Incubation - Waffengallerie

Waffe	Beschreibung
	**Light Combat Gun:** Jeder „neue“ Marine kommt standardmäßig mit dieser Waffe daher. Natürlich kann man nicht viel erwarten, aber nicht mal das hält diese Waffe. Sie ist höchstens auf sehr kurze Distanzen gegen leichte Gegner brauchbar, überhitzt aber sehr schnell und ist furchtbar schnell leer. Daher sollten Sie diese Waffe so schnell wie möglich austauschen!
	**Advanced Combat Gun:** Das Modell ist zumindest etwas besser als die Light Combat Gun. Durch das Bajonett ist die Waffe im Nahkampf gut zu gebrauchen, was vor allem bei dem ebenfalls knappen Munitionsvorrat sehr hilft. In den ersten knapp zehn Missionen ist sie ganz gut zu gebrauchen und eigentlich die erste echte Standard-Waffe, später dann jedoch zu ungenau und schwach.
	**Standard Assault Rifle:** Eine wirklich gute Waffe, vor allem auf kurze und mittlere Distanzen. Bis etwa zur 20. Mission ist die Kanone eine Empfehlung, dann ist auch sie jedoch zu schwach - kann aber dank Bajonett noch vereinzelt im Nahkampf gute Dienste leisten.
	**Sniper Rifle:** Das Gewehr ist zwar auf lange Distanzen sehr genau, doch schon sehr bald zu schwach. Zudem überhitzt die Waffe recht schnell und ist damit allenfalls eine „Übergangswaffe“ für die mittleren Missionen.
	**Heavy Machine Gun:** Eine der ersten starken Waffen. In den frühen Missionen ist sie vor allem gegen mehrere Gegner sehr wirksam, braucht aber leider viele Aktionspunkte und ist dann auch ziemlich ungenau. Später ist sie auch zu schwach, daher sollte man sie nur kurz mitnehmen oder ggf. auch ganz auslassen.
	**Double Fire:** Sehr effektive Waffe für kurze bis mittlere Distanzen. Mit einem Bajonett wäre sie die beste Standardwaffe. So muss man gut abwägen ob man das Mehr an Feuerkraft gegen das Minus an Nahkampfqualität eintauscht. Aus meiner Sicht jedoch vor der Heavy Machine Gun zu bevorzugen.
	**Rapid Fire Machine Gun:** Die beste Allroundwaffe des Spiels! Durch die beiden Modi kann man sie auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzen. Erzielt gegen jeden Gegnertyp gute Schadenswerte (Ausnahme ist die Tr´Yn) und damit in den späteren Missionen aus meiner Sicht die Standardwaffe des Squads!
	**Flame Thrower:** Sehr gute Waffe und zwar durch das ganze Spiel hindurch! Die beiden Modi sind sehr gut zu gebrauchen und bieten taktische Optionen! Größtes Manko ist jedoch die geringe Munitionskapazität, weshalb man höchstens einen Flammenwerfer im Team halten sollte und diesen unbedingt mit einem Ammunition Pack ausrüsten muss!
	**Grenade Launcher:** In den normalen Missionen ist der Granatwerfer nicht ganz so effektiv, wie in der letzten Mission. Die Minen-Option ist eigentlich auch nur gegen die Tr´Yn brauchbar. Ansonsten ist die Waffe gegen starke Gegner oder große Gegnerhorden gut einsetzbar und daher am besten einem etwas schwächeren Marine „aufzuhalsen“, der dann nur bei Bedarf in die Mission mitgenommen wird - gegen die Standardgegner ist die Waffe absolut überdimensioniert!

Waffe	Beschreibung
	**Plasma Gun:** Die Plasma Gun ist eigentlich sehr interessant, für den richtigen Kampf jedoch nicht zu gebrauchen, da die Waffe extrem schnell überhitzt und nur über begrenzte Munition verfügt. Zudem ist sie nicht sehr genau. Lediglich der zweite Schussmodus kann überzeugen: Ein Ziel wird für mehrere Runden gelähmt und kann durch den entstehenden Schild nicht verletzt werden und so recht einfach eine Position blockieren. Aufgrund der überwiegenden Nachteile aus meiner Sicht aber nicht zu empfehlen.
	**High Energy Laser:** Die beste Waffe im fortgeschrittenen Spiel! Sehr effektiv auf alle Distanzen und sehr durchschlagskräftig. Leider überhitzt der Laser etwas schnell, dafür hat er unendlich viel Munition. Im Sekundärmodus wird das getroffene Ziel eine Runde lang gelähmt. Für die späteren Missionen sehr zu empfehlen in Kombination mit der Rapid Fire Machine Gun!
	**Multi Target Destroyer:** Die Option auf den Multi Target Destroyer erhält man erst sehr spät im Spiel, was aber aus meiner Sicht auch kein großer Verlust ist. Das riesige Gerät ist etwas stärker als der Granatwerfer, verbraucht aber auch sehr viel Munition. Hat man keinen Granatwerfer ist diese Waffe eine gute Optionen gegen den Endgegner, sonst eher überdimensioniert und unpraktikabel gegen die „normalen Gegner“.

« Zurück zur Incubation-Lösung

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

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

Last update: **2023/04/10 08:02**