

Taktiken gegen Tiefsee-Terror

X-Com Terror from the Deep

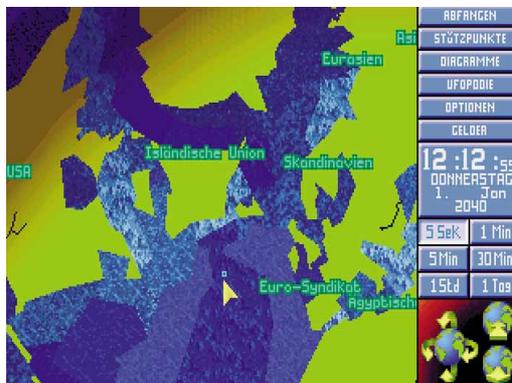
Um die unheimlichen Untersee-Ungeheuer von X-Com zu besiegen, brauchen Sie drei Dinge: Geschick, Glück und die GameStar-Tips.

Das Taktikspiel X-Com von Microprose gehört zwar schon zu den etwas älteren Semestern, kann aber jüngeren Spielen durchaus noch zeigen, was taktische Tiefe bedeutet. Da jeder Käufer unseres Jubiläums-Heftes (10/98) die Vollversion des bockschweren Klassikers zuhause hat, bringen wir eine Auswahl der besten Taktiken.

Starthilfe

Die erste BASIS

TIP 1: Plazieren Sie Ihre erste Basis in der Mitte zwischen England, Island und Nordamerika, um die potenten Geldgeber in Europa und Nordamerika bei Laune zu halten, und später die zweite vor Japan.



TIP 1: Dies ist der ideale Ort für Ihre erste Basis.

Was BAUE ich zuerst?

TIP 2: Spendieren Sie Ihrer Festung die folgenden Anlagen: zwei allgemeine Lager, zwei Wohnblocks, ein Langstreckensonar, ein Labor, eine Werkstatt und eine Quarantänestation. Auf Verteidigungsanlagen können Sie noch einige Monate lang verzichten – mit den paar eindringenden Aliens werden Ihre Kämpfer auch so fertig.



TIP 2: Diese Anlagen sollten Sie zu Beginn bauen.

Welche AUSTRÜSTUNG ist nötig?

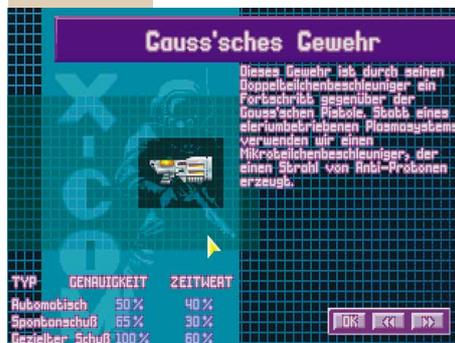
TIP 3: Ihre Jungs benötigen in den ersten Missionen folgendes Equipment: zehn Gaskanonen mit HE-Munition (für Landeinsätze), zehn Hydro-Jet-Kanonen (für Unterwasserkämpfe) und zehn Thermo-Taser für den Nahkampf. Zusätzlich sollten noch zehn Leuchtraketen auf Ihrer Einkaufsliste stehen, da die Sichtverhältnisse im Meer nicht die besten sind. Alle weiteren Gegenstände dürfen Sie getrost verkaufen.

MEHR Männer

TIP 4: Heuern Sie noch zwei weitere Soldaten an. Bei zehn Kämpfern können zwei die Basis beschützen, während die Triton unterwegs ist. Außerdem können Sie so Verluste kurzfristig ausgleichen.

Start in die FORSCHUNG

TIP 5: Ihre Wissenschaftler erforschen als erstes die hochwichtige Gauss-Technologie, die Ihnen später Zugriff auf sehr gute Waffen bietet. Gauss-Waffen



TIP 5: Das nützliche Gauss-Gewehr ist gut und billig.

Der erste EINSATZ

TIP 5: Verteilen Sie Ihre Soldaten schnellstmöglich, damit die Flächenwaffen der Außerirdischen nicht mehrere Kämpfer auf einmal erwischen. Lassen Sie die Söldner in lockerer Zweier- oder Dreier-Formation vorgehen, wobei Sie immer darauf achten müssen, daß Ihre Leute sich gegenseitig Deckung geben. Wenn Sie mehr als einen Mann verlieren, sollten Sie den Einsatz abbrechen und neu laden.

GUTE Waffen

Allgemeine Tips

TIP 6: Anfangs reicht das Gauss-Gewehr aus (muß erst erforscht werden). Sobald wirklich starke Aliens auftreten (Hummer-Menschen, Tasoths oder Triszenen), sollten Sie auf das Sonar-Gewehr umsteigen.

GELD im Überfluß

Noch wichtiger sind Nahkampfwaffen, besonders die Vibroklinge und die schwere thermische Lanze.

TIP 7: Produzieren Sie Gauss-Waffen im großen Stil – diese bringen beim Verkauf am meisten Profit. Alien-Equipment, das Sie nicht einsetzen wollen, sollten Sie ebenfalls versetzen. Ein etwas unfairer Trick: Timen Sie Ihre Forschung so, daß sie kurz vor dem 31. eines Monats fertig ist. Jetzt transferieren Sie die Wissenschaftler in eine Zweitbasis. Wenn die Forscher am Monatsende unterwegs sind, wird kein Gehalt berechnet. Mit Ingenieuren klappt's genauso.

BEFÖRDERUNGEN

TIP 8: Ihre Leute werden nur befördert, wenn eine bestimmte Mannschaftsstärke vorhanden ist. Pro fünf Soldaten gibt es einen Leutnant, elf Mann ermöglichen einen Oberleutnant und 23 Kämpfer einen Kapitän. Um einen Admiral zu bekommen, müssen gar 30 Aquanauten in Ihren Diensten stehen.

TERRORANGRIFFE sofort abwehren

TIP 9: Ein Terrorangriff schadet Ihrer Reputation (und Ihrem Einkommen) maßlos, falls Sie ihn nicht vereiteln. Lassen Sie alles stehen und liegen und ver-

teidigen Sie sofort die bedrohte Stadt, selbst wenn das einen Einsatz bei Nacht bedeutet. Die Terrorattacke bleibt weniger als einen Tag auf der Karte, allerdings verschwindet sie nicht, wenn eines Ihrer Schiffe dorthin unterwegs ist.



TIP 9: Eilen Sie Terror-Opfern sofort zu Hilfe.

GELANDETE USOs

TIP 10: Schicken Sie auch zum Landeplatz eines USOs Einsatztrupps. Gelandete Boote haben viel mehr Artefakte an Bord als abgeschossene, sind allerdings auch besser verteidigt. Lassen Sie einen Barakuda über der Landestelle patrouillieren, um das USO bei einem eventuellen Start abzufangen. Ein havariertes Alien-Schiff bleibt mindestens zwei Tage am Platz. Sie müssen also nicht bei Nacht angreifen – warten Sie in aller Ruhe den nächsten Tag ab.

USO verloren?

TIP 11: Falls Ihnen ein Alien-Schiff entwischt ist, versuchen Sie seinen Kurs zu schätzen. Falls eine Ihrer Basen, eine Großstadt oder eine Kolonie der fremden Fieslinge auf dem Weg liegt, schicken Sie Ihre Abfang-U-Boote dorthin. Manchmal finden Sie die flüchtigen Feiglinge wieder.

So finden Sie KOLONIEN

TIP 12: Im Menü »Schaubilder« finden Sie grafische Darstellungen der außerirdischen Aktivitäten. Suchen Sie Gegenden mit schwacher X-Com-Präsenz und ungewöhnlich starkem Alien-Auftreten. Schicken Sie einen leeren Triton in die verdächtige Region – mit ein wenig Glück entdecken Sie eine Basis. Alternativ dazu können Sie Ihren Triton auch USOs verfolgen lassen, die schon einmal gelandet sind. Diese schwimmen nach der Erledigung ihres Auftrags in der Regel zu ihrer Kolonie zurück.

Kampftips

SCHUSS-ARTEN

TIP 13: Alle drei Feuerarten haben ihren Sinn: Verwenden Sie Spontanfeuer beim Vormarsch. Automatikfeuer kommt zum Einsatz, wenn mehr als genügend Munition vorhanden ist. Der Zielschuß ist für den Einsatz schwerer Waffen nützlich.

Auf die KNIEN

TIP 14: Lassen Sie Ihre heldenhaften Kämpfer am Ende jeder Runde niederknien. Auf diese Weise werden sie schlechter getroffen und erhöhen obendrein ihre Schußgenauigkeit.



TIP 14: Ihre Männer warten in vorbildlicher Haltung.

TIP 15: Lassen Sie Ihre Jungs Dekkung hinter Ecken und Wrackteilen nehmen. Jagen Sie

TERRAIN nutzen

Fässer in die Luft, wenn Aliens daneben stehen. Falls ein X-Com-Kämpfer schutzlos im offenen Feld steht, sollte er versuchen, sich so zu stellen, daß die Aliens gegenseitig in ihre Schußlinien geraten. Oft erledigen sich die Invasoren gegenseitig.

ANGRIFF aus dem Nichts

TIP 16: Manchmal stehen Ihre Leute unter Feuer, ohne daß Sie den Feind ausmachen können. Der Computer betrügt dabei etwas: Die Aliens können (innerhalb der Waffenreichweite) über den Sichtradius hinaus schießen, da die KI sich die Positionen Ihrer Kämpfer merkt. Bewegen Sie deshalb Ihre Truppe, sobald sie von Aliens erspäht worden ist.

Gelähmte Gegner TÖTEN

TIP 17: Falls Sie einen starken Feind gelähmt haben, ihn aber nicht für die Forschung benötigen, lassen Sie ihn von einem Ihrer Aquanauten per Granate ausschalten. So gewinnen Fähnriche risikolos an Erfahrung.

So setzen Sie M.S. ein

TIP 18: Erforschen Sie die Molekülsteuerung, indem Sie einen Terroristen lebend fangen. Ein lebender Tasoht-Gefangener bringt weiteres Psi-Wissen. Sobald Sie den M.S.-Störer entwickelt haben, können Sie Aliens übernehmen – setzen Sie diese als Aufklärer oder Kanonenfutter ein.

GUN



zu TIP 18: Ein gefangener Tasoht-Krieger ermöglicht Ihnen die Erforschung der Molekülsteuerung.