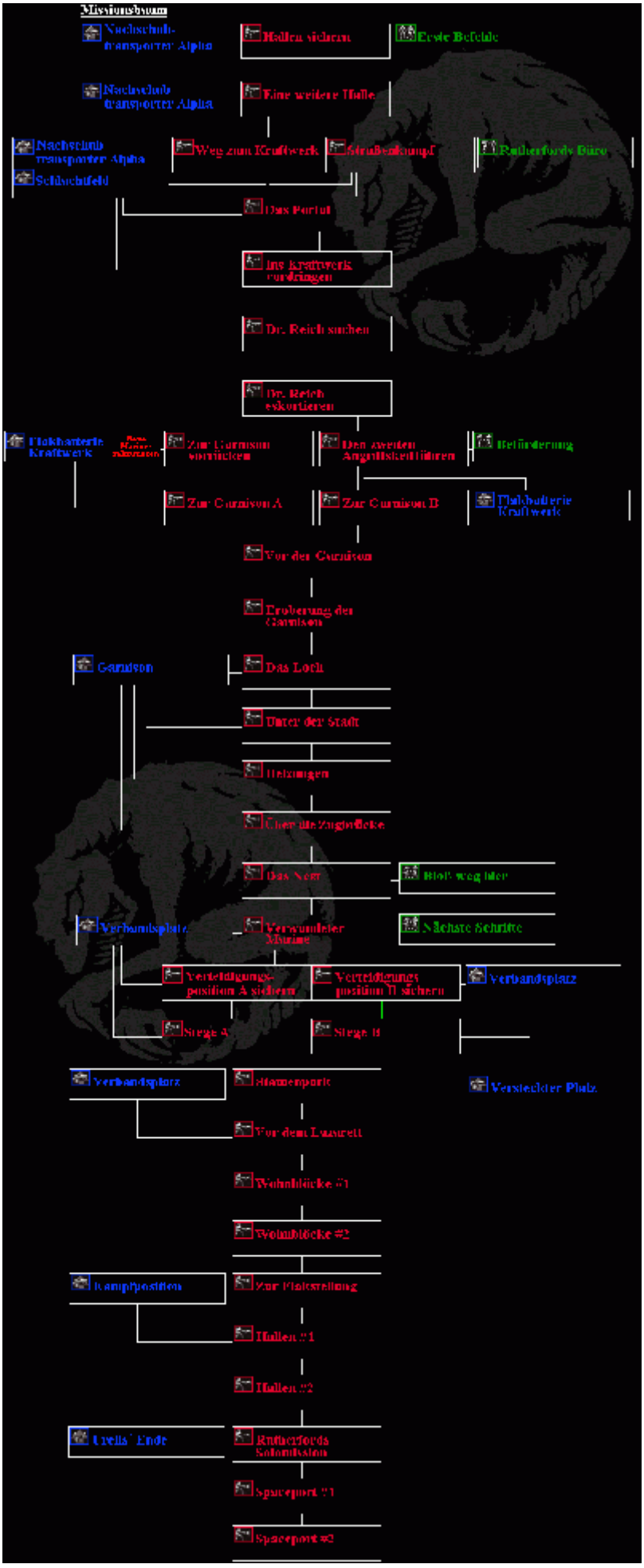
Incubation - Battle Isle Phase 4

Der inoffizielle Nachfolger zum Klassiker *Battle Isle 3 - Im Schatten des Imperators* bestach damals durch eine (für ein Strategiespiel) sagenhaft gute Grafik. Heute ist die Grafik zwar schon ziemlich angestaubt, ich selbst finde sie jedoch noch mehr als ausreichend. Leider funktioniert die schönere Glide-Version nicht mit den neueren Voodoo 3/4/5 Beschleunigern, so dass man entweder noch eine Voodoo Graphics/2-Karte im Rechner haben sollte um in den vollen Grafikgenuss zu kommen oder auf neueren Systemen gleich auf Glide-Emulation setzt, die zudem auch deutlich höhere Auflösungen ermöglicht!
Diese Komplettlösung basiert ursprünglich auf der Version 1.02d. Die Screenshots wurden dazu mit einem AMD K6-2+ 500 @ 600 MHz, 256 MB RAM und einer 12 MB Voodoo² gemacht. Ende 2010 wurde das Spiel erneut ausgepackt und diesmal mit Hilfe der Glide-Emulation dgVoodoo in herrlichen 1280×1024 bei aktiviertem 4xS AA und 16x AF erneut durchgespielt und hierbei neue Screenshots erstellt, die schlussendlich jedoch aufgrund von Webspace-Limitierungen noch verkleinert wurden!
Da man den Schwierigkeitsgrad während der Kampagne noch verändern kann, sollte man ruhig mit dem Mittleren (2 Punkte) starten und kann diesen als Profi oder ambitionierten Neueinsteiger schnell für eine Mission erhöhen oder auch wieder senken. Wer alleine trotzdem nicht weiterkommt findet natürlich auch noch einige Savegames von mir als Unterstützung:

Saves1.RAR (150 KB, Missionen 1-25)
Saves2.RAR (170 KB, Missionen 5-29)

Entpacken Sie die Dateien einfach in folgendes Verzeichnis: /Incubation/Work/Saves - sofern Sie bereits eigene Savegames angelegt haben, sollten Sie diese zuvor natürlich sichern.

Für eine bessere Missionsübersicht gibt nachfolgend noch einen Missionsbaum, klicken Sie einfach ins Bild für eine Vergrößerung:


Missionsbaum
Nachschub-transporter Alpha
Hallen sichern
Erste Befehle
Nachschub transporter Alpha
Eine weitere Halle
Nachschub transporter Alpha
Weg zum Kraftwerk
Straßenkampf
Rutherfords Büro
Schlachtfeld
Das Portal
Ins Kraftwerk vordringen
Dr. Reich suchen
Dr. Reich eskortieren
Flakbatterie Kraftwerk
Zur Garnison vorrücken
Den zweiten Angriffskeil führen
Beförderung
Zur Garnison A
Zur Garnison B
Flakbatterie Kraftwerk
Vor der Garnison
Eroberung der Garnison
Garnison
Das Loch
Unter der Stadt
Heizungen
Über die Zugbrücke
Das Nest
Bloß weg hier
Verbandsplatz
Verwundeter Marine
Nächste Schritte
Verteidigungs-position A sichern
Verteidigungs-position B sichern
Verbandsplatz
Stege A
Stege B
Verbandsplatz
Stammenpark
Versteckter Platz
Vor dem Laustett
Wohnblöcke #1
Wohnblöcke #2
Kampfposition
Zur Flakstellung
Hallen #1
Hallen #2
Urells' Ende
Rutherfords Solomission
Spaceport #1
Spaceport #2

Zur besseren Übersicht anbei noch eine Waffen- und eine Gegnergallerie.

Die Kampagne

Nach dem Intro findet man sich in einer Stadtübersicht wieder - dort hat man die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

 Zu der/n nächsten Mission/en

 Zwischensequenzen, u.a. mit neuen Befehle und Beförderungen

 Nachschubstationen, wo man sich neue Waffen und sonstige Ausrüstung zulegen kann

Bevor man sich ins Kampfgetümmel stürzt, sollte man sich von seiner Vorgesetzten die ersten Befehle abholen. Danach geht es gleich zum Nachschubtransporter Alpha. Hier stattet man Bratt und Maxon mit der Advanced Combat Gun aus, die hat den unschätzbaren Vorteil, dass man (insbesondere) bei Munitionsmangel auch mal mit dem Bajonett zuhauen kann. Hat man seine Marines so ausgerüstet, geht es zur ersten Mission.



Genereller Tipp:
Sie dürfen auf keinen Fall auch nur einen Marine verlieren. Später kann man zwar eventuell ein paar neue Marines rekrutieren, die werden jedoch nie ganz so gut wie die, die von Anfang an dabei sind, was den Schwierigkeitsgrad später stark nach oben treiben kann!

Mission 1: Hallen sichern



Hören Sie sich das Briefing gut an, denn es trägt nicht nur zur Stimmung bei, man kann auch manchmal schon unangenehme Überraschungen vorhersehen, denn schlimmer wird es immer! 😉
Zudem sollte man sich immer auch die Tipps durchlesen, die fast jedes mal angeboten werden. Das ist vor allem in den ersten Missionen sinnvoll, da einige grundlegende Taktiken erklärt und „eingeübt“ werden.
Zum Start stellt man seine Männer auf. Halten Sie sie unbedingt eng beisammen! Vor allem der Knabe mit dem Sanitätskasten besitzt noch eine lahme Combat Gun, die schnell überhitzt und nicht für den Nahkampf geeignet ist. Eigentlich auch nicht für den "Fernkampf". 😉
Sie sollten sich hier auch gleich mit den verschiedenen Kameraperspektiven vertraut machen, damit man immer den Überblick behält. Ganz praktisch ist die „von oben“-Perspektive: sie ist zwar nicht sehr schön, aber sehr effektiv, da man nicht immer hin und her schalten muss. Dies ist aber an und für sich relativ egal, da man für seine Züge keine Zeit-Begrenzung hat.
In der ersten Mission kann man ruhig stehen bleiben und die Scay´Ger abknallen, sobald Sie einem vor die Flinte laufen, wofür man sich aber doch zumindest einige Felder bewegen muss.
Sollte ein Marine verletzt werden, ist er sofort zu heilen und solange durch andere zu decken, was ganz gut per Verteidigungsmodus möglich ist, da die Feinde hier mit etwas Taktik aus kurzer Distanz erwischt werden können!
Gefährlich wird der Nahkampf mit dem unerfahrenen Platoon vor allem weil die Marines selbst bei kleinen Verletzungen schon in Panik geraten und dann nur noch einen Aktionspunkt haben.
Am besten lässt man den in Panik Geratenen dann eine Runde aussetzen, wobei ein anderer Marine den Verletzten decken muss.
Die erste Mission ist generell noch sehr leicht. Rücken Sie nur langsam vor, attackieren Sie die Feinde nur auf relativ kurze Distanzen und versuchen Sie wo möglich die Abschüsse auf alle Marines zu verteilen, damit alle Erfahrung sammeln können um möglichst schnell bessere Waffen tragen zu können.
In der ersten Mission kann man aber noch keine Equipmentpunkte finden, mit denen man später die Waffen, Rüstungen und Items kaufen kann.
Nach der Mission kann man sich auf dem Rapport-Schirm die Statistiken ansehen, wichtig ist vor allem die Erfahrungsliste. Dort sollten alle etwa gleich viel Erfahrung haben, damit sich die Marines im Notfall gut gegenseitig helfen können und alle etwas gleich stark und damit universell einsetzbar sind. Hat ein Marine deutlich weniger Erfahrung, gilt es ihn in der nächsten Mission verstärkt Abschüsse machen zu lassen um den Malus zu kompensieren.

Mission 2: Eine weitere Halle



Bewegen Sie alle Marines bis zur Tür. Dann lassen Sie alle eine Runde aussetzen, damit sie in der nächsten Runde einen Aktionspunkt mehr haben. Nun öffnet ein Marine an der Seite die Tür und der direkt vor der Tür betritt den Raum.
Gehen Sie aber nur so weit, dass Sie noch zwei Aktionspunkte haben. Schalten Sie dann den Verteidigungsmodus ein und rücken Sie mit den restlichen Marines nach, die dem Ersten Feuerschutz geben. Ist dann der erste Raum gesichert (es sind auch nur zwei Scay´Ger) öffnet man die nächste Tür und erobert auch den zweiten Raum.
Hier öffnet man zuerst die Kiste und steckt die 50 Equipmentpunkte ein.
Alternativ kann man auch einfach die Türen öffnen, dann direkt alle Marines in den Verteidigungsmodus schalten, warten bis alle Scay´Ger herankommen und so automatisch abge-/beschossen werden.
Ziehen Sie anschließend alle Marines zur dritten Tür und lassen Sie dort erneut Verteidigungsposition einnehmen. Sobald man die Tür öffnet, gehen auch die beiden Röhren auf und in der nächsten Runde kommen dort Feinde heraus. Schalten Sie deshalb wenn möglich alle Marines in den Verteidigungsmodus. Die Röhre im Raum mit dem roten Ausgangspunkt ist dabei besonders stark bevölkert, so dass man möglichst schnell mit zwei Marines in den Raum vorstoßen sollte um das Gebiet zu sichern. Der dritte Marine sollte dabei mit einer Bajonett-Waffe den Rücken decken und entweder ankommende Feinde direkt im Nahkampf erledigen oder alternativ versuchen möglichst schnell den anderen zu folgen um die Tür verschließen zu können.
Je nach Schwierigkeitsgrad wird aus der südlichen Röhre eine beachtliche Menge Feinde kommen, die man nur mit der Advanced Combat Gun erledigen kann, da die Light Combat Gun einfach viel zu schnell erhitzt! Entscheiden Sie sich daher dafür entweder einen Marine möglichst schnell zum Feld zu führen und gleichzeitig von den anderen decken zu lassen oder nach und nach das gesamte Squad im Verteidigungsmodus langsam Richtung Osten zu verlagern, wobei die Munition ausreichen sollte um alle Angreifer zu erledigen, was natürlich auch maximale „Erfahrungsausbeute“ bringt!

Diesmal hat man die Wahl, wo man weiter kämpft. Bevor man sich jedoch entscheidet sollte man die beiden Ausrüstungsorte aufsuchen und die neuen Talent- und Equipmentpunkte in besseres Equipment umsetzen. Dann noch in Rutherfords Büro „umsehen“ und zuletzt kann man sich die beiden Missionen ansehen. Ich kann Ihnen jedoch nur wärmstens die Mission „Straßenkampf“ empfehlen, da man hier gleich zwei Einheiten zur Verstärkung bekommt!
Diese Variante habe ich dann auch für die weitere Lösung gewählt.

Mission 3a: Weg zum Kraftwerk



Hier ist Geschwindigkeit recht wichtig! Man kann zwar auch langsam vorgehen, dann bekommt man aber vielleicht, trotz der Munitionskiste, Munitionsprobleme! Rücken Sie zunächst mit Ihrem Team bis zu den beiden Tonnen in der Mitte vor, während Casso diesen zunächst möglichst schnell näher rückt, sobald aber Feinde auftauchen nur noch jeweils so weit geht, dass der Verteidigungsmodus aktiviert werden kann.
Achten Sie unbedingt auf die seitlichen Türen und die Lüftungsschächte, aus welchen ständig neue Gegner kommen, weshalb man gerade im Osten einen Marine mit Bajonett postieren sollte, der auftauchende Feinde munitionssparend erledigt.
Während Bratt die erste Tonne nach Westen kickt (Benutzen-Symbol) und so einen „Monsterzugang“ absperrt, warten die beiden anderen Marines hinter ihm und geben Feuerschutz, da ein einzelner Ray´Coo angreift.
Halten Sie dann das Team an dieser Position und lassen Sie Casso heranrücken oder rücken Sie alternativ direkt bis zur anderen Tonne vor und schieben Sie diese Richtung Süden, so dass auch dort die Gegner blockiert werden. Anschließend kann man Casso unter Feuerschutz des gesamten Teams zu diesem bringen.
Zusammen zieht man sich dann Richtung Kisten/Zielfelder „zurück“ und sprengt die dortigen Feinde mit den Tonnen weg bzw. aus dem Weg. Durchsuchen Sie beide Kisten (60 Equipmentpunkte) und besetzen Sie dann die beiden roten Felder.

Mission 3b: Straßenkampf



Zuerst sollten Bakee und Lee die nahe Tür schließen und die Kiste durchsuchen.
Dann postieren sich beide nahe dem Beginn der „Brücke“ und wehren die angreifenden Ray´Ther solange ab, bis die 12 Runden endlich abgelaufen sind, denn direkt rüber holen kann man sie nicht! Lassen Sie die beiden dabei je nachdem wie nahe die Feinde sind entweder etwas vor oder zurück laufen, so dass möglichst viele Feinde aus kürzester Distanz oder per Bajonett zu erledigen sind.
Alternativ kann man auch versuchen direkt durch die Tür in Richtung Westen zu flüchten. Nutzen Sie dabei die ersten beiden Runden, da

hier nur sehr wenige Feinde in Reichweite sind, so dass man mit etwas Glück sogar noch die Tür von der anderen Seite schließen kann. Anschließend arbeiten sich die beiden Richtung Norden zum restlichen Team durch, das nach Möglichkeit Deckung gibt, da sich die beiden alleine nur selten und auch nur auf mittlerem Schwierigkeitsgrad alleine per Defensivmodus hinüber retten können!
Das andere Team startet auf der nördlichen Seite und muss zuerst die Tonne neben dem Startplatz nach Süden schieben, damit dieser Zugang versperrt wird und man nicht plötzlich Gegner im Rücken hat!
Dann rückt man zu den beiden Kisten vor. Hier dürften bald die Pyr´Coo auftauchen, die man schnell erledigen muss.
Anschließend öffnet man die beiden Türen in den größeren Raum und sichert ihn mit allen Marines im Verteidigungsmodus ab, so dass nicht alle Feinde in Richtung der beiden versprengten Marines laufen.
Spielen Sie hier etwas mit den Türen, da je nachdem ob diese offen oder geschlossen sind, die auftauchenden Scay´Ger eine andere Richtung einschlagen bzw. diese so mehrfach wechseln können. 😉
Gegen Ende tauchen teilweise nicht mehr so viele Scay´Ger auf, so dass man eventuell noch die beiden Kisten durchsuchen kann. Man findet insgesamt 50 Equipmentpunkte.

Mission 4: Das Portal



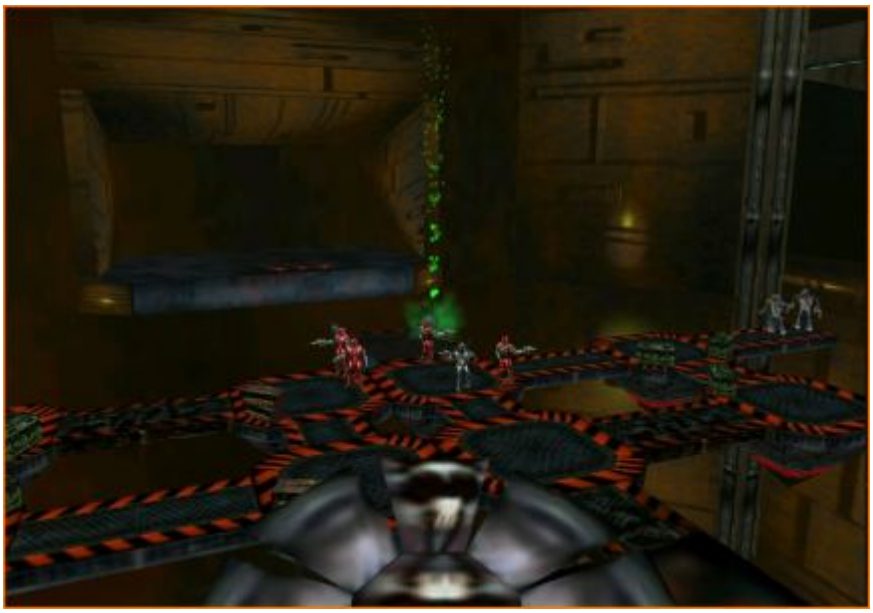
Stoßen Sie gleich mit allen Marines in den nächsten Raum vor und sobald sich die Lüftungsschächte öffnen, sollte man seine Untergebenen im Verteidigungsmodus die ersten Angreifer abwehren lassen. Dann rückt man bis zu den Kisten vor. Da nun nur noch vorne Gegner auftauchen, können diese von den schwächeren Marines ausgeschaltet werden indem sich diese einfach direkt neben dem Eingang postieren. Nachfolgend postiert man drei Mann vor der Tür. Ein Marine öffnet die Tür von der Seite und geht dann in den Verteidigungsmodus. Die anderen beiden versuchen so viele Ray´Ther wie möglich zu erwischen - dann sollte man nach Möglichkeit und Bedarf auch letztere in den Verteidigungsmodus schalten.
Nachdem der Raum gesäubert ist, schickt man einen Marine hinein und lässt ihn vor der nächsten Tür eine Runde ausruhen. Die anderen bleiben unterdessen etwas zurück und schließen am besten die Tür, damit der Feind nicht unvorhergesehen „abbiegt“ und dort Ihre Soldaten zerschneidet.
Sobald man dann die letzte Tür geöffnet hat, muss man den einzelnen Marine schnell nach Osten zurückziehen, denn einen Angriff des Gore´Ther überlebt auch der stärkste Soldat nicht!
Da der Gore´Ther nun dem zurückweichenden Marine folgen wird, können die anderen ihm in den Rücken schießen, denn nur dort ist er verwundbar.
Vergessen Sie auf keinen Fall, die Kisten zu durchsuchen - man findet 90 Equipmentpunkte!

Mission 5: Ins Kraftwerk vordringen



Vier Marines laufen bis zur ersten Plattform, während sich der Fünfte zum Schalter bewegt. Sobald die drei Marines auf der Plattform eine Runde pausiert haben und so einen Aktionspunkt mehr haben, betätigt man den Schalter und fährt die Plattform in die Mitte.
Da die Plattform mit den Gore´Ther nun in die entgegengesetzte Richtung fährt, können die vier Marines den Mutanten nun in den Rücken schießen. Sind alle erledigt, rückt der letzte Marine zur Plattform der (erledigten) Gore´Ther vor.
Mit einem Schalter (dem rechten!) auf den mittleren Plattformen kann man nun wieder die Plattformen umher fliegen lassen, so dass man das Team wieder in der Mitte vereinen kann. Dann kann man mit dem linken Schalter zur anderen Seite „fliegen“. Sobald man dort ankommt, kommen die Ray´Ther auch schon an. Lassen Sie sich ruhig Zeit und riskieren Sie nichts. Gegebenenfalls sollte man vor dem Rüberfliegen die vorderen Marines pausieren lassen, damit diese genug Aktionspunkte haben um die Feinde direkt attackieren zu können oder einige Schritte zu machen, damit man eine große Front an Marines in Verteidigungsposition bilden kann.
Nachdem die Ray´Ther erledigt sind müssen einige Gore´Ther ausgeschaltet werden. Zuerst sollte man etwas nach Norden vorrücken (in Richtung der beiden roten Pfeile).
Die so aufgescheuchten Gore´Ther kann man mit dem gesamten Team gut austricksen, denn man braucht ja nur einen Marine im Rücken eines Biestes um es per Bajonett auszuschalten.
Dann bleibt nur noch der Gore´Ther im kleinen Raum mit den beiden Kisten. Öffnen Sie einfach eine Tür und locken Sie den Gore´Ther mit einem Marine an. Ist er nah genug weg, kann ein Marine den Raum durch die andere Tür betreten und das Ziel erledigen.
Hat man die anderen bereits vorher erledigt, kann man den Feind auch heraus locken, damit man sorgenfrei auch noch diese Kisten plündern kann, da bei Abschuss des letzten Feindes die Mission sonst direkt endet!

Mission 6: Dr. Reich suchen



Hier wird man zum ersten mal alle wichtigen Taktiken anwenden müssen!
Zuerst schwärmt man mit seinen Marines in alle vier Richtungen aus, um die Gore´Ther anzulocken und um den Schüssen des Cy´Coo zu entgehen. Wichtig ist nun, dass Sie jede Runde jeden Marine mindestens um ein Feld bewegen, sonst wird dieser „Faulenzer“ garantiert vom Cy´Coo getroffen.
Berücksichtigt man dies, muss man zunächst vor allem mit den Gore´Ther fertig werden. Locken Sie die Biester wenn möglich zu zweit zu einem Marine, so dass ein anderer Kämpfer über einen parallel laufenden Weg in den Rücken der Biester schießen kann.
Klappt dies nicht richtig, kann man auch zwei der Mutanten auf einen der morschen Wege locken. Da nur maximal eine „Person“ auf so einem Feld stehen darf, bricht der Weg unter den beiden Gore´Ther weg und man hat nur noch ein Problem.
Andererseits müssen auch Ihre Marines auf diese Gefahr achten, denn ein schneller Ray´Ther kann leicht heransprinten und ein Stück zum Einsturz bringen. Glücklicherweise sind die Biester insgesamt meist so clever, oder eher dumm genug (Wegfindung!), dass sie selbst keine Wege zum Einsturz bringen, da sobald ein Biest auf dem Weg steht dieser anscheinend nicht mehr als Durchgang erkannt wird und die restlichen Feinde „abdrehen“.
Sind die Gore´Ther dann erledigt oder zumindest stark dezimiert, sollte man einen oder zwei Marines, bevorzugt mit Standard Assault Rifle, vor den beiden morschen Wegen im Verteidigungsmodus „abstellen“, so dass dieser den Cy´Coo bei einem der nächsten Schüsse abknallt.
Ist auch dies geschehen, sollte man sich langsam auf den beiden Wegen nach Norden aufmachen. Dabei braucht man aber Feuerschutz durch die Marines auf dem „festen Boden“.
Zögern Sie nicht zu lange, denn sonst tauchen immer mehr Ray´Ther auf und die Munition geht aus. Sobald man sich jedoch der anderen Seite nähert, erscheinen meist keine neuen Gegner mehr!



Bringen Sie dafür am besten alle Marines in Position und versuchen Sie die Überquerung nur auf einem Weg. Ein ausgeruhter Marine sprintet voran und kann sich so bis auf das zweite Wegstück vorarbeiten. Ein weiterer Marine kann ihm dann folgen, da auf jedem der jeweils zwei Abschnitte nur ein Marine stehen kann!
Wichtig ist nun nur noch, in gefährliche Reichweite kommende, Ray´Ther durch die Helfer im Rücken zu erledigen! Hat man erstmal einen Marine auf der anderen Seite, kann das restliche Team in Ruhe nachrücken.
Dann kann man den Raum im Nordosten mit den drei Kisten öffnen und die Ray´Ther darin

ausschalten. In den Kisten findet man ein Talentpunkt für leichte und schwere Waffen (nur für den öffnenden Marine) und Equipmentpunkte (insgesamt 220 EP!). Im anderen Raum wartet dann Dr. Reich.

Mission 7: Dr. Reich eskortieren



Hier wird es hart - schon gleich die Aufstellung der Marines ist entscheidend!
Die Stärkeren rücken gleich zur Plattform mit dem Schalter vor. Währenddessen bleibt Dr. Reich und ein oder auch zwei andere, etwas schwächere Marines auf der anfänglichen Plattform, bewegen sich jedoch einige Felder, damit sie nicht von den Cy´Coo getroffen werden. In der nächsten Runde aktiviert dann ein Marine den Schalter - nun werden einige Plattformen verschoben und die Situation sieht etwas anders aus.
Während Dr. Reich und sein(e) Bodyguard(s) sich im Verteidigungsmodus gegen die Ray´Ther erwehren, schlagen die Marines auf der anderen Seite mit allen Mitteln zu. Am besten lässt man die Bajonette der Soldaten sprechen.
Wichtig ist, dass jeder Marine mindestens ein Feld bewegt wird! Man sollte sich dabei nicht unbedingt ein Feld aussuchen, von dem gerade ein anderer Marine weggerückt ist - das geht sonst auch mal in die Hose.
Sollte die Mannschaft um Dr. Reich hinten keine Probleme haben, kann man mit dem anderen Trupp langsam vorrücken und gegen die Ray´Ther vorgehen. Sind diese alle neutralisiert, sollte man sich schnell zu den Kisten begeben und hier den einzelnen Gore´Ther umzingeln. Mit etwas Geschick kann man dieses Monster schnell ausschalten, so dass man sich nun etwas um die Cy´Coo auf den Türmen kümmern kann.
Dann bereitet man die zweite Mannschaft um Dr. Reich zur Rückkehr vor, d.h. auf die Plattform begeben und eine Runde pausieren. In der nächsten Runde aktiviert dann ein Marine auf der anderen Seite wieder den Schalter und das Team ist somit wieder vereint. Wenn man nun möchte, kann man noch einige Erfahrungspunkte einstecken, indem man auch die beiden letzten Gore´Ther und die Cy´Coo ausschaltet. Dann noch die letzten Kisten durchsuchen: man findet 200 Equipmentpunkte und ein Modul das die Kondition verbessert.
Als alternative Vorgehensweise kann man zu Beginn auch weitgehend alle Marines auf die Plattform mit dem Schalter ziehen und nur ein oder zwei Marines mit Standard Assault Rifle über den brüchigen Weg senden, von wo aus man die Cy´Coo attackieren kann. Sind die Gore´Ther auf der anfänglichen Plattform angekommen, lässt man diese dann rüber schweben und widmet sich den herankommenden Ray´Ther, die deutlich einfacher zu erledigen sind. Erledigen Sie dann auch hier die restlichen Feinde und Cy´Coo. Man kann nun entweder direkt alle Marines zum Zielpad schaffen oder auch nochmal das andere Pad mit den Gore´Ther zurück holen, damit man nach deren Abschuss zur anderen Seite rüber kann um sich dort den interessanten Inhalt der Kisten zu schnappen!
Das Schwierige dieser Mission liegt darin, möglichst keinen Fehler zu machen, denn auf dem engen Raum genügt ein falscher Schritt und der Marine wird von allen Cy´Coo unter Feuer genommen.

Gehen Sie deshalb langsam vor und sichern Sie waghalsige Züge mit der Zwischenspeicherfunktion vorher ab.
Hat man dann einige gute Züge gemacht sollte man unbedingt normal speichern.

Mission 8:



Bevor man sich in die nächsten Mission stürzt, sollte man sich unbedingt in der Flakbatterie neu ausrüsten, denn nun sind leichte Waffen, wie die Light Combat Gun und die Advanced Combat Gun endgültig nicht mehr zu gebrauchen! Standard Assault Rifle und Sniper Rifle sind gute Optionen! Man sollte zudem jedem Marine zumindest eine leichte Panzerung und einigen auch das „Ammunition Pack“ kaufen. Sollten die Talentpunkte nicht ganz ausreichen, kann man noch die Auszeichnungen vergeben: eine Auszeichnung bringt einen zusätzlichen Talentpunkt!
Auch ganz wichtig: Hier kann man zum ersten mal neue Marines rekrutieren. Am besten kauft man sich zwei neue Mitstreiter ein und nimmt schon gleich einen mit in die nächste Mission. Dort lässt man ihn dann wie wild um sich schießen, so dass er möglichst schnell an Erfahrungspunkte kommt.
Zuletzt unbedingt auch noch die Beförderung ansehen und achten Sie mal auf die Trophäe neben dem Schreibtisch des Generals! 😉
Für welchen weiteren Weg man sich dann entscheidet ist relativ egal, wobei die b-Variante meiner Meinung nach einen Tick schwerer ist. Man muss dort mehr Feinde erledigen, was aber natürlich auch mehr Erfahrungspunkte bringt...

Mission 8a: Zur Garnison vorrücken

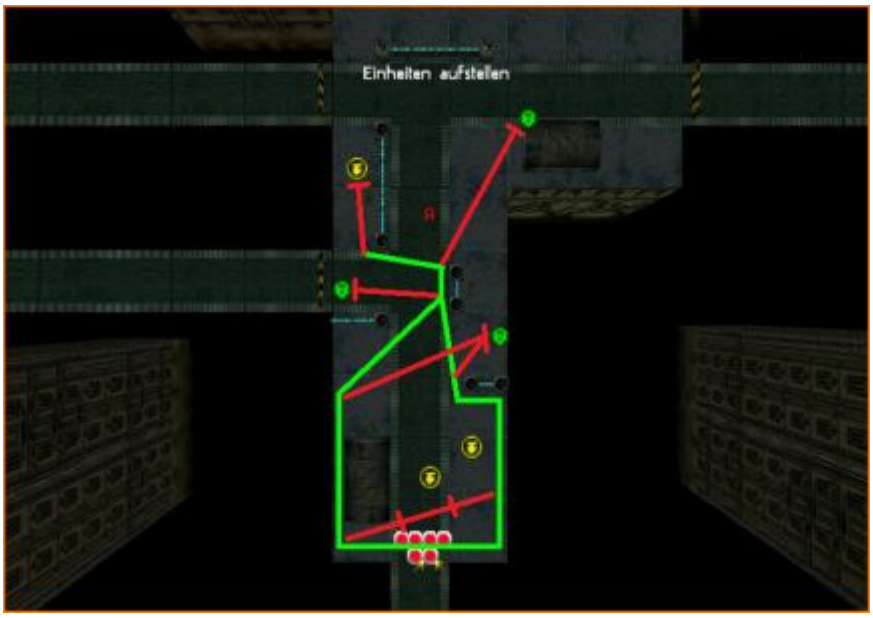


Bei der Aufstellung der Truppe sollte man sich zuerst die ganze Karte ansehen, denn anscheinend kann man auf einer der Mauern im Nordosten noch einen einzelnen Marine postieren, der sich dort zwar nicht weg bewegen kann, dafür aber eine prima Aussicht hat und mit einer Sniper Rifle bewaffnet sehr weitreichend wirken kann! Nutzt man diese etwas seltsame Option, so sollte man zuerst den nahen Squee´Coo etwas zusammenstutzen, da er sonst den „Leuchtturm-Marine“ direkt attackiert!. Anschließend kann man nach Bedarf von dort oben einzelne Feinde unten erledigen und die gute Übersicht genießen 😉
Unten kann man bei „EP-Bedarf“ direkt zwei Marines zu den beiden Kisten im Westen schicken. Sofern man die EP jedoch nicht wirklich benötigt, sollte man dieses Abenteuer unterlassen oder einfach auf später verschieben, da dann kaum noch neue Ray´Ther auftauchen und man vor beenden der Mission auch noch „frei rumlaufen“ kann!
Währenddessen gibt das restliche Team Feuerschutz, wobei man mit einem Flammenwerfer den einen Lüftungsschacht einschließen kann, so dass hier einige Runden lang keine neuen Gegner mehr auftauchen können!
Sobald das Team vollständig beisammen ist, öffnet man die Tür und schickt die stärksten Marines zuerst hinein. In den beiden Gängen lauern zwei Squee´Coo, wodurch die Gänge für leicht bewaffnete Marines zur Todesfalle werden können. Da das Team nur in einer „Entenreihe“ voran kommt, sollte man hier panische Marines möglichst vermeiden. Mit einer Standard Assault Rifle kann man die Feinde sowohl auf Distanz als auch im Nahkampf jedoch gut erledigen! Sobald alle Marines durch die Tür sind, kann diese geschlossen werden, da sonst zahlreiche Ray´Ther herankommen.



Ist man sehr souverän unterwegs, kann man jedoch auch den neuen, noch unerfahrenen Marine die Nachhut bilden lassen, so dass dieser jeweils einzelne Ray´Ther erledigen und dadurch wertvolle Erfahrung gewinnen kann. Während das restliche Team dann weiter nach oben vorstößt, dabei eventuell den einzelnen Squee´Coo bei den Strahlern ausschaltet, kann der Neue Munition nachladen und dann die Tür jeweils kurz öffnen um einzelne Feinde herein zu lassen und zu erledigen.
Oben angekommen trifft man noch mal zwei Squee´Coo, die aber leicht zu erlegen sein sollten, da der Ray´Ther-Strom hier recht schnell versiegt und man dann die Feinde, dank der vielen Deckungsmöglichkeiten, recht gut auf kurze Distanz attackieren kann und keine echten Überraschungen befürchten muss.
Insgesamt findet man in dieser Mission satte 200 EP!

Mission 8b: Den zweiten Angriffskeil führen



Für diese Mission sollte man mindestens einen unerfahrenen, neu eingekauften Marine mitnehmen. Der kann sich etwas um die Ray´Ther kümmern.
Gleich nach Missionsbeginn lässt man das Team in zwei Richtungen ausschwärmen und die beiden Gore´Ther umkreisen. Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit vor, sonst werden Sie von den Squee´Coo schon unter Beschuss genommen!
Sind die Gore´Ther endlich abgehakt, kann das Team nach Norden vorrücken. Nutzen Sie dabei die vorhandenen Deckungsmöglichkeiten und stürmen Sie dann mit allen Marines vor um jeweils einen Squee´Coo im Feuerbereich zu attackieren, damit dieser direkt seiner Fernkampfwaffe beraubt wird!
Die erfahrenen Marines schießen so die Squee´Coo zu „Krüppeln“, so dass diese nur noch im Nahkampf gefährlich werden können, wo sie beispielsweise von den noch etwas unerfahrenen Soldaten erledigt werden können. Hat man auch den Feind hinter dem Haus im Nordosten erledigt, können die „Newbies“ nach Norden vorrücken, um dort die Ray´Ther auszuschalten. Unterdessen erledigt der Rest den letzten Feind im Westen und durchsucht die dortigen Kisten (insgesamt 200 EP auf dieser Karte!).
Wenn man möchte, kann man noch einige Runden lang warten und die auftauchenden Ray´Ther als Training benutzen, bevor man einen Marine das rote Feld betreten lässt.

Mission 9a: Zur Garnison A



Folgen Sie schnell dem Weg zu den Eintrittspunkten. Nutzen Sie dabei nach Möglichkeit in der ersten Runde vorhandene Aufputschmittel. Zudem kann es hier sinnvoll sein nicht das ganze Team abzusetzen, so dass man sich etwas schneller durch das Minenfeld arbeiten kann!
Sobald ein Bomber die Parabomben abgeworfen hat, muss man sich durch diese hindurch kämpfen. Mit dem Benutzen-Button kann man die einzelnen Minen entschärfen und sich so vorsichtig in das Feld hineinarbeiten.
Geht man geschickt vor, kann man

einen einzigen Weg frei räumen und die verfolgenden Gore´Ther werden durch die übrigen Minen zwischen Ihrem Squad und den beiden Biestern erledigt. Sinnvoll ist dabei ein „zweireihiges Minenfeld“, da die Gore´Ther teilweise eine Explosion aushalten! Lassen Sie einen Marine dabei die Nachhut bilden und direkt hinter den Minen stehen, damit die Gore´Ther auch ihn ansteuern und nicht eventuell die Minen umgehen.
Achten Sie im Westen dann darauf, die schnellen Ray´Ther möglichst alle und möglichst frühzeitig auszuschalten, denn wenn diese Biester auf einem Feld neben einem Marine auf eine Mine treten, fliegen meist beide in die Luft.
Es gilt also durch zwei zielsichere Marines die jeweils auftauchenden Ray´Ther zu erledigen und gleichzeitig Harvey und eventuell einen anderen schnellen Marine zum ersten Eingang durcharbeiten zu lassen. Je mehr man sich den Eintrittspunkten nähert, desto weniger Feinde kommen aus diesen heraus, so dass man die Eingänge gefahrlos mit Harveys Bombenpack „entschärfen“ kann.
Nachdem der erste Eintrittspunkt und die Gore´Ther erledigt sind, kann der zweite und dritte Eingang problemlos bearbeitet werden.



Hat man also die drei Eintrittspunkte versiegelt und die Kisten durchsucht, muss man sich für die Erstürmung des großen Raums mit dem Geschütz bereit machen. Stellen Sie dazu die vier stärksten Marines in die beiden Gänge vor die Türen und lassen Sie diese nun eine Runde pausieren, so dass sie in der nächsten einen Aktionspunkt mehr haben.
Mit diesem Plus an Aktionspunkten (sofern noch verfügbar natürlich auch gerne noch die Light oder Strong Stimulants nutzen!) öffnet man dann die Tür und tritt einige Schritte in den Raum. Mit starken Waffen, wie der Heavy Machine Gun oder dem Flame Thrower kann man die drei Squee´Coo an der Seite schnell etwas zurechtstutzen.
Wichtig ist, dass man die Squee´Coo zumindest so weit verletzt, dass sie nicht mehr mit ihren Fernwaffen zuschlagen können!
Alternativ öffnet man die Tür, feuert auf erreichbare Feinde und schließt die Tür sofort wieder oder zieht sich gar etwas zurück, damit die Feinde einzeln in den Feuerbereich kommen.
Insgesamt findet man auf dieser Karte 200 EP!

Mission 9b: Zur Garnison B



Auch in dieser Variante sollte man schnell vorrücken, denn schon bald werden wieder Parabomben abgeworfen, die das Vorankommen stark behindern. Diesmal landen sie jedoch teilweise schon direkt hinter Ihnen, was die Sache etwas vereinfacht!
Sobald man bei den beiden Geschütztürmen angekommen ist, sollte man die schweren Waffen auffahren. Mit der Heavy Machine Gun kann man die aus dem Süden kommenden Ray´Ther-Horden gut dezimieren. Mit dem Flammenwerfer kann man dafür den Eintrittspunkt zwischen der Mauern und dem Haus einschließen, so dass man weiter vorrücken kann, ohne von drei Seiten gleichzeitig attackiert zu werden.
Wichtig ist dabei generell, dass man die Feinde möglichst früh erledigt, damit die Minen nicht gefährlich werden können und auch Harvey nicht draufgeht! Meist muss man daher einige Runden lang ziemlich viele Feinde erledigen, was jedoch glücklicherweise durch die beiden Munitionskisten auch ganz gut zu bewerkstelligen ist.
Bevor Harvey sich jedoch dem ersten Eintrittspunkt annimmt, sollte man die Squee´Coo im Süden und Westen erlegen, sonst schießen diese Harvey kurz und klein! Lassen Sie dazu einen guten Marine vorrücken und jeweils einen der Squee`Coo zusammen schießen.



Ist der erste Eintrittspunkt endlich gesprengt, kann man sich ganz auf die andere Richtung konzentrieren. Da es im Süden leider keinen Eintrittspunkt gibt, kann man gegen die dort auftauchenden Ray´Ther-Massen nichts ausrichten. Ausser wenn man mit dem Flammenwerfer das ganze Gebiet abriegelt. Ansonst gilt es hier wieder mit massivem Beschuss den Feind auf Distanz zu halten oder die stärkeren Männer vorne zu halten, da diese Dank Rüstung auch einige Schläge ganz gut wegstecken können.
Rücken Sie also mit dem ganzen Team nach Westen vor und geben Sie sich in den engen Gängen am Haus gegenseitig Deckung. Ganz wichtig sind bei dieser Mission regelmäßiges Speichern, dann sollte man keine allzu große Probleme haben und kann insgesamt auch noch 150 EP finden.

Mission 10: Vor der Garnison



Rücken Sie geschlossen vor und lassen Sie Harvey schnell den ersten Eintrittspunkt sprengen. Dann geht es weiter zum nächsten Raum. Lassen Sie dort Ihre Marines vor der Tür eine Runde pausieren und stoßen Sie dann mit möglichst vielen Marines gleichzeitig in den Raum vor, da hier einige Ray´Ther lauern. Mit Flammenwerfer und Heavy Machine Gun wird man der Bedrohung jedoch schnell Herr, so dass Harvey erneut schnell zur Tat schreiten kann. Achten Sie dabei auf die ankommenden Ray´Ther und Squee´Coo, denen sich einige Marines in den Weg stellen müssen, damit die Biester Harvey nicht in den Rücken fallen!
Anschließend muss man sich durch die Ray´Ther-Horde langsam nach Osten vorarbeiten - achten Sie dabei jedoch auf den Squee´Coo im Norden, der Ihren Leuten sonst hier in den Rücken fällt.
Umzingeln Sie nun einfach den Eintrittspunkt und lassen Sie Harvey wieder herbei kommen.
Dann durchsucht man die Kisten bei den Gebäuden (200 EP) und verteilt die Marines auf die beiden Eingänge am letzten Eintrittspunkt.
Schieben Sie einfach eine der Tonnen in den Raum und sprengen Sie diese. Da vermutlich zahlreiche Ray´Ther diese Aktion nicht überleben werden, kann man seine Männer vorrücken lassen und die restlichen Biester erledigen. Hat man den Eintrittspunkt erst umzingelt, ist die Mission sowieso schon gelaufen.

Mission 11: Eroberung der Garnison



Teilen Sie Ihr Team in zwei kleinere Mannschaften auf: Eine macht dem ComBot den Weg frei und räumt die zahlreichen Squee´Coo aus dem Weg, während die Andere mit Harvey die Eintrittspunkte verschließt.
Bei den Kisten muss man zudem aufpassen wie man diese in Richtung der Gebäude verschiebt, damit man dort nicht einen „Stau“ verursacht, der dann den ComBot blockiert und nicht mehr aufzulösen ist! Versuchen Sie einfach die Kisten möglichst in die seitlichen Zwischengänge zu schieben, was diese auch für ankommende Gegner aus dem Nordwesten blockiert.
Nutzen Sie den ComBot vornehmlich um große Gegnermengen auf einmal zu zerschlagen (das klappt

übrigens aus der Egoperspektive mitunter am Besten und ist auch etwas imposanter!) und rücken Sie mit dem Riesengerät langsam durch den Weg zwischen den Häusern vor, bis Sie etwa beim Geschütz sind.
Die Squee´Coo feuern zwar bevorzugt auf den ComBot, sollten ihm aber nicht wirklich gefährlich werden können solange dieser nicht ständig mit dem ungepanzerten Rücken zu ihnen steht. In den ersten Runden kann man zudem das Feuer der Maschine direkt gegen diese Fernkämpfer richten und so schon den Beschuss stark reduzieren!
Von der Position beim Geschütz aus kann der ComBot zuletzt die Eingänge im Nordwesten und im Osten unter Beschuss nehmen und die Ray´Ther recht effizient in Schach halten.
Das andere Team um Harvey hat es da schon etwas schwerer.
Durch die engen Gassen kann das Team immer nur langsam vorrücken und die zahlreichen Ray´Ther können vor allem Harvey gefährlich werden. Nachdem der erste Eintrittspunkt gleich am Startplatz gesprengt wurde, was noch recht schnell und einfach geht, sollte man sich dem Nächsten im Westen widmen.
Am besten greift man von zwei Richtungen aus an: Eine Teil der Truppe muss direkt vom Startplatz aus Richtung Eintrittspunkt vorrücken und ein anderer Marine kommt durch den Weg zwischen den beiden Häusern.



Versuchen Sie in einer Runde möglichst alle Gegner abzuschießen und schicken Sie Harvey schnell vor. In der nächsten Runde sprengt dieser dann den Eintrittspunkt und schießt anschließend die neu aufgetauchten Gegner ab.
Dann arbeitet man sich zum Eintrittspunkt Richtung Süden vor. Hier hat man es etwas leichter, da dieser nicht ganz so schwer zu erreichen ist und durch das eher offene Gelände schneller vom Mutantenpack zu säubern ist.
Zuletzt muss man sich nur noch um den Eintrittspunkt im Nordwesten kümmern, der jedoch meist sehr einfach zu sprengen ist.
Nähern Sie sich einfach von allen Seiten, um die Gegner immer gleich ausschalten zu können und warten Sie dann direkt neben dem Eintrittspunkt mit den Marines, die ein Bajonett an ihrer Waffe haben, auf Harvey.
Bevor man den Eintrittspunkt jedoch sprengt, sollte man unbedingt die Kisten durchsuchen, denn man findet 120 nützliche EP.

Mission 12: Das Loch



Bevor man die Mission startet, sollte man sich unbedingt in der Garnison neu ausrüsten, denn nun kann man fast alle richtig guten Waffen kaufen! Wenn möglich sollte ein Marine ein Banner bekommen und mindestens einer die Rapid Fire Machine Gun („Minigun“). Zudem sind jetzt auch die schweren Rüstungen verfügbar - diese sind jedoch noch keine Pflicht.
Direkt nach Missionsbeginn muss man seine Männer etwas zur Seite hin zurückziehen, sonst werden sie vom Al´Coo zerfleischt. Der ComBot schießt dafür drei Salven auf den Al´Coo, der sonst in der übernächsten Runde in Schlagweite ist und den ComBot erledigt!
Wenn Sie geschickt vorgehen (Quicksave-Funktion) können Sie mit dem ComBot den Al´Coo stark verletzen und diesem dann mit einem Marine den Todesstoß verpassen. Das hat den Vorteil, dass der Marine dann einige Erfahrungspunkte erhält. Würde der ComBot den Al´Coo erlegen wäre dies recht sinnlos, da der ComBot die nächste Mission schon nicht mehr mitmachen darf.
Hat man den ersten Al´Coo besiegt, muss man sich um die zahlreichen Ray´Coo kümmern, die auch sehr viele Erfahrungspunkte bringen! Vor allem am Loch sammeln sich diese Biester gerne - dort kann man daher beispielsweise mit einem Flammenwerfer unglaublich viele Erfahrungspunkte gewinnen oder notfalls mehrfach mit dem ComBot "draufhauen".
Achten Sie vor allem zu Beginn darauf den ComBot den Fernkämpfern zuzuwenden, damit diese ihm nicht zu stark in den empfindlichen Rücken schießen.
Während ein oder zwei Marines das Loch bewachen erledigen die Anderen die restlichen Ray´Coo. Der Combot konzentriert das Feuer inzwischen auf den zweiten Al´Coo.
Schieben Sie die Kiste nahe des roten Feldes in den Durchgang, so dass der Al´Coo hier nicht mehr durchkommt und Sie ihn aus kurzer Entfernung über die Mauer unter Beschuss nehmen können. Speichern Sie regelmäßig, so dass auch dieser Al´Coo von einem (bevorzugt etwas schwächeren) Marine getötet werden kann.
Zuletzt sollte man noch unbedingt die Kisten plündern (200 EP) und kann danach diese sehr einfache und doch sehr viel Erfahrung bringende Mission beenden.

Mission 13: Unter der Stadt



Die erste richtig harte Mission, denn man muss unter Zeitdruck agieren und gleichzeitig recht schwieriges Gelände beherrschen!
Dazu muss man das Team in zwei Mannschaften aufteilen. Während drei Marines nach Süden vorrücken, bewegt sich das restliche Team nach Norden bis es nur noch unten weitergeht.
Das Team im Süden muss nun innerhalb einer Runde den Ee´Ther eine Etage tiefer erledigen, sonst heilt dieser sich wieder bis zur nächsten Runde und man hätte nur Munition verschwendet! Generell sollte man in diese Richtung eher schwächere Soldaten, bevorzugt mit Bajonett-Waffen, senden. Bekommen diese den Ee´Ther in mehreren Versuchen nicht klein, sollte man zu Beginn noch einige der anderen Marines zur Unterstützung kurz herbei zitieren und erst dann gen Norden senden.
Benutzen Sie zum Abschießen des Ee´Ther auch mehrfach die Quicksave-Funktion bzw. laden Sie erneut wenn ein Angriff keinen oder nur unbefriedigend wenig Schaden angerichtet hat!
Ist der Gegner endlich erledigt, betritt ein Marine des Teams im Norden den kleinen Aufzug an der Ecke und fährt damit automatisch nach unten. Im Süden kommt nun dafür ein Aufzug nach oben. Dieses Aufzugsystem funktioniert nach dem „Waage-Prinzip“. Verlässt das „Gewicht“ im Norden die „Waage“ und ein „Gewicht“ stellt sich im Süden auf den Aufzug, fährt dieser dort nach unten. Stehen auf beiden Aufzügen Leute, so geschieht nichts.
Schaffen Sie so zwei Marines des Teams im Süden nach unten und wenn möglich alle Marines im Norden eine Etage tiefer. Das Team im Norden kümmert sich zunächst vor allem um die Ee´Ther und rückt nur sehr langsam vor. Gegen die Ray´Ther-Massen helfen hier vor allem Heavy Machine Gun und Minigun (!!), mit denen man direkt mehrere Feinde gleichzeitig erledigt, so dass die Munitionsanzeige nicht zu schnell leer läuft! Mit einem Flammenwerfer kann man den Eintrittspunkt natürlich auch gut blockieren, muss dazu aber auch erstmal in dessen unmittelbare Nähe kommen!
Das Team im Süden fährt dabei mit einem weiteren Aufzug nach oben. Steigt der Marine vom Aufzug, fährt dieser von selbst wieder nach unten, kommt aber deshalb nicht mehr von alleine hoch, so dass die Marines hier für den Rest der Mission bleiben müssen!



Bringen Sie die beiden Marines oben gemeinsam zum Schalter und legen Sie ihn erst um, wenn ein Marine auf dem Aufzug beim Turm steht. Das größte Problem des südlichen Teams sind auch hier die zahllosen Ray´Ther aus dem lokalen Eintrittspunkt.
Mit stärkeren Waffen kann man dort zwar sehr gut zuschlagen, kommt mitunter jedoch schnell in Munitionsmangel, weshalb ich hier unbedingt Bajonett-Waffen und eine starke Rüstung empfehle, wodurch die Ray´Ther dann auch nur eher selten starke Verletzungen verursachen können. Zusätzlich können einzelne Marines mitunter von unten etwas aushelfen und die Gegnerzahl so minimieren.
Achten Sie generell auf die Zeit und lassen Sie einen Marine auf den Turm fahren und dann den Schalter umlegen. Nett: Von dort oben kann man alle Gegner auf dieser Karte unter Beschuss nehmen und Kollegen in Bedrängnis etwas unterstützen falls man nicht direkt zum Ende kommen will.
Sollte man nämlich einige Runden Luft haben, kann man sich noch die beiden Kisten am Eintrittspunkt näher ansehen - man findet 100 EP!

Mission 14: Heizungen



Wählen Sie für diese Mission nur Marines die einigermaßen schnell und gut bewaffnet sind- also meist Ihre besten Männer! Recht hilfreich ist zudem ein Banner, das natürlich bevorzugt der „Chef“ bekommt und das allen Marines im Wirkbereich einen extra Aktionspunkt gibt!
Gleich nach Missionsbeginn muss man in den Gang vorrücken und zunächst die Ray´Ther erledigen. In der nächsten Runde dann wenn möglich beide Ee´Ther ausschalten und anschließend so schnell wie möglich den Gang verlassen und den Schalter umlegen. Hierbei kann die Vogelperspektive mitunter ganz nützlich sein, da man so die einzelnen Felder etwas besser erkennen kann!
In den ersten Runden wird man dabei von den Minen, die hinter dem Team zu glühen beginnen (gefährlich sind vor allem die großen roten Punkte!), gewissermaßen voran getrieben und muss sich etwas bewegen. Kommt man dann jedoch nicht direkt an den Ee´Ther vorbei, kann man sich auch nochmal einige Felder zurück ziehen, wodurch man eventuell die Ee´Ther auseinander zieht oder diese mit etwas Glück sogar durch eine Minenexplosion ausgeschaltet werden! Achten Sie jedoch auf

den Rundenzähler und nutzen Sie hier bei Bedarf auch vorhandene Aufputschmittel!
Kämpfen Sie sich am Eintrittspunkt vorbei. Auch hier sind „Massenvernichtungswaffen“ wie die Minigun oder auch Bajonettwaffen sehr effektiv, wobei man nicht zu viel Munition verschwenden darf, da noch einige Ee´Ther zu erledigen sind. Sofern man schwere Rüstungen hat und nicht gerade auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad spielt, sollten die Ray´Ther auch keine besonders große Gefahr mehr darstellen!
Ihr schnellster Marine legt dann die drei Schalter um und geht zu einem der Durchgänge. Locken Sie die Scay´Ger von der anderen Seite an, bevor Sie sich durch wagen! Achten Sie darauf möglichst schnell aus dem Gefahrenbereich zu kommen, denn in diesem Bereich werden immer Minen explodieren!
Das kann man jedoch auch für sich nutzen! Stellen Sie den Marine dazu einfach so auf, dass durchkommende Feinde von hochgehenden Minen gerade noch erledigt werden - Ihr Marine aber heile bleibt! Kommt man mit dem Feindesstrom nicht zurecht, kann man auch noch durch Spielereien an den Schaltern (nur die Türen öffnen, wo glühende Minen die hereinkommenden Feinde direkt wegsprengen!) die Zahl der Feinde auf der anderen Seite noch reduzieren, wobei dort jedoch immer mal wieder neue Gegner auftauchen, so dass man dieses Spiel nicht zu lange treiben kann.
Geschwindigkeit ist auch hier mal wieder der entscheidende Punkt!
Sofern die Marines auf der anderen Seite keine Probleme mit den Ray´Ther haben, sollte man mit dem einzelnen Marine noch die drei Kisten durchsuchen (120 EP) bevor man das rote Feld betritt.

Mission 15: Über die Zugbrücke



Zuerst muss man die beiden Squee´Coo auf den Türmen ausschalten. Dann schlägt man sich durch die Gegnermengen bis zum Schalter im Westen durch. Postieren Sie am besten neben dem Eintrittspunkt in der Mitte einen Marine mit einer Bajonettwaffe. Dieser kann die auftauchenden Ray´Ther sehr schnell und effektiv ausschalten. Sofern man noch einen neuen Marine etwas aufpeppeln will ist dies ebenso die rechte Zeit und der rechte Ort um damit zu beginnen! 😉
Sobald man dann die Brücke runter gelassen hat, wird es auch etwas ruhiger um die Eintrittspunkte herum. Wenn das Team auf der Brücke angekommen ist, kommen auch praktisch keine Gegner mehr aus den Eintrittspunkten auf dieser Seite. Schlechter sieht es da auf der anderen Seite aus: wahre Ray´Ther Massen quellen aus den beiden Eintrittspunkten. Arbeiten Sie sich mit Miniguns im zweiten Feuermodus und Bajonettwaffen zu den Eintrittspunkten durch. Hilfreiche Unterstützung kann man zudem von einem Marine bekommen, der über die erste Brücke zu den hinteren Kisten vorstößt und dabei mehrfach in die Monstermenge schießen kann!
Sollten Sie keine Waffen mit Bajonett (mehr) haben, muss man schnell die Kisten durchsuchen und sich dann in den Raum mit dem Schalter zurückziehen bzw. den Schalter umlegen, wodurch die Mission auch sofort endet.

Insgesamt findet man 340 EP und ein Konditionsmodul, welches in der mittleren Kiste liegt. Sofern man nicht dringend EPs braucht, kann man daher die Kisten in der südöstlichen Ecke unberührt lassen.

Mission 16: Das Nest



Diese Mission wird anspruchsvoll! Sofern Sie keine wirklich schweren Waffen wie Flammen- oder Granatwerfer besitzen, sollten Sie gar nicht erst daran denken, die beiden Inkubationsröhren der/des Nor´Cyn zu vernichten, da dies sonst nur verschwendete Zeit und Munition bedeutet!
Achten Sie aber auf jeden Fall darauf, dass Ihre Marines sich ständig bewegen, denn diese Inkubationsröhren verschießen Säureladungen wie die Cy´Coo und erzeugen ständig neue und furchtbare Dec´Ther.
Die sind in dieser Mission auch das größte Problem, denn sie sind recht schnell und sobald sie einen Marine erreichen ist dieser Geschichte! Versuchen Sie daher so früh wie möglich die Dec´Ther auszuschalten oder nutzen Sie ausgiebig den Verteidigungsmodus (natürlich mit dem Risiko, dass doch mal ein Schuss daneben geht und der Marine erwischt wird). Sofern genug Marines mit Munitionskits ausgerüstet sind, sollte man keine großen Probleme bekommen.
Gleich nach Beginn rückt das ganze Team bis zum ersten großen Holzboden vor. Von hier aus spaltet sich das Team dann am besten auf und jeder Marine versucht auf dem Weg nach Westen möglichst oft auf einer Holzplattform zu stehen. Indem sie sich gegenseitig Deckung geben steigt die Chance des gesamten Teams ohne große Kampfkraftverluste vom Schleimteppich zu kommen.
Sobald sich das Team dem Ende des grünen Bodens nähert, sollten Sie sich hauptsächlich auf die Dec´Ther am Ausgang konzentrieren. Arbeiten Sie sich langsam per Defensivmodus vor bis keine neuen Dec´Ther mehr erscheinen. Dann kann man endlich gefahrlos das rote Feld betreten.

Mission 17: Verwundeter Marine

Bevor Sie diese Mission starten sollten sich sich mal auf dem Verbandsplatz umsehen, denn ab jetzt kann man sich den High Energie Laser kaufen.
Dieses Gerät ist eine der besten Waffen im Spiel, wenn nicht gar DIE Beste. Nachteil: Sie überhitzt leider etwas schnell.



Sollte es mit den Erfahrungspunkten für eine neue Waffe nicht gereicht haben, machen Sie sich keinen Kopf, denn die nächste Mission liefert vor allem Ray´Ther als Gegner und bei denen sind Standard Assault Rifle und Minigun sogar effektiver (weniger Überhitzung).
Zuerst wird es mal wieder nötig das Team aufzuspalten, sonst kann man das Maximum von 15 Runden nicht einhalten. Am besten gehen zwei langsamere, eventuell weniger erfahrenere Marines zu den beiden Schaltern, während sich der Rest nach unten durch schlägt. Auf der Karte sind zwar insgesamt 220 EP verteilt, die kann man jedoch auf keinen Fall alle einsammeln. Versuchen Sie daher erst gar nicht die Kiste beim Haus im Südwesten zu öffnen. Schlagen Sie sich mit dem Team stattdessen nach unten durch und warten Sie vor dem verschlossenen Durchgang.
Die Zeit bis die Türen geöffnet werden kann man jedoch sehr gut damit überbrücken, ein oder zwei Marines zu den Kisten im Osten (beim Eintrittspunkt) zu schicken. Geht man schnell vor kann man sich hier satte 100 EP schnappen und ist dann auch schnell wieder beim restlichen Team.
Dies wird dann regelrecht von allen Seiten in die Mangel genommen, weshalb es sinnvoll sein kann einen Marine mit einem Maschinengewehr auf der „Treppe“ zu lassen, der dann in nahezu alle Richtungen Gegnermassen zerschießen kann.
Die beiden Marines oben müssen zuerst einige Kisten und Fässer verschieben, bevor sie überhaupt etwas machen können. Die wenigen Ray´Ther sollten kein Problem sein. Einige kann man mit dem Fass in die Luft jagen. Hat man sich den Weg dann frei gesprengt sollte man zuerst den unteren (Richtung Osten) Schalter umlegen, denn er öffnet die erste Tür.



Während das Team nun den Ee´Ther im Durchgang bekämpft sollte das obere Team mit dem zweiten Schalter noch etwas warten, denn hinter der zweiten Tür lauert noch mal ein Ee´Ther.
Sind dann beide Ee´Ther erledigt kann das untere Team schnell in den Raum mit dem verletzten Marine vorstoßen und wenn die Zeit es erlaubt noch die Kisten durchsuchen lassen (50 EP).
Wichtig ist hierbei, daß ein Marine direkt in Richtung des roten Feldes rennt, so daß man dieses bei Bedarf schnell besetzen kann. Der Rest kann sich um die übrigen Gegner kümmern.
Auch oben sollte man sich wenn möglich noch die Zeit nehmen um die Kiste hinter den Schaltern zu öffnen, denn man findet „+1 Talent für schwere Waffen & +1 Talent für leichte Waffen“.

Da der Missionsbaum wieder verzweigt muss man sich für einen Weg entscheiden. Die Entscheidung

sollte jedoch nicht allzu schwer fallen, denn nach Mission 18b kann man an einem „Versteckten Platz“ für seine Marines den Multi-Target Destroyer und das Explosion-Pack kaufen.
Der Multi-Target Destroyer ist zwar nicht unbedingt empfehlenswert, da er u.a. einen sehr erfahrenen Marine benötigt, das Explosion-Pack dafür umso wichtiger. Mindestens ein Soldat sollte mit dem Pack ausgestattet werden, damit man nun in den nächsten Missionen die Eintrittspunkte der Scay´Ger blockieren kann!

Mission 18a: Verteidigungsposition A sichern



Eine eigentlich recht leichte Mission, wenn man erst mal die Türen am Anfang geknackt hat!
Das ist jedoch auch keine besondere intellektuelle Leistung, da sich die Türen zunächst quasi automatisch, aber etwas verdreht öffnen. Stellt man einen Marine vor eine Tür, wird sich die Tür daneben und die hintere Tür im Raum, vor dem der Marine steht öffnen. Sie benötigen also zunächst vor jeder Tür einen Marine, damit alle vier offen sind. Steht ein Marine erstmal in der Tür schließt sich diese auch nicht mehr. Gleiches gilt wenn man die Schalter umlegt!
Lassen Sie also einen Marine aus der zweiten oder dritten Reihe auf dem Feld stehen, bis der jeweils erste Marine vorne den Schalter umgelegt hat. Sind beide Schalter umgelegt, kann man normal vorrücken denn die Türen schließen sich nun nicht mehr.
Lassen Sie sich dann ruhig etwas Zeit und sehen Sie sich in allen Kisten um (210 EP), denn erst zur 15 Runde müssen die Felder besetzt sein. Das ist wieder eine gute Gelegenheit einen unerfahrenen Marine mit den Ray´Ther spielen zu lassen, die hier reichlich vorhanden sind. Die weniger Ee´Ther werden von den „Frontschweinen“ unterdessen problemlos erledigt.
Übrigens: Da es bald richtig zur Sache geht sollten Sie schon mal ans Aufrüsten denken. Das Platoon kann nun durchaus schon einen Granatwerfer und einen Laser besitzen! Sofern man nicht zu viele Kisten beiseite gelassen hat, sollte das von den EP zumindest kein Problem darstellen!

Mission 18b: Verteidigungsposition B sichern



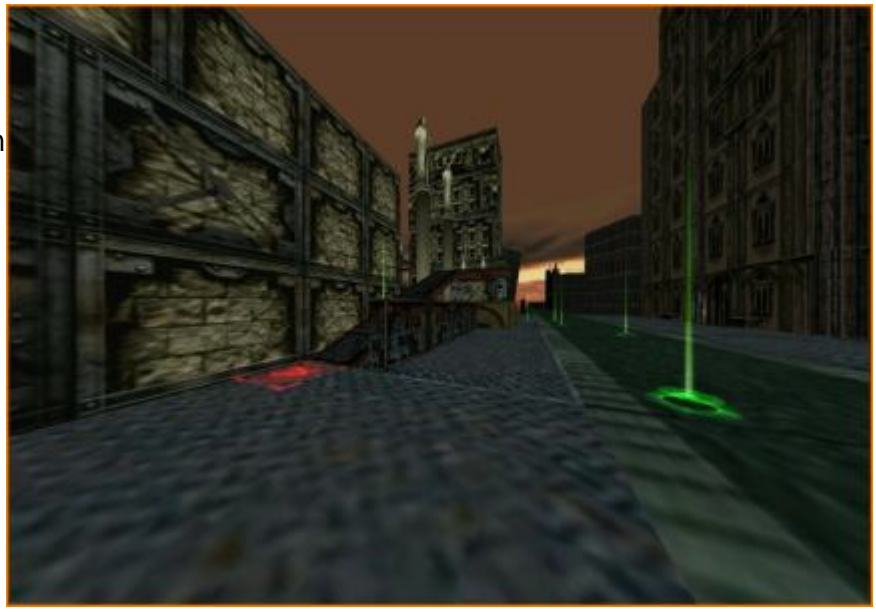
Diese Mission scheint zunächst sehr einfach, doch wenn man noch einige kleine Extras einsammeln will, wird es gleich ein gutes Stück schwerer! Die beiden interessanten Dinge auf dieser Karte liegen in den Kisten im Norden und Süden. Im Süden ist es ein Waffenmodul (+1 Talent für leichte und schwere Waffen) und im Norden ein Technisches Modul (+1 technisches Talent). Um diese beiden Kisten sollten Sie sich in dieser Mission bemühen, zwar findet man in den anderen Kisten auch noch 210 EP, doch inzwischen sollte man ja schon mehr als genug EP haben und nicht zu gierig sein! 😉
Die Aufstellung ist dabei wichtig. Welchem Marine will man welches Modul verpassen? Wählen Sie am besten nicht die langsamsten aus, sonst kann es wegen der Gegner doch nicht ganz hinhauen. Schicken Sie am besten ein Zweierteam nach Süden und einen einzelnen Marine nach Norden, der jedoch durch einen anderen Marine etwas gedeckt werden muss, da hier erst bei Annäherung keine Ray´Ther mehr auftauchen. Im Süden werden ganze Horden von Ray´Ther auftauchen. Mit einem Granatwerfer kann man allerdings vom Startpunkt aus (wie eine Artillerie) die Ray´Ther ziemlich dezimieren. Alternativ lässt man einen schnelleren Marine mit einem Gewehr an der Tür stehen, so daß er mehrfach die Feindeshorden dezimieren und zuletzt dann rechtzeitig zum roten Feld laufen kann.
Auch im Nordosten kommen aus zwei Eintrittspunkten Gegner, diese kann man jedoch sehr einfach blockieren, indem man die eine Tür schließt und das erste Fass direkt in den Durchgang ohne Tür schiebt, wozu man die Marines als passendes „Hindernis“ positionieren muss.
Nach Westen und Osten hin gibt es dann glücklicherweise nicht viel zu tun. Lediglich in den ersten Runden muss man dort zwei Squee´Coo erledigen, die sonst Ihrem Team ständig in den Rücken fallen würden.
Mit den genannten kleinen Tricks sollte es möglich sein alle Kisten zu öffnen und am Ende von Runde 10 beide Punkte mit einem Marine besetzt zu haben.

Mission 19a: Stege A



Diesmal wird es ganz leicht. Da die Marines inzwischen alle mit guten Waffen ausgerüstet sein sollten, dürften die Pyr´Coo und Ee´Ther auf den Stegen keine großen Probleme machen. Sobald man diese Gegner erlegt hat, muss man nur noch über die Stege zur anderen Seite.
Hier trifft man zwar auf zahllose Ray´Ther, doch man muss bekanntlich nur das rote Feld besetzen und nicht gegen diese kämpfen (obwohl Minigun und Granatwerfer deren Reihen furchtbar schnell lichten würden).
Durchsucht man alle Kisten auf den Stegen, gelangt man an 120 EP.
Daneben kann man hier auch wieder prima neue Marines Erfahrung gewinnen lassen oder auch neue Waffen und Ausrüstung austesten!

Mission 19b: Stege B



Hier wird es bei weitem nicht so leicht wie in 19a, dafür sollte man nun aber mindestens ein Explosionpack haben, welches einem die kommenden Missionen erleichtert!
Sofern man nur auf mittlerem Schwierigkeitsgrad spielt und ein gutes Team mit schweren Waffen wie Granatwerfer und Miniguns hat, kann man noch ganz gut „normal“ zurecht kommen:
Behalten Sie Ihr Team beisammen um gemeinsam gegen die starken Pyr´Coo vorgehen zu können, die man frontal wirklich nur mit schweren Waffen gut bekämpfen kann. Wichtig ist dabei jedoch auch, daß die einzelnen Marines nicht zu nahe beieinander stehen, wodurch diese sonst Mehrfachtreffer erleiden können! Nach Möglichkeit sollte man das Team gerade so weit auseinander ziehen, daß man einzelne Gegner von der Seite oder gar hinten erwischen kann. Auf keinen Fall darf man das Team direkt aufteilen und beide Eintrittspunkte ansteuern lassen, da es sonst aufgerieben wird!
Kämpfen Sie sich zuerst zu den beiden Eintrittspunkten durch und sprengen Sie diese. Auf der Plattform in der Mitte lauern dann noch ein paar Pyr´Coo. Hat man diese ausgeschaltet ist die Mission praktisch gelaufen, denn nahe dem roten Feld tauchen zwar noch Gegner auf, das sind jedoch nur schwache Ray´Ther. Durchsuchen Sie also in aller Ruhe die Kisten und rücken Sie mit allen Marines über den schmalen Steg nach unten vor. Am besten lässt man einen schwächeren Marine vorgehen, der für das Ausschalten der Ray´Ther noch Erfahrungspunkte bekommt.



Spielt man auf dem hohen Schwierigkeitsgrad, hat man keine Explosionpacks oder ist das Team noch großenteils mit Standard Assault Rifles ausgestattet, so kann man hier echte Probleme bekommen, denn durch die Masse an Feinden kann einem schnell die Munition ausgehen, so daß man nach Sprengung eines Eintrittspunktes kaum noch effektiv voran kommt. Zwar kann man durch geschickte Positionierung eines Marines mit Jet Pack die Pyr´Coo ablenken, so daß diese dem Rest der Truppe den Rücken zudrehen oder sich gar durch die „Mehrfachwirkung“ ihrer Waffen sich selbst schädigen, doch durch die Vielzahl an Feinden wird sich natürlich auch der Beschuss der eigenen Marines unangenehm multiplizieren. Mit schweren Rüstungen ist zwar die Chance recht hoch, daß man bei Angriffen von vorne keine Verletzungen erleidet, doch sobald hier ein durchschlagender Treffer „erwürfelt“ wird, kann der Schaden auch schnell mal ein halbes Dutzend Lebenspunkte betragen, was noch innerhalb einer Runde zum Ende des Marines führen kann!
Doch auch in diesem Fall ist nicht alles verloren, denn solange man mindestens einen Marine mit einem Jet Pack hat oder noch ausstatten kann, wird man mit etwas Geschick gut durchkommen! Entscheidend ist dabei, daß man nicht versucht die Kisten zu plündern oder die Eintrittspunkte zu sprengen, sondern sich rein auf das Beenden der Mission konzentriert!
Ziehen Sie dazu alle Marines direkt so weit wie möglich Richtung Norden, so daß man erst nach zwei oder drei Runden mit den nachrückenden Pyr´Coo Kontakt bekommt und unterdessen die beiden Ee´Ther erledigen kann. Der „JetPackMarine“ muss dabei direkt möglichst weit nach Norden und nicht auf eine der Mauern springen, da er auf diesem erhöhten Punkt natürlich von allen Pyr´Coo attackiert wird.
Entscheidend ist nun, daß das Team nahe beim Durchgang mit den beiden Munitionskisten die Stellung hält und die verfolgenden Pyr´Coo sowie diejenigen auf dem Steg bei den Kisten erledigt. Der JetPackMarine springt unterdessen auf den Weg direkt neben dem Zielpunkt.
Hat man die Pyr´Coo in Reichweite erledigt, wird er nur mit den Ray´Ther kämpfen müssen. Sofern er nicht sofort in Panik gerät, kann er die beiden Angreifer vor ihm dann direkt erledigen und den entscheidenden Schritt auf das rote Feld machen. Der Rest des Teams bleibt unterdessen beim Durchgang und wehrt die ankommende Feinde bestmöglich ab.
Auf der Karte findet man übrigens 200 EP, falls man doch dringend noch ein Dutzend Marines rekrutieren muss 😉

Mission 20: Statuenpark



Da Sie hoffentlich den „Weg B“ genommen haben und Ihr Squad nun mindestens über ein Explosionpack verfügt, dürfte diese und auch die folgenden Missionen nicht sehr schwer werden.
Rücken Sie zunächst als Team zu einem der Eintrittspunkte vor und schießen Sie dabei auf alle Feinde in Reichweite. Das sind zahlreiche Pyr´Coo und Ray´Coo, die von der oberen Plattform und den beiden Eintrittspunkten her angreifen.
Nachdem der erste Eintrittspunkt verschlossen ist, kann man sich ganz auf die Gegner vom oberen Plateau konzentrieren, denen man bis dahin nicht den Rücken zudrehen darf.
Wird man beim annähern an den Eintrittspunkt zu stark von zwei Seiten her angegriffen, kann es hilfreich sein den schnellsten Marine voran zu senden, so daß dieser die Tür verschließen kann, wodurch die auftauchenden Feinde Ihre Marines dann nicht mehr direkt beschießen können und meist direkt vor Ihre Flinten und Bajonette springen, was dann leichte Ziele gibt!
Sind die Feinde ziemlich dezimiert, stößt man nach oben vor und kann von hier aus den anderen Eintrittspunkt kontrollieren. In den Kisten bei den roten Feldern findet man insgesamt 200 EP.
Bevor man die Felder jedoch besetzt, habe ich ich noch einen kleinen Trick:
Falls Sie noch einige schwächere Marines haben, die noch etwas Erfahrung benötigen, sollten Sie diese direkt neben den zweiten Eintrittspunkt stellen. Da immer wieder Ray´Coo auftauchen und die Mission kein Zeitlimit hat, kann man selbst noch relativ schwache Marines mit weniger als 10 Lebenspunkten extrem pushen. Das gute daran ist, daß auch schon etwas erfahrenere Marines immer noch einen Erfahrungspunkt für einen Ray´Coo bekommen und daher auch noch profitieren können wenn sie die Anfänger von weiter hinten aus unterstützen.
Ist das gesamte Team noch vergleichsweise schwach oder will bzw. muss man gleich mehrere unerfahrene Marines mitnehmen, die hier schnell erledigt werden können, so kann es durchaus hilfreich sein mit einem erfahrenen Marine schnell auch den zweiten Eingang anzusteuern und dessen Tür zu verschließen. Sobald man alle Marines aus dem unmittelbaren Umfeld des Eintrittspunktes gebracht hat, werden die Ray´Coo von dort auch nicht mehr herausspringen und die Feinde dort nahezu inaktiv!
Nutzen Sie also diese Erfahrungspunktequelle, denn sie versiegt anscheinend nicht.

Mission 21: Vor dem Lazarett

Und nun braucht man eine wirklich schlagkräftige Truppe, denn diesmal sollte man einen Al´Coo, ohne auf die Hilfe eines ComBots zu bauen, erlegen können!



Ganz wichtig ist hier nun das Explosion Pack, denn wenn man die Eintrittspunkte nicht verschließen kann, tauchen immer neue Dec´Ther auf, die einem das Leben dann ganz schön schwer machen.
In diesem Fall muss man äußerst geschickt vorgehen und sich direkt nach Missionsbeginn in Richtung der Straße bewegen. Versuchen Sie die Dec´Ther mit möglichst wenig Munitionsaufwand von der Truppe fern zu halten. Marines mit Bajonettwaffen sollten hier eventuell neben den Eintrittspunkten postiert werden. Verfügt man über einen Granatwerfer, kann man mit diesem dann meist genug Schaden beim Al´Coo anrichten und ihn danach mit den normalen Waffen ganz erledigen.
Behalten Sie Ihr Team ansonst weitgehend zusammen und geben Sie sich gegenseitig im Verteidigungsmodus Deckung, während ein Marine über die weite Fläche rennt und auch den zweiten Eingang verschließt. Der erste Eingang ist schon unmittelbar nach dem Start der Mission zu erledigen. Achten Sie unbedingt auf die aus dem Boden kommenden Dec´Ther und versuchen Sie diese so schnell wie möglich auszuschalten, denn im Verteidigungsmodus kann schon mal ein Schuss daneben gehen. Vor allem der Granatwerfer kann hier gute Dienste verrichten und bis zu 9 Dec´Ther auf einmal ausschalten, was man jedoch nur im Notfall machen sollte, da man die Feuerkraft gegen den Al´Coo benötigt!.
Sind die beiden Eintrittspunkte im großen Raum gesichert rückt man langsam zum letzten an der Straße vor. Kümmern Sie sich noch nicht um den Al´Coo, denn der kann nur auf der Straße umherziehen. Hilfreich kann hier ein Jetpack-Marine sein, der den letzten Eintrittspunkt von der anderen Richtung aus angeht.



Sind alle Eintrittspunkte versiegelt und kommen keine neuen Dec´Ther mehr durch den Boden, kann man alle Kisten abchecken und sich dann langsam um den Al´Coo kümmern. Wahrscheinlich steht er in der südwestlichen Ecke und rührt sich nicht mehr. Ich konnte ihn nun problemlos einkreisen und dann mit allen Marines zuschlagen. Sollte der Al´Coo sich bei Ihnen doch wieder bewegen, sollte man seine Marines ganz schnell von der Straße nach Norden hin abziehen, dort kann das Riesenvieh die Marines nicht mehr erreichen.
Der Al´Coo hat etwa 100 Lebenspunkte. Selbst mit mittleren Waffen wird man ihn nach einigen Runden zusammen schießen können. Zumindest solange man sich nicht noch gegen Dec´Ther verteidigen muss, denn dann könnte die Munition arg knapp werden. In diesem Fall sollte man vor

jedem Schuss speichern und sobald einer keinen „Schaden“ verursacht direkt neu laden und erneut feuern!
In den Kisten findet übrigens man 290 EP.

Mission 22: Wohnblöcke 1



Rücken Sie vorerst nur wenige Felder vor um die Squee´Coo auf der Mauer im Osten ausschalten oder zumindest zurecht stutzen zu können. Kümmern Sie sich dann zuerst um die beiden Eintrittspunkte direkt am Startpunkt. Zwei Marines sichern bis dahin den Durchgang gegen die restlichen Squee´Coo und Dec´Ther aus den Eintrittspunkten auf Höhe der Rampe.
Je nachdem wie viele Dec´Ther aus den ersten Quellen quellen, kann man bei Ausstattung mit zwei ExplosionPacks eventuell beide Eintrittspunkte angehen um möglichst schnell etwas Ruhe zu bekommen. Ansonst konzentriert man einfach alle Marines auf jeweils eine Richtung und erledigt dann anschließend den zweiten Eintrittspunkt. Gegen große Spinnenmassen sind Minigun, Flammenwerfer und Granatwerfer hier wieder äußerst effektiv!
Sobald die beiden Eintrittspunkte versiegelt sind, rückt das Team nach Osten vor. Zuerst sollte man sich dem Eintrittspunkt der Squee´Coo im Nordosten annehmen. Erst wenn diese gefährlicheren Feinde neutralisiert sind geht es dann in Richtung der anderen Quelle. Mit den Dec´Ther wird man dann auch einfacher fertig.



Mit einem Jump Pack kann man die Feinde noch einfacher austricksen. Lassen Sie den jeweiligen Marine einfach auf einen Punkt an der oberen Mauern springen. Die Dec´Ther sind nun so fasziniert von diesem nahen Ziel, daß sie die anderen Marines weitgehend ignorieren, so daß man das Team einfach heranbringen und die Spinnen allesamt vernichten lassen kann.
Anschließend rückt man nach oben vor und bereitet dort den Angriff über beide Seiten her vor. Wagt man sich nicht zu weit vor, bleiben die restlichen Feinde nahe bei den Kisten, so daß man die Einheiten ausruhen lassen und dann allesamt vor sprinten lassen kann. Im Defensivmodus erledigt man dann die restlichen, ankommenden Gegner und durchsucht zuletzt die Kisten, in denen findet man nämlich noch erfreuliche 200 EP.

Mission 23: Wohnblöcke 2

Einfach.
Bleiben Sie zunächst im Startbereich stehen und erwehren Sie sich der angreifenden Ee´Ther und Pyr´Coo. Halten Sie das Team weitgehend zusammen und konzentrieren Sie das Feuer auf ankommende Feinde. Schießen Sie aber nicht allzu schnell die netten Scay´Ger alle über den Haufen, denn Sie sollten noch in den „Wohnblock“ vorstoßen und die Kisten prüfen (170 EP). Sobald dann alle Scay´Ger erledigt sind, endet die Mission auch sofort.

Mission 24: Zur Flakstellung



Mit einem JetPack verkommt die Mission zu einem Freudenfest! Sollten Sie ein solches Gerät besitzen, kann der entsprechenden Marine wild in der Gegend herum springen und quasi wahllos Gegner erschießen. Vor allem die Gore´Ther im großen Raum sind dadurch absolut kein Problem. Mit wenigen Sprüngen ist man auch beim Roten Feld und kann die Mission beenden ohne sich den Gore´Ther stellen zu müssen, was man aber natürlich schon wegen den zu erreichenden Erfahrungspunkten trotzdem machen sollte!
Hat man noch kein JetPack, muss man sich etwas mehr Zeit nehmen. Stürmen Sie zuerst den großen Raum mit den Gore´Ther und den explosiven Fässern. Nutzen Sie nun Ihre Übermacht und die Fässer zum ausschalten der Gore´Ther. Dabei lässt man das Team sich auf die gesamte Breite des Raumes verteilen, so daß man den Feinden auch ohne Nutzung der Tonnen in den Rücken schießen kann. Schnelle Marines stoßen dabei natürlich möglichst weit in den Raum vor um auch weiter entfernte Gore´Ther ablenken zu können.
Sind alle erledigt, rückt das Team zusammen durch den mittleren Weg vor. Wehren Sie nur die Ray´Ther ab und meiden Sie den Verteidigungsmodus, da Ihre Marines dann auf die War´Coo schießen, die man definitiv nicht erwischen kann.
Bleiben Sie in Bewegung, dann dürften die meisten War´Coo Schüsse daneben gehen und man kann in Ruhe die Kisten plündern (250 EP) und dann zum roten Feld vorrücken. Das Verschließen der Eintrittspunkte ist zwar ganz nett, doch man begibt sich hierbei natürlich deutlich näher an die War´Coo heran, was schnell im Desaster enden kann.

Mission 25: Hallen 1



Rücken Sie mit dem gesamten Team in den Gang vor. Sobald man ihn fast durchquert hat schlagen die Ray´Ther die Wände ein und man sieht sich von den Biestern umzingelt. Mit diesen leichten Gegner wird man jedoch sehr schnell fertig, so daß man sich auf die gefährlicheren konzentrieren kann. Ist der Bereich gesichert steht man vor der Frage Platoon aufteilen und nach beiden Seiten hin vorrücken oder lieber zusammen bleiben und dann praktisch eine Extrarunde drehen um alle Kisten öffnen zu können, was sich diesmal besonders lohnt!
Sollten Sie sich schon als Profi sehen und ein ausgewogenes Team haben, kann man ruhig das Team spalten und so die Mission schneller gewinnen. „Artillerieunterstützung“ durch einen Marine mit Granatwerfer ist dabei recht hilfreich, da man so größere Gegnermengen schnell dezimieren kann. Hilfreich ist natürlich auch ein JetPack-Marine, der prinzipiell auch schnell in Richtung des roten Feldes springen und dort die Mission recht schnell beenden kann (die Feinde dort kann man mit geschickten Sprüngen um das Hindernis stets in Waffenreichweite und doch auf Distanz halten - Feuern & hinter die Deckung springen!).
Im Osten und Westen findet man in den Kisten Talentpunkte für leichte und schwere Waffen, für technisches Talent und für die Kondition. Zudem findet man noch 420 EP!
Den „Neuen“ sollte man gut behüten, denn nur mit seiner Crowbar wird man beschädigte Türen öffnen können und zudem verfügt er über ein gutes Dutzend freier Talentpunkte, wodurch man für die letzten Missionen nochmal einen enorm starken Kämpfer bekommt. Zumindest nachdem man ihn mit Waffen und Rüstung neu ausgestattet hat.
Bei der Jagd nach den Goodies in den Kisten hat das Team im Westen es dabei ein Stück schwerer, denn die drei Kisten im Südwesten sind gut bewacht. Neben den Pyr´Coo erscheinen ständig Ray´Ther aus dem Eintrittspunkt. Leider kann man diesen nicht verschließen, so daß man am besten mit dem Flammenwerfer den Eintrittspunkt abriegelt oder mehrfach per Granatwerfer draufhaut.
Sobald man die Kisten durchsucht hat, sollte man sich aus dem Raum zurück ziehen und dann die Tür hinter sich schließen, damit die Ray´Ther nachfolgend nicht mehr nerven können. Will von hier aus hingegen direkt zum Zielraum vor rücken, wird man Mendels Hilfe benötigen und die kaputten Türen anschließend auch nicht mehr schließen können. Man muss sich also insgesamt entscheiden aus welchem Loch man seine Ray´Ther wünscht 😉
Im Osten erscheinen aus dem Wandeingang mangels Platz nur etwas weniger Feinde, so daß man die Kiste hier einfacher plündern kann. Lässt man einen Marine mit Bajonettwaffe beim anderen Eintrittspunkt stehen, kann dieser dann die gesamte Mission über die „rückwärtige“ Front absichern, so daß man einfacher in Richtung des Raumes mit dem Roten Feld vorstoßen kann, wo man dann nur noch EP-Punkte in den Kisten findet und eventuell noch einige Gegner erledigen muss...

Mission 26: Hallen 2



Rücken Sie vor und schalten Sie die Gegner in Reichweite aus. Durchsuchen Sie dann die Kisten und stellen Sie sich vor die Tür zum großen Raum. Alternativ kann man natürlich auch wieder einen Marine mit JetPack direkt zum Roten Feld fliegen lassen. Da man jedoch wieder einige nützliche Sachen in den Kisten findet, rate ich davon eher ab!
Lassen Sie daher Ihre Marines eine Runde vor dem nächsten Raum pausieren und öffnen Sie dann die Tür. Erledigen Sie hier so schnell wie möglich die Pyr´Coo und dann die Ee´Ther.
Ein weiteres Problem sind die Dec´Ther, die diesmal durch die Decke kommen, was sich jedoch recht bald wieder erledigt, wenn man den Raum gesäubert hat und weiter ziehen kann.
Richtung Westen kann man eine große Scay´Ger-Horde mit einem Fass oder einfach per Granatwerfer ausschalten.
Rücken Sie nun in den engen Gang vor und schicken Sie einen noch recht schwachen Marine nach Norden. Hier findet man fünf Kisten mit sehr interessantem Inhalt. Auf der Karte findet man insgesamt „+1 technisches Talent“, „+1 Talent für leichte und schwere Waffen“, „+1 Kondition“ und 270 EP.
Während man also die Kisten durchsucht rückt das restliche Team nach Süden vor. Im verwinkelten Gang trifft man dann noch einige Ee´Ther, sollte also nicht gerade die schwächsten Marines vorne marschieren lassen. Da das Team inzwischen aber durchweg stark und gut ausgerüstet sein dürfte, wird der Durchmarsch kein großes Problem mehr sein...

Mission 27: Rutherfords Solomission



Wer diese Mission zum ersten Mal spielt könnte etwas genervt sein, denn diesmal darf man keinen Fehler machen! Speichern Sie daher besser alle paar Runden!
Zuerst schießt man dann die Ray´Ther aus dem Weg und springt dann in den Raum im Osten. Ganz wichtig: Springen Sie nicht direkt in die Schusslinie der Ray´Coo, sondern hinter das kleine Wandstück. Sobald Cpt. Rutherford mal beschossen wird ist es aus, da sie dann in Panik gerät und nirgendwohin wirklich flüchten kann ohne daß die „sprunghaften“ Scay´Ger ihr folgen!
Nutzen Sie also Ihren Long Range Scanner und identifizieren Sie die Gegner im jeweiligen Raum, bevor Sie hinein springen. Da die Scay´Ger keinen Scanner haben, benötigen Sie Sichtkontakt um

aktiv zu werden.
Springen Sie so von Raum zu Raum, jeweils hinter eine Deckung oder vor eine Tür, und erledigen Sie anschließend die Gegner mit einem Schritt aus der Deckung heraus. Anschließend werden Sie aber wahrscheinlich noch einen kurzen Zwischenstopp bei der Munitionskiste einlegen müssen, da neben den Feinden in den Räumen auch noch die restlichen Ray´Ther von "draußen" erledigt werden müssen.
Im Westen wird es dann doch etwas schwieriger. Springen Sie zuerst genau in die Mitte des Doppelraums. In der nächsten Runde geht man dann einen Schritt vor und schießt auf einen Feind bis man nur noch einen Aktionspunkt hat! Nun heißt es abhauen, am besten außerhalb des Raumes. Da die Gegner nun Witterung genommen haben, springen sie dem Captain hinterher. In der nächsten Runde kann man sie dann jedoch abschießen.
Sollte das nicht ganz klappen, muss man nur noch einmal außer Reichweite springen (also am besten wieder in den Raum, wo dann hoffentlich alle bisherigen Gegner verschwunden sind) und die letzten Ray´Coo werden einem wieder folgen.
Im zweiten Abteil des großen Raums macht man es dann noch einmal genauso. Sind alle Gegner ausgeschaltet und alle Kisten geöffnet (600 EP) springt und läuft man bis zum roten Feld im Nordosten.

Mission 28: Spaceport 1



Prinzipiell eine sehr leichte Mission, da keine neuen Gegner auftauchen und man wahrscheinlich auch schon zahlreiche Waffen hat, die keine Munition benötigen oder sehr große Magazine haben.
Bleiben Sie also zunächst stehen und lassen Sie es ruhig angehen.
Erledigen Sie alle erreichbaren Gegner, vor allem die Dec´Ther in Reichweite. Mit dem Multi-Target Destroyer oder dem Granatwerfer kann man mehrere Gegner auf einmal ausschalten, was vor allem gegen die Dec´Ther-Ansammlungen hilfreich ist.
Mit einem kleinen Trick kann man übrigens einige Dec´Ther „ins Leere sprühen“ lassen: Springen Sie dazu mit einem Jetpack-Marine auf eine der Kisten. Die Dec´Ther laufen nun vor die Füße des Marines und versprühen dort ihr Gift. Da der Marine jedoch etwas erhöht steht, bleibt er unverletzt und nur die Dec´Ther sterben.
Vor dieser Aktion sollte man aber möglichst alle Pyr´Coo ausschalten, sonst nehmen alle Pyr´Coo den „hochgestellten“ Marine unter Beschuss und der geht vielleicht unverhofft ein, was vor allem bei den beiden Neuen passiert, die zwar viel Erfahrung, aber nur wenige Lebenspunkte haben!.
Rücken Sie dann langsam zum roten Feld vor. Achtung: Hinter dem "Turm" lauern noch einige Dec´Ther. Glücklicherweise gibt es jedoch keine Quelle aus der noch mehr strömen können.
Bevor die Mission dann jedoch endet, muss man noch alle Marines auf die hellere Plattform holen und natürlich das rote Feld besetzen.

Mission 29: Spaceport 2



Auch diese Mission scheint zunächst sehr einfach.
Sie wird sich jedoch als etwas schwieriger herausstellen, vor allem wenn man keinen Granatwerfer besitzt!
Zunächst rückt man vom Startpunkt runter und zieht um sich ballernd nach Norden. Die Marines mit JetPack laufen dabei vor und springen dann auf die beiden Blöcke. Von hier aus kann man nun gut die Dec´Ther in Schacht halten, die von der Decke des Raumes herunter purzeln. Versuchen Sie diese jedoch möglichst mit leichteren Waffen zu erlegen, da man die Munition der schweren Waffen noch benötigen wird. Vor allem Cpt. Rutherford kann man mit der Sniper Rifle schnell und präzise Dec´Ther ausschalten!
Sobald dann praktisch alle Marines auf dem dunkleren Boden angekommen sind, taucht dann auch der Endgegner auf (ohne wäre es ja auch etwas langweilig).
Die riesige Tr´Yn ist zwar logischerweise etwas lahm, dafür sind Treffer tödlich und sie spuckt ständig drei der nervigen Dec´Ther aus.
Versuchen Sie also immer zuerst die Dec´Ther abzuschießen und kümmern Sie sich erst dann um die Tr´Yn. Dabei können Sie folgende Möglichkeiten zum Beenden der Mission ausprobieren:



- Flüchten Sie möglichst schnell zu den roten Feldern und damit aus der unmittelbaren Reichweite der Tr´Yn. Da man mit den Dec´Ther eigentlich fertig werden sollte und die Tr´Yn sehr langsam ist, sollte man ohne größere Verluste flüchten können. Mit einem Laser kann man das Vieh zudem für eine Runde betäuben und für diese Runde zumindest den Bewegungsapparat lahmlegen. Selbst schwere Verluste sind jedoch nicht zwangsweise schlimm, so lange Bratt und Cpt. Rutherford überleben und die Tr´Yn eben nicht, was aber noch eine der folgenden Vorgehensweisen benötigt:

- Besitzt Ihr Team einen Granatwerfer kann man die Tr´Yn ziemlich schnell erledigen. Legen Sie dazu einfach einige Minen vor das Vieh und sobald es ein oder zwei Minen gespürt hat, wird die Sache erledigt sein oder man kann zumindest mit den normalen Waffen sehr schnell zum Ende kommen.
- Die klassische Art: Drauf schießen bis die Rohre glühen! Dies ist aber wohl am schwierigsten, denn nur die richtig schweren Waffen bewirken einigermaßen starke Schäden und man sollte hier möglichst keinen Mann verlieren! Wenn man also die etwa 100 Lebenspunkte starke Riesenspinne erlegen will, muss man schon über starke Waffen ohne begrenzte Munition verfügen - bleibt also vor allem der High Energie Laser und sonst mittlere bis starke Projektilwaffen, für die man unbedingt das Munitions Pack benötigt. Die Marines mit leichteren Waffen wie dem Sniper Rifle kümmern sich dabei um die Dec´Ther, während der Rest wenn möglich von den sicheren Hochpunkten aus auf das Muttertier feuert bis dieses nachgibt.

Sind dann alle überlebenden Marines auf den roten Feldern angekommen endet die Mission und man bekommt noch einen kleinen Abspann zu sehen.

Text	A. Neumann (2003 & 2010)
Screenshots	A. Neumann (2010)
Savegames	A. Neumann (2003)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/incubation?rev=1673816425

Last update: **2023/01/15 21:00**