

Mutanten? Nein Danke!

# Incubation

Holger Erkens' Lösung setzt der Mutantenplage ein Ende.



Jet-Pack einsetzen

**MISSION 1**  
Secure the Halls

**MISSION 2**  
Enter another Hall

**D**ie Hatz durch die Krull'sche Metropole gerät meist wegen Zeitnot ins Schlingern. Damit Sie nach wichtigem Equipment nicht mehr lange suchen müssen, haben wir neben Lösungsstrategien den Inhalt aller grünen Kisten zusammengetragen. Auf den Karten sind die Kisten durch Ziffern markiert. Die Missionsnamen stehen am Textrand.

**TIP 1:** Sobald Sie ein Jet-Pack haben, rüsten Sie einen Marine damit aus (Voraussetzung: 4 combat fitness, 3 technical skills, kostet 190 Equipment Points).

**TIP 2:** Wenn Sie die Halle geschlossen im Defensivmodus durchqueren, sind die Ray'Ther kein Problem. Lassen Sie Ihre Waffen nicht zu heiß werden!

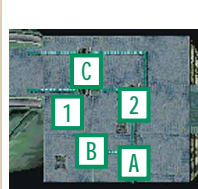


**Mission 2:** (1) 50 Equipment Points (EP).

**MISSION 3**  
Street Fight Area

**TIP 3:** Umstellen Sie die erste Tür weiträumig vor dem Öffnen. Die Ray'Ther laufen den verteidigenden Einheiten in die Schußlinie. Bei der zweiten Tür agieren Sie ähnlich. Ist sie geöffnet, verteidigt sich die Truppe von der Südseite des Raums, bis alle Ray'Ther erledigt sind.

**TIP 4:** Schleusen Sie die beiden neuen Kampfgenossen nach Norden durch, während Ihre Truppe dort beide Türen besetzt und den »Neuen« per Defensivmodus Feuerschutz gibt. Schacht (A) läßt sich wirkungsvoll durch Tonne (B) abschotten. Haben alle Marines die nördlichen Türen passiert, werden diese geschlossen.



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

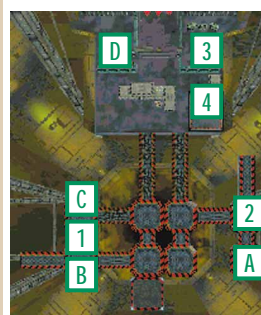
**TIP 5:** Öffnen Sie Tür (A) und bringen Sie die Marines unter Feuerschutz in Raum (B), wo die aus den Schächten kommenden Ray'Ther im Defensivmodus ausgeschaltet werden. Sind alle erledigt, stellen Sie Ihre Männer in den Ecken von Raum (B) auf und öffnen Tür (C). Den dort wartenden Gore'Ther lockt man in Raum (B), wo er durch Schüsse von hinten niedergestreckt wird.

**TIP 6:** Vier Marines betreten die Plattform, um nach Drücken von Knopf (B) durch den fünften die anrückenden Gore'Ther auszuschalten. Nun übersetzen zu (C), wo nach Beseitigen der Ray'Ther ein Marine als »Lockvogel« ausgesandt wird, um jeden Go-

**MISSION 6**  
Dr. Reich

re'Ther einzeln an der (zurück beordneten) Plattform vorbeizuführen. Dann kommen seine Kollegen auf der Plattform und erledigen ihn von hinten.

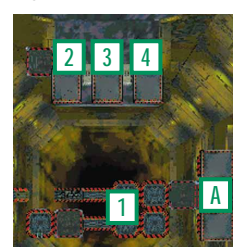
**TIP 7:** Vorsicht: Sobald zwei Einheiten auf einer beschädigten Brücke stehen, stürzt sie ein. Ein Marine geht zu Punkt (A) und kehrt zurück, sobald die Gore'Ther anrücken. Ein zweiter lockt die Gore'Ther von (B) an, damit ein weiterer sie auf dem Weg nach (C) erledigt. Die Ray'Ther noch von Süden her ausschalten. Dr. Reich ist bei (D). Schutz vor dem Cy'Coo bietet nur ständiger Positionswechsel.



**Mission 6:** (1), (2) 10 EP + 2 x 20 EP, (3) 2 x 50 EP + leichte + schwere Waffen, (4) 20 EP.

**MISSION 7**  
Escort Dr. Reich

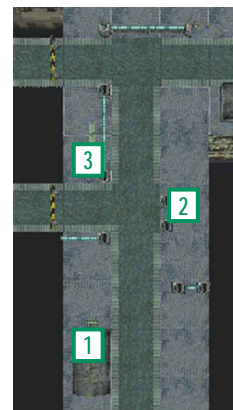
**TIP 8:** Zwei Marines bleiben auf der Startplattform, während der Rest sich auf östliche Zugänge und die Schalterplattform verteilt. Aktivieren Sie den Schalter und eliminieren Sie nun die anrückenden Ray'Ther-Horden. Der Gore'Ther wird umstellt und von hinten erledigt. Rücken Sie auf Plattform (A) vor.



**Mission 7:** (1) 2 x 50 EP, (2), (3) 50 EP, (4) Kondition.

**MISSION 8**  
Lead the second attack path

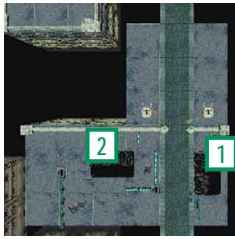
**TIP 9:** Squee'Goo sind mit gefährlichen Fernwaffen ausgestattet, halten Sie Ihren Trupp zum Rundenende also aus deren Sichtradius. Ein Marine geht in Deckung, ruht eine Runde aus, kommt aus der Deckung, schießt auf den Squee'Goo und verschwindet wieder. Der Rest der Einheit gewährt Feuerschutz.



**Mission 8:** (1), (2) 50 EP, (3) 2 x 50 EP.

**MISSION 9**  
Way to the Fort

**TIP 10:** Geschwindigkeit zählt! Überwinden Sie möglichst schnell den Engpaß am Eingang des Forts und vernichten Sie die Squee'Goo. Sind Sie einmal drin, sichert Ihr Trupp Harvey bei der Sprengung des ersten Schacht-

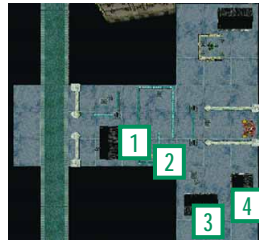
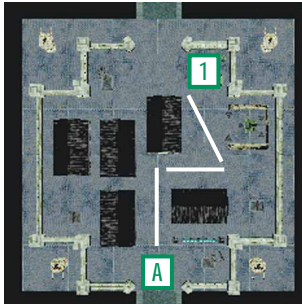
**Mission 9:**

(1) 50 EP, (2) 2 x 50 EP.

**MISSION 10**  
*In Front of the Fort*

**TIP 11:** Verfahren Sie hier ähnlich wie in Mission 9 – die Truppe zieht zur Sicherung vor, während Harvey die Schächte sprengt. Erneut lauern Squee'Goo den Marines auf. Die am letzten Schacht wartenden Ray'Ther nehmen Sie – von Kisten gedeckt – aus zwei Richtungen unter Beschuss.

deckels. Zwei Marines begleiten den Sprengmeister weiter zu den Schächten 2 und 3, während die anderen Einheiten frisch eintrudelnde Ray'Ther aus dem Süden beharken.

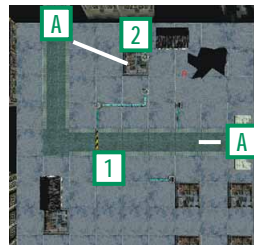
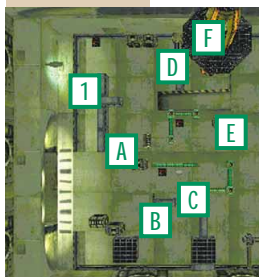
**Mission 10:** (1) - (4) je 50 EP.**MISSION 11**  
*Conquer the Fort***Mission 11:** (1) 2 x 50 EP + 20 EP.

Feuerschutz gewährt, räumt der Rest der Truppe dem ComBot die Kisten aus dem Weg. Bringen Sie den Roboter zuerst an den Schacht und lassen Sie Harvey folgen.

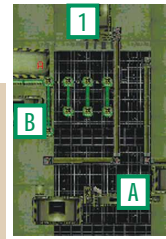
**TIP 12:** Den Ray'Ther-Horden dürfen Sie diesmal den mächtigen ComBot (A) entgegenstellen. Der schießt Harvey den Weg zu den Schächten frei. Während ein Marine Harvey weiteren

**MISSION 12**  
*The Hole*

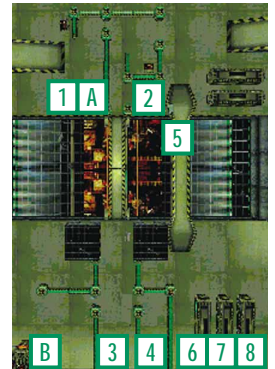
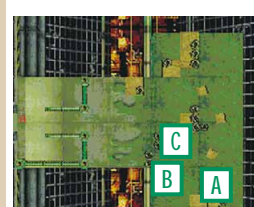
**TIP 13:** Den ersten Al'Coo (A) kann der ComBot kaum alleine erledigen. Plazieren Sie deshalb eine Mine vor dem Al'Coo. Ihre Marines decken den ComBot, der den zweiten Al'Coo ausschaltet, gegen Ray'Coos.

**Mission 12:** (1), (2) je 2 x 50 EP.**MISSION 13**  
*Undercity***Mission 13:** (1) 2 x 50 EP.**MISSION 14**  
*Heaters*

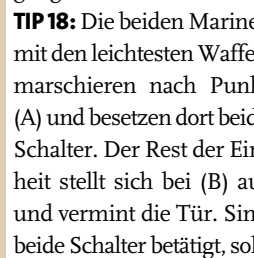
**TIP 15:** Die Truppe zieht sich nach hinten zurück und geht wieder vor, sobald die ersten Minen explodiert sind. So erreicht man noch rechtzeitig Schalter (A). Ab zum Ausgang! Legen Sie bei (B) einen beliebigen Schalter um. Die dahinter stehenden und die frisch

**MISSION 15**  
*Cross the Drawbridge***Mission 14:** (1) 2 x 50 EP + 20 EP.

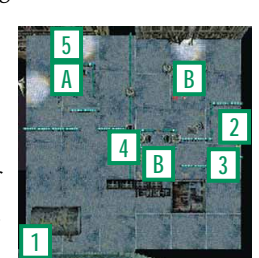
**TIP 16:** Schalter (A) senkt die Zugbrücke. Schicken Sie einen Marine auf direktem Weg und einen zweiten zur Ablenkung unten herum. Sollte ein Mann entbehrlich sein, kann er die Kisten (6 – 8) öffnen. Sobald die Brücke unten ist, überquert der Trupp sie zügig und sichert auf der Gegenseite den Weg zum Schalter (B), mit dem Sie die Mission beenden.

**Mission 15:** (1), (3), (6) - (8) 50 EP, (2) 20 EP + 50 EP, (4) Kondition, (5) 20 EP.**MISSION 16**  
*The Nest***Mission 16:** Meiden Sie den grünen Schleim!

**TIP 17:** Schicken Sie einen Marine zum Ausgang; er sollte mit einem Servosystem ausgerüstet sein. Der Rest gibt von den Plattformen (A) und (B) Feuerschutz und versucht, Norc'Yns Tentakel (C) per Defensivmodus auszuschalten. Folgen Sie den Pfeilen zum Ausgang und meiden Sie den grünen Schleim.

**MISSION 17**  
*Rescue the Wounded Unit*

**TIP 18:** Die beiden Marines mit den leichtesten Waffen marschieren nach Punkt (A) und besetzen dort beide Schalter. Der Rest der Einheit stellt sich bei (B) auf und vermint die Tür. Sind beide Schalter betätigt, sollten Sie schnell durch die Türen laufen, denn dahinter steigen weitere Skay'Ger aus einem Schacht.

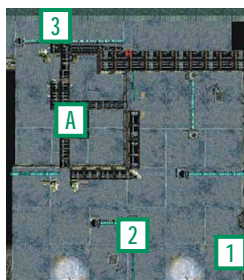
**Mission 17:** (1) 50 EP, (2) 2 x 50 EP, (3), (4) 20 EP, (5) + leichte + schwere Waffen, (6) 10 EP + 2 x 20 EP.**MISSION 18**  
*Defend Path B***Mission 18:** (1) 2 x 20 EP, (2) 2 x 20 EP + Technik, (3) 20 EP, (4) 50 EP + leichte + schwere Waffen.

**TIP 19:** Nachdem die Squee'Goo beseitigt sind, besetzen zwei Soldaten mit leichten Waffen die Zielpunkte und schließen die Türen. Nun warten bei (2) und (4) wertvolle Kisten. Die Behälter bei (2) kann ein Soldat mit Double Fire öffnen; schicken Sie den Rest mit schweren Waffen nach Süden. Die Gore'Ther werden per Mine getötet.



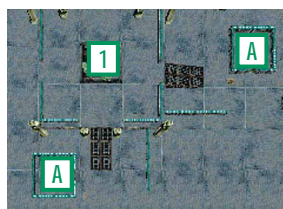
**MISSION 19**  
*Footbridge Path B*

**TIP 20:** Den gepanzerten Pyr'Coo greift man mit schweren Waffen an. Zunächst müssen die schweren Einheiten die Brückenplattform (A) von gepanzerten Skay'Ger befreien. Die Ray'Ther sind kein Problem für das Team, das zum Zielpunkt herabklettert.



**Mission 19:** (1), (2) 50 EP, (3) 2 x 50 EP.

**MISSION 20**  
*Statue Park*

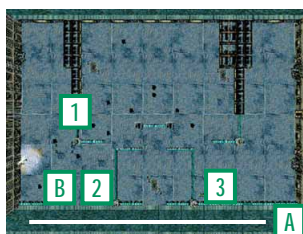


**Mission 20:** (1) 4 x 50 EP.

und sind leicht zu treffen. Pyr'Coo erledigt man per Fernwaffe. Weiter geht's mit der nächsten Mission.

**MISSION 21**  
*The Aid Station*

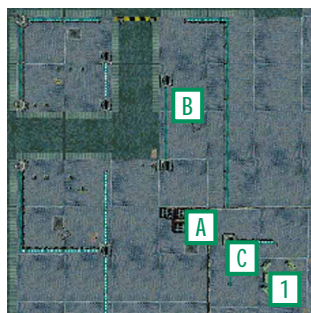
**TIP 22:** Der Al'Coo (A) geht bei ein oder zwei Minen in die Knie. Bringen Sie also einen Ihrer Marines mit Granatwerfer nach Punkt (B); schützen Sie ihn durch Kameraden mit



**Mission 21:** (1) 10 EP + 50 EP, (2) 10 EP + 20 EP + 30 EP, (3) 3 x 50 EP.

leichten Waffen. Beeilung: Das Monster bewegt sich nur einmal die Straße herunter und verharrt dort.

**MISSION 22**  
*Residential Area 1*

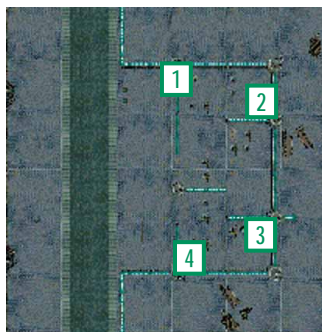


**Mission 22:** (1) 5 x 20 EP + 2 x 50 EP.

**TIP 23:** Die Truppe zieht sich unter ständiger Bewachung mindestens zweier Marines zu Punkt (A) zurück. Vorsicht: Aus Schacht (B) entsteigen Squee'Goo, um Ihnen in den Rücken zu fallen.

**MISSION 23**  
*Residential Area 2*

**TIP 24:** Lassen Sie sich Zeit! Nachdem draußen alle Gegner erledigt sind, werden die Innenräume von Pyr'Coo gesäubert. Bevor Sie den allerletzten Ee'Ther ausschalten, sollten Sie alle vier Kisten plündern.



**Mission 23:** (1), (3) 50 EP, (2), (4) 20 EP.

**MISSION 24**  
*To the Flak Battery*

**TIP 25:** Schicken Sie nur den Jet-Pack-Marine ins Kampfgebiet. Er springt zu den

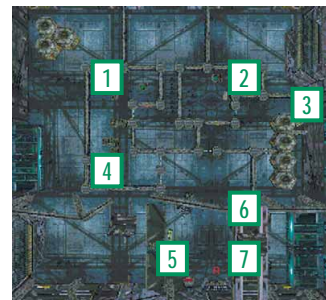


**Mission 24:** (1) 5 x 50 EP.

Kisten und danach zum Ausgang. Achten Sie dabei auf die massenhaft herausstürmenden Skay'Ger.

**MISSION 25**  
*Halls 1*

**TIP 26:** Während Jet-Pack-Einheiten auf ihrem Weg zum Ausgang die Kisten knacken, gruppiert sich der Rest der Truppe um Frank Mendel und schützt ihn. Die Jet-Pack-Marines springen hinter den Kisten in Deckung, da in den Räumen viele hartnäckige Pyr'Coo lauern.

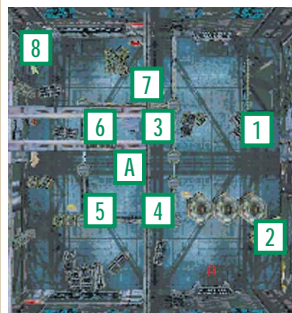


**Mission 25:** (1) 2 x 50 EP + Technik, (2) 20 EP, (3) leichte + schwere Waffen, (4) Kondition + leichte + schwere Waffen, (5) 2 x 50 EP, (6) 50 EP, (7) 3 x 50 EP.

**MISSION 26**  
*Halls 2*

**TIP 27:** Die Mission ähnelt der vorigen – das Jet-Pack hilft wieder. In den engen Gängen lassen sich die Skay'Ger mit Minen beseitigen. In Raum (A) fallen einige Dec'Ther von der Decke.

**MISSION 27**  
*Rutherford's Solo-Mission*



**Mission 26:** (1) Technik, (2) 20 EP, (3) - (6) je 50 EP, (7) Kondition + leichte + schwere Waffen, (8) 10 + 2 x 20 EP.

In Raum (A) fallen einige Dec'Ther von der Decke.

**TIP 28:** Beim rechten Gebäude springt Rutherford in jedem Raum hinter die Trennwand und in der nächsten Runde wieder heraus. Die nachfolgenden Ray'Coo sind selbst für den ungeübten Captain kein Problem. Das

**MISSION 28**  
*Spaceport 1*

**TIP 29:** Rüsten Sie wenigstens einen der Jet-Pack-Marines mit einem High-Energy-Laser aus. Einheiten mit schwerem Geschütz kümmern sich um die Pyr'Coo, während mindestens zwei Männer mit leichten Waffen Wache schieben. Sobald die meisten Pyr'Coo ausgeschaltet sind, rückt die geschützte Truppe zur Zielpattform vor, die bald erreicht werden sollte.

**MISSION 29**  
*Spaceport 2*

**TIP 30:** Die Mission beginnen nur Marines mit Jet-Pack; der Kämpfer mit dem High-Energy-Laser ist am wichtigsten. Die ersten Dec'Ther-Horden sollten kein Problem sein. Sobald die Tr'Yn von der Decke fällt, springen die Marines auf die Container, von wo aus das Monstrum per Laser ausgeschaltet wird. Das dauert eine Weile, aber dann belohnt Sie eine nette Endsequenz. Die Missions-CD kann kommen! **MD**