

Incubation Mission Pack

Damit Sie auch im heißen Dschungel einen kühlen Kopf

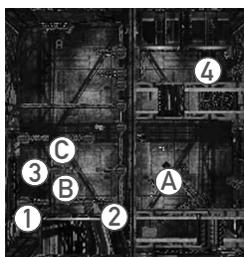
bewahren, helfen wir Ihnen mit Tips zu allen Missionen weiter.

Die neuen Missionen zu Blue Bytes Taktiknaller Incubation sind durchweg ein paar Ecken schwieriger als die Szenarios des Hauptprogramms. Damit Ihnen das Knacken leichter fällt, versorgen wir Sie mit taktischen Kniffen für alle Neuzugänge. Die Missionsnamen stehen am Textrand; Parallel-Einsätze haben wir mit »A« und »B« bezeichnet. Bei den Karten steht das Kürzel »EP« für Equipment- und »AP« für Absorber-Punkte. Kisten sind mit Ziffern markiert.

Die ersten zehn Missionen

Die zwei
GORE'THER

MISSION 1: Der Trupp wandert um den Schrotthaufen (A), bis beide Gore'Ther auf ihn aufmerksam werden und sich nähern. Ein einzelner Marine läuft währenddessen anders herum und fällt den Monstern in den ungeschützten Rücken. Im Raum (B) sind weitere Gore'Ther, die auf Soldaten an der Tür losgehen und sich einfach von (C) aus eliminieren lassen.



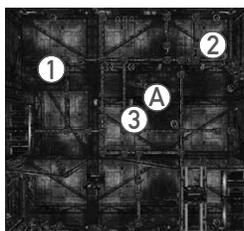
Mission 1: In den Kisten (1), (2) 50 EP, (3), (4) 20 EP.

FUNKGERÄT

MISSION 2: Zunächst wird der rechte Eingang verschlossen. Dazu dringen zwei Mann durch die Hallenmitte, der Rest unten herum vor, wobei einer von jedem Team per Defensivmodus Schutz gibt. Nicht vergessen: Die vordere Kiste muß zuerst herangeschoben werden.

Simon's
VERSTECK

MISSION 3: Schalten Sie zunächst die Cy'Coo im Defensivmodus aus. Anschließend bewegt sich das Team im Eiltempo zum Raum (A), wo Simon unter Feuerschutz der anderen die Eingänge sprengt. Vergessen Sie

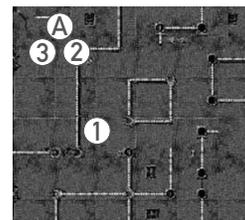


Mission 3: (1), (2) Brecheisen, (3) 20, 50 EP.

nicht, die Türen des Raums abzuschließen, sobald alle Marines drin sind! Vor dem rettenden Ausgang lauern noch einige Gore'Ther, die man in Raum (B) in einen Hinterhalt locken kann.

Antennen-
suche A

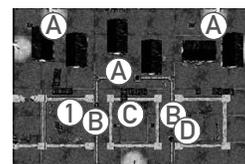
MISSION 4A: Die Truppe vermeidet Sichtkontakt zu den Ray'Coo, so daß diese näherspringen müssen. Beim weiteren Vordringen zum Schalter (A) halten Ihre vorsichtigen Marines immer einen so großen Abstand zu näherkommenden Ray'Ther, daß sie die Viecher in der folgenden Runde auf jeden Fall mit dem Bajonett erwischen können.



Mission 4A: Kiste (1) 2 x 20 E; Kisten (2), (3) 20 EP.

Antennen-
suche B

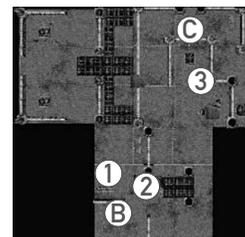
MISSION 4B: Die Eingänge der Ray'Ther (A) werden beidseitig in die Zange genommen und dann gesprengt. Bei (B) erscheinen Ray'Coo; stationieren Sie nördlich von ihren Räumen je einen Marine zum Abfangen. Sobald die Eingänge der Ray'Ther gesprengt sind, rücken die Truppen in den Mittelbezirk vor: Die Schalter (C) öffnen den linken bzw. rechten Ray'Coo-Raum. Dort müssen jeweils beide Hebel betätigt werden, um den Weg zum Schalter (D) zu öffnen.



Mission 4B: Kiste (1) enthält ein Konditionsmodul.

Nächste
Antenne A

MISSION 5A: Während ein Teil der Truppe Angriffe aus Gebiet (A) abwehrt, deckt der andere Simon beim Sprengen von Eingang (B). Anschließend geht's hoch zur Plattform (C). Nachdem der Eingang der Dec'Ther vernichtet wurde, schleu-



Mission 5A: (1) 50 EP + 10 EP, (2) 10 EP, (3) + 1 Technik.

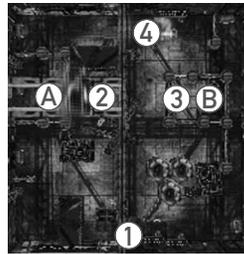
Nächste Antenne B

sen Sie einen Mann (der Stimulanzen bei sich tragen sollte) an den angreifenden Gore'Ther vorbei. Dazu stellen sich die anderen Marines näher zu den Gore'Ther als der wagemutige Einzelkämpfer.

MISSION 5B: Kümmern Sie sich zunächst stets um die Squee'Goo, die in der Nähe des Antennenschalters auftauchen. Auf dem Weg dorthin teilt sich die Truppe möglichst immer auf.

BATTERIEN gesucht 1

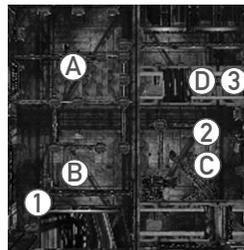
MISSION 6: Zwei Ihrer Männer erobern Raum (A), aktivieren das Feld und sichern von dort aus die Eingänge an der linken Wand. Zur gleichen Zeit attackiert Simon von Süden her Raum (B), wo er den Zugang sprengt und das Feld aktiviert. Die verbliebenen beiden Marines decken sich gegenseitig und kümmern sich um das obere und untere Aktivierungsfeld.



Mission 6: (1), (4) je 10 EP, (2) 10 + 20 EP, (3) 2 x 10EP.

BATTERIEN gesucht 2

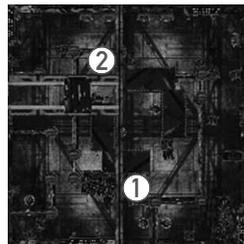
MISSION 7: Das Gebiet (A) wird schnell durchquert. Squee'Goo schützen Raum (B) – nachdem sie vernichtet sind, durchquert ein Marine den Raum und legt den Schalter um. Beim Angriff auf Raum (C) steht hinter dem »Frontmann« ein Soldat mit Medikit. Die Batterien (D) bergen Sie zwischendurch.



Mission 7: (1) 10 EP, (2) 20 EP, (3) 50 EP + 1 Akkus.

BATTERIEN gesucht 3

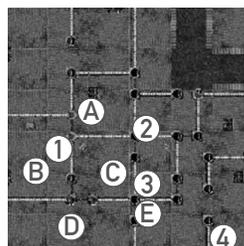
MISSION 8: Stellen Sie Wayne einen Mann Verstärkung zur Verfügung, während der Rest die linke Seite von Scay'Ger freihält. Dort angekommen, schießen Wayne und seine Verstärkung das restliche Stück von Pyr'Goo frei.



Mission 8: (1), (2) je 50 EP.

Zurück auf die STRASSE

MISSION 9: Besorgen Sie zunächst das wichtige Explosion Pack. Während Ihr frischgebackener »Sprengmeister« sich nun um die Eingänge kümmert, nimmt die restliche Truppe die herumstreunenden Gore'Coos aufs Korn. Zwei Marines sollten derweil bei (A) die Ray'Ther in Raum (B) durch ständigen Beschuss binden, bis der Eingang bei (C) versiegelt und die Tür nach (B) verschlossen ist. Das Besetzen des Endfeldes in Raum



Mission 9: (1) 10 und 50 EP, (2) Sprengladung, (3) 10 EP, (4) 20 und 50 EP.

Die TR'YNS

(D) wird von Marines an den Punkten (C) und (E) aus gesichert – so kann nichts anbrennen.

MISSION 10: Das Osthaus läßt sich von Wayne gut in Schach halten. Zwei Leute überqueren den Platz südlich der Grube, zwei nördlich. Dabei verschließen sie die Zugänge zur Senke mit Tonnen – Marines dienen als »Stopper« für die Tonnen. Bis die Truppe bei Rutherford eintrifft, verläßt diese das Haus nicht und weicht nur aus. Halten Sie das Team nun eng beieinander, während es dicht an der Wand zur Grube entlang zurück zum Osthaus marschiert.

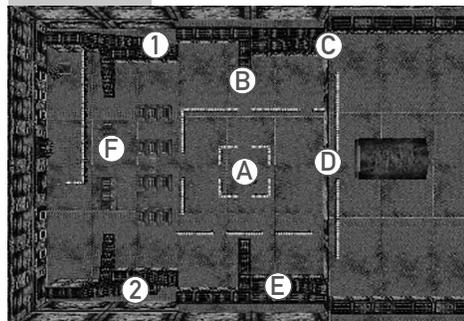
Missionen 11 bis 20

BRENNSTOFF 1

MISSION 11: Eine leichte Mission: Der Trupp bewegt sich geschlossen vor die Mauer südlich des Endpunkts, wobei Wayne Feuerschutz gibt. Sobald er nachgerückt ist, bringen Sie alle Marines auf die Endpunkte.

BRENNSTOFF 2

MISSION 12: Die Ee'Ther, die zu Beginn angreifen, lassen sich prima per Bajonett eliminieren. Knackpunkt dieser Mission ist der Eingang bei (A). Nachdem Wayne die



Mission 12: In Kisten (1), (2) je 20 und 50 EP.

beiden Gore'Coos ausgeschaltet hat, stationieren Sie einige Einheiten bei den Punkten (B) bis (E), so daß sie stets ein offenes Schußfeld auf den Rücken der Gore'Ther haben. Wenn der Platz geräumt ist,

marschiert der Sprengmeister ein und »schließt« das Loch. Auf der unteren Ebene (F) wuseln nur einige Dec'Ther – kein Problem, wenn Ihr Team geschlossen im Defensivmodus vorrückt.

Spritroute A

MISSION 13A: Die Truppe verteilt sich gleichmäßig auf die Aufzüge und vernichtet von unten bereits möglichst viele Squee'Goo. Oben angekommen, begibt sich ein einzelner Marine (vorzugsweise Wayne) auf die Landeplattform der aus der Decke fallenden Squee'Goo, um gegnerischen Nachschub zu unterdrücken.

Spritroute B

MISSION 13B: Die harmlosen Cy'Coos können Sie schnell und gefahrlos im Defensivmodus ausschalten – lassen Sie sich ruhig Zeit, es erscheinen keine neuen Gegner, die Ihnen an den Kragen wollen.

Volltanken A

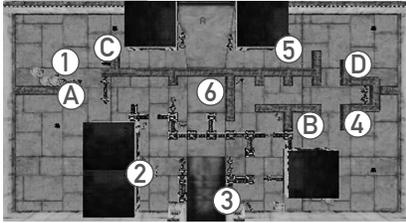
MISSION 14A: Kümmern Sie sich vorrangig um die Dec'Ther. Ein Team arbeitet sich möglichst schnell zum Aufzug vor und schaltet ihn ab – er ist der einzige Eingang für Aliens. Im Nordwesten verstecken sich zwei Gore'Coos. Beharken Sie die beiden aus dem Gang heraus und von der unteren Plattform her.

Volltanken B

MISSION 14B: Rutherford schaltet mit ihrem Scharfschützengewehr die Gore'Ther aus, die auf den äußeren Plattformabschnitten herumstreuen. Sobald die Abschnitte gesichert sind, begeben sich jeweils zwei Mann dorthin und räumen den Innenraum auf.

**Auf in den
DSCHUNGEL**

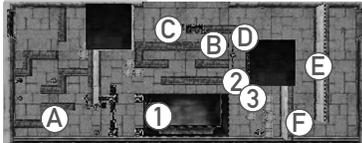
MISSION 15: Schalter (A) und (B) schalten die linken bzw. rechten Laserbarrieren permanent ab. Die Hebel (C) und (D) lösen bei jeder Betätigung die obere



Mission 15: (1) 10, 20 EP, (2) und (3) je + 1 Cooler, (4) 10 EP, (5) 2 x 10 EP, (6) 20 EP.

Rückzug A

MISSION 16A: Schalter (A) öffnet die Tür rechts daneben, (B) knipst die drei unteren und (C) die obere Laserbarriere aus. (D) ist für die Laserschranke (E) zuständig. Merken Sie sich die Schußfrequenz von Laser (E), und locken Sie den Al'Co, der bei (F) wartet, in der Runde vor dem nächsten Schuß der Laserbarriere an.



Mission 16A: (1) 20 EP, (2) 50 EP, (3) + je 1 Talent leichte und schwere Waffen

Rückzug B

MISSION 16B: Gegen die gut gepanzerten Pyr'Co, die in der Mittelzone lauern, helfen nur schwere Waffen. Da die ganze Zeit keine neuen Gegner erscheinen, können sich Ihre tapferen Krieger bei der Beseitigung der schleimigen Monster getrost ein wenig Zeit lassen.



Mission 16B: (1), (2) 10 EP, (3) 50 EP + 1 Kondition, (4) 20 EP, (5) 50 EP.

**Wieder im
SCHROTT A**

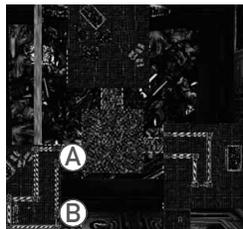
MISSION 17A: Vor Missionsbeginn wird ein Enhanced Laser eingekauft, der die Gore'Ther auch von vorne eliminiert. Von der Teleporterplattform her gibt man den fiesen Gore'Co den Rest. Anschließend beamt sich die Truppe zu den anderen Biestern und schaltet sie im Nahkampf aus.

DURSTIG

MISSION 17B: Gehen Sie die »Säuberung« der zweiten Plattform mit Bedacht an: Vor dem Sprung gönnen sich Ihre tapferen Krieger eine Runde Ruhe, um dann gesammelt die andere Seite zu erreichen. Drüben kämpfen sie sich zunächst einen Weg zum rettenden Rückteleporter frei.

**Wieder im
SCHROTT B**

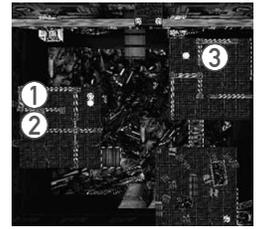
MISSION 18: Mit der Kettensäge wird diese Mission relativ einfach. Sie rücken sehr schnell vor – mindestens zwei Ihrer Marines müssen Plattform (A) erreichen. Heranstürmende Horden von Tea'Ther lassen sich wirkungsvoll am Eingang in das ummauerte Gebiet aufhalten. Wenn alle Ungeheuer vernichtet sind, begibt sich der Kettensägen-Marine auf Plattform (B); sein Kollege betätigt danach den Schalter.



Mission 18: Kiste (1) je 20 und 50 EP.

DURSTIGER

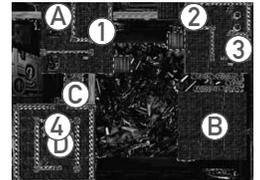
MISSION 19: Auch hier gilt, Tea'Ther an schmale Durchgänge zu locken und sie dort abzumurksen. Pyr'Co ködern Sie mit einem Marine, der sich in der folgenden Runde wieder zurückzieht. Der ihn verfolgende Pyr'Co landet dann direkt vor Ihren wertvollen Kettensägen, die ihm sehr schnell den Garau machen.



Mission 19: Kiste (1) 20 und 50 EP, (2) + 1 Kondition und + 4 AP, (3) 10 EP.

HOFFNUNG

MISSION 20: Einstiegs- punkt (A) wird mit Fernkämpfern, (B) mit Kettensägen besetzt. Von (B) aus rückt man schnell nach Norden vor. Sobald die Gegner beseitigt sind, begibt sich das Team per Aufzug (C) auf die Plattform (D). Falls die Gore'Co nicht von selbst kommen, nimmt man sie auch von der östlichen Seite unter Feuer.

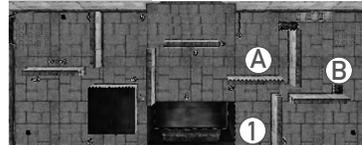


Mission 20: (1) 50 EP, (2) 20 EP, + 4 AP, (3) + 1 Cooler, (4) je 10 und 20 EP.

Missionen 21 bis 32

**Auf in den
DSCHUNGEL 2**

MISSION 21: Es geht nach Osten. Während einer Ihrer Männer am Eingang (A) Wache schiebt, bewegen sich die anderen Jungs auf den Ausgang zu. Die beiden Laserbarrieren schießen in der ersten Runde in die horizontale, in der zweiten in die vertikale Richtung. Drüben angekommen, sichert ein Marine

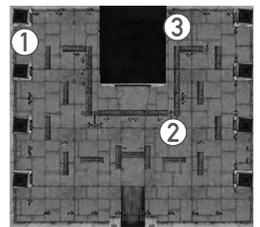


Mission 21: Kiste (1) enthält 20 EP.

den dortigen Eingang (B), während die restlichen Leute nachkommen.

Ins GRÜNE

MISSION 22: Packen Sie schwere Waffen und gute Panzer ein! Bewegen Sie die Truppe nahe der Mitte südwärts und prägen Sie sich den Schußverlauf der Lasersperren ein – das kann die Mission um wertvolle Runden verkürzen. Nutzen Sie die Wände als Schutz.



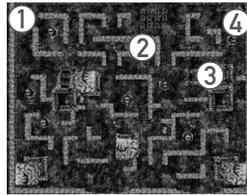
Mission 22: (1) 10 EP, (2) 50 EP, (3) 20 EP.

SKULPTUREN

MISSION 23: Der Explosiveffekt der Bea'Co läßt sich gut ausnutzen, um ganze Herden davon umzubringen. Das Team dringt bis zum Weg (A) vor, den ein Truppenmitglied dann betritt, wenn in der nächsten Runde auch ein Scay'Ger von Norden hereinkommt. In der folgenden Runde ist das Alien gebraten und der Weg frei zum Feld (B), nach dessen Betätigung auch der Rest der Truppe nachrückt. Der Angriff auf die verbliebenen Mutanten findet auf dem kürzesten Weg (C) und über die Bögen (D) statt.

VERWIRRT

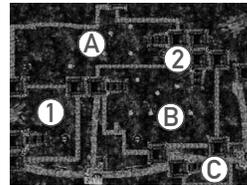
MISSION 24A: Statt der gesamten Truppe stellt man diesmal ausschließlich Major Rutherford auf. Die Offizierin wandert im Eilschritt durch die Ruinen und zum Ausgang ohne sich in Gefechte verwickeln zu lassen.



Mission 24A: (1), (4) je 50 EP, (2), (3) je 20 EP.

VERWORREN

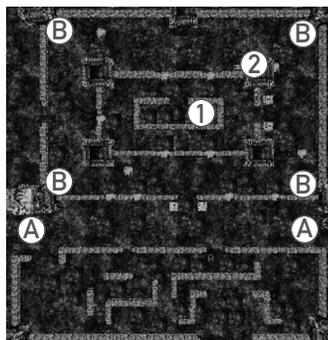
MISSION 24B: Bevor Platz (A) überquert wird, kümmern sich Ihre Leute um die Bea'Coos auf den Mauern. Achtung: Bei (B) und (C) warten gefährliche Gore'Coos. Platz (B) überqueren nur zwei bis drei Marines (auf jeden Fall der mit der Sprengladung!) an der nördlichen Mauer, um über die Bögen zum Ausgang zu marschieren. Dabei gibt der Rest der Truppe von unten Feuerschutz.



Mission 24B: (1) 2 x 50 EP + 4 AP, (2) 20 EP.

STEELE A

MISSION 25A: Der Sprengmeister schaltet per Jetpack die Eingänge (A) und (B) (die sich jedoch erst bei Steeles Fluchtversuch öffnen) aus, während andere sich um die herumstreunenden Scay'Ger kümmern. Gore'Coos sind ein gefundenes Fressen für den Laser. Vor Steeles Flucht werden alle Bea'Coos im Gefängnis ausgeschaltet.



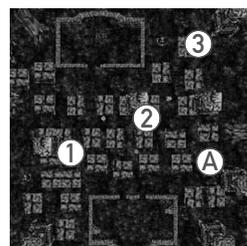
Mission 25A: In den Kisten (1) und (2) sind je 50 EP.

STEELE B

MISSION 25B: Die Al'Coos sind nur mit schweren Waffen (Minen oder High Energy Laser) auszuschalten. Während hinter dem Moos stationierte Einheiten diesen harten Job übernehmen, kümmert sich der Sprengmeister, gedeckt vom Rest der tapferen Truppe, um die Eingänge des Gebiets. Steele findet bei den Steinfallen südlich der Startposition Schutz vor den Bea'Coos.

JAGD

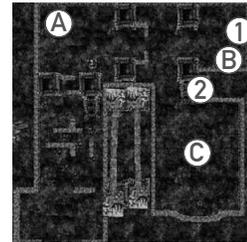
MISSION 26: Die gesamte Mannschaft verteidigt sich im Defensiv-Modus, während der Sprengmeister die Eingänge schließt. Nachdem Ramone einen der Bea'Ther »konvertiert« hat, heilt ihn ein weiterer Marine. Sobald die südlichen Eingänge bei (A) versiegelt sind, rücken Ihre mit Lasern bewaffneten Marines aus und säubern den Schauplatz von unten herauf.



Mission 26: In den Kisten (1), (2), (3) sind je 20 EP.

Zur ALIENSTADT

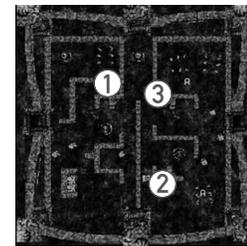
MISSION 27: Steele zieht sich in Richtung der restlichen Truppe zurück, während mit Jetpacks ausgerüstete Marines Eingang (A) anspringen und außer Gefecht setzen. Die schon eingetroffenen Marines geben Steele Feuerschutz, bis auch das restliche Team angekommen ist, um anschließend auch den zweiten Eingang (B) auszuschalten. Vorsicht vor der gefährlichen Stelle (C), hier regnet es Bea'Coos-Eier!



Mission 27: Kiste (1) 50 und 20 EP, Kiste (2) 50 EP.

SKELETTE

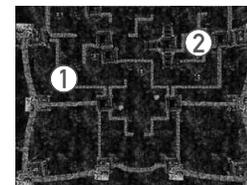
MISSION 28: Lassen Sie Steele am Startpunkt zurück. Wegen der Dec'Ther bleibt ein Marine ständig im Defensivmodus. Ein mit Minenwerfer bewaffneter Soldat säubert die Landezone der »Springer« vor den Sprüngen zu den Eingängen. So sind die Zugänge rasch ausgeschaltet.



Mission 28: Kisten (1), (2) je 20 EP, Kiste (3) 50 EP.

CHAINSAW

MISSION 29: Neben den ungefährlichen Bea'Ther wird der Weg der »Kettensäge« auch von einigen Gore'Coos versperrt. Um die kümmert sich ein gut bewaffneter Kämpfer. Abschusspriorität haben immer die gefährlichen Scay'Ger, die Ihren schwach gepanzerten Scout im direkten Schussfeld haben.



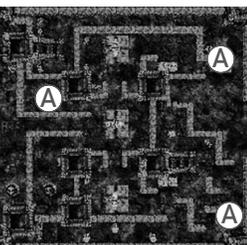
Mission 29: Kiste (1) 2 x 20 EP, Kiste (2) 2 x 50 EP.

IMPFSTOFFE

MISSION 30: Die Eskorte trägt Light Plasma Guns bei sich und rüstet sie mit den Kühlaggregaten aus den Kisten auf. Gemeinsam rückt das Trio nach Norden vor und sprengt dort unter gegenseitiger Deckung den Eingang. Auf dem Weg zum zweiten Zugang ignoriert man die Bea'Coos so gut wie möglich und vernichtet sie, sobald er zerstört wurde.

Immer NÄHER

MISSION 31: Verschießen Sie schleunigst die Eingänge (A), aus denen Bea'Coos kommen. Während Ihre Jetpack-Truppen diesen Job erledigen, räumt der Rest die östliche Seite von Ungeziefer frei und schützt die »Kettensäge«.



Mission 31: Töten Sie die Bea'Coos.

Das ENDE

MISSION 32: Wie im Hauptprogramm tötet man die Tr'Yn per Laser von der Erhöhung in der Mitte aus, nachdem alle Core'Coos vernichtet wurden. Marines ohne Jetpack helfen mit Minenwerfern nach. **MD**