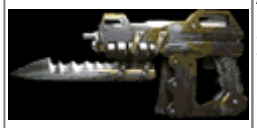
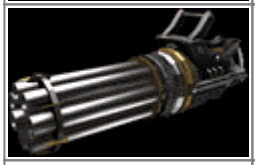
Incubation - Waffengallerie

Waffe	Beschreibung
	Light Combat Gun: Jeder „neue“ Marine kommt 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 sehr schnell und ist furchtbar schnell leer. Also so schnell wie möglich austauschen!
	Advanced Combat Gun: Zumindest etwas besser als die Light Combat Gun. Durch das Bajonett ist die Waffe im Nahkampf gut zu gebrauchen. Vor allem da auch diese Waffe unter knappem Munitionsvorrat leidet. In den ersten zehn Missionen ist sie ganz gut zu gebrauchen, später ist sie 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 gut zu gebrauchen, dann ist sie zu schwach, kann jedoch im Nahkampf noch vereinzelt gute Dienste leisten.
	Sniper Rifle: Das Gewehr ist zwar auf lange Distanzen sehr genau, doch schon sehr bald zu schwach. Zudem überhitzt die Kanone recht schnell
	Heavy Machine Gun: Eine der ersten starken Waffen. In den frühen Missionen ist sie vor allem gegen mehrere Gegner wirksam, braucht leider viele Aktionspunkte und ist ziemlich ungenau. Später ist sie auch zu schwach, also nur kurz mitnehmen.
	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.
	Rapid Fire Machine Gun: Beste Allroundwaffe. Durch die beiden Modi kann man sie auch gegen mehrere Gegner einsetzen. Erzielt gegen jeden Gegnertyp gute Schadenswerte. Ausnahme ist die Tr´Yn.
	Flame Thrower: Sehr gute Waffe, selbst durch das ganze Spiel hindurch! Die beiden Modi sind sehr gut zu gebrauchen. Größtes Manko ist die wenige Munition, 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 nur gegen die Tr´Yn brauchbar, ansonsten gegen starke Gegner oder große Gegnerhorden gut zu gebrauchen und daher am besten einem etwas schwächeren Marine aufzuhalsen, der dann nur bei Bedarf in die Mission mitgenommen wird.
	Plasma Gun: 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 auch einfach eine Position blockieren.

Waffe	Beschreibung
	High Energy Laser: Beste Waffe im 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.
	Multi Target Destroyer: Erhält man erst sehr spät, ist aber auch kein großer Verlust. 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.

« Zurück zur Incubation-Lösung

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/incwaffengall?rev=1671371873

Last update: **2022/12/18 13:57**