

## Mehr Erfolg beim Alien-Brutzeln

# Incubation Mission Pack

Mit diesen Tips werden die schwierigen Missionen des Incubation-Addons lösbar.

**K**räftig am Schwierigkeitsgrad gedreht hat Blue Byte bei ihrem Mission Pack zu Incubation. Wir stellen Ihnen redaktionserprobte Taktiken vor, mit denen Sie den Mutanten einheizen.

## Team-Ausrüstung

### EQUIPMENT- Trick

**TIP 1:** Bug oder Feature? Im Mission Pack gehen in Waffen investierte Equipment-Punkte nicht verloren: Sie können beispielsweise eine Heavy Machinegun (50 Punkte) gegen einen Flammenwerfer (40 Punkte) tauschen und bekommen die 10 Punkte Differenz gutgeschrieben. Sie müssen sich aber trotzdem die 40 Punkte leisten können, sonst bleibt der Kaufen-Knopf dunkel. Auf diese Weise sind Sie viel flexibler und können sich besser auf einzelne Missionen einstellen. Der Trick funktioniert allerdings nur mit Waffen.

### Ideale REI- HENFOLGE

**TIP 2:** Rüsten Sie in den ersten Missionen Ihre Leute in dieser Reihenfolge aus: Standard Assault Rifle (hat 10 Schuß und ein Bajonett), Ammo-Pack (verdoppelt die Munition), Servo-System (1 Aktionspunkt mehr), Light Stimulants (pro Mission einmalig 1 AP mehr) und Standard Armor (reicht 'ne ganze Weile).

### SCHWERE Waffen

**TIP 3:** Warten Sie mit schweren Waffen lieber etwas. Sie taugen erstens nicht zum automatischen Gegenfeuer, zweitens verschlingen sie viele Talentpunkte – die in Tip 2 beschriebenen Objekte haben Vorrang! Drittens ist es eine Kunst, Marines mit Flammenwerfer oder Maschinengewehr Erfahrungspunkte sammeln zu lassen. Hier hilft nur gezieltes Verwunden von Gegnern, damit anschließend der Schwere-Waffen-Marine den Kill für sich verbuchen kann.

### Alle KISTEN öffnen

**TIP 4:** Meist gibt es in den Missionen kein echtes Zeitlimit (außer, daß Ihre Munition ab- und die Gegnerzahl zunimmt). Sammeln Sie deshalb alle Ausrüstungskisten auf, die herumliegen, auch wenn's aufwendig ist. Lassen Sie immer Ihre eigenen Leute die Kisten öffnen: Es wäre zu schade, wenn ein NPC (wie Simon oder Dr. Reich) eine Konditionssteigerung oder ein spezielles Extra geschenkt bekäme...

## Killer-Kampftaktiken

### NAHKÄMPFE sind wichtig

**TIP 5:** Nahkämpfe sind im Mission Pack wichtiger als im Hauptprogramm – die Gegner sind zahlreicher und die Munition knapper. Waffen mit Bajonett machen sich bezahlt. Vor allem die lila Standardgegner, die Squee'Coos sowie die Spinnen kann man wunderbar im Nahkampf ausschalten. Dazu müssen Sie abschätzen, bis wohin sich diese Gegner in ihrem Zug bewegen können. Spinnen dürfen nicht an



Die Größe der Flammen zeigt die Brenndauer an: (A) noch 1 Runde, (B) noch 2 oder 3 Runden, (C) noch 4 Runden.

Sie herankommen, zwei oder drei Klauenhiebe von Ray'Thers hält aber jeder Ihrer Jungs aus. Dann im eigenen Zug einen Schritt nach vorne machen, zustechen und wieder zurückziehen. Wenn Sie im letzten Spiel-Drittel die Kettensäge haben, dürfen Sie sich mit der gleichen Taktik auch an stärkere Gegner wagen.

### Eingänge VERSIEGELN

**TIP 6:** Das Versiegeln von Monster-Eintrittspunkten ist Gold wert. Anfangs ist nur Simon dazu in der Lage, später gibt's das Explosion-Pack normal zu kaufen. Vorsicht: Lieber eine Runde länger einplanen und in zwei Feldern Entfernung vom Zugang in den Defensivmodus gehen, als direkt daneben den Zug beenden, um dann von frischen Aliens attackiert zu werden.

### TÜREN helfen

**TIP 7:** Nur die neuen Gore'Coos können Schotts öffnen. Oft ist es auf dem Rückzug besser, statt auf Defensivfeuer einfach aufs Türschließen zu setzen. Gegnerversuchte Räume räumen Sie so frei: Vorderer Marine öffnet das Schott, feuert und weicht mit den letzten zwei Aktionspunkten zur Seite. Dann kommt der nächste, feuert und weicht mit seinem letzten AP zur Seite. Der dritte Marine rückt vor, feuert und schließt die Tür. Sie werden die machtlosen Mutanten förmlich vor Wut schreien hören!

### FLAMMEN- Spiele

**TIP 8:** Jeder Flammenwerfer-Schuß macht das getroffene Feld für drei Runden unpassierbar. Beim Feuern im B-Modus (kostet doppelt Munition) werden das getroffene Feld für vier und die acht umliegenden Felder für drei Runden entflammt. Nochmaliges Feuern auf dieselbe Stelle bringt keine Verlängerung. Die Größe der runden »Flammenbasis« zeigt, wie lange diese Stelle noch brennen wird. Wenn Sie genau auf das Feld einer offenen Tür feuern, letztere schließen und wieder öffnen, sind die Flammen sofort weg.

### Kommando- BANNER

**TIP 9:** Da ab der neunten Mission Captain Rutherford fest im Team ist, können Sie sich das sündteure, aber wahnsinnig nützliche Kommando-Banner sparen – sie hat eh eines. Die Bannerträgerin bringt jedem Marine im Umkreis von drei Feldern zwei gewichtige Vorteile: Zum einen wird sein Defensivfeuer auch von Gegnern ausgelöst, die sich in seinem Rücken bewegen. Zum andern hat er einen AP pro Runde mehr. Deshalb sollten vor allem langsamere Marines immer in Rutherfords Nähe bleiben.

LA