Mechwarrior 3 - Pirates Moon

Das Add-On zu MechWarrior 3 ist in Deutschland offiziell nicht erschienen, d.h. es gibt keine deutsche Version, man konnte nur die eng. Importversion bei einigen Online-Händlern beziehen.
Glücklicherweise läuft diese auch mit der deutschen Version, wobei man die Mech3-CD nur bei der Installation zum kurzen Bestätigen braucht, vergleichbar mit dem Add-On „Ghost Bears Legacy“ für Mech2.
Im Gegensatz zum Hauptprogramm spielt sich das Add-On etwas flotter (geringere Anziehungskraft auf dem Mond!) und bietet zahlreiche neue Features, die jeden Mech3-Fan erfreuen dürften!

- Neu sind Nachtmissionen mit Scheinwerfern
- Natürlich sind neue Mechs und neue Waffen verfügbar
- Zwei Kampagnen bieten einigen Spielspaß, sind jedoch deutlich schwieriger als die Mech3-Missionen!

Die Komplettlösung wurde mit Version 1.0.11.5 erstellt, die der „Mech Collection“ beilag. Es gibt meinen Nachforschungen nach keinen Patch. Der Schwierigkeitsgrad wurde auf leicht eingestellt, was etwa zwischen dem mittleren und dem schweren des Hauptprogramms liegt.
Die Screenshots wurden auf einem übertakteten AMD Duron 1GHz, 512MB RAM und einer übertakteten GeForce2 Ti bei aktiviertem 4X (2×2) Antialiasing und dem Det. 28.32 gemacht.

Tipps:

- Spielen Sie am besten zuerst die Kampagne, die ist Erstens etwas leichter und Zweites lernt man dadurch die Karten kennen, die man auch in der Piratenkampagne zockt
- Nutzen Sie bei Nachtmissionen die Scheinwerfer, die man mit Strg + H einschaltet, die Computergegner erkennen Sie mit Licht nur minimal früher
- Im Multiplayergefecht gegen menschliche Gegner kann man jedoch durch den Verzicht auf den markanten Scheinwerfer deutlich länger unentdeckt bleiben.
- Achten Sie darauf, dass Sie, sofern Sie computergesteuerte Wingmen mithaben, nicht einer der zahlreichen Schluchten zu nahe kommen, sonst kann es passieren, dass Ihre Wingmen runter fallen!!
- Die Wingmen können jedoch auch diesmal glücklicherweise nicht wirklich sterben und sind nach jeder Mission wieder da!
- Generell sollten Sie möglichst von den Abgründen fern bleiben, da in der Hitze des Gefechts schon mal ein Fehltritt passiert.
- Leider lassen sich die Gegner nur schwer über die Kante schubsen, sehen Sie also von dieser Taktik im Allgemeinen ab.
- Probieren Sie die neuen Waffen mal im Instant Action-Modus aus. Nicht alle sind unbedingt eine Bereicherung!
- Genauso die neuen Mechs. Masakari und Atlas sind eine gute Bereicherung, die restlichen

jedoch eher neues Futter für Ihre Kanonen!

- Auch im Missionpack missachten die Wingmen den Befehl zur Neuausstattung beim MFS meist (Bug?). Geben Sie deshalb dem MFS zuerst den Befehl zur Neuaufstellung (kann auch am gleichen Punkt wie bisher sein), erst dann akzeptieren die Wingmen die Befehle und gehen sich reparieren lassen!
- Bei der Piratenkampagne fällt jegliches Inventarmanagement weg! Sie müssen sich also nicht selbst um Bergegut kümmern indem Sie den Gegner die Beine weg schießen und später dann das Geborgene verteilen. Bei jeder Mission bekommt man ein gewisses Material zur Verfügung gestellt (inkl. Mechs), das bei der nächsten Mission schon komplett anders aussehen kann, egal wie Sie vorgehen!!

Campaign

Mission 1:

Gegner: Thor, Clint IIC, 2 ShadowCat
Wingman: Epona Rhi
Taktik:



Da man nur drei Mechs und nur wenige Waffen zur Verfügung hat, sollte man die Finger vom Basteln lassen und sich gleich in die erste Mission stürzen um etwas mehr Material zu erbeuten!
Wenden Sie sich nach Missionsbeginn gleich OP Able zu und laufen Sie mit maximalem Schub dorthin. Hier greift zunächst eine Nemesis an, der man möglichst ein Bein weg schießen sollte. Kurz darauf kommt ein Clint IIC näher, dem man zuerst den rechten Arm weg schießen sollte, damit die schwere AK wirkungslos wird!
Anschließend kann man auch ihn „beinamputieren“. Achten Sie bei der Verteidigung dieses kleinen Postens unbedingt darauf, dass Ihre Beine keine schweren Schäden davontragen, denn sonst können Sie die zweite Angriffswelle bei Op Baker nicht rechtzeitig abfangen! Zwar kann man den MFB zwar gleich zu Op Able bestellen, womit er auch aus der Schusslinie beim Stützpunkt wäre, doch eine Reparatur braucht im Allgemeinen zu viel Zeit!
Nachdem die ersten beiden Gegner bei Able vernichtet wurden, kehrt man dann schnellstmöglich zum Stützpunkt bei Baker zurück, wo bald zwei Shadowcat angreifen. Versuchen Sie schnell an die Gegner heranzukommen, damit sie Ihnen nicht zu sehr mit den Gaussgeschützen zusetzen können. Achten Sie darauf, dass Sie nicht selbst wichtige Gebäude in der Basis zerstören!

Mission 2:



Gegner: Clint IIC, Puma, 3 Lasergeschütze, 2 Bulldog-Panzer, ShadowCat, 2 Kesselbrut
Wingman: Epona Rhi
Taktik:
Für diese Mission brauchen Sie unbedingt Sprungdüsen, sonst kommen Sie nicht über den Abgrund. Wer wenig oder noch keine Erfahrung mit Sprungdüsen hat (in M3 musste man bekanntlich nicht zwingend welche einsetzen!) sollte so viele Düsen wie möglich einbauen und zunächst ein oder zwei Probesprünge machen. Laufen Sie dann zu Op Able und richten Sie Ihren Mech auf die Schlucht aus. Laufen Sie mit maximaler Geschwindigkeit darauf zu und lösen Sie Ihre Sprungdüsen aus. Lassen Sie sie nach Möglichkeit nicht komplett leer brennen, so dass Sie die Landung etwas abschwächen können, sonst kann es vorkommen, dass Ihr Mech stürzt und so kurzfristig ein leichtes Ziel ist!
Nach der Überquerung muss man dann erst mal einen angreifenden Clint IIC abwehren. Dann sollte man den MFB zu Op Able rufen, damit man bei schwerer Beschädigung nicht bis zur Basis laufen muss um den Mech reparieren zu lassen.
Marschieren Sie mit Ihrem Wingman dann zu Op Baker, wobei Sie unterwegs noch einen Puma treffen, der mit seinen beiden PPCs gut austeilen kann! Bei Baker zerstört man das Verteidigungsgeschütz und anschließend die große Satellitenschüssel.



Ziehen Sie nun weiter Richtung Charly. Hier müssen Sie nun jedoch sehr vorsichtig sein. Zur Rechten werden Sie ein PPC-Geschütz erfassen können, dem Sie sich jedoch auf keinen Fall annähern, geschweige denn angreifen, dürfen! Op Dog ist in dieser Mission tabu!
Bleiben Sie folglich möglichst außerhalb der Radarreichweite der Piraten bei Dog und greifen Sie dann erst mal die Gegner bei Charly an. Nachdem der Shadowcat, die beiden Bulldog und die Verteidigungsgeschütze vernichtet wurden, zerstört man noch die Satellitenschüssel und kann nun eigentlich zum Startpunkt zurückkehren.
Eigentlich deshalb, weil man sich doch noch etwas Op Dog nähern und zwei Kesselbrut (Cauldron Born) anlocken kann! Laufen Sie dazu langsam auf Dog zu und bleiben Sie stehen, sobald Sie die beiden Mechs erfassen können. Ziehen Sie sich dann schnellstmöglich mit Ihrem Wingman hinter einen Hügel zurück und erwarten Sie die beiden Piraten-Mechs dort, so dass Sie beim Gefecht nicht versehentlich zu Nahe an Op Dog herankommen!

Mission 3:

Gegner: 2 Avater, 1 Ryoken, 1 Bushwacker, 2 Clint IIC, Centurion, 2 LRM-Werfer, Bulldog, Elementare
Wingman: Epona Rhi
Taktik:



Ignorieren Sie den LRM-Werfer auf dem Radar und laufen Sie sofort in Richtung Op Able los. Die Gebäude bei Able sind jedoch nicht das Primärziel der Piraten, sondern die drei Laster, die versuchen von dort zu Op Charly durchzukommen! Greifen Sie deshalb mit Epona so schnell wie möglich die beiden Avatar an. Versuchen Sie sie schnell auszuschalten, denn ein Ryoken und ein Bushwacker vergreifen sich unterdessen an den Lastern. Sind alle Gegner abgewehrt und hat mindestens ein Laster überlebt, so kann man das MBF herbeirufen, bevor man die nächsten Gegner jagt.
Sobald man sich Op Baker nähert, werden einige Elementare und ein Centurion aktiviert. Hetzen Sie Epona auf den Centurion, während Sie selbst sich um die Elementare kümmern und danach ebenfalls auf den Centurion einkloppen. Zerstören Sie dann den Tanklaster im Piratenlager, wodurch hinter dem Berg zwei Clint IIC hochgefahren werden. Vernichten Sie auch diese beiden Piraten und marschieren Sie dann zu Op Charly, wo man zwei imposante Landungsschiffe bestaunen kann.

Mission 4:

Gegner: 2 Clint IIC, 2 Ryoken, Vulture, Centurion, 2 Striker, Orion
Wingman: Epona Rhi
Taktik:



Bestücken Sie Ihren Mech diesmal nur mit hocheffektiven Waffen wie ACs ab Kaliber 10, PPCs oder Gaussgeschützen, denn Sie müssen schnell mehrere Gegner ausschalten! Freie Tonnage sollte man in einen schnelleren Reaktor und bestmögliche Panzerung stecken! Nach Missionsbeginn rennt man mit Höchstgeschwindigkeit zu Op Able, wo die Konvoilaster bereits unter Beschuss stehen. Vernichten Sie die beiden Clint IIC, den Centurion und den Ryoken so schnell wie möglich. Mindestens ein Laster muss dieses Gefecht überstehen, sonst gilt die Mission als gescheitert! Greifen Sie dann den Vulture in der Basis bei Baker an, während ihr MFS sich zur Versorgung der Mechs bereit macht. Lassen Sie Ihren Wingman zunächst das Feuer auf sich ziehen, damit die massiven LRM-Angriffe Ihren Mech nicht zu stark beschädigen und geben Sie dem

Gegner dann im Nahkampf saures!
Nach der Reparatur begibt man sich zu Op Dog, wo ein zunächst ziemlich passiver Ryoken und zwei Striker warten. Zerstören Sie zuerst die beiden Striker, während Epona sich dem Ryoken annimmt. Ist dieser zerstört, kommt eine kleine Überraschung aus dem tiefen Wasser - ein Orion.
Verstecken Sie sich bei Bedarf vor den schweren LRM-Angriffen hinter einem „Schild“ und attackieren Sie den schweren Mech im Nahkampf. Obwohl man ihn nicht erbeuten kann (4 Versuche sind bei mir gescheitert!), sollte man auf die Beine zielen und ihn so ausschalten! Leider kann man die beiden Tanklaster im Piratenposten nicht zum sprengen des Gegners nutzen: Die Explosion sieht zwar imposant aus, macht aber kaum Schaden an danebenstehenden Mechs.

Mission 5:

Gegner: Centurion, Masakari, 2 Laser-Geschütze, 1 PPC-Geschütz, 2 Striker, Atlas, MadCat, Supernova
Wingman: Epona Rhi, Alan Mattila
Taktik:



Achtung: Diese Mission ist im Vergleich zu den Vorigen verteufelt schwer, da man maximal einen 70t-Mech steuern kann und dabei gegen mehrere überschwere Mechs antreten muss!
Sie müssen sich deshalb unbedingt auf Ihre Wingmen verlassen können, das geht jedoch nur, wenn man die Mechs der beiden mit Sprungdüsen ausstattet - egal wie schwer diese sind!!
Durch einen Bug überqueren die Wingmen die Schlucht ohne Sprungdüsen, selbst bei einem 30t-Mech, nicht! Vielleicht haben Sie einfach Angst von der Brücke geschossen zu werden?!
Packen Sie deshalb bei den Wingmen möglichst viele Jumpjets ein, wobei auch Ihr Mech, der möglichst schwer sein sollte, damit ausgestattet werden muss. Als Waffen empfehlen sich wieder nur höchsteffektive ACs, LBX-ACs, Gaussgeschütze oder PPCs!
Nach Missionsbeginn läuft man zu Op Able und achtet dabei darauf, dass die Wingmen sich nicht irgendwo verhadern! Bei der Brücke lässt man sie dann den Centurion angreifen, während man selbst die Schlucht überspringt und auf der anderen Seite den ersten dicken Brocken, einen Masakari, attackiert!
Versuchen Sie ihm zunächst die Arme weg zu ballern, damit die vernichtenden PPCs nicht mehr genutzt werden können!
Sind die Angreifer erledigt, schickt man den MFS zu einem Punkt vor der gegnerischen Basis und folgt ihm dann. Wieder besteht die Gefahr, dass Ihre Wingmen sich irgendwie verhaken und nicht

weiterwollen/können oder gleich in die Schlucht fallen!
Mit etwas Glück sind jedoch bald beide bei Ihnen und Sie können nach einen Reparatur aller Mechs losschlagen.



Versuchen Sie dazu den Atlas etwas von der Basis wegzulocken.
Schießen Sie ihm zuerst die Arme weg, damit die zerstörerischen ACs ausgeschaltet werden, und vernichten Sie anschließend ein Bein, wodurch man ihn eventuell Bergen kann!
Je nachdem wie stark Sie und Ihre Wingmen beschädigt sind, sollten Sie sich zurückziehen oder weiter vorstoßen. Die Striker sind dabei leider keine Hilfe!
Nebenbei müssen Sie noch das PPC-Geschütz und den T-Bolt-Raketenwerfer auf dem Berg vernichten! Nachdem die Supernova vernichtet wurde, sollte man die Wingmen auf Susie Ryan hetzen, die mit zwei PPCs und 20er LRMs äußerst heftig austeilt! Nehmen Sie keine Rücksicht auf den Mech und ballern Sie einfach mit allem drauf - Hauptsache sie verreckt vor Ihnen!!
Zuletzt vernichtet man das seltsame Hauptquartier indem man auf die Stützen zielt!
Sollte ein direkter Angriff beständig scheitern, sollten Sie mal einen Angriff über den Bergrücken versuchen: Zerstören Sie dabei zuerst die Geschütze auf dem Berg und versuchen Sie die Gegner dann voneinander wegzulocken.

Mission 6:



Gegner: 6 Clint IIC, einige Flieger, 4 Elementare, 2 Lasergeschütze, 2 Atlas
Wingman: Epona Rhi, Allan Mattila
Taktische Karte der Mission
Taktik:
Info: Für diese Mission brauchen Sie eigentlich keine Sprungdüsen. Zwar kann man welche einbauen und damit etwas schneller vorankommen, doch Zeit ist hier eigentlich reichlich vorhanden!
Nach Missionsbeginn rückt man Richtung Op Able vor und vernichtet unterwegs einen einzelnen Clint IIC und wenn erreichbar einen der herumfliegenden Transporter.
Wenn man Able näher kommt, wird man bald drei Clint IIC orten können, die nun zu bekämpfen sind. Ob Sie Able durch einen kleinen Sprung über die Schlucht (blauer Weg auf der taktischen Karte) oder über den etwas weiter südlich verlaufenden Weg erreichen ist schlicht egal!
Wichtig ist, dass man die drei Piratenmechs beim seltsamen, friedhofsähnlichen Krater schnell vernichtet, da man gegen drei Mechs nicht lange standhalten kann! Mit zwei UltraACs kann man hier jedoch extrem schnell Ruhe schaffen!! Anschließend sollte man den Mech reparieren lassen und dann Richtung Baker weiterziehen.



In der Nähe der Steinbrücke wird man auf vier Elementare stoßen, die schnell plattgemacht werden!
Lassen Sie Ihren MFS sich vor Baker aufstellen und attackieren Sie unterdessen die beiden Lasergeschütze und die beiden angreifenden Clint. Nach einer erneuten Reparatur aller Mechs beginnt man den Angriff auf die Basis der Piraten.
Lassen Sie Ihre Wingmen zunächst etwas vorrücken und einen Atlas angreifen. Sie stoßen unterdessen in den Rücken des Kolosses vor und eröffnen dort das Feuer auf die Arme. Sind beide amputiert sollte man sich dem zweiten Atlas widmen, der ebenfalls zuerst die Arme lassen muss. Nun kann man ohne großen Druck auf die Beine der Kolosse zielen und so die Chance auf einen erfolgreiche Bergung steigern.
Kleiner Tipp: Warten Sie doch mal bis einer der umherfliegenden Transporter in Sichtweite ist und schießen Sie ihn erst dann ab - die Dinger schmieren „schön“ ab!

Mission 7:

Gegner: 3 Masakari, 2 Atlas, MadCat, 3 Awesome, Supernova, 2 Centurion
Wingman: Epona Rhi, Allan Mattila
Taktik:



Wie man bereits an der Gegneraufstellung erkennen kann, wird es diesmal richtig heftig! Packen Sie wenn möglich nur schwere ACs ein. Am besten zwei 10er oder eine 20er mit genügend Munition. PPC und Gausskanone helfen hier nur im Dreierpack weiter!
Weiterhin sollten Sie im Umgang mit AMS nicht sparsam sein, da die letzte Piratenlanze heftig mit Raketen um sich schmeißt!!
Nach Missionsbeginn marschiert man Richtung Able. Kurz darauf bricht dann auch die Hölle auf und einige überschwere Mechs erscheinen vor Ihnen.
Schießen Sie aus allen Rohren und versuchen Sie durch gemeinsames Feuern der gesamten Lanze möglichst schnell jeden Gegner auszuschalten! Sind diese Gegner erledigt warten auf dem Berg noch ein MadCat und ein Atlas, die im Team ebenfalls kein großer Problem darstellen sollten, sofern Sie sich nicht vom landenden Landungsschiff ablenken lassen!
Dann ist es aber Zeit für eine erste Reparatur, bevor es zu Op Baker weitergeht.
Auf dem Weg dorthin treffen Sie dann eine einzelne Supernova und einen Masakari, die beide schnell zu besiegen sind!
Bevor Sie sich der letzten Lanze stellen, sollten Sie noch mal eine Reparatur aller Mechs in Erwägung ziehen, denn die Gegner können wieder gut austeilen. Geben Sie zuerst Ihren Wingmen den Angriffsbefehl und rennen Sie mit Höchstgeschwindigkeit auf die Gegner zu, die mit T-Bolt und LRM

auf größere Entfernungen am wirksamsten kämpfen!
Zerschießen Sie im Nahkampf schnell die Arme und anschließend wenn möglich immer ein Bein, damit Sie später möglichst viele schwere Mechs zur Verfügung haben!

Mission 8:



Gegner: 2 LRM-Werfer, 2 Geschütze, Sunder, 2 Vulture, 2 Bushwacker, Orion, Atlas
Wingman: Epona Rhi, Allan Mattila
Taktik:
Nach langem mal wieder eine relativ einfache Mission.
Laufen Sie nach Missionsbeginn Richtung Op Baker los und zerschlagen Sie schnellstmöglich die beiden LRM-Werfer. Zerschießen Sie dann ganz schnell den Vulture, während Ihre Wingman den Sunder beschießen. Widmen Sie sich dann ebenfalls dem Sunder und versuchen Sie ihn durch Beinamputation zu erbeuten.
Laufen Sie dann weiter Richtung Baker. Sie treffen bald auf altbekanntes Terrain, nämlich den Piratenposten beim kleinen Berg.
Hier attackiert zunächst ein Orion und gleich dahinter ein Atlas, was aber für Ihre Lanze kein Problem darstellen sollte. Zerstören Sie dann den Eingang zur Mine im Piratenposten und ziehen Sie wieder weiter.
Unter der letzten Brücke vor der Basis bei Baker lauern die letzten drei Mechs, die sich gemeinerweise erst erkennen lassen, wenn man schon nahe an der Brücke ist.



Glücklicherweise ergreifen die mittelschweren Mechs jedoch schnell die Flucht Richtung Baker, so dass man ihnen recht gut in den Rücken schießen kann.
Die beiden Bushwacker sollten für Ihre schweren Mechs kein Problem darstellen, so dass man sich bald dem Vulture widmen kann.
Dieser marschiert meist ins tiefe Wasser vor den Anlagen bei Baker, so dass man ihn teils unter Wasser bekämpfen muss!
Positiv: Dort kann er seine LRMs nicht einsetzen und ist ein noch leichteres Opfer!!
Sobald mindestens ein Laster den Op-Punkt erreicht hat, ist die Mission gewonnen

Mission 9:

Gegner: 4 Sunder, 2 Avatar, 2 Ryoken, Puma, Centurion, einige Geschütze
Wingman: Epona Rhi, Allan Mattila, Dominic Paine

Taktik:



Laufen Sie nach Missionsbeginn ein Stückchen Richtung Op Able (am „Fussballtor“ vorbei auf den Hügel) und warten Sie dort bis die drei angreifenden Sunder auf dem Radar erscheinen. Geben Sie nun jedem Wingman einen Sunder zum Ziel, so daß Angreifer und Verteidiger beschäftigt sind!
Sie selbst drehen nun Ihren Mech und laufen mit Höchstgeschwindigkeit in genau die entgegengesetzte Richtung, d.h. erstmal in die Basis hinein. Je nachdem wie schnell Sie waren, kommen nun die beiden Angreifer, ein Puma und ein Centurion, auf dem Schirm. Kümmern Sie sich schnell um die beiden Angreifer, die selbst diese mittelschweren Mechs die Gebäude schnell zerstören können!
Sind die beiden Angreifer vernichtet, widmet man sich dann wieder der anderen Richtung und damit den Resten der ersten Angriffswelle. Meistens haben die Wingmen gute Arbeit geleistet und nur noch ein oder zwei Sunder torkeln schwer beschädigt durch die Gegend, so daß Sie ihnen schnell den Rest besorgen können.
Wehren Sie dann gemeinsam den Avatar ab und lassen Sie alle Mechs beim MFS reparieren, den man am besten schon zu Missionsbeginn neben den Gastanks Position beziehen läßt. Anschließend macht man sich Richtung Op Able auf, wo einige Verteidiger die Piratenbasis beschützen. Schiessen Sie zuerst den Sunder zusammen und anschließend widment sich jeder Mechwarrior Ihrer Lanze einem der mittelschweren Mechs und Geschütze.
By the way: Weiter südlich, auf dem grünen, zugebauten See, kann man einige Transporter beim Abheben von den „Bohrinseln“ beobachten und zudem südwestlich ein Piratengebäude entdecken, das von zwei umgebauten Mechs verteidigt wird, jedoch erst in der nächsten Mission Bedeutung erhält.

Mission 10:



Gegner: 4 Vulture, 3 Shadowcat, 4 Ryoken, 4 LRM-Werfer, 2 MadCat, Atlas (Susie Ryan)
Wingmen: Epona Rhi, Allan Mattila, Dominic Paine
Taktik:
Bauen Sie nur die besten Waffen ein, Munition ist diesmal egal, da es bekanntlich die letzte Mission ist! Meine Empfehlung sind zwei schnell feuernde UltraAC10 mit etwa 50 Schuss Munition sowie einige mittlere Laser und natürlich einige AMS-Systeme!
Laufen Sie nach Missionsbeginn ein Stückchen Richtung Op Able. Geben Sie nun jedem Wingman den Angriffsbefehl für einen der angreifenden Gegner und schnappen Sie sich selbst einen. Sie müssen einige Vulture, Shadowcat und Ryoken abwehren, was an und für sich nicht schwer ist, aber durch die Überzahl der Angreifer schnell in einem heillosen Chaos endet. Picken Sie sich deshalb immer den nächsten Gegner heraus und schiessen Sie einfach auf ein, so daß er von den Gebäuden abgelenkt wird!

Vor allem die UltraACs sind aufgrund Ihrer schnellen Feuerrate und geringen Wärmeentwicklung für diese erste Phase prädesteniert. Feuern Sie einfach wild um sich und versuchen Sie die Angreifer schnellstmöglich zu zerstören!
Ist dann etwas Ruhe eingekehrt sollte man alle Mechs flicken lassen und dann Richtung Op Able losziehen. Lassen Sie die Wingmen mit den Fernkampfwaffen die beiden schweren Raketenwerfer angreifen, wobei Sie selbst etwas weiter hinten bleiben und dadurch weniger Panzerung verlieren.



Konzentrieren Sie sich dann auf die beiden Shadowcat, die Ihrer Lanze mit den Gausskanonen schwer zusetzen können.
Wieder wird es einen heftigen Schlagabtausch geben, bei dem es eigentlich nur darauf ankommt, wer schneller und besser schiesst!
Zerstören Sie anschließend das Piratengebäude, indem Sie einfach immer auf das Zentrum zielen, bis es nach einigen Salven in einen großen Explosion verglüht!
Nach einer weiteren Reparatur beim MFS marschiert man dann geschlossen Richtung Op Baker. Wieder greifen Ihre Fernkampfspezialisten die beiden umgebauten Mech-Raketenwerfer an, während Sie sich den beiden Vulture annehmen. Nachdem die beiden LRM-Werfer ausgeschaltet wurden, läßt man die Wingmen die beiden MadCat angreifen und versucht selbst schnellstmöglich die beiden Vulture zu zerstören. Zuletzt kommt Susie mit Ihrem Atlas aus dem Krater. Lassen Sie zuerst Ihre Wingmen sie angreifen, damit sie nicht Ihnen gleich den Garaus macht. Setzen Sie sich am besten in ihren Rücken und ballern Sie einfach wild drauf los, bis sie explodiert!
Zuletzt natürlich noch das zweite Piratengenbäude zerstören.

Pirate Missions

Mission 1:

Gegner: Puma, 2 Bulldog, 3 Centurion,, 3 LRM-Werfer, Avatar, 2 Geschütze, 2 Striker, Orion
Wingman: Trey, Deuce
Taktik:



Wie man anhand der Gegneraufstellung erkennen kann, wird gleich die erste Mission kein Zuckerschlecken, nutzen Sie also die besten Waffen in Ihrem Arsenal für Ihre Mechs! Dumm ist nur, daß die Wingmen hier sehr leicht in die Schlucht stürzen - mit oder ohne Sprungdüsen!
Marschieren Sie trotzdem zuerst geschlossen zur Brücke, oder falls Sie genügend Sprungdüsen für alle dabeihaben zu einer der drei „Engstellen“ in der Schlucht (auf der Karte mit grünen Strichen markiert), wo Sie dann meist etwas sicherer rüberkommen, da man bei der Brücke oft schon unter Feuer steht! Nähern Sie sich dann am besten

zuerst Op Able und vernichten Sie alle Gegner in Reichweite.
Unglücklicherweise sind die Verteidiger nicht auf Op Able oder Baker fixiert, so daß man schnell bei der Verfolgung eines flüchtenden Gegners in Reichweite anderer Gegner gerät!
Achten Sie deshalb darauf, nicht zu weit vorzustoßen, sondern zuerst mal Able zu sichern. Rufen Sie den MFS hierher und zerstören Sie unterdessen das Kraftwerk, indem Sie auf die kleinen „Schornsteine“ oder whatever zielen.
Nach einer kleinen Reparatur kann man dann die Basis bei Baker angehen, die man bereits aus der anderen Kampagne kennen sollte. Der schwerste Gegner ist ein Orion, der unter dem Kuppeldach lauert. Leider kann man ihm seine AC nicht so einfach wegballern, da sie im Torso liegt, zielen Sie deshalb gleich auf die Beinchen und zögern Sie nicht auch mal daneben zu schiessen, wenn er vor dem Generator steht.
Sind alle Gegner und die beiden Energielieferanten vernichtet, kann man zum Piraten-HQ bei Charly marschieren, was auch aus der anderen Kampagne bekannt sein sollte!

Mission 2:



Gegner: 3 Geschütze, Laserkanone, 4 LRM-Werfer, 2 Bulldog, MadCat, Sunder, 2 Shadowcat, Awesome, 2 Atlas, Owens, 2 Striker
Wingman: Trey, Deuce
Taktik:
Laufen Sie nach Missionsbeginn erstmal Richtung Baker und vernichten Sie die Geschütze und die beiden Bulldog. Während Sie sich um den Shadowcat in der gegnerischen „Basis“ kümmern, schicken Sie Ihre Wingmen schon mal einem der beiden Atlas entgegen.
Ist der Shadowcat vernichtet, setzt man ebenfalls einem Atlas nach, wobei sich beide bald zu den beiden Landungsschiffen in der Nähe von Op Charly zurückziehen (Gegend ist ja bereits bekannt!). Beide Atlas sind schwer bewaffnet, versuchen Sie also schnellstmöglich einen zusammen auszuschalten Beordern Sie zudem den MFS hierher, so daß man sich schnell reparieren lassen kann.
Je nachdem wie lange der Kampf dauert, muss man eventuell gegen Sinclair (also gegen sich selbst irgendwie?) ohne eine vorige Reparatur antreten. Zwar ist er „nur“ in einem Madcat unterwegs, der ist dafür mit einem PPCs ausgestattet. Sollte er nicht auf Ihre Kampfaufforderung eingehen und stattdessen weiter Richtung Charly laufen, sollte man auf die Beine zielen und seinen Mech dadurch verlangsamen!



Bevor Sie nun weiter ziehen, sollten Sie unbedingt eine Reparatur durchführen lassen. Bei Baker zerstört man dann die Tanklaster und zieht weiter Richtung Able. Sie treffen nun auf einen Awesome und einen Sunder, die Ihnen auf offenem Feld stark zusetzen können. Nutzen Sie die Deckung der tieferen Senken in den Gewässern aus indem Sie sich hier annähern oder verstecken und darauf warten, daß die Gegner näher kommen.
Nachdem die beiden schweren Mechs ausgeschaltet wurden, muss man nur noch zu Able ziehen, wo

zwei leichtere Mechs und zwei Striker lauern. Vernichten Sie neben den Mechs alle Fahrzeuge im Posten.

Mission 3:



Gegner: 2 Laserkanonen, Centurion, Avatar, Blackhawk, 2 Bulldog, Cauldron Born, 2 PPC-Geschütze, Awesome, 2 Sunder, T-Bolt-Geschütz
Wingman: Trey, Deuce
Taktik:
Diese Mission ist nicht unbedingt die Leichteste, da man nur mittelschwere Mechs nutzen kann und dabei gegen einige schwere Mechs antreten muss. Dies ist ein Problem, jedoch nur so lange, wie man die Standardkonfikuration benutzt!
Wählen Sie für sich am besten den Vulture und für Ihre Wingmen den Cauldron Born und den Bushwacker. Da es hier nicht unbedingt auf Geschwindigkeit ankommt, setzt man zuerst die Reaktoren deutlich runter. Mit der freigewordenen Tonnage erhöht man dann erst mal die Panzerung auf das Maximum was schon sehr viel bringt! Anhschliesend tauscht man alle normalen Waffen und Wärmetauscher wenn möglich gegen Clan-Pendants aus.
Schwache Waffen, wie LRM5 oder MG fliegen komplett raus und werden gegen mittelschwere Laser ersetzt. Geben Sie Ihren Wingman ruhig die Autocanonen mit, das erhöht deren Schlagkraft erheblich!



Dann kann man sich in die Mission stürzen. Laufen Sie zuerst zu Op Able. Lassen Sie Ihre Wingmen den Centurion angreifen, während Sie die beiden Bulldog-Panzer ausschalten und danach ebenfalls auf den Centurion feuern!
Nachdem die Konvoieskorte ausgeschaltet wurden, aktivieren sich hinter den Hügeln drei weitere Mechs. Schicken Sie Ihre Wingmen dem Avatar entgegen, während Sie sich selbst um den Blackhawk kümmern.
Anschließend greift man zusammen den Cauldron Born an.
Nach einer Reparatur aller Mechs rückt man auf Op Baker zu und vernichtet zuerst mal die PPC-Geschütze. Attackieren Sie nun mit Ihren Wingmen zuerst den Awesome und versuchen Sie ihn schnellstmöglich auszuschalten. Dann richtet man die Waffen auf den Sunder und sobald dieser ausgeschaltet wurde, hetzt man die Wingmen auf den zweiten Sunder, während man selbst sich um das T-Bolt-Geschütz auf dem Bergkamm kümmert.

Mission 4:

Gegner: 2 Awesome, 4 Striker, 2 Centurion, Champion, Bushwacker
Wingmen: Trey, Deuce

Taktik:



Für diese Mission brauchen Sie selbst einen schnelleren Mech, der gut Austeilen kann und selbst einiges Einstecken! Wählen Sie am besten den Avatar und schmeissen Sie erstmal alles raus.
Zuerst muss die Panzerung auf Clan-Ferro-Fibrous-Panzerung umgestellt und auf das Maximum gebracht werden! Nun müssen möglichst leichte und dabei möglichst effektive Waffen gewählt werden. Mein Favorit sind dabei etwa sechs mittelschwere Laser und einige Wärmetauscher. Alternativ kann man natürlich auch auf ACs setzen, dann muss man jedoch äußerst genau zielen, sonst steht man plötzlich ohne Munition dar!
Da man nur wenig einpackt, kann man auch auf Endostahl-Skelett umstellen, wodurch erneut ein paar t freigegeben werden können. AMS ist hier nicht unbedingt nötig, so daß man es weglassen kann. Weglassen muss man leider auch MASC, das einem leider nicht zur Verfügung steht! Setzen Sie deshalb zuletzt den Reaktor möglichst weit hoch. Ein Geschwindigkeit von etwa 80 - 90 km/h ist absolut zufriedenstellend! Nach Missionsbeginn dreht man den Schubregler voll auf und eilt mit Siebenmeilenstiefeln Op Able entgegen. Nachdem man aus der Basis ist, schaltet man das Radar um (Shift+R), vergrößert es dann (R) und öffnet gleichzeitig das Kommandomenü für die Wingmen (F11). Wählen Sie nun beide aus und markieren Sie einen Punkt etwas nordöstlich von Op Charly und geben Sie Ihnen dann den Befehl, diesen Punkt zu verteidigen. Beide sollten nun dorthin laufen und alle Gegner, die in Reichweite kommen angreifen! Zwar bleibt schon mal ein Wingman in der Basis hängen, dieser verteidigt diese dann zwar, könnte jedoch zur Zerstörung der Anlage bei Charly durch sein Fernbleiben beitragen!
Sie selbst laufen dann zu Able, wo ein kleiner Trupp über die Brücke kommt, wobei man zuerst den Awesome attackieren muss. Leider kann man die Brücke anscheinend nicht zerstören, womit man diesen Missionteil elegant lösen könnte 😕
Nachdem der schwere Mech ausgeschaltet wurde, muss man noch schnell die vier Striker zerstören und kann dann am Rand der Schlucht Richtung Op Baker rennen. Die Gegner kommen aus östlicher Richtung, also von der anderen Seite der Schlucht, so daß man sie schneller attackieren kann, wenn man nicht direkt auf Op Baker zusteuert. Die beiden Centurion müssen möglichst schnell vernichtet werden, was mit guter Bewaffnung nicht sonderlich schwer sein dürfte!



Sind beide vernichtet, lenkt man sofort den Mech Richtung Op Charly und rennt mit Höchstgeschwindigkeit dorthin. Hier greifen aus nördlicher Richtung ein Awesome und ein Bushwacker an. Ignorieren Sie dabei den Hilferuf der Basis, die von einem Champion attackiert wird (wenn ein Wingman dort „rumhängt“ kommt dieser Hilferuf meist gar nicht!).
Bei Charly sollten die Wingmen bereits in ein Gefecht mit den beiden Angreifern verwickelt sein! Sollte dies nicht so sein, muss man unbedingt die Aufmerksamkeit der Angreifer auf sich ziehen, feuern Sie also wild auf beide!
Zerstören Sie zuerst den Aweseome und dann den Bushwacker. Zuletzt muss man dann noch eventuell zur Basis zurück, wo der Champion wahrscheinlich immer noch kaum beschädigt herumtollt (sofern kein Wingman dort rumlungert!). Zerstören Sie ihn.

Mission 5:

Gegner: Striker, Bulldog, 2 Clint IIC, Bushwacker, MadCat, 2 Ryoken
Wingmen: Trey, Deuce, Blade
Taktik:
Diese Mission kann man schnell abhaken. Nehmen Sie sich dazu einfach den Masakari, geben Sie ihm Sprungdüsen und einen etwas schnelleren Reaktor.
Ihre Wingmen bekommen die restlichen Mechs, während man den Nova Cats einen etwas schnelleren Reaktor spendieren sollte.
Nach Missionsbeginn öffnet man wie in der Mission davor die Karte und das „Wingmen-Menü“ und schickt die drei Wingmen zu Op Able, diesmal aber mit dem Angriffsbefehl, so daß diese alle Gegner in Reichweite attackieren.
Sie selbst laufen ebenfalls Richtung Able, springen aber über die Schlucht, beteiligen sich zunächst jedoch nicht am Gefecht um den seltsamen Posten bei Able. Vielmehr müssen Sie den Madcat und die beiden Ryoken abfangen, die auf dem Weg Richtung Op Baker sind.
Glücklicherweise sind diese Piloten dermaßen von Ihrem Ziel eingenommen, daß sie Sie kaum beachten werdem, so daß man sie Stück für Stück auseinandernehmen kann, ohnr selbst viel Schaden abzubekommen! Kümmern Sie sich danach noch um die verbliebenen Mechs, die Ihre Wingmen „übrig gelassen“ haben. Sobald alle Gegner vernichtet wurden, gilt die Mission als bestanden!



Mission 6:

Gegner: 3 Orion, 3 Sunder, 2 Puma, Ryoken
Wingmen: Trey, Deuce, Blade
Taktik:
Direkt nach Missionsbeginn gehts gleich heftig ab. Zwei Orion greifen die Basis an, sind dabei jedoch schon ziemlich nahe herangekommen! Schicken Sie gleich alle Wingmen auf einen Gegner, während Sie sich den anderen schnappen. Laufen Sie dazu möglichst schnell auf ihn zu, versuchen Sie jedoch seinen starken LRM-Salven auszuweichen. Beschiessen Sie ihn dann aus nächster Nähe, wodurch Sie meist am wenigsten Schaden ab bekommen!
Etwa sobald beide Orion vernichtet wurden, erscheinen zwei Sunder, die man auf die gleiche Weise angreift.
Hier muss man jedoch auf die Autocannonen besonders achten, die jeweils im linken Arm lauert!

Nachdem auch die beiden Sunder ausgeschaltet wurden, gilt es noch zwei Pumas abzuwehren, die von der geballten Feuerkraft Ihrer Lanze regelrecht zerbröselt werden!



Lassen Sie nun erst mal Ihre Mechs reparieren und ziehen Sie dann Richtung Op Able los.
Leider kann man nicht über die Steinbrücke zu Able vorstoßen, da diese zerstört wurde. Sie müssen folglich einen etwas längeren Weg um den Abgrund machen. Dabei wird man jedoch in Kämpfe mit den drei Verteidigern der Basis gezogen. Achten Sie darauf, daß Sie nicht ins „Loch“ fallen!
Sind alle Gegner erledigt, muss man nur noch das Gebäude bei Able zerstören.

Mission 7:

Gegner: 2 Orion, Champion, 2 Clint IIC, 2 Awesome, 2 Centurion
Wingman: Deuce
Taktik:
Für diese Mission brauchen Sie schlagkräftige Fernkampfwaffen, wobei ich empfehle, die beiden 10er T-Bolt mitsamt der ganzen Munition einzubauen.



Nebenbei sollten dann natürlich auch noch einige Laser und Wärmetauscher mitnehmen! Nach Missionsbeginn wartet man etwas und schickt dann Deuce dem einzelnen Orion entgegen, während man selbst sich um den Orion kümmert, der von einem Champion flankiert wird. Ist diese Welle zurückgeschlagen, hat man eine kurze Verschnaufpause, die jedoch kaum zum Reparieren reicht!
Bleiben Sie bei der „Basis“, bis die gegner auf Ihrem Radar erscheinen. Sie selbst müssen sich nun um die beiden Clint IIC sowie die noch etwas weiter entfernten Awesome kümmern. Aus einer anderen Richtung kommt jedoch noch ein Centurion, dem Sie unbedingt Deuce entgegenschicken müssen, sonst fällt dieser sehr schnell über die Germaniumförderung her!
Mit den beiden Thunderbolt-Werfern ist es ein leichtes die beiden Clint auszuschalten, wodurch eigentlich nur noch die Awesome bleiben. Bevor Sie sich jedoch in den Kampf mit den beiden schweren Mechs stürzen, sollten Sie jedoch noch mal ein Auge auf den Centurion werfen: Sollte Deuce es nicht geschafft haben, ihn abzulenken, müssen Sie wohl oder über umdrehen, sonst zerschiesst der Ihnen Ihr Missionsziel schneller als Sie denken!
Vernichten Sie dann die beiden Awesome, die ebenfalls mit T-Bolts bewaffnet sind. Versuchen Sie folglich möglichst mit Höchstgeschwindigkeit um die Gegner herumzutänzeln, damit die Raketen Sie nicht treffen!
Sind dann alle Gegner erledigt, kann man sich eine Reparatur gönnen und auf den letzten Gegner, einen einzelnen Centurion warten, den man jedoch mit Hilfe von Deuce schnell kleinkriegen wird.

Mission 8:



Gegner: Awesome, 2 Madcat, 2 LRM-Werfer, Masakari, Daishi, 2 Centurion
Wingmen: Trey, Deuce, Blade
Taktik:
Auch diesmal muss man das Team aufteilen, sonst kann man nicht beide Posten retten. Nehmen Sie sich folglich einen stärkeren Mech, den Sie gut beschleunigen.
Direkt nach Missionsbeginn schaltet man die Karte um und schickt die drei Wingmen mit einem Angriffsbefehl zu Op Able. Während die Wingmen dann alles attackierend Richtung Able ziehen, muss man selbst auf Baker zusteuern. Sie bekommen bald zwei Centurion vors Visier, die Sie natürlich alleine möglichst schnell fertig machen müssen, da sie sonst das Lager bei Baker kleinschiessen!
Sobald Op Baker gesichert ist marschiert man mit Höchstgeschwindigkeit zu Op Able, wo man eventuell die Wingmen unterstützen muss, was meist jedoch nicht nötig sein sollte!
Lassen Sie dann die Mechs reparieren und machen Sie sich zu Op Charly auf. Hier hetzt man die Wingmen auf den Masakari, während man sich selbst den Daishi vornimmt. Der ist glücklicherweise nicht zu schwer bewaffnet, trotzdem sollte man zuerst ins tiefe Wasser laufen, wo man vor seinem Feuer weitgehend sicher ist. Von hier aus kann man mit Lasern schon mal etwas Panzerung abschmelzen, bevor man aus dem Wasser steigt und dem schweren und behäbigen 100-Tonner den Rest im Nahkampf gibt!
Zuletzt muss man dann noch das „Stück Mauer“ zwischen den beiden Gebäuden zerstören, was die Wingmen aber automatisch machen sollten.



Mission 9:

Gegner: 2 Cauldron Born, 2 LRM-Werfer, 2 Madcat, Atlas, PPC-Geschütz, Vulture, Avatar, Awesome, Thor
Wingmen: Deuce, Trey
Taktik:

Diese Mission ist simpel aber hart. Nehmen Sie sich dazu am besten den Daishi mit Fern- und Mittelstreckenwaffen!



Nach Missionsbeginn marschiert man über den Kraterrand und greift die beiden Cauldron Born an, die zwar bereits von den LRM-Werfern befeuert werden, trotzdem eine große Gefahr für die vor dem Wall positionierten MFB-Fahrzeuge darstellen! Nachdem die beide Mechs abgewehrt wurden, geht man zum Gegenangriff über und marschiert auf Op Able zu. Den angreifenden Madcat erledigt man noch zu dritt, bevor man die Wingmen dem Atlas entgegenschickt und sich selbst um den Vulture und den Madcat kümmert.
Sollten nach dem Kampf noch die Gebäude stehen, muss man diese natürlich noch sprengen, bevor man die Mechs reparieren lässt. Danach marschiert man Richtung Op Baker und greift wieder zuerst zusammen den Avatar an!
Die beiden letzten Gegner gilt es dann im Nahkampf niederzukämpfen, wobei man darauf achten muss, daß man nicht versehentlich die Wingmen aufs Korn nimmt, denn dann stellen diese sich gegen Sie und die Mission ist gelaufen.
Erst wenn alle Gegner und die Gebäude bei den Op-Punkten ausgeschaltet wurden, endet die Mission erfolgreich!

Mission 10:

Gegner: 2 Masakari, 4 Clint IIC, 2 Ryoken, 2 LRM-Werfer, 3 Bulldog, 2 Geschütze, Annihilator, 3 Madcat, 4 Striker
Wingmen: Trey, Deuce, Blade
Taktik:



Diesmal wirds heftig aber einfach. Sie dürfen jedoch auf keinen Fall auch nur einen Mech verlieren, sonst können Sie nicht mehr alle Stützpunkte gleichzeitig kontrollieren!
Nehmen Sie sich folglich den schwersten Mech, mit maximaler Panzerung und einem möglichst großen Reaktor, gepaart mit möglichst durchschlagskräftigen Waffen. Meine Empfehlung ist hier drei UltraAC 10 mit genügend Munition und für den Notfall noch ein paar Laser.
Ihre Wingmen erhalten natürlich ebenfalls nur die beste Ausstattung, denn auf die es kommt es diesmal, wie bereits erwähnt, an!
Glücklicherweise muss man hier nicht sofort irgendwelche Stützpunkte angreifen oder verteidigen - Sie müssen eigentlich nur alle Gegner ausschalten. Wie wann und wo das geschieht ist völlig egal. Bleiben Sie deshalb beisammen und stürzen Sie sich gemeinsam auf jeden Gegner. Sollten Sie die AC-Bewaffnung eingepackt haben, können Sie eigentlich auch alleine losziehen, denn kaum ein Mech hält mehr als drei direkte Salven aus!
Nebenbei müssen Sie auf Ihren MFB achten, denn dieser bleibt beim Startpunkt stehen (sofern er keine Anweisungen erhält), wo er dann meist von einem gegnerischen Mech aufgebracht wird!

Versuchen Sie ihn folglich möglichst nahe bei Ihrer Truppe zu halten, so daß Sie zumindest nicht alle Fahrzeuge verlieren! Sobald dann keine Gegner mehr auf dem Radar zu erkennen sind, sollte man gegebenfalls eine kleine Feldreparatur durchführen lassen und dann im Team alle Op-Punkte checken. Damit die Mission erfolgreich endet, muss man dann jeden Wingmen zu einem Op-Punkt schicken, so daß Ihre Lanze bei jedem Op-Punkt einem Mech stehen hat. Nutzen Sie dazu das bekannte „Radar-Wingmenbefehls-Menü“.
Übrigens: Sollte man ein Gebäude bei den Op-Punkten draufgehen, macht dies seltsamerweise nichts aus!

Mission 11 (Bonus Mission):

Gegner: 2 Clint IIC, Ryoken, Thor, Shadowcat, Supernova, Madcat
Wingman: Keine, Sie sind nun wieder Sinclair aus der normalen Kampagne
Taktik:



Sie starten auf einem kleinen Felsen innerhalb einer Schlucht. Natürlich können Sie keine Sprungdüsen verbauen und müssen auf dem Felsen ausharren, bis die Gegner in Reichweite kommen! Durch das Fehlen von Sprungdüsen hat man natürlich nur wenig Bewegungsspielraum und muss noch höllisch aufpassen, nicht in die Schlucht zu fallen! Ein langsamer, aber leichter Reaktor ist hier deshalb gefragt, da Sie möglichst viel Platz für Panzerung und Waffen benötigen! Als letzte Möglichkeit sollte man die komplette Panzerung nach vorne verlagern, wodruch man jedoch im Rücken extrem verwundbar ist und immer versuchen sollte die Gegner vor sich zu halten!
Die Ihr Fels etwas niedriger liegt, können Sie die Gegner erst angreifen, wenn diese bereits am Rand sind, so daß Fernkampfwaffen wie LRM recht unbrauchbar sind. Meine Empfehlung sind schwere Laser mit zahlreichen Wärmetauschern. Als Alternative kann man noch zwei Thunderbolts mit viel Munition einbauen, doch diese sollte man nur abfeuern, wenn man sicher ist, daß diese auch treffen! Man hat natürlich keine Nachrüstoption in Form des MFBs!
Nach Missionsbeginn wartet man dann etwas bis die ersten beiden Gegner, zwei Clint IIC, näherkommen. Versuchen Sie die beiden schnellstmöglich kleinzuschiessen, was leider teils etwas schwierig ist, da Sie nicht immer freie Schussbahn haben (Höhenunterschied!).
Braucht man zu lange, springt ein Gegner zu Ihrer „Insel“ herüber, was jedoch eine sehr gute Gelegenheit ist, den Gegner abzuservieren. Verpassen Sie ihm dazu einfach eine Salve während er herüberschwebt, so daß er etwas zurückgeworfen wird und dann in den Abgrund stürzt! Dies kann man leider nicht beim nächsten Gegner, einem Ryoken, machen, da dieser nicht rüberkommt, so daß man ihn schnellstmöglich aus der „Ferne“ ausschalten muss!
Kurz darauf kommen nämlich Ihre ehemaligen Wingmen in einem Shadowcat und einem Thor an. Während der Shadowcat versucht aus größerer Distanz mit den Gausskanonen zuzuschlagen, läuft der Thor direkt auf die Engstelle zu und versucht auch herüberzuspringen. Verpassen Sie ihm während des Fluges eine volle Salve, so daß er mit etwas Glück gar explodiert und dann noch



abschmiert! Widmen Sie sich dann dem Shadowcat, der irgendwann ebenfalls herüberspringt!
Nachdem der Shadowcat ausgeschaltet wurde, aktiviert sich eine Novacat in sicherer Entfernung, die von Scourge, also Ihrem Ego aus der letzten Mission, gesteuert wird. Versuchen Sie möglichst in Bewegung zu bleiben, selbst wenn dies auf diesem kleinen Fleckchen schwer ist, sonst werden Sie von dem massiven Laserangriff umgeworfen!
Nachdem die Novakatze des Scourge ausgeschaltet wurde kommt Susie Ryan persönlich. Diesmal steuert sie jedoch „nur“ einen relativ schwach bewaffneten Madcat. Auf große und mittlere Distanz nutzt sie dabei einige Laser, im Nahkampf jedoch schwere ACs!
Versuchen Sie sie folglich möglichst schnell auszuschalten. Am beeindruckendsten geht dies natürlich wieder, wenn man sie im Flug abschiesst!! Sollte Sie mit beiden ACs unbeschadet zu Ihnen rüberkommen, haben Sie meist keine Chance mehr!
Leider gibt es weder Endsequenz noch sonst irgendeine kommentierende Botschaft - Ziemlich doofes Ende!

Savegames

Laden Sie sich diese ZIP-Datei herunter und entpacken Sie die Dateien mit der entsprechenden Verzeichnisstruktur. Kopieren Sie dann die Datei und den Ordner mit einigen anderen Dateien in den Pilot-Ordner in Ihrem Pirates Moon-Verzeichnis. Sie können nun unter „Solution“ Callsign alle Missionen der beiden Kampagnen anwählen! Achtung: Ein eventuell vorhandener Solution-Pilot wird überschrieben! Backup!

Solution.ZIP (20 KB)

© A. Neumann

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech3pm?rev=1349019418

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