

Die Komplettlösung zu INCUBATION*

I Story

Lange Zeit hatte der Schutzschild der chromianischen Kolonie auf Scayra gehalten und die Kolonisten vor dem Rest des Planeten wirkungsvoll abgeschirmt. Doch nun ist er ausgefallen und das Unheil nimmt seinen Lauf.

Normalerweise wäre der Ausfall des Schutzschildes auch gar nicht so problematisch gewesen, da die Lebensformen auf Scayra ausgesprochen primitiv und zudem noch ungefährlich sind. Zumindest, bis sie von einem chromianischen Virus infiziert wurden. Dieser Virus hat aus der friedlichen Tierwelt eine Horde blutrünstiger Bestien gemacht, die nur das eine Ziel haben: Tod allen Menschen.

Eure Aufgabe ist es, als Anführer einer kleinen Gruppe unerfahrener Marines, die Bestien in Schach zu halten und die Kolonie zu sichern. Das sich diese Aufgabe zu einem fast aussichtsloses Unterfangen entwickelt, werdet Ihr schon bald merken. Na dann - Hals und Beinbruch!

II Allgemeine Tips & Tricks

Besonders diesen Bereich solltet Ihr Euch genau durchlesen, da die folgenden Informationen Euch den Einstieg in dieses wirklich anspruchsvolle Strategiespiel um einiges erleichtern können.

II.1.1 Euer Platoon

Ihr startet in dieses Spiel mit einem unerfahrenen Platoon, das sich erst nach und nach seine Lorbeeren verdienen muß. Dabei habt Ihr die Möglichkeit, einzelne Marines in bestimmte Richtungen auszubilden. Hierbei spielen die Talentpunkte eine große Rolle. Es macht keinen Sinn, aus jedem einzelnen Marine einen perfekten Einzelkämpfer zu machen, der alle Talente vereinigt (was ohnehin nicht funktioniert!). Bemüht Euch lieber die entsprechende Talente wie zum Beispiel das Talent für schwere Waffen oder das Führungstalent bei den einzelnen Einheiten zu fördern, indem Ihr dem Marine mit dem Talent für schwere Waffen mit einem Minenwerfer verseht oder dem Marine mit dem Führungstalent mit einem Banner ausstattet. In einzelnen Bonuskisten, die immer wieder in den verschiedenen Leveln zu finden sind, gibt es ebenfalls Talentpunkte für bestimmte Fähigkeiten, die Ihr natürlich den entsprechenden Einheiten zu kommen läßt. Auf diese Art und Weise entwickelt Ihr ein echtes Team, das aus verschiedenen Spezialisten besteht.

Pflegt Eure Einheiten wann immer es geht und startet einen Level lieber erneut, wenn Ihr eine Einheit verloren habt. Denn zum einen ist die Ausbildung der Einheit zu einem Spezialisten

sehr Zeit intensiv und zum anderen wird es Euch kaum gelingen, den Ausfall eines Veteranen durch die Rekrutierung eines Grünschnabels zu kompensieren. Außerdem kosten die Rekruten und deren Ausrüstung einige wertvolle Equipmentpunkte, die sich wesentlich wertvoller einsetzen lassen.

Sollte sich die Rekrutierung eines neuen Marines einmal nicht vermeiden lassen, dann solltet Ihr zusehen, daß er in den hinteren Reihen gehalten wird und nur auf Gegner schießt, die ohnehin schon angeschlagen sind. So kann er wichtige Punkte sammeln, die es ihm ermöglichen, zu den Veteranen aufzuschließen.

Wann immer Ihr über entsprechende Finanzmittel (Equipmentpunkte) verfügt, solltet Ihr Euer Team mit neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen entsprechend der unterschiedlichen Talente versehen. Nur wenn Ihr ständig investiert und so die Ausrüstung Eures Teams auf dem neusten Stand der Technik hältet, habt Ihr eine echte Chance.

Besonders wichtig sind gerade in den ersten Missionen neben verbesserten Waffensystemen, die nicht so schnell Überhitzen, die Investitionen in Schutzkleidung und zusätzliche Munitionspakete. Denn das häufigste Problem, was zum Scheitern in den einzelnen Missionen führt, ist der Munitionsmangel.

In den ersten Missionen habt Ihr auch das Problem, daß die Marines nur über drei Aktionspunkte verfügen. Diese Einschränkung der Bewegungsfreiheit ist sehr problematisch und sollte daher bei den Investitionen ebenfalls recht schnell berücksichtigt werden. Mit Hilfe des Servosystems, des Banners und mit Stimulanzien lassen sich die Aktionspunkte erhöhen. Vor gefährlichen Aktionen, wie zum Beispiel dem Öffnen von Türen, solltet Ihr Eure Einheiten eine Runde ruhen lassen, wodurch die Aktionspunkte ebenfalls zu nehmen.

II.1.2 Die Finanzen

Eure Finanzmittel bei Incubation sind die Equipmentpunkte. Damit könnt Ihr Waffen, Ausrüstungsgegenstände und neue Einheiten kaufen. Diese Equipmentpunkte findet Ihr in nahezu allen Missionen in den grünen Kisten. In den Missionsbeschreibungen bzw. den Karten weisen wir Euch auf die Standorte dieser Kisten hin.

Ihr solltet Euch bemühen, sämtliche Kisten zu öffnen, damit Ihr ständig über ausreichend Finanzmittel verfügt, um in Euer Team zu investieren.

Paßt aber auf, wenn Ihr Euch den Kisten nähert, da Ihr davon ausgehen könnt, daß diese gut bewacht werden.

Neben den grünen Kisten findet Ihr auch hin und wieder braune Kisten, in denen sich Munition befindet. Mit Hilfe dieser Kisten könnt Ihr jeweils eine Einheit aus Eurem Platoon voll aufmunitionieren. Laßt diese Freude einer starken Einheit (z. B. dem Marine mit dem Minenwerfer) oder einer Einheit, die unter Munitionsmangel leidet, zukommen. Überlegt Euch gut wer diesen Bonus bekommen soll, da wie bereits erwähnt, nur eine Einheit davon profitieren kann.

II.1.3 Missionstypen

Bei Incubation kann man im Großen und Ganzen zwischen drei Missionstypen unterschieden. Erstens: Alle oder einen bestimmten Gegner ausschalten. Zweitens: Ein rotes Feld ohne Zeit-

limit erreichen. Drittens: Ein rotes Feld innerhalb einer vorgegebenen Rundenanzahl erreichen.

Gerade bei den ersten beiden Missionstypen solltet Ihr ruhig vorgehen und lieber eine defensive Taktik bevorzugen, als blind drauf los zu stürmen.

Die meisten Missionen lassen sich mit einem bestimmten Trick relativ leicht lösen. Doch bis Ihr erst einmal diesen Trick herausgefunden habt, solltet Ihr keine unüberlegten Handlungen begehen.

Um gut vorbereitet in die Missionen zugehen, solltet Ihr Euch das Briefing und auch die Tips genau anhören bzw. durchlesen. Hier könnt Ihr wirklich wichtige Informationen sammeln, die Euch das Leben um einiges erleichtern.

II.1.4 Das Kampfverhalten

Zu Beginn einer jeden Mission solltet Ihr erst einmal die Übersichtskarte aufrufen, damit Ihr Euch mit dem Einsatzgebiet und den Positionen der ersten Gegner vertraut machen könnt. Danach positioniert Ihr Eure Einheiten. Doch nicht nur zu Beginn der Mission, sondern auch immer wieder in deren Verlauf, solltet Ihr Euch einen Überblick mit Hilfe der verschiedenen Kamerapositionen verschaffen. Diese Funktionen sind beileibe keine Spielerei.

Die wahrscheinlich wichtigste Funktion im gesamten Spiel ist der Defensivmodus. Nach jedem Zug, den Ihr durchgeführt habt, solltet Ihr immer noch so viele Aktionspunkte zur Verfügung haben, daß Ihr mit mindestens zwei bis drei Einheiten in den Defensivmodus gehen könnt. Im Defensivmodus sind Eure Einheiten dazu in der Lage, plötzlich auftauchende Feinde zu bekämpfen. Achtet aber darauf, daß Eure Waffen nicht überhitzt sind, da ansonsten der Defensivmodus hinfällig ist. In nahezu allen Missionen ist das langsame Vorrücken im Defensivmodus die effektivste Vorgehensweise, um im Endeffekt erfolgreich zu sein.

Mit Waffen, die überhitzt sind, sollten keine weiteren Schüsse abgegeben werden, da es zu Fehlfunktionen kommen kann, die sogar tödlich für Eure Einheiten ausgehen können. Auch wenn ein Gegner bereits bedrohlich nahe ist, solltet Ihr lieber auf einen weiteren Schuß verzichten und statt dessen eine in der Nähe postierte Einheit in den Defensivmodus versetzen, um so den Feind zu eliminieren.

Bei Incubation kommt es immer wieder auf gutes Teamwork an. Nur wenn Ihr Eure einzelnen Einheiten als Team einsetzt, habt Ihr eine Chance. Ein gutes Beispiel dafür ist das Sichern einer Tür durch zwei Einheiten, die sich links und rechts von der Tür im Defensivmodus aufstellen, während eine dritte Einheit, die direkt vor der Tür steht, diese öffnet. Durch die beiden Einheiten links und rechts, wird dem aktiven Mann an der Tür Feuerschutz gewährt, ohne den er unter Garantie aufgeschmissen wäre, da er nicht über ausreichend Aktionspunkte verfügt, um einen eventuell hinter der Tür postierten Gegner auszuweichen oder zu eliminieren.

In den Missionen wo Ihr mit Fernkämpfern unter den Gegnern rechnen müßt, gehen die Einheiten links und rechts natürlich nicht sofort in den Defensivmodus, da sie eventuell noch einige Schüsse abgeben müssen, bevor sie in die Defensive gehen. Sollte sich eine derartige Aktion als zu gefährlich erweisen, da auf einmal hinter der Tür wesentlich mehr Gegner als erwartet erscheinen, müßt Ihr das Feuer einstellen und die Tür wieder schließen. Glücklicherweise sind die Scay'Ger nicht dazu in der Lage, Türen zu öffnen. Wartet nun eine Runde ab, um Aktionspunkte zu sammeln und öffnet dann die Tür erneut.

Beim Thema Türen sollte noch erwähnt werden, daß Ihr diese natürlich auch immer wieder schließen könnt, um Euch so den Rücken freizuhalten. In einigen Missionen stehen auch Fässer und Steinblöcke in der Gegend herum. Diese lassen sich häufig so verschieben, daß den Scay'Gern wichtige Wege verstellt werden. Macht davon auf jeden Fall Gebrauch.

Fässer haben aber auch noch eine andere Funktion. Wenn sie sich nicht effektiv verschieben lassen, dann könnt Ihr sie auch mit einem gezielten Schuß in die Luft sprengen. Dies macht sich natürlich besonders gut, wenn sich einige Gegner direkt neben dem Fuß tummeln, da diese ein Opfer der gewaltigen Explosion werden. So kann man jede Menge Munition sparen.

Gerade in den späteren Missionen, wo Ihr mit Gegnern sämtlicher Kategorien rechnen müßt, solltet Ihr Euch zuerst die Fernkämpfer vornehmen. Sind diese erst einmal ausgeschaltet, habt Ihr mit dem Rest leichtes Spiel und die Mission ist schon fast im Sack.

III Gegner, Waffen und Gegenstände

In dem folgendem Abschnitt erhaltet Ihr einige Informationen über die Gegner, Waffen und Gegenstände, die bei Incubation vorkommen. Mit Hilfe dieser persönlichen Erfahrungen, die ich während des Spiels gesammelt habe, dürfte Euch eine Menge Lehrgeld erspart bleiben.

III.1.1 Die Gegner

Die verschiedenen Gegner lassen sich in zwei große Gruppen unterteilen. Da sind zum einen die Nahkämpfer, die Euren Einheiten nur im direkten Kampf Schaden zu fügen können und da sind zum anderen die Fernkämpfer, die in der Regel über sehr effektive Waffen verfügen, die Euch das Leben bereits aus großer Entfernung zur Hölle machen können. Beginnen wollen wir mit den Nahkämpfern unter den Scay'Ger:

Ray'Ther (Nahkämpfer)

Hierbei handelt es sich um den am häufigsten auftretenden Scay'Ger. Er ist zwar sehr flink, aber dafür auch nur leicht gepanzert, was ihn zu einer leichten Beute für Eure Marines macht.

Gore'Ther (Nahkämpfer)

Hierbei handelt es sich um eine sprichwörtliche harte Nuß, da die Frontpanzerung dieses Mutanten von keiner Eurer Waffen zu durchdringen ist. Der Gore'Ther ist lediglich von hinten zu verwunden. Dementsprechend müßt Ihr Euch in den Missionen, wo Ihr auf ihn trefft, immer etwas einfallen lassen, um in seinen Rücken zu gelangen. Von Vorteil für Euch ist dabei, daß der Gore'Ther immer den ihm am nächsten stehenden Gegner attackiert.

Wenn Ihr diesen Umstand und die mageren zwei Bewegungspunkte des Mutanten berücksichtigt, dann werdet Ihr auch diesen Gegner besiegen können. Laßt den Gore'Ther niemals an einen Eurer Marines herankommen, da bereits ein Schlag seiner scharfen Scheren ausreicht, um Eure Einheit zu töten.

Ee'Ther (Nahkämpfer)

Die Ee'Ther verstehen es, sich nahezu unsichtbar zu machen. Oftmals seht Ihr diesen Gegner erst, wenn er direkt vor Euch steht. Soweit darf es jedoch nicht kommen, da Ihr einen Nahkampf mit einem Ee'Ther selbst mit einer guten Rüstung nur selten ohne Schaden überstehen werdet. Schaut daher in den Mission, in denen diese Spezies auftauchen soll, immer wieder auf die Übersichtskarte, um Gegner frühzeitig auszumachen.

Der Ee'Ther ist außerdem dazu in der Lage, sich selbst zu regenerieren und sollte daher innerhalb von einer Runde ausgeschaltet werden, auch wenn dies mit Sicherheit keine leichte Aufgabe ist, da die Ee'Ther zähe Burschen sind. Doch unter Einsatz des Minenwerfers lässt sich auch dieses Problem aus der Welt schaffen.

Al'Coo (Nahkämpfer)

Bei dem Al'Coo handelt es sich um eine riesige fleischfressende Bestie, gegen die Eure Marines im Nahkampf nichts zu bestehen haben. Aus diesem Grund solltet Ihr dem Al'Coo zwei Minen in den Laufweg legen. Auf diese Art und Weise lässt sich auch dieses Ungetüm relativ leicht eliminieren.

Dec'Ther (Nahkämpfer)

Diese Scay'Ger erinnern sehr stark an eine übergroße Spinne und sind auch genauso flink. Laßt Euch niemals auf einen Nahkampf mit diesen Tierchen ein. Da sie nur schwach gepanzert sind, solltet Ihr keine Probleme damit haben, Euch die Dec'Ther vom Hals zu halten.

Ray'Coo (Fernkämpfer)

Die Ray'Coo sind die ersten Scay'Ger aus der Kategorie Fernkämpfer. Ihr trefft auf diesen Typ bereits in der dritten Mission. Sobald Euch ein Ray'Coo erblickt hat, eröffnet er das Feuer auf Euch. Sollte der Ray'Coo erkennen, daß die Schußposition ungünstig ist, dann kommt er mit einem gewaltigen Sprung angeflogen, um Euch aus nächster Nähe zu eliminieren. In dieser Situation bietet es sich an, stets zwei Marines im Defensivmodus zu halten, da sie so den Ray'Coo relativ leicht erledigen können, der nach einem Sprung nämlich erst im nächsten Zug von seiner durchaus gefährlichen Waffe Gebrauch machen kann.

Cy'Coo (Fernkämpfer)

Dieser Gegner bleibt immer an einem Ort stehen und nimmt Euch von dort unter Beschuß. Der Cy'Coo wird immer auf ein Feld zielen und schießen, wo in der Vorrunde einer Eurer Marines stand. Dementsprechend müßt Ihr in den Missionen, wo die Cy'Coo auftauchen, immer in Bewegung bleiben. Achtet bei Euren Bewegungen darauf, daß Ihr nicht auf ein Feld lauft, von dem Ihr gerade eine andere Einheit abgezogen habt, da die Cy'Coo dies bezüglich keine Unterschiede machen. Der sicherste Weg diese Spezies auszuschalten besteht darin, mit geeigneten Fernwaffen in den Defensivmodus zu gehen.

Squee'Coo (Fernkämpfer)

Der Squee'Coo ist ein ausgezeichneter Fernkämpfer, der es versteht, jede Deckung auszunutzen, was es Euch nicht unbedingt leichter macht. Wenn Ihr den Squee'Coo unter Beschuß nehmen wollt, dann solltet Ihr die entsprechende Einheit eine Runde ruhen lassen, damit ausreichend Aktionspunkte zur Verfügung stehen, um dann aus der Deckung hervorzutreten, zu schießen und wieder in Deckung zu gehen. Dieses Spiel müßt Ihr des öfteren wiederholen, da dieser Gegner sehr viel einstecken kann. Zudem verliert dieser Gegner zuerst nur seine Fernwaffe, was ihn anschließend nicht davon abhält, in den Nahkampf überzugehen, wo er nicht minder gefährlich ist.

Pyr'Coo (Fernkämpfer)

Die Waffe von diesen unerbittlichen Gegnern, ist dazu in der Lage, gleich mehrere Felder unter Beschuß zu nehmen. Dementsprechend solltet Ihr Eure Einheiten im Kampf mit den Pyr'Coo nicht an einem Fleck zusammen stehen lassen, da ansonsten der Schaden sehr groß sein kann. Schaltet diese Gegner am Besten sofort mit Eurem Minenwerfer aus, um kein Risiko einzugehen.

War’Coo (Fernkämpfer)

Gegen den War’Coo ist für Eure Marines kein Kraut gewachsen. Ihr könnt ihn nicht zerstören. Die Waffe des War’Coo ähnelt der des Cy’Coo, wobei ständige Bewegungen nicht unbedingt einer Garantie dafür sind, nicht getroffen zu werden. Das sicherste Mittel, nicht ein Opfer dieser harten stationären Brocken zu werden, ist es, sich immer in Deckung zu halten und niemals in die Schußlinie zu geraten. Mit Hilfe von Jet Packs könnt Ihr dies sehr effektiv praktizieren.

III.1.2 Die Waffen

Die verschiedenen Waffen unterscheiden sich in einigen Punkten, wie zum Beispiel Reichweite und Durchschlagskraft. Hierzu solltet Ihr Euch das Handbuch genau anschauen, um die entsprechenden Informationen zu erhalten. Im Allgemeinen lässt sich sagen, daß Ihr so schnell wie möglich zu sehen solltet, immer auf dem neusten Stand der Technik zu sein. Denn eins der größten Probleme Eurer Standardwaffen ist die schnelle Überhitzung und die mangelnde Durchschlagskraft.

In den Missionsbeschreibungen findet Ihr auch immer wieder Hinweise, wann der Kauf einer besseren Waffe ratsam ist, um die entsprechende Mission erfolgreich zu beenden. Ein weiterer Punkt, den Ihr unbedingt beim Kauf einer Waffe beachten solltet, ist der, ob die Waffe für den Defensivmodus tauglich ist oder nicht. Mindestens die Hälfte Eures Platoons sollte über Waffen verfügen, die auch für den Defensivmodus geeignet sind, wie zum Beispiel Double Fire oder Rapid Fire Machine Gun. Achtet beim Kauf auch darauf, ob die entsprechenden Marines, die eine schwere Waffe erhalten sollen, auch über das entsprechende Talent verfügen.

III.1.3 Die weitere Ausrüstung

Auch an dieser Stelle sei der Verweis auf das Handbuch erlaubt, da die Beschreibungen zu den verschiedenen Ausrüstungsgegenständen sehr sehr gut sind und dem eigentlich kaum noch etwas hinzuzufügen ist.

Im Allgemeinen lässt sich hier sagen, daß Ihr Euer Team ständig mit neuen Errungenschaften entsprechend der verschiedenen Talente Ausrüsten solltet. Es gibt eigentlich nichts, was absolut unnütz ist und Euch nicht in der einen oder anderen Situation weiterhelfen könnte. Genau wie bei den Waffen findet Ihr auch bezüglich der Ausrüstungsgegenstände wertvolle Hinweise bzw. Kaufempfehlungen in den Missionsbeschreibungen.

IV Die Missionen

In diesem Abschnitt erhaltet Ihr eine ausführliche Beschreibung zu den einzelnen Missionen. Da eine exakte Beschreibung der Vorgehensweise teilweise nicht sinnvoll ist, werden nur die grundsätzlichen Taktiken erwähnt.

IV.1 Halle sichern

Aufgabe: Einige Scay'Ger sind in den Werkhallen aufgetaucht. Ihr müßt mit Eurem unerfahrenen Platoon die Hallen sichern, indem Ihr sämtliche Gegner (10 an der Zahl) eliminiert. Corporal Bratt muß auf jeden Fall überleben!

Beschreibung: Stellt zu Beginn der Mission Eure drei Einheiten an den vorgegebenen Positionen auf. Wie Ihr die drei anordnet ist dabei völlig egal. Der Schlüssel zum Erfolg für diesen Einsatz liegt darin, die Einheiten zusammenzuhalten, und geschlossen im Defensivmodus gegen die Scay'Ger vorzugehen. Achtet also darauf, daß Ihr nur Schritt für Schritt vorrückt, damit noch ausreichend Aktionspunkte übrig bleiben, um nach der Bewegung in den Defensivmodus gehen zu können.

Laßt die ersten beiden Einheiten langsam nach Westen vorrücken und dabei nach Nordwesten bzw. nach Südwesten blicken. Die hintere Einheit folgt den beiden ersten Einheiten, behält jedoch den Blick in Richtung Osten, um den anderen beiden den Rücken freizuhalten. Alle Einheiten sollten sich stets im Defensivmodus befinden. Verzichtet lieber auf einen Schuß aus großer Entfernung und geht dafür in den Defensivmodus. Sollten sich jedoch aus einer Richtung mehrere Gegner gleichzeitig auf Euch zu bewegen, dann ist es sinnvoll, stehen zu bleiben und zu schießen, um dann in den Defensivmodus zu gehen.

Schaut immer wieder auf die Übersichtskarte, um die Feindbewegungen einsehen zu können. Richtet die Blicke Eurer Soldaten immer in die Richtung, von der eine Gefahr droht. Spätestens nachdem Ihr drei Mal nach Westen gelaufen seid, sollten alle Gegner aus dem südlichen Teil der Halle eliminiert sein. Jetzt müßt Ihr mit Eurem Platoon langsam nach Norden vorrücken, um die Gegner aus dem nordöstlichen Quadranten der Werkhalle zu locken. Natürlich rückt Ihr auch hier im Defensivmodus vor. Laßt Euch ruhig Zeit. Sobald Ihr Eure Einheiten mit Blick in Richtung Osten in Stellung gebracht habt, braucht Ihr nur noch abzuwarten, bis die Gegner auf Euch zu kommen. Wenn der letzte das zeitliche gesegnet hat, ist die Mission beendet.

IV.2 Eine weitere Halle

Aufgabe: Die Lage hat sich zugespitzt. Mittlerweile sind es zu viele Scay'Ger geworden, die Euer unerfahrenes Platoon bedrohen. Aus diesem Grund wurde Euch der Rückzug befohlen, jedoch ist der Ausgang weit entfernt. Um in dieser Mission erfolgreich zu sein, muß ein Marine das rote Quadrat im Osten erreichen und Corporal Bratt überleben.

Beschreibung: Postiert Eure drei Marines an den dafür vorgesehenen Punkten. Beim nächsten Zug laßt Ihr den mittleren der drei Marines in Richtung Osten vorgehen, damit er direkt vor der Tür steht. Öffnet nun die Tür mit dem Hand-Icon und laßt den Marine dann wieder einen Schritt zurückgehen. Die beiden anderen Marines bleiben an ihrer Position und gehen in den Defensivmodus mit Blickrichtung zur Tür. Es werden drei Gegner erscheinen, von denen mindestens zwei bereits im Defensivmodus erschossen werden. Den dritten Scay'Ger erledigt Ihr dann beim nächsten Zug.

Nachdem Ihr die erste Hürde genommen habt, geht Ihr durch die Tür hindurch. Postiert Euch gleich an der nächsten Tür, die in den nördlichen Raum führt. Unterlaßt es jedoch diese zu öffnen, solange Ihr Eure Einheiten noch nicht in Stellung gebracht habt. Hier geht Ihr nach dem gleichen Prinzip vor, wie bei der ersten Tür. Zwei Mann sichern den Bereich, während

der dritte die Tür öffnet und zurücktritt bzw. ebenfalls in den Defensivmodus geht. Auf diese Art und Weise werdet Ihr die beiden Scay'Ger aus diesem Raum ohne Probleme erledigen.

Da Ihr nun den zweiten Streich getägt habt, rückt Ihr durch die Tür vor in den nördlichen Raum. Hier bedient Ihr Euch erst einmal an der Kiste, die immerhin 50 Equipmentpunkte für Euch bereit hält. Wenn Ihr diese an Euch genommen habt, geht es zu der östlichen Tür von diesem Raum, die direkt zum Ausgang führt. Doch bevor Ihr auch nur im Entferntesten daran denkt, diese Tür zu öffnen, solltet Ihr erst einmal in diesem Heft weiterlesen. Sobald Ihr nämlich die Tür aufstoßt, öffnen sich auch zwei Lüftungsschächte, aus denen jede Menge Scay'Ger kommen werden. Der eine Schacht befindet sich gleich links von der Tür des Raumes, in dem Ihr Euch gerade befindet und der andere Schacht liegt im sich anschließenden Raum hinter einer Wand zu Eurer Rechten.

Postiert Euch also direkt vor der Tür und laßt zwei Marines nach Norden zu dem Schacht blicken, während der dritte die Tür öffnet und nach Osten blickt. Das dieser ebenfalls in den Defensivmodus geht, nachdem er die Tür geöffnet hat, versteht sich von selbst.

Sobald die Tür offen ist, müßt Ihr relativ schnell handeln. Erledigt den Scay'Ger, der aus dem Schacht direkt neben der Tür kommt und rückt dann vor in den Raum mit dem Ausgang. Sichert aber auch weiterhin nach hinten mit Hilfe des Defensivmodus ab, während Ihr langsam vorrückt. Wenn alle Marines in dem Raum mit dem Ausgang sind, wird die Tür geschlossen. Nun könnt Ihr einen Marine vor zu dem roten Feld schicken, während die anderen beiden Kollegen ihm Feuerschutz (Defensivmodus) geben. Wenn die Vorhut auf dem roten Feld steht, könnt Ihr den Zug beenden, wodurch dann auch die Mission abgeschlossen ist.

IV.3 Straßenkampf

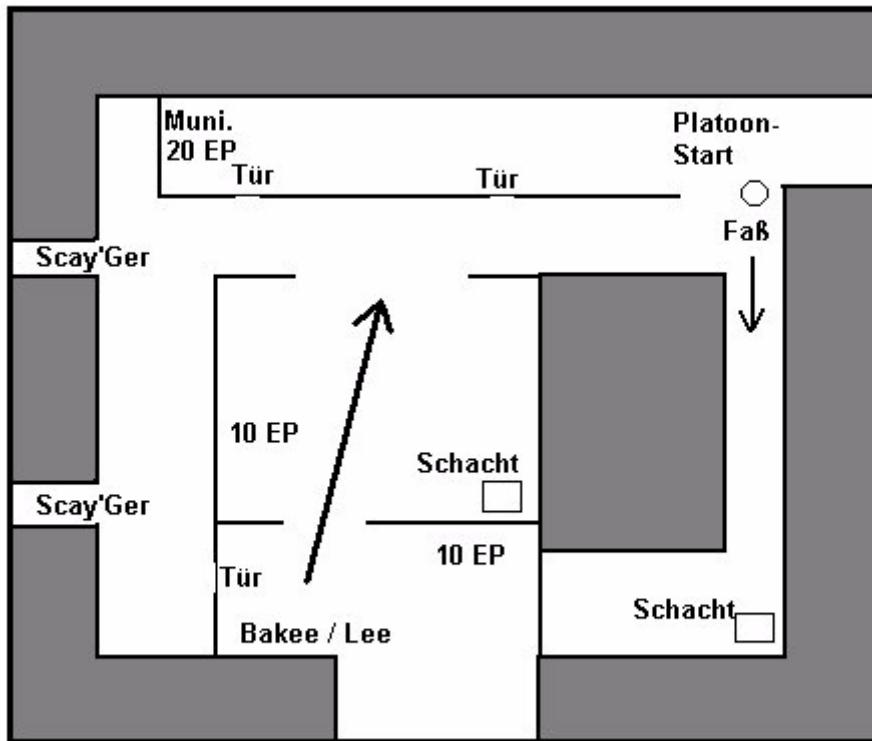
Aufgabe: In diesem Sektor stoßt Ihr auf zwei Marines (Lee und Bakee), die Ihr Platoon verloren haben und sich aus diesem Grund Eurer Einheit anschließen wollen. Ihr müßt dafür sorgen, daß Lee und Bakee mindestens 12 Runden überleben. Außerdem muß, wie in den bereits abgeschlossenen Missionen, auch Corporal Bratt überleben.

Beschreibung: Postiert Eure drei Marines und beendet dann den Zug. Ihr müßt mit ansehen, wie sich einige Türen und Schächte öffnen, was mit Sicherheit nichts Gutes verheißt.

Sobald Ihr wieder am Zug seid, müßt Ihr Lee und Bakee in Position bringen. Laßt dazu Bakee zu der geöffneten Tür vor laufen, die sich Nordwestlich von ihm befindet. Er soll sich direkt vor die Tür stellen und in Richtung Westen blicken. Lee laßt Ihr anschließend einen Schritt nach Westen gehen. Er muß mit Blick nach Norden in den Defensivmodus versetzt werden, um Bakee Feuerschutz geben zu können, der im Moment wehrlos ist.

Nachdem Ihr die beiden neuen Marines in Position gebracht habt, kümmert Ihr Euch um Eure drei Veteranen. Postiert den Marine, der sich auf der östlichen Startposition befindet noch einen Schritt nach Osten, damit er direkt neben dem Faß steht, das Ihr auf gar keinen Fall zerstören dürft. Laßt den Marine nach Westen blicken und in den Defensivmodus gehen. Der nördliche Marine direkt an der Hauswand muß einen Schritt nach Westen gehen und dann mit Blickrichtung Süden ebenfalls im Defensivmodus verharren. Der letzte der drei Marines geht einen Schritt nach Norden an die Hauswand und nimmt exakt die gleiche Blickrichtung (inklusive Defensivmodus) wie der zuvor genannte Kollege ein. Das diese Aufstellung ihre Berechtigung hat, werdet Ihr gleich feststellen, wenn nämlich der Gegner am Zug ist und zwei äußerst unfreundliche Scay'Ger angeflogen kommen.

Wenn Ihr wieder am Zug seid, dann laßt Ihr zunächst Bakee die Tür schließen. Anschließend dreht er sich nach Nordosten und geht in den Defensivmodus. Lee geht einen Schritt in Richtung Norden vor und schaltet dann mit Blickrichtung Nord ebenfalls in den Defensivmodus. Euer eigentliches Platoon hat jetzt die schwerste Aufgabe, da sie die beiden Scay'Ger auf jeden Fall töten müssen, wenn sie nicht beim nächsten Zug selber drauf gehen wollen. Es muß Euch in jedem Fall gelingen! Gehen wir einmal davon aus, daß Ihr diese knifflige Situation gemeistert habt, dann muß sich nur noch der Marine neben dem Faß nach Süden drehen und das Faß in eben diese Richtung mit Hilfe des Hand-Icons verschieben. Auf diese Art und Weise habt Ihr dem Gegner einen Angriffsweg dauerhaft verbaut.



Beim nächsten Zug laßt Ihr Lee und Bakee langsam in Richtung Norden vorrücken. Sie müssen zu dem Platoon im Norden kommen. Wenn aus dem nahegelegenen Schacht zwei Scay'Ger erscheinen, sollten auch beide in den Defensivmodus gehen. Wenn keine Gegner an diesem Schacht auftauchen, dann reicht es auch aus, wenn einer von beiden dem anderen Feuerschutz gibt. Geht also zügig aber nicht überstürzt in Richtung Norden vor.

Euer Platoon im Norden muß nun einen Marine nach Westen schicken, der dort die Tür neben den beiden Kisten schließt. Die anderen beiden geben ihm dabei Feuerschutz. Sobald die Tür geschlossen ist, bleibt der Marine, der die Tür abgeriegelt hat, hinter dieser stehen. Die anderen beiden Marines orientieren sich zu der vorderen Tür, die am Startpunkt liegt und noch verschlossen ist. Diese Tür wird beim nächsten Zug geöffnet, damit die beiden Marines, die dort postiert sind ein Stück vor laufen können, um Lee und Bakee Feuerschutz zu geben.

Der einzelne Marine hinter der Tür im Westen, wird diese immer wieder mal öffnen, wenn sich ein Gegner direkt davor befindet, um diesen zu erschießen und dann gleich wieder die Tür zu schließen (also nur einen Schuß abfeuern, damit noch ausreichend Bewegungspunkte zum Schließen der Tür vorhanden sind). Wenn die Munition knapp werden sollte, dann kann

sich der einzelne Marine auch an den beiden Kisten bedienen, um etwas Nachschub und einige Equipmentpunkte zu erhalten.

Lee und Bakee haben auch die Möglichkeit Equipmentpunkte auf Ihrem Weg zu sammeln, jedoch sollten Sie dies nur tun, wenn die Lage einigermaßen stabil ist. Sobald Lee und Bakee das Platoon erreicht haben, zieht Ihr alle Einheiten durch die beiden Türen nach Norden ab. Wenn alle Marines im nördlichen Bereich eingetroffen sind, schließt Ihr die Türen, um die Mission zu beenden.

Bevor Ihr die nächste Mission startet, solltet Ihr auf das Schlachtfeld gehen (Auswahlpunkt auf der Übersichtskarte der Einsätze), um Euer Platoon mit neuen Ausrüstungsgegenständen und Waffen zu versorgen. Es bleibt Euch natürlich völlig freigestellt, was Ihr kauft, jedoch haben wir einen Soldaten mit einem Flammenwerfer (nettes Spielzeug) und einen anderen mit zusätzlicher Munition ausgerüstet. Munition werdet Ihr auf jeden Fall in größerer Menge für den nächsten Einsatz benötigen, da die Gegner dramatisch zunehmen. Anstelle des Flammenwerfers bietet sich auch der Kauf einer Sniper Rifle an, da diese Waffe sehr gut in der 7 Mission gebrauchen könnt. Eventuell ist sogar besser, die Sniper Rifle zu kaufen.

IV.4 Das Portal

Aufgabe: Ihr nähert Euch dem Kraftwerk, doch auf dem Weg dorthin erwartet Euch neben den bereits bekannten Gegnern auch ein Gore'Ther, der unbedingt ausgeschaltet werden muß. Zudem muß wie in den bereits vorangegangenen Missionen Bratt überleben.

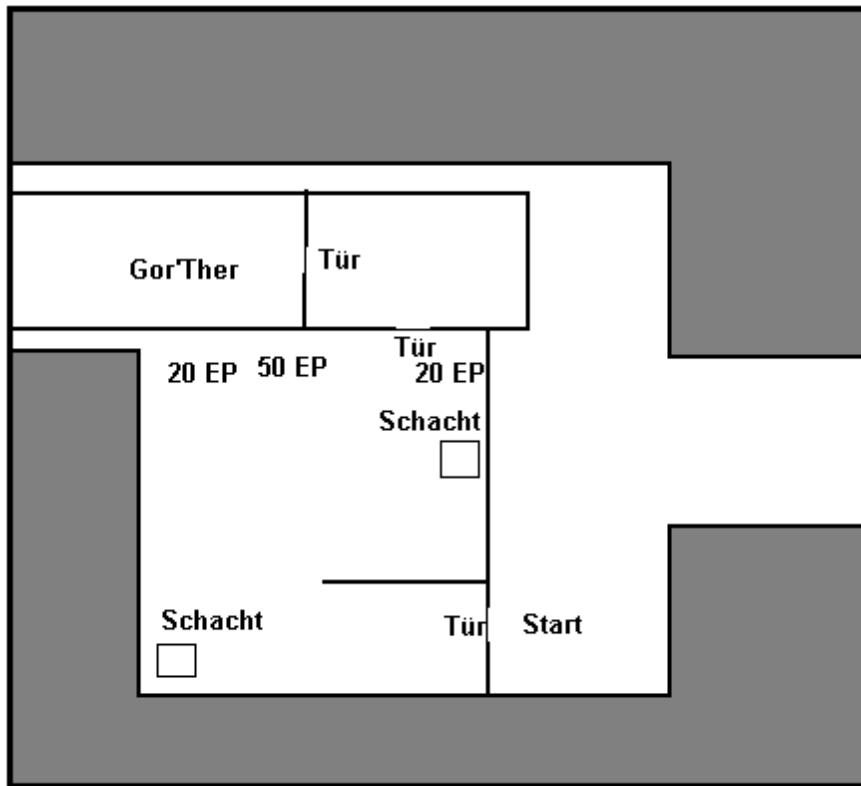
Beschreibung: Da Ihr die letzte Mission erfolgreich bewältigt habt, stehen Euch für diesen Einsatz fünf Marines zur Verfügung, die Ihr auch gleich postiert. Sobald sich diese in Position befinden, müßt Ihr die Tür in Richtung Westen öffnen und mit allen Einheiten in den Raum vorrücken. Solange noch keine Gegner aus den beiden Schächten, die sich in diesem Raum befinden, erscheinen, rückt Ihr ohne Defensivmodus schnell in den großen Teil des Raumes vor.

Euer Ziel ist es nun, die nördliche Tür zu erreichen. Da sich mittlerweile auch die ersten Gegner blicken lassen, rückt Ihr jetzt langsam aber sicher im Defensivmodus vor. Wenn Ihr im Besitz des Flammenwerfers seid, dann könnt Ihr problemlos zwei Gegner auf einen Streich erledigen. Hebt Euch jedoch mindestens einen Schuß mit dem Flammenwerfer für den Gore'Ther auf.

Sobald Ihr die nördliche Tür erreicht habt, postiert Ihr Eure gesamten Einheiten um die Tür herum. Erst wenn sich alle im Bereich der Tür versammelt haben (wobei einer weiterhin nach hinten absichern sollte) und im Defensivmodus sind, öffnet Ihr die Tür. Euch stehen jetzt insgesamt fünf Scay'Ger gegenüber, die Ihr der Reihe nach ausschaltet. Sobald der letzte Gegner aus diesem kleinen Raum eliminiert ist, schickt Ihr entweder zwei gute Schützen oder besser noch den Mann mit dem Flammenwerfer in den Raum. Dieser postiert sich vor der Tür, die nach Westen zu dem Gore'Ther führt. Öffnet diese jedoch noch nicht. Laßt Eure anderen Einheiten an der unteren Tür im Defensivmodus stehen. Die Einheit die vor der Tür zum Gore'Ther steht, sollte ein bis zwei Runden mit Hilfe des Ruhe-Icons geschont werden, damit sich seine Aktionspunkte erhöhen.

Nachdem alle Einheiten bereit sind, öffnet Ihr die Tür zu dem Gore'Ther und weicht sofort mit der Einheit zurück zu der Wand im Osten (also in die hintere Ecke). Der Gore'Ther wird vorstürmen und nach Süden zu Euren anderen Einheiten laufen. Weicht jetzt auch mit diesen nach Süden zurück. Jetzt kommt die große Stunde Eurer Einheit aus dem kleinen Raum, die

auch die Tür geöffnet hat. An ihm liegt es nun, ob Ihr erfolgreich seid. Bringt in hinter dem Gore'Ther in Position und schießt ihm in den Rücken, wo sich seine einzige verwundbare Stelle befindet. Mit dem Flammenwerfer reicht an dieser Stelle ein einziger Schuß aus, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Solltet Ihr jedoch mit normalen Waffen hinter dem Monster stehen, werdet Ihr sicherlich ein Paar Schüsse mehr benötigen.



Hoffentlich habt Ihr nicht vergessen, die drei Kisten in dem großen Raum zu öffnen, wo Ihr insgesamt 90 Equipmentpunkte erhaltet, mit denen Ihr Eure Einheiten vor der nächsten Mission weiter ausrüsten könnt. Empfehlenswert ist mit Sicherheit eine Aufstockung des Munitionsvorrats bzw. der Kauf einer Sniper Rifle, falls Ihr diese nicht bereits gekauft habt.

IV.5 Ins Kraftwerk vordringen

Aufgabe: Der Weg führt Euch nun ins Kraftwerk, wo Ihr alle Scay'Ger vernichten müßt. Auch in dieser Mission muß Corporal Bratt überleben.

Beschreibung: Ihr startet diese Mission im Süden der Karte mit Euren fünf Marines. Links von Eurem Startpunkt befindet sich ein Schaltpult, vor dem Ihr einen Eurer Marines postiert. Die anderen vier begeben sich auf die Plattform, die sich nördlich von Euch befindet. Sobald alle auf dieser Plattform sind, startet der fünfte Marine die Plattform, indem er das Schaltpult betätigt. Die Plattform bewegt sich nun nach Norden und die Plattform mit den Gore'Ther bewegt sich anschließend nach Süden. Durch diesen kleinen Schachzug seid Ihr in der Lage mit Euren vier Marines auf die ungepanzerten Rückseiten der Gore'Ther zu schießen. Es sollte keine Probleme bereiten, diese Gegner in einem Zug auszuschalten.

Nachdem die ersten drei Gore'Ther erledigt sind, verlassen Eure vier Marines die Plattform in Richtung Norden, wo sich zwei weitere Schaltpulte befinden. Mit Hilfe von dem rechten Schaltpult laßt Ihr die erste Plattform wieder zurückfahren. Auf diese steigt dann der Marine, der Euch zu Beginn chauffiert hat. Mit einem weiteren Druck auf den Schalter, hat dieser dann die Möglichkeit zu den restlichen Kollegen zu stoßen.

Da nun das gesamte Platoon wieder vereinigt ist, betreten vier der fünf Marines die nächste Plattform, die sich nordwestlich befindet. Der verbliebene Krieger stellt sich vor das linke Schaltpult, um die Kollegen weiter nach Norden zu befördern. Sobald diese an dem nördlichen Bereich angedockt haben, gehen sie mit Blickrichtung Nord in den Defensivmodus, um die anrückenden Ray'Ther zu erledigen. Laßt Euch nicht aus der Reserve locken und bleibt schön artig im Defensivmodus, bis alle Ray'Ther erledigt sind.

Nun steht Euch der schwerste Teil der Aufgabe bevor, nämlich die restlichen Gore'Ther aus ihren Verstecken zu locken. Dazu verläßt einer Eurer Marines die Plattform in Richtung Norden. Die restlichen drei bleiben auf der Plattform und werden von dem an der Steuerung stehenden Kollegen zurück zur Mittelinsel geholt, wo sie auch vorerst bleiben werden.

Der einzelne Marine im Norden muß jetzt nach Osten laufen, wo er sich vor der unteren Tür von dem Raum postiert. In der nächsten Runde öffnet er die Tür und zieht sich sofort in Richtung Westen zurück. Er spielt jetzt nur den Hasen und lockt so den Gore'Ther aus dem Raum. Sobald der Gore'Ther soweit vorgerückt ist, daß er den drei Marines auf der Plattform den Rücken zuweist, lassen die sich nach Norden fahren, um den Mutanten von hinten zu erledigen.

Genau das gleiche Spiel betreibt Ihr auch mit den anderen beiden Gore'Ther, die sich im Nordwesten und Nordosten befinden. Paßt jedoch bei dem im Nordwesten auf, da sich hier auch noch ein Ray'Ther versteckt hält, den Ihr sofort abschießen müßt. Glücklicherweise sind die Gore'Ther relativ langsam, so daß es keine große Problem ist, immer wieder zu flüchten. Denkt daran, daß die drei Marines auf der Plattform in der Zwischenzeit natürlich wieder nach Süden beordert werden müssen, um nicht entdeckt zu werden. Sobald Ihr wieder einen Gore'Ther in Position gebracht habt, fahren die drei wieder nach Norden und schalten den nächsten Gegner aus.

Bevor Ihr den letzten Mutanten erlegt, solltet Ihr noch die Kisten in dem Raum, den Ihr zuerst geöffnet habt, leeren. Nun noch rasch das letzte Opfer in die Falle gelockt und die Mission ist auch geschafft.

IV.6 Dr. Reich suchen

Aufgabe: Von Rutherford habt Ihr die Nachricht erhalten, daß ein gewisser Dr. Reich sich in diesem Sektor versteckt hält. Dieser ist der einzige, der die Scay'Ger eventuell heilen kann. Aus diesem Grund werdet Ihr damit beauftragt, Dr. Reich zu finden und zu beschützen. Das Corporal Bratt den Kampf überleben muß, brauchen wir wahrscheinlich nicht mehr erwähnen.

Beschreibung: Diese Mission hat es wirklich in sich, ist aber mit der richtigen Taktik auch zu schaffen. Postiert Eure Einheiten am Startpunkt auf der südlichen Plattform. Das eigentliche Problem in dieser Mission stellen die zwei Gore'Ther Paare da, die sich westlich und nordöstlich von Euch befinden. Diese müßt Ihr entweder in einen Hinterhalt oder auf eine der maroden Brücken locken. Die maroden Brücken brechen nämlich zusammen, sobald sich zwei Einheiten darauf befinden (Vorsicht - dies gilt natürlich auch für Eure Einheiten!).

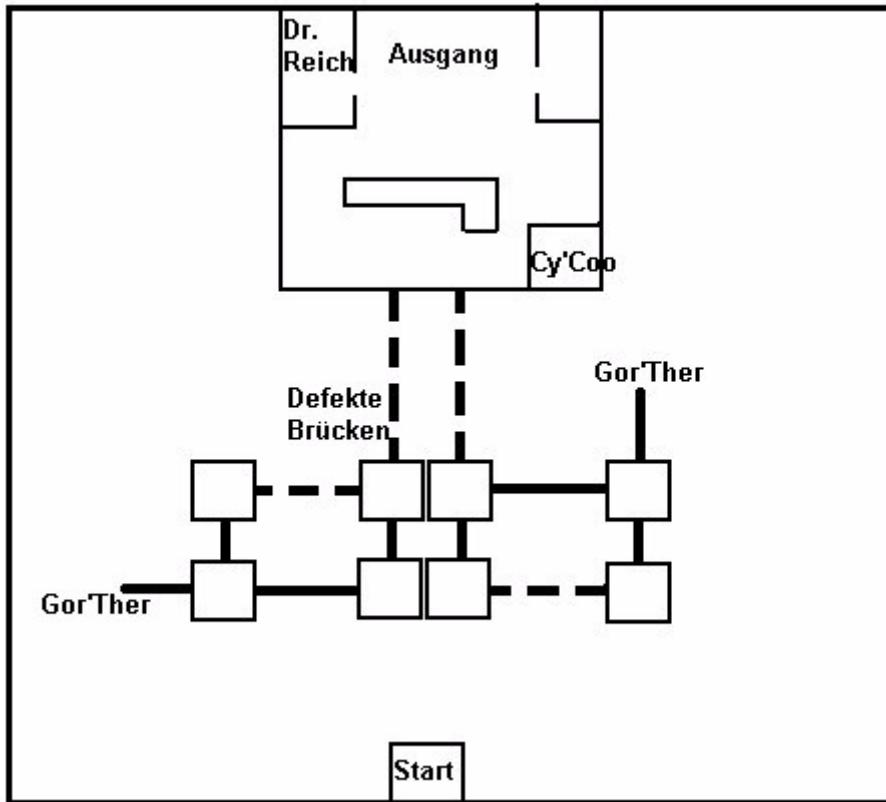
Lauft vom ersten Zug an mit vier Eurer Einheiten direkt nach Norden. Eine Einheit wird sich direkt nach Osten bewegen. Wenn diese Einheit im äußersten Osten angekommen ist, muß sie die beiden Gore'Ther mit einigen Schüssen anlocken, damit ihr diese über die marode Brücke im Südosten folgen. Die beiden Gore'Ther aus dem Westen werden Euch in Richtung Norden folgen. Lockt diese beiden Mutanten über die marode Brücke nordwestlich vom Startpunkt. Bei diesen Anlockversuchen müßt Ihr die Gore'Ther gefährlich dicht an Euch heran kommen lassen, damit sie nicht eine andere Richtung einschlagen und Euch eventuell einkreisen. Eine Einheit sollte eventuell auch zurückgehalten werden, um in den Rücken der Mutanten zu gelangen, um sie von hinten zu erschießen, falls der Trick mit den Brücken nicht funktioniert.

Während sich also zwei Marines um die Gore'Ther kümmern, müssen zwei weitere über die beiden langen maroden Brücken nach Norden vorstürmen. Geht erst kurz vor Ende der Brücken in den Defensivmodus, um die Ray'Ther abzuwehren, die in rauen Mengen von Norden auf Euch zu kommen. Die noch übrig gebliebene Einheit gibt von hinten Feuerschutz und folgt den beiden anderen, sobald diese die Brücken verlassen haben (denkt an die Einsturzgefahr!).

Auf der nordwestlichen Plattform kurz hinter den langen Brücken sitzt ein Cy'Coo, dessen Attacken Ihr nur durch ständige Positionswechsel überstehen könnt. Um ihn kalt zu machen ist der Defensivmodus geeignet, da Ihr so während des regulären Zuges Eure Position wechseln könnt.

Wichtig ist, daß Ihr die beiden langen Brücken so schnell wie möglich erreicht und überquert. Sollte die Sache mit den Gore'Ther anfangs nicht ganz hinhauen, dann wird es spätestens auf einer der großen Brücken klappen, die dummen Mutationen in die Falle zu locken. Sobald die Gore'Ther und auch die Ray'Ther vernichtet sind, zieht Ihr alle Einheiten im nördlichen Bereich zusammen. Öffnet hier alle Kisten (natürlich solltet Ihr auch die im südlichen Bereich leeren), um Munition, Talentpunkte und Equipmentpunkte zu erhalten. Die drei Kisten in dem nordöstlichen Raum werden von vier Ray'Ther bewacht, seid also etwas vorsichtig und sichert denjenigen der Tür öffnet durch zwei Einheiten im Defensivmodus ab.

Dr. Reich befindet sich im nordwestlichen Raum. Öffnet die Tür und geht dann mit Euren Einheiten auf das rote Quadrat mit dem großen A für Ausgang, um die Mission zu beenden.



IV.7 Dr. Reich eskortieren

Aufgabe: Der Rückweg ist blockiert und der Ausgang liegt jetzt im Osten. Ihr müßt jedoch Euer Platoon und vor allen Dingen Dr. Reich sicher nach draußen bringen, auch wenn sich in dem Sektor reichlich verschiedene Scay'Ger herum treiben. Eure Mission ist erst beendet, wenn zumindest Corporal und Dr. Reich (hoffentlich auch einige weitere Marines) auf der östlichen Plattform stehen.

Beschreibung: Spätestens bei dieser Mission werdet Ihr feststellen, daß der Schwierigkeitsgrad gewaltig zu nimmt. Stellt Euch auf einen heißen Tanz ein.

Zwei von Euren fünf Marines bleiben zusammen mit Dr. Reich auf der Startplattform und gehen mit Blickrichtung Osten in den Defensivmodus. Die Einheit mit der besten Waffe (Sniper Rifle oder Flammenwerfer) geht auf die marode Brücke nach Osten und richtet den Blick im Defensivmodus nach Süden. Die beiden letzten Marines gehen auf die Plattform südlich vom Startpunkt, wo sich das Schaltpult befindet. Einer von beiden muß ebenfalls in den Defensivmodus gehen und dabei in Richtung Osten blicken. Der andere Marine bedient das Schaltpult (dies sollte die letzte Handlung in diesem ersten Zug sein), worauf sich einige Plattformen in Bewegung setzen.

Dr. Reich und die beiden Marines auf der Startplattform fahren nach Norden, wo sie es in Kürze mit einigen Ray'Ther zu tun bekommen. Achtet darauf, daß Dr. Reich unbeschadet bleibt. Wenn Ihr alle Gegner in diesem nördlichen Bereich erledigt habt, dann könnt Ihr die drei Kisten leeren, die sich hier befinden.

Wesentlich schwieriger wird die Aufgabe für die drei Marines im Startbereich. Sie müssen nicht nur durch ständige Positionswechsel (kein Feld betreten auf dem zuvor eine andere Ein-

heit stand!) den Geschossen der Cy’Coo ausweichen, sondern auch noch jede Menge Ray’Ther erledigen. An der Gore’Ther, der sich ebenfalls von Osten her nähert, wollen wir erst einmal gar nicht denken. Seht zu, daß Ihr die Ray’Ther so schnell wie möglich eliminiert. Paßt dabei auf, daß sich keiner dieser Mutanten zu Eurem Marine auf der maroden Brücke gesellt, da diese ansonsten zusammenbricht.

Sobald die Ray’Ther ausgeschaltet sind, müßt Ihr versuchen in den Rücken des Gore’Ther zu gelangen. Dazu müßt Ihr ihn entweder auf die obere oder die untere Bücke locken und dann von der jeweils anderen Brücke in seinen Rücken laufen. Dies wird mit Sicherheit nicht ganz einfach, da Ihr das Ungetüm relativ dicht an Euch heran kommen lassen müßt. Wenn Ihr jedoch auch diese Prüfung bestanden habt, dann laßt Ihr Euren Scharfschützen (Sniper Rifle) im Defensivmodus die Cy’Coo zerstören. Dies geht nur im Defensivmodus! Denkt aber auch bei dieser Aktion daran, daß Ihr ständig Eure Position verändern müßt, um nicht getroffen zu werden.

Sobald auch diese Gegner das Zeitliche gesegnet haben, beordert Ihr die Startplattform mit Hilfe des Schaltpultes wieder an Ihren Ausgangspunkt zurück. Dr. Reich und die beiden Marines warten währenddessen im Norden. Wenn die Startplattform angekommen ist, müßt Ihr die beiden Gore’Ther aus dem Westen auf die marode Brücke lotsen, damit diese abstürzen.

Nachdem auch die letzten Gegner mit diesem kleinen Trick eliminiert sind, laßt Ihr die Startplattform zu Dr. Reich zurückfahren, damit diese und die beiden Wachen aufsteigen können. Sobald dies geschehen ist, holt Ihr die Plattform wieder zum Startpunkt zurück. Nun geht Ihr mit all Euren Einheiten zu der Plattform ganz im Osten. Sobald sich alle Einheiten auf dieser Plattform befinden, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen.

Bevor Ihr die nächste Mission startet, könnt Ihr Euch noch eine Beförderung zum Sergant abholen und Eure Vorräte etwas aufstocken. Bessere Rüstungen und ein größerer Munitionsbestand können nie verkehrt sein. Aber auch eine weitere Sniper Rifle kann Euch in der folgenden Mission große Dienste erweisen.

IV.8 Den zweiten Angriffskeil führen

Aufgabe: Die Garnison steckt in größeren Problemen und Ihr sollt sie befreien. Nebenbei sollt Ihr noch drei Squee’Coo für Dr. Reich einfangen. Sergant Bratt muß auch diese Mission überleben. Außerdem müßt Ihr für einen erfolgreichen Missionsabschluß drei Squee’Coo erledigen und das rote Quadrat erreichen.

Beschreibung: Gleich zu Beginn der Mission müßt Ihr zunächst einmal zwei Gore’Ther erledigen. Weicht dazu mit Eurem Platoon nach links und nach rechts von den beiden Mutanten zurück und laßt sie heran kommen. Sobald sie Euch den Rücken zukehren, macht Ihr sie kalt.

Von nun an habt Ihr es nur noch mit Squee’Coo und Ray’Ther zu tun. Die Ray’Ther dürften das geringe Problem sein. Rückt langsam an den Kartenrändern nach Norden vor und versucht immer wieder Deckung zu suchen. Immer wenn eine Einheit die Deckung verläßt, muß eine weitere Einheit dahinter stehen und Feuerschutz geben. Laßt Euch ruhig Zeit und macht häufig vom Defensivmodus Gebrauch.

Da die Squee’Coo ebenfalls jede mögliche Deckung ausnutzen und über sehr effektive Fernwaffen verfügen solltet Ihr wirklich nichts überhasten. Nehmt Euch einen nach der anderen vor und behaltet dabei immer Euer Ziel (das rote A auf der Straße) im Auge. Sobald Ihr drei Squee’Coo erledigt habt, müßt Ihr mit einer Einheit auf das rote Feld gehen, um die Mission

zu beenden. Bevor Ihr jedoch die Mission endgültig abschließt, solltet Ihr Euch zumindest aus den ersten beiden Kisten noch die jeweils 50 Equipmentpunkte einverleiben.

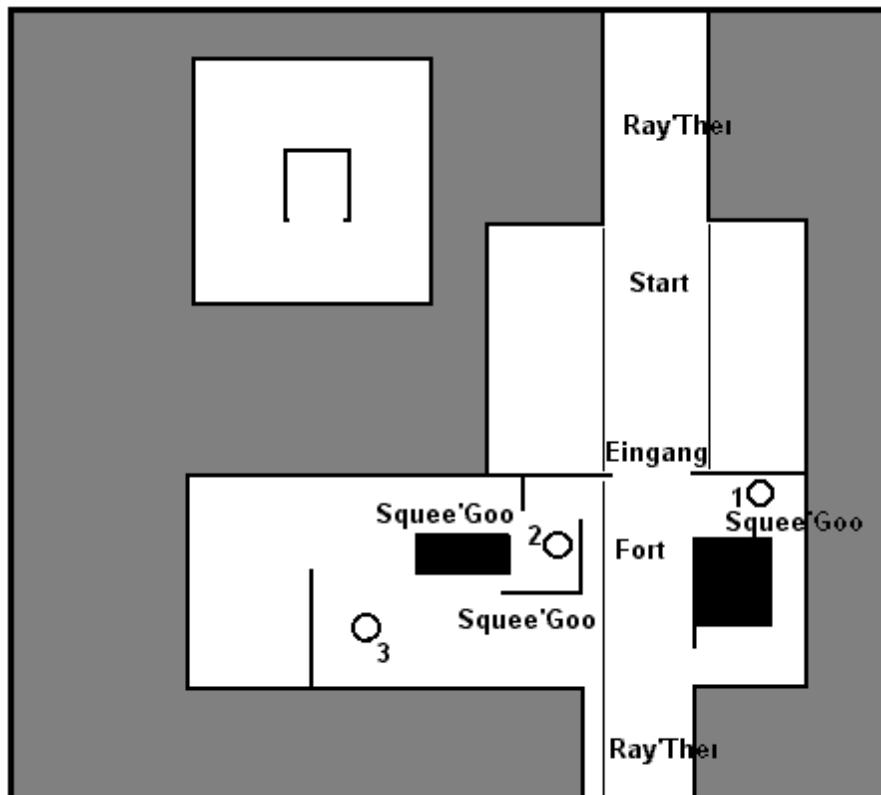
IV.9 Zur Garnison B

Aufgabe: Ihr habt die Garnison fast erreicht, bevor Ihr jedoch zu Ihr stoßen könnt, müßt Ihr mit Hilfe des versprengten Marines Harvey sämtliche Eintrittspunkte der Scay'Ger zerstören. Sowohl Bratt, als auch Harvey müssen diese Mission überleben.

Beschreibung: Zu Beginn der Mission müßt Ihr mit ansehen, wie das gesamte Gebiet vermint wird. Ihr könnt diese blauen Minen mit Hilfe des Hand-Icons entschärfen.

Rückt so schnell wie möglich in Richtung Süden zu dem Fort vor. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr einige Ray'Ther ausschalten. Achtet auch auf die Gegner in Eurem Rücken. Wichtig ist, daß Ihr schnell vorrückt und dabei insbesondere Harvey schützt. Lauft in Zweier Reihen, um das Minenfeld ohne Probleme zu passieren.

Am Eingang zum Fort könnt Ihr erst einmal die Munitionsvorräte auffüllen. Geht im Eingangsbereich insbesondere mit Euren Scharfschützen, aber auch mit den anderen Einheiten in den Defensivmodus. Es werden nämlich insgesamt drei Squee'Goo erscheinen, die sofort eliminiert werden müssen, bevor sie mit Ihren Fernwaffen einen Schaden anrichten können. Nachdem Ihr dies geschafft habt, erwarten Euch nur noch Ray'Ther, die sowohl aus Süden, als auch aus den Schächten kommen.



Zwei Eurer Marines werden jetzt Harvey Feuerschütz geben, während dieser nach und nach die drei Schächte (Hand-Icon) sprengt. Die restlichen Einheiten rücken noch ein Stück nach

Süden vor, um die heran stürmenden Ray'Ther zu begrüßen. Die Orte mit den Eintrittspunkten findet Ihr in unserer Karte eingezeichnet.

Bevor Ihr den letzten Schacht sprengt, solltet Ihr noch die Kisten leeren, die jeweils 50 Equipmentpunkte enthalten. Sobald der letzte Schacht gesprengt ist, ist auch die Mission beendet.

IV.10 Vor der Garnison

Aufgabe: Ihr erhaltet die Nachricht, daß sich im Norden einer Eurer ComBots befindet. Ihr müßt diesen erreichen und auf dem Weg dorthin mit Hilfe von Harvey sämtliche Eintrittspunkte der Scay'Ger vernichten. Harvey und Bratt müssen diese Mission unbedingt überleben.

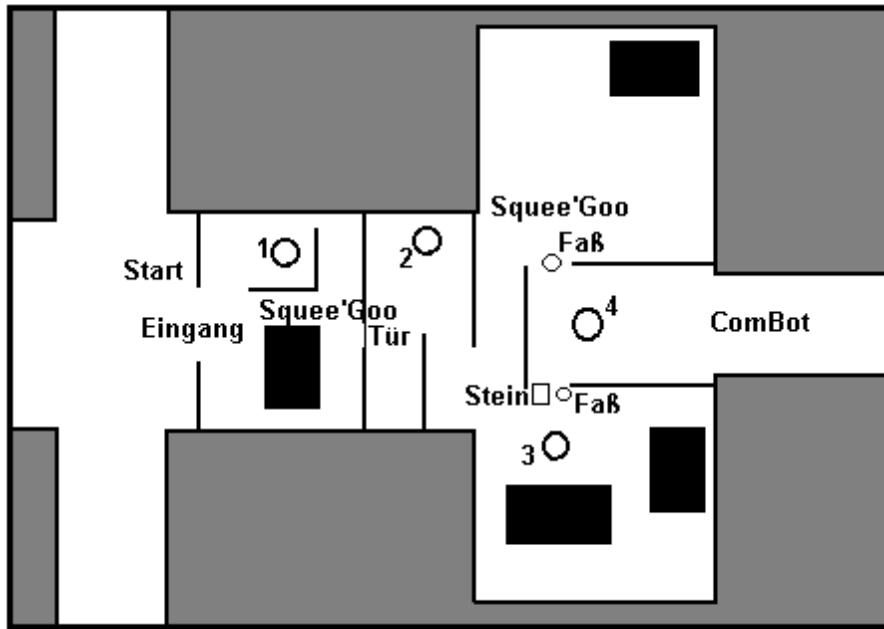
Beschreibung: Wie Ihr auf der Karte sehr schnell erkennen könnt, befindet sich der ComBot im Osten und nicht im Norden. Euer Startpunkt liegt im Westen der Karte. Im Grunde genommen sollte Euch diese Mission vor keine größeren Probleme stellen, da Ihr eigentlich nur langsam im Defensivmodus nach Osten vorrücken müßt und auf Eurem Weg die Einstiegspunkte sprengen müßt.

Postiert zunächst Eure Einheiten im Eingangsbereich und erledigt als erstes den Squee'Coo, der sich in der Nähe des Eingangs herum treibt. Haltet dabei Harvey in Euren hinteren Reihen, damit ihm nichts passieren kann. Sobald Ihr es geschafft habt, diesen Heckenschützen auszuschalten, nehmt Ihr Euch den ersten Schacht nordöstlich vom Eingang vor (siehe auch Skizze). Gebt Harvey ausreichend Feuerschutz.

Nachdem der erste Schacht gesprengt ist, rückt Ihr zu der Tür vor. Umstellt diese mit Einheiten im Defensivmodus und öffnet sie dann. Der nächste Schacht befindet sich auch nordöstlich. Laßt Euch beim Vorrücken ruhig Zeit, um keine unnötiges Risiko einzugehen.

Sobald auch der zweite Schacht in Schutt und Asche liegt, lauft Ihr durch die schmale Passage weiter nach Südosten, wo der dritte Einstiegspunkt gesprengt wird. Paßt hier jedoch auf, da sich in diesem Sektor auch ein weiterer Squee'Coo herum treibt. Nehmt Euch diesen zuerst vor und anschließend die lästigen Ray'Ther. Wenn Ihr die Gegner eliminiert habt, laßt Ihr Harvey die dritte Sprengung vornehmen.

Nun geht es ein kleines Stück nach Nordosten, wo Ihr zuerst das Faß in die Luft sprengt, um dann mit dem Hand-Icon den Felsblock zu verschieben. Jetzt habt Ihr Zugang zu dem vierten Einstiegspunkt. Zerlegt auch diesen und geht dann vor zum ComBot, um die Mission erfolgreich abzuschließen.



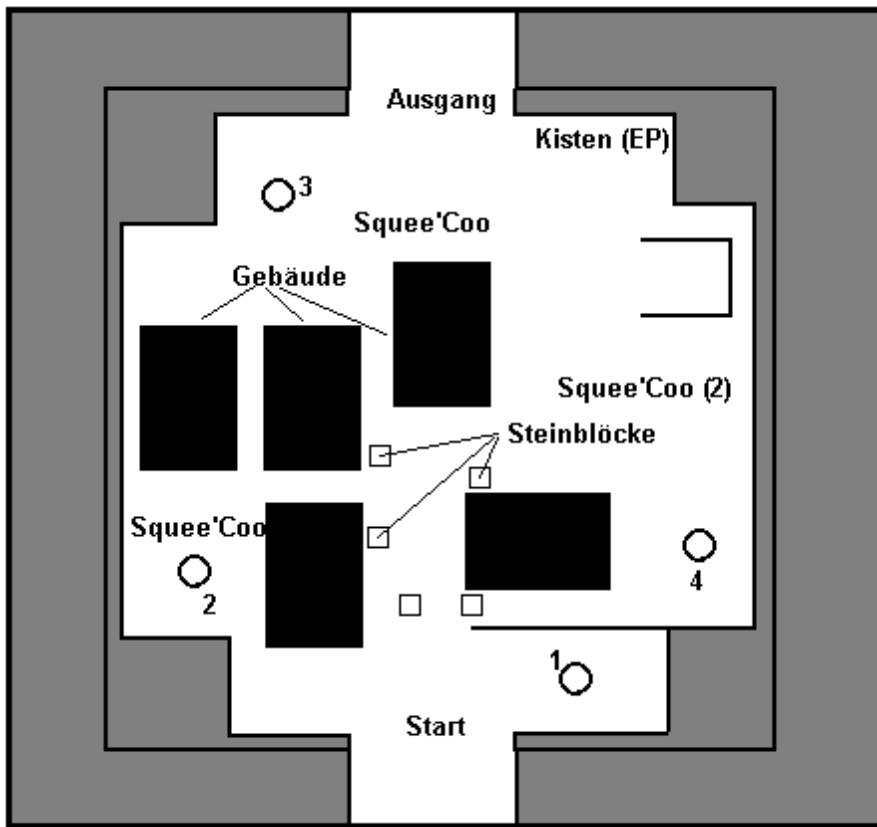
IV.11 Eroberung der Garnison

Aufgabe: Ihr müßt nun die Garnison Chromos zurückerobern. Dazu müßt Ihr einige Blöcke aus dem Weg räumen, die den ComBot blockieren und die Eintrittspunkte der Scay'Ger zerstören. Außerdem müssen diesmal sämtliche Gegner eliminiert werden. Um am Ende erfolgreich zu sein, müssen Harvey, Bratt und der ComBot das Ziel erreichen.

Beschreibung: In dieser Mission könnt Ihr Euch darauf einrichten, daß sie etwas Zeit intensiver wird, was jedoch nicht heißen soll, daß sie besonders schwer ist. Ihr geht genau wie in der vorangegangenen Mission langsam im Defensivmodus vor, so daß Harvey ausreichend Feuerschutz bei der Sprengung der Einstiegspunkte hat. Wenn Ihr dies befolgt und dem ComBot die Kisten aus dem Weg räumt, damit er Eure Einheiten schlagkräftig unterstützen kann, dann solltet Ihr eigentlich keine Probleme mit diesem Einsatz haben.

Ihr startet diese Mission im Süden der Karte, wo Ihr drei Einheiten mit möglichst hohen Aktionspunkten vor dem ComBot plaziert. Harvey steht bereits in der hinteren Reihe, von wo aus er gleich den ersten Einstiegspunkt, der sich etwas östlich befindet, sprengen kann. Sobald Harvey dies erledigt hat, wird er mit zwei Marines, die ihm Feuerschutz geben, zum zweiten Einstiegspunkt in Richtung Westen vorrücken. Da hier mit einigen Gegnern (unter anderem ein Squee'Goo) zu rechnen ist, solltet Ihr erst den Bereich mit den Marines räumen, um dann Harvey unter Feuerschutz zu dem Schacht zu geleiten. Rückt zu diesem Schacht am unteren Kartenrand entlang vor.

Während sich Harvey um die ersten beiden Schächte kümmert, beginnen die drei Marines vor dem ComBot damit, die Steinblöcke (Hand-Icon) aus dem Weg zu räumen. Schiebt die ersten beiden Blöcke nach rechts in den Gang. Danach geht Ihr erst einmal in den Defensivmodus und läßt den ComBot ein wenig unter den Gegnern aufräumen. Schaut mit Hilfe der Ich-Perspektive nach Osten, Nordosten und Norden, um möglichst viele Gegner (insbesondere die Squee'Goo) zu erledigen.



Danach kommt wieder Euer Räumtrupp zum Einsatz, der die nächsten Steinblock vor und dann nach Westen in den Gang schiebt. Die anderen Einheiten sichern diese Aktion im Defensivmodus ab. Wenn Ihr anschließend noch die beiden letzten Blöcke nach Norden in den Gang und nach Westen zu dem dritten Einstiegspunkt schiebt, ist der Weg für Euren ComBot zum nördlichen Ausgang frei.

Sichert nun das Gebiet und schickt Harvey mit seinem Begleitschutz zu den Einstiegspunkten 3 und 4 (siehe auch Karte), damit er diese sprengen kann. Der ComBot sollte bei dieser Aktion Euren Einheiten stets Feuerschutz gewähren. Paßt aber auf, daß sich Eurer Einheiten nicht in der Schußlinie befinden, da sie ansonsten auch von dem Streufeuер der Kampfmaschine erfaßt werden.

Sobald der ComBot am nördlichen Ausgang steht und Harvey den letzten Einstiegspunkt gesprengt hat, ist die Mission beendet. Vor der letzten Sprengung solltet Ihr aber noch die Kisten im Nordosten der Karte öffnen, wo es reichlich Equipmentpunkte gibt.

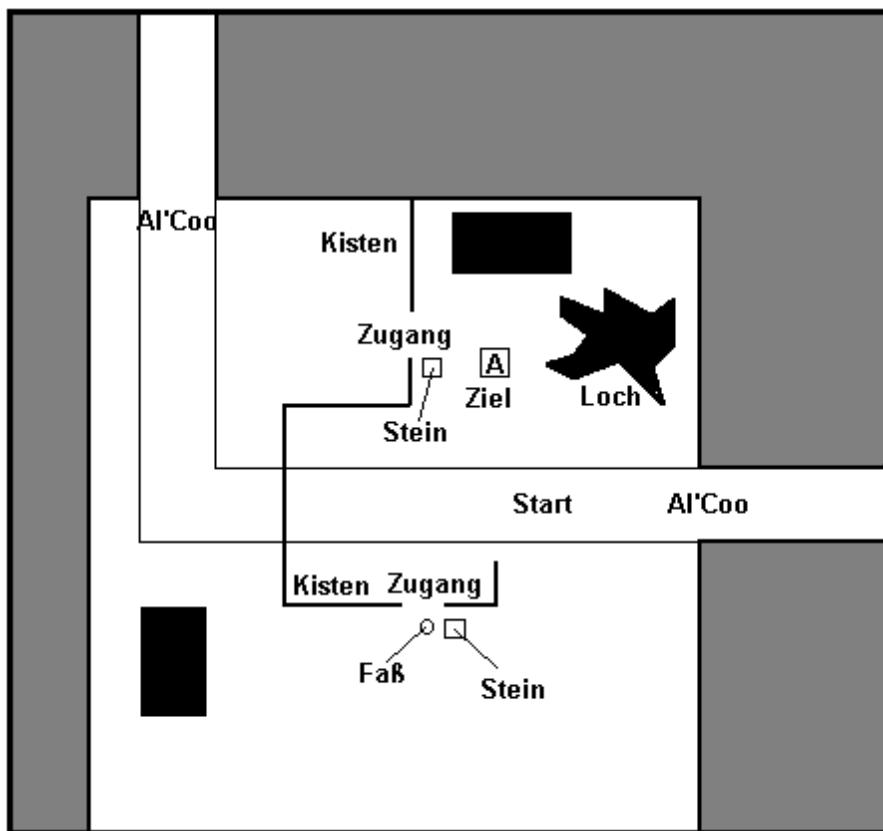
Bevor Ihr die nächste Mission startet, solltet Ihr in der Übersichtskarte in die Garnison gehen, um Eure Einheit mit einem Minenwerfer auszurüsten, der für den folgenden Einsatz sehr wichtig ist.

IV.12 Das Loch

Aufgabe: In dieser Mission werdet Ihr auf ein echtes Monster treffen. Zu Glück steht Euch der ComBot zur Verfügung. Um die Mission erfolgreich abschließen zu können, müßt Ihr alle Scay'Ger töten und sowohl Sergant Bratt, als auch den ComBot zu dem roten Quadrat bringen.

Beschreibung: Wenn Ihr eine Eurer Einheiten mit einem Minenwerfer ausgestattet habt, dann ist diese Mission relativ leicht, auch wenn die beiden Al'Coo übermächtig erscheinen und das Gelände nur so von Squee'Coo wimmelt.

Gleich zu Beginn der Mission steht Euch der erste Al'Coo im Osten der Karte gegenüber. Plaziert direkt vor seinen Füßen mit Hilfe des Minenwerfers im Waffenmodus B eine Tretmine. Nachdem Ihr dies erledigt habt, nehmt Ihr ein wenig Abstand und kümmert Euch mit Euren Einheiten und den ComBot um die Squee'Coo, die sich in dem Sektor aufhalten. Ihr solltet schon beim ersten Zug nahezu alle Squee'Coo ausschalten können. Dies gelingt Euch natürlich nur, wenn der ComBot sich diejenigen Gegner vorknöpft, die hinter den Zäunen stehen und die Marines sich um die Feinde kümmern, die klar zu sehen sind.



Nachdem der erste Schwung Squee'Coo erledigt ist, braucht Ihr Eure Marines nur noch im Bereich des Ausgangs zu versammeln, wo sie alle in den Defensivmodus gehen, um die Squee'Coo zu empfangen, die nach und nach aus dem Loch rechts neben dem roten Ausgangsfeld erscheinen werden.

Sollte der erste Al'Coo noch Leben, dann setzt Ihr ihm einfach eine weitere Mine vor die Füße bzw. setzt Euren ComBot ein. Mit dem zweiten Al'Coo, der sich von Nordwesten nähert, verfahrt Ihr genauso. Setzt ihm einfach einige Minen vor und die Sache hat sich in Null Komma nichts erledigt.

Sobald auch der zweite Al'Coo das Zeitliche gesegnet hat, könnt Ihr noch die Kisten im Westen und im Norden leeren, während ein Teil Eurer Einheiten stets das große schwarze Loch im Auge behalten, um die Neuankömmlinge zu begrüßen. Wenn Ihr das rote Feld mit einer Einheit betretet, ist die Mission abgeschlossen.

Solltet Ihr Euch zu Beginn der Mission keinen Minenwerfer leisten können, dann wird dieser Einsatz natürlich um einiges schwerer. Es kommt dann besonders auf Eurem ComBot an, der sich um die Bekämpfung der Al'Coo kümmern muß, während die Marines sich um den Feuerschutz kümmern und die Squee'Coo ausschalten. Da der Bereich, in dem Ihr Euch befindet, mit einem Zaun abgesichert ist, habt Ihr zumindest vor dem zweiten Al'Coo am Anfang etwas Ruhe. Um diese Zeit noch zu verlängern, könnt Ihr den nördlichen und den südlichen Zugang mit den Steinblöcken, die sich dort befinden, so zu bauen, daß der Al'Coo einmal außen herum laufen muß. An dem südlichen Zugang müßt Ihr jedoch erst einmal das Faß zerstören, um den Block in Position bringen zu können.

Bevor Ihr die nächste Mission einläutet, kann es nicht verkehrt sein, einen weiteren Marine in Euer Team zu beordern, damit Ihr die maximale Platoon-Stärke von sechs Einheiten voll ausschöpft. Haltet den Rekruten bei dem Einsatz aber in den hinteren Linien und laßt ihn Schüsse auf geschwächte Gegner abfeuern, damit er an Erfahrung gewinnt und mit den Kollegen Schritt halten kann.

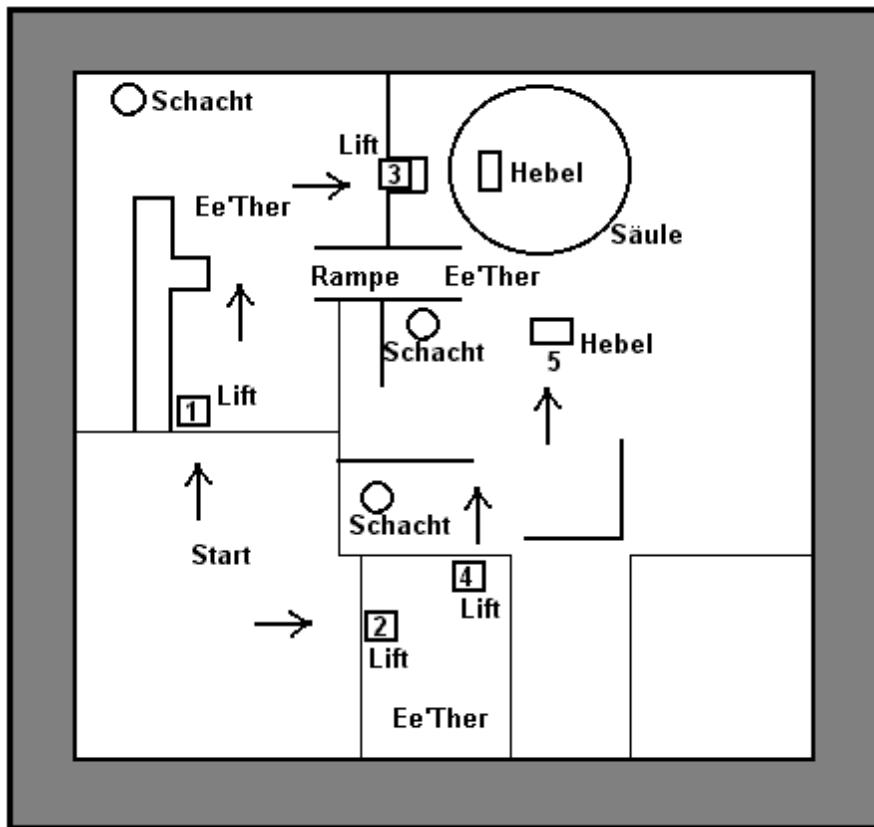
IV.13 Unter der Stadt

Aufgabe: Das Loch, welches Ihr in der vorangegangenen Mission entdeckt habt, führt nach Under-City. Hier unten befinden sich Scay-Hallwas Steuerungsanlagen für die gewaltigen Industrie- und Forschungsanlagen. Eure Aufgabe besteht darin, die Kühlung für den Notreaktor innerhalb von 20 Runden zu aktivieren. Der Schalter für den Reaktor soll nördlich von Euch am oberen Ende einer Säule befinden.

Beschreibung: Diese Mission hat es wirklich in sich, da Ihr nicht nur gegen die Zeit ankämpfen müßt, sondern auch noch gegen fast unsichtbare Gegner vom Typ Ee'Ther, die ausgesprochen zäh sind. Ebenfalls zu erwähnen sind die zahlreichen Ray'Ther, die Euch das Leben zusätzlich schwer machen. Doch mit der richtigen Taktik ist auch diese Mission durchaus zu bewältigen.

Teilt Euer Platoon zu Beginn der Mission in zwei Dreier Gruppen auf. Die erste bewegt sich nach Norden zum Fahrstuhl 1 (siehe Karte). In dieser Gruppe sollte auch der Marine mit dem Minenwerfer vertreten sein. Die zweite Gruppe bewegt sich nach Südosten zum Fahrstuhl am Punkt 2.

Sobald die erste Gruppe den Fahrstuhl am Punkt 1 erreicht hat, wird eine starke Einheit diesen betreten, um nach unten zu fahren. Dadurch fährt der Fahrstuhl 2 automatisch nach oben. Die Einheit bei 1 verläßt nun die Plattform und geht einen Schritt vor. Ein weiterer Marine, der noch oben steht, gibt der gerade nach unten gefahrenen Einheit Feuerschutz. Sobald Ihr einen der zwei Ee'Ther in diesem Bereich seht, schießt Ihr ihm mit Hilfe des Minenwerfers eine kleine Tretmine direkt vor die Füße. Weitere Minen solltet Ihr auf die Rampe nordöstlich schießen, wo schon bald ein weiterer Ee'Ther erscheinen wird.



In der Zwischenzeit nimmt sich die zweite Gruppe am Fahrstuhl 2 den Ee'Ther vor, der sich unten in Lauerstellung befindet. Sobald dieser kalt gemacht ist, betritt eine starke Einheit aus der zweiten Gruppe den Lift 2, um nach unten zu fahren. Dadurch kommt der Lift bei 1 wieder nach oben, so daß dort die nächste Einheit nach unten fahren kann. Macht dieses Spielchen solange, bis bei 1 und bei 2 jeweils zwei Einheiten unten sind.

Nachdem Ihr diesen ersten Teil der Aufgabe erledigt habt, laufen die beiden Einheiten der ersten Gruppe im Defensivmodus vor zum nördlichen Fahrstuhl am Punkt 3. Dabei müßt Ihr besonders auf den Einstiegspunkt im Nordwesten achten, wo jede Menge Ray'Ther erscheinen. Die beiden Einheiten vom Punkt 2 gehen nun zum Lift 4 und fahren nach oben (Vorsicht - jede Menge Ray'Ther!). Das Ziel dieser beiden Einheiten ist der Hebel am Punkt 5, der den Fahrstuhl 3 auslöst. Dieser Hebel darf natürlich erst betätigt werden, wenn sich eine der beiden Einheiten aus der ersten Gruppe auf der Plattform vom Lift 3 befindet.

Während sich die beiden Trupps so durch die Gegend kämpfen, sollte der Marine mit dem Minenwerfer immer wieder seine Geschosse vor den Füßen heran stürmender Einheiten platzieren, um so die Kollegen zu entlasten. Das gleiche gilt auch für die Einheit, die am Punkt 2 zurückgeblieben ist.

Sobald eine Einheit den Lift 3 erreicht hat, löst Ihr den Hebel 5 aus. Oben angekommen befindet sich direkt vor der Einheit ein weiterer Hebel, der umgelegt werden muß, um die Mission zu beenden. Ich habe für die Beendigung der Mission 13 Runden benötigt, dementsprechend solltet Ihr auch keine größeren Probleme damit haben, im Zeitlimit zu bleiben.

Wenn Ihr dieses Mal einkaufen geht, dann solltet Ihr einer starken Einheit ein Banner gönnen und dem Mann mit dem Minenwerfer einige Pillen, die die Leistung anheben. Diese beiden Investitionen werden sich bereits in der nächsten Mission auszahlen.

IV.14 Heizungen

Aufgabe: Einige Parabomben sind bei dem Bombardement von General Urelis in die Lüftungsschächte gefallen, was eigentlich nicht schlecht ist. Jedoch haben einige Zünder versagt und jetzt explodieren die Bomben völlig unkontrolliert und stellen so eine große Gefahr da. Ihr müßt nun die Heizung innerhalb von 8 Runden mit Hilfe des Hebels im Süden des Sektors ausschalten und dann das rote Ausgangsgebiet erreichen.

Beschreibung: Für diese Mission stehen Euch nur drei Marines zur Verfügung. Nehmt Eure beiden stärksten Einheiten (Banner) und den Marine mit dem Minenwerfer mit auf die Reise. Postiert die Einheit mit dem Banner und die mit dem Minenwerfer in der ersten Reihe.

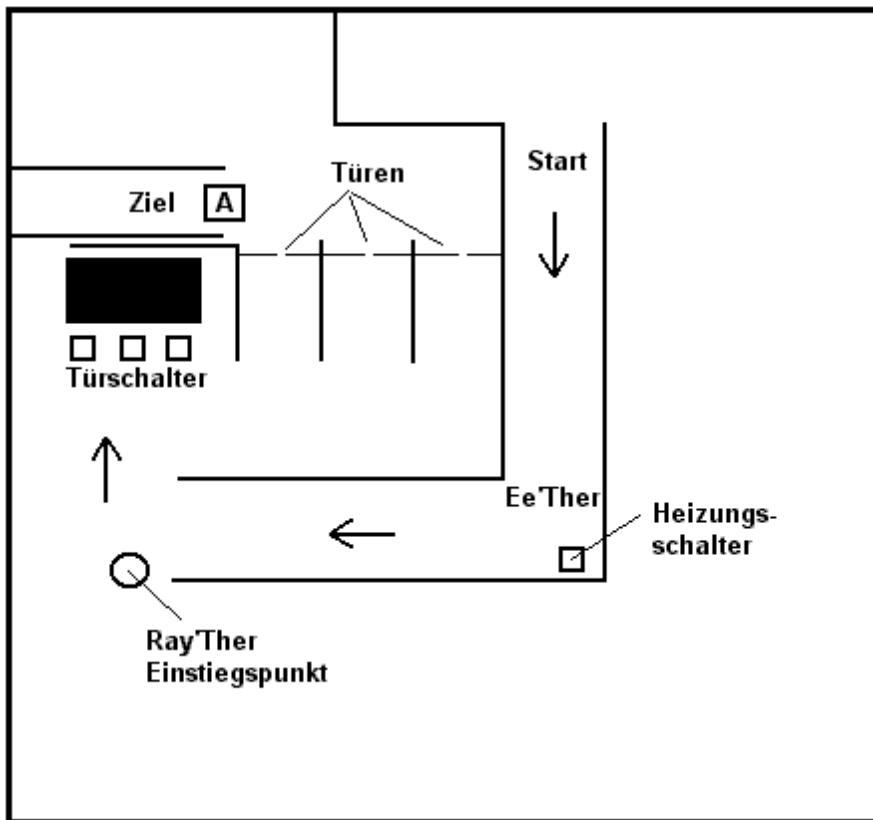
Bei diesem Einsatz bleibt Euch nicht viel Zeit zum Überlegen, da Ihr zumindest am Anfang ständig vorrücken müßt, um den Explosionen der Parabomben auszuweichen. Ihr müßt den Bomben immer einen Schritt voraus sein, um das Zeitlimit einhalten zu können. Die Parabomben glühen rot auf und explodieren nach exakt zwei Runden. Seht also zu, daß Ihr immer mindestens ein Feld Abstand haltet, bevor es zur Detonation kommt.

Im ersten Zug sollte die starke Einheit in der vorderen Linie die beiden Ray'Ther eliminieren. Danach ist der Mann mit dem Minenwerfer an der Reihe, der durch die Einnahme der Pillen und die Nähe zu dem Banner mindestens sechs Aktionspunkte zur Verfügung haben sollte. Diese benötigt er auch, um den beiden Ee'Ther jeweils eine Mine vor die Füße zu legen. Wenn Euch dies gelungen ist, dann sollten die gefährlichsten Gegner bereits nach einer Runde ausgeschaltet sein. Wenn nicht, dann feuert was das Zeug hält, um nicht unnötig aufgehalten zu werden.

Beim zweiten Zug rückt Ihr mit Euren drei Einheiten vor, so daß Ihr Euch von den bereits glühenden Parabomben am Startpunkt entfernt. Ihr müßt jetzt den Gang bis nach Süden durchlaufen, wo sich der Schalter für die Heizungsanlage befindet. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr einige Ray'Ther eliminieren, die sich Euch immer wieder in den Weg stellen.

Nachdem Ihr den Schalter umgelegt habt, geht es weiter den Gang entlang nach Westen, wo Ihr zu einem recht aktiven Ray'Ther Nest gelangt. Da Ihr Euch mittlerweile Zeit lassen könnt, ist hier ein langsames Vorrücken im Defensivmodus angebracht. Sobald Ihr den Gang hinter Euch gelassen habt, müßt Ihr nach Norden zu den drei Schaltern, mit denen Ihr die drei Türen an den schmalen Durchgängen zum Ausgang öffnen könnt. Beim Vormarsch auf diese Schalter sollten zwei Eurer Einheiten stets nach hinten zum Einstiegspunkt der Ray'Ther absichern.

Es reicht vollkommen aus, wenn Ihr eine Tür öffnet. Sobald diese offen ist, plaziert Ihr eine Einheit vor dem entsprechenden Gang, die diesen passiert, nachdem die Parabomben detoniert sind und die beiden Ray'Ther aus dem nördlichen Ausgangsbereich eliminiert sind. Bevor Ihr auf das rote Ausgangsfeld tretet, solltet Ihr noch die drei Kisten öffnen, um einige Equipmentpunkte zu erhalten.



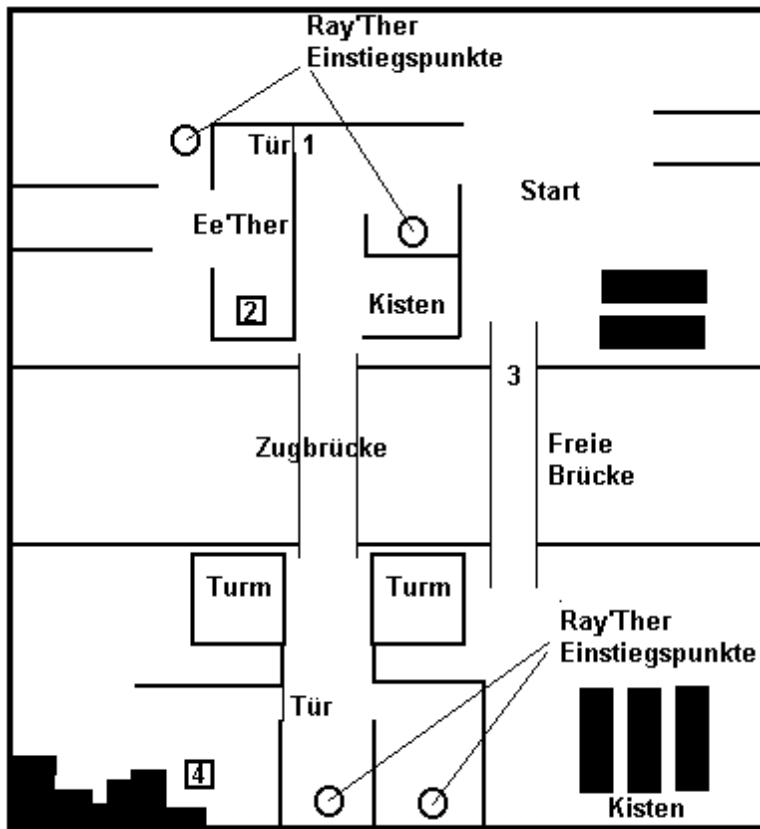
IV.15 Über die Zugbrücke

Aufgabe: Der zweite Heizungsschalter wurde gesichtet. Er befindet sich hinter einem Graben und ist nur über die Zugbrücke zu erreichen. Ihr müßt zuerst den Schalter für die Zugbrücke finden und dann den Schalter im Südwesten für die Heizung.

Beschreibung: Zum Glück gibt es in dieser Mission kein Zeitlimit, da Ihr für diesen Einsatz reichlich Geduld mitbringen müßt, was jedoch nicht heißen soll, daß die Aufgabe besonders schwer ist. Hauptsache Ihr habt ausreichend Munition in Euren Magazinen, da ich zum Beispiel 90 Gegner erlegt habe.

Plaziert Euer Platoon am Startpunkt und nehmt Euch im ersten Zug die aus Westen heran stürmenden Ray'Ther vor. Mit Euren Fernwaffen solltet Ihr ebenfalls im ersten Zug die beiden Scay'Ger auf den zwei Türmen im Südwesten bekämpfen. Laßt jedoch ausreichend Aktionspunkte übrig, um in den Defensivmodus gehen zu können.

Sobald die beiden Wachen auf den Türmen ausgeschaltet sind, rückt Ihr in Richtung Westen vor. Legt mit Hilfe des Minenwerfers eine Tretmine in der Tür am Punkt 1 (siehe Karte) ab, um den ersten Ee'Ther zu stoppen. Wenn dieser in die Falle getappt ist, legt Ihr eine weitere Mine an diesem Punkt ab, da schon in Kürze ein weiterer Ee'Ther folgen wird. Sind diese beiden Gegner erst einmal ausgeschaltet, dann müßt Ihr Euch nur noch um die Ray'Ther Horde kümmern. Wenn Ihr jedoch langsam im Defensivmodus vorrückt, dann sollte Euer erfahrene Platoon keine Probleme haben.



Euer Ziel ist der Schalter am Punkt 2, der die Zugbrücke auslöst. Während sich Euer Platoon dort hin bewegt, kann ein einzelner Marine bereits die freie Brücke am Punkt 3 überqueren und sich die Kisten ganz im Südosten der Karte holen. Nachdem diese Einheit die Kisten geleert hat, plaziert Ihr sie auf der freien Brücke und laßt sie dort im Defensivmodus mit Blickrichtung auf die Zugbrücke stehen. Dieser Marine hat nun die Aufgabe, den Vormarsch Eurer Einheiten in Richtung Süden über die Zugbrücke zu überwachen.

Laßt die Zugbrücke jedoch erst runter, wenn Ihr die Lage in dem nördlichen Bereich unter Kontrolle habt. Wenn Ihr die Brücke überquert, dann sollte der erste Marine stets im Defensivmodus voran gehen, da Euch jede Menge Ray'Ther entgegen kommen werden. Laßt Euch ruhig Zeit und geht nicht unüberlegt vor. Auf der anderen Seite der Brücke könnt Ihr erst einmal Eure Munitionsvorräte auffrischen.

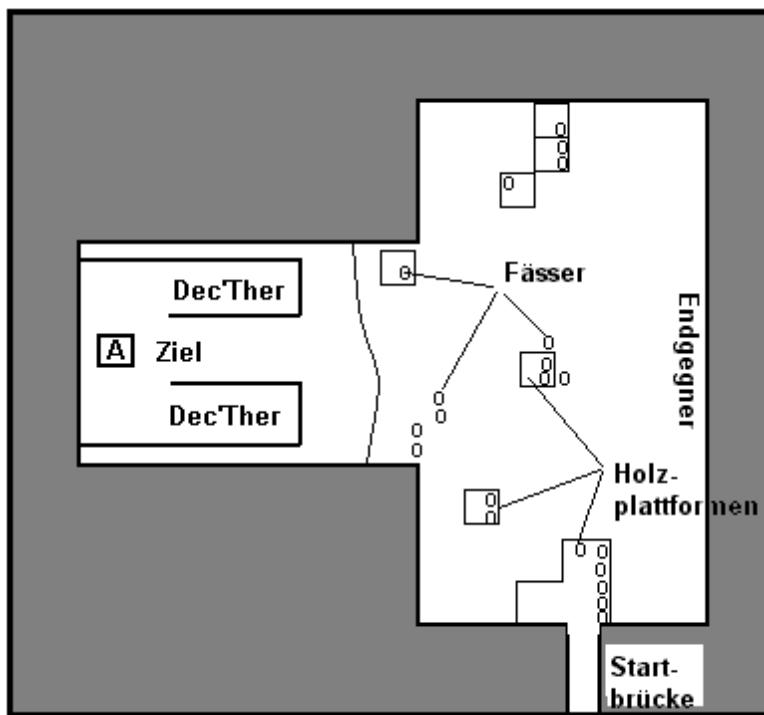
Nachdem Ihr also die Zugbrücke überquert habt, müßt Ihr in den rechten (südwestlichen) Raum, um dort den Schalter am Punkt 4 umzulegen. Sichert die Einheit, die sich um die Öffnung der Tür kümmert, im Defensivmodus mit zwei guten Schützen ab. In dem Raum mit dem Schalter erwarten Euch keine weiteren Gegner. Sobald Ihr den Schalter umgelegt habt, ist die Mission beendet.

Solltet Ihr über ausreichend Munition verfügen, dann könnt Ihr Euch vor Beendigung der Mission auch noch die Bonus-Kiste (zusätzliche Kondition) aus dem südöstlichen Raum holen. Laßt jedoch die Einheit, die sich die Kiste holen soll nicht allein, da der Einstiegspunkt in diesem Raum bis zum Schluß von den Ray'Ther genutzt wird.

IV.16 Das Nest

Aufgabe: Ihr habt das Nest der Scay'Ger geortet. Jedoch ist die Situation eskaliert und Ihr müßt Euer Platoon so schnell wie möglich aus diesem Bereich bringen. Euer Ziel ist der rote Ausgang im Westen.

Beschreibung: Ihr startet diese Mission im Südosten des Sektors auf einer Brücke (Achtung - in Eurem Rücken lauert gleich ein Dec'Ther!). Stellt Euren Marine mit dem Minenwerfer an die nördlichste Position, da er sofort mit der Aufgabe betraut wird, die Waffenarme des ersten Endgegners direkt im Osten unter Beschuß zu nehmen. Die Waffen dieser riesigen Mutation funktionieren wie die der Cy'Coo. Wenn Ihr Euch erinnern könnt, dann bedeutet dies ständige Positionswechsel Eurer Marines, wenn sie nicht getroffen werden sollen. Da die Bewegungsfreiheit Eurer Einheiten aber stark eingeschränkt ist, weil der Raum mit einem grünen Schleim gefüllt ist, in dem Ihr Euch nur kurzfristig aufhalten solltet, bietet es sich auch an, hinter den großen Fässern Deckung zu suchen. Hinter diesen Fässern kann Euch der Endgegner nicht treffen.



Postiert also zwei Marines im Defensivmodus gleich hinter den Fässern am Ende der Brücke. Dieser geben dem Kollegen mit dem Minenwerfer Feuerschutz. Die restlichen drei Marines machen sich über die Holzplattformen auf den Weg nach Westen zum roten Ausgangsfeld. Es reicht vollkommen aus, wenn ein Marine mit möglichst vielen Aktionspunkten zum Ausgang vorrückt (Defensivmodus) und die anderen beiden Kollegen von der mittleren Plattform aus die Dec'Ther unter Beschuß halten. So sollte diese Mission relativ schnell gelöst sein.

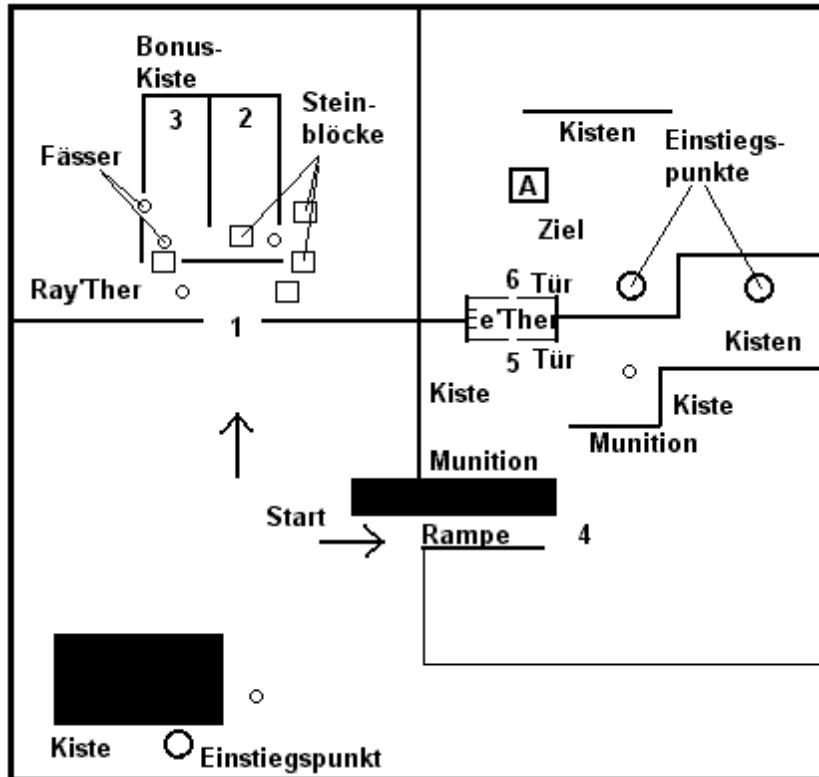
Sobald eine Einheit auf dem roten Feld im Westen plaziert wurde, ist die Mission beendet. Kisten gibt es in diesem Sektor keine.

Um die folgende Mission ohne Probleme bestehen zu können, solltet Ihr Euch bei Eurem Einkaufsbummel ein Jet Pack zu legen.

IV.17 Verwundeten Marine retten

Aufgabe: Ihr habt den Notruf von einem verwundeten Marine erhalten. Wenn Ihr ihn nicht im Stich lassen wollt, dann müßt Ihr ihn innerhalb von 15 Runden erreichen.

Beschreibung: Bei der folgenden Missionsbeschreibung gehe ich davon aus, daß Ihr kein Jet Pack zur Verfügung habt. Solltet ein Pack haben, dann müßt Ihr einfach nur den Weg zum Zaun frei räumen und dann mit dem Jet Pack zu dem verwundeten Marine bei dem roten Feld fliegen, um die Mission zu beenden.



Doch wie gesagt - gehen wir davon aus, Ihr habt kein Jet Pack. In dieser Mission müßt Ihr Euer Platoon wieder in zwei Dreier Gruppen aufteilen. Die eine Gruppe (mit dem Minenwerfer) läuft gleich nach Osten die Rampe hinunter zum Punkt 4, wo sie in Defensivstellung geht und vorerst abwartet. Die andere Gruppe läuft vor nach Norden zum Punkt 1. Der Weg sollte im Defensivmodus zurückgelegt werden, wobei eine Einheit stets nach hinten absichert und die Ray'Ther, die aus dem südlichen Einstiegspunkt kommen im Auge behält.

Sobald die zweite Gruppe am Punkt 1 angekommen ist und die Ray'Ther aus diesem Gebiet eliminiert hat (Faß sprengen), muß der erste Steinblock auf der rechten Seite nach Osten verschoben werden. Anschließend wird das Faß, das nun freigelegt wurde zerstört. Ein anderer Marine aus dieser Gruppe läuft nach links, wo vorher die Ray'Ther standen und zerstört dort die beiden Fässer. Sobald er dies getan hat, läuft er zu dem Steinblock, der den Schalter am Punkt 2 blockiert und verschiebt diesen nach Osten. Der dritte Marine sollte immer noch nach Süden hin absichern, damit es keine böse Überraschung gibt. Betätigt nun um eine Runde Zeit versetzt die Schalter an den Punkten 2 und 3.

Nachdem nun die Schalter betätigt wurde, öffnen sich die Tore an den Punkten 5 und 6. Hinter diesen Toren befindet sich je ein Ee'Ther. Jetzt kommt der Mann mit dem Minenwerfer zum Einsatz, der jeweils eine Mine direkt vor den Füßen der Ee'Ther plaziert. Wenn diese

üblichen Zeitgenossen ausgeschaltet sind, rückt ein Marine zu dem verwundeten Kollegen am Punkt 7 vor, um dort das rote Feld zu betreten und die Mission zu beenden. Die anderen beiden Marines gewähren bei diesem Vormarsch Feuerschutz.

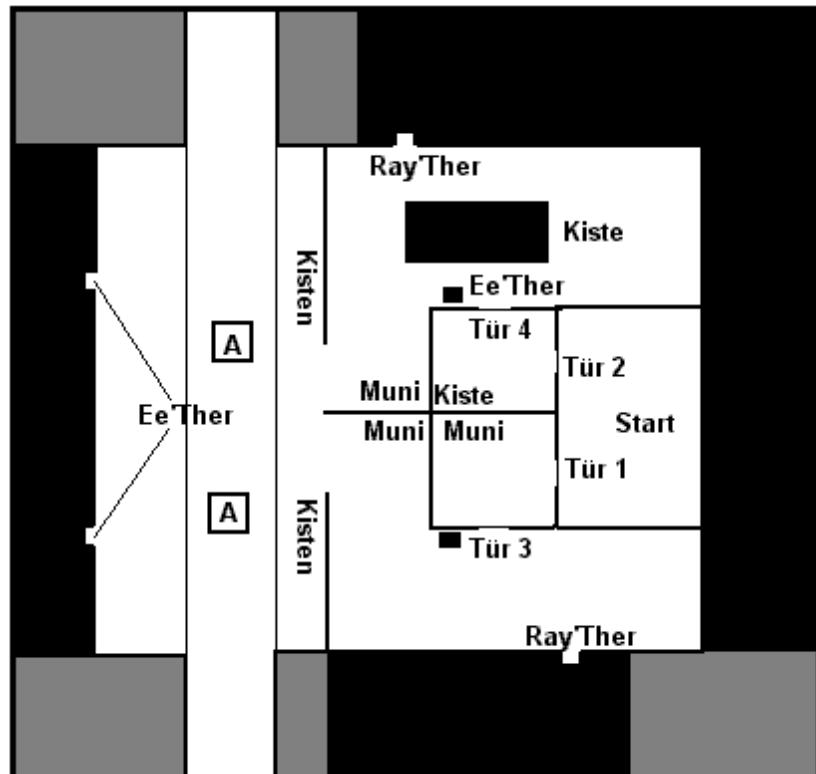
In dieser Mission gibt es reichlich Kisten (besonders im Bereich vom Punkt 4), die Ihr Euch holen solltet, wenn Ihr noch ausreichend Zeit (denkt an das Limit von 15 Runden) zur Verfügung habt. Die Kiste hinter dem Schalter am Punkt 3 ist eine Bonus-Kiste.

IV.18 Verteidigungsposition A und B sichern

Die Mission 18 besteht aus zwei Varianten. Ihr findet hier zuerst die obere Variante A und anschließend die untere Variante B beschrieben. Ich empfehle Euch auf jeden Fall die Variante B zu spielen, da Ihr am Ende der Mission einen Multi Target Destroyer kaufen könnt. Einziger Nachteil dabei ist, daß die zweite Variante und auch die darauf folgende Mission etwas schwieriger ist.

Variante A Aufgabe: Im Lazarett habt Ihr den Befehl erhalten, einen Flüchtlingstreck zu eskortieren. Allerdings müßt Ihr Euch erst einmal den Weg zu dem Treck frei kämpfen. Um die Mission zu erfüllen, müßt Ihr nach 15 Runden die roten Felder besetzt halten.

Variante A Beschreibung: Ihr startet diese Mission im Osten der Karte. Westlich von Euch befinden sich zwei Türen, die den Zugang zu zwei kleinen Räumen freigeben, die wiederum durch zwei weitere Türen verlassen werden können. Um die folgenden Erklärungen zu verstehen, solltet Ihr Euch nun unsere Karte genau anschauen!



Stellt einen Marine vor die Tür 1. Dadurch öffnen sich die Türen 2 und 3. Da hinter der Tür 4 ein Ee'Ther wartet, feuert Ihr mit Eurem Minenwerfer eine Tretmine direkt vor die Tür 4. Jetzt postiert Ihr einen Marine vor der Tür 2, damit sich die Türen 1 und 4 öffnen. Schickt

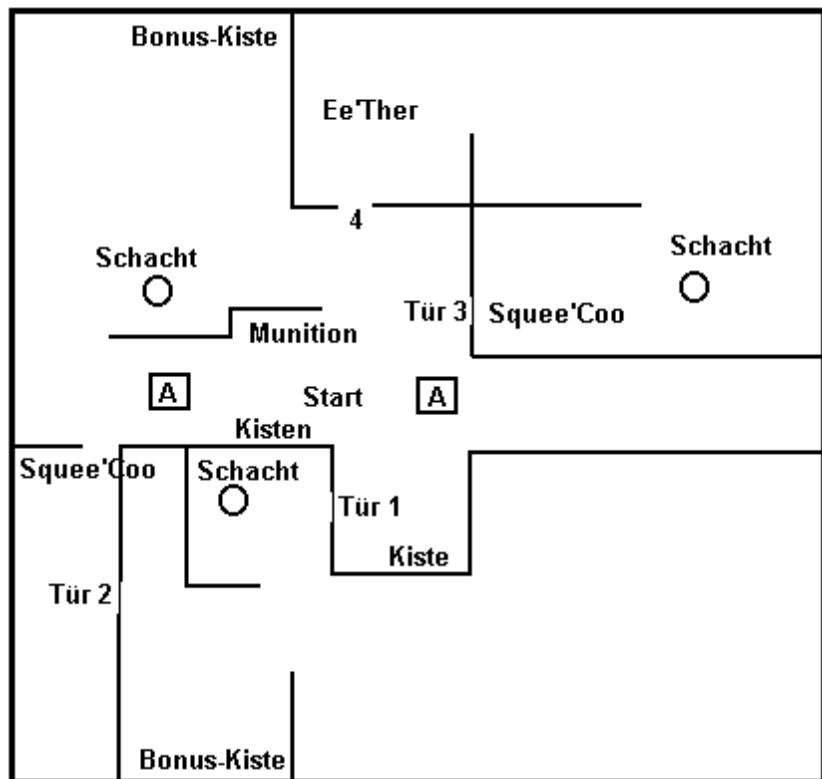
jetzt je einen Marine durch die Räume, damit sie hinter den Türen 3 und 4 die Schalter betätigen können, damit die Türen dauerhaft geöffnet bleiben.

Nachdem Ihr das kleine Puzzle mit den Türen gelöst habt, rückt Ihr mit zwei Dreier Gruppen langsam im Defensivmodus zu den beiden roten Feldern im Westen der Karte vor. Sobald Ihr diese besetzt habt, geht Ihr nur noch in den Defensivmodus, um die heran stürmenden Feinde abzuwehren und die 15 Runden zu überstehen. Dabei ist der Einsatz des Minenwerfers von großer Bedeutung, da aus dem westlichen Gebäude hin und wieder Ee'Ther kommen. Plaziert sicherheitshalber direkt vor den Eingängen jeweils eine Tretmine. Sollte die Munition knapp werden, dann schaut auf der Karte nach den drei Munitionskisten, die in diesem Sektor stehen.

Variante B Aufgabe: Ihr habt im Lazarett den Befehl erhalten, einen Flüchtlingstreck zu begleiten. Allerdings müßt Ihr Euch erst einmal den Weg zu diesem Treck frei schießen. Um die Mission erfolgreich abzuschließen müßt Ihr am Ende der 10. Runde die beiden roten Felder besetzt halten.

Variante B Beschreibung: Diese Variante ist mit Sicherheit schwerer als die erste, jedoch könnt Ihr in der Mission selber zwei Bonus-Kisten finden und nach erfolgreichem Abschluß des Einsatzes einen versteckten Platz mit wichtigen Goodies betreten.

Euer Startpunkt befindet sich in der Mitte der Karte. Die beiden zu besetzenden roten Felder befinden sich rechts und links von Euch. Schickt jeweils drei Einheiten zu diesen Feldern und kümmert Euch um die Eliminierung der ersten sichtbaren Gegner. Hierbei solltet Ihr besonderes Augenmerk auf die Squee'Coo legen, die Ihr möglichst schnell mit dem Minenwerfer ausschalten solltet, damit sie keinen größeren Schaden anrichten können.



Wenn erst einmal etwas Ruhe eingekehrt ist, müßt Ihr die Türen an den Punkten 1, 2 und 3 schließen. Durch das Schließen der ersten beiden Türen, gelingt es Euch den südlichen Be-

reich hermetisch abzuriegeln, was eine ungeheure Entlastung ist. Das Schließen der Tür 3 bewirkt, daß die Gegner aus dem Norden Euch nur über den schmalen Durchgang am Punkt 4 erreichen können. Wenn Ihr diesen immer wieder mit Hilfe des Minenwerfers vermint, habt Ihr eigentlich kaum noch etwas zu befürchten. Auch die Ee'Ther, die normalerweise den Durchgang 4 benutzen, sind kalt gestellt.

Jetzt heißt es nur noch, die roten Felder bis zur 10. Runde besetzt zu halten. Um an die Bonus-Kisten zu gelangen, solltet Ihr Einheiten mit Jet Packs einsetzen, da alles andere glatter Selbstmord wäre. Bei den südlichen Kisten findet Ihr in der linken einen Waffentalent-Bonus. Bei den nördlichen Kisten findet Ihr in der rechten Kiste einen Technik-Bonus.

Nach Abschluß der Variante B habt Ihr die Möglichkeit einen versteckten Platz (Missions-Auswaklkarte) zu betreten, wo Ihr Euch mit einigen interessanten Gegenständen, wie zum Beispiel den Multi Target Destroyer oder den Explosive Pack, ausstatten könnt. Holt Euch diese beiden Ausrüstungsgegenstände auf jeden Fall, damit Ihr es um einiges leichter habt.

IV.19 Stege A und B

Wenn Ihr in der Mission 18 die Variante A gespielt habt, dann folgt nun die Mission 19: Stege A. Solltet Ihr in der Mission 18 die Variante B gewählt haben, dann folgt nun die Mission 19: Stege B. Natürlich findet Ihr auch hier die Beschreibungen zu beiden Varianten.

Variante A Aufgabe: Der Flüchtlingsstreck marschiert nach Norden und Ihr müßt den Weg frei schießen. Dabei steht Euch eine neue Spezies mit dem schönen Namen Pyr'Coo gegenüber. Euer Missionsziel ist das rote Feld zu erreichen.

Variante A Beschreibung: Wenn Ihr in dieser Mission den Start nicht verschlaft und die wirklich gefährlichen Pyr'Coo so schnell wie möglich mit dem Minenwerfer zerlegt, dann sollte der Rest nur noch Formsache sein.

Ihr startet diesen Einsatz im Süden de Karte. Um das rote Feld im Norden zu erreichen, müßt Ihr über die Metallstege, die von insgesamt vier Pyr'Coo und zwei Ee'Ther besetzt werden. Wie bereits erwähnt, kommt dem Einsatz des Minenwerfers eine große Bedeutung zu. Den ersten sichtbaren Pyr'Coo solltet Ihr jedoch mit Euren anderen Waffen erlegen.

Der Minenwerfer wird sein erstes und auch sein zweites Geschoß zu den beiden Pyr'Coo abfeuern, die sich nordöstlich von Euch befinden und so schön zusammenstehen. Mit zwei Minen sollten diese beiden in Null Komma nichts erledigt sein. Währenddessen hat Euer restliches Platoon den ersten Pyr'Coo erledigt und sieht sich nun zwei Ee'Ther gegenüber. Haltet mit Euren Waffen voll drauf und geht nur mit denjenigen Einheiten in den Defensivmodus, die keinen direkten Schuß auf die Angreifer abfeuern können.

Sobald der Minenwerfer wieder frei ist, wird er sich ebenfalls um die Ee'Ther kümmern, die diesen Geschossen nichts entgegenzusetzen haben. Eventuell solltet Ihr anfangs etwas zurückweichen, damit Euch die Ee'Ther, deren Aktionsradius sehr eingeschränkt ist, nicht erreichen können. Nachdem Ihr diese beiden Gegner ebenfalls ins Jenseits befördert habt, kümmert Ihr Euch noch um den letzten Pyr'Coo, der jedoch kein großes Problem mehr darstellen sollte.

Nachdem sämtliche Gegner auf den Stegen das Zeitliche gesegnet haben, rückt Ihr zum roten Feld nach Nordosten vor. Es werden Euch noch einige Ray'Ther, die aus dem nördlichen Gebäude kommen, entgegen stürmen. Diese können jedoch sehr leicht von den nördlichen Stegen aus unter Beschuß genommen werden. Gebt also einem Eurer Marines Feuerschutz, damit er ungefährdet das rote Feld erreichen kann, womit dann auch die Mission beendet wäre.

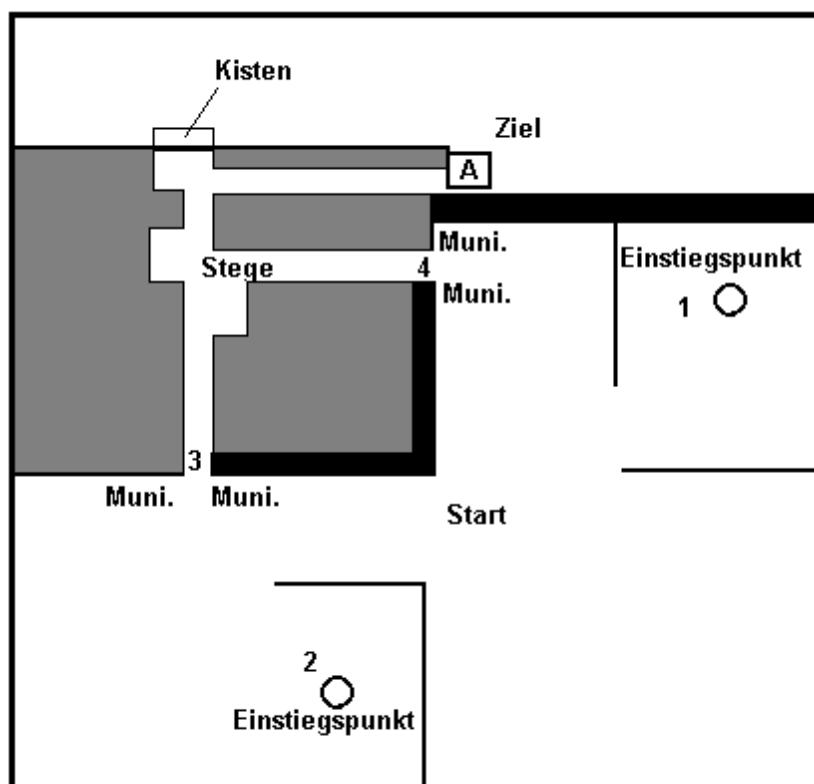
Variante B Aufgabe: Der Flüchtlingstreck marschiert nach Norden und Ihr müßt den Weg frei schießen. Dabei steht Euch eine neue Spezies mit dem schönen Namen Pyr'Coo gegenüber. Euer Missionsziel ist auch bei dieser Variante das rote Feld zu erreichen.

Variante B Beschreibung: Diese Variante ist wesentlich schwerer als die erste und aus diesem Grund bleibt nur zu hoffen, daß Ihr Euch den Multi Target Destroyer und mindestens zwei Explosive Packs zugelegt habt.

Laßt Euer Platoon zumindest anfangs zusammen stehen und verteidigt Euch gegen die zahlreichen Feinde vom Typ Pyr'Coo und Ee'Ther. Mit dem Minenwerfer und dem Multi Target Destroyer sollte dies auch durchaus möglich sein. Nehmt Euch zuerst die Pyr'Coo vor.

Wenn der erste große Angriffsschwung der Scay'Ger gestoppt ist, schickt den Mann mit dem Explosive Pack (optimal wäre, wenn er auch noch ein Jet Pack hätte) zu den Einstiegspunkten der Pyr'Coo, die in der Karte mit 1 und 2 gekennzeichnet sind. Sorgt für Feuerschutz und sprengt die Einstiegspunkte, damit Ihr zumindest in diesem Bereichen des Sektors auf keine weiteren Feinde mehr achten müßt.

Nachdem Ihr Euch als erfolgreiche Sprengmeister bewiesen habt, teilt Ihr Euer Platoon und geht zu den Punkten 3 und 4. Hier könnt Ihr erst einmal Eure Munitionsvorräte (insbesondere des Minenwerfers und des Multi Target Destroyers) auffüllen. So gestärkt geht es auf die Stege, wo Euch noch der eine oder andere Pyr'Coo erwartet. Schaltet die letzten Gegner aus und geht dann nach Norden zu dem roten Feld, um die Mission zu beenden.



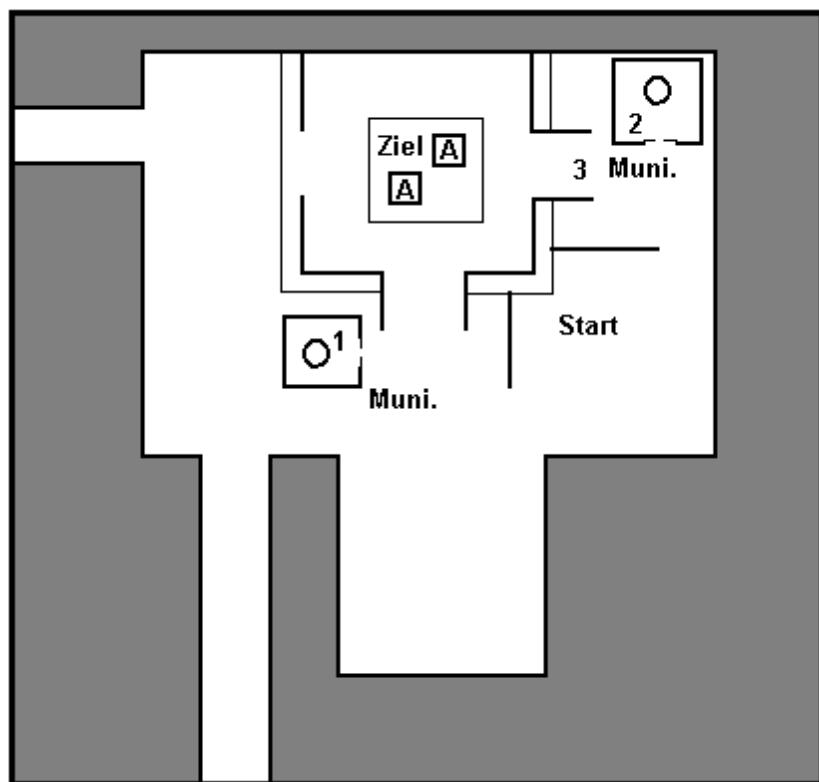
IV.20 Statuenpark

Aufgabe: Nachdem Ihr die Zivilisten in Sicherheit gebracht habt, müßt Ihr Euer erschöpftes Platoon zurück zum Lazarett bringen, wo sich bereits die Scay'Ger zum Angriff formieren.

Um diese Mission erfolgreich abzuschließen, müßt Ihr die beiden roten Felder auf der oberen Plattform erreichen und besetzen.

Beschreibung: Haltet Euer Platoon zunächst am Startpunkt zusammen und kümmert Euch mit Hilfe des Minenwerfers und des Multi Target Destroyers um die Vernichtung der Pyr’Coo. Aus den Einstiegspunkten, die in der Karte mit 1 und 2 bezeichnet sind, kommen jede Menge Ray’Coo, die, wie Ihr bereits aus einer der ersten Missionen wißt, fliegen können.

Sobald die Pyr’Coo ausgeschaltet sind, geht Ihr mit Eurem Platoon zum Punkt 3. Haltet die Ray’Coo mit Euren Fernwaffen unter Kontrolle. Um in Ruhe die Rampe am Punkt 3 nach oben gehen zu können, solltet Ihr den nahegelegenen Einstiegspunkt 2 sprengen. Wenn Ihr anschließend langsam im Defensivmodus zu den beiden roten Feldern nach oben lauft, kann Euch eigentlich nichts mehr passieren. Öffnet noch die vier Kisten mit je 50 Equipmentpunkten und besetzt dann die beiden Felder, um die Mission zu beenden.



IV.21 Vor dem Lazarett

Aufgabe: Ihr seit beinahe beim Lazarett, genauso wie ein Al’Coo. Schaltet diese fleischfressende Bestie aus.

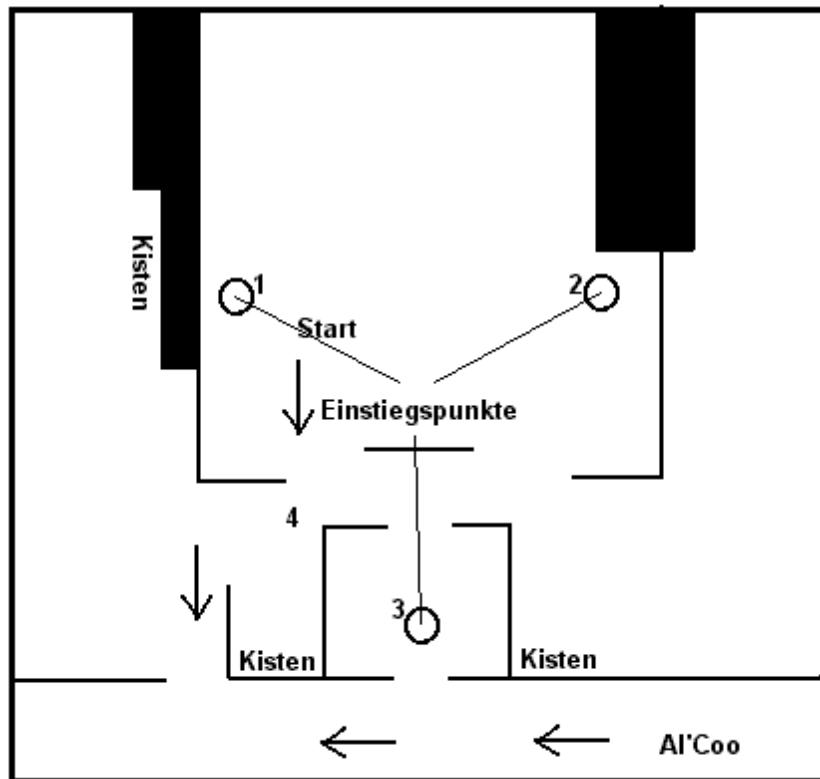
Beschreibung: Dieser Mission erscheint auf den ersten Blick sehr leicht, da Ihr lediglich den Al’Coo ausschalten müßt und sich dieser zudem auch nur auf der Straße im Süden bewegen kann. Doch weit gefehlt, denn nicht nur aus den drei Einstiegspunkten (siehe Karte - Punkte 1- 3), sondern auch aus diversen anderen Bereichen quellen jede Menge Dec’Ther ans Tageslicht, die Euch das Leben zur Hölle machen.

Es gibt zwei Möglichkeiten diese Mission erfolgreich abzuschließen. Die erste Möglichkeit besteht darin, erst einmal die drei Einstiegspunkte der Dec’Ther zu sprengen und die anderen

aus dem Boden kommenden Dec'Ther nacheinander zu eliminieren. Sobald Ihr dies geschafft habt, nehmt Ihr Euch den Al'Coo in aller Ruhe vor, der sich mittlerweile im Südwesten plaziert haben dürfte. Diese Variante dauert etwas länger, ist aber auch etwas sicherer. Vor allen Dingen könnt Ihr Euch den Kisten gefahrlos nähern und die zahlreichen Equipmentpunkte Eurem Konto gutschreiben lassen.

Die zweite Möglichkeit zum Erfolg zu gelangen besteht darin, geschlossen mit dem Team im Defensivmodus nach Südwesten zur Straße zu marschieren, so daß der Marine mit dem Minenwerfer einige Tretminen direkt vor den Füßen des Al'Coo plazieren kann. Um den fleischfressenden Bastard zu vernichten sollten zwei Minen locker ausreichen. Wenn Ihr den Punkt 4 passiert habt, dann müßt Ihr diesen mit zwei bis drei Einheiten im Defensivmodus gegen die heran stürmenden Dec'Ther verteidigen. Auf diese Art und Weise kann sich der Kollege mit dem Minenwerfer schnell zur Straße fortbewegen und seinen Geschosse plazieren.

Sobald der Al'Coo das Zeitliche gesegnet hat, ist die Mission beendet. Denkt daran, daß in den zahlreichen Kisten, die sich im Süden und Westen der Karte befinden, jede Menge Equipmentpunkte zu finden sind.

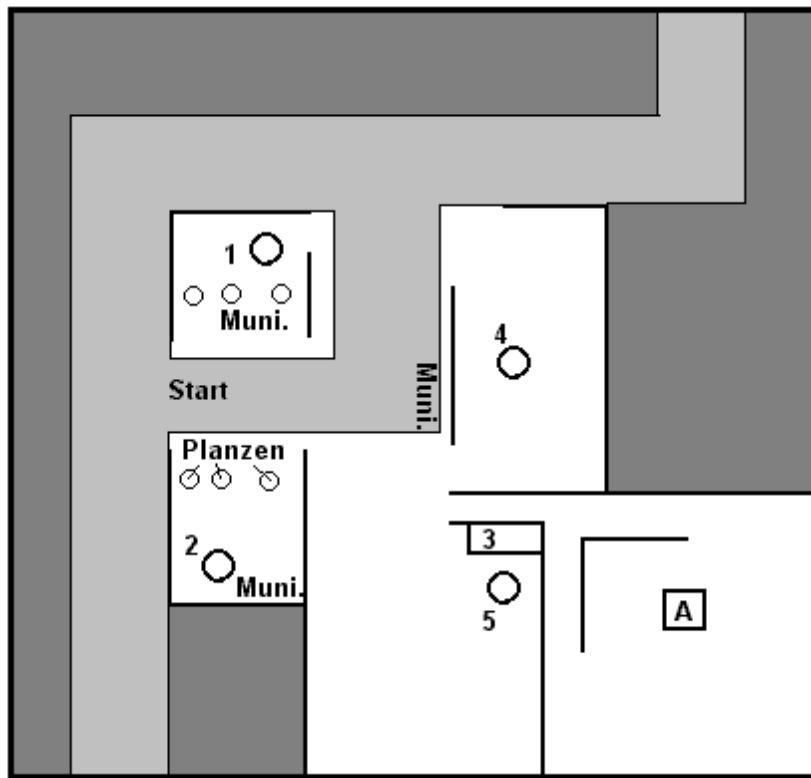


IV.22 Wohnblöcke #1

Aufgabe: Der letzte Flüchtlingstreck ist auf dem Weg zum Spaceport. Ihr müßt jetzt bei den Wohnblöcke die Nachhut bilden. Euer Ziel ist es das rote Feld im Südosten zu erreichen.

Beschreibung: Wenn Euch noch zwei Explosive Packs für diese Mission zur Verfügung stehen, dann sollte dieser Einsatz ein echtes Kinderspiel für Euer erfahrenes Platoon sein. Links und rechts von Eurem Startpunkt befindet sich je ein Squee'Coo, wo auch die Einstiegspunkte der Dec'Ther, die ich in der Karte mit Punkt 1 und 2 markiert habe. Diese beiden Squee'Coo

nehmt Ihr Euch zuerst vor. Anschließend sind die beiden Squee’Coo auf der Rampe am Punkt 3 das Opfer Eurer Fernwaffen. Mit ein wenig Geschick habt Ihr diese ersten vier Gegner bereits in der ersten Runde niedergestreckt.



Nachdem Ihr also die Squee’Coo ausgeschaltet habt, solltet Ihr die Einstiegspunkte 1 und 2 mit Hilfe von Explosive Packs sprengen (solltet Ihr keine Sprengladungen haben, dann müsst Ihr Tempo machen, da aus den beiden Einstiegspunkten ansonsten zu viele Gegner hervorquellen). Geht dabei vorsichtig vor und sorgt für ausreichend Feuerschutz, damit der Sprengmeister eine reelle Chance hat, die Schächte in absehbarer Zeit zu sprengen.

Sobald Ihr die ersten beiden Sprengungen erfolgreich durchgeführt habt, bewegt Ihr Euch im Defensivmodus zu der Rampe am Punkt 3. Paßt etwas auf, da sich noch einige Squee’Coo in der Gegend herumtreiben müßten, die aus dem Einstiegspunkt 4 gekommen sind. Ein weiterer Dec’Ther Einstiegspunkt liegt an der Position 5. Diese werdet Ihr jedoch ignorieren und Euch ausschließlich auf das Erreichen des roten Feldes konzentrieren.

Es reicht aus, wenn zwei Marines die Rampe hinauf zum roten Feld stürmen und er Rest am Punkt 3 für Feuerschutz sorgt. Das rote Feld wird von zwei Squee’Coo und drei Dec’Ther bewacht. Wenn Ihr diese letzten beiden Hindernisse aus dem Weg geräumt habt, könnt Ihr die Kisten öffnen und anschließend das rote Feld betreten, um die Mission zu beenden.

IV.23 Wohnblöcke #2

Aufgabe: Die erste Angriffswelle ist abgewehrt, jedoch formieren sich die Scay’Ger neu, um in den Kürze den Flüchtlingstreck erneut anzugreifen. Ihr müßt sämtliche Scay’Ger eliminieren, um den sicheren Abzug zu gewährleisten.

Beschreibung: Auch wenn Euch in dieser Mission nur stärkere Gegner vom Typ Ee'Ther und Squee'Coo gegenüberstehen, ist dieser Einsatz doch relativ leicht. Gleich im ersten Zug müßt Ihr erst einmal den Ee'Ther zu Eurer Linken und den Squee'Coo zu Eurer Rechten ausschalten. Danach geht Ihr mit Euren Einheiten in den Defensivmodus und wartet am Startpunkt ab, bis sich der nächste Gegner blicken läßt. Mit Hilfe des Minenwerfers und des Multi Target Destroyers sollten die artig nacheinander erscheinenden Feinde kein Problem darstellen.

Einige der Gegner werden sich jedoch hartnäckig hinter den Pflanzen versteckt halten. Tastet Euch an diese mit einer Einheit heran, die über einen Scanner verfügt. Dadurch ermöglicht Ihr es dem Minenwerfer auf jeden Gegner zu schießen, ohne das sich Eure Einheiten groß bewegen müssen. Laßt die Gegner ruhig kommen und geht immer wieder in den Defensivmodus oder zieht Euch hinter die Mauern zurück, bis Euer Minenwerfer das Ziel erfaßt hat. Diese Defensivtaktik nimmt zwar etwas Zeit in Anspruch, ist aber absolut effektiv. Sobald der letzte Gegner erlegt wurde (es gibt glücklicherweise keine Einstiegspunkte in diesem Sektor), ist die Mission beendet. Wenn Ihr Euch noch die Equipmentpunkte aus den diversen Kisten holen wollt, dann müßt Ihr die Exekution des letzten Scay'Ger etwas hinauszögern.

Falls Ihr noch nicht im Besitz eines Jet Packs sein solltet, dann ist es jetzt an der Zeit, sich eins dieser Teile zuzulegen.

IV.24 Zur Flakstellung

Aufgabe: Rutherford mußte den Spaceport auf Grund des hohen Feindaufkommens verlassen. Sie hat jedoch einige Waffen an der Flakstellung für Euch abgeworfen, die Ihr Euch holen solltet. Ihr müßt wieder mal das rote Feld erreichen.

Beschreibung: Haltet Euch in dieser Mission möglichst immer aus der Schußlinie der War'Coo, die ausgesprochen gefährlich sind, da sie über eine gute Waffe (ähnlich der Waffe der Cy'Coo) verfügen und zudem auch nicht von Euren Geschossen zerstört werden können (auch nicht vom Multi Target Destroyer!).

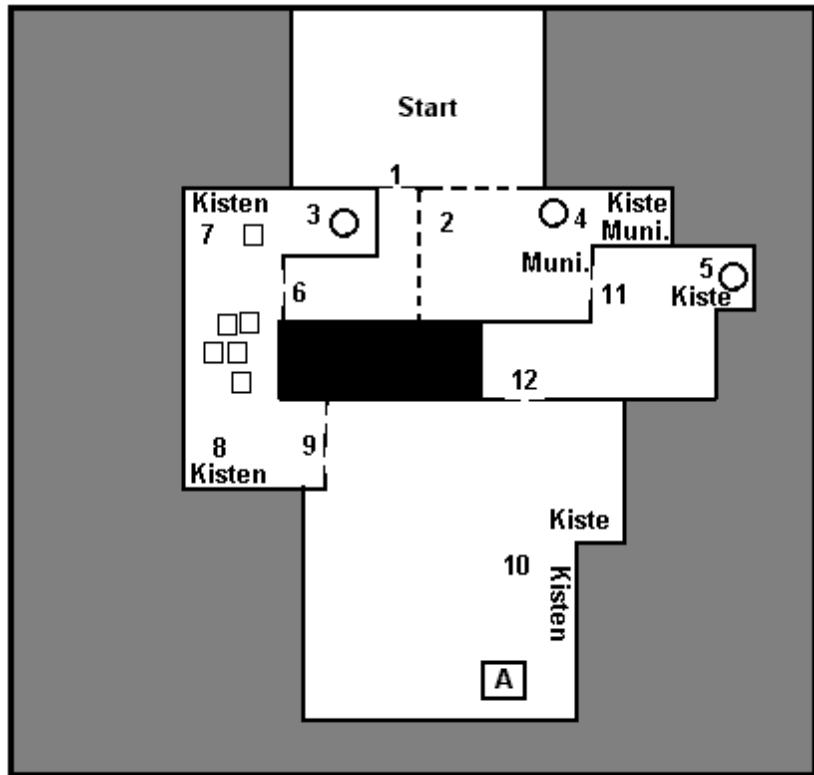
Wenn Ihr einen Marine (oder auch zwei) mit einem Jet Pack versehen habt, dann könnt Ihr in aller Ruhe ein Stück nach Osten laufen und dann über die Mauer zu den Kisten fliegen, um diese zu leeren. Anschließend fliegt Ihr mit Eurer Einheit zum roten Feld im Nordosten, um die Mission zu beenden. Öffnet auf gar keinen Fall die Tür, da Euch ansonsten sechs ausgesprochen unfreundliche Gore'Ther empfangen werden.

Solltet Ihr jedoch über etwas Sportsgeist verfügen, dann geht Ihr durch die Tür und kämpft Euch mit Eurem Platoon von Mauer zu Mauer, bis Ihr auf diese Art und Weise beim roten Feld angekommen seid. Doch wie sagt man so schön: „Sport ist Mord“.

IV.25 Hallen #1

Aufgabe: Ihr habt die von Rutherford abgeworfenen Waffen gefunden, jedoch werden sie Euch kaum helfen, da die Stadt mittlerweile von Scay'Ger überflutet ist. Aus diesem Grund müßt Ihr durch die Fabrikhallen zum Spaceport vorrücken. Ein versprengter Marine namens Mendel, der auf gar keinen Fall getötet werden darf, wird Euch helfen, die demolierten Türen mit einem Spezialwerkzeug zu öffnen und so das rote Feld zu erreichen.

Beschreibung: In dieser Mission erwarten Euch jede Menge Ray'Ther, die aus den Einstiegspunkten 3, 4 und 5 ständig Nachschub erhalten. Leider können diese Einstiege nicht gesprengt werden, so daß Ihr immer auf der Hut sein müßt. Neben den Ray'Ther habt Ihr es auch noch mit einigen Pyr'Coo zu tun, die über das gesamte Gebiet verteilt sind und als erstes ausgeschaltet werden sollten.



Geht mit Eurem Team vom Startpunkt aus durch die Tür am Punkt 1 und schaltet erst einmal die dahinterstehenden Gegner aus. Sobald Ihr einen Pyr'Coo sichtetet, solltet Ihr nicht zögern, den Minenwerfer oder den Multi Target Destroyer einzusetzen, damit Ihr Euch an diesen gefährlichen Kreaturen nicht zu lange aufhaltet.

Wenn Ihr Euch in dem Gang neben dem Raum 2 befindet, wird ungefähr beim dritten Zug die Wand explodieren. Seid also auf die dahinter wartenden Ray'Ther vorbereitet. In der Nähe des Einstiegspunktes 4 befinden sich die einzigen beiden Munitionskisten in diesem Level. Ihr solltet hier den Minenwerfer zusammen mit einer Wache stationieren. So hat er immer ausreichend Munition und kann die Scay'Ger, die von den Kollegen mit den Scanner entdeckt wurden, unter Beschuß nehmen.

Im Grunde genommen spielt es keine Rolle, ob Ihr nun über den westlichen oder den östlichen Teil der Hallen nach Süden zum Ziel lauft. Einzig und allein von Interesse dürften die Kisten an den Punkten 5, 7 und 8 sein. Bei Punkt 5 findet Ihr eine Bonuskiste (Waffentalent). Am Punkt 7 gibt es ein technisches Modul und 100 Equipmentpunkte. Die Kisten am Punkt 8 sind mit Waffentalent, Kondition und 50 Equipmentpunkten gefüllt. Da sich aber im Bereich der Kisten 7 und 8 jede Menge Pyr'Coo insbesondere hinter den großen Holzkisten aufhalten und massenhaft Ray'Ther aus dem Einstiegspunkt 3 kommen, ist dieser Weg um einiges gefährlicher.

Die Entscheidung welchen Weg Ihr wählt, bleibt also Euch überlassen. Die Türen an den Punkten 6, 9 und 11 lassen sich nur mit dem Spezialwerkzeug von Mendel öffnen, den Ihr nie

aus den Augen verlieren solltet. Im Zielraum findet Ihr neben einigen Pyr’Coo auch noch einige Kisten mit Equipmentpunkten, die Ihr unbedingt mitnehmen solltet, bevor Ihr das rote Feld betretet, um die Mission zu beenden.

IV.26 Hallen #2

Aufgabe: Ihr müßt Eurem erschöpften Platoon noch mehr Hallen und noch mehr Türen zutragen, um das rote Feld zu erreichen.

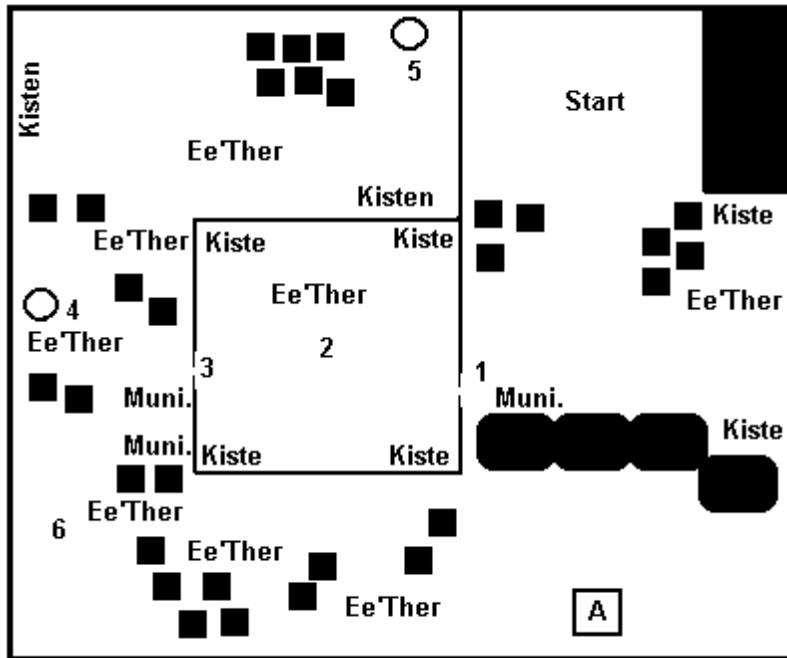
Beschreibung: In dieser Mission dürft Ihr nur sechs Marines inklusive Mendel einsetzen. Da Mendel jedoch in dieser Mission nicht zum Öffnen der Türen benötigt wird, da allesamt intakt sind, könnt Ihr ihn ruhig zurücklassen.

Gleich im Startbereich erwarten Euch links hinter den Kisten ein Ee’Ther und zwei Pyr’Coo, die Ihr so schnell wie möglich ausschalten solltet. Ihr werdet in den vor Euch liegenden Hallen ausschließlich Ee’Ther und Pyr’Coo antreffen mit Ausnahme vom zweiten Raum, wo einige Dec’Ther von der Decke fallen werden. Macht Euch also auf ein heißes Tänzchen gefaßt.

Schaltet wie bereits erwähnt die ersten Gegner hinter den Kisten aus und öffnet die im selben Bereich stehende Bonuskiste (technisches Talent). Danach rückt Ihr zur ersten Tür am Punkt 1 vor. Postiert Euch um die Tür herum und läßt Eure Einheiten mindestens ein Runde ausruhen. Einzig der Mann mit dem Minenwerfer wird sich nicht ausruhen und statt dessen einige Gegner, die sich bereits im Scan-Bereich befinden, ausschalten. Erst wenn der Minenwerfer keine Arbeit mehr hat, werdet Ihr die Tür zum Raum 2 öffnen. In diesem Raum erwarten Euch einige Ee’Ther und vier Kisten mit Equipmentpunkten. Natürlich solltet Ihr die bereits angesprochenen Dec’Ther nicht vergessen, die ungefähr drei Runden lang von der Decke fallen. Der Minenwerfer sollte den Raum 2 nicht unbedingt betreten, da er in der Nähe der Munitionskiste am Eingang besser aufgehoben ist und von hieraus auch alles unter Kontrolle hat.

Nachdem der zweite Raum gesichert wurde und die Kisten geleert sind, rückt Ihr zur Tür am Punkt 3 vor. Baut Euch auch hier im Halbkreis auf. Bevor Ihr die Tür öffnet, sollte erst einmal der Minenwerfer in dem hinter der Tür liegenden Bereich etwas aufräumen. Sobald er dies getan hat, öffnet Ihr die Tür, um die restlichen Gegner vom Typ Ee’Ther zu eliminieren. Achtung an den Punkten 4 und 5 befinden sich Einstiegsbereiche der Ee’Ther, die zumindest anfangs noch genutzt werden. Die Kisten in der Nähe vom Punkt 5 enthalten nicht nur Equipmentpunkte, sondern ein Waffentalent.

Ihr müßt nun mit einigen starken Einheiten nach Süden zu Punkt 6 vordringen, wobei der Minenwerfer Feuerschutz gegen herannahende Gegner bietet. Vom Punkt 6 müßt Ihr dann nur noch in Richtung Osten zu dem roten Feld, womit dann auch dieser Einsatz beendet wäre.



IV.27 Rutherford's Solomission

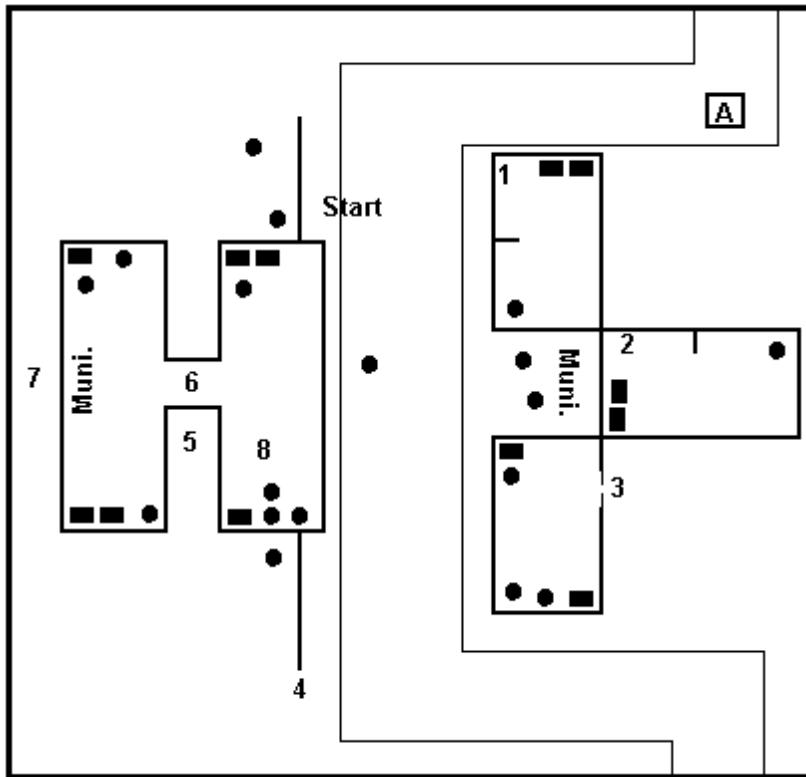
Aufgabe: Ihr sitzt mit Eurem Platoon fest, jedoch ist Rutherford auf dem Weg zu Eurer Einheit, um Euch zu helfen. Um die Mission erfolgreich zu beenden müssen sämtliche Kisten geöffnet und das rote Feld erreicht werden.

Beschreibung: Diese Mission ist wirklich trickreich. Nur wenn es Euch gelingt, die Gegner (fast ausschließlich die fliegenden Ray'Coo) aus der Reserve zu locken, habt Ihr eine reelle Chance. Ihr dürft niemals an einen Ort springen, wo sich ein Ray'Coo befindet und Euch direkt im Blickfeld hat. Denn wenn dieser den ersten Schuß hat, ist Rutherford ohne jede Chance.

Ihr müßt immer wieder Euer Jet Pack einsetzen, um aus dem Sichtfeld der Gegner zu springen, da die Ray'Coo Euch zwar folgen werden, aber nach einem Sprung nicht schießen können. Achtet auch darauf, daß Eure Waffe nicht überhitzt. In der Regel könnt Ihr mit der Sniper Rifle 4 Schüsse abfeuern. Nachdem Ihr die dies getan habt, solltet Ihr Euch solange verstekken, bis die Waffe wieder komplett abgekühlt ist (vier Runden). Laßt immer ausreichend Aktionspunkte übrig, um noch flüchten zu können. Munition ist sehr knapp in dieser Mission. In der Karte haben wir für Euch die beiden Kisten eingezeichnet. Macht Euch rechtzeitig auf den Weg, um neue Munition zu besorgen.

Die folgende Beschreibung zur Eroberung der einzelnen Bereiche solltet Ihr Euch zusammen mit der Karte genau anschauen. Die Kisten sind in der Karte als schwarze Rechtecke dargestellt und die Gegner als schwarze Punkte.

Im Grunde genommen ist es immer das selbe Spiel: Gegner anlocken, dann zwei Schüsse abgeben (sollten für einen Ray'Coo reichen) und über die nächste Mauer per Jet Pack flüchten, zwei Schüsse abgeben und über die Mauer zurück springen.



Am Startpunkt müßt Ihr erst einmal den einen Ray'Ther im Sichtbereich auf der Straße erledigen. Danach wartet Ihr eine Runde im Defensivmodus, bis der zweite Ray'Ther aus Nordwesten kommt. Zwei weitere Ray'Ther werden aus dem Bereich der Munitionskiste südöstlich von Euch erscheinen. Eliminiert auch diese beiden und lauft dann in Richtung Punkt 1 zu der Mauer und wartet erst einmal einige Runden ab (ausruhen und Waffe abkühlen lassen).

Sobald die Waffe abgekühlt ist, springt Ihr im Defensivmodus zum Punkt 1. Es werden mindestens zwei Ray'Coo erscheinen. Feuert auf einen der beiden zwei Schüsse ab und springt dann wieder über die Mauer zurück in Richtung Startpunkt. Der zweite Ray'Coo (eventuell auch ein dritter) wird Euch folgen. Schießt wieder zwei Schüsse auf einen Ray'Coo ab und springt zurück zum Punkt 1. Dies macht Ihr solange, bis Ihr nicht mehr belästigt werdet. Anschließend öffnet Ihr im Bereich vom Punkt 1 die beiden Kisten.

Am Punkt 2 verfahrt Ihr genau nach dem gleichen Prinzip wie am Punkt 1, um an die Kisten zu kommen. Wie Ihr gesehen habt, waren die kleinen Vorsprünge in diesen beiden Bereichen sehr hilfreich, um nicht sofort entdeckt zu werden. In den folgenden Bereichen gibt es diese Form der Hilfestellung leider nicht mehr.

Bewegt Euch nun zu der Tür am Punkt 3. Ruht Euch erst einmal aus, bevor Ihr dann die Tür öffnet, einen Schuß auf den Ray'Coo im Sichtbereich abgibt und die Tür wieder schließt. Ihr bekommt nun von drei Gegnern Besuch. Springt also gleich über die Mauer und läßt die Gegner folgen. Nun gebt Ihr zwei Schüsse auf einen ab. Danach geht es per Jet Pack zurück in den Bereich hinter der Tür am Punkt 3. Die beiden anderen Ray'Coo werden Euch folgen. Da mittlerweile Eure Munition knapp werden dürfte, solltet Ihr einen Sprung nach Westen zu der Munitionskiste einplanen, um Eure Vorräte wieder aufzufüllen. Bleibt immer in Bewegung, so daß die Ray'Coo niemals zum Schuß kommen. Auf diese Art und Weise kommt Ihr schon bald an die nächsten Kisten.

Nachdem Ihr sämtliche Kisten im Bereich östlich der Straße geleert habt, geht Ihr zum Punkt 4. Bleibt erst hinter der Mauer stehen, so daß Euch der Ray’Coo nicht sehen kann und ruht Euch aus, um möglichst viele Aktionspunkte zu haben. Nach der Ruhepause kommt Ihr aus Eurer Deckung vor, feuert einen Schuß ab und verschwindet wieder hinter der Mauer. Der Ray’Coo wird Euch folgen, was mit Sicherheit sein Tod ist. Lauft nun zum Punkt 5 vor und springt hinüber zum Punkt 6. Ruht Euch hier wieder eine Runde aus. Anschließend geht Ihr aus Eurer Deckung einen Schritt in Richtung Westen und feuert einen Schuß ab. Danach geht es sofort per Jet Pack zum Punkt 7. Nun folgt wieder das bereits bekannte Spielchen. Wenn die Gegner erledigt sind, leert Ihr die Kisten und füllt Euer Magazin mit Munition auf.

Jetzt geht es wieder zum Punkt 6, wo Ihr genauso verfahren, wie kurz zuvor (vortreten, schießen und flüchten). Auf diese Art und Weise eliminiert Ihr auch die letzten Gegner holt Euch den Inhalt der restlichen Kisten. Schwer beladen müßt Ihr nun zum roten Feld, um die Mission zu beenden.

Nach Abschluß dieser Mission solltet Ihr noch ein letztes Mal einkaufen gehen. Nutzt dabei die 12 Talentpunkte von Mendel und die von Rutherford gesammelten Equipmentpunkte voll aus. Legt Euch eventuell einen zweiten Minenwerfer mit Zusatzmunition und einen High Energy Laser zu, der Euch besonders in der letzten Mission helfen kann.

IV.28 Spaceport #1

Aufgabe: Mit der Hilfe von Captain Rutherford habt Ihr und Euer Platoon den Spaceport erreicht. Jetzt liegt nur noch ein Abgrund und ein Haufen Scay’Ger zwischen Euch und dem rettenden Schiff. Um diese Mission erfolgreich zu beenden, müßt Ihr sämtliche Scay’Ger töten und Eure Einheiten inklusive Captain Rutherford sicher auf die Plattform mit dem roten A bringen.

Beschreibung: Ihr startet diese Mission im Westen der Karte. Da es nur sechs Aufstellplätze gibt, müßt Ihr eventuell auf einen Marine verzichten (auf gar keinen Fall die Minenwerfer von dieser Mission ausschließen).

Im ersten Zug sollte es Euch gelingen, die vier Dec’Ther direkt hinter Euch zu eliminieren. Ebenfalls im ersten Zug sollten die drei Pyr’Coo ausgeschaltet werden, die sich westlich, südlich und südöstlich von Euch befinden. Wenn Ihr dies geschafft, habt, müßt Ihr nach Möglichkeit noch Deckung vor den Scharfschützen im Osten suchen, in dem Ihr hinter die Wände nördlich und südlich von Euch flüchtet.

Im nächsten Zug nehmt Ihr Euch die restlichen Dec’Ther auf Eurer Startplattform vor und dann die Pyr’Coo. Erst wenn alle Pyr’Coo das Zeitliche gesegnet haben, rückt Ihr nach Osten zu der Plattform vor. Auf dem Weg dorthin erledigt Ihr noch die letzten Dec’Ther, bevor Ihr dann alle Einheiten auf der Plattform mit dem roten Feld postiert. Nun habt Ihr es fast geschafft und könnt Euch schon einmal seelisch auf den Endgegner vorbereiten.

IV.29 Spaceport #2

Aufgabe: Ihr habt es fast geschafft. Ihr müßt nur noch die roten Felder mit allen Einheiten erreichen, um das Grauen hinter Euch zu lassen.

Beschreibung: Bleibt zunächst auf der Startplattform stehen und eliminiert sämtliche Dec'Ther. Nachdem nahezu alle Gegner eliminiert sind und sich keiner mehr in Eurem Sichtbereich befindet, verlaßt Ihr die Startplattform. Laßt zunächst einmal alle Einheiten von der Plattform kommen, bevor Ihr weiter in Richtung Norden vorrückt. Jetzt werde auch die letzten Dec'Ther aus ihren Löchern hervor kommen. Erledigt auch diese.

Nachdem alle Gegner tot sind, stellt Ihr Euch in einer Reihe auf, so daß alle Marines frei Schußbahn in Richtung Norden haben. Rückt nun langsam vor. Sobald eine Eurer Einheiten den dunkel grauen Bereich im Norden betritt oder Ihr Euch zuviel Zeit laßt, erscheint der Endgegner direkt hinter Euch. Eine gewaltige Spinne, die gleich noch einige kleine Artgenossen mitbringt.

Den Endgegner bekämpft Ihr am wirkungsvollsten, in dem Ihr ihn mit dem Laser lähmt und dann mit Euren Minenwerfer und den Multi Target Destroyer vernichtet. Dies muß jedoch bereits beim ersten Versuch funktionieren, da Ihr ansonsten einpacken könnt. Ein anderer Weg zum Erfolg ist der, dem Endgegner in Richtung Norden auszuweichen und in seinen Laufweg zwei bis drei (eventuell auch vier Minen) zu werfen. Dabei sollten die Minenwerfer die starken Stimmulationspillen schlucken, damit sie zwei Minen nacheinander abwerfen können. Das gleiche gilt auch für den Marine mit dem Multi Target Destroyer, der zwei volle Salven unter Drogeneinfluß abfeuern sollte, um den Endgegner vor seinem Fehlritt noch etwas zu schwächen.

Sobald das Ungetüm zerlegt wurde und auch die kleineren Artgenossen des Endgegners ausgeschaltet sind, plaziert Eure Einheiten auf den roten Feldern ganz im Norden.

Herzlichen Glückwunsch - Ihr habt soeben eines der besten und wahrscheinlich auch härtesten Strategiespiel geknackt. Nun legt Ihr das Lösungsheft zur Seite, schaltet den Schwierigkeitsgrad eine Stufe höher und beginnt von vorne, um noch etwas Spaß zu haben, bis die Mission CD erscheint. Übrigens gibt es im Internet auf den BlueByte Seiten unter <http://www.bluebyte.de> bereits neue Level zum kostenlosen Download.