

Dritte Alien-Invasion enttarnt

X-COM: Apocalypse

Schleimig und aggressiv: Vertrieben vom Mars und aus den Weltmeeren, rüsten die Aliens zur erneuten Invasion.

Kaufen Sie
MOTOR-
RÄDER

Um für die anfänglichen UFO-Attacken gewappnet zu sein, sollten Sie bereits zu Beginn einige Vorkehrungen treffen. Wechseln Sie in der Cityscape-Ansicht stets in den deutlich übersichtlicheren 2D-Karten-Modus.

TIP 1: Verkaufen Sie anfangs sofort Ihren Stormdog: Bodengestützte Fahrzeuge sind nutzlos, da sie zu langsam fahren und auf Straßen beschränkt sind. Statt dessen bewähren sich in der Anfangsphase die günstigen Schwebemotorräder, die Sie rasch in möglichst großer Stückzahl (10-15) anschaffen sollten. Ausgerüstet mit einer kleinen Laser- oder Plasmakanone, bewähren sie sich hervorragend gegen feindliche UFOs, da sich die Untertassen grundsätzlich auf größere Ziele konzentrieren (z.B. einen Valkyrie-Jäger, den Sie mit den Schwebemotorrädern auf Abfangkurs schicken).

Agenten
im TRANS-
PORTER
bereithalten

TIP 2: Ihre X-COM-Agenten stationieren Sie am besten im Wolfhound Truppentransporter, der sie sicher zu den Einsatzorten bringen kann, oder aber in einem Abfangjäger. Es empfiehlt sich, etwa acht bis zehn Söldner ständig im jeweiligen Fahrzeug stationiert zu haben, um sie nicht jedesmal neu zuweisen zu müssen. Diese Truppe wird dann bald den Elite-Status erreichen.

Sofort
neue Agenten
REKRUTIEREN!

TIP 3: Zu Beginn sollten Sie außerdem etwa ein halbes Dutzend neuer Agenten anwerben, die zunächst nur trainieren.

Häufig
SPEICHERN

Je nachdem, welchen Modus Sie für die taktischen Einsätze wählen, unterscheiden sich die Strategien voneinander.

TIP 4: Grundsätzlich jedoch gilt: So oft wie möglich den Spielstand sichern, um diverse Fehler ungeschehen machen zu können!

Bevorzugen Sie Echtzeit-Taktik: Drei Trupps mit je drei Soldaten haben sich bewährt. Diese nicht zu weit voneinander entfernen, damit im Notfall gegenseitige Hilfe gewährleistet ist.

VORSICHTIGEN Modus wählen

TIP 5: Als Einstellung der Agenten bietet sich der vorsichtige Modus an, denn im sicheren fliehen die Einheiten bei jeglichem Feindkontakt, im aggressiven gehen sie unnötige Risiken ein.

Deckung nehmen und NIEDERKNIEEN!

TIP 6: Wenn sich ein Team längere Zeit an einer Stelle aufhält, lassen Sie die Kämpfer niederknien, um bessere Deckung vor dem Gegner zu haben und besser zielen zu können. Werden Sie dann angegriffen, bewegen Sie sich kriechend voran, um diesen Vorteil zu wahren. Gerät ein Trupp in einen Hinterhalt,

Granaten
LEGEN, nicht
werfen

flieht er im Lauf-Modus – währenddessen nehmen die übrigen Agenten den Angreifer unter Beschuss.

TIP 7: Im Runden-Modus ergeben sich dagegen andere taktische Vorteile, die Sie gezielt nutzen können: So kostet hier beispielsweise das Ablegen von Granaten keinerlei Zeiteinheiten. Erblicken Sie Aliens in der Nähe, lassen Sie einfach mehrere Sprengkörper so fallen

(den Zünder auf das Ende der Runde einstellen!), daß sich mehrere Feinde im Explosionsradius befinden. Vor dem grossen Knall rennen Ihre Soldaten natürlich schleunigst aus der Gefahrenzone.



Im Visier: Diesem umzingelten Alien bleibt keine Chance.

Zeit für automatische Schüsse
RESERVIEREN

TIP 8: Vorteilhaft ist das »Aufsparen« von Zeiteinheiten für einen automatischen Schuss. Stellen Sie außerdem das Verhalten auf »aggressiv«. Um für diese Aktionen nicht zu viele Zeiteinheiten zu verlieren, bewegt man sich während des Zuges im Laufschrift fort.

Politik und Forschung

INFILTRATION durch ETs abwehren

TIP 9: Eine wichtige Rolle nehmen die verschiedenen Organisationen ein: Verhindern Sie unbedingt, daß sie von den Außerirdischen unterwandert werden. Also mindestens einmal pro Spielstunde die Infiltrationsgrafik checken, und bei Bedarf die unterwanderten Gebäude durchsuchen!

Stellen Sie sich mit MARSEC gut

TIP 10: Mit besonders wichtigen Organisationen (z.B. Waffenproduzenten wie Marsec) sollten Sie zudem per Geldspritze (ca. 100.000 Credits!) eine Allianz eingehen. Beim Sirius-Kult ist dies allerdings zwecklos; hier lassen sich von Zeit zu Zeit Gebäude plündern und die erbeuteten Gegenstände gewinnbringend verkaufen – dabei aber nicht angrenzende Bauten beschädigen!

Zuerst
TRANSPORT-MODUL erforschen

TIP 11: Noch wichtiger ist die Forschung: Entwickeln Sie zu Beginn so schnell wie möglich das Bio-Transport-Modul, da Sie lebende ETs zur weiteren Erforschung benötigen.

GROSSLABOR entwickeln

TIP 12: Weil Labors eine wichtige Funktion im Spiel einnehmen, sollten Sie – sobald erfunden – ein größeres bauen und weitere Wissenschaftler einstellen. **MD**