Mechwarrior 3

Diese Komplettlösung wurde auf dem schweren Schwierigkeitsgrad und der deutschen Version 1.2 erstellt. Die Screenshots wurden auf meinem übertakteten AMD Duron 1GHz, 384 RAM und einer GeForce2 Ti (Det. 28.32) bei aktiviertem Anisotropen Filter und 4X Antialiasing gemacht.

Tipps:

- Bleiben Sie beim Kampf immer in Bewegung, so geht mancher Schuss der Gegner daneben!
- Nutzen Sie den drehbaren Torso und laufen Sie nicht stur direkt auf den Gegner zu, das führt schnell zum Totalverlust des eigenen Mechs!
- Sobald Sie eine Raketenwarnung hören sollten Sie sofort zur Seite ausbrechen und vollen Schub geben! Vor allem LSR können starke Positionsänderungen des Ziels nicht ausgleichen und fliegen meist vorbei!
- Bei akutem Waffen-, Munitions- oder Mechmangel sollte man bei jedem gegnerischen Mech nur auf die Beine zielen, so dass eine erfolgreiche Bergung wahrscheinlicher wird!
- Achten Sie gut auf Ihren MFS! Es darf unter keinen Umständen ein Fahrzeug verloren gehen, da man dann noch weniger Material mitnehmen kann! Starten Sie nach einem Verlust des MFS die Mission unbedingt neu!
- Achten Sie auf Ihre Temperaturanzeige und nutzen Sie die Kühlflüssigkeit geschickt. Zusätzliche Wärmetauscher sind selten verkehrt!
- Achten Sie beim Zusammenbau des Mechs auf die jeweiligen Missionsbedingungen. In einem kalten Gebiet braucht man deutlich weniger Wärmetauscher etc.
- Nutzen Sie Flüsse und Seen um den Mech zu kühlen. Zudem kann man unter Wasser sich leichter dem Gegner nähern, da dieser meist nicht ins Wasser schießt!
- Einige Runden „Sofort Kampf“ können hilfreich zum Ausprobieren der Waffen sein, da man bekanntlich eine große Auswahl hat!
- Ihre Wingmen sterben nie! Sollte ihr Mech mal zertrümmert worden sein, sind sie zwar für diese Mission weg, aber bis zur nächsten sind sie dann immer wundersamerweise fit - dem Spieler kann es recht sein!
- Nutzen Sie diesen Umstand und geben Sie Ihren Wingmen auch mal waghalsige Angriffsbefehle, solange Sie den Verlust des Mechs verschmerzen können!
- Nach der ersten Operation sollte Ihr Ersatzteillager eigentlich prall gefüllt sein, so dass Sie kaum noch was bergen können. Behalten Sie immer die Übersicht und werfen Sie unnötige Waffen, Munition, Zubehör immer raus. Vor allem die normale Panzerung verbraucht viel Gewicht, Sie sollten darauf achten, dass nie mehr als 70t im Lager sind!
- Sparen Sie sich Waffen und Munition, die man selten findet, für schwere Missionen auf und streichen Sie sie aus allen Konfigurationen Ihrer Wingmen. Beispiele hierfür sind (Ultra-)AK 20, Gaussgeschütze und 20er Clan-LSR + entsprechende Munition natürlich!

Operation 1

Mission 1:

Gegner: 2 Truppentransporter, 4 KSR-Stellungen, 1 Owens
Wingman: Keine
Taktik:



Da man noch keine Ersatzteile hat, kann man auch am Mech noch nichts ändern und kann sich sofort ins „Schlachtgetümmel“ stürzen! Laufen Sie zunächst den beiden Transportern entgegen und schalten Sie diese mit Ihrem schweren Laser aus. Die KSR-Stellungen belegt man mit LSR- und Laserfeuer. Die Brücke wird unglücklicherweise gesprengt, man kann dort jedoch trotzdem nach oben gehen. Hier trifft man dann auch den ersten Mech, dem man unbedingt die Beine weg schießen sollte, da man dann immer den Mech als Bergegut zugeteilt bekommt!
Nachdem die beiden anderen KSR-Stellungen platt geschossen wurden, kann man dann auf die Satellitenschüssel feuern, die dann bald nach unten stürzt und die Mission komplettiert! Laufen Sie dann zum MFS bei Op Baker.

Mission 2:

Gegner: 6 Truppentransporter, 1 Owens, 1 Strider, 4 Bulldog
Wingman: Keine
Taktik:
Taktische Karte des Missionsgebietes



Wehren Sie zunächst die beiden Truppentransporter und den Owens ab, die sich Ihnen nähern und begeben Sie sich dann zu Op Able. Hier müssen Sie dann vier weitere Truppentransporter und einen Strider bekämpfen. Unglücklicherweise ist man hier schon im Feuerradius der LSR-Werfer auf der anderen Seeseite.
Versuchen Sie deshalb die Gegner vom See und dem damit verbundenen LSR-Feuer wegzulocken. Halten Sie sich dabei jedoch nicht zu lange mit den Truppentransportern auf, sonst setzt Ihnen der Strider stark zu.
Nun sollte man sich erst mal von dem MFS reparieren lassen, das man jedoch nahe des Startpunktes Stellung beziehen lassen sollte, sonst LSR!

Laufen Sie dann mit vollem Schub am See vorbei, so dass Sie die LSR-Salven nicht erreichen. Durch den See geht diesmal nicht, da der See sehr flach ist und der Mech immer noch leicht aus dem Wasser lugt und auch getroffen werden kann!
Hinter dem See, außerhalb der Reichweite der LSR-Werfer, muss man dann noch vier richtige Panzer ausschalten und kann sich dann zu den Geschützen hocharbeiten. Hier zielt man dann beständig auf den unteren „Abschussbehälter“, bis die robusten Gehäuse irgendwann in einer Explosion zerbersten!

Mission 3:

Gegner: 1 Firefly, 2 Truppentransporter, 4 Bulldog, 1 Owens, 4 KSR-Stellungen, 1 Guerilla
Wingman: Keine
Taktik:
Gleich nach dem Start wird ein gegnerischer Firefly vor Ihnen aktiviert. Zielen Sie hier am besten auf den Torso, da die Beine dieses leichtesten aller Mechs schon sehr schwer zu treffen sind!



Danach geht es den Abhang hinunter wo wieder vier kleinere Gefährte niederzumachen sind. Beeilen Sie sich, denn schon bald kommt ein Owens herbei. Nachdem alle ausgeschaltet wurden sollte man den eigenen Mech wieder reparieren lassen und dann zum Fluss vorstoßen.
Hier sind in den beiden dunklen „Hügeln“ zwei KSR-Werfer versteckt, die jedoch schnell zerstört sind.
Anschließend greifen von der anderen Flussseite her zwei Bulldog und ein Guerilla an! Vernichten Sie so schnell wie möglich die beiden Bulldog und kümmern Sie sich dann um den Guerilla.
Da er die gleiche Waffenkonfiguration wie Sie besitzt empfiehlt es sich zuerst den rechten Arm zu zerstören, da darin die gefährliche 10er Autokanone steckt! Bleiben Sie dann beim Fluss und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf ein Bein, um diesen Koloss bergen zu können!
Da der schwere Laser schnell zur Überhitzung neigt, sollte man öfter mal ins Wasser steigen um keine Kampfpausen einlegen zu müssen!



Zuletzt vernichtet man die beiden KSR am Rand des Missionsgebietes und kümmert sich dann um die beiden Zielgebäude.
Zielen Sie dabei stets auf die Stützen, so dass die oberen Teile dann zu Boden stürzen. Ganz wichtig: Halten Sie dabei einen gewissen Sicherheitsabstand ein, sonst werden Sie von den Gebäudeteilen erschlagen!

Mission 4:

Gegner: 1 Blackhawk, 1 Firefly, 4 KSR-Stellungen, 1 Owens, 1 Strider, 1 Orion
Wingman: 1er, der im Verlaufe der Mission zu Ihnen stößt
Taktik:
Überqueren Sie den Fluss und schalten Sie den Firefly und den gefährlichen Blackhawk aus. Der letztere besitzt eine gefährliche Autokanone, kann den Torso aber nicht drehen, versuchen Sie deshalb ihm in den Rücken zu fallen!
Zerstören Sie dann das Kraftwerk indem Sie auf die Röhre oben schießen und warten Sie dann auf Ihren Wingman, der bald zu Ihnen stößt.



Bis er da ist sollte man noch die Gebäude mit dem Zeichen für Radioaktivität hochjagen!
Dann zieht man nach Norden und schießt die KSR-Stellungen platt und macht dann die beiden leichten Mechs nieder, die aus dem Wasser steigen. Lassen Sie dann Ihren Mech reparieren.
Dann geht es gegen den letzten Gegner - einen 75t schweren Orion. Ganz wichtig ist dabei Ihr Wingman.
Schicken Sie ihn vor, so dass er das Feuer zunächst auf sich zieht und Sie sich gefahrlos nähern können und nicht eine der gewaltigen LSR-Salven abkriegen!
Laufen Sie dabei nicht über die Brücke, denn da sind Sie ein leichtes Ziel!
Feuern Sie dann aus der Nähe auf ein Bein, so dass Sie das Monstrum bergen können. Scheren Sie sich nicht um Ihren Wingman, da der eh nicht wirklich sterben kann und in der nächsten Mission schon wieder „ready“ ist!

Operation 2

Mission 1:

Gegner: 2 Harasser, 4 Bulldog, 2 KSR-Stellungen, 4 Geschützstellungen, 1 Strider, 1 Owens, 1 Firefly, 3 Elementare, 1 Schattenkatze, 1 Thor
Wingman: Dominic Paine
Taktik:



Wehren Sie zunächst die leichten Fahrzeuge ab, die sich kurz nach Missionsbeginn Ihrer Position nähern. Folgen Sie dann der Abflussrinne bis zur Engstelle, die u.a. von zwei KSR-Werfern beschützt wird. Kümmern Sie sich jedoch zuerst um die beiden Mechs, die auf Sie zukommen. Anschließend vernichtet man die beiden Türme und stößt zur anderen Seite vor.
Hier muss man erst mal einige nervige Elementare zerstören, die leider aufgrund ihrer Größe und Schnelligkeit schwer zu treffen sind. Während der Wingman sich um den leichten Mech auf der oberen Straße kümmert schaltet man die beiden Geschütze bei der Straße und die beiden auf der Insel weiter hinten aus!
Ziehen Sie sich dann zurück und lassen Sie Ihrem Mech wieder etwas flicken. Anschließend zieht man zu Op Baker weiter, bleibt jedoch auf der westlichen Seite der „Hochstraße“, da die östliche Seite vermint ist!
Je nachdem wie gut man als Mechpilot ist kann man sich nun alleine dem Thor widmen, die nach dem Start des Schiffes auftaucht, oder den Wingman zu Hilfe ziehen. Diesen sollte man im allgemeinen jedoch auf die Schattenkatze weiter hinten hetzen und sich dann alleine mit dem Thor beschäftigen. Sehr nützlich ist dabei eine schwere Waffe, beispielsweise eine AK10, PPK, LBX10 oder ein Gaussgeschütz. Zielen Sie auch hier auf ein Bein und versuchen Sie aus dem Feuerbereich der gegnerischen AK zu bleiben. Achtung: Bleiben Sie von der Hochstraße möglichst weg, da man sich das Cockpit daran eindrücken kann oder unter der herunterstürzenden Straße begraben wird!

Mission 2:



Gegner: 2 Orion, 1 Schattenkatze, 1 Firefly, 2 Bulldog, 1 Guerilla, 3 Elementare, 2 Geschütze, 1 Blackhawk
Wingman: Dominic Paine
Taktik:
Stürzen Sie sich zunächst mit Ihrem Flügelman auf den Orion und strecken Sie ihn schnell nieder.
Anschließend schaltet man die Schattenkatze aus, die bereits die ganze Zeit hier „herum streunt“! Nachdem Ihr und der Mech des Wingman repariert wurden folgt man dem Tunnel zu Op Able. Hier schaltet man die beiden Panzer und den Guerilla aus, die den Fahrzeugkonvoi beschützen sollen. Den Konvoi selbst müssen Sie (noch) nicht zerstören, da er Ihnen nicht entkommen kann!
Zerstören Sie dann die Dockanlage indem Sie auf die tragenden Teile feuern, so dass das Schiff nach unten stürzt!
Reparieren Sie dann auch hier noch mal Ihren Mech, da nun ein schweres Stück Arbeit auf Sie zukommt! Greifen Sie dann die Anlagen bei Op Baker an.

Zerstören Sie am besten zuerst die beiden Geschütze und hetzen Sie Ihren Wingman auf den verteidigenden Mech.



Danach kümmert man sich um die flinken Elementare, die einem jedoch stark zusetzen können! Vor allem wenn die kleinen Biester Sie von der Rampe aus angreifen, kann ein Cockpittreffer allzu schnell die Mission zum Scheitern bringen!
Zerstören Sie dann das große Gebäude und falls noch nötig die Konvoilaster auf der oberen Plattform (über die Rampe erreichbar). Danach lässt man erneut den MFS anrücken und die Mechs flicken.
Sobald man dann durch den kleinen Tunnel marschiert wird ein Blackhawk aktiviert, den man jedoch recht schnell abschießen kann.
Etwas kritischer wird es dann beim zweiten Orion, der versucht die korrosiven Gase „freizulassen“. Lenken Sie seine Aufmerksamkeit unbedingt auf sich und machen Sie ihn dann fertig. Nutzen Sie dabei den kleinen See als „Kühlhilfe“.
Anschließend läuft man zur Schleuse bei Op Charlie und schießt diese vorsichtig auf. Gehen Sie dann bis zum Aufzug im Fels.

Mission 3:

Gegner: 3 Harasser, 2 Firefly, 1 Strider, 6 Truppentransporter, 4 Puma, 1 Champion
Wingman: Dominic Paine
Taktik:



Stürzen Sie sich gleich auf die Gegner, die sich Ihrer Position nähern.
Während Ihr Wingman sich um die Harasser-Schwebepanzer kümmert, und dabei durch Zufall auch noch öfter den Aufzug zerlegt, widmen Sie sich dem leichten Mech.
Ziehen Sie dann weiter zum Fluss und beharken Sie die Gegner schon mit LSR-Salven. Schalten Sie schnell die zahlreichen bewaffneten Truppentransporter aus, während Ihr Wingman sich einen Puma vornimmt. Diese Kerle sind durch Ihre Flammenwerfer, PPKs und die geringe Höhe ziemlich robust. Mit einem großen Mech kann man auf kurze Distanz teils schlecht auf die Beine zielen!
Versuchen Sie trotzdem die Beine wegzufegen, so dass Sie an die wertvollen PPKs kommen.
Spätestens nachdem man das Puma-„Quartett“ ausgeschaltet hat sollte man sich eine Reparatur gönnen und dann erst weiterziehen.
Vernichten Sie das große Gebäude bei Op Baker und kümmern Sie sich dann mit Ihrem Wingman um den Champion, der Ihren Mechs jedoch nicht viel anhaben sollte. Zuletzt folgt man dem Fluss in den Hügel.

Mission 4:



Gegner: 1 Owens, 2 Thor, 1 Geschütz, 1 Puma, 1 Vernichter
Wingman: Dominic Paine, später noch Epona Rhi
Taktik:
Wichtig: Für diese Mission brauchen Sie durchschlagskräftige Kurzstreckenwaffen.
Meine Empfehlung: Drei Clan ER-Laser (M) und mindestens eine AK10 oder Ähnliches.
Mit zahlreichen Wärmetauschern kann man zusätzlich eine hohe Feuerrate erreichen und Schäden am eigenen Mech minimieren.
Praktisch nutzlos sind hier logischerweise LSR.
Folgen Sie dem Gang nach unten und versuchen Sie den Owens zu erwischen. Dies gelingt jedoch nur in den seltensten Fällen, so dass man ihn dem Wingman überlassen muss. Laufen Sie stattdessen über den Weg in der großen Höhle nach unten und springen Sie rechts nach unten.
Hauen Sie dem Thor einfach alles was Sie haben um die Ohren, oder besser um die Beine!
Laufen Sie dann zum Ihrem Wingman, der im Gefecht mit dem Owens und dem anderen Thor meist den Kürzeren zieht - zumindest alleine. Schießen Sie den Owens weg und schalten Sie dann den Thor aus. Rufen Sie dann den MFS herbei und schießen Sie unterdessen alle Stützen des langen Förderbandes weg, so dass das Band nach unten stürzt und man über eine provisorische Rampe in das Innere der Anlage kommen kann!
Nach der Reparatur geht es dann auch dort rein, wo man zuerst ein Geschütz an der Decke zerstört und dann auf die hintere Wand schießt, die den weiteren Weg versperrt. Unglücklicherweise bleibt Ihr Wingman hier oft hängen und findet nie wieder raus.



Im schlimmsten Fall sind dann auch Sie gefangen und müssen dann meist die Mission neu starten!
Sollten Sie jedoch weiter gekommen sein wird es auch nicht gerade leicht. In der eigentlichen Mechfabrik am Ende des Tunnels stößt Epona Rhi zu Ihnen und tritt dabei gleich in ein mächtiges „Mechnäpfchen“. Versuchen Sie schnellstmöglich den Puma kleinzukriegen ohne die Aufmerksamkeit des Vernichters auf Sie zu lenken!
Mit etwas Glück verschießt er seine ganze AK-Munition an Epona, so dass er Ihnen nur noch mit Lasern begegnet. Meist geht Epona jedoch schon vorher ein (wobei sie ja nicht wirklich stirbt und nächste Mission wieder einsatzbereit ist!), so dass man doch etwas AK-Feuer abbekommt. Versuchen Sie das zu meiden und ihn schnellstmöglich per „Beinamputation“ lahmzulegen.
Anschließend feuert man auf die drei grünen Balken an der Decke der Produktionsanlage, so dass diese einstürzt.
Fett: Meist ist Ihr Bergegut nach dieser Mission sehr gut. In meinem Fall waren es 3 Thor, 2 Vernichter und 1 Vulture (wohl aus dem „Mechlager“), wobei dies jedoch von Mission zu Mission unterschiedlich ist!

Operation 3

Mission 1:

Gegner: 1 Orion, 2 Geschütze, 2 Strider, 1 Avater, 1 Guerilla, 1 Vulture, 1 MadCat
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi
Taktik:



Sobald Sie um die Ecke kommen, werden Sie erst mal stocken. But don´t worry, da diese zahllosen unbeweglichen MadCats nur Projektionen sind und Ihnen absolut nichts anhaben können! Verlassen Sie sich einfach auf Ihre Computerzielerfassung.
Ihre Wingmen beharken den Orion beim Ausbildungscenter während Sie sich um die beiden leichten Mechs kümmern. Marschieren Sie dann durch das enge Tal, das Ihren Gegnern gute Ziele liefert, zu Op Able und schalten Sie hier alle Gegner aus. Dies ist wahrscheinlich der beschädigte Orion von vorhin, der sich meist zurückzieht, ein Guerilla und ein Avatar. Achten Sie vor allem auf den Avatar, die mit AKs ausgerüstet ist!
Nachdem alle Mechs ausgeschaltet wurden zerstört man das Gebäude, lässt die eigenen Mechs reparieren und zieht zu Op Baker. Warten Sie auf der anderen Seite des Nadelöhrs bis Ihre Wingmen durch sind und laufen Sie dann weiter zu Op Charlie.
Hier lässt man die beiden Wingmen am besten den Vulture angreifen und widmet sich selbst dem etwas weiter hinten stehenden MadCat.

Mission 2:

Gegner: 1 Vernichter, 2 MadCat, 2 Schattenkatze, 1 Thor, 1 Vulture
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, später Alan Mattila
Taktik:



Wies Sie bereits an der Gegnerauflistung und der Gebietskarte erkennen gibt es hier viel zu tun. Sie brauchen vor allem schlagkräftige Mittelstreckenwaffen, die auch mal über längere Distanzen funktionieren. Sie sollten also auf M-Laser, AKs, Gaussgeschütze, PPKs und vielleicht auch ein paar LSR setzen!
Laufen Sie nach Missionsbeginn zu Op Able und lassen Sie Ihre Wingmen den Vernichter angreifen. Sie selbst schalten den MadCat aus und widmen sich dann der Schattenkatze.
Während des Kampfes sollten Sie bereits Ihren MFS zum Punkt hinter der Festung beordern!
Nachdem die verteidigenden Mechs vernichtet wurden hat man kurz Zeit um den eigenen Mech flicken zu lassen, für die Wingmen reicht die Zeit dabei nicht mehr!
Die nun angreifenden Gegner werden glücklicherweise von Alan Mattila etwas abgelenkt, sollten Sie ihm jedoch nicht bald zu Hilfe kommen wird sein Spalter wirklich gespalten!
Nehmen Sie sich am besten zuerst den Thor mit der AK und dann den MadCat mit den LSR vor.
Zuletzt die Schattenkatze und den Vulture, der versucht zur Festung durchzubrechen!

Mission 3:



Gegner: 3 Avater, 3 Strider, 1 Orion, 5 Elementare, 3 Kampfhelikopter, 2 Owens
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:
Mit vereinten Kräften macht Ihre Lanze den, hinter dem Berg lauernden, Avatar unschädlich und nimmt sich dann der Patrouille im Süden an, die aus zwei Strider besteht.
Nachdem alle Gegner erledigt wurden zieht das ganze Team dann zu Op Able weiter, wobei Sie auch bereits den MFS dorthin beordern sollten.
Unterwegs wird noch ein weiterer Strider auftauchen, der jedoch kein Drama auslösen sollte!
Bei Able muss man dann einige Elementare und Helikopter zerbröseln. Glücklicherweise ist mit Hilfe der Wingmen ein äußerst schneller Sieg über die „verdammten Kröten“ und die Fluggeräte möglich!
Warten Sie dann bis der MFS sich nähert.
Sie müssen nun einen Flankenangriff zweier Owens abwehren, die es auf den MFS abgesehen haben.



Sobald die Angreifer abgewehrt wurden und der MFS bereit ist, sollten Sie zumindest Ihren Mech reparieren lassen! Aus nördlicher Richtung kommen dann drei schwere Mechs durchs Tal! Lassen Sie alle Wingmen den Orion attackieren, während Sie zur Seite ausbrechen und sich dann einem der Avatar widmen. Diese Kampf wird äußerst schwer, da alle drei Mechs über schwere AKs verfügen!
Sie sollten also möglichst viel Schaden mit Fernkampfwaffen anrichten bevor Sie sich in den Nahkampf wagen!
Versuchen Sie nicht die Aufmerksamkeit eines anderen Gegners auf sich zu ziehen, denn im Sperrfeuer zweier Mechs säuft man gnadenlos ab!

Mission 4:

Gegner: 1 Schattenkatze, 2 Geschütze, 2 KSR-Stellungen, 1 Blackhawk, 1 Kesselbrut, 1 MadCat, 1 Vulture, 1 Thor (Ratache Osis)
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:
Hetzen Sie Ihre Wingmen auf die Schattenkatze, die schon nach Missionsbeginn auf dem Radar erscheint, während Sie selbst sich zu Op Baker begeben. Dort liegt eine der drei zu zerstörenden Brücken. Da hier nur ein schwächliches Geschütz steht kann man die Brücke schnell zerkleinern und dann zur Lanze zurückkehren!
Mit etwas Glück haben Ihre Wingman die Katze zerstört, sollte sie jedoch noch ziemlich fit sein, kann Sie Ihnen gleich in den Rücken fallen!



Marschieren Sie nun die Op Able. Hier wird es etwas hektisch und unübersichtlich da man es mit drei Mechs zu tun bekommt. Einem Blackhawk, einem MadCat und einem Kesselbrut, die leider ziemlich unberechenbar sind. Nehmen Sie sich am besten Mech für Mech vor, wobei Ihre Wingmen meist während des Gefechts die Brücke und die Gebäude schon zerstören, so dass man diese später nicht mehr erledigen muss.
Nachdem alle Gegner bei den beiden Gebäuden vernichtet wurden sollte man den MFS herbeordern und den etwas weiter entfernten Vulture von den Beinen holen.
Nun lässt man die Mechs reparieren und macht sich zu Op Charlie auf. Hier findet man Ratache Osis, der einen ziemlich gefährlichen Thor steuert, und die beiden Meer-Marine-Laser. Versuchen Sie Osis Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und laufen Sie in einem gewissen Sicherheitsabstand mit Vollgas an ihm vorbei, so dass seine AK20 Sie nicht trifft!
Währenddessen sollten Ihre Wingmen das Feuer auf den Thor eröffnen und ihn fertig machen. Nun

muss man nur noch die beiden Lasertürme und die Brücke zerstören, schon hat man es wieder geschafft!

Mission 5:

Gegner: 3 Owens, 3 Vernichter, 2 Vulture, 3 Puma, 5 Bulldog, 3 Avatar und 7 Geschütze
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:



Sobald man die ersten Schritte macht kommen auch die ersten Gegner. Ignorieren Sie dabei zunächst die Owens-Patrouille und schicken Sie alle Wingmen dem Vernichter auf der Anlage bei Op Able entgegen. Sie selbst nehmen Sie sich unterdessen dem Vulture an, der ebenfalls auf der pyramidenähnlichen Anlage auftaucht.
Beeilen Sie sich mit der Zerstörung dieser Gegner und nutzen Sie alle zur Verfügung stehenden Waffen, denn diese beiden haben es bereits wirklich in sich!
Anschließend macht man im Team die schwächlichen Owens und den fiesen Puma, der sich an Ihrem MFS vergreifen will, nieder.
Lassen Sie Ihre Mechs reparieren und laufen Sie dann flink zu Op Dog, wo man zwei Bulldog vernichtet.
Nun geht es weiter zur Stadt bei Baker. Vernichten Sie die Bulldog-Panzer vor den Stadtmauern und rufen Sie dann den MFS hierher. Stoßen Sie nun in die Stadt vor und nehmen Sie sich der beiden Puma an. Der eine treibt sich dabei auf der langen Straße nördlich herum, so dass man hier noch mit LSR-Salven schnell zum Ziel kommt.
Der andere Puma versteckt sich dagegen weiter hinten im Gebäude-Dickicht.



Zwar kann man mit Hilfe der Wingmen auch diesem Subjekt schnell den Garaus machen, tun Sie es jedoch lieber alleine, dann beschädigen sich Ihre Wingmen nicht gegenseitig in der engen Stadt.
Lassen Sie dann nochmal alle Mechs vor der Stadt reparieren und stoßen Sie gemeinsam zum Gebäude bei Baker vor.
Hier werden nun zwei äußerst gefährliche Mechs, ein Vernichter und ein Avatar, aktiviert, die leider beide mit Autokanonen bzw. LBX-Autokanonen bewaffnet sind. Lassen Sie alle Wingmen den gleichen Gegner angreifen und versuchen Sie in diesem durcheinander auch noch irgendwie auf die Gegner zu feuern sobald Sie eine gute Position eingenommen haben. Ziehen Sie das Feuer nicht zu früh auf sich, sonst liegt Ihr Mech bald am Boden!
Zerstören Sie dann das noch im Bau befindliche Gebäude und lassen Sie Ihre Mechs in weiteres Mal vor der Stadt reparieren.

Folgen Sie nun dem Fluss nach Nordwesten, wobei man sich leider nicht im Fluss „verstecken“ kann. Versuchen Sie nicht über die Brücke zu laufen, da diese zerstört wird! Unglücklicherweise sind der Avatar und der Vulture mit LSRs bewaffnet und machen Ihrer anrückenden Lanze schwer zu schaffen. Im Nahkampf ist dann vor allem der Avatar ein harter Gegner, da er über eine großkalibrige AK verfügt. Bei jedem Torsotreffer wird Ihr Torso dabei nach hinten geworfen und das Zielen zusätzlich erschwert! Ohne Ihre Wingmen dürften Sie hier wohl nur sehr geringe Chancen haben!



Nach einer erneuten Reparatur beim Canyon vernichtet man dann alle Gefechtstürme.
Bleibt ein letzter Vernichter. Dieser ist wieder mit LBX-Autokanonen bewaffnet, also im Nahkampf äußerst „vernichtend“. Verstärkt wird dies durch den engen Canyon, wo Ausweichaktionen natürlich nicht möglich sind. Hat man jedoch noch LSRs oder andere Fernkampfwaffen zur Verfügung kann man den Vernichter vom Canyoneingang aus beschießen und ihn mit Glück so kleinkriegen. Sollten Sie noch über einen Wingman oder gar mehrere Flügelmänner, müssen Sie diese einfach auf den Vernichter hetzen und sich dabei selbst in den Canyon vorwagen. Halten Sie sich an der Seite, so dass der Gegner Sie nicht trifft. Mit etwas Glück schaffen Ihre Wingmen den Gegner. Sollte dies nicht so sein, muss man selbst aus seiner Nische kommen und dem Gegner möglichst alles um die Ohren hauen!
Bleibt das zu zerstörende Tor.
Meist geht es beim Kampf mit dem letzten Vernichter kaputt, da der Vernichter direkt davor steht. Ist dies nicht eingetroffen muss man einfach etwas drauf schießen - keine Aktion! Wie das jedoch mit dem TAG-Laser funzen soll ist mir ein kleines Rätsel.



Laut Handbuch ist es ja nicht so schwer, aber bei meinen Versuchen kam nie eine Rakete angeflogen, geschweige denn eine Ankündigung eines Abschusses (vgl. Handbuch).
Aber wer braucht schon einen TAG-Laser, wenn man lauter andere Waffen hat, die das Gleiche bewerkstelligen und auch noch gegen normale Gegner einsetzbar sind?!

Mission 6:

Gegner: 6 Striker (fahrbare KSR-Lafetten), 6 Elementare, 2 Avatar, 2 Kesselbrut, 1 MadCat, 3 Kampfhelikopter, 1 Supernova (Ratache Osis)
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:
Marschieren Sie mit Ihrer Lanze zunächst zur Festung bei Op Able und vernichten Sie den lächerlichen

Striker- und den etwas nervigeren Elementar-Stern. Anschließend zerstört man die „Festung“ und zieht Richtung Op Baker weiter.
Sie treffen hier auf einige Mechs, die jedoch meist alleine angreifen und Ihrer Lanze somit praktisch nichts entgegenzusetzen haben!
Nachdem alle Gegner und der Raumhafen zerstört wurden, erscheint erneut Ratache Osis. Diesmal ist er in einer 90t schweren Supernova unterwegs und setzt auf schwere Laser!
Da er in einiger Entfernung auftaucht kann man noch in aller Ruhe den eigenen Mech reparieren lassen und dann im Team vorrücken. Mit Fernkampfwaffen kann man Osis sehr leicht ausschalten, da sein Mech recht schwerfällig ist!
Zuletzt sollte man noch den Turm mit dem Marine-Laser zerstören.

Operation 4

Mission 1:



Gegner: 2 Guerilla, 2 Schattenkatze, 2 Kesselbrut, 3 Harasser, 3 Thor, 2 Avatar
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktische Übersichtskarte
Taktik:
Dies ist die erste Mission, die wirklich zeitkritisch ist. Der zu erobernde Zug fährt nach etwa sieben Minuten aus dem Bahnhof ab und dann kann man ihn nicht mehr aufhalten, selbst wenn man den Triebwagen zerstört! Zudem sollte man hier verstärkt auf LSR-Werfer setzen, da die drei Thor mit furchterregenden Ultra-AK20 ausgestattet sind und entsprechend aus sicherer Entfernung bekämpft werden sollten. Ebenfalls empfehlen sich einige RAS-Einheiten, da die Gegner teils auch mit zahlreichen LSR-Werfern ausgestattet ist!
Lassen Sie sich also nicht zu sehr aufhalten und machen Sie sich sofort auf zu Op Able. Unterwegs schaltet man zwei Kesselbrut beim See aus und zieht dann schnell weiter. Bei Able muss man dann einige Harasser-Schwebepanzer vernichten und kann die erste Kommunikationsanlage zerstören.
Teils müssen Sie schon bei Op Able mit einem Thor rechnen, passen Sie also auf. Able ist nun vorerst Ihre letzte Chance auf Reparaturen.



Der nächste „MFS-Punkt“ liegt beim Bahnhof und der wird schwer verteidigt!
Dorthin müssen Sie aber sowieso, denn der Zug wartet nicht! Vernichten Sie mit Ihren Lanzenkameraden die angreifenden Thor möglichst aus sicherer Entfernung oder schalten Sie den linken Arm des Gegners (AK!) aus und gehen Sie dann in den Nahkampf.
Beim Bahnhof wartet dann noch ein Avatar, der vor allem mit LSR-Salven um sich feuert. Lassen Sie Ihre Wingmen diesen Mech angreifen und schießen Sie unterdessen auf den markierten Triebwagen des Zuges. Sobald Sie den Zug erwischt haben, können Sie Ihren Wingmen helfen und dann den MFS herbeordern. Achtung: Versuchen Sie mit einem größeren Mech nicht unter den Schienen durchzulaufen, das führt unweigerlich zur Cockpitzerstörung!
Nach einer Reparatur geht es zu den beiden anderen Op-Punkten, wo man noch mal einige Mechs niederkämpfen und dann die Anlagen zerstören muss.

Mission 2:



Gegner: 3 Geschütze, 2 Champion, 2 MadCat, 1 Vernichter, 2 Supernova, 1 Daishi
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:
Schalten Sie gleich die drei Geschütze aus und schicken Sie dann alle Wingman dem bald auftauchenden MadCat entgegen. Sie selbst vernichten dann den ebenfalls anrückenden Champion und stoßen dann wieder zu Ihrem Team. Dieses dürfte durchaus Probleme haben, denn inzwischen sollte auch der zweite MadCat eingetroffen sein. Versuchen Sie schnell die beiden „bösen Katzen“, die mit AKs bewaffnet sind auszuschalten, denn schon bald wird ein Vernichter antestampft kommen. Dieser macht mit seinen vier Autokanonen schnell Kleinholz aus Ihrem Team.
Versuchen Sie entweder das Feuer auf sich zu lenken und dann mit vollem Schub um ihn zu laufen oder ihm beide Arme abzuschiessen.
Nach dem Vernichter kommt ein weiterer Champion und eine Supernova durch den Fluss auf die Stadt zu. Schalten Sie schnell den Champion aus und widmen Sie sich dann ganz der Supernova.



Die ist glücklicherweise recht behäbig, so daß man sie mit etwas Geschickt gut ausmanövrieren kann! Dann läßt man sich beim MFS nahe dem Dorf wieder reparieren, während die Wingman das Dorf abfackeln. Zuletzt marschiert man Richtung Op Baker und greift die beiden schweren Mechs hier an. Da man noch zahlreiche Möglichkeiten haben wird eine Supernova zu erbeuten, aber nur sehr wenige um einen Daishi mitzunehmen, sollte man die Supernova egal wie niederkämpfen und sich dann ganz auf ein Bein des Daishi konzentrieren. Zuletzt natürlich noch den Laser kaputtschiessen! Sollte der 100t-Mech nicht auf Ihrer Bergungsliste auftauchen kann man die Mission natürlich noch einmal starten und es erneut versuchen.

Mission 3:

Gegner: 2 Vulture, 3 Orion, 2 Supernova, ca. 5 Striker, ca. 10 Geschütze KSR-Stellungen, 1 stationäre PPK, 3 Kampfhelikopter, 3 Vernichter, 5 Elementare
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:
Bleiben Sie auf der westlichen Flussseite und marschieren Sie etwas nach Norden. Mit schweren Lasern kann man die drei KSR-Werfer beim Hilfposten zerschiessen. Nun muss man mit vier schwer bewaffneten Mechs, die aus dem Westen kommen fertig werden!



Die beiden Vulture setzen auf Gaussgeschütze und LSR, richten also schnell verfluchte Schäden an! Greifen Sie unbedingt mit allen Wingman an und versuchen Sie den Kampf so schnell wie möglich für sich zu entscheiden! Die beiden Orion besitzen gefährliche Autokanonen, die im Torso montiert sind, so daß es einfacher ist die Beine zu zerstören! Laufen Sie dann zum Hilfsposten, wo der MFS Ihre Truppe wieder zusammenflickt. Ziehen Sie dann über die Brücke auf die andere Flussseite und warten Sie dort bis Ihre Wingman ebenfalls den Übertritt geschafft haben.
Laufen Sie hier in gebührendem Abstand zum Fluss nach Osten und suchen Sie den Orion und den Vernichter, die hier patrouillieren. Schalten Sie sie aus und kehren Sie dann zum MFS zurück.
Nach einer erneuten Reparatur kann man dann den Stützpunkt bei Able angehen, ohne auf einen Angriff in den Rücken rechnen zu müssen! Ihre Hauptziele sollten die beiden Supernova sein, die am Hang stehen. Wenn möglich sollten Sie aber auch schnell die Geschütze und die stationäre PPK (sieht aus wie ein Auge) ausschalten. Wichtig sind hierbei vor allem Ihre Wingman, da man hier alleine keine Chance hat (Kreuzfeuer!)!
Zuletzt müssen einige Striker und Kampfhelikopter vernichtet werden, die jedoch relativ harmlos sind. Ziehen Sie dann am Fluss weiter und lassen Sie Ihren MFS vor dem Dorf Stellung beziehen. Nach einer erneuten Reparatur sollte man sich dieses näher ansehen und die Elementare ausschalten. Danach muss man zwei Vernichter überwinden, die das entdeckte Shuttle verteidigen.
Konzentrieren Sie sich ganz auf die beiden schweren Gegner, das Shuttle fliegt eh weg! Im Wasser

verstecken bringt hier leider nicht sehr viel, setzen Sie lieber auf Ferntaktiken, da die Vernichter mit Autokanonen ausgestattet sind!
Interessant: Östlich des Dorfes findet man in der Felswand das Pardersymbol (wie auf Diana am Mons Zabo), das man zerstören kann - welche eine Schmach für die Parder 😉

Mission 4:

Gegner: 3 MadCat, 3 Thor, 3 Elementare, 3 Geschütze, 2 Orion, 2 stationäre Gaussgeschütze, 6 Kampfhelikopter, 2 Daishi
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:



Marschieren Sie etwas nach Westen und schicken Sie dann alle Wingman auf einen Gegner der angreifenden 3er-Gruppe. Sie selbst sollten sich einen Gegner herauspicken und dessen Feuer aus sich lenken, sonst erleidet Ihre Lanze zu viele Schäden.
Diese erste Lanze ist bereits ziemlich gefährlich, so daß man höchsteffektiv kämpfen muss um auch die anderen Gegner noch besiegen zu können!
Sind die drei Mechs niedergekämpft muss man einige Elementare und Kampfhelikopter abwehren und sollte das Geschütz bei Baker vernichten.
Wagen Sie sich jedoch noch nicht zu nahe an die Festung heran, da hier zwei Mechs und zwei stationäre Gaussgeschütze sonst das Feuer eröffnen!
Brechen Sie stattdessen nach Norden aus und greifen Sie die zweite Mech-Gruppe nördlich des „Wassergrabens“ an. Die beiden Orion und der Thor sind erneut ein harter Brocken, den man aus sicherer Entfernung beschädigen und dann schnell im Nahkampf komplett zu Boden bringen sollte!
Sollten Ihre Wingman diese beiden Kämpfe nicht überlebt haben, ist dies nun nicht mehr so schlimm, da man jetzt auf die Festung muss und die Wingman sich hier leicht verhadern!
Marschieren Sie aber vorerst zu Op Charlie, wo der MFS wartet, der man leider nur hier besuchen kann. Nach der Reparatur kehrt man zur Festung zurück und schiesst die beiden Geschütze und die beiden Mechs darauf zu Klump. Auf das „Dach“ kommt man über die „Rampen“ am nördlichen Teil - die Südlichen liegen im Wasser und sind ohne Sprungdüsen nicht betretbar!
Zudem kann man am südlichen Rand des Wassers nicht heraussteigen, da dieser zu hoch ist. Sie müssen von dort durchs Wasser nach Norden laufen, wo man dann das Wasser verlassen kann.
Während des Marsches können Sie jedoch aus dem Wasser auf etwaige Mechs auf der Festung feuern, so daß es Ihnen nicht zu langweilig wird!
Es steht Ihnen natürlich frei, so oft Sie wollen zum MFS zurückzukehren, da man hier keine Zeitbegrenzung hat! Sie sollten jedoch auf Hilferufe des MFS achten, da nach etwa 10 Minuten eine zweite Helikopter-Staffel auftaucht, die es meist auf Ihre Hilfsfahrzeuge abgesehen hat! Ist die Oberfläche der Festung gesäubert wird man nur noch zwei Ortungen auf dem Radar haben.
Unglücklicherweise sind diese beiden Kontakte zwei überschwere Daishi-Omnimechs, die in einer Senke der Festung lauern.
Sie sollten jedoch nicht durch den eigentlichen Eingang du den beiden Kolossen vorstoßen, sondern den Umweg über den westlichen Felsen wählen.
Tasten Sie sich hier langsam vor, bis Sie ein Stück eines Gegners sehen und hauen Sie von hier mit Laser drauf. Wem das zu unfair ist, sollte nur jeweils die Arme der Mechs abschiessen und dann nach

unten springen und die beiden normal erledigen.
Ob Sie nun die Mechs nun von oben sicher vernichten (kein Bergegut!) oder nur ankratzen und dann unten ganz fertig machen ist Ihnen überlassen. Nach der Zerstörung muss man jedoch den „kleinen Turm“ zerstören, der in der Festung anscheinend die Energieversorgung regelt.
Kleiner Tipp am Rande: Bei Op Charlie kann man einen Tunnel freischiessen und betreten. Folgen Sie ihm vorsichtig, bis Sie zu einer Höhle mit vier seltsamen roten „Säulen“ kommen, wagen Sie sich hier aber nicht weiter vor, sonst ist die Mission verloren (rote Linie auf dem Radar!). Diese vier Säulen gilt es in der nächsten Mission zu zerstören. Sollten Sie die vier schon in dieser Mission vernichten, ist praktisch auch schon die nächste Mission gewonnen - zumindest müssen Sie die Säulen dann dort nicht mehr vernichten!

Mission 5:



Gegner: 3 Spalter, 9 Elementare
Wingman: Keine
Taktik:
Diese Mission ist ... kurz, tückisch!
Sie haben zwar nur drei echte Gegner, die sind jedoch äußerst zäh und besitzen vernichtende Waffen. Vor allem der erste Spalter macht Ihnen mit seiner (Ultra-)AK20 gehörig Dampf und bei einem Frontalangriff meist auch blitzschnell den Garaus, da bei einem Treffer der eigene Torso zurückgeworfen wird und man nicht zurückschiessen kann!
Nun was kann man dagegen tun?
Da man keinen MFS und keine Wingman zur Unterstützung hat, bleibt nur mit stärkeren Waffen besser zu schiessen! Sie sollten mindestens ein Gaussgeschütz, zwei AK10 oder drei oder mehr PPKs einpacken. Am besten ist jedoch eine AK oder Ultra-AK 20 mit etwa vier Munitionspacks! Zudem sollten einige mittlere Laser (für die Elementare) und drei RASe, gegen die KSR- und LSR-Salven der Gegner, mitgenommen werden. Selbstverständlich muss der Mech mit maximaler Clan-EF-Panzerung ausgestattet und zahlreiche Wärmetauscher eingebaut werden. Dabei kann man den Reaktor ruhig sehr klein ausfallen lassen, da man eh kaum Raum zum Rennen hat!



Der Mech selbst sollte mindestens 90t drauf haben, also bleiben nur Supernova, Daishi und Vernichter (in ganz seltenen Fällen auch noch der Spalter).
Nun gehts los, wobei ich Ihnen hier nun EINE Möglichkeit beschreiben will, die beim schweren Schwierigkeitsgrad funktioniert. Spielt man auf mittlerem oder gar leichten Schwierigkeitsgrad, hat man natürlich etwas mehr Luft und muss auch nicht so exrem auf die Ausstattung des Mechs achten!

Nach Missionsstart läuft man geradeaus und geht beim ersten Gebäude in der Kühlflüssigkeit hinter dem Vorsprung in Deckung. Missachten Sie die Elementare und feuern Sie nur auf sie, wenn Sie wirklich Luft haben!

Der erste Spalter, der nun bei Op Baker um die Ecke kommt, marschiert nun auf Op Able zu, bleibt aber bei der kleinen Rampe vor dem Becken mit der roten Kühlflüssigkeit stehen.
Warten Sie nun noch etwas und drehen Sie den Torso so, daß Sie beim Herausschreiten aus dem Schutz der Deckung Sie sofort das Feuer auf den Spalter eröffnen können. Sobald dieser sich nun umdreht und Ihnen damit den Rücken „entblöst“ sollten Sie vorschreiten und das Feuer eröffnen.



Zunächst sollte der linke Arm mit der gefährlichen AK „amputiert“ werden.
Ist dies nicht möglich sollten Sie den Spalter schnellstmöglich vernichten, egal wie!
Danach läuft man zu Op Baker und beachtet weder Elementare, noch die Mechs auf der anderen Seite, die teils ebenfalls schon auf Sie schiessen!
Zwischen Baker und Charly findet man dann zahllose Elementare, die man hier deutlich leichter kaputtschiessen kann. Machen Sie jedoch nicht zu lange hier rum und gehen Sie weiter zu Op Charly.
Hinter dem Gebäude findet man meist den zweiten Spalter, der oft an der Wand hängt.
Er schiesst mit einem Gaussgeschütz um sich, ist also auch durchaus gefährlich!
Nach seiner Zwangsdeaktivierung kann man dann noch mal Elementare jagen und dann zu Op Dog weiterlaufen. Hier ist dann der letzte Spalter, der „nur noch“ mit PPKs nach Ihnen schiesst.
Ganz wichtig: Zerschiessen Sie nicht absichtlich Brücken, ausser es steht gerade ein Gegner drauf, denn man muss bei Op Dog noch in den Aufzug.



Sollten beide Brücken vernichtet worden sein, bleibt nur noch der schiefe Weg über der (ehemaligen) Brücke zwischen Charlie und Dog. Dieser ist jedoch durchaus nicht ungefährlich, so daß man auch hier in die Lava fallen kann!
Vergessen darf man natürlich auch nicht die Zerstörung der vier roten Kernzapfanlagen (Prostata, es lebe die Gebärmama! 😉, die man bekanntlich auch bereits in der letzten Mission „vorarbeiten“ konnte!

Mission 6:

Gegner: 1 MadCat, 1 Kesselbrut, 1 Supernova, 1 Daishi
Wingman: Dominic Paine, Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:
Die letzte Mission ist an und für sich gar nicht so schwer. Wichtig ist jedoch die Waffenwahl! Da die Gegner recht weit entfernt sind und mit starken Fernkampfwaffen ausgerüstet sind sollte man ebenfalls auf Langstreckenwaffen setzen!
Am besten geeignet sind zwei LSR20-Werfer, die jedoch nicht allzuviel Munition bekommen sollten.
Für den Nahkampf empfiehlt es sich auch hier wieder auf möglichst großkalibrige Waffen zu setzen. AK20, Gaussgeschütz oder PPK sollten hier Ihre erste Wahl sein.
Zusätzlich sollte man drei RAS und genügend Wärmetauscher einbauen. Die Panzerung sollten Sie

etwas nach vorne verlagern und die Größe des Reak



Nach Missionsbeginn läuft man dann am Shuttle vorbei und wartet bis die ersten Kontakte auf dem Radar erscheinen.
Schicken Sie am besten alle Wingman auf den relativ schwachen Kesselbrut, so daß das gegnerische Feuer schnell dezimiert wird!
Sie selbst sollten sich dem MadCat annehmen, der mit LSR und PPK Ihnen bereits früh zusetzen wird. Antworten Sie mit den LSR, indem Sie beide Werfer gleichzeitig abfeuern! Nach einigen Salven sollte die Katze dann näher gekommen sein, so daß Sie mit Ihrer Nahkampfwaffe den Rest erldigen können.
Anschließend widmet man sich der Supernova, die man mit den restlichen LSRs eindecken sollte. Bleiben Sie jedoch auf vollem Schub, damit die AK-Salven des Daishi an Ihrem Mech vorbeirauschen. Die Supernova sollte man ebenfalls mit LSR beharken.
Zuletzt nähert man sich dem Daishi und schiesst mit allem was man noch zur Verfügung hat! Mit guter Bewaffnung sollte dieser Kampf selbst auf dem schweren Schwierigkeitsgrad kein großes Problem darstellen!

Mechwarrior Save:



Hier finden Sie die Pilot-Dateien des Mechkriegers „Solution“ mit dem ich die Kampagne unter dem schweren Schwierigkeitsgrad durchgespielt und diese Lösung erstellt habe.
Entpacken Sie die Dateien auf Ihre Festplatte, wobei die Ordner-Struktur wieder hergestellt werden sollte. Sie finden dann eine einzelne Datei „Solution.mw3“ und den Games-Ordner mit zahlreichen anderen Solutions-Dateien.
Kopieren Sie die erste Datei in den Pilots-Ordner in Ihrem Mech3-Verzeichnis und die Dateien im Games Ordner dann entsprechend in den Games-Unterordner im Pilots-Verzeichnis. Sofern Sie nicht schon einen Solutions-Mechkrieger erstellt haben, sollte nichts kaputt gehen und man alle Einsätze unter Solution-Callsign erneut spielen können.

Solution.ZIP (160 KB)

© A. Neumann 2003

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech3?rev=1348774020

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