Incubation - Mission Pack - Teil 1

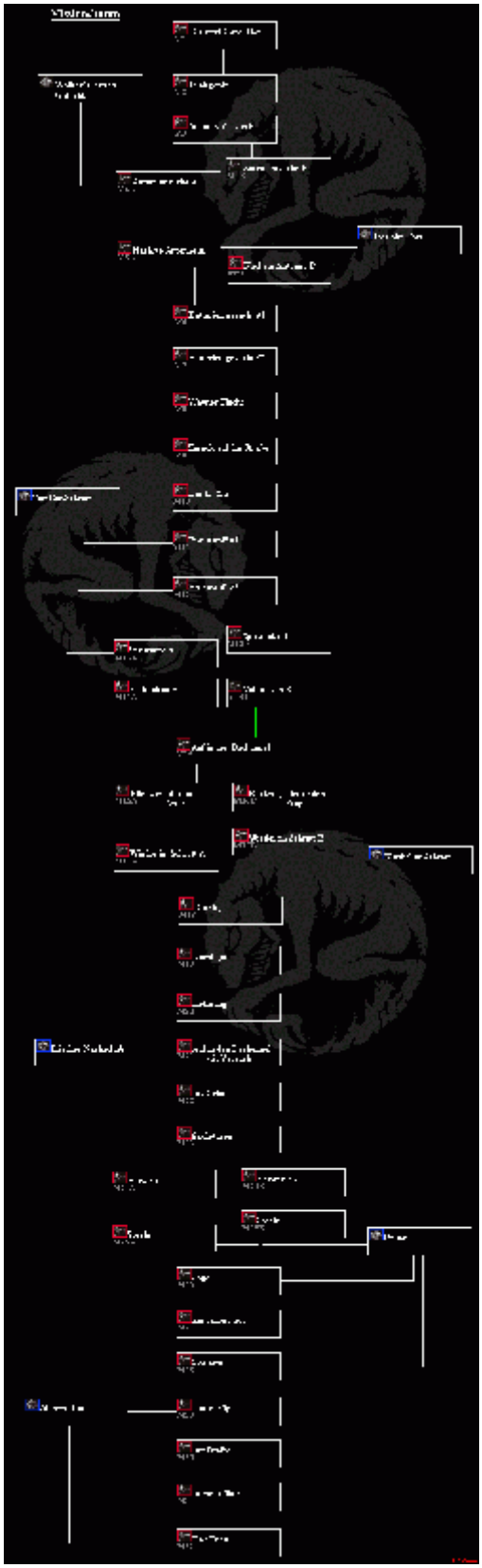
Der Missionpack bietet einige neue Waffen, zahlreiche neue Missionen, leider aber keine 3D-Sequenzen mehr: Es wird also nicht so gut Stimmung aufgebaut. Dafür muss man ordentlich ranklotzen, denn die Missionen sind teils höllisch schwer!
Die Lösung wurde auf dem leichten Schwierigkeitsgrad mit der deutschen Version 1.52d erstellt. Die Screenshots wurden auf einem völlig überdimensionierten Duron der 1 GHz-Klasse gemacht. Weit wichtiger als die sonstigen Systemkomponenten ist die Voodoo2-Karte die im Rechner steckt, denn nur mit Voodoo-Add-On-Boards ist es möglich den deutlich schöneren 3Dfx-Modus zu geniessen!

Tipps:

- Speichern, speichern, speichern! Da die späteren Missionen teilweise extrem schwer sind sollte man alle zwei bis drei Runden speichern. [Anmerkung Gridwolf: Ich speichere immer nach dem Ausrüsten der Soldaten vor Antritt der Mission („vormission“), nach dem Platzieren der Soldaten („start“), jede Runde („gerade“ und „ungerade“) und nach Abschluss der Mission „nachmission“. Zusätzlich hat es sich bewährt, einzelne definierte Abschnittswechsel zu speichern („abschnitt2“ - „abschnitt5“), da man bei einer Fehlentscheidung nicht nochmal ganz von vorne anfangen muss. Letzteres spart gerade bei den späteren Missionen viel Frust.]
- Vor allem in den ersten Missionen geraten Ihre Kämpfer sehr schnell in Panik, was bei starker feindlicher Überlegenheit oder starker Verteilung des Teams böse enden kann! Nehmen Sie sich deshalb für die ersten Missionen nicht zu viel vor!
- Jedem sei der leichte Schwierigkeitsgrad empfohlen, außer natürlich Hardcore-Zockern, die keine Wutausbrüche nach einer zum zehnten mal gescheiterten Mission bekommen
- Im Verlauf der Kampagne findet man einige Gimmicks, die man nur auf dem Schlachtfeld erbeuten und später nicht verteilen kann. Überlegen Sie sich also gut, wer die jeweilige Kiste öffnet!
- Optimale Waffenkonfiguration: Heavy Laser und ein Cooler, damit sind Sie unschlagbar!!!
- Sobald Sie den Enhanced Laser haben können Sie Gegner übernehmen: Suchen Sie sich am besten welche hinter der gegnerischen Linie aus, die viel Schaden anrichten können, denn der übernommene Gegner ist praktisch tot und kann sowieso nicht in die nächste Mission mitgenommen werden
- In einigen Missionen brauchen Sie sogar einen Enhanced Laser, wenn dies nötig ist, weise ich aber darauf hin
- Bevor man die Runde abschließt kann man in die Ich-Perspektive schalten, wodurch man die Aktionen des Gegners in spannenderen Kameraschwenks verdeutlicht bekommt!
- Teils wird man von Marines/Zivilisten unterstützt, die dem Team nicht direkt angehören und nur einige Missionen mitkämpfen. Dadurch ist es ziemlich sinnlos, wenn man versucht diesen Personen viel Kampferfahrung angedeihen zu lassen, da sie in der nächsten Mission entweder gar nicht mehr dabei sind oder wenn doch, die ganzen Erfahrungspunkte eh verloren sind! Dazu gehören: Simon und Steele.

- Lassen Sie folglich nur „Ihre“ Marines wichtige Gegner abschiessen und dadurch wertvolle Erfahrungspunkte einstecken!
- Hier eine kleiner Übersicht über die neuen Waffen/Items/Gegner Fix Me!

Für etwas mehr Übersicht hier den Missionsbaum des Mission Packs. Einfach draufklicken zum Vergrößern:



Die Kampagne

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

Mission 1: Die zwei Gore´Ther



Zu finden: 140 Equipmentpunkte (die man sich möglichst alle schnappen sollte!)
Gleich die erste Mission ist nicht ohne, so daß ein altgedienter Incubation-Spieler nach einer längeren „enthaltsamen“ Phase, sich wohl besser zuerst mal mit einigen Einzelmissionen wieder einspielen sollte…
Nach Missionsbeginn teilt man das Team in zwei Zweiergruppen auf, die jeweils in eine Richtung losrennen. Die Gore´Ther müssen wie üblich von „hinten genommen werden“, so daß die Teams sich gegenseitig die Gegner vor der Nase wegschiessen müssen. Höchstwahrscheinlich werden sich die Gore´Ther nur auf ein Team konzentrieren, so daß das andere schnell in Waffenreichweite gelangen muss, sonst wirds eng!
Nachdem die Gore´Ther erledigt wurden, zieht man das Team zur „Zentralkreuzung“ die alle Räume miteinander verbindet.
Je nachdem wie fit man in Sachen Taktik schon wieder ist, kann man das Team wieder in zwei aufteilen um schneller vorankzukommen. Wer sich weniger fit fühlt sollte die zusätzliche Zeit unbedingt nutzen, oder eben öfter mal speichern!
Zuerst sollte man sich dem hinteren Eingang widmen. Öffnen Sie dazu die Tür und stürmen Sie mit einem Marine vor, so daß Sie per Benutzen-Befehl die Tonne Richtung Kiste schieben können, [Nutzen Sie vor allem Ihre Bajonette, damit Munition nicht in entscheidenden Augenblicken fehlt!] wodurch dort keine Gegner mehr durchkommen.
Ihr „Vorprescher“ darf jedoch nicht von den Ray´Ther eingekreist werden, so daß er in Panik gerät. Er muss sich unbedingt schnellstmöglich wieder zurückziehen und die Tür wieder schliessen. Die Kiste kann man in einem Zug öffnen und sich dann wieder zurückziehen, was kein Problem darstellt.
Der dritte Raum wird von zwei weiteren Gore´Ther bewacht, die Missionsbezeichnis ist also falsch und müsste „Die vier Gore´Ther“ lauten!



Stürmen Sie mit einem Marine in den Raum und lassen Sie ihn an der anderen Wand warten, bis die Gore´Ther in Reichweite kommen. Je nachdem welche Marines die Gore´Ther angreifen, kann der einzelne Marine oder die restliche Truppe bei der Tür den/die Gegner abknallen.
Danach rückt man schnell in Richtung der beiden Kisten vor, wobei man einen zusehends stärker werdenden Ray´Ther-Schwall abmetzeln muss, was man bevorzugt mit den Bajonetten machen sollte, da man da natürlich keine der wertvollen Munition verschwendet. Diese sollte man für einzelne Aktionen und Notfälle (Deckung eines in Panik geratenen Kollegen) zurückhalten, obwohl man mit der Munitionskiste zumindest einem Marine wieder bewaffnen kann!
Vor allem bei den beiden Eingängen sollte man Gebrauch vom Verteidigungsmodus machen, sonst wird schnell mal ein Marine zerschnetzelt. Natürlich findet man genau hier die beiden Kisten mit insgesamt 100 Equipmentpunkten!
Danach erfolgt ein Rückzug zur „Kreuzung“. Nachdem man die Tür geschlossen hat begibt sich das

ganze Squad in den mit einem roten Feld markierten Raum.

Mission 2: Funkgerät



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

Diese Mission ist, im Vergleich zur vorherigen, deutlich leichter (schon etwas seltsam). Rücken Sie nach Missionsbeginn geschlossen Richtung Norden vor. Ihre größten Feinde sind die kleinen Dec´Ther, die recht schnell unterwegs sind und deren „Kontakt“ sofort zum Tod des jeweiligen Marine führt! Versuchen Sie die kleinen Biester deshalb so schnell wie möglich auszuschalten und sehen Sie sich genau um, nicht daß Sie eins übersehen!
Sobald Sie sich dem ersten Eingang nähern, sollten Sie öfter mal speichern und mindestens einen Marine in Verteidigungsmodus schalten, da die Biester beim Auftauchen sofort losrennen und bei kurzer Entfernung natürlich sofort einen Marine ausschalten!
Zusätzlich kommen einige Spinnen durch die Decke, was aber kein großes Problem darstellen sollte, da sich diese Biester erst in der nächsten Runde bewegen können!
Schieben Sie die Kisten zusammen, so daß der komplette Eingang verschlossen ist und Sie von dort aus nichts zu befürchten haben.



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

Mission 3: Simon´s Versteck

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



Diese Mission ist gleich mal wieder bockschwer! Sie werden hier einige Zeit rumhängen!
Die ersten beiden Probleme kommen schon nach Missionsbeginn auf Sie zu. Es sind ein Cy´Coo und ein Ee´Ther. Während der Cy´Coo im Verteidigungsmodus noch relativ einfach zu erledigen ist, macht der Ee´Ther große Schwierigkeiten, da er seine Lebenspunkte jede Runde regeneriert und zudem relativ viel einstecken kann, d.h. mit Ihren Waffen werden Sie hier nicht sonderlich weit kommen! Die einzige Möglichkeit besteht darin ihn einzukreisen und dann mit den Bajonetten auf ihn einzudreschen.
Zuvor muss man jedoch noch den Cy´Coo von dort oben runterholen.
Teilen Sie Ihr Squad dazu am besten in zwei kleinere ein und lenken Sie mit dem einen den Ee´Ther ab, während das Andere versucht im Verteidigungsmodus den Cy´Coo auszuschalten.
Ist er erledigt, bevor es soweit ist muss man natürlich in jeder Runde alle Marines um mindestens ein Feld weiterbewegen, sollte man alle Marines zur kaputten Tür bei Simon ziehen, so daß man diesen befreien kann und einen weiteren Mitstreiter hat.
Dem Ee´Ther im Nahkampf zu begegnen ist nun das nächste Problem, da er ohne Probleme in einer Runde einen Marine fast totschlagen kann!



Speichern Sie deshalb, sobald Sie ihn möglichst eingekreist haben und noch kein Marine in Panik ist.
Die einfachste Lösung, ohne viel rumzuprobieren und einige Nerven zu verlieren, ist folgende Taktik, die jedoch glaub ich nur im einfachen Schwierigkeitsgrad funzt, aber wer auf einem höheren spielt, ist eh selbst schuld: Machen Sie ein Quicksave (oberer linker Button) und lassen Sie einem Marine draufhauen, sofern er nicht mindestens zwei oder drei Schadenspunkte macht, lädt man das Quicksave und schlägt erneut zu.
Da der Schaden per Zufallsgenerator ausgerechnet wird, kann es sein, das der Schlag nun plötzlich dem Gegner vier oder fünf Punkte abzieht. Nun drückt man den Quicksave-Button und versuchts weiter.
Wenn jeder Schlag einige (quasi garantierte) Schadenspunkte macht, bekommt man den Ee´Ther mit ziemlicher Sicherheit innerhalb einer Runde niedergekämpft, da er auch „nur“ etwas mehr als 20 Lebenspunkte hat!
Sind dann die beiden ersten dicken Gegner erledigt, rückt man Richtung Norden vor. Den „Wandeingang“ im Südosten sollte man möglichst meiden, da man dort auf großen, meist überwältigenden, Widerstand durch Ray´Coo und einige Gore´Ther trifft, was für Ihr Team eindeutig zu viel ist!
Einfacher hat man es da wenn man direkt Richtung Norden vorrückt.
Aus dem Eingang bei den beiden Kisten kommen zwar zahlreiche Ray´Ther, die sind jedoch keine Gegner für Sie, rücken Sie also durch die kleine Engstelle vor und sprengen Sie den Eingang. In einer Kiste findet man eine Crowbar, achten Sie also darauf, wer die Kiste findet.



Hier wird man meist schon vom zweiten Cy´Coo beschossen, der etwas weiter weg auf einer weiteren Erhöhung sitzt. Man kann diesen jedoch auch recht einfach ausschalten, indem man zwei Marines mit Standard Assault Rifles in den Verteidigungsmodus schickt!
Rücken Sie dann weiter nach Osten vor und sprengen Sie auch den Eingang im engen Gang zwischen den Räumen.
Der größere Raum mit den drei übereinanderliegenden Säulen gilt es nun zu erobern. Öffnen Sie dazu parallel beide Türen und dringen Sie möglichst schnell in den Raum ein.
Rücken Sie schnell zum Eingang vor und heilen Sie die Verletzten aus der ersten Reihe, so daß diese nicht pausieren müssen (Panik!). Nachdem der erste Eingang gesprengt wurde rückt man langsam zum zweiten vor, muss sich nun jedoch zusätzlich noch gegen die in den Raum springenden Ray´Coo verteidigen.
Glücklicherweise kann man vor allem mit den Bajonetten hier kräftig schlachten und dabei massig Erfahrungspunkte sammeln (Einserseits gut, andererseits entfällt dadurch der coole Effekt, daß man sein Team von Mission zu Mission immer besser macht!)!
Nachdem auch der zweite Eingang gesprengt wurde (unbedingt einen Marine mit Medikit hinter dem Sprengmeister lassen!) sollte man alle Marines heilen und dann die nach Norden führende Tür öffnen. Dahinter erkennt man einen Gore´Ther. Ziehen Sie sich nun in zwei Teams zu den beiden gesprengten Eingängen zurück und warten Sie bis der Gore´Ther den Raum betritt. Egal welches Team er nun attackiert, das Andere kann ihm dadurch in den Rücken fallen und ihn ausschalten!
[Zuletzt müssen Sie einige Gore´Ther austaktieren, damit Sie die roten Felder erreichen können!]
Danach rückt man in den nächsten Raum vor. Im nordöstlichen kleinen Raum mit einem weiteren Eingang und einer Kiste findet man neben zahlreichen Gegnern noch eine weitere Crowbar. Diese sollte man jedoch dort belassen, da man mit heftigem Widerstand rechnen muss!
Öffnen Sie nun die Tür zum letzten Raum (mit den roten Feldern!) und locken Sie den Gore´Ther heran. Verstecken Sie einen Marine hinter der Tür, so daß dieser die Tür plötzlich öffnen kann und dem Gore´Ther in den Rücken fällt!
Sobald sich die Marines den roten Feldern nähern, lässt der Schwall an Ray´Coo nach.

Mission 4A: Antennensuche A

Zu finden: 80 EP



Nach Missionsbeginn rückt man sofort in Richtung des ersten (Scay´Ger-)Eingangs vor. Achten Sie darauf, nicht von allen Seiten zerfleischt zu werden, indem sich die Marines immer Rücken an Rücken vorbewegen. Während die Ray´Coo Sie selbst aus größerer Entfernung attackieren (dabei natürlich kaum noch Schaden machen), tauchen die Ray´Ther oft direkt vor Ihnen aus dem Boden auf. Das Loch das die Biester dabei überall hinterlassen stellt leider für Ihre Marines ein unbetretbares Feld und damit ein ernst zu nehmenden Hindernis dar!
Nachdem der erste Eingang ausgebombt wurde, rückt man schnell zum Nächsten vor, wobei man die Ray´Ther möglichst per Bajonett zerschnitzeln sollte, während die Ray´Coo bei Bedarf aus sicherer Entfernung zerschossen werden.
Ist auch der zweite Eingang gesprengt rückt man dann zur Tür vor, die in den letzten Raum mit dem Schalter führt. Legen Sie vor der Erstürmung des Raumes noch mal eine Pause ein und verschaffen Sie sich gegebenenfalls neue Munition, da man hier doch etwas um sich ballern muss.
Rücken Sie dann mit den besten Marines vor wobei die beiden Medikit-Träger dahinter bleiben sollten, da der teils massive Beschuss durch die Ray´Coo durchaus schwere Verletzungen verursachen kann!
Schiessen Sie die nächsten Ray´Coo ab und rücken Sie dabei möglichst schnell vor, da man mit sinkender Entfernung mit weniger auftauchenden Ray´Coo zu rechnen hat!
Zuletzt natürlich noch den Hebel umlegen, dann ists geschafft!

Mission 4B: Antennensuche B

Zu finden: 80 EP, 1 Konditionsmodul



Obwohl diese Mission auf einer deutlich größeren Karte als die Parallelmission 4A spielt, ist das Vorgehen hier jedoch etwas leichter möglich!
Nach Missionsbeginn rückt man Richtung Norden, auf die Baracken zu, vor und beginnt mit dem „Schlachten“ der Ray´Ther. Diese Stellen vorerst Ihre Hauptgegner dar, da sie aus mehreren Eingängen um die Baracken herum herausquellen. Da man hier recht viel Munition findet, kann man entsprechend viel verballern und sich so recht sicher vorwärtsbewegen. Bleibt man nahe an der Wand zum zweiten, südlicheren, Teil der Karte springen einige Ray´Coo aus den Räumen im südlichen Teil herüber. Halten Sie Ihr Team einfach etwas zusammen, dann sollten auch diese Angreifer kein Problem sein.
Kämpfen Sie sich dann von Eintrittspunkt zu Eintrittspunkt durch und lassen Sie Simon alle sprengen. Sind alle Eingänge um die Baracken herum gesprengt, kann man den zweiten Teil der Mission angehen. Öffnen Sie dazu die Tür zu den drei Räumen im südlichen Teil, wobei Sie teils schon bei herantreten an die Tür die dortigen Ray´Coo aufscheuchen, welche dann entweder über die „Brücke“ gelaufen kommen und auch oft schon angreifen oder einfach herüber springen!
Trotz dreier Eingänge, kommen eigentlich keine neuen Gegner mehr hervor, so daß man nachdem man einige ausgeschaltet hat eigentlich nichts mehr zu tun bekommnt.

Schicken Sie deshalb Ihre Männer in alle drei Räume, wobei die Türen zu den beiden Äusseren mit den beiden Schaltern im innersten Raum geöffnet werden.
Mit den beiden Schaltern in den äußeren Räumen kann man dann die letzte Tür öffnen, die schließlich die Antennenanlage freigibt, so daß man dort den letzten Schalter umlegen kann!
Bevor man das macht, sollte man jedoch noch alle Kisten durchsuchen, wobei man in einer ein „Konditionsmodul“ findet, das dem Marine etwas mehr Kraft verleiht, so daß dieser schwerere Waffen tragen kann!

Das alte Fort

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

Mission 5A: Nächste Antenne A

Zu finden: 70 Equipmentpunkte, 1 Modul für technisches Talent



Gleich nach Missionsbeginn muss man die um die beiden Eingänge versammelten Dec´Ther ausschalten! Gleichzeitig sollten beide Eingänge von einem Marine im Verteidigungsmodus gesichert werden und kein Soldat direkt neben einem Eingang oder ein Feld weiter stehen, da sonst die auftauchenden Dec´Ther ihn sofort mit Ihrem Gift erreichen können!
Sichern Sie dann die Eingänge bis beide gesprengt wurden und machen Sie sich dann auf zur nächst höheren Ebene. Hier sollte man zuerst in südliche Richtung vorstoßen, da dort ständig neue Dec´Ther auftauchen, die einem sonst in den Rücken fallen!
Gehen Sie keine Risiken ein und ballern Sie alle weg und lassen Sie das Team dann von zwei Marines im Verteidigungsmodus sichern; Munition findet man hier fast an jeder Ecke!
Um die Ray´Coo die bereits kurz nach Missionsbeginn auf Ihr Team feuern muss man sich dabei keine große Gedanken machen, da sie durch die große Entfernung fast nie treffen!



Sobald der Dec´Ther-Eingang im Süden gesprengt wurde rückt das Team dann zur anderen Seite vor und muss dabei nun die Ray´Coo ausschalten. Gleichzeitig sollten Sie einen Marine auf dem kleinen „Podest“ neben der Tonne stehen lassen, denn von dort aus kann man die Gore´Ther beim Schalter gut austaktieren!
Im Norden muss man nach den Ray´Coo dann einige Gore´Ther ausmanövrieren, die von der höchsten Ebene kommen. Dies sollte aber kein Problem sein, da man einfach nur einen Marine hinter der Wand entlang laufen muss, der dann den „Kolossen“ in den Rücken fallen kann.
Weiterhin muss man natürlich auf die Dec´Ther achten, die hier wirklich fast überall rumlungern! Ist dann die gesamte Ebene gesichert, sprich auf der Eintrittspunkt im Norden gesichert, muss man über die Rampe auf die letzte Ebene, wobei man hier wieder vorsichtig sein muss und wenn möglich immer einen Marine im Verteidigungsmodus lassen sollte, falls mal ein Spinnchen unverhofft um die Ecke kommt!
Versuchen Sie dann schnellstmöglich mit zwei Marines in Richtung des Dec´Ther-Eintrittspunktes im Osten vorzustoßen, wobei man hier immer einen Marine im Verteidigungsmodus haben muss, da die Dec´Ther in direkter Reichweite auftauchen!



Warten Sie nun bis die beiden Gore´Ther vorgerückt sind (sofern Sie sie noch nicht vom Podest aus erledigt haben!) und schiessen Sie ihnen dann in den Rücken!
Anschließend rückt die ganze Truppe vor.
Versuchen Sie nun schnell den Eintrittspunkt im Osten zu sprengen, halten Sie jedoch auch hier wieder den 2-Feld-Abstand ein, sonst können die Dec´Ther direkt nach dem Auftauchen Ihren Marine zersetzen!
Rücken Sie dann zum Schalter vor, wobei Sie die Gore´Ther mit Hilfe des Marines auf dem Podest und schnellem Vorrücken schnell kleinkriegen dürften. Schließlich muss man nur noch die Kiste mit dem Konditionsmodul öffnen und dann den Schalter umlegen!

Mission 5B: Nächste Antenne B

Zu finden: 60 Equipmentpunkte

Diese Mission beginnt ähnlich heftig wie die Parallelmission 5A.
Sie müssen erstmal einige Ray´Ther ausschalten und sich dann um die Squee`Coo auf der höchsten Ebene kümmern. Sparen Sie dabei nicht unnötig Munition, denn auf dieser Map findet man nun wirklich mehr als genug davon! Schiessen Sie dabei jedoch nur so lange auf die Gegner, bis diese „entwaffnet“ wurden und nur noch deren „Torso“ herumkrabbelt!
Sprengen Sie dann die Eintrittspunkte und rücken Sie auf die nächste Ebene vor. Sie treffen hier nun zahlreiche Ray´Ther die man jedoch schnell dezimieren kann!
Versuchen Sie schnellstmöglich zu den Eintrittspunkten durchzukommen, auch wenn der Widerstand durch die Ray´Ther-Massen groß ist.

Nutzen Sie dabei beständig Ihre Medikits. Gerät ein Marine in Panik ist dies nicht so schlimm, wie wenn einer zufälligerweise von einer Ray´Ther-Meute schwer zugerichtet wird: In diesem Fall sollten Sie wenn möglich neu laden oder halt einfach Ihr Glück probieren.
Bis beide Eintrittspunkte versiegelt wurden, bekommt man es teils noch mit den „Stümpfen“ der Squee´Coo, den Squee´Ther, zu tun, die von oben heruntergekrochen kommen!
Gleichzeitig muss man den ein oder anderen Squee´Coo auf der höchsten Ebene ausschalten, die sporadisch aus dem dortigen Eintrittspunkt kommen!
Rücken Sie dann zur Kanone vor und sprengen Sie auch den dortigen Eintrittspunkt. Zuletzt gehts dann ins „Ganggewirr“ auf die höchste Ebene, wo man den Squee´Coo dann teils direkt gegenübersteht! Sobald man jedoch den Schalter umlegt, endet die Mission!

Mission 6: Batterien gesucht #1

Zu finden: 70 EP



Diesmal treffen Sie nur auf Ray´Ther!
Dafür kommen ganze Horden auf Sie zu, Sie werden also viel rumballern aber fast keine Erfahrung gewinnen 😕
Ein weiterer Nachteil sind hier die verschiedenen Hindernisse auf der Karte, wodurch man öfter mal die Perspektive umschalten muss, sonst übersieht mal schnell einen Gegner!
Rücken Sie direkt nach Missionsbeginn zum südlichen Feld mit der Kiste vor, die zunächst nur leicht „verteidigt“ wird.
Anschließend gehts Richtung Westen, wo man an einem Wandeingang vorbei muss, den man leider nicht sprengen kann, so daß hier möglichst immer ein Marine im Verteidigungsmodus steht um die plötzlichen Angriffe abzuwehren!
Ihr Ziel ist das nächste Feld im von Kisten und Säulen umgebenen Raum. Öffnen Sie dazu die erste Tür, die zum „Vorraum“ führt, wo sich meist schon zahlreiche Ray´Ther versammelt haben. Sobald Sie hier den größten Teil ausgeschaltet haben können Sie die andere Tür öffnen und in den eigentlichen Raum vorstoßen.



Hier öffnet man dann die beiden Kisten und zieht sich nach der Aktivierung des roten Feldes sofort wieder zurück!
Anschließend zieht man sich wieder zum Startpunkt zurück und geht von hier aus Richtung Nordosten vor, wobei man es nun mit zahllosen Gegnern zu tun hat, die fast von allen Seiten her angreifen!
Zuerst sollte man den besten Mann in den kleineren Raum schicken, der vom „Sprengmeister“ und einem Marine mit Medikit gedeckt wird. Sobald der dortige Eingang gesprengt wurde und das Feld aktiviert ist, muss man sich zum nördlichen Feld durschlagen, wobei man aber zuerst die Kiste öffnen sollte und dann erst das Feld aktiviert, da bei Aktivierung aller vier Felder die Mission nach der aktuellen Runde sofort endet und man die Kiste dann eventuell nicht öffnen kann!

Mission 7: Batterien gesucht #2

Zu finden: 80 EP, 1 Akkupack



Teilen Sie Ihr Team hier am besten auf: Das erste Team öffnet die Tür neben dem Startpunkt und rückt in den kleineren Raum mit dem Squee´Coo vor, während das Zweite erstmal die Tonne und damit den Squee´Coo daneben sprengt! Öffnen Sie dann die Tür zum Raum mit den vielen seitlichen Eingängen und schalten Sie die auftauchenden Ray´Ther aus. Legen Sie den Schalter dann am besten zuerst zu Beginn einer Runde um, denn sobald man dies getan hat, kommen einige Ray´Ther von der Decke, die dann zwischen Ihren Marines stehen und dadurch etwas größeren Schaden anrichten können! Schalten Sie alle aus und ziehen Sie sich dann aus dem Raum zurück und verschliessen Sie die Tür wieder.
Parallel dazu rückt das andere Team weiter vor, wobei der Squee´Coo im Nahkampf erledigt wird und ein weiterer ebenfalls mit einer Tonne in die Luft gejagt wird!
Dann gehts weiter zum nächsten Schalter wobei man nur noch auf zahlreiche Ray´Ther trifft, die jedoch kaum Schwierigkeiten bereiten sollten. Sobald man auch hier den Schalter umgelegt hat, tauchen auch hier wieder einige Ray´Ther auf, diesmal jedoch aus dem Boden und ein Stück hinter Ihren Marines!



Hat man diese erledigt zieht man sich geschlossen Richtung Osten zurück. Hier muss man zuerst zwei oder drei Marines abstellen, die den kleinen Raum mit den beiden Kisten erobern. Zwar sind dort nur zwei Squee´Coo „ansässig“ aufgrund des engen Ganges kann dies jedoch durchaus gefährlich werden. Lassen Sie also bevorzugt Ihren besten Marine angreifen und die beiden Medikit-Träger von der Seite her heilen!
Sind die beiden Gegner erldigt rückt man zu den Kisten vor und findet dort neben 80 EP die Batterien! Danach gehts zum längeren Gang, der zum letzten Schalter führt. Hier schickt man wieder den besten Marine, bevorzugt mit einer Bajonett-Waffe vor und einen Medikit-Träger hinterher! Rücken Sie möglichst schnell vor, so daß der Rest des Teams nachrücken kann und nicht nur ein einziger Marine in Feuerreichweite ist!
Sobald man den dritten Schalter umgelegt hat, endet die Mission, so daß die wieder mal auftauchenden Ray´Ther keine Bedrohung darstellen!

Mission 8: Wayne´s Flucht

Zu finden: 100 EP



Hier muss man sein Team leider aufgrund der Startpunkte weit verteilen. Wayne wartet im Südosten und sollte unbedingt ein Team im Nordosten zur Unterstützung bekommen. Die restlichen beiden Marines sind für diese Mission eher als Unterstützung geeignet, die die Gegend um das rote Feld ständig „rein halten“ müssen, bzw beim Start im Nordwesten dorthin vorrücken müssen und dann auf Wayne warten müssen! Im Osten vereint man Wayne und die beiden Marines aus dem Norden bei der Tür zum zentralen Raum, wobei Wayne unterwegs auf den ersten Pyr´Coo trifft, jedoch aufgrund seiner „Double Fire“ überlegen ist!
Lassen Sie Wayne dann die Tür öffnen und die beiden Pyr´Coo angreifen. Sollte das Glück Ihnen mal überhaupt nicht hold sein und Wayne ganze vier Salven verballert, sollte man die Runde neu starten, denn Munitionsknappheit ist das größte Problem für Wayne!
Sobald die beiden Pyr´Coo ausgeschaltet wurden, rückt das Team in den Gang vor und verschließt die Tür hinter sich, damit die Ray´Ther nicht mehr reinkommen! Rücken Sie nun in Richtung der Kartenmitte vor, wobei Sie hier noch mal neben zahllosen Ray´Ther zwei Pyr´Coo treffen. Nutzen Sie Waynes Feuerkraft und lassen Sie bevorzugt ihn die Munitionskisten öffnen (da er auch noch kein Munitionspaket hat), wobei Sie immer darauf achten müssen, daß seine Wunden schnell geheilt werden, sonst wird er getötet (Wenig Lebenspunkte!)!
In der Kartenmitte muss man zahlreiche Ray´Ther ausschalten, wobei glücklicherweise weniger erscheinen wenn man sich zwischen den beiden Eingängen befindet! Lassen Sie zur Sicherheit trotzdem mindestens einen Marine im Verteidigungsmodus.
Bringen Sie vor allem Wayne schnell dort durch, so daß dieser weiter Richtung rotes Feld vorrücken kann, während die beiden anderen die Ray´Ther abwehren.
Im Westen muss man sich entweder beim roten Feld verschanzen oder dorthin vorstoßen. Hier trifft man glücklicherweise nur einen Pyr´Coo, dafür aber zahlreiche Ray´Ther die aus einigen Eintrittspunkten quellen, die man leider nicht versiegeln kann.
Sobald Wayne das rote Feld erreicht hat endet die Mission.

Mission 9: Zurück auf die Straße

Zu finden: 140 EP, 1 Explosionpack



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

ersten Eintrittspunkt östlich.
Weiter südlich trifft man einen weiteren Gore´Coo, denn man jedoch bevorzugt aus mittlerer Entfernung attackiert, da im Seitenraum ein weiterer lauert!
Unterdessen sollte Ihr zweites Team im Westen schnell zu den Kisten gelangt sein. Machen Sie sich nach der „Plünderung“ dieser dann wieder auf Richtung Osten, wobei Sie diesmal den anderen Weg und nicht den, den Sie gekommen sind nehmen. Zusätzlich muss man alle Türen hinter sich verschließen, so daß man es nur noch mit den Scay´Gern zu tun hat, die aus dem Eintrittspunkt im Raum selbst kommen.
Bewegen Sie sich möglichst schnell Richtung Osten, so daß Sie den dritten und letzten Gore´Coo mit den beiden Teams in die Zange nehmen können! Anschließend vereint man wieder beide Teams und sprengt dann den Eintrittspunkt bei den beiden nordöstlichen Kisten.
Nun muss man sich Richtung „Rotes Feld“ durschlagen, wobei man gerade dort einen massiven Ray´Ther-Auflauf niederzuschlagen hat. Hoffentlicht reicht da Ihre Munition noch, sonst muss man sich mit Bajonetten durschlagen, wobei bei sinkender Entfernung zum Feld immer weniger Ray´Ther auftauchen.

ComBot-Schrott

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

Mission 10: Die Tr´Yns

Zu finden: 40 EP auf jeder Seite, wobei man normalerwiese nur eine „besucht“



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



Das Team auf der anderen Seite rückt ebenfalls auf der jeweiligen Seite vor, wobei Sie sich zunächst etwas um die aus dem Loch auf dem Dach kommenden Ray´Coo kümmern sollten. Auch hier stellen die ständig auftauchenden Dec´Ther eine große Gefahr da. Ausserst nützlich ist die Light Plasma Gun, die man sowohl gegen Dec´Ther (Verteidigungsmodus) als auch Ray´Coo einsetzen kann!
Ziehen Sie Rutherford möglichst schnell in den Schutz des Gebäudes zurück, wo Ihre Marines sie dann „einfangen“. Nebenbei sollte man mit einer Tonne den nächsten Zugang zum unteren Tr´Yn-Lager versperren. Nachdem Rutherford geheilt, die Kisten geöffnet und einige Ray´Coo auf dem anderen Hausdach ausgeschaltet wurden zieht sich das Platoon dann wieder Richtung Startpunkt zurück, wobei man dank Rutherfords „Banner“ etwas schneller vorankommt, bzw den Verteidigungsmodus besser nutzen kann.
Wer nun noch Muse hat, kann natürlich noch zu den Kisten am Gebäude auf der anderen Seite vorstoßen, wobei sich meiner Meinung nach das Risiko für diese läppischen 40 EP nicht lohnt. Die wohl etwas lohnenderen Kisten bei den Tr´Yns sollte man tunlichst vergessen, da es dort absolut kein rankommen gibt!!
Dafür erhält man nach dieser Mission die erste Auszeichnung!

Übrigens:
Unser Leser „Mokke“ berichtet, daß es tatsächlich möglich ist alle Kisten bei den Tr´Yns zu plündern und man dadurch sagenhaft 880 EPs erhält, sich die große Mühe also durchaus lohnen kann!
Er empfiehlt dazu das Team direkt in zwei kleinere Gruppen aufzuteilen und mit den Tonnen die Zugänge zu versperren, damit man von den Dec´Ther nicht überrannt wird, und anschließend die Kisten von den Zugängen aus recht sicher plündern kann.
Wirklich empfehlenswert ist diese Strategie wohl dann aber doch nicht unbedingt, da sein Team nur mit Glück (Speichern-Laden-Versuche) das Abenteuer nach gut 40 Runden überlebt hat 😉

Mission 11: Brennstoff #1

Zu finden: Nichts



Diese Mission ist ziemlich leicht, dafür gibts eben auch nichts zu entdecken!
Zuerst rückt man etwas Richtung Norden vor, wobei nun die ersten Gegner aus den beiden seitlichen Eingängen (Westlich Squee´Coo, Östlich Dec´Ther und einige Squee´Coo) kommen. Nehmen Sie sich einen vor und lassen Sie den Marine mit dem Explosionpack unter der Deckung der Anderen vorrücken und den Eingang sprengen!
Rücken Sie dann zur anderen Seite vor und erledigen Sie dort das Gleiche. Währenddessen muss man bereits die ersten Dec´Ther, die von der „nördlichen Hochebene“ kommen, ausschalten, sonst fallen Ihnen diese Biester in den Rücken!

Ist auch der zweite Eingang versiegelt, rückt man am besten über eine Rampe nach oben vor, wobei man sich hier am besten mit einigen Marines im Verteidigungsmodus absichert. Neben einigen Dec´Ther gilt es nun vor allem die beiden Pyr ´Coo auf den „Türmen“ auszuschalten.
Ist dies erledigt kann man je nach Feindaufkommen und eigener Gesinnung entweder direkt über den östlichen Eingang, den man sprengen sollte, zu den roten Feldern vorrücken, oder zuerst noch beim westlichen „vorbeischauen“, wo meist einige Squee´Coo herauskommen!

Mission 12: Brennstoff #2

Zu finden: 140 EP



Diese Mission scheint zunächst groß und schwer, wird sich jedoch bald als doch recht beherrschbar herausstellen. Zuvor müssen Sie jedoch noch einige Vorkehrungen treffen! Das Wichtigste ist hier die Munition, geben Sie also möglichst jedem Marine mit einer munition-verbrauchenden Waffe ein AmmunitionPack oder tauschen Sie sie gegen eine Light Plasma Gun aus (sollten jedoch auch nur maximal zwei Marines haben!).
Nach Missionsbeginn muss man sich dann zunächst mal um die anrückenden Ee´Ther kümmern. Ziehen Sie Ihr Team zusammen und nehmen Sie sich jede Runde einen anderen vor, den Sie dann natürlich auch ausschalten müssen! Weiterhin müssen Sie darauf achten, daß kein Marine „von hinten genommen“ wird, da dies schnell einen Toten zum Ergebnis hat!
Anschließend teilt man das Team in mehrere Grüppchen auf, die „Richtung unten“ vorrücken. Auf der mittleren Ebene sammeln sich leider um einen Eintrittspunkt (Dec´Ther) zahllose Gore´Ther, so daß hier an einen direkten Angriff nicht zu denken ist. An den Flanken lauern zudem noch einige Gore´Coo.
Versuchen Sie zuerst diese orangen Scay´Ger auszuschalten, wobei Sie mittels „Quicksave-Button“ den Munitionsverlust eingrenzen sollten (Bei 0 Schaden Quicksave laden!).
Anschließend gilt es primär die Gore´Ther zu vernichten. Dies geht am besten, wenn man mit zwei Gruppen an den Seiten ganz vorsichtig vorrückt, die Dec´Ther abwehrt, und gleichzeitig immer auf eine Gelegenheit achtet einem Gore´Ther in den Rücken zu schiessen. Sehr hilfreich ist hierbei auch einen Marine in der Mitte vor dem oberen Gebäude zu platzieren, so daß man schneller die Gore´Ther dezimieren kann!
Achten Sie an den Seiten dabei gut auf die Dec´Ther, die aus der Mitte und von der untersten Ebene kommen.
Im Notfall kann man einen Gore´Ther auch mal nach oben locken, im allgemeinen ist es jedoch effektiver mit einem Marine nach unten vorzustoßen (schmaler Weg), so daß sich ein hochkommender Gore´Ther immer einem Marine zuwenden muss, so daß er immer seinen Rücken preisgibt!
Sind die Gore´Ther dann weitgehen dezimiert kann man nach unten vorrücken, wobei man aber auf auftauchende Dec´Ther gefasst sein sollte - der Verteidigungsmodus ist hier also möglichst zu aktivieren!



Ist der Eingang gesprengt, hat man auch schon das Heftigste hinter sich und kann erst mal etwas Munition nachtanken (leider nur zwei Kisten hier verfügbar). Rücken Sie dann weiter nach unten vor, wobei Sie die unten neben den Rampen postierten Kisten unbedingt öffnen sollten (der Höhenunterschied beim Öffnen ist egal!)!
Während man nach unten vorrückt sollte man die einzeln auftauchenden Dec´Ther ausschalten und das Team dann vor dem „Eingang“ zum Gang mit den roten Feldern sammeln! Direkt neben dem „Roten Block“ kommen die Dec´Ther hier einfach aus dem Boden, so daß man, wenn man dem Feld zu nahe kommt, teils nicht mal mehr mit dem Verteidigungsmodus etwas anrichten kann, da die Dec´Ther sich nicht bewegen müssen um ihr Gift zu versprühen!
Sie müssen nun (auch mit etwas Glück) die Marines einzeln vorbeischmuggeln, wobei immer mindestens zwei im Verteidigungsmodus bereit stehen. Normalerweise erscheint gegen Ende der Mission hier zwar meist nur noch sporadisch ein einzelner Dec´Ther, doch man sollte trotzdem nicht unvorsichtig werden!!
Sobald alle Marines auf einem roten Feld stehen, kann Ihnen kein Dec´Ther mehr was anhaben, da die Mission mit dieser Runde endet!

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

Mission 13A: Spritroute A

Zu finden: 70 EP



Obwohl diese Mission kompliziert aussieht, ist sie eigentlich genau das Gegenteil!
Rücken Sie nach Missionsbeginn entweder über beide Stege vor, wobei Sie aber auf der nördlichen Seite später warten müssen, da der dortige Aufzugschalter auf der Ebene darüber liegt!
Wie Sie sich auch entscheiden, Sie müssen auf jeden Fall Richtung Westen zu den Aufzügen vorrücken und dabei bereits die ersten Squee´Coo auf der übergeordneten Ebene attackieren. Dazu schaltet man dann am besten immer in die Ich-Perspektive, da man dort die Gegner am besten erkennt!
Liften Sie die Truppe dann auf die höhere Ebene, wodurch Sie gleich einen besseren Überblick bekommen, den Gegner besser erkennen und entdecken, daß dieser bei weitem nicht so stark ist, wie vielleicht von unten vermutet!
Fakt ist, daß lediglich an der einen Stelle vor der Kiste immer wieder ein Squee´Coo „von der Decke fällt“. Sonst gibt es hier keine Eintrittspunkte!
Rücken Sie folglich dann in Richtung der Roten Felder vor, wobei Sie noch einen schnellen Marine oder Mjr. Rutherford zu der Kiste an der „Südseite des Containers“ schicken sollten, damit die

dortigen EP nicht verlorengehen!
Bei der anderen Kiste, wo auch immer der Squee´Coo herunterfällt, kann man dann einfach einen Marine direkt vor die Kiste stellen, womit man auch das ständige „Herunterfallen“ eines Squee´Coo verhindert. Rücken Sie dann mit dem restlichen Team zu den Roten Feldern und ziehen Sie schließlich auch den einzelnen „Blocker“ nach.



Hier möchte ich nun um eine kleine Gedenkminute bitten, da während der Erstellung dieser Komplettlösung mein Festplattensystem (3 Partitionen auf einem RAID0-Laufwerk) abgewrackt ist und ich schätzungsweise 10GB äußerst wichtiger Dateien, darunter auch die Incubation-Installation und zahlreiche andere wichtige Savegames, verloren hab. Daten die ich über einen Zeitraum vun gut drei Jahren gesammelt hatte, sind damit verloren gegangen.
Mit „tiefem Schmerz“ rate ich hier jedem (vor allem mir) dazu lückenlose Backups zu erstellen! 8-(
Und nun weiter…

Mission 13B: Spritroute B

Zu finden: 110 EP

Auch diese Mission scheint zunächst deutlich schwerer als sie dann selbst ist!
Zunächst postiert man die Marines auf der Plattform und läßt ein oder zwei im Verteidigungsmodus auf die Cy´Coo warten. Der letzte Marine betätigt dann den Schalter, womit die Plattform zur anderen Seite rüberschwebt.
Nachdem die unteren Cy´Coo und die ersten normalen Scay´Ger auf der anderen Seite erledigt wurden, gilt es erneut einige Cy´Coo auszuschalten. Diese lauern jedoch auf der oberen Plattform, sind trotzdem per Verteidigungsmodus schnell erledigt!



Rücken Sie dann durch die engen Gänge in Richtung des weiter hinten gelegenen Aufzugs vor. Sie treffen hier auf einige Squee´Coo, die jedoch gegen Ihre bereits recht gut ausgestattete und erfahrene Gruppe kein Chancen haben.
Beim Aufzug angelangt sollte man dann eine Runde pausieren, denn oben angekommen wird man gleich schon von zwei Squee´Coo „begrüsst“.
Nachdem das ganze Team oben ist, rückt man zum anderen, automatisch arbeitenden, Aufzug vor und beschiesst die unten lauernden Scay´Ger bereits von oben. Anschließend rückt einfach ein Marine schnell zum roten Feld vor.

Mission 14A: Volltanken A

Zu finden: Garnix



Diese Mission wird sich im späteren Verlauf als etwas verbugt herausstellen. Ebenfalls etwas seltsam ist die Auflage, nicht alle Fässer zerstören zu dürfen, da darin wohl der gesuchte Treibstoff zu finden ist. Dies ist jedoch eigentlich überhaupt nicht nötig, denn bei den Fässern sind keine Gegner anzutreffen, warum sollte man diese also zerstören?
Nach Missionsbegin rückt man erst mal aus dem geschützen Startraum aus und attackiert den Gore´Coo. Später wehrt man die ersten Dec´Ther und einen Ee´Ther ab und rückt dann mit zwei kleineren Teams weiter. Während das erste per Teleporter zur unteren Plattform beamt rückt das Andere zur großen Plattform gegenüber vor.
Zuerst sollte man nun den Aufzug stoppen, da er regelmäßig neue Dec´Ther nach oben befördert. Zerschlagen Sie dazu auf der unteren Plattform die Kiste und säubern Sie den Raum.
Von oben rückt das Team über die etwas verschachtelte Treppe nach unten vor und erledigt dabei einen weiteren Ee´Ther. Schalten Sie nun langsam zur Sicherheit immer einen Marine in den Verteidigungsmodus um die auftauchenden Dec´Ther abzuwehren.
Achtung: Legen Sie den Schalter um, wenn der Aufzug gerade unten ist, müssen Sie sich noch auf eine „letzte Lieferung“ einstellen! Postieren Sie folglich keine Marines direkt neben dem Aufzug! Nun gilt es die obere Plattform endgültig zu säubern, was man jedoch äußerst unterschiedlich machen kann. Ich entschied mich dafür, zuerst die beiden Gore´Coo am Rand von unten aus zu erledigen. Sie sollten dafür jedoch nicht per Teleporter „anreisen“, denn die Gore´Coo attackieren Sie sofort, da sie im Verteidigungsmodus auf Sie lauern!



Rücken Sie einfach auf der mittleren Plattform vor, bis Sie auf die Gore´Coo schiessen können.
Übrigens: Der gelbe Teleporter funktioniert nicht wie er soll. Er befördert Sie nämlich nicht direkt vor den Gore´Coo sondern zur scheinbar völlig zwecklosen kleinen Plattform mit den Roten Feldern (Muss man nicht erreichen). Blöderweise funktioniert der dortige Teleporter nicht, so daß der jeweilige Marine dort bis Missionsende gefangen ist! Benutzen Sie folglich nicht den gelben Teleporter!!
Zuletzt gilt es den kleinen Raum auf der oberen Plattform auszuräuchern. Postieren Sie dazu einfach möglichst alle Marines vor dem noch versperrten Eingang. Einer zerschlägt dann die Kiste und möglichst der Marine mit der Heavy Machine Gun eröffnet das Feuer, da man damit ein etwas größeres Blutbad anrichten kann. Versuchen Sie zunächst so viele Dec´Ther wie möglich auszuschalten.
Mindestens zwei Marines sollten dann noch im Verteidigungsmodus den Durchgang im Auge behalten. Die Ee´Ther rücken meist jedoch zuerst vor, so daß man erst mal die beiden erledigen muss, bevor man es mit den Dec´Thern zu tun bekommt. Dann sollten jedoch wieder mindestens zwei Marines im Verteidigungsmodus bereit stehen!
Sind alle Gegner ausgeschaltet endet die Mission.

Mission 14B: Volltanken B

Zu finden: 120 EP



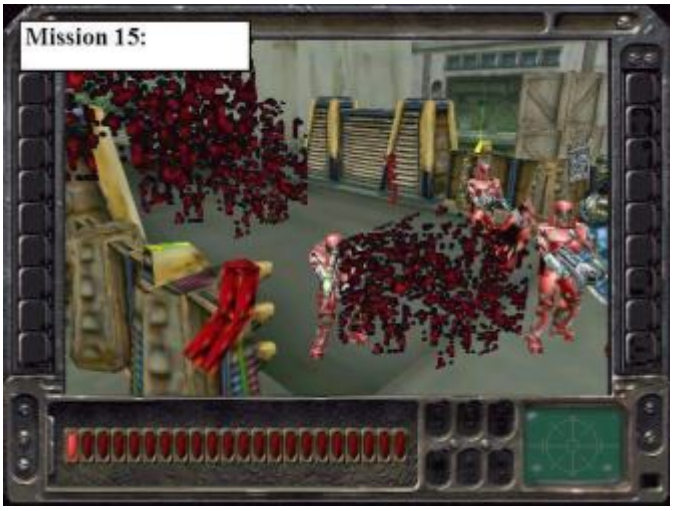
Zuerst mal was etwas Seltsames: Auch diese Mission enthält wie die A-Variante einen Bug. Dieser ist jedoch weniger schlimm, wenn nicht gar positiv, Sie können nämlich einen Marine gottgleich über den Abgrund laufen lassen - zumindest ein Stückchen und auch nur auf einer Linie, aber immerhin!
Dies ist ganz praktisch um die Gore´Ther im hintersten Raum auszuschalten, da ich jedoch nicht davon ausgehen kann, das dieser Bug bei jedem auftritt, werde ich diese „Taktik“ nicht benutzen.
Ein weiteres Manko scheint hier die Begrenzung auf vier Marines zu sein, die Mission wird sich jedoch bald, trotz der zahlreichen Gore´Ther (auch die einzigen Gegner!), als sehr einfach und mit guter Taktik als ziemlich einfach entpuppen!
Nach Missionsbeginn rückt man zunächst zu den beiden Teleportern vor und attackiert die Gore´Ther auf den anderen Plattformen. Sind die beiden ersten ausgeschaltet teilt man das Team in zwei Zweiergruppen auf und beamt dann rüber. Nachdem alle Gore´Ther erledigt wurden, kann man jeweils eine Tür öffnen und die Gore´Ther dahinter anlocken.
Am einfachsten (eigentlich auch die einzige Möglichkeit) macht man es sich, wenn man einfach die Gore´Ther anlockt, sich dann zurückzieht und auf jeder Seite der Tür, in einem gewissen Abstand natürlich, die Marines positioniert. Die Gore´Ther müssen sich dadurch „für einen Marine entscheiden“ und können vom anderen abgeballert werden!
Dies ist äußerst einfach aber halt auch effektiv.
Sobald der lange Gang gesäubert wurde, kann man die Teams wieder in der Mitte vereinigen. Nun müssen noch die drei restlichen Räume gesäubert werden, was sich jedoch ebenfalls als eher leicht erweisen wird!



Der Südöstliche ist am einfachsten zu säubern, indem man schnell einen Marine reinschickt und dann die herankommenden Gore´Ther wie bekannt von Aussen und von Innen in die Zange nimmt.
Der westliche Raum ist noch leichter zu nehmen, da man wieder nur die Tür öffnen muss und dann warten kann bis die Gore´Ther Ihnen in die Falle gehen.
Der Nordwestliche schließlich erfordert doch etwas mehr Geschick. Schicken Sie nach der Türöffnung schnell jemanden zum Tank.
Von dort sollte dieser nun den Richtung Tür vorrückenden Gore´Ther erwischen können, so daß man sich dann in den hinteren Teil des Raumes zurückziehen kann. Dadurch hat man nun zwei Angriffskeile, mit denen man alle ausschalten kann.
Sollte Ihnen dies nicht gelingen, sollten Sie sich nur auf die Aktivierung der Felder neben dem jeweiligen Tank kümmern.

Mission 15: Auf in den Dschungel

Zu finden: 80 EP, *2 COOLER*



Diese Mission schein zunächst durch die „nicht stopfbaren“ Dec´Ther-Löcher und die „Laser“-Schranken ziemlich schwer, wird sich jedoch im Verlauf der Mission ebenfalls als relativ leicht entpuppen (Zumindest sofern man nicht unbedingt über den westlichen Weg vorgehen will)!
Zunächst hat man dazu noch etwas Schonfrist, denn die Laserbarrieren laufen zu Missionsbeginn noch nicht. Rücken Sie deshalb ein Stück vor, sichern Sie Ihr Team jedoch gegen die Dec´Ther ab.
Zunächst sollte man einen Marine auswählen, der die Kiste westlich des Startpunktes öffnet (Achten Sie auf die Dec´Ther in der Ecke!), denn dort findet man den ersten Cooler!
Ihr Team zieht dann aber in östliche Richtung weiter und dort durch den schmalen Gang zwischen dem Gebäude und der Wand.
Zusätzlich findet man dort einen weiteren Cooler in ´ner Kiste!
Schalten Sie bereits im Gang den Verteidigungsmodus ein, denn dahinter liegt ein Dec´Ther-Loch. Ziehen Sie daran vorbei und legen Sie den ersten Schalter um der die beiden langen Laserbarrieren vor Ihnen ausschaltet. Hier müssen Sie sich nun auch auf Dec´Ther aus dem nördlichen Loch einstellen.
Ihr Team arbeitet sich nun zum Schalter im Nordosten vor, wobei man mit immer weniger Dec´Ther zu tun hat. Aktivieren Sie den Schalter ein erstes mal. Wie man hoffentlich erkennt schaltet dieser keine Barriere aus, sondern aktiviert die Erste vor dem Roten Feld. Dies ist jedoch äußerst positiv, da man dadurch die sonst etwas schwer zu erledigenden Gore´Ther aussschalten kann.
Lassen Sie nun ein oder zwei Marines beim Schalter zurück und rücken Sie in Richtung des Zieles vor. Locken Sie die Gore´Ther an, so daß diese möglichst per Barriere auszuschalten sind. Sollte ein oder zwei durchkommen ist dies nicht so tragisch. Man kann sie entweder durch die unglaubliche Beweglichkeit von Mjr. Rutherford niederzwingen oder einfach weiter in Richtung des Schalters locken, wo man selbst mehr Platz zum „Manövrieren“ hat.
Bevor man nun das Rote Feld betritt kann man natürlich noch die restlichen Kisten plündern. Da kaum noch Dec´Ther auftauchen geschieht dies relativ gefahrlos (trotzdem vorher mal speichern, ne?!).

Mission 16A: Rückzug - der eine Weg

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



Nach Missionsbeginn sollte man ein oder zwei Marines etwas zurückziehen und im Verteidigungsmodus die beiden Cy´Coo angreifen lassen. Die restlichen Marines rücken vor und machen den beiden Ee´Ther den Garaus!
Nun müssen Sie durch die Laserbarrieren durch. Analysieren Sie die Schaltung der Barrieren, so daß Sie die „Aussetzrunde“ nutzen können um ein oder zwei Marines durchzuschleusen. Die legen dann weiter hinten den Schalter um, wodurch die Tür aufgeht und die Laserbarrieren deaktiviert werden. Rücken Sie nun mit dem restlichen Team nach und schalten Sie den Ee´Ther aus.
Dann gehts druch die Tür und dahinter postiert man erst mal einige Marines im Verteidigungsmodus bei den Kisten, die die beiden Cy´Coo weiter hinten ausschalten.
Nun muss man durch die Anlage mit den vier Laserbarrieren. Wählen Sie dazu einen möglichst schnellen und doch starken Marine. Dieser trifft nämlich in der Mitte auf den letzten Cy´Coo!
Rücken Sie bis zum ersten Schalter vor und holen Sie dann das Team, vor allem Mjr. Rutherford nach, denn nun gilt es noch den zweiten Schalter zu erreichen, der die vierte Barriere deaktiviert!
Ist auch dies erledigt rückt man weiter Richtung Osten vor und sammelt die Truppe beim letzten Schalter. Mit diesem aktiviert man die letzte Laserbarriere, mit welcher man dann den Al´Coo ausschalten muss.



Leider „schliesst“ die Barriere nur jede zweite Runde, so daß man hinter dem Gebäude warten muss, dann in der nächsten Runde vorrückt, so daß der Al´Coo näherkommt und genau auf Höhe der Barriere steht und dann am Ende der Runde von der Barriere zerfleischt wird.
Achtung: Die Barriere schiesst durch das Gebäude durch, lassen Sie also auf der anderen Seite des Gebäudes keinen Marine stehen!!
Nachdem der Al´Coo aus dem Weg ist, rückt man zum Roten Feld vor und erledigt unterwegs noch drei Ee´Ther. Gleichzeitig muss man einen Marine auswählen, der das Waffenmodul einsammeln geht. Dieses befindet sich in der Kiste, die von einer kleinen Laserbarriere geschützt wird. Warten Sie einfach eine Runde davor und lassen Sie Ihren Soldaten pausieren, so daß er in der nächsten Runde vorrückt, die Kiste öffnet und sich dann wieder aus dem Schussbereich der Laserbarriere zurückzieht!

Mission 16B: Rückzug - der andere Weg

Zu finden: 180 EP, 1 Konditionsmodul



Rücken Sie nach Missionsbeginn vor und bekämpfen Sie die Ee´Ther. Danach rückt ein Marine zum seitlichen Vorsprung vor, der leider nicht beweglich ist! Hier findet man neben einer recht gut versteckten Kiste einen weiteren Bug, man kann nämlich in der Kiste stehen!
Das ganze Team stößt dann zur Tür vor, hinter der es deutlich komplizierter wird, da mn nun durch ein Labyrinth aus Laserbarrieren muss.
Nehmen Sie sich einige Runden Zeit um die Schaltung der Barrieren zu studieren, die glücklicherweise nie alle gemeinsam „abgehen“.
Zuerst sollte man sich zu den beiden Kisten südlich durchringen, denn dort findet man das Konditionsmodul!
Anschließend geht Richtung Norden, wo man in der kleinen Nische seine Truppen abstellen kann.
Benutzen Sie anschließend den „Schutz“ von Mjr Rutherford um alle Marines zum Bereich vor dem großen Kraftfeld (keine Bedeutung!) zu bekommen.
Dann muss man nur noch ein Barrierensystem überwinden, das jedoch kein großes Hindernis darstellen sollte, da es sehr regelmäßig funktioniert!
Um bis zum Roten Feld zu kommen, muss man noch einen Pyr´Coo und einige Ee´Ther ausschalten.

Nützlicher Schrott

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

Mission 17A: Wieder im Schrott

Zu finden: Nada



Auch diese Mission scheint zunächst recht kompliziert, wird sich jedoch im Verlauf als recht einfach entpuppen!
Nach Missionsbeginn rückt man mit allen Marines zunächst schnellstmöglich in alle möglichen Richtungen vor, so daß man die Gore´Ther von hinten kriegt! Gleichzeitig sollte man den Gore´Coo beim Teleporter beschiessen, damit dieser den Marines nicht in den Rücken fallen kann. Lassen Sie sich dabei nicht von der ungeheuren „Türöffnungswut“ der Gore´Coo auf der anderen Plattform ablenken.
Sind dann möglichst alle Gore´Ther erledigt, so rückt man in Richtung des Teleporters vor.
Höchstwahrscheinlich wird man dabei schon kräftig von den Gore´Coo gegenüber beschossen, die jedoch aufgrund der großen Entfernung praktisch keine Verletzungen anbringen können!
Ihnen geht es jedoch ebenso, denn selbst Ihre weitreichendsten Waffen funktionieren nicht von überall aus und eigentlich auch nur halbwegs effektiv von den nächsten „Stegen“ aus!



Verzichten Sie deshalb auf das Zurückfeuern, sofern Sie nicht genügend Munition dabei haben!
Rücken Sie stattdessen mit möglichst allen Marines zum Teleporter vor und beamen Sie dann in ein oder zwei Runden möglichst alle Marines rüber, so daß man dort den Gore´Coo mit geballter Waffenpower einheizt.
Glücklicherweise kann man dabei die Türen quasi komplett ignorieren, da schon alle offen sind und man sich vorzüglich hinter den Pfosten verstecken kann. Mit den wenigen Gore´Coos sollte man problemlos fertig werden.
Übrigens: Der Teleporter weiter hinten, funktioniert seltsamerweise nicht, vielleicht auch ein bug?!

Fortsetzung

Da das Dokument sehr groß wurde, erfolgt hier eine Abspaltung der restlichen Hälfte in eine zweite Seite. Folgen Sie einfach dem > Link <.

© A. Neumann

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/incubationmp?rev=1327952849

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