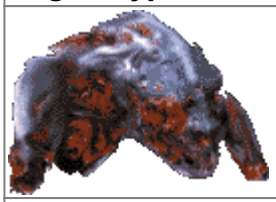
Incubation - Gegnergallerie

Gegnertyp	Beschreibung
	Sehr langsamer Gegner, den man nur sehr selten antrifft. In der gesamten Kampagne wird man nur drei dieser Gegner ausschalten müssen. Nutzen Sie dabei die schwächere Rückenpanzerung aus, um ihn schneller ausschalten zu können. Meiden Sie den Nahkampf wie der Teufel das Weihwasser.
	Dieser Gegner ist nur per Defensivmodus zu erledigen. Wichtig ist, daß man seine Marines jede Runde mindestens um ein Feld bewegt, da der Cy´Coo immer auf die letzte Position feuert. Zwar sind seine Schüsse nicht allzu kräftig, doch er tritt nur in den frühen Missionen auf, wenn die Marines noch sehr schwach sind.
	Dieser sehr schnelle Gegner ist wirklich lästig. Dec`Ther sind sehr schwach, dafür aber schnell und tödlich. Sie versprühen beim Nahkampf ein Gift, daß alles innerhalb von einem Feld tötet. Diese Biester werden von größeren Monstern ständig ausgebrütet.
	Dieser Gegner ist ein wirklich harter Brocken. Er ist zwar nicht der Schnellste und Stärkste, dafür hat er aber die unangenehme Eigenschaft seine Verletzungen innerhalb einer Runde komplett zu regenerieren. Es ist deshalb sehr wichtig, daß man ihn innerhalb einer Runde auch wirklich ausschaltet, sonst ist die verschossene Munition vergeudet.
	Für diesen Scay´Ger braucht man ein möglichst großes Team, denn man kann ihn nur von hinten erledigen. Angriffe von vorne sind selbst mit den schwersten Waffen zwecklos! Locken Sie ihn also immer mit einem Marine weg, während die anderen in seinen Rücken vorstoßen. Manchmal sind auch herumstehende Tonnen von Nutzen.

Gegnertyp	Beschreibung
	Sieht gefährliches aus, als er eigentlich ist. Je größer die Entfernung zu diesem Gegner ist, desto größer ist die Chance eines Fehlschusses von ihm. Mit etwas stärkeren Waffen sollte der Pyr´Coo kein großes Problem sein.
	Seltsamerweise nicht im Handbuch erwähnt. Der Ray´Coo ist zwar nicht sehr stark bewaffnet, kann dafür jedoch wie ein Marine mit Jetpack über Hindernisse springen. Diesen Gegner werden Sie auch nur in einigen wenigen Missionen antreffen.
	Der schwächste Gegner in Spiel. Nur in den ersten paar Missionenn stellt er eine wirkliche Gefahr dar. Später treten vor allem riesige Ray´Ther Horden als Kanonenfutter auf.
	Diesen Gegner wird man etwas häufiger antreffen. Er ist nicht besonders stark, kann in größeren Gruppen trotzdem sehr gefährlich werden. Um nicht ständig unter Beschuss zu stehen, sollte man die Squee´Coo immer „entwaffnen“ (Siehe unten).

Gegnertyp	Beschreibung
	Dieser „entwaffnete“ Squee´Coo kann nur noch im Nahkampf aktiv werden. Dort ist er zwar nicht der stärkste, doch er ist relativ schnell und kann seinem Opfer so noch folgen.
	Der Endgegner ist natürlich ziemlich groß und hält einiges aus. Da die Riesenspinne ständig kleine Dec´Ther ausbrütet muß man einen ausreichenden Sicherheitsabstand halten. Mit den Minen kann man die Bedrohung jedoch recht schnell ausschalten. Übrigens: Im Missionpack gibts diesen Gegner ein paar mal zu sehen und nicht nur in der letzten Mission.
	Diesem Gegner werden Sie nur in einer Mission gegenüberstehen und das ist auch gut so. Im Gegensatz zum Cy´Coo ist dieses Vieh völlig unzerstörbar. Unglücklicherweise sind die Schüsse noch etwas stärker als beim Cy´Coo, wobei es anscheinend zwei Schussmodi gibt (entweder der „Artillerie-Modus“ der Cy´Coo oder ein direkter Schuss wie bei den Pyr´Coo).

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/incgegnergall?rev=1291669841

Last update: **2014/08/27 16:42**