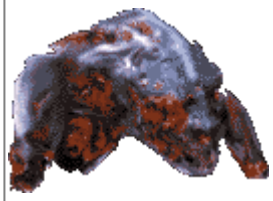
Incubation - Gegnergallerie

Gegnertyp	Beschreibung
	**Al ´Coo:** 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, denn die Klauen des Monsters machen mit allem kurzen Prozess!.
	**Cy´Coo:** Dieser Gegner ist nur per Defensivmodus zu erledigen, da er nur beim Angriff seine undurchdringliche Panzerung „anhebt“. 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.
	**Dec´Ther:** 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, weshalb man sie auf Distanz halten oder auf den Defensivmodus setzen sollte. Strömen Sie nicht gerade aus einem Loch, dann fallen sie von der Decke, kommen durch den Boden oder werden von einem größeren Untier ausgebrütet!
	**Ee´Ther:** Die Ee´Ther sind wirklich harte Brocken. Sie sind zwar nicht die Schnellsten und Stärksten, dafür haben sie aber die unangenehme Eigenschaft Verletzungen innerhalb einer Runde komplett zu regenerieren! Es ist daher entscheidend, daß man sie innerhalb einer Runde auch wirklich ausschaltet, sonst ist die verschossene Munition vergeudet!

Gegnertyp	Beschreibung
	**Gore´Ther:** 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 an, während die anderen in seinen Rücken vorstoßen. Manchmal sind auch Minen oder herumstehende Tonnen von Nutzen, die man dann im Rücken des Feindes zur Explosion bringt.
	**Pyr´Coo:** 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 schon kein großes Problem sein, gerade wenn man noch Deckungen ausnutzen kann.
	**Ray´Coo:** 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 oder gleich zwei Schüsse pro Runde abgeben. Auf größere Distanz kann der durchaus gefährlich werden, kann man jedoch eine Deckung ausnutzen, wird er meist heranspringen und so eventuell in Ihre Bajonette „hopsen“. Diesen Gegner werden Sie aber auch nur in einigen wenigen Missionen antreffen.
	**Ray´Ther:** Der schwächste Gegner in Spiel. Nur in den ersten paar Missionen stellt er eine wirkliche Gefahr dar. Später treten vor allem riesige Ray´Ther Horden als Kanonenfutter auf, die aber ein erfahrener Marine mit einer starken Rüstung auch mitunter sehr leicht mit einem Bajonett nieder halten kann. Alternativ kann man mit „Massenvernichtungswaffen“ zahllose Feinde auf einmal ausschalten!

Gegnertyp	Beschreibung
	**Squee´Coo:** 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 zuerst „entwaffnen“ (Siehe unten).
	**Squee´Ther:** Dieser „entwaffnete“ Squee´Coo kann nur noch im Nahkampf aktiv werden. Dort ist er zwar nicht viel stärker als ein Ray´Ther, doch dafür ist er noch relativ schnell und kann seinem Opfer so folgen oder in den Rücken fallen.
	**Tr´Yn:** Der Endgegner ist natürlich ziemlich groß und hält einiges aus. Da die Riesenspinne ständig kleine Dec´Ther ausbrütet muss man einen ausreichenden Sicherheitsabstand halten, was beispielsweise mit dem „Betäubungsmodus“ des High Energy Lasers prima klappt. Mit 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.
	**War´Coo:** 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=1291758363

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