

Den Außerirdischen auf der Spur

Incoming

Wenn der Energiebalken beim UFO-Zielschießen schneller gegen Null geht als Ihnen lieb ist, sollten Sie sich unsere Tips genauer ansehen.

Die ersten Missionen von Rage Softwares Ballerspektakel Incoming sind ziemlich schnell geschafft. Doch der Schein trügt: Zu den höheren Levels hin zieht der Schwierigkeitsgrad gewaltig an und läßt nur flinke Feuerfinger wieder heil auf die Erde zurückkehren. Mit den folgenden Tips und etwas Ausdauer dürfte die Alienjagd auch für Ungeübte kein Problem sein.

GRAFIK anpassen

TIP 1: Wenn Sie nicht gerade einen Pentium II mit 3Dfx-Karte rumstehen haben, wird Incoming teilweise recht langsam. Diesen Umstand sollten Sie ausnutzen und im Optionsmenü unter »Video« mit dem Framescaling etwas herumspielen. Bei Levels mit stationären Waffen darf es ruhig auf »Aus« bleiben, da die langsamere Grafik dem exakten Zielen durchaus zuträglich ist. Wenn Sie dagegen eine Mission mit einem Fahr- oder Flugzeug bestreiten, ist es ratsam, das Framescaling zu aktivieren. Das hilft bei schnellen Drehungen, und die dann etwas ruckartige Steuerung fällt dank der halbautomatischen Zielvorrichtung nicht negativ ins Gewicht.

Visier VORHALTEN

TIP 2: Falls Ihr Vehikel nicht mit einem halbautomatischen Zielsystem ausgerüstet ist, sollten Sie



Je schneller der feindliche Gleiter, um so weiter sollten Sie mit der **Flak vorhalten**.

SALVEN streuen

gezielt anvisieren zu können. Als wesentlich erfolgreicher hat sich die Taktik erwiesen, deutlich vorzuhalten und dann größere Salven entgegen der Flugrichtung des Ziels abzugeben. So treffen zumindest immer zwei bis drei Schüsse, was oft zur Eliminierung des Feindes ausreicht.

ZWEITWAFFE einsetzen

TIP 4: Munition für die Sekundärwaffe haben Sie zu meist reichlich an Bord. 20 bis 40 Schuß klingt zwar nicht berauschend, doch die Missionen sind im Schnitt recht kurz. Scheuen Sie sich deshalb nicht,

beim Schießen etwas vorhalten. Gerade bei den schnellen Gleitern bringt es überhaupt nichts, direkt auf das Zielobjekt auszurichten. Ausnahme: Der Gegner fliegt frontal auf Sie zu.

TIP 3: Stationäre Flaks drehen und schwenken viel zu langsam, um wendige Flieger

REPAIRBAYS ausnutzen

Gleiche TRUPPENTYPEN zuerst ausschalten

UPGRADES aufsammeln

WENDIGE Untersätze wählen

KOLLISIONEN vermeiden

FRÜH angreifen

die wesentlich durchschlagskräftigere Zweitwaffe regelmäßig einzusetzen. Der Vorrat ist besser vorzeitig verbraucht, als daß Sie zu sparsam mit ihm umgehen und sich so das Leben unnötig schwer machen.

TIP 5: Es ist zwar kein Geheimnis, daß Sie auf den Reparaturplattformen nachmunitionieren und die Schildenergie aufladen können, doch im Eifer des Gefechtes vergißt man das ganz gerne. Manch heftigere Mission ist ohne Auffrischung nur sehr schwer zu knacken. Sie sollten deshalb immer den kürzesten Weg zur nächsten Bucht im Kopf haben, um nicht unnötig in der Landschaft umherzuirren.

TIP 6: Kämpft der Gegner in einer Mission mit verbundenen Waffen, also gleichzeitig mit Luft- und Bodentruppen, sollte das Ausschalten des Truppentyps Vorrang haben, der Ihrem Vehikel entspricht. Sind Sie zum Beispiel mit einem Hubschrauber unterwegs, hat der Abschluß gegnerischer Lufteinheiten Vorrang. Feindliche Panzer sind dann solange zweit-rangig, bis sie wieder das einzige Ziel darstellen.

TIP 7: Die Upgrades im Action- und Multiplayermodus sollten möglichst schnell aufgesammelt werden. Sie können nämlich ebenfalls zerschossen werden, was die Computergegner auch mit Vorliebe machen.

TIP 8: Wenn Sie Ihren Untersatz frei wählen dürfen, sollten Sie auf eine besonders gute Wendigkeit achten. Die ist auf Dauer wichtiger als zum Beispiel Panzerung oder hohe Schußfrequenz.



Der **leichte Alien-Fighter** ist für Multiplayer-Partien eine gute Wahl.

TIP 9: Auch wenn es im Eifer des Gefechts schwer fällt: Achten Sie darauf, nicht mit dem Boden, den Berghängen oder irgendwelchen Gebäuden zu kollidieren. Die Gefährte verhaken sich dann nämlich ganz gerne, was nicht selten mehr Schildabzug kostet, als etliche schwere Lasertreffer.

TIP 10: Die Strategieeinlagen sind zwar nicht besonders schwer, um jedoch das letzte Risiko auszuschalten, sollten Sie Ihre Einheiten frühzeitig auf den Feind loslassen. Da die Truppen sehr selbständig und effizient arbeiten, dringen die Gegnerformationen so meist gar nicht bis zu Ihrer Basis durch. **MG**