

Im Gear zum Sieg

Heavy Gear

Das Schicksal einer ganzen Armee ruht schwer auf Ihren gepanzerten Schultern. Mit unseren Kampfstrategien haben Sie es leichter.

FEINDBASIS vernichten Bei Activisions spannender Robotersimulation Heavy Gear bekommen Sie es mit einer Übermacht an Feinden zu tun. Wir helfen Ihnen, Ihren Kampfanzug heil nach Hause zu bringen.

MISSION 1: Die gleich nach der Landung angreifenden Grels halten nur einen Treffer aus, sind aber sehr wendig. Gehen Sie deshalb sparsam mit Ihrer Munition um. Die Basis an WP (Wegpunkt) Echo wird von zwei Jäger-Gears bewacht; auf Kommando helfen Ihre Wingmen beim Angriff. Nach einer Verfolgungsjagd auf die Antilope wartet noch ein Jäger. Wählen Sie schwere Waffen für die Attacke auf die Basis.

REEVES suchen **MISSION 2:** Reeves wird bei WP Golf bereits von zwei Gears attackiert, gegen die er sich selber wehrt. Die zweite Welle von Angreifern besteht aus zwei Leguanen. Wählen Sie WP India als Aufnahmeort. Dort ist weniger Widerstand zu erwarten.

FLUCHT aus dem Lager **MISSION 3:** Auf dem Weg zu Sierra trifft die Meldung ein, daß der Abholungsort verlegt wurde. Bewegen Sie sich schnell nach WP Tango, und gehen Sie dabei allen Gefechten aus dem Weg. Vorsicht vor dem bei der Landezone lauernenden Gila!

Die Hügel als DECKUNG **MISSION 4:** Nachdem man dem Leguan bis zur feindlichen Basis gefolgt ist, verschanzt man sich dort in den Hügeln und schaltet alle feindlichen Gears aus. Auf keinen Fall sollte man sich aber mit allen Gegnern auf einmal anlegen.

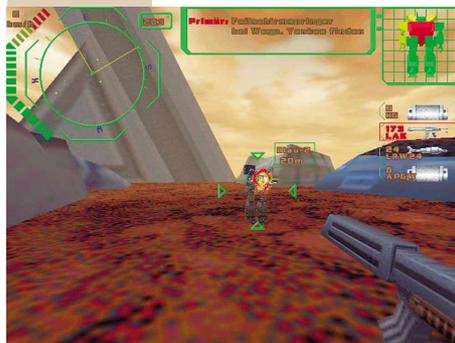
Das Hauptquartier FINDEN **MISSION 5:** Die Route führt über die WP Mike und November. Nach dem Kampf gegen die feindlichen Einheiten erfolgt die Identifikation des Hauptquartiers, indem Sie das Fadenkreuz auf den großen Turm in der Mitte der Stadt ausrichten und »Q« drücken. Ein angefordertes Luftschlag zerstört das Gebäude.

Gefangene EVAKUIEREN **MISSION 6:** Die vier Jäger nahe der Landezone müssen ausgeschaltet werden, bevor der Vormarsch auf das Lager erfolgen kann. Vor dem ersten Wasserturm befinden sich die Gefangenen in einer rundlichen Barracke. Die Behemoth, die die angeforderte Evakuierung durchführt, benötigt eine Eskorte zu WP Oskar, wo sie von Hunnen-Panzern attackiert wird.

Die STADT meiden **MISSION 7:** Mehrere Jäger und Leguane verschanzen sich in der Stadt. Rücken Sie deshalb nicht in bebautes Gebiet vor, sondern bekämpfen Sie die Gears mit Luftunterstützung und Ihren Wingmen von außerhalb.

Vorsicht ARTILLERIE **MISSION 8:** Der Leguan auf dem Weg zu Yankee bildet nur eine unbedeutende Vorhut: Sobald das HQ bei

Den VERRÄTER töten



MISSION 9: Greifen Sie den Verräter Blau 2 an.

Suche nach den GEISELN

Die Geiseln BEFREIEN

FÄHRE zur Landung zwingen

LUFTANGRIFF abwehren

WP Sierra identifiziert ist, werden Sie von Feindeinheiten umzingelt. Ein sofort beordertes Artillerieschlag bringt auch den eigenen Gear in Gefahr. Die Flucht erfolgt zusammen mit der Stiletto nach WP Zulu.

MISSION 9: Zuerst beschädigt man Blau 2 möglichst schwer, denn er wird sich bald als Verräter erweisen. Raketen und schwere Geschütze sind erforderlich, um den Schreiter beim Landeplatz zu vernichten. Die

zwei Gila stellen hingegen kein großes Problem dar. Nachdem man die Fallschirmjäger in Richtung WP Yankee aufgesammelt hat, wird der Trupp plötzlich von zwei Mambas angegriffen. Das Landungsschiff kommt nicht zum vereinbarten

Treffpunkt, statt dessen stellt Blau 2 eine Falle, und es greifen weitere Mambas an.

MISSION 10: Die nächsten drei Missionen sind mit dem gleichen Gear-Typ zu bewältigen. Wählen Sie also ein möglichst starkes Gerät, und nehmen Sie zwei Wingmen mit, denn das Gelände ist schwer bewacht. Schalten Sie zuerst die Verteidigung aus, bevor Sie die drei Geiselquartiere (von jeweils zwei Kasernen eingerahmt) identifizieren und nach WP Lima vorrücken. Vorsicht vor den Minenfeldern!

MISSION 11: Um den Befehl zur Zerstörung des Satelliten geben zu können, muß der Bordcomputer die Ankunft bei WP Lima melden. Dazu sind eventuell mehrere Anläufe nötig. Der Orka sollte erst angefordert werden, wenn alle Wachen beseitigt sind.

MISSION 12: Zwei Mambas warten auf der Strecke nach WP Alpha, dann greifen Titan-Hubschrauber an. Zerstören Sie die startende Fähre auf dem Flugfeld, bevor sie entkommen kann. Um das zweite Schiff zur Notlandung zu zwingen, muß es nach dem Abheben schnell auf »Rot« geschossen werden. Achten Sie auf den verfolgenden Jäger, wenn Sie den Orka schließlich zum Flugfeld rufen.

MISSION 13: Die Stiletto befindet sich, umzingelt von Schreitern und einem Panzer, hinter den beiden

Die Stiletto
VERTEIDIGEN

Tanks auf dem Hügel. Zuerst zerstört man den Westgoten und den Hunnen, die Stiletto wird inzwischen einen Teil der Angreifer selbst ausschalten. Wenn alle Feinde vernichtet sind, erfolgt ein Luftangriff durch Quetzal-Bomber, die man am besten mit Raketensalven abschießt. Erst dann sollte die Suche nach der Aufklärungseinheit beginnen.

MISSION 14: Geben Sie Ihren beiden Wingmen Befehl, die Stiletto zu verteidigen, und wehren Sie bis auf einen alle Feinde ab. Bei WP Delta benötigt man Ihre Unterstützung zur Verteidigung der Ares. Wieder zurück bei der Stiletto, müssen Sie noch den verbleibenden Gear zerstören.

Immer in
BEWEGUNG
bleiben

MISSION 15: Ohne auf die feindlichen Gears zu achten, bewegt man sich so schnell wie möglich in Richtung WP Echo und ruft dort die Ares. Wenn man auf das große Wrackteil zur Rechten vorrückt, erfolgt ein Rückruf nach WP Foxtrott. Nach der Bestätigung fährt man sofort zu den angegebenen Koordinaten.

Die Bomber
SCHÜTZEN

MISSION 16: Ihre Einheit muß sofort Kurs auf die drei Artemis-Flaks nehmen und sie zerstören. Den Rest erledigen die Bomber, die jedoch vor angreifenden Gears beschützt werden müssen.

DUELL
gegen Janus

MISSION 17: Eine Panzerabwehrrakete auf die Beine des Gears beschädigt das System so stark, daß Janus nicht entkommen kann. Liegt er erst einmal am Boden, bleibt genügend Zeit für den Rest.

Mit FERN-
WAFFEN
angreifen

MISSION 18: Die Wacheinheiten lassen sich aus der Ferne gefahrlos bekämpfen. Sobald der Alarm ausgelöst wird, bleibt Ihnen nur noch wenig Zeit, das Transportschiff zu zerstören. Anschließend sind die verbliebenen Einheiten und die Kommunikations-Anlagen an der Reihe.

Der Gear ist
im
DRITTEN
Waggon

MISSION 19: Rücken Sie entlang der Gleise nach Nordwesten vor, und vernichten Sie die vier Mambas. Den Gear auf der anderen Seite der Brücke bekämpfen Sie mit Raketen und überqueren dann die Schlucht. Der gesuchte Gear befindet sich im dritten Waggon. Ein sofortiger Angriff auf die lau-ernden Jäger verhindert die Zerstörung des Zugs.

Auf die Draco
SPRINGEN

MISSION 20: Mit der Mamba geht es auf die Steinbrücke über der Draco. Man übermittelt der Mann-



MISSION 20: Springen Sie auf die Draco.

Vigilance
VERTEIDIGEN

MISSION 21: Drei Wellen Kampfroboter müssen Sie abwehren, dann folgt ein wütender Hubschrauberangriff auf das Verladendeck der Vigilance.

Die Nagas
ANLOCKEN

MISSION 22: Die nächsten vier Einsätze sind mit demselben Gear zu erledigen, Ihre Wahl sollte also auf einen möglichst starken fallen. Sobald die Mambas in Richtung der Raptor zerstört wurden, müssen die Nagas zu WP Echo gelockt werden. Ihre Kameras helfen beim Kampf gegen die Schreiter.

Jagd auf
die RAPTOR

MISSION 23: Die Raptor verfolgt man in einigem Abstand und zerstört möglichst viele der Wachen. Auf jeden Fall sollte man sich aber Munition aufsparen. Sobald die Meldung kommt, daß Flakeinheiten entdeckt wurden, fährt man sofort in Richtung der Raptor und zerstört die Artemis-Panzer.

Die Raptor
UNTER-
STÜTZEN

MISSION 24: Erst nach dem Angriff der Raptor darf Ihre Staffel das Feuer eröffnen. Vernichten Sie mit Hilfe der Wingmen schnellstmöglich einen Großteil der Wacheinheiten, bevor Sie schwere Waffen gegen den Zerstörer einsetzen. Eventuell verbliebene Feind-Gears sind dann kein Problem mehr.

Angriff auf
die DRACO

MISSION 25: Um die Raptor an die Draco heranzuführen, muß man sich die Bewegungsrouten der Wachen einprägen. Mit schweren Waffen bringt man dann das Geschosslager der Draco zur Explosion. Anschließend entbrennt ein Gefecht gegen einige der wacheschiebenden Mambas.

Totale ZER-
STÖRUNG

MISSION 26: Sämtliche Gebäude im Dorf müssen zerstört werden, ohne Rücksicht auf die Zivilisten. Nachdem die anrückenden Panzer und Schreiter vernichtet sind, folgt der Rückzug zur Vigilance.

Die FLÜCH-
LINGE retten

MISSION 27: Kümmern Sie sich erst einmal nicht um das vor Ihnen ablaufende Gefecht, sondern betreten Sie Erstphal bei WP Victor. Wenn die Feindeinheiten im Nordosten besiegt wurden, müssen Sie noch die Rover ausschalten, die die Flüchtlinge attackieren.

Der FALLE
entkommen

MISSION 28: Mit Reeves als Deckung attackiert man die Hunnen-Panzer. Die zweite Welle besteht aus Königskobras und Naga-Schreitern.

ÜBERFALL
auf die Draco

MISSION 29: Achtung: Der Einsatz ist verloren, wenn Reeves' Gear vernichtet wird; ziehen Sie also das Feuer auf sich. Zuerst bekommen Sie es mit zwei Nagas und einer Mamba zu tun, dann folgt ein Luftangriff durch Quetzal-Bomber. Nach der Zerstörung der letzten Wacheinheiten ist der Einsatz beendet.

TEMPO zählt

MISSION 30: Kümmern Sie sich nicht um die gegnerischen Gears, sondern dringen Sie zum WP Sierra vor, und zerstören Sie dort die Kommunikations-Anlagen. Achten Sie bei Ihrer Flucht zu WP Tango auf die Minenfelder, die das Lager umgeben.

Das LETZTE
GEFECHT

MISSION 31: Sämtliche Feindeinheiten sind zu zerstören. Die Durchführung wird dank mangelnder Unterstützung äußerst schwierig. Verschwenden Sie keine Munition auf die Draco.

Sofort
DECKUNG
nehmen

MISSION 32: Gehen Sie sofort hinter dem Felsen voraus in Deckung, um den Lenkraketen auszuweichen. Eine gute Taktik ist es, mit Höchstgeschwindigkeit so lange auszuweichen, bis Brocton ihre ganze Munition verschossen hat. Bleiben Sie dann stehen, warten Sie, bis der Gear angreift, und lösen Sie alle Waffen gleichzeitig aus. Geschafft!

RS