Incubation - Mission Pack - Teil 2

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´Coo 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´Coo vom Leib halten kann!
In der ersten Angriffsrunde bekommt man es zudem mit den Gore´Coo 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´Coo 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 verhehr gebeamt hat und noch auf der Plattform steht!

Mission 18: Durstig

Zu finden: 90 EP



Diesmal wirds 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 Qicksave 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 Brpcken 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 Feuerkarft 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 entwder 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 stürmt 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 autmatischen 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:

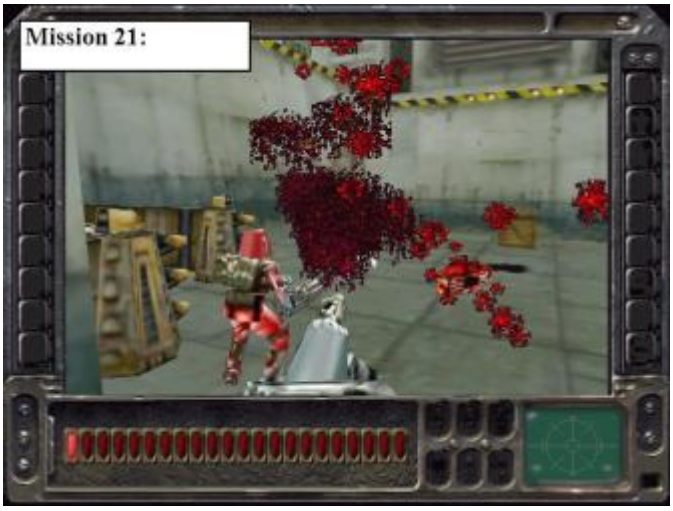
Hier kann man sein Team quasi komplett ausrüsten, denn man kann fast alles kaufen. Inzwischen sollte man auch zahllose EP gesammelt haben, so daß es zumindeste keine Geldprobleme geben sollte.
Mein Squad hat jedoch das Problem, daß die einzelnen Marines kaum freie Talentpunkte haben, so daß ich doch keine Waffen kaufen kann. Zwar kann man einen Marine auszeichnen, doch das rbingt 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.



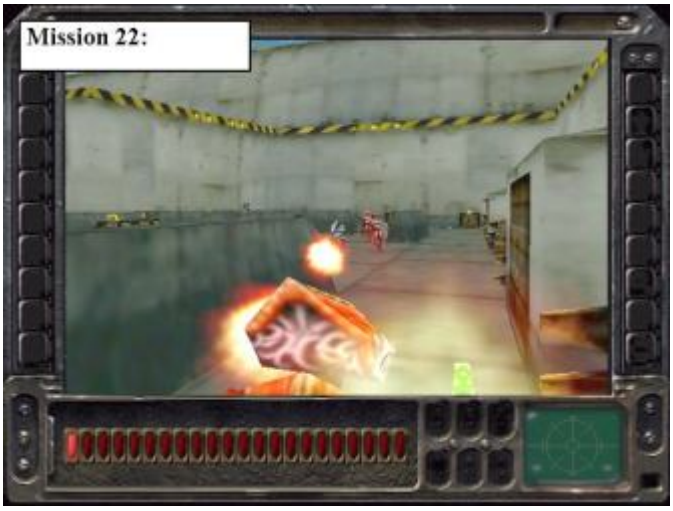
Der östliche Weg: Zunächst gehts Richtung Süden und am „Dec´Ther-Loch“ vorbei, das man leider selbst mit der Kiste nicht verschliessen kann, da diese einfach hineinfällt und weg ist! Anschließend gehts Richtung Osten, wobei man auf die Laserbarrieren achten muss.
Zusätzlich sollte man sich hier per Verteidigungsmodus 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: 70 EP, 1 Medaille



Diese Mission gehört meiner Meinung nach mit zum Schlimmsten, was dieser Missionpack zu bieten hat. Aufgrund der zahllosen Tea´Ther, die teils unnormal 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 die langsameren Marines, dadurch kommt man schneller vorwärts und muss sich nicht ständig gegen die immer zahlreicher werdenden Tea´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 symetrischen 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 Horizonatlen, 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 Tea´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 irgednwoe 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 Tea´Ther. Sind diese weitgehend ausgeschaltet und Ihre Marines allesamt medizinische behandelt worden, kann man losstürmen. Achten Sie dabei jedoch auf die Barriere, die genau vor den Roten Feldern liegt.

Lösungsweg von Gridwolf:
Erstmal der Ansatz:
Wayne erhält eine Enhanced Laser Gun und einen Cooler zum Rekrutieren von Gegnern. Ein Flammenwerfer ist hier auch sinnvoll, da man damit Barrieren errichten kann, um die Anzahl gleichzeitig angreifender Tea'Ther zu beschränken und einzelne Spawn-Points der Gegner zu verschließen.
Mit etwas Geschick und einer Speicherung vor jedem Rekrutierungsversuch kann man sich eine kleine Armee aufbauen.
Das Speichern vorm Rekrutieren ist so wichtig, da man zum einen nicht unbedingt warten will, bis der Laser wieder perfekt abgekühlt ist und dieser evtl. blockiert oder gar explodiert, zum anderen sterben die Gegner teilweise beim „Umdrehen“, da dabei oft noch ein bis zwei Lebenspunkte abgezogen werden. Falls man noch weitere Lebenspunkte abziehen muss zum rekrutieren, kann es außerdem leicht passieren, dass man den Gegner „versehentlich“ tötet. Hier kann man dann wieder Laden und es nochmal probieren.
Nach erfolgreicher Rekrutierung sollte der neue Verbündete so schnell wie möglich komplett geheilt werden, damit er nicht vom nächsten Gore'Coo weggeputzt wird. Entsprechend macht es auch überhaupt keinen Sinn, einen Gegner zu rekrutieren, der nicht sofort in die Nähe des Teams laufen kann.
Die Enhanced Laser Gun sollte damit natürlich auch nur zum Rekrutieren eingesetzt werden, das Lebenspunkte abziehen ist Aufgabe des restlichen Teams.
Ideal zum Rekrutieren sind die Tea'Ther, die den Angriff eines umgedrehten Tea'Ther überlebt haben, da sie nur noch wenige Punkte haben und man daher nicht viel Munition investieren muss.
Man sollte sich aber auch ein paar Gore'Coo „zulegen“, da diese unbegrenzt Munition und keine Überhitzungsprobleme haben - damit sind sie wunderbar als Verteidigung gegen andere Gore'Coo geeignet. Ohne die Gore'Coo leiden die Tea'Ther bzw. das eigene Team und man ist nur noch mit Heilen beschäftigt, außerdem geht dann recht schnell die Munition aus.
Sehr hilfreich ist es, bei den Tea'Ther ein Banner zu haben, da diese dann nach erfolgtem Angriff noch einen Schritt weggehen und so auch nach und nach größere Mengen von Gegner dezimieren können. Wenn man die Tea'Ther eine Runde ausruhen lässt, sind sogar Angriff + 2 Schritte möglich, was zum Überwinden der Laserbarrieren praktisch ist.

Der Missionsablauf:

Die ersten paar Runden bleibt das Team nahe dem Startpunkt. Zumindest ein Teil bewegt sich nach Osten in den schmalen Gang (vorsicht vor dem Laser, der die eine Hälfte bestreicht!) und konvertiert die ersten paar Gore'Coo und Tea'Ther, man kann etwa alle 3 bis 4 Runden einen „übernehmen“. Diese Wartezeit kann man nutzen und mit der Hälfte des Teams und insbesondere Mrs Rutherford die eine Kiste im Westen plündern gehen.
Sobald man dann 3 bis 4 neue Verbündete hat, kann man sich allmählich aus der Ecke herauswagen. Am besten wartet man, bis zwischendrin mal weniger Gegner unterwegs sind, das wechselt dank der Laser von Runde zu Runde.
Als Vorhut dienen die Gore'Coo, 1 Tea'Ther und der Soldat mit dem Flammenwerfer, als Nachhut Mrs Rutherford und ein Tea'Ther.
Der Soldat mit dem Flammenwerfer verschließt so schnell wie möglich den Spawn-Point in der Ecke mit Modus B. Der Tea'Ther wird möglichst so platziert, dass ihn immer nur ein Gegner erreicht, den er dann gemütlich zerlegt. Falls doch mal 2 Gegner am Tea'Ther stehen, muss man entweder einen davon mit den restlichen Soldaten töten oder einfach mit dem Tea'Ther ein bis zwei Felder zur Seite gehen.
Bei der Nachhut trudeln noch ein paar Tea'Ther und wenige Gore'Coo ein, die man mit der oben erwähnten Taktik wegputzt (Angriff + ein Schritt zurück dank Banner von Mrs Rutherford). Mrs Rutherford kann einzelne Gegner meucheln, die den Angriff des Tea'Ther überlebt haben.
Man arbeitet sich dann so langsam vor, wobei man immer wieder Tea'Ther und gelegentlich mal einen Gore'Coo „übernimmt“. Es ist wichtig, vor jedem Spawn-Point entlang dieser Tore im Osten einen Tea'Ther zu platzieren, damit kein Gore'Coo einem länger als eine Runde in den Rücken fällt.
Beim Schwenk Richtung Westen habe ich 4 Gore'Coo und 2 Tea'Ther verwendet, um mich zu den Munitionskisten in der Mitte vorzuarbeiten, da dort ständig Gore'Coo auftauchen und eher wenig Tea'Ther kommen. Diese werden von Mrs Rutherford und einigen Soldaten mit Munitionsmangel begleitet.
Die Tea'Ther laufen lieber in dem großen Bereich vor dem Ausgang, dort hatte ich entsprechend nur einen Gore'Coo und dafür 5 Tea'Ther stehen, zusammen mit Wayne, der bei mir ein Banner trug.
Mit dieser Konstellation kann man sich gemütlich 1 bis 2 Felder pro Runde vorarbeiten, ich habe im höchsten Schwierigkeitsgrad in Runde 85 endlich alle Soldaten am Ausgang platziert.
Hier darf man dann aber feststellen, dass die „umgedrehten“ Gegner jetzt auch zum Team gehören und daher das Level hier nicht endet… man muss also seine Tea'Ther und Gore'Coo kunstvoll so umbringen lassen, dass am Ende das Team nicht noch überrannt wird. Ich habe hierfür die Tea'Ther vor den Toren von den dort erscheinenden Gore'Coo umbringen lassen und vor dem eigenen Team einen Wall aus Tea'Ther gebaut, der sich solange verteidigt hat bis die Tea'Ther vor den Toren und alle sonst herumlaufenden „Verbündeten“ tot waren. Anschließend lässt man die Tea'Ther einfach eine Runde nicht angreifen, dann werden sie sämtlich weggeputzt und die Mission endet mit dem Zug des Gegners.
Hierfür gibt es dann verdientermaßen auch eine Medaille.

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 rüberkommt.
Achten Sie dabei jedoch darauf, möglichst wenige Kiste zu zerstören, denn diese sind später wichtig um die nächsten Feuerfallen zu überwinden. Ohne diese Kisten wirds 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 Feuerspeiende 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 normalem „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 irgendeinder 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 (4Punkte)



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 Zwischenstop 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 wirds, 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 öffen 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 Innereste 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 wegegepustet 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´Coo konfrontiert wird. Dies wird sich jedoch bald als gar nicht so schwürig erweisen, da man durch abschiessen der Bea´Coo die Al´Coo „mitsprengen“ kann.
Dies ist äusserst praktisch da man sonst mit normalen Waffen die Al´Coo 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´Coo 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´Coo als auch Al´Coo ihr dorthin folgen. Warten Sie nun bis ein Bea´Coo direkt neben einem Al´Coo steht und schiessen Sie ihn dann ab, wodurch der Al´Coo meist mitexplodiert! Weiterhin müssen Sie natürlich auf die anderen Bea´Coo abschiessen, die sonst Steele schnell abbrennen!
Lassen Sie Steele solange in der Anlage bis alle Al´Coo ausgeschaltet wurden. Ein Ausbruchsversuch scheitert meist an den Bea´Coo und der doch recht hohen Beweglichkeit der Al´Coo, die Steele schnell eingeholt haben!
Zur „Abwechslung“ kann man jedoch von der sicheren Position an der Wand weggehen und einen eventuell dahinter lauernden Al´Coo 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´Coo so lange treiben, bis der Al´Coo 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 wirds wenn hier ein Al´Coo auftaucht. Versuchen Sie ihn dann auch nach Möglichkeit per Bea´Coo zu sprengen, da das normale Abschiessen einfach zu lange dauert bzw. zu viel Munition kostet!
Sind dann alle Al´Coo 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´Coo.
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´Coo hat man hier kein leichtes Spiel.
Schiessen Sie einfach auf einen Bea´Coo, 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´Coo mehr auftauchen, was einem das Vorrücken doch stark erleichtert und nebenbei die Munitionsvorräte schont.
Ist auch diese 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´Coo, Bea´Ther und einige Gore´Coo. 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´Coo. 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´Coo 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´Coo 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 Rücktung 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 letzen 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 defintiv 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 heissbegehrte 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 Explosionpack ausgestatt 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´Coo 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´Coo 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 Feuerspeiern zu tun bekommen!
Dies sollte für Ihr Team aber nicht das eigentliche Problem darstellen, da man die drei Feuerspeier optimal einschätzen kann, da sie nur zwei „Betriebsmodi“ haben. Schwieriger wirds 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´Coo 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 Explosionpack 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 „Explosionpack-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 Meinugn 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 attrativer, 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´Coo 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 mit der Plasma Gun auf die Gesellschaft um Steele schiessen und dadurch ein wahres massaker anrichten! Achten Sie jedoch auf die Munition der Plaama 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 vergleichweise wenig Schaden anrichtet. Konzenztrieren 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´Coo 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´Coo hinter den feindlichen Linien schiessen und dadurch teils den ein oder anderen Gore´Coo mitsprengen.
Alternativ kann man auch versuchen einen Bea´Coo zu übernehmen, der dann auch die Tr´Yns „befeuert“. Dieser wird jedoch wahrscheinlich sofort von einem Gore´Coo 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´Coo auf den Säulen erledigen zu können.



Dies geht jedoch am besten mit einem Jetpack-Marine, der einfach auf die Säulen springt.
Die doofen Gore´Coo beachten ihn dabei überhaupt nicht und schiessen weiter auf Ihre Marines am Boden. Lassen Sie den Marine oben dann alle Gore´Coo 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

Savegames:

Im Folgenden finden Sie zwei Savegame-Dateien, die alle Savegames von Mission 1 - 32 enthalten. Bekanntlich werden die Savegames im „Work-Verzeichnis“ abgelegt, genauer gesagt im „Saves2“ betitelten Ordner (Missionpack!). Diese ZIP-Files enthalten meinen jeweiligen, kompletten Work-Ordner, wobei eigentlich doch nur MP-Saves vorhanden sind! Will heißen, da Sie eigentlich nur die Savegame-Dateien in Ihrern Ordner entpacken müssen.
ACHTUNG: Dabei gehen Ihre Savegames verloren, also bei Bedarf vorher sichern!!!

Saves 1-24.RAR (200 KB) Saves 24-32.RAR (200 KB)

© A. Neumann 2003

> Zurück zum 1. Teil <

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/incubationmp2

Last update: **2012/02/02 20:28**