# Mechwarrior 2 - Ghost Bears Legacy

Der eher unbekannte Clan „Ghost Bear“ spielt diesmal die Hauptrolle und drängt die Jadefalken und die Wölfe von der Bühne.
Nachdem die Clans gegen die ComStar-Truppen auf Tukkayyid verloren haben (15. Roman aus der Battletech-Reihe mit dem Titel Falkenwacht von Robert Thurston) müssen sie einen 15 jährigen Waffenstillstand einhalten und dürfen nicht mehr Richtung Terra vorrücken. Ghost Bear`s Legacy spielt in jenen 15 Jahren des Waffenstillstandes und diesmal kämpfen Sie nicht nur gegen einen Clan (wie in Mechwarrior 2). In insgesamt 17 Missionen (mit Tests) müssen Sie nochmals beweisen, dass Sie es wert sind MechKrieger genannt zu werden.

Mich hat diese Missiondisk ehrlich gesagt etwas enttäuscht die 17 Missionen sind doch recht schnell durchgespielt der Kampfsimulator hat auch nicht neues zu bieten und die Videos … man hätte diese Videos doch besser durch weitere Missionen ersetzen sollen.

Diese Komplettlösung basiert auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad und einer deutschen Version. Die Screenshots wurden auf einem, zugegebenermaßen überdimensionierten, übertakteten AMD Duron 1 GHz, 384 MB RAM; übertaktete GeForce2 MX (Det. 12.41).

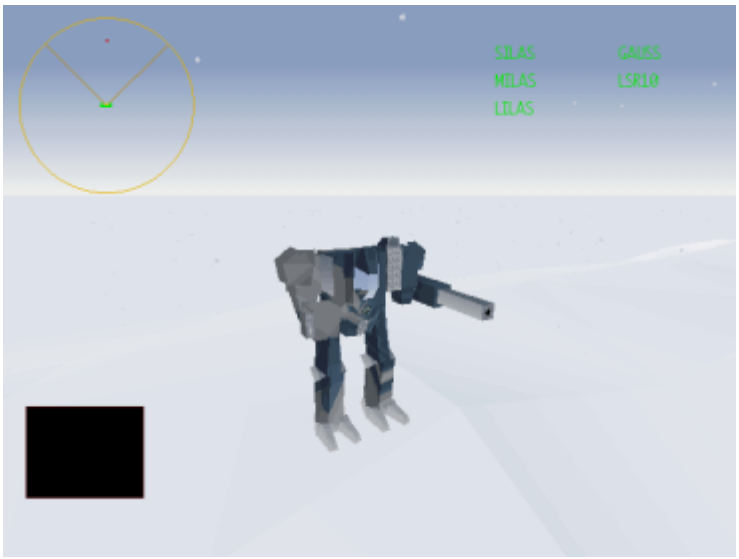
Zunächst noch einige **Tipps**:

- Seinen Mech kann man nur noch alle 3 - 5 Missionen wechseln (immer in der „Eisbasis“), d.h. Sie sollten die Wahl genau bedenken
- Glücklicherweise kann man zwischen verschiedenen Konfigurationen vor jeder Mission wählen, erstellen Sie sich deshalb verschiedene Konfigurationen für z.B. kalte Planeten und warme und lange Einsätze und Kurze…
- Leider ist das Game teils ziemlich verbugt und sehr viele Übersetzungsfehler enthalten. Zudem kann es vorkommen, dass Ihr Name verunstaltet wird und Ihr Mech plötzlich gewechselt wurde und man nichts dagegen machen kann
- Sollte das Spiel einmal unter Windows abgestürzt sein und dann nur noch mit seltsamen Streifen im Bild laufen, hilft meiner Erfahrung nach nur eine Neuinstallation, wobei man die beiden wichtigsten Profil-Dateien (MW2REG.CFG und USERSTAR.BWD) zur Neuinstallation mitnehmen sollte!

---

## Mission 1: Test auf Alshain

Planet: Alshain, Verschneites Tal
Umweltbedingungen: Tag / Temp.: - 30 °C

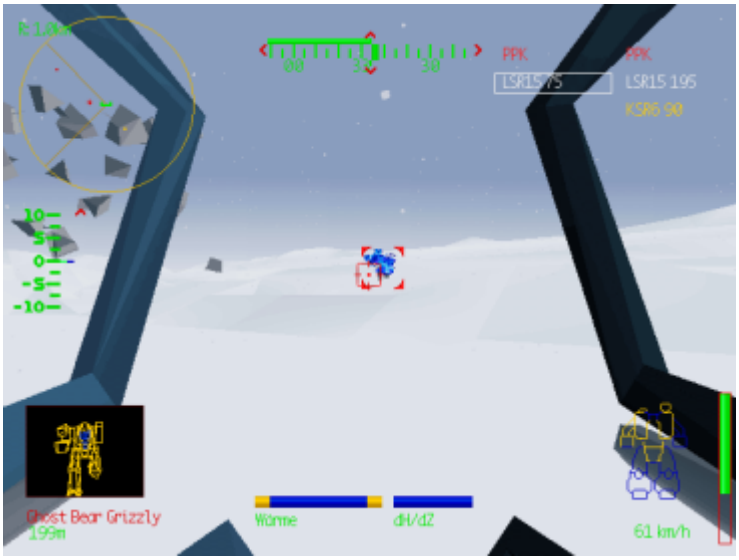



**Missionsziele:**
Primär:
Vernichtung eines Mech für den rang eines MechKrieger
Sekundär:
Vernichtung eines weiteren Mechs für den Rang eines Sterncommander
Tertiär:
Vernichtung eines dritten Mechs für den Rang eines Sterncaptain

Gegner: 1 Uhu, 1 Grizzly, 1 Henker

**Taktik:**

Unglücklicherweise greifen die Gegner bei den Geisterbären nicht in verschiedenen Wellen, an sondern werden gleichzeitig aktiviert, stehen jedoch weit auseinander. Sie müssen also die ersten beiden Gegner innerhalb einer bestimmten Zeit ausschalten, sonst haben Sie es mit zwei Mechs gleichzeitig zu tun.
Als Mech empfiehlt sich alles ab einem Grizzly!
Zudem sollten Sie den Kampf möglichst auf das Tal und den umschließenden Wall beschränken, sonst verlassen Sie noch ungewollt das Missionsgebiet und die Mission gilt als gescheitert!
Dafür kann man bis zum Tod kämpfen und erhält trotzdem den erreichten Rang, und ist auch wieder lebendig!



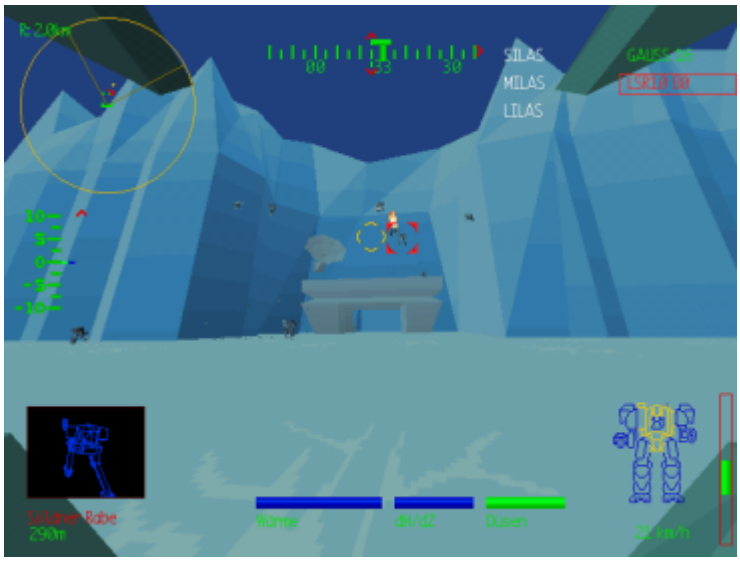

## Mission 2: Verteidigung auf Mannedorf

Planet: Mannedorf, Flachland
Umweltbedingungen: Tag / -30 °C

**Missionsziele:**
Primär:
Verteidigung der HPG-Anlage
Sekundär:
Vernichtung aller Feindmechs

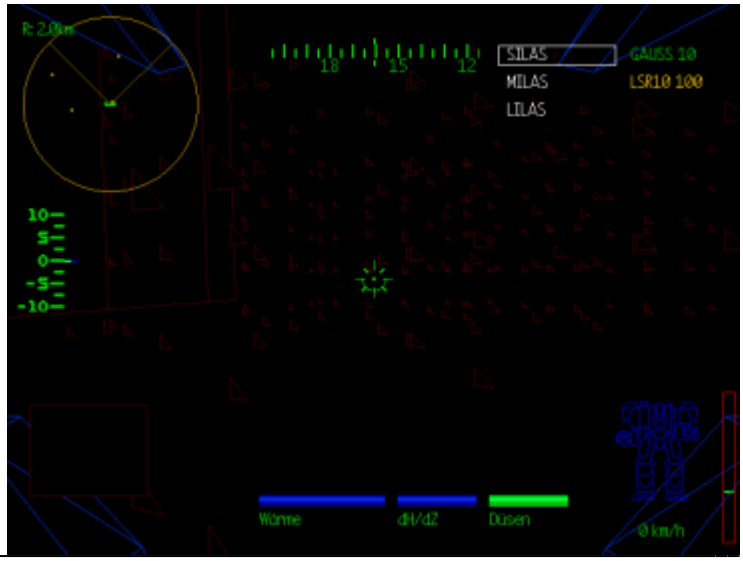
Gegner:
1. Welle: 1 Atlas und 1 Rabe
2. Welle: 4 Rabe
3. Welle: 1 Victor und 1 Rabe
4. Welle: 1 Vernichter

**Taktik:**




Die ersten beiden Mechs sind schnell vernichtet. Selbst der 100t-Mech ist mit zwei drei LSR-Salven kleinzukriegen!
Dann kommen vom oberen Plateau vier leichte Mechs herunter, die auch schnell vernichtet sind! Die nächsten Wellen erscheinen in ausreichendem Abstand, so dass man warten kann, bis die beiden Kollegen, die Sie leider nicht kommandieren können, angreifen. Da die Gegner nun abgelenkt sind, kann man sich gefahrlos nähern und dann den Todesstoß ausführen!
Vor dem letzten Mech sollten Sie aber zunächst davonlaufen! Mit vier Autokanonen ausgerüstet, macht er selbst aus einem 80t-Mech schnell Kleinholz!
Warten Sie am besten bis er seine Munition auf die beiden anderen Mechs verschossen hat oder laufen Sie mit Vollgas mit gebührendem Abstand um ihn herum.
Sobald seine Autokanonen keine Munition mehr haben, ist auch er ein relativ leichtes Ziel!

## Mission 3: Patrouille auf Mannedorf



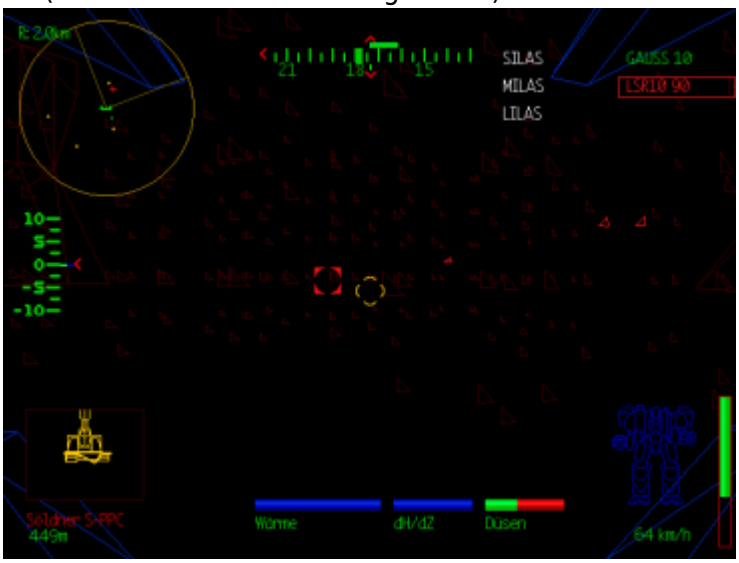
Planet: Mannedorf, Flachland
Umweltbedingungen: Tag / -110 °C

**Missionsziele:**
Primär:
Zunächst: Vernichtung aller Feindeinheiten
Später: Vernichtung der S-PPKs bei Nav Gamma und Vernichtung aller eindringenden Einheiten

Gegner: 3 S-PPK, 1 Victor, 2 Rabe, 1 Atlas

**Taktik:**

Visieren Sie zuerst ein Tor an und tun Sie das, was Ihnen unten links „empfohlen“ wird.
Zwar kann man die drei Mechs nicht kontrollieren, mit etwas Glück kommt jedoch der Höllenbote Ihnen im Kampf zu Hilfe!
Laufen Sie dann gleich zu Nav Gamma, wo die Gegner lauern.
Zuerst müssen die drei S-PPKs entwaffnet werden (einfach Geschützrohr wegballern).
Dann kümmert man sich um die Mechs. Der Victor ist noch recht schnell vernichtet, vor allem da man bei der Kälte wie wild schießen kann!
Doch der „megafette“ Atlas ist nicht mehr so leicht kleinzukriegen, wie der aus der vorigen Mission!
Vor allem die LSR-Salven werden Ihnen sehr zusetzen, lassen Sie also Ihren Wingman sofort den Atlas angreifen.
Nach der Vernichtung der gegnerischen Mechs, schaltet man noch die PPKs aus, sofern man dies nicht schon vorher erledigt hat.

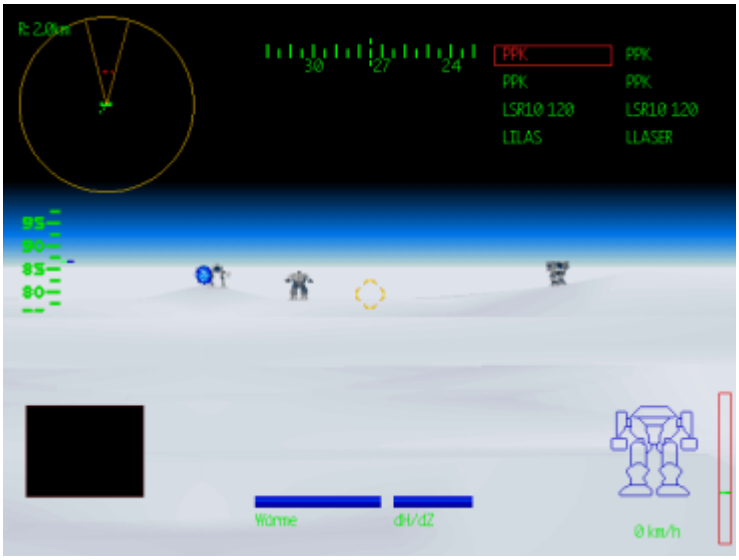



## Mission 4: Test auf Alshain

Planet: Alshain, Verschneites Tal
Umweltbedingungen: Tag / - 10 °C

**Missionsziele:**
Primär:

Vernichtung aller gegnerischen Mechs
Gegner: 1 Marodeu II-C, 1 Kodiak und 1 Kriegsfalke




**Taktik:**

Fallen Sie selbst gleich etwas zurück und hetzen Sie Ihre Wingman auf den Kodiak.
Man selbst sollte sich dem Marodeur annehmen, den man noch recht schnell ausschalten kann.
Danach widmet man sich dem Kriegsfalke, mit oder ohne Unterstützung von den Wingmen!

## Mission 5: Verteidigung auf Chandler

Planet: Chandler, Wüste
Umweltbedingungen: Tag / 33°C

**Missionsziele:**
Primär:
Verteidigung „des LandFähre“ 😉
Sekundär:
Vernichtung aller Feindmechs

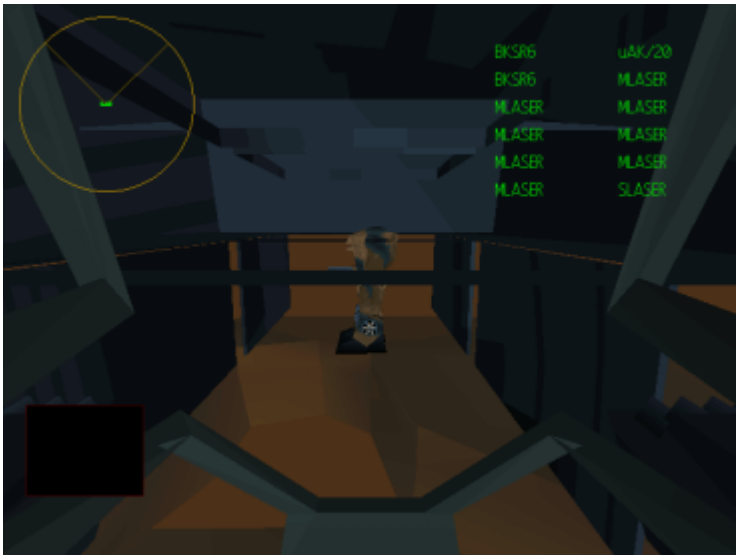
Gegner: 1 Rabe, 1 Atlas, 4 Victor, 4 Elementare mit atomaren Sprengköpfen



**Taktik:**

Die ersten Mechs springen vom Berg links neben dem Landungsschiff ab.
Setzen Sie hier Ihre stärksten Waffen ein, denn der Atlas und die beiden Victor können stark austeilen!
Die nächste Angriffswelle kommt aus der anderen Richtung und besteht aus Elementals, die leicht zu vernichten sind.
Sollte doch einer bis zum LS durchkommen, heißt es ohne Beachtung der Landefähre drauf ballern, sonst fliegt hier gleich alles in die Luft!
Die letzten beiden Mechs kommen von sehr weit weg her, der unterstützende Mech geht ihnen aber schon frühzeitig entgegen, so dass man ihm nur folgen muss.
Dann müssen Sie nur noch zum LS zurückkehren, obwohl hier lustigerweise ein falscher Wegpunkt-Name angegeben wird!

## Mission 6: Angriff auf Chandler



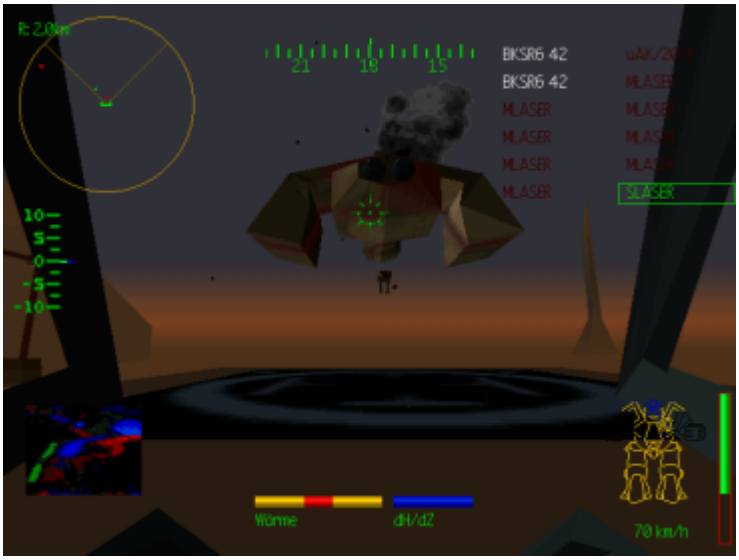

Planet: Chandler, Flachland
Umweltbedingungen: Tag / 29°C

**Missionsziele:**
Primär:
Gefangennahme Tai-Sho Tengwans
Sekundär:
Vernichtung aller sonstigen Feindmechs

Gegner: 3 Raumjäger, 2 KSR-Träger, 1 Atlas , 2 Elementare, 3 Rabe

**Taktik:**

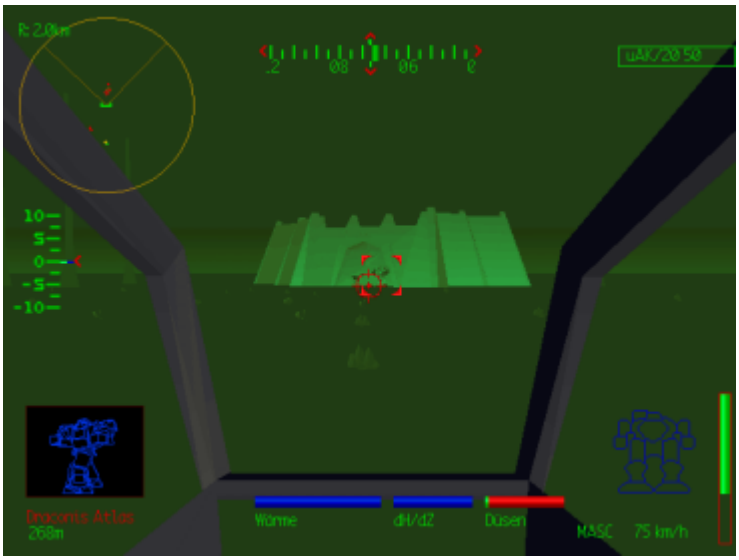
Kurz nach dem Abwurf fliegt der gesuchte Transporter über Sie hinweg.
Folgen Sie dann einfach Ihrem Begleiter, der sich zielsicher gibt, obwohl es hier unglücklicherweise keine Nav-Punkte gibt.
Unterwegs werden Sie von einigen Fliegern angegriffen, die jedoch mit einigen LSR-Salven aus sicherer Entfernung kleinzukriegen sind!




Nach der Fliegervernichtung geht es weiter zur Tankstation, wo Sie heftiger Widerstand erwarten wird.
Achten Sie vor allem darauf, nicht zu nahe an die KSR-Träger heranzukommen, sonst lassen diese ganze Schwärme von KSR los!
Kämpfen Sie sich also bis zum Transporter durch und schießen Sie auf die beiden Antriebsdüsen des Fluggerätes, bis es raucht!
Der abspringende Rabe muss dann deaktiviert werden. Schießen Sie ihm dazu einfach ein Beinchen weg, schon ist er Ihnen positiv gesonnen.
Zuletzt greifen dann noch einige Rabe-Mechs an, die vor allem Ihrem Kampfgefährten zusetzen.

## Mission 7: Angriff auf Wolcott

Planet: Wolcott, Wald
Umweltbedingungen: Tag / 28°C




**Missionsziele:**
Primär:
Identifikation des Hatamoto-Chi Tai-sho Ano Rentoshis
Vernichtung aller Feindmechs

Gegner: 5 Rabe, 2 Atlas, (1 Hatamoto-Chi)

**Taktik:**

Sie haben zwei Möglichkeiten diese Mission zu bestreiten:

1. Sie bauen einen schwereren Mech um, so dass er deutlich mehr Speed hergibt und kaum Waffen

hat. Laufen Sie mit Vollgas zum Hatamoto-Chi und ignorieren Sie die anderen Mechs.
Vor der Basis sollte man dann doch den Atlas und den Rabe vernichten, sonst kann ein Cockpittreffer alles versauen!
Identifizieren Sie nun den Mech von Rentoshi.
Kurz darauf macht der Kerl ein Angebot, so dass alle gegnerischen Mechs passiv werden.
Sie können nun gefahrlos zum Landungsschiff zurückkehren, beachten Sie dabei nicht die Befehle Ihres Vorgesetzten, sonst geht alles schief!

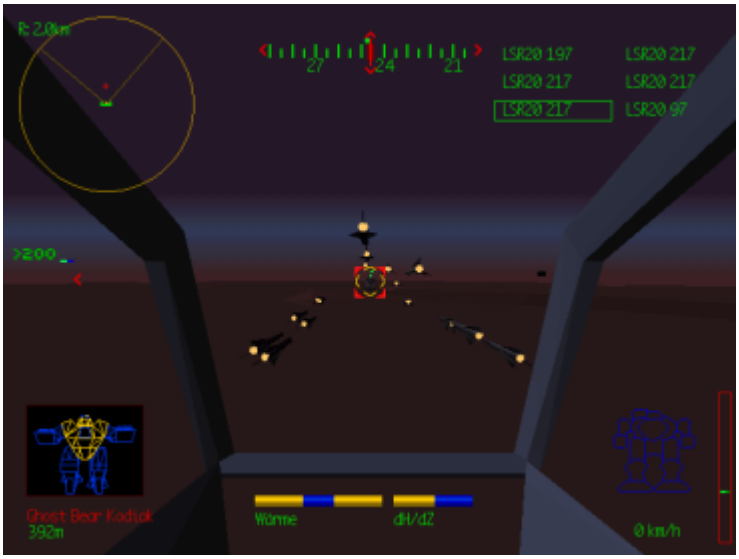



2. Sie nehmen einen normalen Mech und kämpfen sich zur Basis durch. Dabei müssen Sie nun aber auch mit den Raben fertig werden, die sich leider nicht anvisieren lassen, da irgendein Metall die Erfassung verhindert. Gelenkte LSR-Salven bleiben also außen vor, doch gegen die leichten Mechs sollte das eigentlich kein Problem sein!
Vernichten Sie dann alle Mechs bei der Basis und identifizieren Sie den Hatamoto-Chi. Sollten die beiden letzten Raben noch angreifen, können Sie auch die vernichten! Kehren Sie dann aber zum Landungsschiff zurück ohne die akustischen Befehle auszuführen!
Versuchen Sie erst gar nicht Rentoshi anzugreifen, die Mission scheitert dann automatisch!

## Mission 8: Kreise der Gleichen

Planet: LaBrea, Hochebene Tafelberg
Umweltbedingungen: Tag / 29°C

**Missionsziele:**
Primär:
Vernichtung deines Kommandeurs



Gegner: 1 Kodiak

**Taktik:**

No panic! Der Commander ist schnell vernichtet, vor allem da sein Kodiak anscheinend keine höchst effektive Autokanonen hat!
Am besten baut man selbst eine 20er Autokanaone mit etwas Extramunition ein und schon nach wenigen Schuss dürfte der Gegner zerplatzen!
Alternativ kann man auf zahllose 20er LSR oder gar massig Flammenwerfer setzen! Alles lustig, da der Sterncaptain wirklich wenig zu bieten hat.
By the way: Ich bin selbst Sterncaptain, wie kann der Typ mir Befehle erteilen und mich dann noch fertig machen wollen? Verdammte Befehlsstruktur! 😉

## Mission 9: Überfall auf Jeanette




Planet: Jeanette, Marschland (Sumpf)
Umweltbedingungen: Tag / 33°C

**Missionsziele:**
Primär:
Inspektion aller Gebäude nahe Navpunkt Alpha
Vernichtung aller verteidigenden Mechs

Gegner: 3 Uhu, 1 Felsrhino, 1 Höllenbote, 2 Incubus

**Taktik:**

Extrem wichtig ist hier die Bewaffnung!
Die gegnerischen Mechs sind äußerst schlagkräftig und meist auf Sie ausgerichtet! Sie müssen also den Gegner möglichst wenig zum Schuss kommen lassen und das geht am besten mit Inferno-Raketen.
Packen Sie dazu mindestens vier Stück mit Extramunition ein. Zur Unterstützung sollte man dann noch einige andere Mittelstreckenwaffen einbauen und Sprungdüsen zum schnelleren Angriff, da die Raketen nur auf kürzere Distanzen automatisch gelenkt werden!




Gleich nach Abwurf bekommt man dann schon Besuch, den man aber schnell wieder abwimmeln kann. Dann taucht das Felsrhino auf, dass mit seinen Gaussgeschützen extreme Schäden anrichten kann!
Entweder Sie rennen weg oder steuern mit Höchsttempo auf das Monstrum zu, um es im Nahkampf erhitzen zu können!
Nach diesem Monster kommen dann zwei leichtere Mechs, die aber unglücklicherweise mit RAW bestückt sind, was Raketen abwehrt! Sie sollten hier also auf mittlere Distanz auf andere Waffen setzen und erst auf sehr kurze Entfernung Raketen abfeuern!
Zuletzt kommen zwei leichte Incubus-Mechs heran, die man möglichst außerhalb der Basis auf dem Hügel bekämpfen sollte, sonst geht noch ein Gebäude drauf!
Nach der Identifizierung aller Gebäude latscht man zum LS in der Nähe

## Mission 10: Verteidigung der Landefähre

Planet: Nix Planet, es geht im Weltraum nahe Garstedt zur Sache! 😉
Umweltbedingungen: Luftlos, kalt, wenig Schwerkraft

**Missionsziele:**
Primär:
Verteidigung des eigenen Sprungschiffs
Sekundär:
Vernichtung aller Feindeinheiten

Gegner: 1 Felsrhino, 6 Raumjäger, 1 Träger

**Taktik:**



Das Felsrhino können Sie nicht anvisieren, also einfach drauf halten!
Mit etwas Glück hüpft der Gegner auch noch über den Rand des Schiffes und explodiert im anscheinend doch nicht so unendlichen All!
Flammenwerfer sind im Weltraum übrigens nutzlos, da ohne Luft natürlich nichts brennen kann.
Besser sind hier massig LSR oder schwere Laser. Die Raumjäger sind nicht besonders schwer zu knacken, vor allem da sie eigentlich nur über Ihrem Schiff schweben und Ihren Schüssen nicht ausweichen!
Gegen Ende kommt dann der Träger wieder näher! Halten Sie hier einfach drauf, bis der Klotz ziemlich unspektakulär explodiert!
By the way: Sie kämpfen hier gegen den Rauchjaguar und nicht gegen den Nebelparder. Das ist kein Übersetzungsfehler, vielmehr haben die beiden Clans meines Wissens nach eine Art Bündnis miteinander geschlossen!

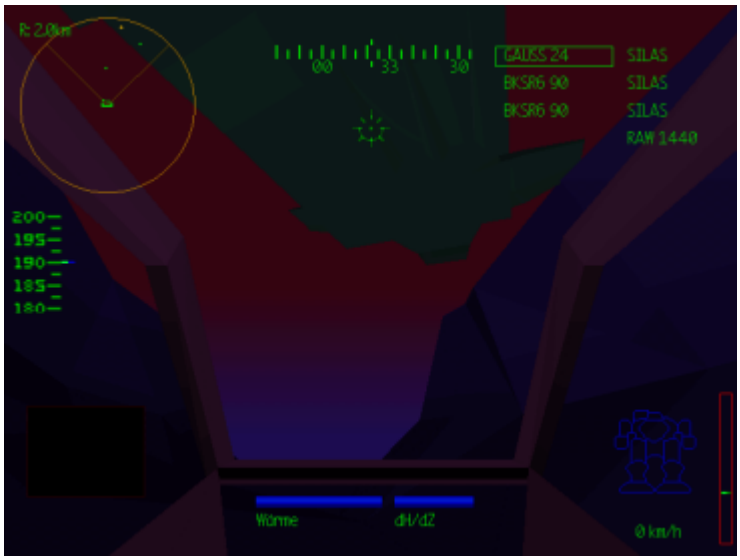
## Mission 11: "Besitzungstest"

Planet: Garstedt, Schlucht (Canon, Lordivasgrotte)
Umweltbedingungen: Tag / 22°C

**Missionsziele:**
Primär:
Vernichtung aller Feindmechs

Gegner: 2 Felsrhino, 1 Nova, 1 Marodeur, 1 Bluthund

**Taktik:**




Laufen Sie zunächst nur langsam ins Tal, sonst brechen Sie das Gebot!
Nach einiger Zeit kommt die Nachricht, dass die Parder das Gebot gebrochen haben und Sie können nun ehrenhaft eingreifen!
Wenn Sie hoffen, oben einfach stehen bleiben zu können und abwarten zu können, bis alles vorbei ist, haben Sie sich getäuscht, Sie feige Freigeburt!! 😉
Die Parder (Jaguar) werden bald auch nach oben kommen, denn unten haben sie ohne Ihre Hilfe den Sieg sicher!
Laufen Sie also nach unten und nehmen Sie sich dort einen Gegner nach dem anderen vor.

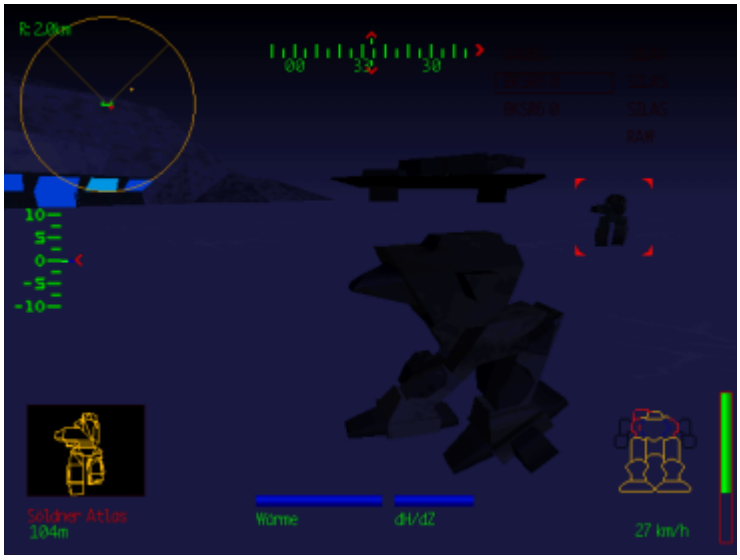
Wahrscheinlich ist der Bluthund und der Marodeur bereits vernichtet, so dass man sich nur noch mit der Nova und zwei Felsrhino abgeben muss!

## Mission 12: Verteidigung auf Alshain

Planet: Alshain, Flachland
Umweltbedingen: Tag / -45°C

**Missionsziele:**
Primär:
Verteidigung des Stützpunkts
Sekundär:
Vernichtung aller Feindmechs

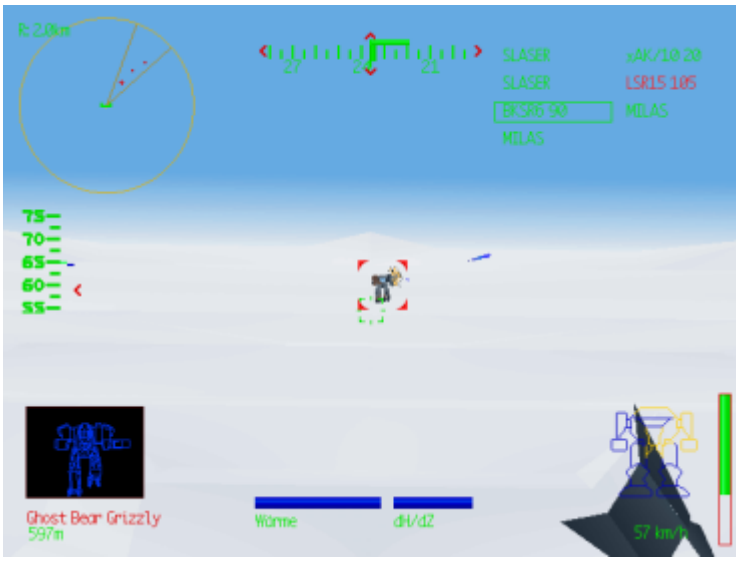
Gegner: 3 Atlas, 1 Vernichter



**Taktik:**

Zuerst sollten Sie sich den Vernichter vorknöpfen, der den ihn angreifenden Uhu sehr schnell fertig macht.
Glücklicherweise hat der Vernichter jedoch keine Autokanonen an Board, so dass Sie relativ gefahrlos in den Nahkampf gehen können.
Für diese Mission empfehlen sich vor allem Autokanonen, da man bekanntlich nur weniger Gegner angreifen muss!
Nach der Vernichter sollte man sich den Atlas vornehmen, der in der Mitte durchbricht und direkt auf das blaue Gebäude zu marschiert.
Zuletzt muss man sich um mindestens einen weiteren Atlas kümmern, da der Grizzly alleine keine zwei „Atlanten“ bekämpfen kann!

## Mission 13: Test auf Alshain



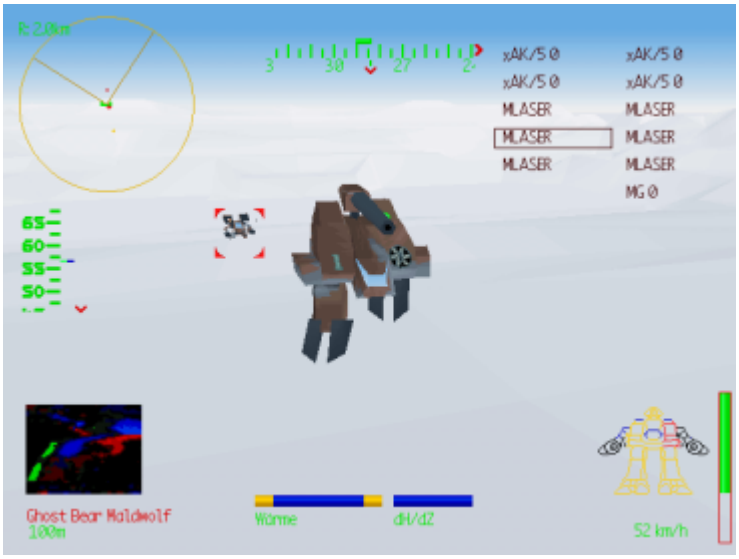

Planet: Alshain, Schneematsch
Umweltbedingungen: Tag / 0°C

**Missionsziele:**
Primär:
Vernichtung eines Mechs für eine Beförderung um eine Rangstufe
Vernichtung von zwei Mechs für eine Beförderung um zwei Rangstufen
Vernichtung von drei Mechs für eine Beförderung um drei Rangstufen

Gegner: 1 Grizzly, 1 Waldwolf, 1 Kodiak

**Taktik:**

Hier braucht man Waffen, mit denen man die Gegner schnellstmöglich ausschalten kann. Natürlich empfehlen sich dazu wieder Autokanonen, die man mit Extramunition ausstattet! Zusätzlich sollte man noch einige LSR mitnehmen, falls die Munition oder Autokanone selbst zerstört wird!
Gleich der erste Gegner ist schon ziemlich gefährlich!




Vor allem das Gaussgeschütz und die LSR-Salven mach dem eigenen Mech zu schaffen. Versuchen Sie deshalb so schnell wie möglich in Schussweite zu kommen und vernichten Sie ihn.
Kurze Zeit später kommt der Waldwolf über den Hügel, den man mit einer Autokanone auch schnell ins Jenseits schicken kann.
Der letzte Mech, ein Kodiak, ist dann noch mal ein harter Brocken. Sollte man ihn nicht besiegen, ist man „nur“ Novacommander! Leider hat man für diese Mission nur einen Anlauf, wer also einen Mech besiegt hat und dann selbst draufgeht, hat es sozusagen „verschissen“! Man wird dann nur um eine Rangstufe befördert. Das Wiederholen der Mission bringt leider nichts!!

## Mission 14: Unterwasserangriff

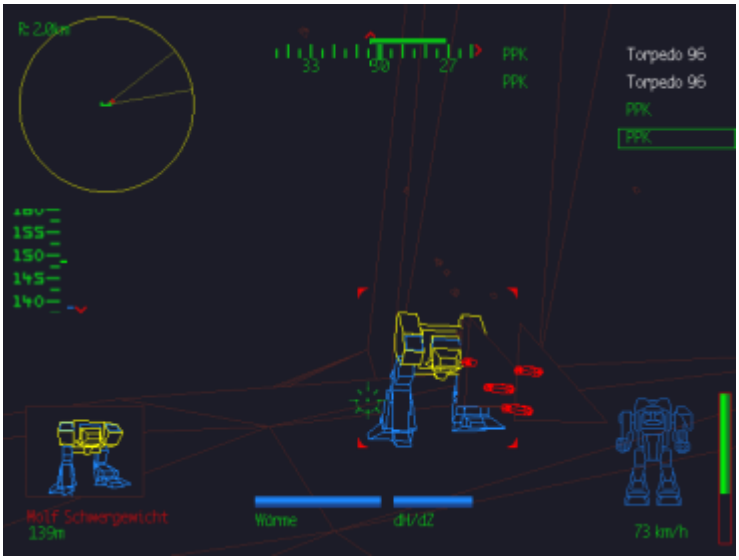
Planet: Thun, Wasser (hier gibt es keine „Thunfische“ *haha*)
Umweltbedingungen: Tag / -75°C

**Missionsziele:**
Primär:
Identifikation und Vernichtung aller gestohlenen Mechs
Sekundär:
Vernichtung aller feindlichen Mechs

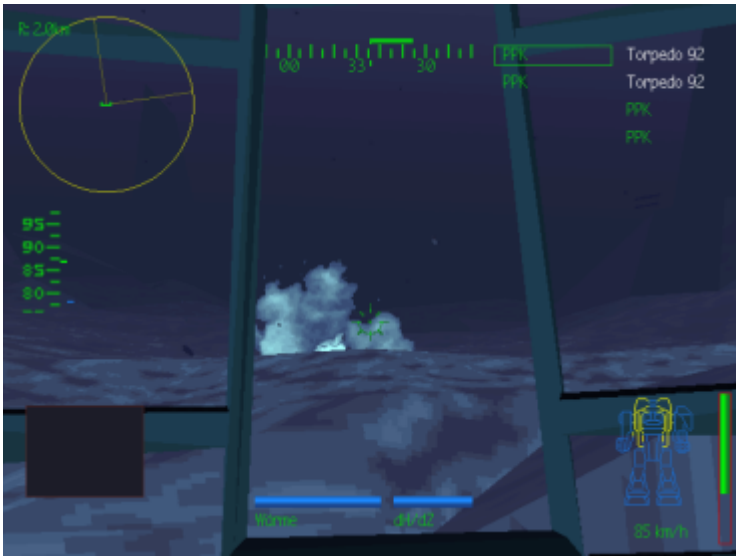
Gegner: 2 Schwergewicht, 1 Gargoyle, 6 kleine U-Boote, 2 große U-Boote, 1 Atlas, 1 Rabe, 1 Victor

**Taktik:**

Diesmal kämpfen Sie unter Wasser, d.h. ihr Mech ist recht träge gleitet leicht weg und ist viel leichter zu zerstören. Was für Ihren Mech gilt, zählt natürlich auch für die Anderen.
Die Gegner sind oft schon nach 2 Torpedos über den Jordan getaucht, wobei Sie sagenhafte 200 Torpedos mit haben! Ihren Mech können Sie leider nicht ausstatten. Diese Mission wird hart, bringen Sie also viel Geduld mit!




Wenden Sie sich sofort nach der Landung nach rechts und schalten Sie die 3D-Sichtprojektion ein. Sobald Sie das Schwergewicht sehen jagen Sie vier Torpedos in ihn rein. Bevor die Torpedos einschlagen werden noch einige PPKs auf den Weg geschickt. Laufen Sie nun wieder Richtung Nav Alpha.
Ein weiterer Mech taucht auf und wird von Ihnen „zwangsstillgelegt“. Die Gargoyle dürfte nun in Sichtweite sein und wird auch von Ihren Torpedos auseinander genommen.
Laufen Sie nun auf der linken Seite des Grabens Richtung Nav Alpha.
Nachdem die U-Boote aufgetaucht sind schalten Sie sofort den Rückwärtsgang ein und beharken Sie mit PPK´s und sobald sich die Torpedos aufschalten auch mit diesen.
Mit der nächsten U-Boot-Flotte verfährt man genauso.
Ist man bei den Höhlen angelangt wird es nochmals schwierig. Zuerst müssen Sie den Eingang finden, der im normalen Sichtmodus kaum zu erkennen ist!




Schalten Sie dazu am besten in die 3D-Sichprojektion.
Sie müssen alle Gegner inspizieren und zerstören. Versuchen Sie die Gegner (Atlas, Rabe und Victor) möglichst schnell zu erledigen!
Etwas hinderlich sind dabei die langsamen Torpedos, man sollte also auch ausgiebig mit den PPKs feuern. Sind die ersten beiden Mechs ausgeschaltet muss man noch den Victor suchen. Er befindet sich im Inneren des Höhlensystems und will Ihnen das Leben noch mal richtig schwer machen. Haben Sie ihn erledigt, ab zu Nav Alpha!
In den Gängen hat sich schon so manch ein Mech verfangen. Sollte auch ihr Mech nicht mehr weiterkommen, halten Sie an und versuchen in alle Richtungen freizukommen. Meist bringt das aber nicht viel. Als letzten Versuch sollten Sie auf die Wand schießen, dabei wird man aber meist selbst vernichtet oder schwer beschädigt!
Sie sollten deshalb im „Labyrinth“ generell langsamer gehen und die 3D-Sichtprojektion einschalten! Zudem hat sich der Satellitenschirm als sehr hilfreich erwiesen, da man hier nicht mit Grafikfehlern zu kämpfen hat und genau bestimmen kann, wo die gegnerischen Mechs sind!

## Mission 15: Angriff auf Moritz

Planet: Moritz, New Coffton (Stadtgebiet)
Umweltbedingungen: Abend / 25°C

**Missionsziele:**
Primär:
Lokalisierung des Genmaterials
Vernichtung aller kein Genmaterial beherbergenden Gebäude
Sekundär:
Vernichtung aller Feindmechs



Gegner: 1 Höllenboote, 1 Schwergewicht, 1 Höhlenwolf, 1 Nemesis, 1 Waldwolf, 1 Bluthund

**Taktik:**

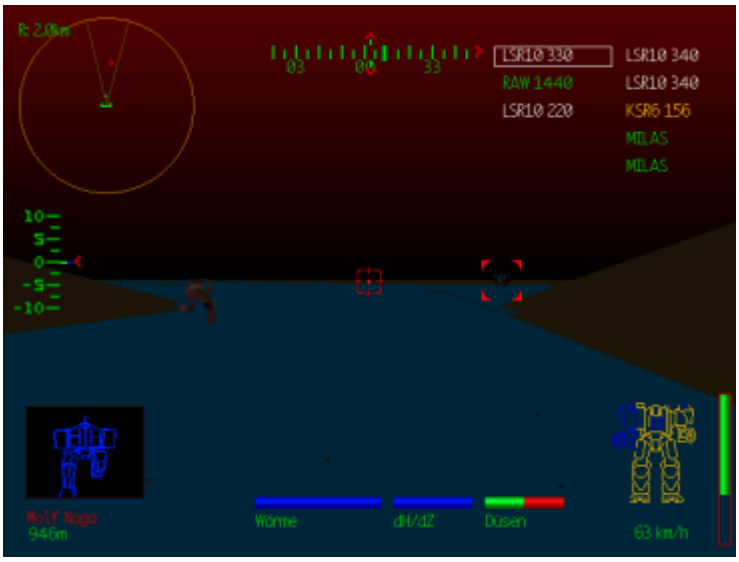
Mal wieder gibt es zwei Möglichkeiten, diese Mission zu bestehen! Einfach in die Stadt einzufallen ist weniger empfehlenswert, da man dann von zwei Seiten her angegriffen wird!
Zudem darf man auf keinen Fall nur auf Projektilwaffen setzen, da man bekanntlich noch die ganze Stadt plattmachen muss!
Es empfehlen sich hier einige LSR mit M-Laser und vor allem zwei RAW mit mehr Munition!
Nach dem Start greifen gleich die ersten beiden Gegner an. Ziehen Sie sich am besten etwas zurück und lassen Sie Ihre LSR sprechen. Hat man die Beiden ausgeschaltet muss man sich für einen Weg entscheiden:

**1. Möglichkeit:** Sie laufen auf die „Schwebestraße“ rechts und schicken Ihren Wingman in die Stadt. Während er die Gegner im Nahkampf angreift hauen Sie von oben mit den LSR zu! Sie sollten jedoch sehr aufpassen um nicht von der Straße zu fallen. Zudem stellt man dort ein ein relativ leichtes Ziel für die gegnerischen LSR dar, doch dafür sollte man das RAW mitgenommen haben!
Ebenfalls nützlich sind hier Sprungdüsen, damit man schnell und einfach von der Straße auf eine Andere oder nach unten springen kann.




**2. Möglichkeit:** Sie laufen nach links und fangen dort die beiden Mechs ab, die auf die Stadt zulaufen, damit die Kerle Ihnen nicht in die Flanke fallen! Die beiden Mechs beim großen Gebäude verteidigen primär das Gebäude mit dem Generbe, Sie können sich also relativ gefahrlos annähern. Probleme bringt vielleicht Ihr doofer Wingman mit, denn er schießt ohne Bedacht auf die Gegner, auch wenn er dabei das Gebäude mit dem Generbe vernichtet!
Solange man nicht stur auf alle Gegner schießt und etwas bedacht angreift, sollte diese Mission kein Problem sein. Nach der Vernichtung aller Mechs identifiziert man das große Gebäude mit den Genen und zerstört dann alle anderen Gebäude.

## Mission 16: Angriff auf Moritz 2



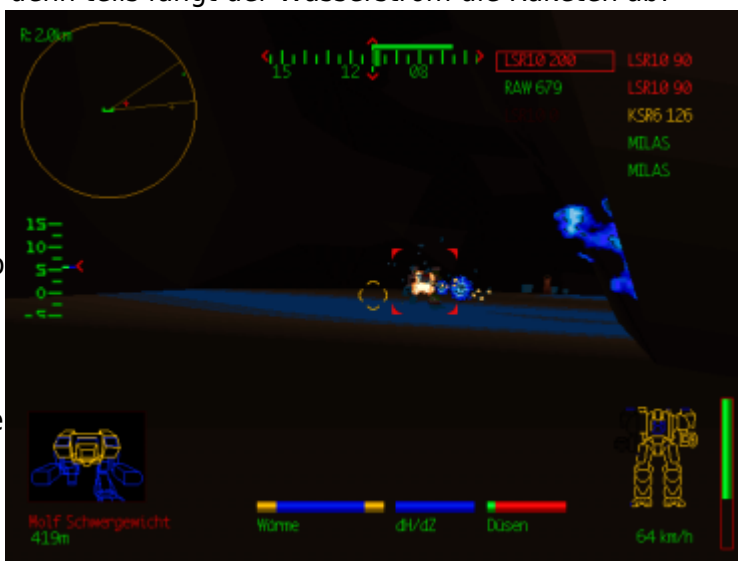

Planet: Moritz, Gnesta Valley (Tal, angeblich auch Wald!)
Umweltbedingungen: Abend / 30°C

**Missionsziele:**
Primär:
Lokalisation und Bergung von Tsengs Genmaterial
Vernichtung aller Feindmechs

Gegner: 2 Incubus, 2 Naga, 1 Nova, 2 Phantom, 2 Schwergewicht

**Taktik:**

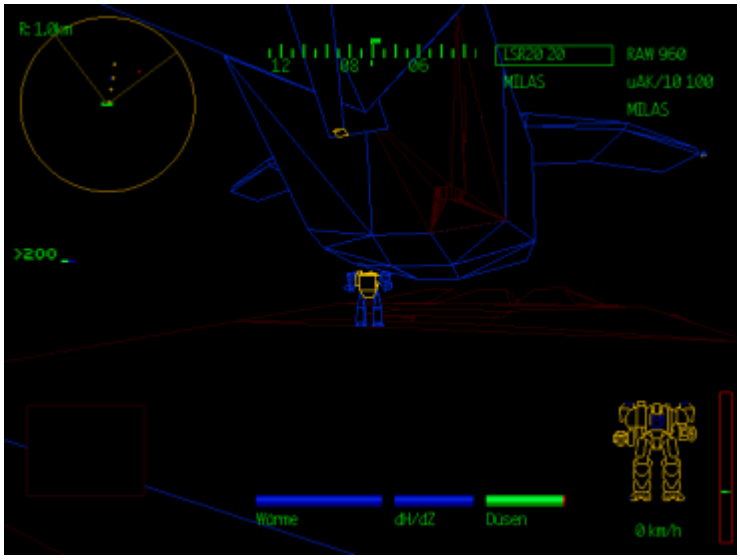
Folgen Sie der Schlucht bis zum See und vernichten Sie alle Ihnen unterwegs begegnenden Mechs. Laufen Sie dann bis zum Wasserfall, welcher ein geheimes Höhlensystem verbirgt!
Schon bei der Annäherung kann man mit der Q-Taste einige Mechs hinter dem Wasserfall anvisieren, trotzdem sollten Sie noch nicht mit LSR feuern, denn teils fängt der Wasserstrom die Raketen ab!




Im Höhlensystem trifft man dann auf zahlreiche mittelschwere Mechs, die jedoch meist einzeln angreifen und deshalb kein großes Problem sein sollten. Probleme hat hingegen Ihr Wingman! Der wird sich in der Höhle kaum zurechtfinden, wenn er denn überhaupt den Eingang findet! Sie müssen also meist ab nun auf ihn verzichten.
Schalten Sie dann am besten auf den Satelliten-Schirm, wo man die Umrisse der Höhle sehr gut erkennen kann. Hier können Sie auch teils schon den Lagerort der Behälter erkennen. Folgen Sie dann einfach der S-förmigen Höhle bis Sie eine Stimme vernehmen.
Der letzte Gegner ist sich seiner Sache sehr sicher. Passen Sie auf, dass Sie nicht an Ihrem Gegner vorbeischießen und die Behälter mit dem Generbe treffen! Sobald er dann vernichtet ist, muss man nur noch den größeren Kanister identifizieren.

## Mission 17:

Planet: Keinen, im Orbit um Moritz (Landungsschiff/Orbitalplattform)
Umweltbedingungen: Tag / ziemlich kalt!

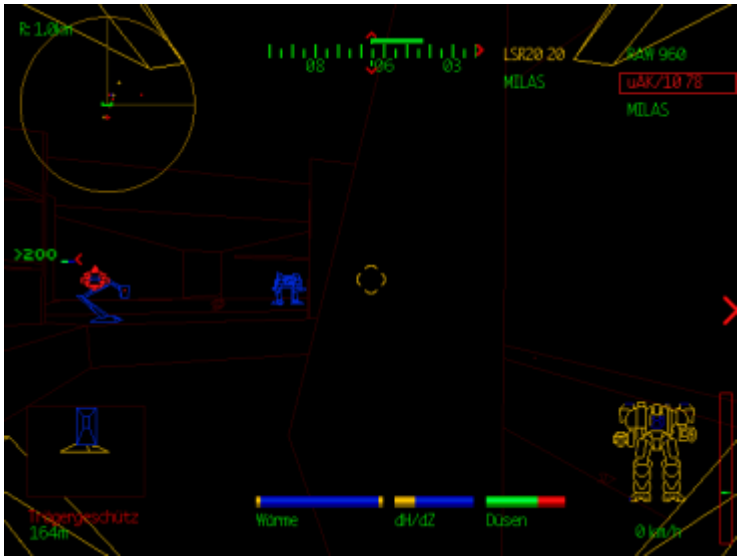



**Missionsziele:**
Primär:
Vernichtung des Reaktors bei Navpunkt Delta und Flucht vor dem Untergang der Station
Sekundär:
Vernichtung aller Feindmechs

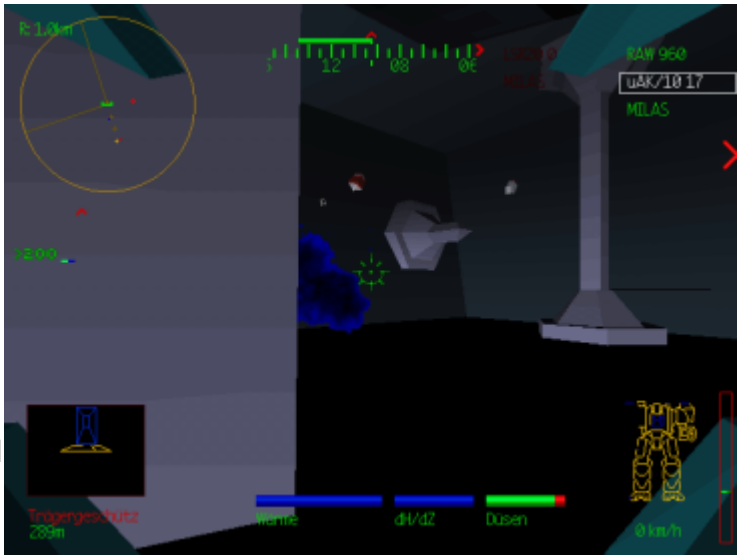
Gegner: 4 Geschütztürme, 1 Waldwolf, 1 Marodeur, 1 Schwergewicht, 1 Gargoyle, 1 Felsrhino

**Taktik:**

Diesmal wird es mehr als schwer, es ist also nicht verwerflich wenn man zu einem möglichst schweren Mech greift (den man leider nur einige Missionen vorher wählen kann!) oder einfach den Schwierigkeitsgrad herunter regelt!
Ganz wichtig sind zudem Sprungdüsen, ein LSR-Werfer, ein paar M-Laser und eine Autokanone mit viel Extramunition! Zudem sollten Sie die Panzerung nach Möglichkeit verstärken.
Sobald man die Kontrolle über den Mech bekommt muss man sofort genau nach oben fliegen um dem vernichtenden Feuer der vier Geschütztürme entgehen zu können. Während man nach oben fliegt sollte man dann den Geschützturm links schnell vernichten da er Sie auch noch oben im „Versteck“ erwischen kann. Mit etwas Glück bleiben Sie dann dort oben an der Station hängen.



Falls dies nicht so ist, müssen Sie halt weiter mit den Sprungdüsen Schub geben!
Nun vernichtet man mit den LSR den etwas weiter entfernten Geschützturm, indem man den Turm anvisieren lässt. Sobald die Raketen aufgeschaltet haben feuert man und zieht das Fadenkreuz nach unten, so dass die Raketen etwas „um den Flügel fliegen“.
Den Geschützturm über Ihnen erwischt man am besten indem man sich etwas nach unten gleiten lässt und dann ganz knapp am Flügel vorbei schießt. So treffen Sie sehr wahrscheinlich den Turm und auch dieses Problem ist beseitigt, wobei Sie aber noch nicht wieder ganz nach unten schweben sollten! Wer oben festsitzt muss nur mit den Düsen etwas nach vorn oder hinten Schub geben und schon ist man wieder frei. Achten Sie aber darauf, nicht an der Justice vorbei zu schweben!
Der letzte Turm unter der Station erreicht man dann am besten wieder mit LSR, die man nach unten „ablenkt“.
Inzwischen sollten die eigenen Geschütztürme ein Loch in die Station geschossen haben! Schalten Sie nun am besten in die 3D-Sichtprojektion. Das folgenden Manöver ist ziemlich schwer und es kann durchaus vorkommen, dass Sie beim Anstoßen an der Station (einen) Arm(e) verlieren!
Laufen Sie am besten auf der Justice so weit wie möglich zum Loch und schauen Sie dann dort nach oben. Von hier aus kann man am besten starten und kommt meist recht sicher ins Schiffsinnere! Leider wirkt dort auch keine Schwerkraft, so dass Sie wieder etwas mit den Düsen manövrieren müssen, bis Sie am Boden sind.



Unglücklicherweise aktivieren sich die gegnerischen Mechs schon gleich, so dass Sie mit Ihrer Autokanone zuschlagen müssen! Mit einer 10er-Autokanone kann man die Gegner schon sehr schnell ausschalten und sich dann durch den engen Gang zum Reaktor aufmachen! Hier aktiviert sich noch mal ein 100t-Felsrhino!
Sollten Sie nicht mehr genug Munition für die Autokanone haben, können Sie sich auch schneller verabschieden. Vernichten Sie dazu einfach einen der beiden „Nippel“ an der Wand oder den dünnen Kern in der Mitte und treten Sie den Rückzug an, sobald Sie Ihr Kommandeur dazu auffordert!
Jetzt muss es schnell gehen, Sie sollten also möglichst nirgendwo anecken. Beim Loch lässt man sich dann nach unten fallen und schwebt dann zum eigenen Schiff zurück!
Blöd ist es, wenn man irgendwo hängen bleibt und dann mit in die Luft geht! Aber mit etwas Übung sollte die Mission lösbar sein, man muss einfach nur die Vorgehensweise auswendig lernen!

## Pilotendatei

In der folgenden ZIP-Datei finden Sie zwei Dateien, die mein eigenes Profil enthalten, mit denen ich

die Kampagne gespielt habe. Ersetzen Sie die Dateien im Ihrem GBL-Verzeichnis mit den Dateien aus dem ZIP-File.
Es kann jedoch passieren, dass Ihre eigene Profile dadurch gelöscht werden, also auf EIGENE GEFAHR benutzen!
Profiler.ZIP (0.5 KB)

© A. Neumann 2002

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech2gbl?rev=1409157741**

Last update: **2014/11/17 21:44**