Heavy Gear

Die meiner Meinung nach letzte richtig gute Mechsimulation aus dem Hause Activision ist eigentlich der inoffizielle Nachfolger zu MechWarrior 2 - Mercenaries.
Man benutzte die etwas verbesserte Engine, so dass sich „Mech-Piloten“ sofort mit den Kontrollen der neuen Gears zurechtfinden und gleich loslegen können.
Am besten legt man sich die Tastaturschablone und die Gear-Tabellen doch noch neben die Tastatur um für den Notfall gerüstet zu sein.

Diese Komplettlösung basiert auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und der Version 1.1. Da es eigentlich nur eine richtige Kampagne gibt, will ich als erstes natürlich auf diese Eingehen (Story-Button im Hauptmenü).
Zudem bietet Heavy Gear, wie MechWarrior 2 - Mercenaries, eine Art Söldner-Modus. Hier bekommt man Missionen verschiedenen Types (z.B. Patrouille, Einbruch ins Hinterland, etc.) die einen Zufallsgenerator durchlaufen haben vorgesetzt. Man kann nun immer zwischen verschiedenen Missionstypen wählen und durch die Einsätze und vor allem die Abschüsse langsam hochdienen, bis man auch schwere Gears einsetzen kann.
Dieser Modus ist eigentlich nur für die interessant, die dem Süden anhängen oder die Kampagne schon durchgespielt haben und immer noch nicht genug haben.
Übrigens: Dieser Modus wird auch in Multiplayer-Spielen eingesetzt und dort macht er gegen menschliche Gegner deutlich mehr Spaß.

Hier zuerst noch die Links zu den beiden Gear-Tabellen:
Gear-Tabelle Norden: Geartabelle Norden
Gear-Tablle Süden: Geartabelle Süden

Mission 1: Treibjagd



Für diese Mission nimmt man am besten für alle drei Piloten (also auch für einen selbst) den Gepard-Gear. Zu Missionsbeginn zieht man sich selbst zurück und gibt den beiden Wingmen den Befehl (F2- und F3-Taste) je einen Grel-Kämpfer anzugreifen.
Dann greift man selbst in das Kampfgeschehen ein und vernichtet mit der Hilfe der Wingmen insgesamt drei Grel-Infanteristen. Danach rückt man Richtung Camp vor und erblickt hier auch bald zwei Jäger-Gears.
Den ersten Jäger lässt man von den beiden Wingman angreifen. Während man sich selbst um den anderen kümmert. Mit dem Raketenwerfer schaltet man den auf kürzere Entfernung auch schnell aus und kann dann den beiden Jungspunden mit dem anderen helfen. Danach noch im Lager ein Antilope-Jeep und die restlichen Gebäude

vernichten.

Mission 2: Feuerlanze

Zunächst den angreifenden Jäger ausschalten und dann Richtung Nav Gold aufbrechen. Sobald man etwa in Sichtweite der Ruinen ist, beginnt dort auch schon das Gefecht.
Fahren Sie also auf Ihren Rädern mit maximaler Geschwindigkeit dort hin und greifen Sie in den Kampf ein.
Insgesamt werden sechs Leguan-Gears angreifen, bevor man den Transporter bei einem der gewählten Nav-Punkte besteigen kann (am besten Nav India).

Mission 3: Schwarzer Paladin



Zunächst aus dem Lager heraus spurten und dann, wenn man will, einen leichten Gila angreifen, der sich beim Lager herumtreibt. Dann Richtung Nav Tango losmarschieren. Sobald man den Engpass erreicht, aktivieren sich zwei Jäger-Gears.
Nun entweder beide schnell mit dem Raketenwerfer ausschalten, oder mit Volldampf an den beiden vorbei und weiter Richtung Nav Tango. Sobald man hier den Steinkreis erreicht, fährt eine weitere Maschine hoch, ein Gila.
Nachdem man in erledigt hat muss man nur noch per F1-Menü den Transporter rufen und dann warten. Hat man die beiden Jäger an Nav Sierra nicht vernichtet, wird es eventuell knapp und man muss sich noch gegen die beiden verteidigen.

Mission 4: Roter Engel



Für diese Mission stehen einem neue Gears zur Verfügung; am besten nimmt man den Predator Jaguar und gibt den beiden Wingmen je einen Jaguar.
Zunächst wird man am Startpunkt von einem Jäger und einem Leguan begrüßt. Vernichten Sie zuerst den Leguan und folgen Sie dem Jäger dann durch die Schlucht. Sobald man durch die Schlucht durch ist, trifft man auf eine ganze Einheit von Gears. Insgesamt zwei Jäger und eine Schwarze Mamba.
Versuchen Sie schnell alle mit Raketen und der Kanone auszuschalten und vergessen Sie

dabei nicht sich zu bewegen.

Mission 5: Aufklärung 12-A5

Rechtzeitig zu dieser Mission sollte man nun auch den Grizzly-Gear wählen können.
Zunächst zum ersten Nav-Punkt und sobald man hier ankommt, sollte man auch schon die ersten Gegner orten. Laufen Sie mit Ihrem Wingman direkt dorthin und geben Sie ihm den Befehl den Hunne-Panzer anzugreifen.
Währenddessen kümmern Sie sich um die Gears die hier einen Aufstand machen.
Nachdem man die Schwarze Mamba und zwei Leguan-Einheiten vernichtet hat, schaltet man noch die beiden Antilope-Aufklärer aus und sucht dann das Hauptquartier (Siehe Screenshot).
Nun einfach nur noch das Gebäude mittel Q-Taste anvisieren und per F1 den Luftschlag anfordern.

Mission 6: Schlangennest



Am besten nimmt man für diese Mission wieder den Grizzly.
Zu Beginn Richtung Stadt marschieren und hier schnell einen Gegner vom Wingman angreifen lassen. Sie schnappen sich inzwischen einen anderen Gear und machen kurzen Prozess.
Danach dem Wingman einen weiteren Gegner zuweisen und selbst noch den letzten Jäger vernichten. Dann alle der runden Kasernen markieren (Q-Taste) und das Gefangenenlager ausfindig machen (in der ersten Reihe Gebäude ganz rechts außen).
Nun den Transporter rufen und dann diesem folgen. Achtung: Auf dem Terrain hinter der Stadt sind Minen gelegt worden. Sie erkennen sie an den kleinen blauen Flecken am Boden, also wenn möglich umfahren.
Auf dem Berg hinter dem Minenfeld muss man dann noch einen Hunne-Panzer ausschalten.

Mission 7: Patrouille 34-AI

Laufen Sie außerhalb der Stadt entlang den Gebäuden und greifen Sie mit Ihren Wingmen alle Gegner an. Achtung: Auch hier sind wieder Minen gelegt worden.
Achten Sie des weiteren darauf, nicht zu nahe an die Stadt heranzukommen und vernichten Sie alle drei Jäger, die beiden Leguane, die zwei Antilope-Jeeps und den Schwarze Mamba-Gear.

Mission 8: Nachtkämpfer



Zunächst Richtung Stiletto aufbrechen und unterwegs einen Leguan ausschalten. Danach folgt man der Stiletto bis in die Stadt zum HQ. Das nun schnell zerstören und dann jedem Wingman ein Ziel zuweisen. Die Gegner in der Stadt müssen so schnell wie möglich ausgeschaltet werden, so dass man der Stiletto folgen kann und sie dann außerhalb der Stadt noch gegen zwei Schwarze Mamba verteidigt.

Mission 9: Verlorene Heimat

Zunächst verteidigt man sich und seine Männer gegen die angreifenden Gila-Gears und den Schreiter des Typs Naga. Danach rückt man Richtung Nav Zulu vor und sucht links des Weges einige abgeschaltete Gears.
Hat man welche entdeckt erfasst man sie mit der Q-Taste und nähert sich ihnen. Sobald diese dann ihre Gears aktivieren und nach Nav Zulu marschieren tauchen zwei Mamba-Gears auf. Schalten Sie beide schnell aus und laufen Sie dann auch zu Nav Zulu.
Nun sucht man Rot-2 und läuft zu ihm. Achtung: Das ist ein Verräter und greift Sie ab einem gewissen Abstand mit Hilfe zweier Mamba-Gears an, also schnell den Wingmen Arbeit geben. Danach den Springern zu Nav Alpha folgen.

Mission 10: Adlerauge



Bewegen Sie sich Richtung Feind und geben Sie Ihren Wingmen schon den Angriffsbefehl für die Gegner in der zweiten Reihe.
Sie kümmern sich unterdessen um die beiden Schwarze Mamba-Gears.
Danach helfen Sie Ihren Wingmen mit der Vernichtung zweier Leguan- und zweier Hunne-Einheiten. Danach alle Kasernen-Gebäude abchecken und dann den Transporter zu Nav Mike rufen.
Nun bewegt man sich schnell zu Nav Mike und gibt seinen Wingmen den Befehl den Orca-Transporter zu beschützen. Sobald dann dieser in Reichweite kommt erscheint ein gegnerische Gila-Gear (hört sich lustig an 😉). Nun gibt man einfach den beiden Wingmen den Befehl den Gegner auszuschalten und schon hat man es wieder.

Mission 11: Nächtliches Feuer



Diese Mission spielen Sie mit dem gleichen Gear wie Mission 10.
Also zuerst bewegt man sich in Richtung der Radaranlage und zerstört diese dann, da der mit dieser Aufgabe betraute Pilot nur mir Granaten dagegen wirft.
Nachdem man die Station zerstört hat, muss man alle drei Schwarze Mamba- und zwei Leguan-Gears zerstören um das Lager zu sichern. Danach warten bis der Transporter alle drei Lager abgeklappert hat und sich dann bei Nav Papa mit ihm treffen (Achtung wieder Minenfelder).

Mission 12: Wacht

Auch diesmal kann man keinen neuen Gear wählen, muss also immer noch mit dem aus Mission 10 vorlieb nehmen.
Zunächst fährt man Richtung Nav Alpha zum Flugfeld. Hier wird man dann von zwei Schwarze Mamba-Gears und zwei Titan-Helikoptern erwartet. Zerstören Sie beide schnell und dann noch den ersten Wal-Transporter ausschalten (der der vorne steht). Danach schnell den Transporter rufen und ihm entgegen fahren.
Versuchen Sie den Leguan-Gear so schnell wie möglich zu zerstören und kehren Sie dann mit maximaler Rollgeschwindigkeit zum Flugplatz zurück. Teilweise endet die Mission nun schon.
Endet die Mission noch nicht, muss man den zweiten Wal-Transporter angreifen. Das darf man aber erst, wenn er abgehoben ist und man darf ihn nicht ganz vernichten, also nur schießen bis das Gittermodell rot wird.

Mission 13: Dunkle Schlange



Bei dieser Mission wird’s erstmals richtig kompliziert, dafür kann man nun auch den Mammut (Schreiter) einsetzen, der wirklich eine gigantische Feuerkraft hat. Bei dieser Mission sollte man jedoch lieber einen normalen schweren Gear nehmen wie den Grizzly oder falls verfügbar den Kodiak.
Zunächst greift man die Gegner an, die man bereits zu Missionsbeginn auf dem Radar hat. Während sich Ihre Wingmen um den Hunne- und den Westgote-Panzer kümmern schalten Sie selbst zwei Jäger aus. Dann weiter in diese Richtung laufen und sobald man eine kleine Talmulde erreicht per F1-Menü die Stiletto rufen. Sobald die Stiletto dann entdeckt ist, beginnt auch schon ein heftiges Gefecht. Ihre beiden Wingmen

schnappen sich die beiden Naga-Schreiter, während Sie sich um den Westgote-Panzer kümmern. Haben Ihre Wingman Probleme mit dem Ausschalten der Gegner unterstützt man sie noch etwas, bevor man sich wieder auf den Weg nach Nav Oscar macht.
Sobald die Stiletto meldet, dass sie immer noch von irgendwoher angegriffen wird, begibt man sich auf den Bergkamm an der Seite der Schlucht, von wo die Stiletto beschossen wird. Schalten Sie hier nun mittels L-Taste in den 3D-Gitter-Modus und suchen Sie einen kleinen blauen Infanteristen. Sobald man ihn entdeckt hat erledigt man ihn und kehrt schnell zur Stiletto zurück. Die wird nun nämlich schon von zwei Jets angegriffen. Nach deren Zerstörung ist die Mission geschafft.

Mission 14: Angriff Kobra



Laufen Sie gleich zur Stiletto und schicken Sie Ihre Wingmen den angreifenden Gegnern entgegen. Man selbst bleibt erst mal bei der Stiletto und kümmert sich um Panzer oder Gears die ihr zu nahe kommen. Machen Sie sich auf ein hartes Gefecht gefasst: Aus der einen Richtung kommen zwei Hunne- und drei Westgote-Panzer. Zwei Naga-Schreiter, ein Kampfkobra-Gear und ein Quetzel-Jet.
Zudem kommen noch von linke zwei Schwarze Mamba-Gears. Versuchen Sie es so einzurichten, dass jeder Wingman ein Naga-Schreiter angreift und Sie selbst sich um die anderen Gears kümmern. Danach greift man gemeinsam die Panzer an., die noch übrig sind.
Bei dieser Mission sollte man entweder den Kodiak-Gear oder den Mammut-Schreiter wählen, sonst wird sie noch schwerer.

Mission 15: Gestürzter Gigant

Nehmen Sie auf keinen Fall den Mammut; am besten ist der Kodiak für diese Mission geeignet.
Nähern Sie sich zunächst dem Wrack der Ares und schalten Sie unterwegs zwei Gila-Einheiten aus. Beim Wrack treiben sich drei Infanteristen mit Bazookas herum, also schnell abschießen. Sobald man alle vier Wrackteile erfasst hatte und die Ares gerufen hat erscheinen an allen Seiten Gegner. Beantworten Sie zunächst den Ruf der Vigilance und machen Sie sich dann Richtung Wegpunkt Foxtrott auf.
Wer sich den Gears aus der anderen Richtung stellen will, der hat zwar gute Chancen muss aber sehr schnell alle Einheiten vernichten, sonst startet der Orca ohne einem. Allerdings ist diese Taktik nicht zu empfehlen, da die beiden Naga-Schreiter und die zwei Gila-Gears nicht ganz so leicht zu besiegen sind.
Am besten fährt man gleich zu Nav Foxtrott und vernichtet unterwegs noch zwei Titan-Kampfhubschrauber.



Mission 16: Unbekannt

Na toll, diese Mission muss man mit einem Jäger-Gear bestreiten!
Gleich zu Beginn taucht ein Titan auf. Laufen Sie sofort los und erledigen Sie ihn schnell. Dann schnappt man sich die beiden Schwarze Mamba-Gears und zerstört danach schnell alle drei Artemis-Einheiten. Danach nur noch eventuell einen Quetzel-Jet vom Himmel holen und die Mission ist auch schon geschafft, trotz Jäger-Gear.

Mission 17:



Nehmen Sie auf keinen Fall den Mammut-Schreiter sonst dauert die Mission ewig.
Zunächst fährt man nach links und dann sobald möglich nach rechts in die Schlucht.
Sobald der Gear von Janus in Reichweite ist, schießt man mit allen möglichen Waffen auf ihn.
Versuchen Sie eins seiner Beine weg zu schießen, damit er nicht flüchten kann. Sollte er doch geflohen sein verfolgt man ich nach links und dort dann nach oben und über die Brücke zum Steinkreis.
Hier muss man ihn dann so schnell wie möglich ausschalten, denn der uneinsichtige

Colonel hat einiges drauf.

Mission 18: Kampf ums Ganze

Zunächst Richtung Basis marschieren und die beiden Kampfkobra-Wachen ausschalten. Danach in der Basis ein Murdock-Fahrzeug und einen Titan ausschalten.
Dann zerstört man den Kontrollturm und wartet bis der Wal-Transporter vorbeikommt. Zerstören Sie auch ihn.
Hat man viel Zeit gebraucht bis man den Transporter zerstört hat, lauern links der Basis zahlreiche Kampfkobra-Gears. Sobald man sich in die diese Richtung begibt tauchen dann wahrscheinlich vier bis sechs dieser Gears auf.

Mission 19: Blauer Blitz



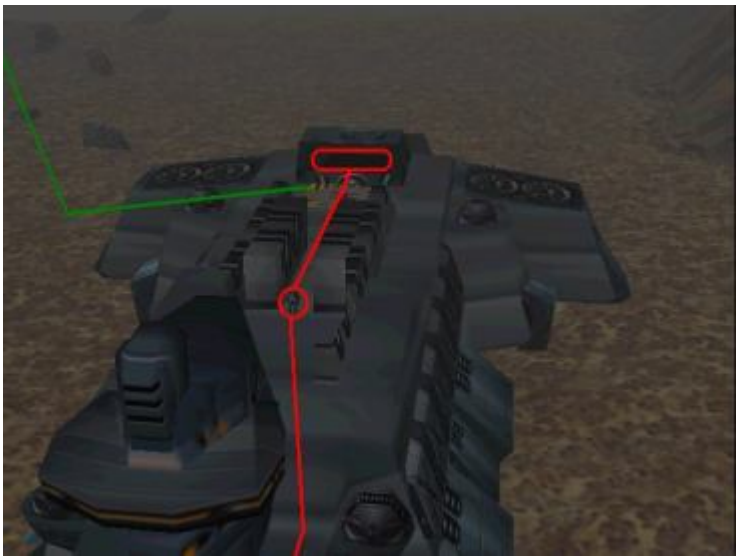
Zunächst sollte man die beiden Schwarze Mamba-Gears am Startpunkt ausschalten. Suchen Sie im Moment noch keinen Frachtcontainer ab, folgen Sie nur den Bahnlinien und bekämpfen Sie zwei weitere Schwarze Mamba. Sobald man an der Brücke angekommen ist, schaltet man auf Räder um und fährt so schnell wie möglich darüber.
Auf der anderen Seite dann wieder eine Schwarze Mamba-Maschine ausschalten und dann weiter den Bahnlinien folgen. Nahe der Zugmaschine trifft man dann noch einmal auf einige Gears.
Schalten Sie die Kampfkobra-, die Leguan- und die Jäger-Maschine eine nach der anderen aus und durchsuchen Sie die Waggons die hier stehen.

Mission 20: Schwarzer Dolch



Diese Mission erscheint zunächst wie ein Selbstmordkommando, doch so schwer ist sie gar nicht. Zunächst fährt man nach links auf den Steinbogen über der Draco. Stellen Sie sich so hin, dass Sie genau auf die Mitte der Draco fallen. Sobald die Draco Sie auffordert sich zu identifizieren, übermittelt man den Code um etwas Zeit zu bekommen.
Auf der Draco läuft man dann an der Brücke vorbei und schaltet noch schnell einen Gegner mit dem Raketenwerfer aus. Dann bis zum Hubschrauberlandeplatz und von hier

Handgranaten in den Schacht werfen. Achten Sie darauf nicht zu weit nach oben oder unten zu zielen, sonst kommen die Granaten wieder zurückgeflogen. Hat man alle Granaten hinein geworfen sollte oben in der Textanzeige die Nachricht erscheinen, dass man sich zurückziehen soll. Nun fährt man schnell die Räder aus und flüchtet nach links. Beachten Sie die beiden Naga-Schreiter nicht, sondern fahren Sie mit Volldampf zum Transporter.
Kurz vor dem Nav-Punkt trifft man dann noch auf einen Leguan-Gear, der aber kein großes Problem darstellen sollte.



Mission 21: Idyllischer Hafen

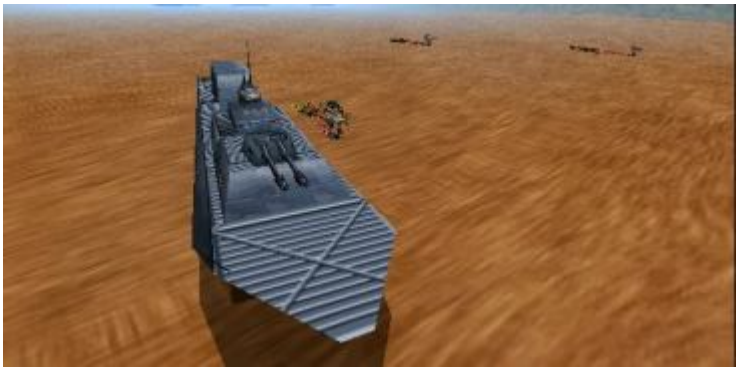
Wenden Sie sich gleich den beiden angreifenden Schwarze Mamba-Gears zu und laufen Sie mit Höchstgeschwindigkeit in deren Richtung.
Geben Sie Ihren Wingmen den Befehl je einen Gegner anzugreifen und laufen Sie inzwischen durch die beiden hindurch und suchen Sie die beiden Kampfkobra-Einheiten, die etwas weiter hinten noch auf den Angriffsbefehl warten.
Sobald die vier Gears ausgeschaltet sind tauchen zwei Königskobra-Gears auf. Während Ihre beiden Wingmen einen Gear angreifen, kümmern Sie sich um den anderen und marschieren nach der Zerstörung Richtung Westen.
Hier taucht bald ein Titan-Helikopter auf, der dem Motor noch mal gefährlich werden kann. Schalten Sie ihn also schnell mit Ihren Wingmen aus.

Mission 22: Radikalkur

Wählen Sie vor dieser Mission unbedingt einen guten Gear, da man nun einige Missionen lang keinen neuen wählen kann. Gut geeignet ist der Grizzly und der Kodiak, oder ein selbst zusammengestellter Gear. Absolut ungeeignet ist der Mammut-Schreiter, da man bei einigen Mission mehr Geschwindigkeit braucht, als dieser zur Verfügung stellen kann.
Zunächst rollt man mit Höchstgeschwindigkeit zu den drei Mamba-Gears und schaltet sie schnell aus. Danach zurück zum Nav Punkt und warten bis die eigenen Einheiten die drei Naga-Schreiter erfasst haben (ab etwa 600 m).
Danach könnte man die Kollegen zwar alleine mit den Gegnern kämpfen lassen, doch dies würde

wahrscheinlich sehr lange dauern und wo bliebe denn der Spaß für einem selbst?

Mission 23: Unbarmherzige Jagd



Diese Mission wird richtig hart. Zunächst folgt man der Raptor, bis zahlreiche Gegner auftauchen.
Vernichten Sie zuerst die drei Leguan-Gears und die beiden Infanteristen. Zum Schluss schaltet man noch die Schwarze Mamba aus und folgt dann der Raptor nach.
Sobald Sie dann wieder halt macht, kommt es wieder zum Gefecht. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die beiden Kampfkobra-Gears und dann auf den Jäger-Gear, bevor man sich dann um die Infanteristen kümmert vernichtet man noch schnell die beiden Artemis-Flakpanzer. Nun kann man endlich die drei nervigen Infanteristen ausschalten.

Mission 24: Blinder

Auch diesmal kann man keinen neuen Gear wählen.
Zuerst schaltet man die Räder ein und folgt der Raptor auf der linken Seite. Sobald Sie stoppt entfernt man sich etwas in diese Richtung und macht sich auf den Kampf gefasst. Sobald die Raptor sich Richtung Zerstörer dreht, geben Sie den anderen Wingmen den Befehl (diesmal per F1-Menü) den Zerstörer anzugreifen.
Sie begeben sich nun schnell an die rechte Seite der Raptor und greifen hier die Naga- und die zwei Jäger-Maschinen an.
Sobald diese vernichtet sind muss man schnell an die linke Seite der Raptor fahren (nicht durch das Geschützfeuer) und hier zwei Gila-Gears und eine Kampfkobra-Maschine ausschalten. Ist der Zerstörer noch nicht explodiert, sollte man mit allen noch zur Verfügung stehenden Waffen auf das Schiff feuern.



Mission 25: Rauschendes Wasser

Diesmal hat man die Wahl:
Entweder man stellt sich den Patrouillen (9 Königskobra-Gears) oder beeilt sich damit die Nav-Punkte ab zu fahren.
Entscheidet man sich für den Angriff (wie ich) wird einem vermutlich beim achten oder neunten Gear die Munition ausgehen, man kann jedoch die Gewehre der abgeschossenen Gears aufsammeln und so doch noch weiterkämpfen. Egal wie man sich entscheidet: Am Schluss landet man immer vor der Draco. Hier muss man dann noch einmal zwei Schwarze Mamba-Gears ausschalten und dann der Raptor helfen, indem man auf eines der Geschütze schießt.

Mission 26: Zahltag

Zunächst bewegt man sich zum Dorf, da hier aber keine Feindeinheiten zu finden sind, sollte man sich auch nicht am Massaker beteiligen.
Nachdem die Stadt verwüstet wurde, tauchen die Gegner erst auf. Am besten bekämpft man zuerst die beiden Hunne-Panzer und anschließend die zwei Naga-Schreiter.

Mission 27: Buschfeuer

Wieder fährt man zur Stadt und dann Richtung Feinde. Sobald man die ersten drei Gegner erreicht hat, schaltet man schnell die Naga aus und lässt die beiden Wingman den Jäger- und den Kampfkobra-Gear vernichten.
Sobald diese Gegner ausgeschaltet sind tauchen auf einem Berg ganz in der Nähe weitere Gegner auf. Lassen Sie ihre Wingman die beiden Naga-Maschinen angreifen, während Sie selbst sich etwas zurückziehen.
Sobald beide Naga vernichtet wurden kann man noch selbst den letzten Kampfkobra-Gear ausschalten und anschließend warten, bis auf dem großen Berg ein Titan-Helikopter erscheint.
Hat man auch den vernichtet, kann man zur Vigilance zurückkehren.



Mission 28: Schwarzer Winter

Zunächst bewegt man sich zum Nav-Punkt und dann greift man die ersten beiden Panzer an, die einem von Osten her angreifen.
Nachdem die beiden Hunne vernichtet wurden, wendet man sich zu den nächsten drei Gegnern.
Diese drei Naga-Schreiter sollte man nur mit großer Vorsicht angreifen.
Ein direkter Frontalangriff wäre sogar total sinnlos; also versteckt man sich hinter einem der Berge und wartet ab, bis man die drei Gegner direkt in Nahkämpfe verwickeln kann.
Zum Schluss noch zwei Königskobra ausschalten.
Für diese Mission empfiehlt sich, wenn überhaupt, der Kodiak-Gear oder der Mammut. Optimal ist ein modifizierter Kodiak-Gear mit zwei schweren 36-fach Raketenwerfer.



Mission 29: Heulender Wolf

Diesmal hat man fast nur mit dem Mammut eine Chance.
Zuerst geht man aus der Hausruine heraus und bewegt sich auf die ersten Gegner zu. Schalten Sie mit Ihrem Raketenwerfer (PAR) schnell die beiden Naga-Schreiter aus, indem Sie eine Rakete abfeuern sobald das System den Gegner anvisiert hat und dann mit dem mittleren Maschinengewehr noch auf die Maschine feuern. Sobald die erste Naga in die Luft fliegt wieder die zweite Maschine beschießen und nach gleichem Muster ausschalten.
Achten Sie darauf, dass Reeves nicht zu stark unter Beschuss gerät und schalten Sie auch die Schwarze Mamba-Maschine aus, die die erste Welle begleitet.

Danach tauchen erst einmal zwei Quetzel-Jäger auf, die man aber Reeves überlässt und weiter Richtung der beiden Schreiter marschiert. Schalten Sie beide nach dem bekannten Muster aus und zum Schluss der Mission dann noch einmal eine Naga und eine Schwarze Mamba ausschalten.

Mission 30: Süßer Frieden

Diese Einsatz bietet noch mal alle Kampf-Typen. Zunächst muss man einen Gila-Gear ausschalten und danach noch schnell eine Schwarze Mamba. Dann folgen zwei Westgote-Panzer und zum Schluss ein Titan-Kampfhelikopter und bei der Kommunikationsstation ein Naga-Schreiter.



Mission 31: Letzte Stellung

Diese Mission könnte schon als Finale herhalten. Bis ich mal kapiert hatte, wie man hier durchkommt musste ich einige Zeit lang herum doktern.
Zuerst sollte man sich den Kodiak-Gear schnappen und statt der Beschleuniger-Kanone eine Kurzstreckenkanone einbauen. Da der Gear nun zu schwer ist muss man einige andere Komponenten rausschmeißen.
Sobald die Mission beginnt, schaltet man die Räder ein und fährt mit Höchstgeschwindigkeit zu den Panzern. Beachten Sie den nahen Kampfkobra-Gear gar nicht, da er sowieso bald von der Vigilance abgeschossen wird.
Bei den Panzern angekommen, vernichtet man mit der Kurzstreckenkanone den Westgote-Panzer und fährt dann flugs weiter zur Draco.
Hier angekommen sieht man zwei noch nicht aktivierte Westgote-Panzer (die erst aktiviert werden würden, wenn Sie den Hunne-Panzer vernichten würden). Da beide noch nicht aktiv sind, kann man Sie schnell wieder mit der Kurzstreckenkanone vernichten. Da Munition bei dieser Mission sehr wichtig ist sollte jeder Schuss sitzen, also drei Schuss pro Panzer.



Hat man beide Westgote-Panzer nicht getan, geht's weiter den unaktivierten Einheiten.
Zerstören Sie hier zuerst den Hunne-Panzer mit dem Raketenwerfer und danach legt man den Kampfkobra-Gear lahm, indem man ein Bein weg schießt.
Nun geht's an die beiden Naga-Schreiter die auch noch deaktiviert weiter hinten parken. Schießen Sie mit der Kurzstreckenkanone direkt auf den Torso und schicken Sie gleich ein oder zwei Raketensalven hinterher. Hat man beide vernichtet, dürfte die Munition knapp werden. Versuchen Sie nun noch, falls die Vigilance es noch nicht getan hat, den anderen Hunne-Panzer auszuschalten und danach auf die Geschütze der Draco zu schießen.
Ist einem die Munition schon ausgegangen, sollte man versuchen zurück zur Vigilance zu fahren und hier nach einer schweren Autokanone zu suchen. Der Kampfkobra-Gear der zu Beginn der Mission hier angriff besaß eine.
Wer diese Mission gewonnen hat, der verdient meinen Respekt und kann sich als fähigen Gear-Piloten betrachten (Cheater natürlich ausgenommen).

Mission 32: Sabres Duell

Für diese Mission ist die Gear-Wahl nicht so wichtig.



Man sollte aber schon mindestens den Kodiak oder den Mammut wählen, sonst wird's doch schwieriger.
Wer den Kodiak gewählt hat, sollte zuerst die Räder ausfahren und dann so schnell wie möglich zu den Felsen fahren und sich dort verstecken. Brockton hat sechs Gear-Abwehrraketen, die sie auf Sie abfeuert. Versuchen Sie eben hinter den Felsen den Raketen zu entgehen und warten Sie bis Brockton alle verschossen hat und näher kommt.
Nun muss man sie in einen Nahkampf verwickeln, in dem sie nicht die ganze Zeit auf einen schießen kann. Versuchen Sie sie ständig auszumanövrieren und schießen Sie dabei die ganze Zeit auf Sie. Optimal sind hierzu die Kurzstreckenkanone und mittelschwere Raketen geeignet.
Gut ist es wenn man nun einige Kenntnisse über den Gear-Editor hat, dann kann man nämlich den optimalen Gear für diese Mission zusammenstellen.
Dieser ist meiner Meinung nach ein Kodiak mit einer Kurzstreckenkanone und zwei mittelschweren Raketenwerfer. Für etwas größere Entfernungen empfiehlt sich zudem der Gear-Abwehrraketenwerfer.

Hat man für die Mission den Mammut gewählt, muss man sich nur zu Beginn der Mission nach rechts wenden und sie als Ziel erfassen.
Danach, sobald das Zielsystem Brockton als Gegner erfasst hat, schießt man so schnell wie möglich alle acht Raketen in so kurzen Abständen wie möglich auf sie ab.
Wichtig ist, dass man alle Raketen so schnell wie es geht abschießt, da man den Raketen von

Brockton nicht ausweichen und die fünfte oder sechst schon tödlich sein kann.



Text	A. Neumann 2000
Screenshots	A. Neumann 2000

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/heavygear?rev=1388437828

Last update: **2014/08/27 16:42**