überquert, fallen nun die Kokons vom Blätterdach und zudem brechen noch einige Käfer durch den Boden.

Dezimieren Sie die Gegner so schnell wie möglich und rücken Sie dabei weiter in Richtung des Roten Feldes vor. Vor allem mit den Bea'Coos kann man hier wieder mächtig zündeln.

Hat man das Rote Feld quasi erreicht, kann man das Missionsende bei Bedarf noch etwas hinauszögern und noch auf Käferjagd gehen. Dies bringt zwar kaum Erfahrungspunkte für Ihre erfahrenen Marines, doch der Neuling mit der Enhanced Laser Gun profitiert davon gewaltig!



Mission 28: Skelette

Zu finden: 90 EP

Rücken Sie nach Missionsbeginn Richtung Norden vor, wobei man dazu das Team am besten aufteilt und dadurch schneller vorankommt. Versuchen Sie den Eintrittspunkt hinter den Hindernissen schnellstmöglich zu sprengen, um diesen Bereich als Ausgangsbasis für weitere Unternehmungen nutzen zu können.

Zuerst sollte man dabei das erste Skelett im abgeschlossenen Nordwestlichen Raum untersuchen und auch hier den Eintrittspunkt sprengen. Halten Sie dabei die angreifenden Bea'Coo aus dem anderen Eintrittspunkt in Schach und rücken Sie dann mit allen Marines dorthin vor.

Achten Sie auf den Feuerspeier hinter der langen Mauer, wenn Sie Ihre Marines beim Eintrittspunkt sammeln. Ein Marine mit Jetpack bringt hier übrigens einen klaren Vorteil, da er sehr schnell fast alle Skelette erreichen kann!

Ist dann auch der nördlichste Eingang gesprengt, kann man vorsichtig Richtung Südosten vorrücken.

Achten Sie dabei jedoch sorgfältig auf die Fallen und die Bea'Coo!

Da man in den Kisten wieder nichts Brauchbares findet, kann man sich zum Schluss auf die Aktivierung der beiden letzten Felder konzentrieren.



Abgeworfen

Dies ist die letzte Versorgungsmöglichkeit, die man jedoch nun vor jeder Mission besuchen kann. Man findet hier nun alle Waffen und natürlich auch alle sonstigen Gegenstände. Verteilen Sie nun noch ausstehende Medaillen und rüsten Sie Ihr Team sofern möglich nochmal besser aus. Mein Team ist leider etwas festgefahren, so daß ich keine wirklich coolen Waffen kaufen kann, selbst mit "Medaillenveredelung".

Mission 29: Kettensäge

Zu finden: 140 sinnlose EP

Dies ist etwas heikel. Man kann leider nur einen Marine platzieren und ist zudem einem gewissen Zeitlimit ausgesetzt, weshalb ich mich für Mjr. Rutherford entschieden hab, da sie mit Steele gut mithalten kann!

Alternativ kann man natürlich auch einen gut bewaffneten Marine platzieren, der sollte dann aber schon ein Medikit dabei haben, denn dann gilt es natürlich einige Gefechte auszustehen!

Mit Rutherford macht man sich dann aber sofort auf den Weg in Richtung der Roten Felder (Siehe Karte mit "Weglinie").

Während Steele die blockierenden Bea'Ther wegsägt, sollte Mjr Rutherford nur im Notfall auf die Gore'Coo schießen. Versuchen Sie stattdessen lieber schnell Land zu gewinnen, denn die Gore'Coo können mit den beiden Sprinterinnen nicht mithalten!

Das nächste kleinere Problem findet man erst beim großen Platz mit dem giftigen Moos. Diese wächst zwar erst etwa ab Runde 15 doch dafür trifft man hier zwei Gore'Coo, die man nun definitiv bekämpfen muss.

Bleiben Sie dazu mit Steele im Hintergrund (Bea'Ther dezimieren sonst werden Sie von denen blockiert!) und preschen Sie mit Rutherford schnell vor, geben Sie einige Schüsse ab und ziehen Sie sich dann wieder zurück. Dabei sollte man unbedingt "quicksaven und quickladen" damit man schneller einen Abschuss verzeichnen kann und nicht eventuell noch Munitionsprobleme bekommt. Zusätzlich muss man das Abwehrfeuer der Gore'Coo einberechnen, die im Verteidigungsmodus herumstehen!

Sind dann beide Gore'Coo erledigt kann man schnell bis zu den beiden Feldern laufen. Dafür erhält man nach bestandener Mission dann aber auch eine weitere heiß begehrte Auszeichnung!

Mission 30: Impfstoffe

Zu finden: 2 Cooler

Wieder können Sie nur mit maximal drei Leuten vorrücken, wobei Sie hier besonderen Wert auf die Auswahl der Marines legen sollten, denn man findet hier zwei weitere Cooler, die vor allem für den Marine mit der Enhanced Laser Gun äußerst nützlich sind. Dieser kann zudem mit einem Schuss eine Dec'Ther ausschalten und dadurch recht effektiv die Biester in Schach halten! Zusätzlich sollte man diesen "jungen und formbaren" Marine mit einem Jetpack und einem Explosionspack ausgestattet haben, was eine erstklassige Kombination darstellt!

Rücken Sie nach Missionsbeginn schnell vor und lassen Sie Steele die Dec'Ther in der Nähe zersägen. Achten Sie jedoch darauf, daß keine Dec'Ther in Angriffsreichweite kommt, sonst ist Steele Geschichte. Schnappen Sie sich nebenbei schnellstmöglich die beiden Cooler in den Kisten und rücken Sie dann am besten in Richtung des südwestlichen Eintrittspunktes vor.



Dezimieren Sie dabei von Zeit zu Zeit nach Möglichkeit die, Ihnen folgenden Dec'Ther, mit einer gezielten Salve aus einer Heavy Machine Gun. Sollte man keine dabei haben, muss man die Biester halt einzeln wegballern.

Zusätzlich sollte man sich zunächst noch dem Eingang zum nördlichen Feld nähern, so daß man ein oder zwei Bea'Coo aus dem Raum locken kann. Übernehmen Sie dann einen Bea'Coo, der nicht nur die Dec'Ther ganz gut abfackeln kann, sondern auch eine nützliche Flammenbarriere legen kann, womit das eigentliche Team den Rücken frei hat und sich ganz auf die Sprengung des Eintrittspunktes konzentrieren kann.

Dies ist durchaus schwierig, da immer wieder Dec'Ther herauskommen und gleich losrennen.

Nähern Sie sich deshalb vorsichtig und lassen Sie einen Marine im Verteidigungsmodus. Selbstverständlich wird hier nach guten Zügen gespeichert! Nach der Sprengung des Eintrittspunktes kann man endlich Richtung Nordosten vorrücken und sich ganz auf eine "Front" konzentrieren, so daß die Waffen weniger schnell heißlaufen sollten und man einfach insgesamt schneller vorwärtskommt. Beim Annähern an den Eintrittspunkt ist jedoch wieder ein Bea'Coo von großem Vorteil, denn man ihm kann man den Eintrittspunkt erstmal blockieren und dann nach dem "Abebben" des Feuers den Eingang sprengen! Zuletzt gilt es dann nur noch das



letzte Feld im Norden zu aktivieren. Wieder kann man mit einem Jetpack-Marine schnell in den Raum springen, die hoffentlich nur noch wenigen, Bea'Coo ausschalten und das Feld aktivieren. Unterstützend kann natürlich auch der andere Marine durch den Durchgang kommen. Nebenbei sollte man Steele wieder zurück zum Roten Feld beim Startpunkt schicken, da sie gegen die Bea'Coo eh kaum was ausrichten kann und man dadurch die Mission etwas schneller beenden kann.

Mission 31: Immer näher

Zu finden: 430 EP, 4 Absorberrüstungen!
Platzieren Sie Ihre Marines so, daß Sie schnell zum Eintrittspunkt nördlich vorrücken und diesen sprengen können, damit man sich ganz auf den Nächsten, weiter südlich gelegen konzentrieren kann! Anschließend sollte man einen, vielleicht etwas langsameren oder schlechter bewaffneten, Marine durch den langen Gang zu den Kisten beim Podest im Nordwesten schicken. Das restliche Team rückt unterdessen Richtung Süden vor, wobei man über zwei Wege vorgehen kann, aber dabei auf die Flammensäule/Flammenspeier und die Bea'Coos achten muss. Nach der Sprengung des südlichen Eingangs hat man dann aber erst mal wieder etwas Luft, so daß



man das Team sammeln kann und sich einen Überblick vom "Turm" aus verschaffen kann. Achten Sie hier jedoch darauf, daß Ihre Marines dort oben nicht von einem Bea'Coos angekokelt werden! Dann gilt es Richtung Westen vorzustoßen. Ob Sie dies nun über den nördlichen oder den südlichen Weg tun ist relativ egal, da Sie es durch den recht symmetrischen Kartenaufbau auf beiden Wegen mit den sich drehenden Flammenspeiern zu tun bekommen!

Dies sollte für Ihr Team aber nicht das eigentliche Problem darstellen, da man die drei Flammenspeier optimal einschätzen kann, da sie nur zwei "Betriebsmodi" haben. Schwieriger wird es da schon, wenn man die Marines durch den engen Gang vor dem "zentralen Platz" bringen muss. Hier muss man auf jeden Fall in einer Runde durch, denn sonst wird man immer angekokelt!

Nutzen Sie folglich das fehlende Zeitlimit und lassen Sie Ihre Marines eine Runde pausieren und rücken Sie erst dann vor. Natürlich wird man dabei von einem Marine mit einem Banner unterstützt und setzt notfalls vorhandene Stimulanzien ein!

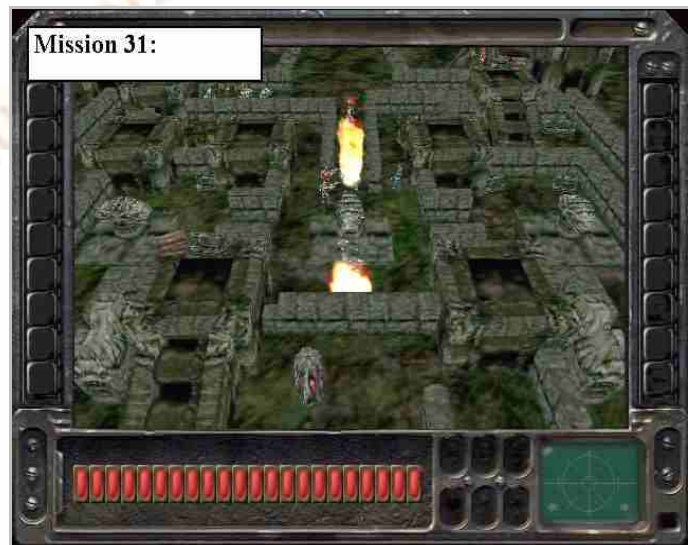
Zur Abwehr der Gegner empfiehlt es sich, zuerst mit den Schnellsten vorzustoßen. Diese wehren dann die Scay'Ger ab, bis der Rest nachkommt.

Sind dann alle Marines durch, sammelt man die Marines vor den drei Gängen. Vorerst sollte man aber nicht durch den Mittleren, Langen vorstoßen, sondern erstmal die Eintrittspunkte ausschalten, die man über die beiden seitlichen Gänge erreichen kann. Der Nördliche ist dabei deutlich gefährlicher da hier Bea'Coos herauskommen, im Gegensatz zu den Bea'Ther beim Südlichen! Dabei sollte man sogar schon Unterstützung von dem Marine auf dem nordwestlichen Podest bekommen, was einen normalen "Zweifrontenangriff" ermöglicht. Alternativ kann man auch einfach mal alle Gegner wegschießen und dann mit dem Jetpackmarine (natürlich nur wenn er mit



einem Explosionspack bewaffnet ist!) hinspringen und in der nächsten Runde den Eingang sprengen und dann gleich wieder weghopsen! Beim südlichen Eintrittspunkt kommt dann Steele und ein beliebiger "Explosionspack-Marine" zum Einsatz. Steele schneidet sich hier einfach durch die Reihen der Bea'Ther und ebnet dem Marine den Weg zum Eintrittspunkt. Nach der Sprengung beider Eingänge sammelt man das Team dann beim langen Gang.

Lassen Sie die schnellsten Marines vor und eine Runde pausieren. Man hat nun eine Runde Zeit den Gang zu durchschreiten, wobei man hier Steele vorschicken sollte. Bevor man allerdings losrennt sollte man den einzelnen Marine auf dem nordwestlichen Podest alle Bea´Coos im Westen ausschalten lassen! Dann rückt man mit Steele und maximal zwei anderen Marines (Banner!) in den Gang vor. Parallel kann man natürlich noch mit einem Jetpackmarine in den Bereich ums Rote Feld springen. In der nächsten Runde muss man dann einen bestimmten Abstand zum Feuerspeier haben, sonst wird man eben gegrillt! Doof ist es, wenn die Bea´Ther den Durchgang blockiert haben. Da man jedoch mit Steele vorgerückt ist, sollte man den Weg freischneiden können und doch alle Marines in Sicherheit bringen können! Zersägen Sie dann die Bea´Ther und sprengen Sie auch den letzten Eintrittspunkt. Bevor man nun jedoch das Rote Feld betritt, sollte man sich die ganze Karte noch mal genau ansehen, denn man findet hier bekanntlich zahlreiche Kisten. Weniger interessant sind die EP, doch die vier Absorberrüstungen sind meiner Meinung nach ein sehr guter Anreiz das Missionsende noch mal etwas hinauszuzögern! Vor allem im Südwesten findet man zwei Rüstungen, die relativ gut versteckt und zudem auch noch etwas verteidigt werden!



Mission 32: Das Ende

Zu finden: Gegner ;-)

Diese Mission ist an und für sich gar nicht schwer, man braucht nur die richtige Bewaffnung! Meine Empfehlung lautet hier deshalb eindeutig: Verpassen Sie ein oder zwei Marines vor der Mission einen Plasma Gun (mit Munitionspack!) und rüsten Sie das restliche Team für Kämpfe gegen Gore´Coo und Dec´Ther aus. Sie brauchen eigentlich weder Laser noch Granatwerfer; ich konnte unglücklicherweise gar keine kaufen! Der Schlüssel ist Steele mit Ihrer Kettensäge und der Sekundärmodus der Plasma Gun, der das Ziel mit einem Schild umgibt! Alternativ kann man sicherlich auch mit der alten "Granatwerfer-Methode"



vorgehen, die sicherlich auch hier noch effektiv ist. Die "Plasma Gun-Methode" fand ich jedoch deutlich attraktiver, wenngleich ich viel lieber mit meiner Lieblingswaffe, dem Laser, um mich geschossen hätte! Nach Missionsbeginn beschießt man zuerst etwas die Gore´Coo auf den Säulen und zieht sich gleichzeitig Richtung Südwesten zurück. Steele bleibt dabei etwas zurück und verbleibt schließlich zwischen den beiden Mauern, so daß sie den Weg der beiden Tr´Yns in das Rückzugsgebiet Ihres Squads blockiert. Verpassen Sie Ihr dann per Plasma Gun den Schild, der sie jedoch auch bewegungsunfähig macht, man sollte also den Platz gut wählen! Positiv ist jedoch, daß Steele überhaupt keinen Schaden abbekommt, weder durch die Säure einer Dec´Ther, die Flammen eines Bea´Coo noch den Schlägen einer Tr´Yn!



Während Steele die ersten Dec'Ther abwehrt und auf die Tr'Yns wartet säubert Ihr Team das Rückzugsgebiet von den Gore'Coos und wehrt die ersten Dec'Ther ab, die aus dem östlichen Durchgang kommen.

Sind die Tr'Yns dann bei Steele angekommen beginnt der eigentlich Kampf. Steele sägt nun jede Runde nur an einem der Riesenbiester herum und verursacht auch relativ viel Schaden.

Unterstützend kann man mit der Plasma Gun auf die Gesellschaft um Steele schießen und dadurch ein wahres Massaker anrichten! Achten Sie jedoch auf die Munition der Plasma Gun, die doch recht begrenzt ist und einige Zeit reichen muss.

Da es keine Munitionskisten gibt, sollte man die Plasma Gun wirklich nur gegen die Tr'Yns und ihr teuflisches Dec'Ther-Gefolge einsetzen!

Parallel dazu sollte man auch auf die Munition der anderen Marines achten und diese nicht auf die Tr'Yns schießen lassen, da dies vergleichsweise wenig Schaden anrichtet. Konzentrieren Sie sich besser auf die Abwehr der Dec'Ther und den Schutz des wichtigen "Plasma Gun-Marines". Etwas nervig ist dabei der ständige Beschuss seitens der Gore'Coos auf den Säulen.

Etwas problematisch ist der Verteidigungsmodus, da der jeweilige Marine dabei meist auch auf die Tr'Yns schießt, die auf Steele einschlagen. Da sie jedoch eh keinen Schaden machen, vergeudet der Marine meist seine Munition, da man nur selten Schaden macht (Ausnahme: Rückseite der Tr'Yn!).

Damit die restlichen Marines sich nicht gar langweilen, kann man so nebenbei auf die Bea'Coos hinter den feindlichen Linien schießen und dadurch teils den ein oder anderen Gore'Coos mitsprengen. Alternativ kann man auch versuchen einen Bea'Coos zu übernehmen, der dann auch die Tr'Yns "befeuert". Dieser wird jedoch wahrscheinlich sofort von einem Gore'Coos ausgeschaltet, so daß man die Schüsse der Enhanced Laser Gun lieber auf die Tr'Yn lenken sollte, da man dort bekanntlich immer zwei Schadenspunkte anbringen kann!

Nach einigen Runden dürfte dann die erste Tr'Yn zerplatzen, was teils sogar durch eine Dec'Ther verursacht wird, die sich direkt neben ihrer "Mutter" vergast und diese dadurch ebenfalls tötet!

Widmen Sie sich dann der zweiten Tr'Yn, wobei Sie nun aufgrund der weniger werdenden Dec'Ther auch etwas weiter ausschwärmen können.

Ist dann auch das zweite Monster erledigt, schießt man erstmal alle Dec'Ther weg und nimmt sich dann der restlichen Gegner am Boden vor. Rücken Sie dabei Richtung Norden vor und dann auch die Gore'Coos auf den Säulen erledigen zu können. Dies geht jedoch am besten mit einem Jetpack-Marine, der einfach auf die Säulen springt. Die doofen Gore'Coos beachten ihn dabei überhaupt nicht und schießen weiter auf Ihre Marines am Boden. Lassen Sie den Marine oben dann alle Gore'Coos ausschalten, womit das Missionsziel erreicht wird.

Unglücklicherweise endet der Missionpack hier dann. Neben einem etwas drögen Standbild (Achtung: SPOILING!) bleibt die Frage nach der unterirdischen Stadt bzw. dem strahlenden Eingang. Leider wird dieses Geheimnis aber mangels eines zweiten Missionpacks wohl ein Geheimnis bleiben :-)

Schade

© A. Neumann 2003