



Die Lösung zur deutschen Version von Mechwarrior 4 Mercenaries basiert auf der Version "Point Release 1", dem einzigen offiziellen Patch von Microsoft. Die Screenshots wurden auf einem System bestehend aus einem AthlonXP mit 2,2 GHz und einer übertakteten GeForce7 7600GS bei aktiviertem 4xS AA und 4x AF mit dem Programm "Irfanview" gemacht, da ich sonst keine Möglichkeit gefunden hab das AntiAliasing auf die Screenshots zu bannen.

Sowohl Fraps als auch die interne Screenshotsfunktion haben hier weitgehend versagt. Als Grund vermute ich hier ein Problem zwischen dem Spiel und dem Grafiktreiber. Unbeachtet dieses Problems wurden die Screenshots in 1280x1024 erstellt und später auf 775x620 "eingeschrumpft", damit die Ladezeiten erträglich bleiben.

Als Schwierigkeitsgrad wurde "Veteran" gewählt, damit das wenig simulationslastige Spiel nicht ganz zu einer "Action-Ballerei" verkommt.

## Tipps:

- Entgegen logischer Betrachtungen und den Möglichkeiten früherer Spiele kann man hier nicht die Beine der Mechs zerstören, sondern lediglich so stark beschädigen, daß diese nur noch langsam vorwärts kommen und der "Rückwärtsgang" deaktiviert wird. Als Konsequenz kann man daher die Beinpanzerung stets etwas reduzieren, denn ein Feuern auf die Beine bringt einfach nicht übermäßig viel!
- Die wichtigste Schwachstelle der meisten Mechs ist deren Rücken. Verpassen Sie den Zielen daher nach Möglichkeit eine komplette Salve in den hinteren Bereich oder versuchen Sie sich hinter diese im Nahkampf zu setzen.
- Die Temperatur ist ein großer Gefahrenpunkt, selbst dank der Kühlflüssigkeit die jeder Mech mitführt. Gerade auf warmen Welten und ins besonders bei den Wingmen gilt es genügend Wärmetauscher mitzunehmen. Vor allem die Wingmen neigen dazu schnell alle Waffen abzufeuern. Steuern Sie dem entgegen, indem Sie die Waffengruppen gut verteilen und mindestens so viele Wärmetauscher einbauen, daß die Wärmeskala im Mech-Hangar stets im grünen Bereich ist.
- Vor allem bei Einsätzen im Wasser kann man dagegen ganz gut einige Wärmetauscher zu Hause lassen und dessen Kühlung nutzen.
- Vor allem in stark bewaldeten Gebieten sinkt die Performance mitunter deutlich, was bei mir wohl eindeutig an der relativ aufwendigen Kantenglättung und der damit verbundenen "knappen Pixelleistung" lag. Das Abfackeln des Grünzeugs wirkt hier Wunder, da diese dann natürlich nicht mehr berechnet werden müssen. In stillen Momenten zwischen den Kämpfen sollte man also nicht zögern den Weg etwas zu roden um damit etwas "flüssiger voranzukommen" ;-)
- Insgesamt gibt es drei Enden des Spiels. Man kann sich sowohl auf die Seite von Steiner und Davion schlagen, aber auch ein neutrales Ende anstreben, wobei man dazu erstmal Richtung Steiner tendieren muss. Entscheidend für den weiteren Verlauf ist meist Solaris, da man hier durch Widmungen der Siege sich mehr oder weniger schon auf eine Seite schlagen kann.
- Solaris lässt sich zudem auch meist als "Zwischenstop" zwischen den verschiedenen Welten missbrauchen, da jeder Sprung nach Solaris interessanterweise kostenlos ist und man dadurch oft die Entfernung zum nächsten Sprungziel und damit auch die Sprungkosten minimieren kann!
- Beim Kampf gegen Landungsschiffe sollte man sich nach Möglichkeit auf deren Triebwerke konzentrieren, da man dort meist mehr Schaden anrichten kann. Alternativ kann man aber auch oft irgendwo in Deckung gehen und die mangelnde Beweglichkeit ausnutzen!
- Generell sollte man vor allem in größeren Kämpfen die eigenen Lanzen gut konfigurieren, damit man im Kampf eine bessere Übersicht hat. Dazu gehört zum Beispiel ein einheitlicher Anstrich aller Mechs oder zumindest der jeweiligen Lanze. Zusätzlich kann man seine Lanzen so aufbauen, daß jede Lanze nur aus Frauen oder Männern besteht und man somit auch im heftigsten Kampf die Erfolgsmeldungen der Untergebenen gut zuordnen kann!
- Nehmen Sie sich auch mal Zeit die schöne Grafik zu bewundern, die stellen weise nahezu surrealistisch wirkt! Leider aber auch aufgrund eines zu stark eingreifenden LOD-Systems selbst bei maximalen Details mitunter etwas suboptimal rüberkommt. Maximale Details sollten daher immer eingestellt werden.
- Kenner des Spiels MechCommander bzw. dessen in Deutschland nie offiziell erschienenen AddOns "Desperate Measures" werden sich vielleicht über die seltsam betitelten Gebäude wunder.?! ;)
- Aufgrund der Verzweigung der Geschichte wird man nicht alle Planeten "besuchen" können, die ich hier aufzähle. Es empfiehlt sich daher das Spiel mindestens zwei mal durchzuspielen und sich auf die jeweils andere Seite zu schlagen oder die interne Speicher-Funktion zu nutzen, die nach und vor jeder Mission automatisch Savegames anlegt, so daß man jederzeit zu gewissen Zeitpunkten zurückspringen kann.

# Eaton

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Mittel

## Das Nadelöhr

Eine der ersten Missionen und damit natürlich noch recht einfach. Man trifft auf keinen einzigen feindlichen Mech. Die feindlichen Einheiten sind zwar auch nicht ohne, doch ein geübter Mechpilot kann selbst mit einer leichten Lanze problemlos alle Ziele erfüllen! Begeben Sie sich nach dem Start in Richtung Nav Alpha, wo der Konvoi vorbeikommt. Er wird von einigen Panzerfahrzeugen der Typen Vedette, Harasser und Bulldog, sowie einigen LRM-Carriern verteidigt, die insgesamt ein leichtes und schnelles Opfer für Ihre Lanze sein sollten. Bleiben Sie einfach stets in Bewegung, dann können die LRM-Carrier kaum gute Treffer anbringen.



Achten Sie hier aber darauf möglichst von der kleinen Tankstelle weg zu bleiben, denn wenn diese in die Luft geht, kann das auch einen mittelschweren Mech schwer mitnehmen und vor allem extrem aufheizen!

Sind die Verteidiger des Konvois erstmal aufgerieben, hält dieser auch an und man kann sich den neuen Gefahren annehmen. Hinter der "Bergkette" startet eine Staffel Kampfhubschrauber und von Nav Gamma her kommen noch einige Myrmidon-Panzer, deren PPC recht gefährlich sind. Greifen Sie daher nicht frontal an und bleiben Sie stets in Bewegung, so daß Ihre Lanze nur schwer zu treffen ist.

Attackieren Sie die Panzer schnell und laufen Sie gegebenenfalls auch mal direkt über ein Fahrzeug, was zwar die Beine beschädigt, aber recht hilfreich ist um die Anzahl der Feinde schneller reduzieren zu können.

Das ist insofern wichtig, als die ebenfalls bald auftauchenden Hubschrauber vor allem auf größere Entfernung mit ihren LRMs großen Schaden anrichten können, so daß man sich Ihnen schnellstens auf eher kurzen Distanzen annehmen sollte. Glücklicherweise sind die Flieger nur leicht gepanzert und schon mit wenigen Treffern vom Himmel zu holen. Gegen LRM-Beschuss scheinen Sie aber weitgehend immun zu sein, da anfliegende Raketen seltsam abgelenkt werden.

Sind alle Panzer und Hubschrauber erledigt endet die Mission auch direkt. Bei der Bergung erhält man nachfolgend einige nette schwere Waffen, wie PPC und 10er Autokanonen!

## Das Nadelöhr A

Erneut geht es Richtung Nav Alpha, diesmal trifft man jedoch schon deutlich früher auf einen Konvoi. Zusätzlich wird dieser nun auch deutlich stärker verteidigt. Neben schweren Demolisher-Panzern wird man auch mit einigen Mechs zu tun bekommen, so daß man zumindest die Ausrüstung der eigenen Lanze überarbeiten muss, besser noch direkt etwas schwerere Maschinen einsetzt, denn starke Beschädigungen oder gar komplett zerstörte Mechs sind insgesamt noch deutlich teurer!

Senden Sie Ihre Lanzenkameraden am besten direkt gegen die feindlichen Mechs und nehmen Sie sich selbst den übrigen Fahrzeugen an. Deren Zahl sollte man schnellstmöglich reduzieren, so daß man jede Chance auf ein leichteres Ziel zu feuern auch nutzen sollte, denn gerade die LRM-Carrier sind mal wieder durchaus gefährlich!

Die zusätzlich auftauchenden Kampfhubschrauber werden zwar von verbündeten Fliegern unter Feuer genommen, doch wenn man die Feinde schnell erledigt, können die Verbündeten mit den LRM-Salven recht hilfreich gegen die Bodentruppen sein. Nehmen Sie sich daher den Fliegern und den Fahrzeugen und erst zuletzt dem Argus und dem Chimera an, die die stärksten Verteidiger darstellen.

Nettes Detail am Rande: Die Tankstelle wurde nach dem letzten Einsatz flink wieder aufgebaut, man kann sie also bei Bedarf erneut hochjagen um Feinde mitzusprengen. An Beute bekommt man diesmal vor allem wertvolle Fernkampfswaffen.



## Das Nadelöhr B

Achtung, dies ist eine Falle! Es gibt keinen Konvoi, vielmehr wird man von zwei Lanzen mittelschwerer und schwerer Mechs sowie einer Einheit schwerer Panzer attackiert!

Es gilt daher nur die eigene Haut mit so wenig Verlusten wie möglich zu retten, sonst wird der Sold für den Einsatz nicht ausreichend sein! Statten Sie die Kameraden daher mit den besten und schnellsten Mechs aus, die man zusätzlich bei der Panzerung nachrüstet, was finanziell sinnvoller ist, da die Wahrscheinlichkeit einen ganzen Mech zu verlieren etwas geringer ist! Nach dem Start läuft man zunächst grob in Richtung Nav Alpha. Die erste feindliche Lanze kommt aus dem Tal heran. Versuchen Sie sie möglichst etwas zu umgehen und weiter



Richtung Alpha vorzurücken. Zwar könnte man mit den Mechs (Uziel, Argus & Hellspawn) noch irgendwie fertig werden, doch die zweite Lanze besteht aus schweren Mechs (Catapult, Mauler!), die Ihre Lanze endgültig zerschießen würden.

Da man aber auch nicht einfach abhauen kann, gilt es sich den Feinden teilweise zu stellen. Entscheidend sind die Demolisher-Panzer auf die man sich stürzen muss. Scheinbar muss man diese vernichten bevor das "eigene Ego" die Falle erkennt und der "Fluchtnavpunkt" Beta gesetzt wird. Sobald dies geschehen ist gilt es die Wingmen um sich zu scharen und sofort Richtung Beta zu rennen. Dort muss man in einem gewissen Abstand (knapp 800-900m) vor den Verfolgern eintreffen, sonst endet die Mission trotzdem nicht, da man Verfolger eigentlich erledigen sollte, was aber aufgrund der harten Ziele nur recht schwer möglich ist.

## Schlupfwinkel der Banditen

Erstmals eine recht anspruchsvolle Mission, die man zudem auch nur nachts spielen kann. Meine Empfehlung geht bezüglich der Sichtproblematik eher an den Restlichtverstärker (A), der zwar keinen Zoom mehr erlaubt, aber dafür realistisch gesehen (auch wenns hier Blödsinn ist ;) weniger auffällig ist und auch einfach einen viel besseren Überblick bietet, als der kleine Scheinwerferkegel der Alternative.

Anspruchsvoll ist die Mission vor allem aufgrund der zahllosen feindlichen Einheiten, vor allem Panzer und Lasertürme. Stürmt man direkt los und in die feindliche Basis, wird man sehr schnell zusammengeschossen!!

Starten Sie daher erstmal nach Möglichkeit mit stärkeren Mechs als bisher und bleiben Sie zunächst etwas hinter den Wingmen zurück, die man auf einzelne Ziele in der Basis ansetzt (bevorzugt Verteidigungstürme oder Mechs). Sie selbst sollten sich zunächst vor allem der Lasertürme annehmen und bei jeder Möglichkeit auf die feindlichen Bodenfahrzeuge feuern, die oft mit wenigen Treffern auszuschalten sind, was das Feindfeuer doch entscheidend reduzieren kann!

Im westlichen Basisteil findet man eine Tankanlage, die man schön sprengen kann, die jedoch meist recht schnell im chaotischen Gefecht zerstört wird. Halten Sie sich also möglichst von dieser fern und passen Sie auf, ob

sich nicht eine Möglichkeit ergibt die Sprengung selbst ausnutzen zu können!

Sobald der Kampf in vollem Gange ist (unterstützende Panzereinheiten rücken auch vor, daher beim Feuern auf Bodenfahrzeuge also etwas vorsichtiger sein!) wird auch eine Hubschraubereinheit attackieren. Neben den Mechs und schweren Panzern stellt diese doch eine enorme Gefahr dar, da deren LRM-Salven großen Schaden anrichten können. Nehmen Sie sich diesem Problem nach Möglichkeit selbst an und versuchen Sie die leichten Ziele schnellstens zu reduzieren, so daß man sich wieder den Verteidigermechs (Argus & Osiris) widmen kann.

Wichtig: Den Catapult in der Feindbasis bleibt inaktiv und wird später zur Beute, vermeiden Sie also Feuer auf ihn!

Als zusätzliches Missionsziel wird man bald den Auftrag bekommen flüchtende Transporter zu zerstören. Diese werden leider nicht als Feinde markiert, so daß man am besten auf alle möglichen Transportfahrzeuge schießen sollte. Die Verbündeten setzen optimalerweise beim Angriff nur Kampffahrzeuge und werden zudem auch als Freunde identifiziert!

Nach der Vernichtung aller Feindeinheiten bleibt nur noch die Zerstörung der Zielgebäude (alle die als Feind im Zielfcursor markiert werden), was dann noch etwas Zeit erfordert, da die Wingmen diese Aufgabe nicht übernehmen können/wollen...



## Landsitz des Gouverneurs

Diesen Auftrag sollte man nach dem letzten Einsatz zuerst angehen, da die Alternative "Revolution" deutlich anspruchsvoller ist. Bei der Verteidigung des Landsitzes sollte man jedoch auch schonmal aufrüsten und sich zum Beispiel mit dem geborgenen Catapult vertraut machen, der gerade hier mit seinen massiven LRM-Salven sehr nützlich sein kann!

Nach dem Start begibt man sich dann direkt zu Nav-Beta, wo der erste Angriff erfolgt. Generell sollte man versuchen alle Gebäude um den Fluss zu verteidigen bzw. nicht selbst zu zerstören, denn das gibt einen Bonus. Der erste Angriff erfolgt vom Fluss aus durch zahlreiche Hovercrafts, die man natürlich schnell dank überlegener Bewaffnung vernichten kann. Preschen Sie dabei jedoch nicht unnötig vor, denn auch hier kann man schon wichtige Panzerung verlieren, die einem dann später fehlt.

Sobald der erste Angriff abgewehrt ist sollte man sich in den Fluss bewegen, wo man zwischen den Nav-Punkten auf die nächsten Angriffswellen wartet. Es folgen insgesamt deren drei, wobei die Letzte von einem Uziel angeführt wird und dadurch natürlich am gefährlichsten ist.

Im Detail trifft man auf folgende feindlichen Einheiten:

1. Welle: Osiris, Wolfhound, Flea, Raven
2. Welle: Osiris, 2 Flea, Raven
3. Welle: Uziel, 2 Osiris, Cougar

Die Mechs kommen dabei allesamt vom "gegenüberliegenden" Ufer, so daß man sich am besten im Fluss rumtreibt und somit nicht nur etwas bessere Kühlung genießt sondern auch direkt auf die anrückenden Feinde trifft und diese direkt in einen Kampf verwickeln kann, wodurch sie dann nicht mehr das Gebäude ins Visier nehmen.

Allgemein sollte man sich selbst einen Feind herauspicken und die Wingmen allesamt einen Zweiten angreifen lassen, wodurch man dann die Gegner recht effektiv dezimieren kann. Bei der Wahl des Catapult gilt es hier unbedingt auch einige brauchbare Laser einzubauen, denn alleine mit LRMs wird man nicht weit kommen, da die Feinde insgesamt doch recht schnell sind!

Neben Mech-Beute wird man hier auch einen netten Bonus einstreichen können und es auch erstmals in die "News" schaffen! :D

## Revolution

Es folgt ein durchaus recht heftiger Abschluss der Eaton-Kampagne mit einem chaotischen Gefecht bei einer Engstelle. Der Catapult stellt auch hier noch mit die mächtigste Waffe in ihrem Arsenal dar, so daß man ihn selbst nehmen sollte. Die LRMs sind zwar nicht ganz so effektiv, doch mit einigen guten Laser kann man eine gute "Artillerie-Position" beziehen und dem Feind ordentlich eins drauf geben!

Nach dem Start gilt es aber erstmal schnellstens Richtung Nav Alpha zu eilen, wo ein Feldstützpunkt von Hubschraubern angefliegen wird. Diese gilt es schnellstens vom Himmel zu holen, wodurch dann auch der Posten gesichert wird, man einen Bonus erhält und sich dann gegebenenfalls im mobilen Feldstützpunkt wieder fit machen lassen kann. Anschließend folgt man den Verbündeten zu Nav Beta, der Engstelle, wo bereits der Angriff erfolgt ist. Die ersten Angriffe werden von zwei Wolfhound und zwei Argus geführt und sollten dank der zahlenmäßigen Überlegenheit der Verteidiger noch gut abzuwehren sein. Versuchen Sie die Feinde jedoch möglichst schnell auszuschalten, denn alsbald kommt es nochmal deutlich dicker!

Postieren Sie sich dazu als Catapult-Benutzer vielleicht am besten auf dem kleinen Plateau an der Seite, wodurch man den "Angriffsbereich" der Feinde nahezu komplett abdecken kann. Es folgt ein massiver Angriff von zahlreichen Panzerfahrzeugen, einigen Hubschraubern und vor allem auch mittelschweren und schweren Mechs (Black Knight, Loki).



Hetzen Sie alle Wingmen am besten auf einen der schweren Mechs und nehmen Sie sich selbst der Panzer an, deren Zahl es schnellstens zu reduzieren gilt, damit das chaotische Treiben etwas gelichtet werden kann. Anschließend sollte man sich selbst auch immer nur einen Feind vornehmen, denn wenn man hier auf alle potenziellen Ziele feuert wird man schnell zum Ziel eines vernichtenden Kreuzfeuers! Mit Hilfe der Verbündeten sollte man sich recht gut gegen die Angreifer wehren können. Wirklich zurückhalten kann man sich hier eh nicht. Alternativ könnte man sich zwar etwas aus dem Kampfbereich zurückziehen und mit LRM-Schlägen eingreifen, doch die eigenen Wingmen wird man kaum aus der Hitze raushalten können, so daß man im Hinblick auf die Kompanie eher versuchen sollte die Schlacht schnellstens zu beenden.

## Halloran V

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Mittel

Hier bekommt man zwar Aufträge von zwei unterschiedlichen Auftraggebern, doch das macht überhaupt keinen Unterschied, man kann die Aufträge also auch hier nach Belieben auswählen!

### Offshore

Ich empfehle die "Kampagne" mit dieser Mission als leichten Einstieg zu beginnen. Sowohl leichte als auch mittelschwere Mechs sind ausreichen, da man keinen feindlichen Mechs treffen wird und Geschwindigkeit tendenziell wichtiger ist als Schlagkraft! Nach der Landung läuft man Richtung Nav Alpha, wo der erste Angriff durch zahlreiche kleine Schiffe und Hovercrafts erfolgt. Die überlegene Bewaffnung sollte hier zu einem schnellen Massaker unter den Angreifern führen, so daß man recht bald zu Nav Beta aufbrechen kann, wo ein weiterer Angriff erfolgt.

Lassen Sie hier am besten die Wingmen die vom Wasser her angreifenden Hovercrafts attackieren und kümmern Sie sich selbst um die anderen Feinde, die direkt auf die Anlagen auf dem Land zuhalten.

Nachfolgend werden einige Nachtschatten-Jäger herbeikommen, die man aber mit etwas Zielwasser auch sehr schnell vom Himmel fegen kann, so daß man sich direkt dem letzten und überhaupt einigermaßen fordernden Ziel, dem Zerstörer Reynolds, widmen kann. Dessen primäre Waffe sind LRMs, die aus den "Geschützrohren" abgefeuert werden und im Nahkampf recht nutzlos sind. Halten Sie daher auf ihn zu und attackieren Sie das Schiff aus kurzer Entfernung. Nach kurzem Kampf sollte er in einer Explosion enden und die Mission als Erfolg gewertet werden.



## Offshore A

Nochmals eine sehr leichte Mission!

Verteidigen Sie zunächst die Anlegestelle bei Alpha. Die schwachen Angreifer sind schnell weggefegt, so daß man zu Nav Beta laufen kann. Unterwegs taucht meist die nächste Welle auf. Lassen Sie alle Wingmen den Zerstörer Arbold attackieren und laufen Sie selbst weiter zu Beta, wo zahlreiche kleinere Hovercrafts umherwieseln. Hat man diese dezimiert gilt es sich dem zweiten Zerstörer, der Harrington, anzunehmen. Da die Großkampfschiffe nicht wirklich schwer bewaffnet sind sollte man beide recht problemlos versenken können..!

## Offshore B

Hier gehts nun mal richtig zur Sache. Es folgt ein chaotischer Kampf gegen feindliche See- und Lufteinheiten und eine feindliche, mittelschwere Mechlanze. Wählen Sie daher unbedingt für alle Wingmen mittelschwere Mechs und wenn möglich auch schwere Laserwaffen, da durch das Wasser die Temperatur der Mechs selten kritisch wird.

Wieder läuft man nach dem Start zu Nav Alpha und wehrt hier einen Angriff schwächerer Boote ab. Anschließend gehts auch wieder Richtung Nav Beta, wo dann der Hauptkampf losbricht. Geben Sie Ihren Wingmen nun am besten den Befehl das nächstgelegene Ziel anzugreifen, denn hier werden nun zahllose Kontakte in Reichweite kommen. Die Schwebepanzer und die feindliche Mechlanze, die aus Richtung von Nav Delta kommen sollten das primäre Ziel sein.

Die zusätzlich angreifenden Kampfhubschrauber und Jagdbomber kann man quasi "nebenher" bei Gelegenheit vom Himmel schießen. Nehmen Sie sich selbst am besten direkt den feindlichen Mechs (Wolfhound, Argus, Uziel), der größten Gefahr an. Versuchen Sie dabei das chaotische Treiben auszunutzen und den Zielen jeweils eine Ladung in den Rücken zu verpassen, wo Mechs weniger gepanzert und schneller auszuschalten sind.

## Kontrollpunkt

Eine recht leichte "Suchen-und-Zerstören-Mission". Setzen Sie auf mittelschwere oder leichte Mechs, die man vor allem mit Mittelstreckenwaffen und wenn möglich etwas schnelleren Reaktoren bestückt, damit man die Berge noch flott hochkommt!

Zuerst gilt es bei Nav Alpha einen kleinen Posten auszuheben. Die Wingmen attackieren den Owens während man selbst direkt in den Posten stürmt. Feuern Sie auf die wenigen Bodenfahrzeuge und halten Sie auf das "Turm-SPz" zu, das auf einem Hügel postiert ist. Hat man dieses zerstört werden auch die teilmobilen Lasertürme ausfallen, so daß man mit einem Schlag die aktiven Ziele deutlich reduzieren kann.

Vernichten Sie anschließend die Reste des Postens, der Hellspawn wird später eine nette Beute werden. Anschließend marschiert man zu Nav Beta, wo man erneut auf einen Owens und leichte Bodenfahrzeuge trifft. Auch hier sollte man sich den Kommandofahrzeugen widmen, diesmal sogar ein Mobiles HQ, und zuletzt schließlich Richtung Gamma laufen.

Dort gilt es einen Owens, einen Puma und Bodenfahrzeuge zu vernichten. Insgesamt also keine große Sache, im Gebirge nur vielleicht etwas aufwendiger als im Flachland.

## Industrie-Überfall

Eine kurze aber recht heftige Mission. Mittelschwere Mechs sollten es hier mindestens sein, denn man trifft auf eine feindliche Lanze mittelschwerer Mechs!

Nach dem Abwurf muss man sich entscheiden ob man direkt geradeaus, über die Calliope-Türme, in die Basis vorrückt und dort losschlägt oder es lieber erstmal etwas subtiler angeht. Rücken Sie dazu zu Nav Alpha vor, von wo aus man in den Posten spähen kann.

Das erste Ziel sollte der Generator sein, dessen Zerstörung auch direkt die Verteidigungstürme lahmlegt, so daß man einige kleinen Sorgen weniger hat. Mit dem Angriff auf den Generator werde jedoch auch die Verteidiger aktiv. "Entlassen" Sie daher am besten auch Ihre Wingmen und setzen Sie sie auf das jeweils nächste Ziel an.

Nachdem das Gebäude vernichtet wurde hilft man den Kameraden die Panzerfahrzeuge schnellstens zu dezimieren, denn die feindliche Söldnerlanze, bestehend aus zwei Chimera und zwei Bushwacker, rückt auch zeitnahe vor.

Nehmen Sie sich geschlossen jeweils einem Feind an und bleiben Sie stets in Bewegung, damit vor allem die Bushwacker ihre schweren Autokanonen nicht effektiv einsetzen können und man selbst in ihren Rücken vorstoßen kann!

Glücklicherweise sind die Kerle nicht übermäßig gefährlich, so daß man sie bald dezimieren und auch ganz aufreiben kann, was zwar kein Primärziel ist, aber sich doch von selbst versteht. Sind schließlich Konkurrenz!

Anschließend vernichtet man die restlichen Zielgebäude mitsamt dem Treibstofflager unterhalb der etwas ausserhalb gelegenen Tankstelle.

## Geleitschutz

Eine mitunter etwas zeitkritische Mission. Wählen Sie daher für sich selbst einen mittelschweren, aber nicht zu langsamen Mech!

Beim Konvoi angekommen muss man sofort mit den Wingmen vordringen und der Straße nach Beta folgen. Den plötzlich angreifenden Owens bekommen die Wingmen als Ziel vorgesetzt während man selbst unbeirrt weiter zu Nav Beta folgt. Von dort aus sollte man schon die nächsten Angreifer erspähen können.

Halten Sie voll auf diese zu und kümmern Sie sich um die Vedette-Panzer. Den Hellhound ignoriert man vorerst und lässt ihn wieder für die Wingmen, die sich nach Vernichtung des Owens dem neuen Ziel annehmen. Hat man alle Panzer vernichtet gilt es schnellstens zur Straße zurückzukehren und dem Konvoi mal wieder vorzulaufen, denn von Nav Gamma aus kommen drei neue Mechs (Owens, Hellhound, Chimera) heran!

Diese gilt es nun schnellstens vom Konvoi abzulenken, sonst wird der Auftrag ganz schnell scheitern! Feuern Sie daher wie wild abwechselnd auf alle drei Ziele und rufen Sie die Wingmen sofort herbei wenn diese mit dem Hellhound fertig sind.

Mit etwas Hilfe sollte man die Angreifer dann niederzwingen und anschließend zum Flugplatz marschieren können. Dort kann man den Mech erstmal etwas instandsetzen lassen, bevor man einen Angriff auf die Basis abwehren muss.



Dort hat man zwar etwas Hilfe durch das Landungsschiff, doch dessen schwere Waffen treffen kaum. Die schnellen Angreifer, erneut die bekannte Combo aus Owens, Chimera und Hellhound, rücken bis in die Basis vor und müssen daher von ihrem Ziel abgelenkt werden.

Lassen Sie die Wingmen daher zwei Ziele angreifen und kümmern Sie sich selbst um das Dritte, wobei man jede Möglichkeit nutzen sollte auf ein anderes Ziel zu feuern. Beim etwas langsameren Nahkampf besteht dann die Möglichkeit, dass das Ziel von einer Gauss-Salve zerhauen wird, aber auch die Gefahr, daß im Eifer des Gefechts ein Fahrzeug des Konvois verloren geht.

Man braucht daher zumindest eine kleine Portion Glück. Endet die Mission dann aber seltsamerweise noch nicht, empfiehlt es sich mal genauer umzusehen. Bei mir hat sich ein Feindmech deaktiviert und stand nutzlos in der Basis rum, was schlussendlich die Mission nicht enden ließ. Erst nachdem man den komischen Vogel vernichtet hatte wurde die Mission als Erfolg anerkannt!

## Styk

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Die chaotischen Kämpfe auf Styk zeichnen sich durch einen hohen Anspruchsfaktor und die Möglichkeit durchs Überlaufen einen netten Geldhaufen mitzunehmen zu können aus!

### Verstärkung

Eine überraschend harte Mission, die vor allem auf Schlagkraft und Schnelligkeit baut. Nehmen Sie daher selbst unbedingt einen schweren Mech um die 75t und vergeben Sie gut ausgerüstete mittelschwere Mechs an die besten Wingmen. Da man selbst sehr aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen muss gilt es die eigene Panzerung und Bewaffnung auf Schlagkraft, auch auf größere Distanz, auszulegen. PPC, Autokanonen und schwere Laser sind die Waffen der Wahl. Da der zweite Kampf im Wasser geführt werden kann sind Energiewaffen wenn möglich zu bevorzugen. Direkt nach dem Start gilt es auch keine Sekunde zu verlieren. Setzen Sie sofort Kurs auf Nav Alpha und achten Sie darauf, daß Ihre Wingmen Ihnen auch folgen. Das erste Problem sind die Panzer, die beim kleinen Berg mit einer Scout-Lanze beschäftigt sind. Zwar muss man Alpha nicht unbedingt rechtzeitig erreichen, das Retten der Hammer-Lanze bringt vorwiegend Ruhm ein, was sich aber in der nachfolgenden Mission noch merklich bemerkbar machen wird, doch das Abschießen des Panzer-Kommandos bringt auch erstmal nicht wirklich viel.

Versuchen Sie daher selbst möglichst schnell zu Alpha zu gelangen (Gefahr, daß man in den Rücken geschossen bekommt) und unterwegs so viele Panzer wie möglich abzuschießen, so daß die nachfolgenden Lanzenkameraden mit etwas Glück den Rest wegschießen, oder senden Sie die Wingmen direkt zu Nav Alpha und kümmern Sie sich erstmal selbst um die Panzermeute (Gefahr, daß man zuviel Panzerung im Kreuzfeuer verliert).

Die Hammer-Lanze wird von zwei Thanatos, zwei Bushwacker und einigen Kampfhubschraubern attackiert, kann sich also ohne Hilfe absolut nicht lange halten. Versuchen Sie bei Annäherung erstmal die Hubschrauber aus der Entfernung vom Himmel zu holen und setzen Sie die Wingmen auf einen der Thanatos an. Sobald man dann auf der Lichtung angekommen ist und selbst feuern kann gilt es sich voll und ganz einem der Feindmechs anzunehmen, damit man schnellstens die Zahl der Feinde reduzieren kann, so daß die gesamte Lanze möglichst wenig Panzerung in einem längeren Gefecht verliert.

Setzen Sie dazu nach Bedarf auch den gesamten Kühlmittelvorrat ein, denn der nächste Kampf bei Beta wird eher etwas "cooler". Versuchen Sie die Feinde bei Alpha also schnellstens zu vernichten und halten Sie dann auf Beta zu, wo ein weiterer massiver Angriff erfolgt. Erneut greifen zwei Thanatos, zwei Bushwacker, zahlreiche Kampfhubschrauber und auch noch einige leichte Kampfboote die Inselbasis an. Eröffnen Sie so früh wie möglich das Feuer auf die Feinde und setzen Sie die Wingmen auf einen der feindlichen Mechs an, während man selbst die kleineren Ziele und ebenfalls einen Mech unter Feuer nimmt.

Ist man schnell genug bei Beta kann man durch die Calliope-Türme noch etwas mehr Unterstützung erfahren, da die Feinde meist unter Feuer von diesen ablassen! Endet die Mission nach der Vernichtung aller Feinde bei Beta noch nicht, gilt es eventuell noch einmal bei Startpunkt vorbeizuschauen, falls dort einer der Panzer überlebt hat und sich nicht mehr fortbewegt hat...

## Attentat

Die "böse" Alternative bringt zwar im weiteren Verlauf scheinbar keine Nachteile, dafür jedoch einen dicken Geldbetrag von gut 12 Millionen Credits ein. Neben dem wirklich gehobenen Anspruch ist es daher vor allem eine Frage des eigenen "Gewissens".

Da man einzeln vorgehen muss und insgesamt an drei Nav-Punkten in der stark gesicherten Stadt zu kämpfen hat, ist ein schwerer, aber auch schneller Mech nötig. Hat man aus dem letzten Einsatz einen Thanatos geborgen ist dieser mitunter die beste Wahl, denn dessen Möglichkeit den Torso um 360° zu drehen ist bei den längeren "Verfolgungsjagden" durchaus recht hilfreich.



Für die kurzen Kämpfe sind möglichst

schlagkräftige Waffen, vor allem für die Mittelstrecke, empfehlenswert. Meine Erfahrungen mit der Kombination aus zwei schweren Lasern, einer schweren 10er Autokanone (Clan oder LBX) und einigen Kurzstreckenraketen (Streak!) waren durchaus recht positiv, so daß ich diese durchaus weiterempfehlen kann. Setzen Sie weiterhin unbedingt die Panzerung aufs Maximum hoch, gönnen Sie sich einen etwas schnelleren Reaktor (80km/h sollten mindestens drin sein) und bauen Sie nach Möglichkeit alle elektronischen Störmittel ein.

Marschieren Sie nach dem Start mit maximalem Tempo zu Nav Alpha, wo man alsbald einen Transporthubschrauber als erstes Primärziel angezeigt bekommt. Nach dessen Abschuss kann man sich auch direkt Richtung Nav Beta aufmachen, doch die zahlreichen Begleithubschrauber können einem recht ärgerlich nachsetzen. Dank verschiedener Störmaßnahmen wird man zwar nur eher wenige Treffer abbekommen, doch wenn man den Mech auf einer gerade Straße steuert und dann den Torso nach hinten dreht, was beispielsweise beim Thanatos möglich ist, kann man einige Verfolger vom Himmel holen und sich das Leben so etwas erleichtern.

Bei Nav Beta gilt es eine Limousine zu vernichten, was ebenfalls schnell erledigt werden kann. Problematisch sind hier die schweren Begleitpanzer und -mechs. Versuchen Sie hinter der Deckung der Häuser möglichst nahe an die Limousine heranzurücken und stürmen Sie dann schnell und zielgenau vor. Da die Limousine mit wenigen Treffern auch schon erledigt ist kann man die restlichen Sekunden im Kampfbereich nutzen um die Panzererskorte zu dezimieren.

Wichtig ist, daß man schnellstens die Flucht antritt und aus dem Gefahrenbereich kommt, so daß man nur minimale Schäden davonträgt. Mit einem schnelleren Reaktor kann man recht gut davonflitzen.

Ändern Sie gegebenenfalls mehrfach den Kurs, wenn Ihnen die Verteidigermechs nachsetzen wollen. Zwischen den Häusern kann man recht gut abtauchen!

Sobald man Gamma erreicht hat gilt es dann dem entscheidenden Kampf entgegenzusteuern. Das Ziel ist vermutlich ein Dragon, der nur nach der Installation des IS-Mechpacks gesteuert werden kann, aber nicht weiter spezifiziert bzw. lediglich als neues Primärziel ausgeschrieben.

Unglücklicherweise nähert sich der Mech aus südwestlicher Richtung mit einer Uziel-Eskorte! Versuchen Sie dem Ziel so nahe wie möglich zu kommen und dabei hinter den Gebäuden in Deckung zu bleiben, denn auf "offenem Feld" wird man durch die schlagkräftige Eskorte schnell schwere Schäden einstecken müssen. Ein Beinschaden bedeutet hier meistens das Ende, da keine Flucht mehr möglich ist!

Konzentrieren Sie sich dann auch nur auf den Zielmech, welcher so schnell wie möglich erledigt werden muss, damit man zu Nav Delta abhauen kann, was dann durch die Deckungsmöglichkeiten auch recht gut gelingen sollte. Hat man das letzte Primärziel erstmal erledigt ist Flucht dann wirklich nur noch das letzte zu bestehende Abenteuer, denn damit endet der Auftrag auf Styk hier auch schon.

## Friedensverhandlungen

Die "gute" Option verspricht zwar weniger Sold, doch dafür "darf" man noch eine Nachfolgemission ganz ohne Sold bestreiten und Action gibts hier auch bei weitem genug! :) Da man ansonst wieder alleine unterwegs ist sollte man auch hier einen schweren Mech wählen und möglichst starke Bewaffnung für den Kurz- und Mittelstreckenkampf mitnehmen. besondere Schnelligkeit braucht man hier aber nicht, so daß man sich eher auf die Feuerkraft konzentrieren sollte.

Die Verhandlungen beginnen zunächst recht unspektakulär. Der eigene Mech steht unbeweglich und mit gesicherten Waffen beim Tagungsgebäude und man muss warten bis die Capellanischen Repräsentanten eintreffen. Diese sind allerdings recht explosiv und nehmen die beiden Polizeimechs zur Linken direkt mit ins feurige Verderben. Da man dann sofort wieder die Kontrolle über den eigenen Mech bekommt gilt es direkt den Panzer kaputtzuschießen und dann den drei angreifenden Feinden entgegen zu laufen, damit diese schnellstens von den Vertretern der Kommunalität abgelenkt werden.

Widmen Sie sich direkt möglichst allen drei Angreifern, jeweils ein Bushwacker, Argus und Osiris, damit auch alle vom Verhandlungszentrum ablassen. Nutzen Sie Ihre überlegene Schlagkraft um schnellsten einen feindlichen Mech auszuschalten oder zumindest stark zu beschädigen. Gerade der Argus und der Bushwacker sind ohne ihre Armbewaffnung keine sonderliche Gefahr mehr, so daß man diese als erstes aufs Korn nehmen sollte.

Versuchen Sie die Feinde möglichst schnell zu vernichten, damit man den Nav-Punkten folgen und den "Fluchtweg" für die Hubschrauber der Führung freischießen kann. Bei Nav Beta und Richtung Gamma trifft man jedesmal einige feindliche Panzerfahrzeuge, insgesamt kein großes Kontingent, so daß man schnell den Bereich sichern kann.

Bei Gamma selbst lauern dann ein weiterer Osiris und ein Raven, also nochmals zwei relativ leichte Ziele. Versuchen Sie diese wieder schnellstmöglich abzuschießen, denn das wars bei weitem noch nicht!



Aus nordwestlicher Richtung tauchen nochmal drei feindliche Ziele auf, darunter ein Argus und ein Thanatos! Diese muss man zwar nicht unbedingt besiegen, wenn man zu Nav Delta entkommt und die Feinde ablenkt, so daß auch der Hubschrauberstaffel nichts passiert, ist die Mission auch gewonnen, doch wenn man bei der Verteidigungsmission zu Beginn der Kampagne die Hammer-Lanze gerettet hat, wird diese einem hier zu Hilfe eilen! Mit deren Unterstützung sollte man dann auch die restlichen Feindeinheiten tilgen können, wodurch die Mission dann auch direkt endet!

## Evakuierung

Ohne Sold gilt es hier aus rein ideellen Gründen die Flucht einiger Regierungsmitglieder zu decken. Dazu braucht man definitiv eine ganze Lanze, ist man richtig knapp bei Kasse oder sehr geizig kann man es auch mit nur zwei Lanzenkameraden versuchen, was auch gutgehen kann.

Direkt nach dem Start des Konvois wird dieser auch direkt auf den ersten Widerstand treffen. Setzen Sie die Wingmen hier auf den Argus an und kümmern Sie sich höchstpersönlich um die Panzer. Nach dem Sieg gehts direkt weiter Richtung Beta. Wieder setzte man die Wingmen gegen einen Argus ein und nimmt sich selbst dem Turm SPz an, dessen Vernichtung dann auch die mobilen Lasertürme lahmlegt, so daß man sich direkt auch mit dem Argus hier beschäftigen kann. Zuletzt wird man dann beim Vorrücken auf Nav Gamma eine weitere feindliche Truppe treffen.

Wieder wird ein Argus von Ihren Lanzenkameraden aufs Korn genommen, während man sich selbst um die schweren Panzer kümmert. Nach deren Vernichtung lässt man die Kameraden dann aber mal in Ruhe arbeiten und setzt direkt Kurs auf Nav Gamma, wo der Raumhafen von zwei Catapult und einem Thanatos angegriffen wird.

Nähern Sie sich zunächst unauffällig an und versuchen Sie dann einen der Catapult in einen Nahkampf zu verwickeln, so daß er seine gefährlichen LRM 20er nicht bzw nicht optimal verwenden kann. Alternativ kann man versuchen die Abschussvorrichtungen zuerst zu vernichten, was dann aber meist dazu führt, daß vom Mech nicht viel übrig bleibt und es nichts zu bergen gibt. Mit etwas Glück werden die Wingmen schnell mit dem Argus weiter hinten fertig, so daß sie zur Unterstützung vorrücken können, denn gegen drei schwere Mechs kann man alleine nicht lange standhalten!

Findet man zuletzt ein Ziel seltsamerweise nicht, sollte man mal nach oben schauen, denn die sprunghafigen Catapult ziehen sich schonmal auf interessante Plätze zurück!

# Solaris VII

Schwierigkeitsgrad: Mittel - Schwer

Im Grunde sind die Kämpfe auf Solaris zwar allesamt recht ähnlich, lediglich die Tonnage der Mechs wird schwerer, doch jeder Kampf entwickelt sich auch irgendwie anders, so daß man hier nur allgemeine Tipps geben kann. Grundsätzlich sollte man sich vor allem in der Anfangsphase möglichst aus dem Geschehen raushalten, damit man nicht zuviel Panzerung verliert. Sofern Sie nicht gerade direkt neben einem Feind starten ist daher die Flucht in eine Levecke, möglichst weit weg von den Feinden, die sich üblicherweise stets auf den nächsten Gegner stürzen, die beste Lösung.

Warten Sie bis nur noch wenige Feinde übrig sind und stürzen Sie sich dann am besten auf den im besten Zustand, damit man mit den anderen gemeinsam viel Schaden anrichten und sich dann zuletzt den geschwächten Feinden annehmen kann.

Zusätzlich wird man in einigen Matches einen "Intriganten" finden, der ein "Friedensangebot" macht. Solange man nicht auf diesen schießt wird er Ihnen gegenüber neutral bleiben und oft sogar einfach nur ebenfalls in einer Ecke rumstehen. Schauen Sie sich diesen Kerl genau an, wenn er einen schweren Mech befehligt kann das zum Ende durchaus kritisch werden. Stellt man sich jedoch hinter ihn und eröffnet blitzartig das Feuer mit einem Alphaschlag, kann man einen recht brauchbaren und fiesen Abschuss hinlegen!

Zusätzlich kann man Solaris dazu nutzen sein Image bei Steiner oder Davion zu verbessern.

Widmen Sie dazu einfach Ihre Siege einer der beiden Parteien. Wichtig ist vor allem Steiner, denn durch die meisten Auftragsmissionen wird man auf Davions Seite gezogen, so daß einem bei zu wenig "Sympathie" Aufträge verloren gehen könnten!

Insgesamt kann man in allen Arenen nur wenige mal antreten und damit auch nicht unendlich Geld scheffeln, gerade die äusserst lohnenswerte Meisterschaftskämpfe kann man zudem jeweils nur einmal bestreiten, so daß man dort unbedingt immer den ersten Platz erreichen sollte!

## **Dschungel - Leicht**

Der erste Kampf erfolgt im Dschungel, wo man gerade zu Beginn oft noch recht dichten Waldbestand vorfindet. Allgemein ist die Arena jedoch recht offen, so daß man sich wirklich am besten in den Ecken oder hinter den Betonmauern verstecken kann.

Nützlich sind die beiden größeren Wasserstellen. Kann man den Kampf in diesen Bereich verlegen, ist es auch möglich stärkere Energiewaffen öfter zu benutzen, legen Sie die Bewaffnung dementsprechend aus.

Beim ersten Kampf sollte man sich dann noch unbedingt zurückhalten und sich nach dem Start in irgendeine Ecke flüchten. Warten Sie bis die Feinde sich weitgehend selbst dezimiert haben und schlagen Sie dann zu. Der Abschussbonus ist zwar ganz nett, doch die Siegprämie ist deutlich fetter!

Generell muss man nicht überall unbedingt erster werden, ein zweiter Platz ist oft auch schon ausreichend, doch dann verliert man meist einen Mech bzw. hat sehr hohe Reparaturkosten und bekommt noch nicht einmal die volle Prämie.

Der Sieg im leichten Dschungelkampf eröffnet einem dann auch alle anderen leichten Arenen. Optimalerweise setzt man jedoch erstmal den Kampf hier in der mittleren Gewichtsklasse fort, so daß in der Zwischenzeit die Reparaturanstrengungen bei Beschädigungen am leichten Mech weitergehen können.

## **Dschungel - Mittel**

Dieser Kampf findet in einer anderen Arena statt, wo man um eine Insel noch größere Wasserbereiche vorfindet und daher noch stärker auf Energiewaffen setzen kann. Nachteil ist die hohe Weitläufigkeit dieses äusseren Bereichs, so daß auch Fernkampfwaffen zum Einsatz kommen können.

Versuchen Sie wie üblich nach dem Start erstmal zu flüchten und sich irgendwo zu verstecken.

Aufgrund der guten Kühlungsverhältnisse im Wasser kann man hier jedoch auch recht gut austeilen, so daß man sich früher als sonst in den Kampf zurückmelden kann.

## Fabrik - Leicht

Das relativ weitläufige Areal wird zwar durch einige Hindernisse begrenzt, doch Fernwaffen kann man hier durchaus recht gut einsetzen. Mit einem leichten und auch recht kleinen Mech sollte man das aber eher vernachlässigen und sich auf den Kampf zwischen den Hindernissen konzentrieren. Nutzen Sie deren Schutz nach Möglichkeit aus.

Oft sammeln sich die Kämpfer in der Mitte, wo es ein kleines "Wasserloch" gibt, wo sich die Mechs besser abkühlen können. Ein Raven ist hier eine durchaus gute Wahl, da dieser Mech schnell ist, so daß man zwischen den Deckungen umher huschen und auch den Torso um 360° drehen kann. In Kombination mit Streak SRM kann man so recht schnell unterwegs sein und doch zielgenaue Schäden anrichten.

## Fabrik - Mittel

Der zweite Schauplatz bietet zwar in der Mitte einige gute Deckungsmöglichkeiten, doch gerade im Aussenbereich muss man hier gut aufpassen. Ein Graben umgibt die zentrale Insel, so daß man darin zwar etwas Deckung suchen kann, doch dafür wird der eigene Mech hier auch leicht erwärmt, was bei wenigen Wärmetauschern durchaus unangenehme Folgen haben kann.

Von Vorteil ist hingegen, daß Mechs die unten im Graben sind oft nicht gut nach oben feuern können. Nutzen Sie dies nach Möglichkeit aus und ziehen Sie sich nach jeder Salve wieder etwas zurück.

## Kolosseum - Leicht

Das Kolosseum ist aus meiner Sicht der unangenehmste Kampfschauplatz, denn Deckung wird man hier eigentlich fast keine mehr finden. Hier hilft dann nurnoch Geschwindigkeit und Glück.

Bei den leichten Mechs ist es also noch relativ unproblematisch. Treten Sie nach dem Start trotzdem erstmal mit Maximaltempo die Flucht an und versuchen Sie möglichst von den Feinden etwas wegzukommen, damit diese nicht Sie als Ziel ins Visier nehmen.

Greifen Sie dann wieder in den tobenden Kampf ein und versuchen Sie jeweils die stärksten feindlichen Mechs nach und nach mit "vorsichtigem" Feuer zu belegen. Gerade so stark, daß man deren Panzerung schwächt aber nicht selbst auf einmal zum Primärziel wird.

Allgemein braucht man hier vor allem Glück und auch einfach etwas Geschick.



## Kolosseum - Mittel

Die zweite Arena bietet glücklicherweise etwas mehr Deckungsmöglichkeiten. Gute Kampforte sind der äussere Wassergraben, der nicht nur kühlt sondern auch Deckung bietet, und der zentrale Bereich, wo man hinter den Steintoren schnell abtauchen kann aber auch die Mitte meiden sollte, da man dort auf dem großen Steinerzeichen quasi auf dem "Präsentierteller" sitzt.

## **Dschungel - Schwer**

Hier hat man erstmal die gute Möglichkeit die hohen Berge in der Arena zu nutzen. Installiert man hierzu vorwiegend Fernkampfaffen und rennt nach dem Start direkt auf einen der Gipfel kann man oft dem Fokus der anderen Kämpfer entfliehen. Warten Sie daher erstmal etwas ob nicht eventuell ein Verfolger hochkommt oder Ihnen von unten zusetzt und greifen Sie dann bei den Kämpfen von oben her durch Beschuss möglichst aller Mechs ein.

Sobald ein Gegner dann jedoch näherkommt oder es um die letzten Plätze geht ist es dann aber Zeit wieder nach unten zu laufen, wo man in Bewegung ein etwas schwerer zu treffendes Ziel darstellt!

## **Fabrik - Mittel**

Wieder findet man sein Heil eher in der Mitte, wo es etwas Deckung gibt. Im Aussenbereich ist man an sonst durch das sehr offene Gelände den gut zielenden Feinden relativ ausgeliefert.

## **Kolosseum - Schwer**

Wieder im weitläufigen Kolosseum startet man oft direkt neben einem Konkurrenten, dem man dann nicht wirklich effektiv entkommen kann. Es gilt daher diesen schnellstmöglich zu erledigen und sich dann vorsichtig in die anderen Kämpfe einzumischen. Aufgrund der Weitläufigkeit sind hier Fernkampfaffen, die man auch mal auf kurze Distanz einsetzen kann, von großem Vorteil.

## **Dschungel - Sturmklasse**

Wenn man relativ früh nach Solaris geflogen ist muss man hierzu meist erstmal einen Sturmmech kaufen, so daß ich allgemein empfehle erst nach einer weitgehend erfolgreich verlaufenden Karriere in die Sturmklasse aufzusteigen, denn sonst können einem die enormen Kosten bei einem "Versagen" (also innerhalb der oben Ränge noch abgeschossen werden, sonst zählt es ja eh als "nicht passiert") hier schnell an den Rand des Ruins bringen!

Da man wieder im großen "Becken" mit den kleinen Inseln kämpft kann man auch hier wieder massiv auf Energiewaffen setzen, so daß man den reichlich vorhanden Platz in den Mechs gut nutzen kann!

## **Dschungel - Meisterschaft**

Direkt nach der Sturmklasse ist der eigene Mech zwar oft noch beschädigt, doch die Meisterschaft ist ohne Gewichtsvorgabe, so daß man hier neben Sturmklassemechs sogar oft einige Leichte sieht! Interessant!

Da man ansonst wieder in der "Bergarena" kämpft kann man sich wieder nach dem Start auf einen Berg zurückziehen und von oben Unglück austeilen. Gerade gegen die leichten und mittelschweren Ziele ist das Zielen jedoch garnichtmal so leicht, so daß man vor allem auf die dicken Brocken zielen sollte!

## **Fabrik - Schwer**

Es folgt ein Kampf zwischen vielen Deckungsmöglichkeiten, der jedoch auch eine gewisse Geschwindigkeit bedingt, damit man zwischen den schützenden Mauern und Anlagen schnell umherhuschen kann. Setzen Sie daher nach Möglichkeit eher auf ballistische Waffen, die weniger Wärme produzieren und einen etwas schnelleren Mech.

## Fabrik - Sturm

In der bekannten "Graben-Arena" wird man auf zahlreiche superharte Brocken treffen, es ist also mal wieder empfehlenswert zuerst einfach abzuhaue, weshalb man auch hier den gewählten Titan mit einem größeren Reaktor etwas "pimpen" sollte. Ansonst braucht man einfach Glück, denn wenn sich mal zwei oder mehr Gegner auf einen eingeschossen haben wird man nur noch mit viel Glück Sieger werden!

## Fabrik - Meisterschaft

Wie üblich gilt es in einer großen Arena 15 Gegnern gegenüber zu treten, was oft in einem heillosen Chaos endet. Ein etwas schnelleren Mech ist hier aufgrund der zahlreichen Deckungsmöglichkeiten besser geeignet. Versuchen Sie stets in Bewegung zu bleiben und jedem potenziellen Ziel eine Ladung zu verpassen.

Wenn sich die Zahl der Feinde erstmal deutlich reduziert hat kann man sich die dicksten Brocken raussuchen und diese zuerst angehen.

## Kolosseum - Sturm

Meist wird man hier direkt neben einem Feind in den Kampf starten, es gilt daher direkt nach dem Start blitzschnell zu reagieren, den Gashebel voll aufzudrehen und dem Feind eine möglichst komplette Salve in die Seite zu jagen, so daß er eine Sekunde brauchen wird um Sie neu anzuvisieren. Mit etwas Glück ist man inzwischen auf Tempo und erleidet weniger Schaden!

Lässt der Gegner nicht von Ihnen ab sollte man ihn möglichst im Nahkampf bekämpfen, mit etwas Geschick kann man den Koloss ausmanövrieren. Ansonst braucht man in dem offenen Gelände mal wieder vor allem Glück, denn mit etwas Pech verbünden sich auch mal zwei Feinde und man muss gegen beide antreten!



## Kolosseum - Meisterschaft

Das übliche heillose Durcheinander in der extrem offenen Arena. Ein relativ schneller und gut gepanzerter Mech sind hier günstig um durch das Chaos zu sprinten und ziellos auszuteilen. Es gilt vor allem möglichst lange zu überleben, versuchen Sie also keinem der Feinde zu nahe zu kommen! Die Stimmung der Zuschauer ist hier, nebenbei erwähnt, wirklich bombastisch!

## Kolosseum - Gesamtmeisterschaften

Die ganz große Show. Diesmal muss man sich wirklich erstmal richtig verstecken, denn die Feinde sind hier ungewöhnlich aggressiv und scheinen es oft ganz explizit auf Sie abgesehen zu haben. Ein guter Platz zum Verstecken sind die großen Steintore, von wo aus man auch mit etwas Glück weiter entfernte Ziele in der Arena beschießen kann.

Achten Sie jedoch unbedingt darauf, daß sich kein Feind dem Tor zu sehr annähert, da man sonst kaum Fluchtmöglichkeiten hat bzw. erstmal ordentlich Panzer lassen muss bevor man aus dem Teil rauskommt.

Erst wenn die Feinde deutlich weniger wurden oder sich ein "Kampfherd" auf die eigene Position zubewegt sollte man sich aus dem

Versteck vorwagen und in den Kampf eingreifen oder zum nächsten Versteck zu flüchten.

Aufgrund der Aggressivität mit der dieser Kampf geführt wird ist Passivität zu Beginn eigentlich mit das Wichtigste taktische Instrument überhaupt!



## New Exford

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Es folgen einige recht harte Kämpfe gegen vorwiegend leichte und mittelschwere Clan-Einheiten. Zwei gut ausgestatte Lanzen mit einigen Ersatzmechs und mindestens 10-15 Millionen auf dem Konto sind hier empfehlenswert!

## Dschungelaufklärung

Es folgt eine relativ unspektakuläre Suchen und Vernichten Mission. Einzig die anzutreffenden Clanner sind mal recht interessant und obwohl alle nur leichte und mittelschwere Mechs haben durchaus eine gewisse Gefahr!

Wählen Sie daher für Ihre Wingmen mindestens mittelschwere Mechs mit guter Bewaffnung.

Verzichten sollten Sie hier weitgehend auf Raketen, denn durch die hohe Geschwindigkeit der Ziele sind Raketentreffer eher selten wirklich effektiv! Laser und andere "soforttreffende" Waffen sind hier deutlich besser!

Hat man die eigene Kompanie schon soweit aufgebaut, daß man auch eine zweite Lanze in den Kampf mitnehmen kann, sollte man dies auch tun. Zwar wird man keine zweite komplette Lanze brauchen, doch den ein oder anderen Zusatzmech kann man hier ganz gut gebrauchen. Durch die durchgehende Wahl von mittelschweren Mechs kann man die Abwurfkosten auch relativ niedrig halten.

Man selbst sollte hier jedoch eher auf einen schweren Mech setzen, denn da man immer vorlaufen muss und somit meist das nächste Ziel der Clanner ist, braucht man doch eher etwas mehr Panzerung als die anderen.

Direkt nach dem Beginn des Einsatzes wird man auch auf eine erste leichte Feindlanze, bestehend aus jeweils einem Shadow Cat, Uller und Cougar, treffen. Lassen Sie die beiden eigenen Lanzen jeweils ein Ziel angreifen und widmen Sie sich dem Dritten, so daß man die Feinde schnell erledigt haben wird.

Bei Nav Alpha trifft man dann auf eine zweite, mittelschwere Clan-Lanze, die von einem Clanner mit bekanntem Blutnamen angeführt wird (sofern man gern mal ein paar Romane aus dem Battletech-Universum liest). Die Feinde steuern jeweils zwei Loki, einen Vulture und einen Shadow Cat, wodurch diese Feinde eine deutlich größere Gefahr darstellen.

Lassen Sie wieder die beiden Lanzen jeweils ein Ziel attackieren, wobei man scheinbar den Sterncommander nicht attackieren lassen kann, so daß man sich diesem am besten selbst annimmt!

Zuletzt gehts von Nav Beta aus Richtung Gamma, welcher in einer Bucht liegt. Die Aufklärung behält hier mal wieder Recht, denn man muss mit vier Feindmechs rechnen: Drei Ryoken und einem Thor. Die übliche Taktik bringt einem auch hier weiter, wobei man durch den Kampf im Wasser etwas mehr austeilen kann ohne direkt Wärmeprobleme zu bekommen.

## Sturmpatrouille

Die zweite Aufklärungsmission führt Sie dann zum ersten feindlichen Landungsschiff (lächerlich falscher Maßstab, wenn man mal überlegt passen da nie im Leben alle Mechs rein, die man bisher schon abgeschossen hat, geschweige die, die man hier noch abschießen wird), welches mitsamt der vielen Verteidiger ein echter Brocken wird. Sie brauchen daher zwei komplette Lanzen und sollten nach Möglichkeit auf etwas schwerere Chassis als noch bei der letzten Mission setzen. Das kostet zwar etwas mehr "Landegebühr" doch dafür sinkt die Wahrscheinlichkeit, daß man nachher jeden zweiten Mech wieder kostspielig neu aufbauen muss!

Kurz nach dem Start kommt Ihnen ein einzelner Thor entgegen, der gegen die geballte Feuerkraft Ihrer Lanzen keine Chance hat, so daß man direkt weiter Richtung Alpha ziehen kann, wo man dann die erste richtige Lanze bekämpfen muss. Im genauen sind es zwei Shadow Cat, ein Cougar und ein Ryoken, also genug Ziele für einen ordentlichen Schlagabtausch.

Hat man alle erledigt geht es weiter Richtung Nav Beta und schließlich zu Nav Gamma, der in einer kleinen Mulde liegt. Dort findet man auch die ersten beiden Minen, von einem richtigen Minenfeld kann man jedoch eigentlich nicht sprechen. Der Bereich bis zu Nav Delta ist eigentlich nur sehr sporadisch mit Minen besetzt, selbst bei mehrfachen Spielen der Mission bin ich nie auf eine Mine getreten, so daß man diese Gefahr einfach ignorieren sollte. Die verteidigenden Mechs sind viel gefährlicher!

Hinter Nav Gamma beginnt ein recht hügeliges Gebiet, wodurch das Radar stark behindert wird. Beim Vorrücken wird man jedoch auf zwei Ryoken, zwei Shadow Cat und noch einige Luftkissenpanzer stoßen, so daß es mal wieder zu einem herrlich chaotischen Kampf kommen wird.



Versuchen Sie die Feinde möglichst an Ort und Stelle niederzustrecken, denn wenn man sich weiter auf Delta zubewegt wird auch die letzte Verteidigerlanze (2 Uller, 2 Cougar und ein Thor) aktiv. Dieser sollte man sich möglichst noch ausserhalb des Feuerradius des Landungsschiffs stellen, sonst wird man dessen volle Feuerkraft abbekommen!

Hat man erstmal alle beweglichen Ziele vernichtet gilt es dann natürlich noch den Hrothgar abzuschließen. Setzen Sie erstmal alle verbliebenen Piloten auf das Ziel an und greifen Sie natürlich auch selbst noch in den Kampf ein. Ist der eigene Mech zu langsam um in kreisender Bewegung um das Ziel zu laufen (man sollte mindestens 70-80 km/h machen können, sonst wird man zu oft getroffen!) kann man die hügelige Landschaft ausnutzen und stets nur zum Feuern kurz vorrücken und dann wieder in Deckung gehen...

## Kampf am Strand

Die ehrenhafte und reichlich bescheuerte Variante. Um hier wirklich Erfolg zu haben braucht man mindestens zwei komplette Lanzen mit schweren Mechs und für sich selbst am besten das überhaupt stärkste was es gibt, denn es wird auf einen absolut furiosen Kampf hinauslaufen, bei dem man es einfach nur von allen Seiten abbekommt. Zumindest wenn man ins Wasser läuft um dort etwas bessere Kühlung zu haben.



Die Clanner haben zwar nur vorwiegend mittelschwere und leichte Mechs, doch sind sie dafür meist etwas schneller, durchweg mit Clan-Waffen bestückt, damit meist etwas feuerstärker, und vor allem zahlenmäßig auf jeden Fall überlegen (max. 8 gegen 10!).

Da man von der Anzahl her einen Nachteil hat wird man wirklich jeden Mech maximal ausbauen und auf die schwersten Waffen setzen müssen, sonst wird das hier einfach in die Hose gehen oder der Sieg einen solch enormen Preis fordern, daß man nachher kaum noch erfolgreich weitere Aufträge ausführen kann (auch wenn man den Verlust eines Piloten "ausgeglichen" bekommt ;)! Eine Alternative ist dagegen das Zurückbleiben aus dem Chaos und die Konzentration aller Mechs auf ein Ziel, wodurch man die anstürmenden Clanner schnell mal auf "Gleichgewichtsniveau" dezimieren kann. Anschließend sollte man sein eigenes Feuer auf den Sterncolonel in ihrem MadCat MarkII, dessen Gauss-Kanonen quasi auf Sie dauerfixiert sind, richten!

Insgesamt braucht es dann aber doch unglaublich viel Glück dies hier zu gewinnen, so daß man sich wirklich auf die Alternative einlassen sollte. Als Söldner sollte man da eh weniger Skrupel haben und ganz einfach wird der Kampf dort auch nicht!

## Hinterhalt

Kein wirklicher Hinterhalt, vielmehr ein Überraschungsangriff auf den feindlichen Posten. Wichtig sind hier vor allem die ersten Sekunden nach der Enttarnung der eigenen Lanze. Man muss schnellstens die feindliche Mechkrieger-Baracke kleinhaben, damit die fünf "geparkten" Mechs nicht besetzt werden können, was dann später eine nette Beute gibt und auch den Kampf deutlich erleichtert!

Rüsten Sie Ihren eigenen Mech daher unbedingt mit einigen Langstreckenwaffen aus, was generell zu empfehlen ist, da man zu großen Teilen in Gewässern kämpft und dadurch schon auf größere Distanzen kraftvoll zuschlagen kann!

Nach der Eingangssequenz gilt es dann erstmal das Radar per Strg + R passiv zu schalten und Richtung Nav Alpha zu laufen. Auf dem Hügel angekommen dürfte man dann meist entdeckt werden und auch in Reichweite der Baracke kommen, welche man schnellstens vernichten muss.

Optimalerweise geschieht dies augenblicklich, wodurch auch wirklich kein einziger Feindmech mehr besetzt werden kann und man nur einen Ryoken und einen Loki vernichten braucht. Anschließend wehrt man die angreifenden Hovercrafts aus Richtung Beta ab und marschiert dann langsam los. Nehmen Sie sich der angreifenden Feindlanze an, wobei man selbst primär den Sterncolonel unter Feuer nehmen sollte. Versuchen Sie aus dem Feuerbereich des Landungsschiffes auf dem Inselberg heraus zu bleiben und die Feinde möglichst schnell zu dezimieren, damit man nicht zuviel Schäden einstecken muss. Abschließend gilt es das Landungsschiff zu zerstören, was aufgrund der schwierigen Geländebedingungen meist "von unten" her erledigt werden muss. Bleiben Sie daher stets in Bewegung oder versuchen Sie am Hang Deckung zu finden und aus dieser heraus Unterstützung zu leisten.



## Wernke

Schwierigkeitsgrad: Mittel – Schwer

Ein interessanter Auftrag, wobei eine Mission enorm anspruchsvoll ist, so daß man dafür unbedingt zwei schwere Lanzen ins Feld führen können sollte! Als Ausgleich wird man auf dem Mond Talon hier recht "schön" kämpfen können, da die niedrigen Temperaturen zu einem Freudenfest am Abzug einladen!

Zusätzlich wird man hier auch zjm ersten mal "diskriminiert" wenn man einer Seite (Davion) zu nahe steht bzw. nicht genügend Sympathien bei Steiner hat und wird zwei Aufträge nicht durchführen können!

## Störsender

Hier muss man erstmal im Blindflug einen Auftrag erledigen. Da man die Wingmen daher nicht wirklich kommandieren kann, schließlich kann man kein Ziel erfassen, sollte man diese mit schlagkräftigen Mittelstreckenwaffen und mittelschweren Mechs ausstatten. Bevorzugt Laserwaffen und keine LRMs! Der eigene Mech sollte dann unbedingt ein schweres Modell sein, da man eben viel alleine erledigen muss. Schwere Energiewaffen wie schwere Laser und PPC sind zu empfehlen, gerade da man hier auch eine sehr gute Kühlkörpereffizienz hat!



Direkt nach dem Start wird der Störsender aktiv, so daß man direkt einmal den Befehl rausgeben sollte, daß alle Wingmen sich um Sie scharen, sonst bleibt manchmal eine Lanze einfach stehen! Rücken Sie dann langsam vor und attackieren Sie die beiden Calliope-Türme auf den Bergen aus sicherer Entfernung. Bei Nav Alpha trifft man dann erstmal auf einige Panzer, die über den Hügel kommen. Bringen Sie die Wingmen näher heran und geben Sie dann den Feuer-frei-Befehl.

Achten Sie darauf nicht zu lange auf dem Hügel umherzulaufen, denn den Panzern folgen einige feindliche Mechs und die Calliope-Türme des Postens reichen auch bis hierhin!

Bleiben Sie daher nach Möglichkeit eher in der Deckung und attackieren Sie die angreifenden Mechs. Während der Hellspawn noch schnell erledigt werden kann, sieht das mit den schweren Modellen (Catapult, Argus, Black Knight und Awesome) schon agnz anderes aus. Versuchen Sie daher nur mikt der Unterstützung der eigenen Wingmen zu kämpfen und möglichst in deren "Pulk" zu bleiben.

Sobald einige Ziele ausgeschaltet wurden oder sich der Kampf mehr in Richtung des feindlichen Postens verlagert sollte man ausbrechen und die Calliope-Türme dort angreifen, sonst gerät man ins Kreuzfeuer!

Zusätzlich gilt es hier auf zivile Fahrzeuge zu achten, denn als Bonus wird u.a. die komplette Vernichtung des Postens ausgelobt, was alle Gebäude und einige zivile Fahrzeuge mit einschließt! Erst wenn die mobilen und befestigten Verteidiger geschlagen sind gilt es in den Posten vorzudringen. Die sekundären Ziele lassen sich hier nur erreichen, wenn man das primäre erstmal "unangetastet" lässt (sonst endet die Mission direkt!). Feuern Sie daher nur auf die anderen Gebäude und lassen Sie den Hyperpulsgenerator in Ruhe. Erst wenn das optionale Ziel erreicht wurde oder alternativ auch fehlgeschlagen ist, kann man sich an den primären Zielen vergreifen.

Konnte man nicht alle Davion-Einheiten vernichten bevor sie flüchten konnten, bleibt einem noch der Marsch zu Nav Gamma um noch ein letzten Sekundärziel zu erreichen und dafür wenigstens noch ein paar C-Bills einzukassieren...

Noch ein Tipp am Rande: Damit man die eigenen Einheiten besser von den Verteidigern unterscheiden kann sollte man allen einen einheitlichen und auffälligeren Anstrich verpassen, so daß man einen etwas besseren Überblick hat!

## Nachteinsatz

Eine äußert "empfindliche" Mission. Wählen Sie am besten den Raven für dieses Einsatz, packen Sie ihn mit dem größten verfügbaren Reaktor, allen elektronischen Kampfmitteln und einigen Lasern voll.

Nach dem Start deaktiviert man direkt das aktive Radar und schaltet die Sichtverbesserung per A-Taste hinzu. Laufen Sie zunächst Richtung Alpha und beobachten Sie den Catapult. Dieser zieht nach links hin ab, doch man kann noch nicht direkt zum Nav Punkt vorrücken, da ein weiterer Mech vorbeiläuft. Verstecken Sie sich daher vorerst in einem der vorgelagerten Krater.

Schalten Sie dazu am besten immer in die Außenperspektive und stellen Sie sich so an den

Rand des Kraters, das man gerade noch den Bereich um den Krater sehen kann und dadurch stets weiß, was der Feind gerade macht. Meist wird er einfach vorbeilaufen, sobald jedoch die Meldung kommt, daß man gleich entdeckt werden könnte (die Entfernung scheint hier der wichtigste Faktor zu sein!) hilft meist eigentlich nur die direkte Abschaltung des Mechs. Wird man trotzdem entdeckt kann man direkt neustarten, denn ein "Kampflauf" ist aufgrund der vielen Feindmechs nicht möglich! Ebenso unmöglich ist das offensive Antreten der Mission mit einem Sturm-Mech!



Aufgrund der Vielzahl an Verteidigern wird man hier einfach nur mit der Schleicht-Methode Erfolg haben! Hat man die ersten beiden Wachen aber erstmal vorbei gelassen, gilt es direkt loszustürmen. Ein Raven kann bis zu 120km/h erreichen und ist daher auch schnell bei Alpha angekommen. Laufen Sie hier direkt in das Zielgebäude selbst, wo man scheinbar relativ sicher vor Entdeckung ist, was man auch dringend benötigt, da der erste Catapult schon direkt über den kleinen Berg wieder herbeikommt!

Im Gebäude wartet man dann bis der Scan zu Ende ist. Stürmen Sie dann hinaus und laufen Sie bis zum "Berg". Hier tastet man sich vorsichtig zur anderen Seite vor. Im Hauptteil der Basis patrouillieren einige Feindmechs. Versuchen Sie direkt zum Zielgebäude vorzurücken und rennen Sie bei drohender Entdeckung direkt auf den Berg zu, so daß man einige zusätzliche Meter Abstand gewinnen kann.

Ist man erstmal sicher bei der Fabrik angekommen bleibt man direkt daneben stehen und deaktiviert den eigenen Mech bei Bedarf noch zusätzlich.

Sobald der Scan fertig ist gilt es zum letzten Gebäude aufzubrechen. Tasten Sie sich dazu langsam vor und prüfen Sie ob nicht gerade eine Patrouille direkt durch die Basis marschiert. Laufen Sie dann zum Zielgebäude, das von zwei Calliope verteidigt wird, die aber glücklicherweise auch nix merken. Stellen Sie sich am besten wieder in eine der äusseren Ecken und deaktivieren Sie Ihren Mech.

Ist auch dieser Scan abgeschlossen muss man nur noch bei Delta einige Tanks in die Luft jagen. Am besten läuft man dazu direkt durch die Basis, an den geparkten Mechs vorbei. Mit einem mittelschweren oder schweren Laser kann man die Tanks schon aus größerer Entfernung hochjagen, was nützlich sein kann, da der Fluchtpunkt Epsilon weiter ausserhalb liegt!

Sobald die Tanks hochgegangen sind gilt es dann Kurs auf Epsilon zu nehmen. Mit Höchstgeschwindigkeit muss man dabei dann meist dem massiven Abwehrfeuer ausweichen. Schlagen Sie daher im unmittelbaren Basisbereich wild Haken, so daß Sie nur schwer zu treffen sind. Zurückfeuern kann man zwar auch, doch höchstens die Calliope kann man mit der leichten Bewaffnung beeindrucken, so daß man sich eher auf die Flucht konzentrieren sollte. Dank der überlegenen Geschwindigkeit sollte man dann auch bald einige Meter zwischen sich und die Verteidiger gebracht haben, so daß man nur noch leichte Ausweichbewegungen machen muss und gegebenenfalls in der "Rückkamera" die Verfolger beobachtet...

## **Mech-Fabrik**

Die "Steiner-Variante" dieses Einsatzes, der nur zugänglich ist wenn man die beiden vorigen Steiner-Aufträge (Störsender und Nachteinsatz) gemeistert hat. Entscheidet man sich hier die Mission zu bestreiten wird man dadurch auf die Schwarze Liste bei Davion kommen (egal wieviele "Bonuspunkte" man hat!) und sich dem etwas kürzeren Kathrina-Ende" gegenübersehen, so daß man diese Mission eher für ein zweites Durchspielen lassen sollte, da der eigentliche Verlauf der Geschichte eher pro Davion ist ;).

Statten Sie Ihre Lanze für einen erfolgreichejn Einsatz mit schweren Mechs und auch einem guten Bündel an Fernkampfwaffen aus. Energiewaffen sind aufgrund der niedrigen Temperaturen gut einsetzbar! Für sich selbst sollte man am besten direkt einen Sturm-Mech wählen, da man natürlich ein bevorzugtes Ziel darstellt und dies bei den gut ausgestatteten Feinden durchaus kritisch werden kann!

Kurz nach dem Start wird man auch die ersten Feinde in die Erfassung bekommen. Lassen Sie die beiden Lanzen jeweils einen der Hellhound attackieren und rücken Sie selbst eher seitlich ausweichend auf den Vorposten zu. Es gilt erstmal nicht direkt alle Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und möglichst schnell die Turmsteuerung zu vernichten, damit man die Calliope los ist. Mit dem Angriff auf den vorgelagerten Posten wird dann aber auch direkt ein Luftangriff auf Sie erfolgen. Versuchen Sie daher nicht direkt in den Kampf mit den Mechs einzugreifen, mit guter Bewaffnung kann man vielleicht allenfalls mal einen Cougar abschießen, der einem gerade vor die Nase läuft. Sie sollten vielmehr Richtung Südwesten ausbrechen und die vom dortigen Berg her angreifenden Stiletto-Bomber abfangen, die durchaus recht viel Schaden anrichten können.

Da man zusätzlich noch von einer Truppe herannahender Quad-Panzer bedroht wird ist es durchaus ratsam sich in den großen Krater zu flüchten, wo man erstmal etwas Deckung hat. Sind die Flieger erstmal alle am Boden kann man auch wieder aus dem "Loch" hochkommen und den Wingmen bei der Vernichtung der verbliebenen Verteidiger und der Quad-Panzer helfen.

Sammeln Sie anschließend Ihre Wingmen um sich und rücken Sie langsam Richtung Nav Beta vor. Achten Sie dabei darauf, daß auch wirklich alle Verbündete mitziehen, denn mitunter verhadert sich einer in einem der Krater und fehlt dann im folgenden Kampf!

Dieser wird gegen einige Victor und Catapult ausgetragen, die von der Basis her angreifen. Versuchen Sie gemeinsam und möglichst früh das Feuer auf die Feinde zu eröffnen, so daß man deren Zahl schnell reduzieren kann und erstmal nicht in die Reichweite der Calliope bei Beta kommt. Verlagert sich der Kampf dann aber doch in diese Richtung sollte man selbst vorstürmen und das einzelne APU vor dem ersten Zielgebäude zerstören, wodurch die Geschütze auch direkt wieder ausfallen!

Von der Anlage her kommen dann noch einige Templar heran, die man anschließend bekämpfen muss. Konzentrieren Sie das Feuer wie üblich auf wenige Ziele um schneller die feindliche Schlagkraft reduzieren zu können.

Je nachdem wie lange man braucht wird man nämlich auch noch mit einem Angriff auf die eigene Flanke rechnen müssen. Diesen zurückzuschlagen bzw. überhaupt alle Templar zu vernichten sind zwar Bonusziele, aber insgesamt nicht übermäßig schwer zu bewerkstelligen. Sie sollten sich also erstmal den Feinden stellen und anschließend die beiden letzten Ziele, einen Templar und einen Cougar, auf der anderen Seite des Berges attackieren.

Zuletzt kann man dann die beiden Zielgebäude bei Beta und Delta vernichten, wodurch die Mission dann auch endet, egal ob man die Bonusziele erreicht hat oder nicht!



## Mondschein

Für diesen Auftrag wird man einiges an Feuerkraft, aber vor allem verteilt über zahlreiche Mechs, brauchen, so daß man am besten zwei mittelschwere Lanzen ins Gefecht führt. Aufgrund der niedrigen Temperaturen kann man hier auch stark auf warme Energiewaffen setzen oder den ein oder anderen Wärmetauscher zu Hause lassen.

Auf dem Weg Richtung Alpha wird man von einem Uller kurz gestört. Lassen Sie die Wingmen den Uziel attackieren und warten Sie zunächst noch bis dieser erledigt wurde. Anschließend lässt man alle Wingmen einfach den nächsten Gegner attackieren, was die einzig gangbare Option ist, da man auf dem oberen Plateau auf mindestens zwei Dutzend feindliche Panzer trifft, die ein Landungsschiff verteidigen.



Dieses ist das eigentliche Ziel, doch wegen den unglaublich vielen Panzern kann man an dieses Landungsschiff nicht so einfach herankommen, vielmehr muss man die Feinde erstmal ordentlich dezimieren.

Steigen Sie dazu ebenfalls auf das Plateau hoch, entweder über den Weg oder über den Pass rechts daneben. Bleiben Sie oben ständig in Bewegung und versuchen Sie nicht mitten in die Meute zu laufen, sonst verliert man auf dem Rücken zuviel Panzerung!

Sobald nur noch wenige Fahrzeuge aktiv sind gilt es sich dann schnellstens dem Hrothgar anzunehmen, welcher erst hochfährt und daher, je nachdem wie schnell man mit den Panzern fertig geworden ist, noch eine zeitlang gefahrlos beschossen werden kann. Lassen Sie die Wingmen auch baldmöglichst mithelfen und achten Sie darauf nicht in dem zerstörten Posten irgendwo hängen zu bleiben.

Sobald das kugelförmige Schiff erstmal zerstört wurde muss man die Kameraden auch schon wieder gegen weitere Feinde führen. Genauer gesagt kommt die Cobra-Lanze wieder zurück und man muss Ihnen erneut Saures geben. Lassen Sie dabei jede Lanze einen Feind attackieren und nehmen Sie sich selbst dem Colonel an, der einen Thor steuert und mit das gefährlichste Ziel darstellt.

Dank einer zahlenmäßigen Überlegenheit sollte man mit der Vernichtung der Feindlanze kein Problem haben. Problematisch ist es eher, wenn die Mission danach nicht endet, was mir mal passiert ist. Ein Ergründen dieses Fehlers war nicht möglich, so daß nur ein Neustart der Mission blieb...

## Landleben

Eine absolute Hammer-Mission, die man nur mit zwei kompletten schweren Lanzen bestreiten kann! Wählen Sie die Bewaffnung der Mitstreiter sorgfältig aus. Bevorzugt sollte man Langstreckenwaffen verbauen, die man auch auf kürzere Distanzen noch gut einsetzen kann. Laser- und ballistische Waffen sind daher Raketen vorzuziehen (primär PPC und Gauss- oder schwere AC-Kanonen!).

Sie Landen etwas entfernt von der zu verteidigenden "Basis", die hier jedoch nur eine untergeordnete Rolle spielt. Senden Sie zunächst alle Wingmen zum Navpunkt und schlagen Sie selbst einen Kurs Richtung Norden ein, von wo aus die erste angreifende Hubschrauberstaffel kommt, welche eigentlich die einzige Bedrohung für die Anlage selbst sind.

Versuchen Sie die Kerle schnellstens vom Himmel zu fegen, denn insgesamt greifen vier Staffeln an. Sobald die "Mitarbeiter" den Nav-Punkt erreicht haben sollte man diesen befehlen jeweils das nächste Ziel anzugreifen. Bleiben Sie selbst möglichst nahe bei der Anlage, denn hier wird alsbald eine "getarnte" feindliche Aufklärungslanze auftauchen.

Diese gilt es nun schnellstens und möglichst vollständig zu vernichten.

Bei den Raven ist das schnell erledigt, da diese mitunter schon nach zwei oder drei PPC-Treffern zusammensacken, doch die Hellspawn sind recht widerstandsfähig. Hetzen Sie am besten alle Wingmen auf einen Hellspawn und nehmen Sie sich selbst dem anderen an.

Sobald sich die Feinde zurückziehen sollte man ihnen nachsetzen, da man so in den Rücken der Mechs schießen kann!

Sammeln Sie dann alle Einheiten ungefähr bei Nav Beta, wo die eigentliche Angriffswelle ankommt. Sie bekommen es nun vorwiegend mit schweren Mechs der Typen Catapult, Awesome und Thanatos sowie überschweren Atlas-Modellen zu tun.



Entscheidend ist, daß Sie sich hier nicht in die Schlacht stürzen, denn aufgrund der Vielzahl der Gegner wird man ansonst von allen Seiten unter Feuer genommen und die verletzlichere Rückseite schnell pulversiert, so daß man noch vor dem Zerfall der eigenen Lanze selbst zu Boden geht! Bleiben Sie zunächst auf einem Hügel stehen und setzen Sie alle Wingmen auf den ersten in Radarreichweite kommenden Gegner, was meist ein Catapult ist. Greifen Sie nach Möglichkeit auch in den Kampf ein, verbleiben Sie dabei jedoch auch weitgehend auf Ihrer Position im hinteren Teil Ihrer Angriffstruppe.

Dank der Bündelung des Feuers kann man schnell ein oder zwei Gegner abschießen und sollte sich dann im zunehmend verworrenen Kampf für eine andere Strategie entscheiden. Lassen Sie jeweils eine Lanze (notfalls auch alle eigenen Mechs) ein Ziel angreifen und versuchen Sie dies von "hinten" her zu unterstützen. Weichen Sie dem "Kampfknäuel" möglichst nur zur Seite aus, so daß Sie nicht mitten hineingeraten, denn auch wenn die Sturm-Mechs erst etwas später hinzustoßen sind doch deren Gauss-Geschütze absolut ärgerlich und in den eigenen Rücken auch tödlich!

Besonders gegen die schweren Ziele sollte man jede Gelegenheit nutzen einem Ziel in den Rücken zu feuern. Übertreiben Sie dies jedoch nicht, sonst macht man zuviele Ziele auf sich "aufmerksam". Ebenfalls hilfreich ist das gezielte beschießen der Arme, welche oft schwere Waffen enthalten, welche man mit etwas Glück dadurch ausschalten kann.

Konnte man die Zahl der Feinde erstmal etwas reduzieren wird dann auch meist die eigenen Lanzen deutliche Verluste hinnehmen müssen. Lassen Sie daher zuletzt jeweils alle Wingmen ein Ziel, bevorzugt einen der 100t-Mechs, angreifen, so daß dieses im Beschuss von allen Seiten schneller zu Boden gehen kann.

Zwar wird man nach den Missionszielen nicht alle Angreifer vernichten müssen, doch meiner Erfahrung nach gilt es zumindest die schweren Mechs allesamt auszuschalten, die Leichten, sollten denn welche überlebt haben, dürfen dann die Flucht antreten. Lassen Sie daher gerade von den leichten Zielen zunächst ab, da diese natürlich auch vergleichsweise wenig Schaden anrichten können...

## **Fabrikschutz**

Zum Abschluss der Wernke-Kampagne nochmal eine recht einfache Mission, obwohl man es auch hier mit mehreren Lanzen schwerer Mechs zu tun bekommt. Glücklicherweise hat man noch etwas Unterstützung von der eigenen Seite und kann auch zwei komplette Lanzen ins Gefecht führen, so daß man sehr schnell die zahlenmäßige Übermacht haben wird.

Will man etwas Geld sparen sollte man lieber ein oder zwei Piloten daheim lassen, als sie in mittelschweren Mechs loszusenden. Gegen die schweren Angreifer ist die Gefahr sonst zu groß, daß sie getötet werden! Folglich sollte man die aktiven Piloten hier nach Möglichkeit mit schweren oder überschweren Mechs ausstatten.

Aufgrund der effizienten Kühlung kann man hier auch wieder massiv Energiewaffen verbauen oder auf ein paar Wärmetauscher verzichten.

Das erste Ziel ist die Verteidiger bei Alpha zu stärken. Laufen Sie daher in diese Richtung und lassen Sie je eine Lanze eines der Ziele angreifen. Dank schwerer Bewaffnung sollte man mit den Hellhound und Ryoken recht gut fertig werden, so daß diese recht bald die Flucht antreten. Lassen Sie diese dann ungestört abziehen und schwenken Sie direkt um Richtung Nav Beta, wo der Hauptangriff einiger schwerer Lanzen erfolgt!

Sobald man hier ein Feind in die Erfassung bekommt sollte man ihm alle Wingmen entgegensenden und dann baldmöglichst auch in den Kampf eingreifen. Die "Wellen" bestehen aus schweren Mechs der Typen Highlander, Hauptmann und Gladiator, also alles andere als einfache Ziele. Versuchen Sie auch hier nicht direkt in den Angriff zu laufen. Koordinieren Sie stattdessen das Feuer Ihrer Lanzen und versuchen Sie die Angreifer dann zu umgehen, so daß man in Ihren Rücken vorstoßen kann.

Vorsicht ist dabei jedoch gefragt, denn von Südwesten her werden noch einige weitere Angreifer, darunter auch schwere Panzer herankommen, die Ihnen dann in den Rücken fallen können!

Glücklicherweise bekommt man alsbald noch Unterstützung durch eine Lanze schwerer Mechs des Typs Templar. Dies ist durchaus wichtig, da man so quasi einen zahlenmäßigen Gleichstand hat. Wichtig ist jedoch, daß die Templar allesamt nicht zerstört werden dürfen, sonst geht ein netter Bonus verloren. Dies kann man zwar nicht direkt beeinflussen, doch wenn man sieht, daß ein Feind einem Templar zusetzt sollte man dem Angreifer mal eine Ladung verpassen, so daß er vom Templar ablässt.

Sind die ersten Angreifer erstmal erledigt wird noch ein zweiter Angriff aus nordwestlicher Richtung erfolgen. Halten Sie sich hier zunächst etwas zurück und schießen Sie die Flieger ab. Anschließend erledigt man die "Reste" und freut sich über eine nette "Beute"...

## Hesperus II

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Mittel

Eine kurze, relativ einfache Kampagne, zumindest sofern man schon über zahlreiche schwere Mechs verfügt. Empfehlenswert als "Aufbaumission" vor dem Sturm auf Tharkad oder der "Recherche" auf New Avalon.

### Eskorte

Eine vergleichsweise spaßige Eskortier-Mission der Steiner-Fraktion. Wählen Sie schwere, aber trotzdem schnell und schlagkräftige Mechs. Gut geeignet sind hier beispielsweise Templar, die man sehr flexibel konfigurieren kann. Bevorzugt sollte man zielgenaue Langstreckenwaffen, also Laser, PPC und Gausskanonen verwenden, da man öfter mal schnell einige Feinde ablenken muss!

Folgen Sie zunächst der Schlucht Richtung Alpha. Auf der rechten Seite fährt ein Shadow Cat hoch, der meist zweimal hochspringt und dabei schon mit einer Salve attackiert werden kann. Anschließend kommt er herunter und kann von Ihrer Lanze komplett zerlegt werden. Wenden Sie dann und laufen Sie wieder zurück, denn zwei Thanatos kommen in die Schlucht um dem Konvoi zu folgen! Dank der Übermacht kann man die Feinde recht gut erledigen und der Konvoi wird bei Alpha auch auf Sie warten, so daß man erstmal in aller Ruhe kämpfen kann!



Laufen Sie dann zur Brücke bei Alpha und achten Sie hier generell darauf, daß die Wingmen auch nachkommen und nicht irgendwelche "Ausflüge" machen. Betreten Sie die Brücke und wenden Sie dann direkt wenn diese in die Luft geht.

Es gilt nun mit Höchstgeschwindigkeit Richtung Nav Zeta zu marschieren, wo ein Cougar und ein Shadow Cat lauern. Während man den Cougar noch mit einer vollen Salve meist recht schnell erledigen kann, wird der Shadow Cat wieder durch Sprungaktionen auf sich aufmerksam machen, so daß man diesen Feind den Wingmen überlassen sollte.

Folgen Sie stattdessen der Schlucht, denn in der nächsten Kurve lauern noch einige Panzer, die dem forsch vordringenden Konvoi gefährlich werden können!

Sind alle Feinde erstmal erledigt kann man mitsamt den Wingmen vor dem Konvoi herlaufen und den Bereich sichern. Richtung Nav Beta wird man noch zwei Demolisher treffen, die man aus sicherer Entfernung vernichtet. Folgen Sie dann dem Weg und setzen Sie sich etwas vom Konvoi ab. Vor Nav Gamma liegt zur rechten Seite hin ein See, wo der letzte Angriff erfolgt. Zwei Bushwacker und einige Hovercrafts kommen hier heran und müssen direkt empfangen werden. Kümmern Sie sich zunächst um die Hovercrafts und lassen Sie die Wingmen den ersten Bushwacker attackieren. Sobald man die kleinen Ziele neutralisiert hat muss man schnellstens auch den zweiten Mech attackieren. Bleibt man im Wasser kann man durch etwas bessere Kühlung die Feuerrate hochtreiben und die Feinde alsbald niederstrecken. Der restliche Weg des Konvois ist damit gesäubert!

## Angriff

Wählen Sie schwere Mechs, mit einer Lanze kann man hier schon hinkommen, wenns also etwas knapp ist derzeit mit dem Geld kann man versuchen ein paar C-Bills Landegebühen einzusparen!

Marschieren Sie zunächst Richtung Nav Alpha. Alle Wingmen werden dem Mauler entgegen geschickt und man selbst sollte nach links oder rechts hin auf den eigentlichen Posten vorrücken. Schießen Sie nach Möglichkeit den ein oder anderen Hubschrauber ab, aber versuchen Sie zuerst unbedingt die Turmsteuerung zu vernichten, damit man nur noch die mobilen Ziele bekämpfen muss!

Sind diese erstmal erledigt muss man die Zielgebäude bei Alpha zerstören. Meist wird man auch direkt von zwei Victor aus Richtung Beta attackiert. Lassen Sie diese von den Wingmen angreifen und laufen Sie selbst zunächst den Kamm Richtung Süden, auf den Berg hoch. Dort befinden sich zwei Calliope-Türme und der passende Kontrollturm, so daß man die beiden Ziele schnell lahmlegen kann.

Laufen Sie dann nach unten und helfen Sie den Wingmen mit den Feinden. Zusätzlich kann man noch die Calliope-Türme auf dem gegenüberliegenden Berg unter Feuer nehmen, was hier die bessere Lösung ist!

Sind alle Ziele erledigt sollte man vorsichtig auf Nav Gamma vorrücken. Senden Sie die Wingmen dem Victor beim Landungsschiff entgegen und brechen Sie selbst nach rechts hin aus, wo man eine Turmsteuerung und zwei Calliope auf einem Berg erledigt.

Anschließend hilft man den Wingmen mit dem Victor oder stürzt sich gemeinsam auf den Hrothgar. Durch die enorme Schlagkraft der Einheit sollte man eigentlich recht bald einen Abschuss verzeichnen können. Versuchen Sie gegebenenfalls hinter den Gebäuden oder Geländerhebungen in Deckung zu gehen, falls Ihr Mech nicht schnell genug ist für einen direkten Angriff.

Abschließend greifen dann noch ein Mauler und zwei Hellhound aus südlicher Richtung an. Diesen kann man sich noch stellen (Optionalziel!) oder einfach durch Zerstörung der Kasernen bei Beta die Mission enden lassen.



## Fabrikschutz

Auf Steiner-Seite darf man diese Anlage verteidigen, was ein herrliches Feuerfest ergibt! Führen Sie zwei schwere Lanzen mit allen Waffengattungen ins Gefecht. Man selbst sollte mindestens einige schwere und zielgenaue Langstreckenwaffen mitführen, damit man zuletzt notfalls etwas "tricksen" kann!

Nach dem Start wird man direkt die ersten Angreifer vor der Nase haben. Die drei Templar kann man jedoch beruhigt den Wingmen überlassen. Weisen Sie jeder Lanze jeweils ein Ziel zu und laufen Sie dann zur Nordost-Seite der Basis, wo bald eine schnelle Angriffslanze, bestehend aus einigen Cougar und einem Uziel, angreifen und es vor allem auf die Turmkontrollen abgesehen haben, wodurch dann die wertvollen Calliope ausfallen!

Stellen Sie sich den Angreifern daher in den Weg und versuchen Sie die Cougar direkt abzuschießen, was mitunter recht leicht ist, da diese total zielfixiert auf die Turmkontrollen zulaufen. Mit einigen gut platzierten Treffern kann man hier die Angreifer zu Boden schicken und dann solange die Stellung halten bis die Wingmen mit den Templar fertig sind und Unterstützung leisten können. Werden die Turmkontrollen dabei doch zerstört ist das dann auch nicht übermäßig tragisch.

Erledigen Sie die Feinde schnellstens und laufen Sie dann Richtung Westen, wo eine weitere Angriffswelle hereinkommt und auch direkt auf das zu beschützende Waffenlabor feuern kann! Lassen Sie daher zwei Feindmechs von je einer Lanze angreifen und nehmen Sie sich selbst eines Zieles an. Gerade die Longbow sind mit ihren massiven LRM-Angriffen recht gefährlich. Nutzen Sie die Gebäude zur Deckung, gerade das Waffenlabor kann durchaus einiges einstecken!

Mit Hilfe der anderen Verteidigerlanze sollte man den Angriff hier recht bald unter Kontrolle bekommen. Unterdessen wird man sich quasi selbst ein neues Ziel geben - die Zerstörung einiger Landungsschiffe! Das hat jedoch Zeit! Erledigen Sie zunächst in Ruhe die verbliebenen Feinde, damit diese Ihnen nicht unnötig Panzerung beim Abzug kosten. Bewegen Sie sich dann Richtung Gamma zu, bleiben Sie jedoch erstmal in dem Posten, denn aus dieser Richtung kommen noch zwei Black Knight und zwei Thor. Verstecken Sie sich gegebenenfalls hinter einem der massiven Verteidigungstürme und warten Sie bis die Feinde über den Hügel kommen, was aber erst geschieht, wenn die eigenen Truppen sich den Angreifern auf eine gewisse Distanz genähert haben, so daß man diese am besten kurz zum Angriff schickt und sie dann wieder zurückzieht um die Verfolger dann gemeinsam zu vernichten. Steigen Sie dann den Hügel hoch und laufen Sie Richtung Gamma. Behalten Sie die Wingmen um sich, denn bei einer Entfernung von knapp 900m wird man die feindlichen Ziele aufs Radar bekommen. Die beiden Hrothgar steigen erst feuernd aus der Luft hinab und drei Thor greifen schon direkt vom Boden her an! Da man im Kreuzfeuer schnell starke Verluste erleiden kann sollte man sich daher direkt bei Feinderfassung wieder zurückziehen und erst kehrtmachen wenn die Thor aus der



"Landungsmulde" heraus und damit in direkte Reichweite kommen. Erledigen Sie die Mechs so relativ gefahrlos ausserhalb der Feuerbereiche der Landungsschiffe und greifen Sie diese erst dann gemeinsam an. Ist man dazu realistisch gesehen schon zu stark beschädigt kann man auch zu einem kleinen Trick greifen. Da die Schiffe in einer kleinen Mulde gelandet sind kann man sich an der Seite herantasten und eine Stelle suchen, von der aus man gerade so über den Rand auf den oberen Teil der Schiffe feuern kann, deren Geschütze einem dann nicht erreichen, da diese mehr unten angebracht sind. Das dauert zwar etwas, doch wenn man zusätzlich noch die Wingmen angreifen lässt (alternativ bei einem anderen Nav-Punkt "parken") kann man mit etwas Glück auch recht schnell die beiden Ziele abschießen!

## Überfall

Eine recht einfache Mission, für die man jedoch eine komplette schwere Lanze ins Gefecht führen sollte, damit man möglichst gut durchkommt und möglichst keine Verluste hat.

Zunächst gehts Richtung Nav Alpha, wo man einen MadCat Mark II sieht, den man den Wingmen überlässt. Zielen Sie inzwischen auf den Kontrollturm am Hügel, der die Geschütztürme steuert. Sind die Geschütze so erstmal effektiv und schnell ausgeschaltet kann man noch den MadCat piesacken.

Anschließend rückt man gemeinsam weiter Richtung Alpha vor, wo nochmals zwei MadCat lauern. Hetzen Sie die Wingmen erneut auf ein Ziel und preschen Sie vor um die nächste Turmkontrolle auszuschalten, damit man sich in aller Ruhe um die beiden MadCat kümmern kann. Nachfolgend vernichtet man die Zielgebäude und macht sich auf zu Nav Beta.

Die zweite Basis liegt bei Nav Gamma, bei Beta wird man jedoch erstmal von einem Shadow Cat, der auf dem Gebirgrücken zur Linken auftaucht, und einer Lanze bestehend aus zwei Vulture und einem Black Knight attackiert. Schießen Sie nach Möglichkeit direkt den Shadow Cat ab und kümmern Sie sich dann um die anderen Angreifer.

Weiter Richtung Gamma gilt es dann ein letztes mal einen MadCat Mark II und zwei "normale" MadCat zu bekämpfen. Sie sollten zuerst jedoch auf den Stützpunkt zurennen und erneut die Turmkontrolle vernichten. Anschließend macht es sich ganz gut in den "Wassergraben" vor dem Posten zu laufen, wo man bessere Kühlung findet, so daß man den Verteidigern massiver zusetzen kann.

Durch die zahlenmäßige Überlegenheit sollte man die Feinde öfter ausmanövrieren und Ihnen in den Rücken feuern können, so daß man sich alsbald an den Zielgebäuden vergehen kann.

## Verdeckte Ermittlung

Eine mit etwas Glück sehr einfache Mission. Wählen Sie am besten einen leichten Mech, den man erstmal von allen Waffen befreit, die Panzerung aufs Maximum setzt, eventuell vor allem "laserbeständige" Panzerung wählt, den maximal möglichen Reaktor einbaut und dann noch alle verfügbaren elektronischen Kampfmittel reinsetzt. Den restlichen Gewichtsbonus kann man entweder frei lassen, wenn man wirklich jeden C-Bill rausschlagen will, denn man wird eigentlich keine Waffen brauchen oder einfach mit ein paar Lasern besetzen.

Laufen Sie nach dem Beginn der Mission zu Nav Alpha, wo man auf der Anhöhe über der Anlage wartet bis die eigenen Verbündeten die Verteidiger von der Basis weggelockt haben. Dank passivem Radar wird man zuerst überhaupt nicht erkannt und kann dann, sobald man die Freigabe hat, in die Basis laufen. Stellen Sie sich möglichst nahe an das "Panzerungs-Testlabor", gerne auch nach rechts hin zwischen das Zielgebäude und den Turm mit der Calliope-Anlage. Das Scannen der Anlage dauert etwas, wird aber durch keine Anzeige bestätigt, so daß man nur die 30 Sekunden neben dem Gebäude stehen bleiben muss bis man einen ersten Erfolg vermelden kann.



Damit wird man dann aber auch meist entdeckt, so daß die Verteidigungstürme, einige Panzer und Hubschrauber auf Sie aufmerksam werden. Es gilt daher mit maximalen Tempo zum zweiten Ziel zu laufen, dem "Waffen-Testlabor".

Da man hier nun schon unter Beschuss steht kann man nicht einfach irgendwo stehenbleiben, sondern muss bei Maximalgeschwindigkeit in einem möglichst engen Radius um das Zielgebäude laufen, so daß man einerseits innerhalb der Scanreichweite bleibt und andererseits ein möglichst schlechtes Ziel für die Verteidiger abgibt.

Versuchen Sie hier erst gar nicht irgendwelche Ziele zu bekämpfen, das führt meist nur dazu, daß man sich vom Gebäude entfernt! Hat man den Scan erstmal abgeschlossen gilt es dann sofort einen neuen Kurs auf den neuen Nav Punkt außerhalb der Basis zu setzen.

Schlagen Sie auf der Flucht möglichst ständig Haken und laufen Sie nicht direkt geradeaus, wodurch man ein leichtes Ziel wäre. Sobald man erstmal aus dem Posten raus ist wird der Beschuss meist auch geringer, da sowohl Panzer als auch Hubschrauber einem schnellen leichten Mech mit über 110 km/h kaum folgen können.

## Angriff auf Mech-Fabrik

Nochmals eine recht leichte Mission, denn Sie werden hier mit etwas Glück sogar mit einer einzigen schweren Lanze auskommen. Damit das Ganze aber nicht zu einem Glücksspiel wird sollte man aber doch mindestens 5 Wingmen mitsamt schweren Mechs mitnehmen.

Nach dem Start läuft man auf Nav Alpha zu und vergibt die Angriffsbefehle gegen die beiden Zeus, während man selbst das Turm-SPz ins Visier nimmt. Vernichten Sie dieses baldmöglichst wodurch die Geschütztürme ausfallen und man sich nur noch um die mobilen Ziele kümmern muss. Stoßen Sie dazu in den Rücken der Verteidiger vor und feuern Sie den Feinden nach Möglichkeit direkt in den Rücken.

Dank der zahlenmäßigen Überlegenheit sollte man die beiden Zeus und Thanatos schnell erledigen können, so daß man die anfliegenden Hubschrauber in Ruhe zerlegen kann. Erklimmen Sie dann den Berg in Richtung der Feindbasis und lassen Sie alle Wingmen einen der Fafnir angreifen sobald man diesen in die Zielerfassung bekommt.

Stürmen Sie selbst dann aber wieder mit dem nahen Turm SPz als Ziel nach vorne und versuchen Sie etwas "seitlich" in die Basis einzudringen, so daß man nicht direkt auf die beiden Fafnir zuläuft, deren schwere Gaussgeschütze auf kurze Distanz wirklich zerlegend sein können! Neben dem Turm-SPz gilt es weiter hinten noch eine stationäre Turm-Kontrolle auszuschalten, wodurch dann alle Calliope-Geschütze lahmgelegt werden, so daß man sich ebenfalls den beiden Fafnir und den Panzern zuwenden kann.

Dank der Überzahl sollten die Verteidiger im Kreuzfeuer schnell zu Boden gehen.

Während die Techniker dann einfliegen gilt es die Basis gegen einen Gegenangriff zu verteidigen. Von Nav Gamma her kommen dann erneut ein Paar Zeus und Longbow heran.

Senden Sie diesen zuerst Ihre Wingmen entgegen und bleiben Sie im Schutz eines Gebäudes bis die Feinde näher gekommen sind, so daß man sich gerade den Longbow eher im Nahkampf stellen kann. Während des Kampfes kommt dann meist noch eine "Zwillingslanze" runter in den Posten, so daß man sich mit dem Abschuss der ersten Ziele beeilen sollte, damit man sich dann den letzten beiden Zeus- und Longbow-Mechs widmen kann.

Sind alle erledigt und das Infiltrationsteam wieder auf dem Rückzug muss man nur noch das Waffen-Testlabor vernichten.



# Tharkad

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Allerhand einzigartige Einsätze. Mit dem Sturm auf den Palast und den Kampf gegen Nondi Steiner endet hier auch schon der Einzelspielerteil für Davion recht furios und anstrengend!

## Overlord

Final, der absolute Supergau. Die Mutter aller Schlachten! Sie benötigen zwei Lanzen an Sturmmechs, mindestens auf jeden Fall schwere Mechs, ansonst ist die Gefahr zu groß, das der Pilot sehr schnell mit dem Mech zu Boden geht!

Neben maximaler Panzerung ist die Bewaffnung das A und O! Verkaufen Sie daher gegebenenfalls andere Chassis um genügend C-Bills für den Waffenkauf zusammenzukommen! Erste Wahl sind möglichst weitreichende und möglichst starke Waffen. Tharkad ist zwar relativ kühl, aber auch nicht wirklich eiskalt (zumindest in dieser Mission), weshalb man nicht nur auf Energiewaffen setzen kann.

Bestücken Sie jeden Ihrer aktiven Mechs höchstpersönlich. Schwere Laser, PPCs, Gauss-Kanonen und maximal mittlere ACs sind hier die zu verbauen. Raketen sind zwar ganz nett, aber gerade zu Beginn im relativ "schwierigen" Gelände nicht immer optimal. Setzen Sie diese daher nur bei genügend Platz oder Mangel an anderen Waffen ein und rüsten Sie primär lieber andere Projektilwaffen mit mehr Munition und Wärmetauschern auf.

Geschwindigkeit ist nicht direkt entscheidend, doch sollte jeder Mech rund 50km/h erreichen. Verbliebene Tonnage sollte stets in Wärmetauscher investiert werden, da man hier einfach so viele Ziele hat, daß man eigentlich ununterbrochen feuern könnte! Jeder Wingmen-Mech sollte eine Energie-Effizienz im grünen Bereich haben!

Für den eigenen Mech sind PPC und Gauss-Geschütze optimal, da diese sich im Wärmehaushalt etwas ausgleichen und beide auch auf größere Distanzen sehr schlagkräftig sind. Zusätzlich sollte der eigene Mech mindestens 50 Sachen laufen können, sonst wird man beim Angriff auf den Overlord zu einem einfachen Ziel!

Den Start der Mission sollte man unbedingt per Leertaste abbrechen, damit man nicht direkt schon im Angriffsfeuer übernehmen muss. Laufen Sie einige Meter nach vorn und lassen Sie direkt den ersten erfassten Feind von allen Wingmen attackieren. Das ist meist ein MadCat und aufgrund des massiven Beschusses auch schnell erledigt.

Vergeben Sie dann direkt für jede Lanze ein bevorzugtes Ziel, gerade die Daishi sind hier zu empfehlen, damit diese schnellstens zu Boden gehen. Sobald eine Abschussmeldung hereinkommt sollte man dann alle "Arbeitnehmer" auf das nächste Ziel losschicken, so daß man sich erstmal nicht weiter darum zu kümmern braucht.

Brechen Sie selbst direkt nach dem Start zur Linken Flanke aus, wo Peter Steiner-Davion in einem Fafnir kämpft.

Seine beiden schweren Gauss-Geschütze sind vernichtend, versuchen Sie also nicht zu nahe an ihm zu bleiben und so vielleicht einen Fehlschuss abzubekommen!

Da sich der Gute auch erstmal recht gut alleine helfen kann gilt es sich selbst ein Ziel zu schnappen. Bevorzugt sollte man hierzu einen richtig dicken Brocken, meist auf dieser Seite ein Atlas, aussuchen und wie gewohnt eine volle Salve in den Rücken verpassen.

Versuchen Sie das Gewusel strategisch auszunutzen und Feinden stets in den Rücken zu feuern.

Bleiben Sie dabei aber stets etwas hinter der eigentlichen Front, sonst wird man von weiteren Angriffsmechs und LRM-Werfern von "oben" direkt unter Feuer genommen!

Durch den "Feuer-frei"-Befehl an die Wingmen werden diese auch die feindlichen Hubschrauber und Fahrzeuge attackieren. Greift man hier selbst ein muss man unbedingt aufpassen nicht auch eigene Einheiten im Kampf zu erwischen! Sobald der Bereich erstmal einigermaßen geleert wurde kann man die letzten Mechs des Feindes, die von oben herankommen von allen Wingmen angreifen lassen, so daß gerade die Dragon sehr schnell ausgeschaltet werden können.

Während man dann nach oben vorrückt sollte man die dortigen Sturm-Mechs (Sunder, Daishi, Atlas) den eigenen Einheiten als Ziele zuweisen und sich selbst bei einer Möglichkeit der "Stellung halten"-Geschützbastion annehmen.

Gleichzeitig gilt es zu Nav Beta vorzurücken, wo als wichtiges Ziel ein Generator zu vernichten ist, wodurch dann die mobilen Geschütze auf dem gesamten Plateau ausfallen und man nur noch die Mechs zu erledigen hat. Ist man mit denen erstmal weitgehend fertig gilt es noch einige Panzer zu zerschmettern, die vom Landungsschiff her angreifen.

Anschließend geht es gegen das primäre Ziel selbst. Befehlen Sie allen Wingmen den Angriff und halten Sie sich selbst erstmal etwas zurück, denn eine 5er-Gauss-Salve macht auch einem Sturm-Mech schnell den Garaus!

An den Seiten des Plateaus kann man sich mit etwas Glück recht gut verstecken, was nur nötig werden kann, wenn die eigenen Wingmen den Angriff auf den Overlord nicht so recht angehen wollen. Alternativ kann man im "Schutz des Bodens" das Plateau umrunden und das Ziel dann direkt aus der Nähe angreifen, wo die Geschütze eher schwer hinfeuern können und was auch meist dazu führt, daß sich diese auf die eigenen Mitstreiter eingeschossen haben (mit der erhöhten Gefahr, daß Peter getroffen wird!).

Unter ständigem schweren Beschuss wird das Ziel jedoch bei knapp 60% Integrität (oranger Bereich) explodieren...BAAAMMM!



## Nachschub

Wählen Sie für Ihre Wingmen schwere Mechs mit möglichst zielgenauen Lang- und Mittelstreckenwaffen. Selbst sollte man auf einen Sturm-Mech mit größerem Reaktor setzen. Allgemein sind Mittel- und Langstreckenwaffen angesagt, damit man die Feinde schon aus größerer Entfernung vom Konvoi ablenken kann, der leider extrem empfindlich ist, so daß auch eine ordentliche Portion Glück hier benötigt wird, denn oft geht ein Fahrzeug einfach nur dadurch verloren, daß ein Feind direkt daneben abgeschossen wird und durch die Explosion das Fahrzeug mitreißt!

Während der Einleitungssequenz wird man dann schon erkennen können, daß es direkt zu einem Kampf kommt. Geben Sie daher direkt Vollgas in Richtung des ersten Landungsschiffes und verteilen Sie die Angriffsbefehle.



Versuchen Sie selbst direkt zum Landungsschiff vorzurücken. Dies ist eigentlich kaum wirklich in Gefahr, dank seiner starken Geschütze kann es sich vielmehr recht gut verteidigen.

Versuchen Sie die Angreifer in einen Kampf zu verwickeln, so daß die Angreifer nicht mehr mit Höchsttempo umherlaufen und leichter getroffen werden können.

Alternativ kann man auch versuchen die Beine so stark zu beschädigen, daß die Feinde nur noch recht langsam vorwärts kommen. Da es sich nur um mittelschwere Mechs handelt kann man auch direkt mit massiver Gewalteinwirkung das Ende herbeiführen. Viel Zeit darf man sich auch nicht lassen, denn alsbald kommt eine zweite, schwere Lanze herbei.

Die drei Sunder sind alles andere als leichte Ziele. Da man später noch einiges an Panzerung brauchen wird sollte man die Feinde erstmal herankommen lassen, so daß auch das Landungsschiff mit in den Kampf eingreifen kann. Attackieren Sie dann jeden Sunder mit allen Mechs gleichzeitig, so daß man schnell einen Abschuss nach dem anderen erzielen kann. Versuchen Sie dabei die Umgebung der Transporter zu meiden, damit keiner von diesen durch einen Fehlschuss zerstört wird!

Anschließend geht es dann Richtung Nav Beta. Der Konvoi wird dabei meist voran fahren, was man nicht verhindern kann. Gerade bei Beta wird man dann entscheidend Glück brauchen um nicht selbst stark beschädigt zu werden oder ein Fahrzeug zu verlieren, denn im Hexenkessel zwischen zwei Landungsschiffen gehts heiß her.

Einige Victor attackieren hier das kleinere Landungsschiff und mit den schweren Gauss-Kanonen besteht durchaus die Gefahr, daß das Schiff stark beschädigt wird. Der Konvoi fährt hier nun todesmutig hinein. Es gilt daher die Angreifer nach Möglichkeit wegzulocken. Laufen Sie dazu zunächst auf die linke Seite des Weges und geben Sie erst dann Angriffsbefehle wenn ein Ziel auf der Schneefläche zur Linken ist oder zumindest nicht direkt neben einem Transporter steht.

Hat man die Victor erstmal erledigt muss man sich noch um zwei Vulture und zwei Thanatos kümmern, die aus nördlicher Richtung kommen. Entsenden Sie erstmal direkt alle Wingmen und bleiben Sie beim Landungsschiff, dessen Feuerunterstützung man gut gebrauchen kann. Versuchen Sie die Feinde baldmöglichst erledigt zu haben, da bald noch ein Luftangriff erfolgt, den man am besten ohne feindliche Mechs im Rücken abwehrt.

Zuletzt gilt es dann einen Angriff beim Overlord-Landungsschiff abzuwehren. Einige Mauler und Nova Cat greifen hier aus nordwestlicher Richtung an. Stürzen Sie sich zunächst mit den Resten der Lanze auf die beiden Mauler. Mit etwas Glück wird das Landungsschiff auch direkte Treffer landen, so daß man wenig zu tun bekommt. Die Nova Cat hingegen wiesen wiederholt ein äusserst seltsames Verhalten auf: Sie schalteten einfach ab!

Ohne große Kampfkationen haben sich die Angreifer bei mir mehrfach einfach mal kurz abgeschaltet, wieder hochgefahren und kurz darauf schon wieder abgeschaltet. Natürlich boten Sie so ein leichtes Ziel, gerade innerhalb der Waffenreichweite des Landungsschiffes.

Durch das ständige De- und wieder Aktivieren konnte man die Feinde zwar kaum erfassen, aber dann auch quasi in Ruhe erledigen. Sollten Sie dies bei Ihnen nicht tun, bleibt man am besten nahe des Landungsschiffes und vernichtet die Angreifer mit dessen Hilfe.



## Schachmatt

Der finale Kampf ist natürlich eine enorme Herausforderung, gerade auf dem erhöhten Schwierigkeitsgrad! Sie brauchen unbedingt eine komplette Lanze mit Sturmmechs und den besten verfügbaren Piloten, im vorherigen Einsatz sollte also keiner verletzt werden!

Bei den Mechs kommen vor allem die Modelle Atlas, Daishi und Fafnir in Frage. Zusätzlich gilt es nur die beste Bewaffnung, also vornehmlich Clan-Tech auszuwählen. Damit man hier die

bestmögliche Auswahl hat sollte man schon einige Einsätze davor beginnen Clan-Waffen zu kaufen, denn direkt vor einer Mission stehen meist nur begrenzte Kapazitäten zum Kauf bereit. Setzen Sie gerade bei den Wingmen vornehmlich auf zielgenaue Fernkampfaffen, wie PPC, schwere Laser und leichte Gauss-Geschütze. Generell sollte man eher Energiewaffen mitnehmen, damit die Kumpanen den Munitionsvorrat nicht zu schnell aufbrauchen. Achten Sie aber auch auf den Energiehaushalt, denn so arg kalt ist es auf Tharkad trotz Schneetreiben nicht!

Sie beginnen direkt in der Stadt und müssen sich dann durch die Palastanlage vorkämpfen.

Entscheidend ist der zweite Kampf beim

Eingang zur befestigten Palastanlage. Hier ist der erste zentrale "Scheidpunkt", da man auf enormen Widerstand trifft bzw. mit etwas Pech hier schon auseinandergenommen werden kann!

Nach dem Start muss man aber erstmal einige leichte Ziele aus dem Weg räumen. Befehlen Sie daher den Wingmen "Feuer frei" und verdrücken Sie sich selbst schnellstens in die Deckung der Häuser. Richtung Alpha werden einige Panzer und zwei Puma aktiv, mit etwas Glück bleiben die Puma jedoch auch mal weiter hinten bei einem Hochhaus stehen und warten auf ihren Abschuss.

Versuchen Sie zwischen den Gebäuden hindurch Richtung Alpha vorzurücken und nutzen Sie jede Gelegenheit um auf eines der Ziele zu feuern, damit man schnellstens die nächsten Gegner stellen kann. Bei Alpha wird eine feindliche Stellung von zwei verbündeten schweren Mechs attackiert. Rücken Sie schnellstens in Reichweite der Waffen vor und vernichten Sie das Turm-SPz, wodurch nur noch zwei Awesome als aktive Ziele verbleiben.

Vergeben Sie nun Angriffsbefehle für Ihre Wingmen und bleiben Sie vorerst noch auf Distanz um nicht auf sich aufmerksam zu machen und so Gefahr zu laufen unnötig Panzerung zu verlieren. Die beiden Verbündeten werden mit den Awesome meist auch recht gut zurechtkommen.

Erst wenn sich die eigenen Wingmen endlich aus dem Häuserdschubel lösen und in den Angriff übergehen sollte man ebenfalls aktiv werden. Versuchen Sie schnellstens die Arme der Awesome zu zerstören, wodurch man sie eines großen Teils ihrer Bewaffnung beraubt!

Aufgrund der Übermacht sollte die Vernichtung dann kein großes Problem darstellen. Achten Sie lediglich darauf nicht zu weit in Richtung des Palasts vorzudringen, sonst wird man direkt von den schweren Laser-Türmen unter Feuer genommen.

Diese sollte man ganz vorsichtig angehen. Mit PPC oder Gauss-Geschützen kann man die Ziele relativ sicher aus der Entfernung vernichten.

Die eigentliche Gefahr lauert dahinter. Auf der Erhöhung warten zwei Longbow und aus südlicher Richtung kommen zwei weitere Awesome herbei. Das klingt erstmal nicht sonderlich gefährlich, doch mitsamt der startenden Flieger wird man hier bei einem direkten Angriff aufgrund des enormen Kreuzfeuers sehr schnell auseinander genommen oder verliert einfach zu viel Panzerung, so daß man später keine Chance mehr hat.

Da der Zeitdruck, der durch Castle aufgebaut wird, auch reine Makulatur ist (die späteren Kämpfe werden durch das eigene Vorrücken bzw. durch Trigger-Punkte und Ziele ausgelöst) darf man sich auf viel Zeit lassen!



Rücken Sie daher vorsichtig vor und verpassen Sie den Longbow sobald wie möglich einige Treffer, wodurch diese sich zurückziehen und auf die untere "Ebene" kommen, wo sie dann einen Angriff starten. Gleichzeitig nähern sich meist nun auch die Awesome an. Bleiben Sie trotzdem noch außerhalb des Palastgeländes und warten Sie auf die Verteidiger, die durch das "Nadelöhr" in der Mauer müssen.

Beginnt man den Angriff genau in diesem Moment mit vereinten Kräften kann man viel eher einen schnellen Abschuss feiern als beim Vorrücken. Zusätzlich wird die Luftunterstützung des Feindes nicht aktiv, so daß man sich nur mit den vier angreifenden Mechs befassen muss und dabei mit etwas Glück sogar noch etwas Hilfe von den Verbündeten bekommt, die bei Nav Alpha schon angegriffen haben.

Im offenen Feld sind vor allem die Longbow mit ihren massiven LRM-Salven sehr gefährlich. Versuchen Sie daher schnellstens die Awesome kleinzukriegen oder zumindest erstmal die Arme zu vernichten. Praktisch ist hierbei die Möglichkeit sich in einem "Krater" verstecken zu können. Im Kampf sollte man sich jedoch vor allem gegen die Longbow eher auf die Deckung der Mauern verlassen.

Solange man mit allen Wingmen jeweils immer nur ein Ziel attackiert sollte man recht schnell einige Abschüsse erzielen können. Beim Kampf sollte man aber möglichst nicht hinter die Mauern vordringen, da man sonst die Flugeinheiten zum Angriff herausfordert und dann nur das Schlimmste verhindern kann, wenn man den Wingmen den Befehl gibt auf das jeweils nächste Ziel zu feuern.

Insgesamt ist es auch durchaus eine Glückssache hier relativ unbeschadet durchzukommen, so daß man sehr wahrscheinlich einige Anläufe benötigen wird.

Sind die ersten Verteidiger aber erstmal geschlagen gilt es mit Höchsttempo in das Palastgelände einzudringen. Rücken Sie selbst schnell Richtung Nav Beta vor und lassen Sie die Flieger vor allem von den Wingmen abschießen. Bei Beta zerstört man die beiden Fliegerhallen und das Kontrollzentrum und folgt dann dem Weg auf dem erhöhten Bereich in Richtung Nav Gamma. Achten Sie darauf, daß Ihre Wingmen auch nachkommen und möglichst bei Ihnen bleiben und daß die einzelnen Lasergeschütze auf den Mauern schnell erledigt werden bevor sie Sie zusätzliche Panzerung kosten!

Wenn Sie sich dann weiter Richtung Nav Gamma vorwärts bewegen wird dort der Kampf losbrechen. Peter Steiner-Davion wird mit einer Lanze die Verteidiger angreifen. Da der Prinz später noch gegen seine Tante mitkämpfen muss oder will gilt es diesen Kampf nun so schnell wie möglich zu beenden. Befehlen Sie von oben aus noch den Angriff auf ein Ziel, das man dann mit allen Mechs gleichzeitig angreift, so daß man schnelle einige Feinde abschießen kann.

Stürmen Sie dann auch ins Tal und versuchen Sie die Geschütze auf der Mauer zu erledigen, was die Verbündeten meist zu lange ignorieren. Zwar muss man auch hier noch ein bisschen auf seine Panzerung achten, doch Peter darf auch nicht zu viel verlieren, so daß man mit allen verfügbaren Mitteln eingreifen sollte.

Sobald die Verteidiger geschlagen sind beginnt dann auch quasi der finale Kampf. Auf dem Plateau erscheinen vier Daishi, die persönliche Kampfpflanze Nondi Steiners. Es ist nun relativ wichtig, daß man alle Wingmen auf den ersten Feind hetzt. Versuchen Sie nicht hochzuklettern, sonst werden Sie direkt vom gemeinsamen Feuer der vier Daishi plattgemacht.

Tragisch ist jedoch mitunter, daß Peter Steiner-Davion hier recht forsch hochstürmt und dann erledigt wird, was man kaum verhindern kann, da die Feinde einfach zu mächtig sind, daß man sie schnell erledigen kann.

Es ist hier also eine große Glücksfrage ob der finale Kampf quasi in der "richtigen Position" beginnt.

Wurden die Verteidiger gerade in dem Moment geschlagen wenn Peter zufällig beim Zugang zum Plateau ist, wird er natürlich direkt hochmarschieren und man muss quasi neu starten. Recht ärgerlich, aber es ist nun mal der finale Kampf.

Versuchen Sie also mit allen verbliebenen Verbündeten von unten her den ersten Daishi schnell zu vernichten. Orientieren Sie sich dann am Prinzen. Beginnt dieser mit dem Aufstieg muss man sich auch hocharbeiten und versuchen den Angriff abzulenken.

Lassen Sie dazu die Wingmen direkt den hintersten Feind attackieren, damit sie auch unbedingt hochkommen müssen!

Genauere Tipps kann ich hier leider nicht mehr geben, obwohl ich den Einsatz selbst bestimmt ein gutes Dutzend mal bestritten hab. Leider braucht man einfach eine Portion Glück um einigermaßen unbeschädigt bis zum Ende zu kommen und dann die Feinde bezwingen zu können.

Ist man mit den vier Daishi dann erstmal fertig ist das ganze natürlich noch nicht ganz vorbei, denn es verbleibt noch Nondi Steiner persönlich, die sich in einem Hauptmann von der höchsten Stelle herunterkommt. Senden Sie ihr sofort alle noch verbliebenen Wingmen entgegen und bleiben Sie erstmal in Deckung bis die gute nähergekommen ist, so daß man sie eventuell ausmanövrieren kann.

Da man auf jeden Fall in der Überzahl ist sollte man sie ins Kreuzfeuer nehmen und Ihr Feuer auch möglichst auf sich lenken, damit Peter nicht noch in der letzten Sekunde zu Boden geht!

## New Avalon

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Hier darf man nur als Steiner-Sympathisant kämpfen oder wenn man sich auch mal das "neutrale" Ende ansehen will, denn dieser Weg verzweigt nach New Avalon noch einmal!

### Raumhafen

Sie brauchen hier schwere oder besser Sturmmechs und auch etwas Glück, denn insgesamt kann man sich die Mission durch Kämpfe in der Stadt erleichtern, dort aber auch schnell die Wingmen verlieren!

Wählen Sie daher unbedingt Mechs ab 80t aufwärts und bestücken Sie diese vorwiegend mit Lang- und Mittelstreckenwaffen, die man auch auf kurze Distanz anwenden kann. LRM und schwächere Laser sollte man zu hause lassen und gerade für den eigenen Mech zum Beispiel großkalibrige Projektilwaffen einbauen. Gerade für die ersten Sekunden wird man jedoch auch eine mindestens 500m reichende Waffen benötigen! Zwei schwere Laser oder eine PPC sind hierfür prädestiniert! Direkt nach der Sequenz gilt es dann zunächst nach links zu schwenken und dort die Turmkontrolle zwischen den Betonwänden zu vernichten, wodurch die Hälfte der Calliope-Türme ausfallen.



Drehen Sie dann direkt nach rechts und laufen Sie einige Meter aus der Deckung des Landungsschiffes bis man den zweiten Turm beim Treibstofflager sieht und auch diesen mit einem gezielten Schuss vernichten kann, wodurch dann die verbliebenen Calliope ausfallen und man sich nur noch um die leichten Mechs kümmern muss.

Das sollte ein Leichtes sein. Danach kann man die Kommunikationsanlagen und das Treibstofflager hochjagen, bevor man den Bereich jedoch verlässt sollte man schon mal "für später vorsorgen", was hier auf geradezu köstliche Art möglich ist!

Neben zahlreichen Kampfhubschraubern wird man nämlich auch drei Lanzen leichter und mittelschwerer Mechs erspähen, die allesamt jetzt noch leichte Ziele darstellen! Erledigt oder dezimiert man die Ziele jetzt hier nicht direkt, wird man sich ihnen später im "fairen" Kampf stellen müssen!

Gerade bei höheren Schwierigkeitsgraden wird man daher schon fast gezwungen sein etwas Vorarbeit zu leisten, denn selbst der Reparaturhangar den man im weiteren noch finden wird, kann diese Chance nicht wettmachen!

Vernichten Sie daher zunächst alle Hubschrauber, die allesamt völlig passiv aber mit laufenden Rotoren am Boden bleiben! Anschließend sollte man sich der Mechs annehmen. Wichtig ist, daß man hier keinen direkt vernichten darf, denn sobald einer zerstört wird werden alle wundersam aktiv und greifen Sie dann hier schon direkt an! Aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit wird man dann durchaus Probleme bekommen können!

Solange man also keinen Mech ganz zerstört kann man den Zielen lustig einen nach dem anderen übers Fell ziehen. Versuchen Sie vor allem bei den mittelschweren Mechs die Arme abzuschießen, wodurch diese den größten Teil ihrer Feuerkraft einbüßen.

Gerade bei den leichten Flea sollte man nur recht vorsichtig vorgehen, da man diese schnell mal direkt hochjagt und so die "schlafenden Bestien" weckt. Versuchen Sie daher den mittelschweren Mechs zuerst die Arme wegzuballern und lassen Sie dann auch noch auf die leichten ein paar Treffer niederregnen. Dann kann man entweder davonziehen und ihnen später im Feld den Rest geben oder man erledigt eines der Ziele nun und kümmert sich dann um die aktiv werdenden, beschädigten anderen Mechs.

Das nächste Ziel ist nach Plan Nav Beta und dann Gamma. Auf dem Weg zu letzterem wird man im Park auf eine feindliche schwere Lanze treffen, die man zwar besiegen kann, aber dabei durchaus auch selbst mit etwas Pech zu Boden geht oder Wingmen verliert! Am besten versucht man daher die Feinde zwischen die Gebäude zu locken, wo man sie besser ausmanövrieren kann oder läuft direkt aus dem Raumhafen Richtung Westen, wo man die erste Abbiegung nach rechts nimmt und dann alsbald auf den Reparaturhangar stößt. Merken Sie sich dessen Position und tasten Sie sich nach Norden vor, bis die feindliche Lanze aktiv wird, die man nun auch in die Stadt lockt, was aber meist auch nicht ganz leicht ist, da die Wingmen gerne irgendwo hängen bleiben und auch vom Radar verschwinden.

Testen Sie also was für Sie am besten funktioniert. Stellen muss man sich den Feinden aber auf jeden Fall!

Anschließend geht's Richtung Nav Gamma, wo normalerweise ein Angriff der leichten und mittelschweren Mechs mitsamt den zahlreichen Hubschraubern bevorsteht. Hat man diese Gefahr schon zu Beginn komplett ausgeschaltet, kann man hier in Ruhe zur Kreuzung marschieren und auf Rabid Fox warten. Ansonst erledigt man halt noch die angreifenden "Reste".

Zuletzt geht es dann weiter in westliche Richtung. Während Rabid Fox der Straße folgt wird man von zahlreichen Feinden aus dem riesigen Park-Gelände angegriffen.

Rabid Fox muss hier geschützt werden, die Feinde haben es jedoch glücklicherweise nicht direkt auf das leichte Scout-Vehikel abgesehen. Trotzdem sollte man sie schnellstmöglich "ablenken". Da man vornehmlich mit leichten und mittelschweren Mechs kämpfen muss, sollte man die Wingmen jeweils auf ein "schwereres" Ziel lenken und selbst die leichten Ziele möglichst schnell dezimieren. Folgen Sie dann dem Fuchs bis zu einer Farmanlage etwas außerhalb der Stadt...

## **Hacker-Angriff**

Sie benötigen hier eine Lanze aus Sturmmechs, nur die besten Piloten und vorwiegend schwere Langstreckenwaffen. Die Zielanlage ist schwerstens befestigt und man wird nur durch einen trickreichen Angriff über die Flanke Erfolg haben. Dabei ist der Widerstand jedoch immer noch so groß, daß man jede Möglichkeit nutzen muss um feindliche Ziele aus sicherer Distanz zu zerstören. Gauss-Kanonen, schwere Laser und vor allem PPC sind hier die Waffen der Wahl.

Nach dem Start muss man schnell reagieren. Von allen Seiten her kommen feindliche Dragon-Mechs heran.

Deren schwere Gauss-Geschütze können einem hier schon unnötig viel Panzerung kosten. Brechen Sie daher direkt nach rechts hin aus und laufen Sie am Rand des Missionsbereiches Richtung Norden.

Lassen Sie alle Wingmen direkt den ersten erfassten Feind attackieren und verpassen Sie ihm auch nach Möglichkeit eine Ladung, damit man sich direkt weiteren Feinden widmen kann. Je nachdem wie gut man zielt sollte man versuchen entweder direkt den Torso zu zerstören oder erstmal auf den rechten Arm mit dem schweren Gauss-Geschütz zielen.

Versuchen Sie dabei möglichst mit höchstem Tempo zu laufen um Treffer zu vermeiden und bleiben Sie auch nahe bei der Missionsgrenze, denn aus den anderen Richtungen kommen noch weitere Dragon und über den nahen Berg kommen alsbald einige Hubschrauberstaffeln, deren LRM-Feuer man weitgehend meiden sollte!

Lassen Sie die Wingmen die restlichen Dragon angreifen und versuchen Sie die Hubschrauber vom Himmel zu holen und bei jeder Gelegenheit auch auf die Dragon zu feuern!

Ist der Bereich dann erstmal frei läuft man wieder Richtung Norden. Der ankommende Hubschrauber mit den Hackern wird glücklicherweise vor der Feindbasis halt machen und auch nicht attackiert werden, so daß man sich nicht um ihn zu kümmern braucht! Tasten Sie sich stattdessen hinter dem Berg langsam nach oben vor und versuchen Sie aus sicherer Entfernung die Calliope-Türme auszuschalten.

Arbeiten Sie sich dann langsam in westliche Richtung den Berg hoch in den Posten hinein und wählen Sie hier die weiteren Ziele. In einer kleinen Mulde liegt ein Treibstofflager, das man mit etwas Glück benutzen kann um die herbeikommenden Feinde zu beschädigen.

Versuchen Sie außerhalb der Reichweite der Geschütze der inneren Verteidigungslinie um den Gipfel zu bleiben und stellen Sie sich den angreifenden Mechs und schweren Panzern, die vom Basiseingang her auf Sie zukommen. Sobald man welche erspäht hat sollte man sich aber dann in Richtung der Missionsgrenze zurückziehen, wo man durch die hügelige Landschaft etwas Schutz vor Langstreckenfeuer hat. Erst wenn die Feinde aus dem Tal mit dem Tanklager kommen kann man sich mit allen Wingmen auf sie stürzen und dann schnellstens fertig machen.



Anschließend rückt man weiter in Richtung des Zielgebäudes vor. Vernichten Sie die Calliope mit Ihren Langstreckenwaffen, auch wenn dies etwas länger dauert und lassen Sie die Wingmen die angreifenden leichten Mechs ausschalten. Ist man dann erstmal auf der höchsten Ebene mit dem Minenhauptquartier angelangt kann man hier aus der Deckung heraus die verbliebenen Geschütze vernichten. Gerade die "Stellung halten"-Festungen sind von hinten offensichtlich mühelos zu vernichten!

Tasten Sie sich dann langsam wieder nach unten in Richtung des Basiseingangs vor. Mitunter wird man dabei noch den ein oder anderen verkanteten Feindmech auffinden, sollte sich aber vor allem um die verbliebenen Calliope und die Bunkeranlagen kümmern.

Sind dann alle Feinde und Geschütze ausgeschaltet wird der Hacker-Trupp einfliegen und sich beim Zielgebäude an die Arbeit machen. Dorthin sollte man sich auch begeben und schon mal hinter einem der größeren gebäude Deckung suchen, denn aus nordöstlicher Richtung kommt alsbald eine Hubschrauberstaffel. Greifen Sie diese mit den Wingmen an oder bleiben Sie bei starken Schäden am eigenen Mech eher etwas in Deckung!

Erledigen Sie die Ziele aber möglichst schnell, denn aus östlicher Richtung kommt in Kürze auch noch eine feindliche Mech-Truppe. Diese besteht zwar vorwiegend aus leichten und mittelschweren Mechs, doch aufgrund des harten Kampfes den man meist bereits hinter sich hat wird man der zahlenmäßigen Überlegenheit der Feinde nicht übermäßig viel entgegensetzen können!

Senden Sie den Angreifern daher direkt Ihre Wingmen entgegen und bereiten Sie sich auf die Flucht vor. Sobald die Hacker den Aufenthaltsort des Archons haben wird Nav Delta markiert, der auf der anderen Seite der Basis in einem Tal liegt.

Lassen Sie die Wingmen die Feinde ablenken und flüchten Sie dann zum Navigationspunkt, wobei man noch einige Geschütztürme vernichten muss...

Nach dieser Mission muss man sich dann entscheiden ob man wirklich für Steiner bzw. den Archon ist und sich dem Wolfsclan anschließen will oder vielmehr eher Neutral bleibt und sich seinen eigenen Planeten erobert (letzte Verzweigung).

## Carse

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Eine einzelne, nicht allzu schwierige Mission beendet die "Steiner-Verzweigung".

### Wolfstest

Wählen Sie einen Sturm-Mech und bestücken Sie diesen wie bei Solaris-Kämpfen. Schwerste Waffen, bevorzugt Projektilgeschütze damit man nicht zu viele Wärmetauscher braucht, sind hier zu empfehlen. Zusätzlich kann man sich mit einem etwas schwereren Reaktor einen gewissen Geschwindigkeitsvorteil verschaffen, den man nutzen kann um schwere Mechs auszumanövrieren. Nach dem Beginn des Kampfes wird man erstmal einen Vulture als Ziel haben. Laufen Sie auf ihn zu und versuchen Sie ihn möglichst in den Nahkampf zu zwingen, wo er seinen beiden LRM-Werfer weniger gut einsetzen kann. Generell sind die Feindmechs hier recht konventionell bewaffnet, also nicht wie auf Solaris für kurze Schlagabtausche konfiguriert!

Zielen Sie beim Vulture vor allem auf den zentralen Torso, so daß man schnell einen Abschuss erreicht und möglichst wenig Panzerung verliert.

Nach dem Abschuss wird dann der nächste Feind auf der gegenüberliegenden Seite aktiv. Der Thor ist vor allem auf mittlere Entfernung stark, es ist also durchaus ratsam sich hinter den kleinen Wall in der Mitte zurückzuziehen oder an die Seite des Kraters, wobei man dort aufpassen muss keinem der noch deaktivierten Mechs zu nahe zu kommen, da sonst der Kampf abgebrochen wird!

Versuchen Sie den Thor auch möglichst schnell durch Schüsse auf den Torso zu vernichten, damit der nächste Feind, ein Mad Cat aktiv wird.



Bei diesem sind vor allem die LRM-Salven gefährlich, so daß man versuchen sollte in den Nahkampf überzugehen. Auch bei diesem schweren Mech sollte man direkt auf den Torso zielen um schnell zum Ende zu kommen.

Als nächstes steht einem dann ein Masakari gegenüber. Dieser schwere Mech ist vor allem auf größere Entfernung schlagkräftig, da er über PPC, LRM und Autokanonen verfügt. Gehen Sie am besten schnell irgendwo in Deckung und versuchen Sie ihn aus unmittelbarer Nähe zu erwischen.

Mit etwas Glück kann man ihn ausmanövrieren oder direkt einen der Arme zerstören. beide Taktiken sind gut geeignet. Generell gilt es hier vor allem möglichst wenig Panzerung zu verlieren, so daß es etwas Glückssache ist, wann genau der Feind aktiv wird und wie man ihn dann am besten stellen kann.

Zuletzt kommt dann noch ein Daishi heran. Hier sollte man auch erstmal versuchen einen der Arme oder ein Bein zu zerstören, denn wenn man sich in den unmittelbaren Waffenbereich begibt wird man meist sehr schnell zerstört werden. Das Schwergewicht auszumanövrieren ist jedoch nicht übermäßig schwer, so daß man dies unbedingt versuchen sollte, damit man dann endlich ein Wolf-Krieger wird..!

## New Canton

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Es folgt ein heftiger Abwehrkampf um eine befestigte Anlage. Zwar hat man etwas Unterstützung, doch man wird hier nochmal richtig ranklotzen und daher einen ordentlichen Haufen Geld aufwenden müssen!

### Griffon-Stützpunkt

Hier braucht man unbedingt zwei komplette Lanzen schwerer Mechs, besser eigentlich noch Sturmmechs, wobei diese aber auch einen gewissen Glücksfaktor nicht wett machen können. Sie müssen folglich nicht um jeden Preis versuchen Ausrüstung zu verticken nur um zwei SturmLANZEN zusammen zu bekommen. Bei den Waffen sollten man vor allem schlagkräftige Projektilwaffen verbauen, denn aufgrund der erhöhten Temperatur wird man bei Energiewaffen recht schnell Hitzeprobleme bekommen. Zusätzlich wird man schon im anfänglichen Kampf meist einige Wingmen verlieren, so daß Munition auch eher nur bei den stärksten Sturm-Mechs zum Problem werden KANN!



Nach dem Kampfabsprung gilt es erstmal die Position zu halten. Hinter dem Wall tobt ein äußerst heftiger Kampf, wagt man sich in diesen vor wird man im wahnsinnigen Kreuzfeuer allzu schnell allzu viele Verluste erleiden!

Warten Sie daher zunächst etwas bis sich feindliche Kräfte über die Düne wagen und erledigen Sie diese dann blitzschnell. Man wird zunächst vor allem mit mittelschweren und schweren Mechs zu tun haben. Extrem gefährlich sind jedoch auch die zahllosen Panzer und die Hubschrauber, so daß man sich nicht vorwagen sollte, vielmehr eher noch zurückziehen, damit die Wingmen nicht in Eigeninitiative über den Wall steigen und erledigt werden. Erst wenn die Verbündeten weitgehend zurückgedrängt werden oder sich die Szene zu lichten beginnt sollte man sich langsam vorwagen.

Alternativ bricht man nach rechts hin aus und startet einen Angriff auf die Flanke der Liao-Truppen, wodurch man eine etwas bessere Übersicht haben sollte.

Sind die Mechs erstmal vernichtet beginnt das Tontaubenschießen mit den verbliebenen Panzerkräften.

Aus nördlicher Richtung kommen zudem noch einige schwere Demolisher-Panzer heran, die man aber dank Fernwaffen recht problemlos vernichten können sollte.

Anschließend läuft man Richtung Osten, wo eine Sturm-Lanze den Posten angreift. Hier muss man jedoch keine übertriebene Eile an den Tag legen, da die Angreifer direkt auf ein Overlord-Landungsschiff treffen und damit beschäftigt sind. Achten Sie daher darauf, daß alle Wingmen bei Ihnen sind und attackieren Sie vom Wall aus dann gemeinsam einen Feindmech nach dem anderen.

Zuletzt muss man schließlich die Befehlslanze des Liao-Kommandeurs angreifen, welche bei

Nav Gamma erscheint und sich dann auf den Posten zubewegt. Die mobilen Geschütze beim zweiten Landungsschiff, welches gerne mal in Flammen aufgeht, was aber kein Problem darstellt, locken die Gegner meist an, können sie aber nicht wirklich beschädigen.

Sobald man die Sturm-Lanze aus östlicher Richtung erledigt hat sollte man daher erstmal alle Wingmen sammeln und sich dann langsam im Schutz des Talon-Landungsschiffes vortasten.

Versuchen Sie einzelne Mechs anzulocken, denn auf offenem Feld wird man sich gegen die zahlenmäßige Überlegenheit der Capellaner schwer tun.

Lassen Sie in solch einem Fall alle Wingmen den feindlichen Kommandeur angreifen, denn nach dessen Tod werden sich die anderen zurückziehen. Erledigt man die Feinde aus der Deckung heraus bzw. lockt sie erstmal an, gilt es geschickt zwischen den Deckungsmöglichkeiten zu wechseln um den feindlichen schweren Mechs nicht unnötig viel Angriffspotenzial zu bieten, denn die Wingmen kämpfen auf dem engen Bereich meist weniger optimal!

