



Diese Lösung basiert auf der englischen MechCommander Gold Version, die mit dem Add-On "Desperate Measures" vertrieben wurde und in Deutschland nicht offiziell erschienen ist. Ich habe die Version mit der, ebenfalls nicht in Deutschland erschienen, Compilation "Mech Collection" erworben, die nur von wenigen Händlern als Import angeboten wurde! Die Mech Collection enthält neben MechCommander Gold die englischen Versionen von Mechwarrior 3 und dem dazugehörigen, ebenfalls nicht in Deutschland erschienenen, Add-On "Pirates Moon". Durch diese Kopplung, zweier nicht offiziell in Deutschland erschienener Spiele, ist diese Compilation für MechFans äußerst interessant. Als kleines Gimmick liegt dem Package zusätzlich noch eine CD mit allen Handbüchern und dem Mech3-Patch 1.2 sowie ein Mechwarrior 3 T-Shirt (L) bei!

MechCommander Gold unterscheidet sich in folgenden Punkten vom Urprogramm:

- endlich ein wählbarer Schwierigkeitsgrad, auch für die Missionen des Hauptprogramms!
- Patch 1.8 und Missionpack, der einige neue Missionen und Mechs bietet, integriert
- ein Missionseditor zum Erstellen eigener Missionen
- Wer nur die normale MechCommander-Version besitzt und schon nach den ersten Mission schwere Probleme bekommt, sollte sich den "MadCat-Patch" besorgen. Dieses kleine Programm sorgt dafür, daß Ihrer Lanze schon ab der ersten Mission ein MadCat zur Verfügung steht! Bedenken Sie jedoch daß in den letzten Missionen dieser Bonus längst untergegangen ist und Sie dann vermutlich unüberwindbare Probleme bekommen!

Gespielt habe ich mit der ungepatchten Originalversion, da es meinen Infos nach gar keinen Patch gibt. Die Screenshots wurden auf einem übertakteten AMD Duron 1 GHz, 384 MB RAM und einer GeForce2 Ti (Det 28.32) gemacht.

Tipps:

- Achten Sie auf Ihre Piloten, die mit jeder Mission an Erfahrung gewinnen. Der Verlust eines Elite-Kriegers ist vor allem in der Anfangsphase doppelt schlimm!
- Lernen Sie den Umgang mit dem Minenleger: Gibt man bei gedrückter F-Taste dem Fahrzeug einen Fahrbefehl, wird die gesamte zu überwindende Wegstrecke vermint!
- Verkaufen Sie unnötige oder einfach unbrauchbare Waffen um Geld reinzubekommen
- Leichtere Missionen kann man durchaus auch mal mit weniger Mechs angehen, wodurch man bei einem Sieg noch zusätzliche RPs bekommt!
- Gebiete, die vermint sind, werden fast immer mit kleinen rot-weißen Tonnen gezeichnet, so daß Sie erstmal mit einigen Schüssen auf das Feld dahinter prüfen sollten, ob dort Minen liegen!
- Nehmen Sie sich auch mal etwas Zeit für die grandiosen Städte! Die Gebäude und Brunnen etc. sind so detailreich und faszinierend lebendig, daß man nur Staunen kann!
- Geben Sie bereits schwer verletzten Piloten auf keinen Fall den Befehl zum Aussteigen, das führt quasi immer zum Tod des Piloten!!
- Geben Sie den Ausstiegsbefehl folglich nur, wenn der Mech quasi unbrauchbar ist und dadurch der Pilot nur noch gefährdet wird.

MechCommander

Willkommen auf Port Arthur. Da die Parder die planetaren Geschütze aktivieren konnten, hat Ihre Angriffskompanie Verluste erlitten und Ausrüstung ist knapp. Ihre wichtigste Taktik lautet deshalb Bergung! Suchen Sie die Missionsgebiete nach Lagerhallen und Containern ab, die oft wichtige Zusatzwaffen enthalten. Ihre Hauptversorgung stellen jedoch die Clan-Mechs dar, die man nicht einfach zerstören darf. Nutzen Sie die Möglichkeit auf einzelne Körperteile zu zielen und lassen Sie Ihre Mechkrieger vor allem auf die Beine zielen (Ziffernblocktaste 1 und 3 + Angriffstaste), wodurch die Bergungschancen deutlich gesteigert werden!

Versuchen Sie jedoch auch alle möglichen Ziele zu erreichen, wodurch man das maximale Missionsbudget bekommt. Dieses könnte man zwar noch durch die Nutzung leichterer Mechs vergrößern, doch das ist oft einfach zu schwer! Benutzen Sie das Geld um neue Waffen, Fahrzeuge und gute Piloten zu rekrutieren. Reparieren Sie zudem vor jeder Mission die zu benutzenden Mechs und verkaufen Sie gegebenenfalls nicht brauchbares Zeug!

Mission 1:

Nehmen Sie keine Änderungen an Ihrer Lanze vor, da dies nur schwer möglich ist und auch nichts bringt! Laufen Sie zuerst mit vollem Schub (Leertaste + Bewegungsklick) Richtung Missionsziel 1. Sobald Sie auf dem Hügelkamm abgekommen sind, haben Sie freien Blick in den kleinen Posten. Ignorieren Sie zunächst die bewaffneten Fahrzeuge und zielen Sie nur auf den Tankklaster. geht er in der Basis hoch, muss man sich nicht mehr um die Vernichtung der anderen Gebäude Sorgen machen! Anschließend schaltet man die leichten Fahrzeuge aus und erklimmt den Hügel südlich. Von hier kann man sich



einen guten Überblick über die Gegend verschaffen. Laufen Sie dann den Hügel nach Osten hinunter und greifen Sie das Lasergeschütz im Tal an. Sobald man es vernichtet hat kommt der erste gegnerische Mech näher. Der Commando ist zwar sehr leicht zu besiegen, trotzdem sollten Sie schon mal etwas Taktik üben! Lassen Sie dazu den Firestarter den Gegner direkt angreifen, während sich die beiden Commandos in den Rücken des Gegners begeben und dann ihr SRM-Salven loslassen. Zuletzt zerstört man die drei, rot markierten Gebäude (am besten bei gedrückter A-Taste den Angriffsbefehle geben, damit Ihre Mechs nur mit Energiewaffen schießen und keine teure Munition verschwenden!).

Laufen Sie dann durch die Waldschneise nach Osten bis zur kleinen Stadt. Hier folgt man dem Weg nach Norden und achtet auf die Radarkontakte.

Sie treffen etwa in Höhe der Kartenmitte auf einen kleinen Wachposten, den man leicht überwindet. Etwas weiter hinten hat man dann zahlreiche Radarkontakte, von denen sich jedoch nur einer als Bedrohung herausstellt - ein Uller. Dieser leichte Mech ist mit einigen Ultra-AK5 bewaffnet und kann Ihrer Lanze deshalb schnell zusetzen. Lassen Sie den Firestarter hier vor allem aus etwas größerer Entfernung mit der PPK angreifen, während die beiden Commandos dem Gegner immer nachsetzen, so daß sie Ihre SRMs loswerden! Zuletzt zerstört man das Zielgebäude bei Op 3! Bergungsmöglichkeiten:

Westlich des zu Missionsbeginn erklimmbaren Hügel findet man eine kleine Lagerhalle, die einige Laser enthält und nur von einigen Panzern bewacht wird! Im Norden findet man im Wald einen Container mit einigen Raketenwerfer, der von zwei Lasergeschützen verteidigt wird.

Mission 2:

Schießen Sie sich zunächst durch den Waldgürtel und folgen Sie dann am besten der Straße nach Südwesten. Alternativ können Sie vorher aber noch die Anlagen östlich angreifen.

Hier trifft man auf einige Fahrzeuge UND einen Hollander IIA!

Der mittelschwere Mech ist u.a. mit einer vernichtenden Gausskanone ausgerüstet, die über große Entfernungen großen Schaden anrichten kann. Zwar ist der Pilot ein schlechter Schütze, Sie sollten sich den Angriff trotzdem gut überlegen, denn der Gegner wird Sie einiges an Panzerung kosten!



Folgen Sie dann der Straße in südwestliche Richtung und überqueren Sie die Brücke. Mit einigen Schüssen oder einem Artillerieschlag kann man die Brücke vernichten und so den patrouillierenden Gegnern den Weg abschneiden!

Laufen Sie dann nach Süden und suchen Sie das mobile HQ. Kümmern Sie sich zunächst um den LRM-Werfer und lassen Sie dann einen Mech schnell dem langsamen HQ nachlaufen. Nachdem man es gekapert hat, bekommt man die genaue Position der Scheune.

Kommen Sie nun aber nicht auf die Idee die beiden Mechs bei der Scheune direkt mit einem Luftschlag kleinzumachen, denn dann geht die Scheune logischerweise mit drauf! Ein gezielter Artillerieschlag ohne die Scheune zu treffen ist nur schwer möglich und meist Verschwendung der Artillerieschläge!

Greifen Sie stattdessen mit Ihrer Lanze an. Sollten Ihre Mechs den Gegnern nicht ganz gewachsen sein, kann man trotzdem zu den Artillerieschlägen greifen, die die Gegner dann jedoch wirklich plattmachen! Lassen Sie Ihre Mechs einfach möglichst stillstehen, so daß Ihre Gegner das auch tun und befehlen Sie dann den Schlag.

Kurz bevor die Geschosse dann niedergehen, muss man dann natürlich die eigenen Mechs aus dem Detonationsradius zurückziehen!

Nachdem das APC die Scheune "gekapert" hat begibt man sich zum Evakuierungspunkt bei Op 3.

Lassen Sie sich dabei nicht zu lange Zeit, wenn Sie den Hollander nicht ausgeschaltet haben,

denn er kommt Ihnen sonst schon bald nach! Bergungsmöglichkeiten:

Leider gibt es hier nur wenige Möglichkeiten zusätzliches Material einzusammeln! Sie finden einen

Containerstapel östlich des Startpunkts, der von den zahlreichen Kleinfahrzeugen geschützt wird, und den Zweiten bei Op 1, wo Sie auch das Mobile HQ finden.



Mission 3:

Vor dieser Mission können Sie bereits einen Centurion A erwerben, der Ihre Lanze deutlich verstärkt. Sie sollten jedoch bei knappen finanziellen Mitteln nicht versuchen alles zu verhöckern nur um den Centurion zu bekommen! Mit dem Centurion alleine können Sie auch nichts reißen, er sollte mindestens zwei weitere Mechs zur Unterstützung haben. Setzen Sie daher lieber auf vier Firestarter als auf eine Karte bzw. einen Centurion!

Laufen Sie gleich nach Missionsbeginn die Straße entlang nach Norden und vernichten Sie die leichten Panzer, indem Sie die Gastanks hochjagen. Begeben Sie sich dann zum Berg in der Kartenmitte, der Ihnen einen guten Ausblick bietet.

Sie können nun bis in die kleine Basis nordöstlich sehen, wo zwei Commandos parken.

Mit einem gezielten Artillerieschlag kann man die beiden Mechs ausschalten und dann die Container kapern. Arbeiten Sie sich dann nach Nordwesten vor, wobei Sie der Straße folgen können, die Sie direkt zum kleinen Hafen bringt. Dort findet man zahlreiche kleinere Fahrzeuge und ein weiteres Depot. Unterlassen Sie jedoch Erkundungsunternehmen von hier aus nach Südwesten, da man nur noch Gegner findet! Suchen Sie stattdessen den deaktivierten Raven nordöstlich der Hafenanlage. Nähern Sie sich ihm soweit, daß Mystique Ihren Mech hochfährt und Sie dann gemeinsam nach Osten ziehen können. Wenn Sie an der "Küste" entlang ziehen werden Sie von zwei Commandos überrascht, die per Jumpets von einer nördlichen Insel herüber kommen und Ihre Lanze attackieren.



Diese beiden sollten zwar kein Problem sein, doch Sie sollten den Panzerungsverlust möglichst gering halten, denn es kommen noch einige Gegner. Um dieses Problem zu umgehen kann man auch weiter südlich vorrücken und bei den beiden, per Artillerieschlag ausgeschalteten, Commandos ein Stückchen Wald wegballern!

Sehr wichtig sind die Anlagen im Nordosten. Sie werden von zwei Firestarter verteidigt, lohnen sich jedoch wirklich, da man hier zahlreiche Container mit Waffen erbeuten kann! Rücken Sie dann auf der östlichen Insel nach Süden vor und laufen Sie schnell bei der zerstörten Brücke mit einem Mech in den kleinen Posten und übernehmen Sie den Geschützkontrollturm, damit die Geschütze Sie nicht auch noch Munition und Panzerung kosten.

Rücken Sie dann weiter nach Süden vor und erklimmen Sie den dortigen Berg. Sie können nun den größten Teil der Anlagen beim Evakuierungspunkt einsehen. Unglücklicherweise setzt der dort patrouillierende Panzer alles daran, Sie nicht entkommen zu lassen und sprengt auch schon mal die Tanks in die Luft. Sie müssen also schnell vorgehen!

Ein weiteres Problem lauert im Südosten. Hier steht ein einzelner MadCat A auf einer kleinen Insel, der Sie attackiert, sobald Sie ihm zu nahe kommen. Dieser schwere Mech wäre natürlich eine prächtige Beute, die Ihrer Lanze plötzlich sehr viel Feuerkraft verschaffen würde!

Ist Ihre Lanze jedoch bereits stark angeschlagen sollte man keine Risiken eingehen, da der MadCat Ihre leichten Mechs sehr schnell total zerstört und damit auch Ihre Piloten tötet! Rücken Sie am besten schnell zum Evakuierungspunkt vor und schalten Sie den Panzer aus. Bevor man dann jedoch den angegebenen Punkt betritt, kann man noch den Kaperversuch starten: Laufen Sie dazu mit dem Mech, der noch am meisten Panzerung hat, nach Osten und locken Sie den MadCat an. Flüchten Sie nun ganz schnell wieder Richtung Evakuierungspunkt.

Sobald der MadCat die Gastanks passiert sollten alle Mechs auf diese Feuern. Durch die Explosion wird der MadCat entweder ausgeschaltet oder ganz zerstört, das hängt leider von Ihrem Glück ab!

Bergungsmöglichkeiten:

Gleich am Startpunkt findet man einen Container!

Die nächsten Lager finden sich in der kleinen Basis nordöstlich des Berges in der Kartenmitte.

Bei der Hafenanlage im Nordwesten findet man auch eine Lagerhalle.

Im Nordosten findet man zahlreiche Container und Lagerhallen, so daß man hier unbedingt vorbeischaun sollte!

Der kleinen Posten bei der zerstörten Brücke enthält ebenfalls einen Container.

Beim Evakuierungspunkt findet man die letzten Container.



Mission 4:

Bleiben Sie zunächst beim HQ und warten Sie auf den von Norden angreifenden Panzer (ist zwar nur ein einzelner Gegner, das HQ ist trotzdem in Gefahr!).

Rücken Sie dann Richtung Südosten vor und schalten Sie unbedingt die drei Fahrzeuge aus. Das einzelne Fahrzeug, das versucht zu entkommen, muss aufgehalten werden bevor es den Stützpunkt alarmieren kann.

Eliminieren Sie dann auch noch den Uller bei der Brücke und marschieren Sie dann auf den nahegelegenen Berg.

Von hier oben können Sie bis in die gegnerische Basis sehen! Mit einem Artillerieschlag auf die Gastanks beim Generator können Sie die komplette Basisverteidigung ausschalten. Gleichzeitig sollten Sie auch die (noch) unbemannten Fahrzeuge bombardieren.

Rücken Sie dann bis zur Basis vor, wobei Sie bei der Brücke nordöstlich der Basis noch mal einige Fahrzeuge und einen Uller ausschalten müssen.

Bei der Basis selbst gibt es dann nur noch geringen Widerstand in Form einiger Fahrzeuge.

Zerschießen Sie das Tor und zerstören Sie in der Basis neben dem HQ alle Kasernen. Kehren Sie dann zum eigenen Feldstützpunkt zurück.

Bergungsmöglichkeiten:

Südöstlich Ihres Startpunkt finden Sie eine kleine Siedlung mit einem Warenhaus.

In der gegnerischen Basis kann man zwei Containerstapel bergen.



Mission 5:

Dies ist die erste wirklich schwere Mission! Vor allem die Zusammensetzung Ihres Teams kann hier entscheidend sein! Ganz wichtig ist ein Minenleger, mit dem man die engen Zugänge der südlichen Farm komplett dichtmachen kann! Zudem sollten Sie in Ihrer Lanze mindestens einen mittelschweren Mech haben, denn die letzte Angriffswelle hat's wirklich in sich! Äußerst wichtig ist auch der Startpunkt. Sie sollten keine Kampfeinheiten am weit entfernten Absetzpunkt 3 absetzen lassen. Empfehlenswerter ist da schon das Absetzen eines leichten Scout-Fahrzeugs das die beiden hohen Berge nördlich und östlich dieses Startpunktes erklimmen sollte!



Gleich zu Beginn sollten Sie mächtig Gas geben und alle Mechs zur nördlichen Farm schicken. Der Minenleger beginnt sofort mit dem Verminen der östlichen Zufahrtsstraße. Fünf Minenfelder hintereinander sollten ausreichen. Fahren Sie dann schnell zur zweiten Zufahrtsstraße südlich und legen Sie hier eine lange Minenspur von optimalerweise 10 Feldern.

Die ersten Panzer werden hier schon bald eintreffen, so daß Ihr Minenleger nach erfolgreicher Verminung sich zurückziehen sollte. Zwar explodieren die Minen nicht unter den Füßen (Rädern) der eigenen Einheiten, jedoch geht bei Beschuss das ganze Minenfeld in die Luft und beschädigt dadurch auch Ihre Einheiten die gerade darüber fahren!

Obwohl die Panzer schon meist nach zwei überfahrenen Minenfelder explodieren, kommen oft ein oder zwei Fahrzeuge durch. In diesem Fall sollte man ein oder zwei schnelle Mechs kurz aus dem Norden abziehen und die Eindringlinge erledigen lassen.

Unterdessen legt der Minenleger wieder neue Minen. Obwohl hier normalerweise keinen weiteren Angriffe erfolgen sollte man nichts dem Zufall überlassen!

Die nächsten Angriffe erfolgen dann im Norden. Nachdem die wenigen Panzer abgewehrt wurden kehrt erstmal Ruhe ein!

Nutzen Sie diese längere Phase um den Minenschutz im Süden zu komplettieren und beginnen Sie dann damit einen dicken Gürtel um die nördlichen Gebäude zu legen. Zusätzlich sollte man etwa 5 Minenfelder in der langen Allee zwischen den beiden Farmen anlegen.

In der Zwischenzeit kann man dann auch mit dem Scout die beiden Berge erklimmen und dann nach Nordwesten fahren, wo man einen weiteren Berg nahe der Eisenbahnlinie findet. Nach diesen Erkundungsfahrten hat das Scoutfahrzeug praktisch ausgedient und kann in die

nordwestliche Stadt fahren, wo man zwei Lagergebäude erobern kann.

Nach einiger Zeit kommt dann die nächste Angriffswelle aus nordwestlicher Richtung. Lassen Sie Ihren stärksten Mech den Hunchback angreifen, der den Gegnertross anführt. Dieser mittelschwere Mech muss unbedingt abgelenkt werden, sonst macht er die wenigen Gebäude gleich platt!

Ihre leichteren Mechs kümmern sich unterdessen um die SRM- und LRM-Werfer die den Gebäude ebenfalls schwer zusetzen können! Die kleinen Savannah-Luftkissenfahrzeuge sollte man zunächst ignorieren, denn sie richten insgesamt nur wenig Schaden an.



Nachdem die gefährlichen Gegner ausgeschaltet wurden kann man dann auch die Savannah vernichten und den "Angriffsversuch" eines SRM-Trägers im Osten beobachten. Sie bekommen nun eine weitere Ruhepause gegönnt bevor die letzte Welle anmarschiert. Nun gilt es den Minengürtel möglichst dick zu machen, denn so ein Mech läuft auch schon mal über sechs Minenfelder und schießt dann immer noch! Sofern man mit einem Scout die Berge erklommen hat, verfügt man nun über einen großen Vorteil.

Sie sehen die anrückenden Feindmechs bereits sehr früh und können mit geschickten Artilleriegeschossen die Mechs stark beschädigen oder gar ausschalten. Gefährlich sind die letzten Mechs vor allem da sie gleich zu den Gebäuden stürmen und sich nur schwer ablenken lassen.

Bergungsmöglichkeiten:

Diesmal gibt es kaum was zu bergen, da es ja eine Verteidigungsmission ist. Neben den Mechs bleiben nur zwei Lagergebäude im Nordwesten, die man aber auch nur mit einem Scout oder einem schnellen Mech erkunden sollte!



Mission 6:

Teilen Sie vor der Mission Ihre Mechs in zwei Lanzen ein.

Die erste Lanze wird mit dem stärkeren mittelschweren Mechs ausgerüstet, während die Zweite die kleineren und schnelleren Mechs bekommt. Sie können für diese Mission bereits ein Reparatur- und Ausrüstungsfahrzeug kaufen, was jedoch nicht unbedingt nötig ist, wenn man schon drei mittelschwere Mechs besitzt! Sparen Sie sich lieber das Geld und nehmen Sie dafür einen leichten Mech zusätzlich mit!

Diese Mission selbst ist theoretisch sehr einfach. Folgen Sie einfach der Straße nach Nordwesten und machen Sie alle Gegner platt!

Nun in der Praxis verläuft die Mission etwas anders. Folgen Sie der Straße in nordwestliche Richtung bis zur ersten Stellung der Gegner.

Während Ihre erste Lanze, die mit stärkeren Mechs ausgerüstet ist, die gegnerischen Fahrzeuge angreift, rennen Ihre leichte Mechs durch die offenen Tore zur anderen Seite und erobern dort so bald wie möglich die beiden Kontrolltürme!

Erledigen Sie nun noch die nervigen Panzer auf dem Berg und ziehen Sie dann weiter nach Nordwesten. Die zweite Stellung ist schon etwas besser verteidigt. Wieder greifen Ihre stärkeren Mechs die Panzer hinter den Mauern an, während Ihre leichten Mechs ein Tor kaputtschießen. Durch diese Tor stoßen sie dann wieder zur anderen Seite vor und versuchen dort die Kontrolltürme zu erobern.

Meist muss man jedoch zuerst noch zahlreiche Panzer ausschalten!

Nun kommt ein etwas kniffliger Teil. Aus dem Norden kommen nun sechs Firestarter herangesprintet, die Ihrem Team durch ihre große Zahl doch Probleme machen können!



Mit einem kleinen Trick kann man die Gegner jedoch extrem schnell reduzieren. Meist kommen sie nämlich an den Kasernen mit dem Gastanks vorbei. Wenn Sie nun gut getimed auf die Gastanks schießen können Sie mit etwas Glück fast alle Firestarter ausschalten und haben sich einiges an Panzerung gespart!

Sollten welche überlebt haben, ziehen diese sich dann meist zu Ihrem Anführer im Catapult zurück! Laufen Sie dann weiter nach Nordwesten. Der gefährliche Catapult-Mech wartet hier auf einem kleinen Plateau auf Sie! Rennen Sie schnell zu dem schweren Mech und schalten Sie unterwegs die LRM-Werfer aus.

Am besten bekämpft man den Catapult nun im Nahkampf, da seine LRM auf größere Distanz viel mehr Schaden anrichten!

Zusätzlich kann man dem Gegner noch den Artillerieschlag auf den Kopf schlagen um ihn schneller kleinzukriegen.

Bergungsmöglichkeiten:

Leider gibt es diesmal nur in der nordwestlichen Kartenecke vier Containerstapel zu erobern.

Mission 7:

Nehmen Sie diesmal Ihre besten zwei oder drei Mechs, mit der besten Ausstattung und des besten Piloten mit. Durch das äußerst begrenzte Landevolumen muss man ganz auf Qualität setzen!

Gleich nach Missionsbeginn sollte man im Eiltempo losziehen und auf beiden Flussseiten Richtung Südosten vorrücken. Sie haben zwei Chancen um den Hunchback auf die südliche Flussseite zu bekommen, nämlich die beiden Brücken! Die erste Brücke wird von einigen Panzern und zwei "Luftschlagkoordinationsfahrzeugen" geschützt.

Sie müssen nun gleichzeitig an beiden Ufern angreifen und so schnell wie möglich die "Aerospace Spotter" ausschalten, da diese Luftschläge auf Ihre Mechs und die Brücke anfordern. Während Ihre Mechs den Luftschlägen gut ausweichen können, hat die Brücke nicht das gleiche Glück und geht schon nach einigen Bomben in Rauch auf. Sind die beiden Primärziele vernichtet kann man dann die restlichen Fahrzeuge vernichten und, sofern die Brücke noch intakt ist, Falcon herüberholen.

Anschließend sollten Sie die Brücke selbst sprengen, damit keine Verfolger herüberkommen kann! Sollte die Brücke zerstört worden sein, müssen Sie weiter dem Fluss folgen und bei der zweiten Brücke einen neuen Versuch starten. Dieser sollte dann hoffentlich erfolgreicher verlaufen, da es hier keine Luftschläge zu fürchten gibt! Trotzdem muss man vorsichtig vorgehen und darf auf keinen Fall auf die Gastanks oder den Tanklaster feuern, da durch die folgende Explosion auch diese Brücke zerstört werden würde!

Sollte auch diesmal Falcon nicht über den Fluss gekommen sein, sieht es schlecht aus. Die letzte Chance liegt weit weg im Südosten. Um hier hin zu kommen muss man dem Fluss folgen und einige Bäume wegbrennen! Unglücklicherweise wird Falcon (die soll ein DESTler sein?) hierbei von vier leichten Clan-Mechs attackiert, die ihr extrem zusetzen. Mit Hilfe der Artillerieschläge kann man die Kämpfe zwar für sich entscheiden, doch Sie sollten Falcon dann nichts mehr zumuten und gleich zum Evakuierungspunkt schicken!

Ihr Mechs auf der südlichen Flussseite müssen nun, mit oder ohne Falcon, ebenfalls zum Evakuierungspunkt. Dabei muss man nun die Parderbasis überwinden, die südöstlich der zweiten Brücke liegt. Sie bekommen es mit zwei Hunchback und einem Hollander zu tun, haben also durchaus gefährliche Gegner.



Das gepflasterte Areal ist jedoch mit zahlreichen Gastanks bestückt, die man geschickt nutzen sollte um die Gegner auszuschalten. Laufen Sie einfach durch die Tanks weg und warten Sie bis die gegnerischen Mechs bei den Tanks sind, bis Sie das Feuer auf die Gasbehälter eröffnen! Zuletzt bringt man alle Mechs zum Evakuierungspunkt. Sollte Falcon über eine der beiden Brücken zum restlichen Team gestoßen sein und Ihre Lanze kurz vor Missionsende noch kaum Schäden davongetragen hat, kann man natürlich noch etwas "Jagen" gehen und die vier leichten Mechs im Nordosten aufsuchen.



Bergungsmöglichkeiten:

Bei der zweiten Brücke kann man einen Container erobern und dann noch mal einige Lagergebäude in der "Pader-Basis" südöstlich der Brücke.

Mission 8:

Obwohl man diesmal nur eine ziemlich begrenzte Landetonnage hat, sollte man ein Reparaturfahrzeug mitnehmen, denn die Mission zieht sich sehr lange hin! Folgen Sie zunächst der Straße nach Nordosten und schalten Sie die angreifenden Fahrzeuge aus. Halten Sie Augen und Ohren offen, damit Ihre Lanze nicht den Perimeter-Alarm auslöst. Sobald Sie einen "Perimeter Alarm"-Turm sehen und sein Surren hören sollten Sie ihn schnell zerstören, sonst löst er bald einen Alarm aus, wodurch der Gegner gewarnt ist und seine Fahrzeuge besetzt!



Mit etwas Vorsicht können Sie jedoch völlig unerkant über die Straße vorrücken und bald eine Kaserne mit mehreren Fahrzeugen entdecken. Zerschließen Sie hier unbedingt die Kaserne, was dazu führt, daß die Fahrzeuge nicht bemannt werden und Sie praktisch keinen Widerstand zu brechen haben!

Nehmen Sie sich jedoch vor dem braunen Feld neben der Straße in Acht! Hier liegen zahlreiche Minen, was an den kleinen, zahlreichen Fässer zu erkennen ist. Man kann zwar die Felder beschießen und dadurch die Minen zur Detonation bringen, doch man muss hier eigentlich nicht durch und kann sich dies also ersparen und gleich weiter nach Nordosten vorrücken.

Erklimmen Sie hier den Berg um einen ersten Eindruck von den gegnerischen Verteidigungsanlagen zu bekommen. Lassen Sie nun am besten auch Ihre Mechs mal flicken und locken Sie dann die gegnerischen Einheiten mit etwas LRM-Feuer an. Schicken Sie nun Ihren schnellsten Mech nach unten, während sich die anderen um die Verteidiger kümmern. Der schnelle Mech sucht und erobert nun das Turmkontrollgebäude, wodurch Sie weitere Unterstützung beim Ausschalten der Verteidiger bekommen!

Dringen Sie dann in die Basis ein und marschieren Sie zum Kraftwerk, das jedoch von einem Catapult verteidigt wird. Der sollte jedoch gegen Ihre Lanze wenig Chancen haben, im Notfall sollte man aber doch noch Artilleriefeuer anfordern!

Nach der Zerstörung des Kraftwerks aktiviert sich der Notgenerator im Norden, welchen Sie nun auch zerstören müssen. Nachdem man dann das HQ erobert hat, bekommt man drei Stellen gezeigt, wo man Ressourcen erobern kann. Da diese drei Stellen nur leicht verteidigt sind sollte man mit der Lanze alle drei abklappern (siehe unten).

Nun muss man über die Brücke zum Ersatzgenerator.

Die Fahrzeuge auf der Brücke sollten keine Probleme machen. Sammeln Sie dann Ihre Lanze auf der kleinen Insel und rücken Sie langsam vor. Sie bekommen es nun erneut mit einigen Panzern, einem Hunchback und zahlreichen Elementaren zu tun!

Sollten Sie diesen Gegnern nicht ganz gewachsen sein, kann man versuchen sie zum Gastankfeld nördlich zu locken und dieses dann zu sprengen. Mit einem Reparaturfahrzeug sollten die eigenen Mechs jedoch fast topfit sein und die Gegner keine großen Probleme machen! Nach der Zerstörung des Generators bringt man dann alle Einheiten zum Evakuierungspunkt.

Bergungsmöglichkeiten:

Laufen Sie bei der Abzweigung der Straße nach Nordwesten, hier findet man einen Containerstapel! In der zu erobernden Basis im Nordosten findet man hinter dem Generator auch ein Lagergebäude. Zudem sieht man durch die Eroberung des HQs drei Stellen, an denen ebenfalls Waffen zu erbeuten sind, wobei man die Lagerhalle im Nordwesten über zwei Wege erreichen kann! Zuletzt findet man auch beim Ersatzgenerator noch ein Lagergebäude und einen Containerstapel. Zusammen mit der Mech-Beute kann man hier also mal wieder gut abstauben!



Mission 9:

Obwohl Ihnen für diese Mission sprunghafte Mechs nahe gelegt werden, ist dies ziemlich Unsinn. Allein schon die Tatsache, daß man bis jetzt nun sehr leichte sprunghafte Mechs erbeuten konnte (Ausnahme: Der Centurion in der letzten Mission) macht diese Idee schon fast zu nichts! Sie müssten folglich neue Mechs kaufen, was aufgrund des schmalen Budgets jedoch nicht unbedingt zu brauchbaren Resultaten führen würde. Außerdem kommt es einem Selbstmordversuch gleich, mit einem oder zwei Mechs zur anderen Seite zu springen und dort gegen zahlreiche Clan-Mechs anzutreten!

Nehmen Sie deshalb nur normale mittelschwere Mechs mit, wobei Sie diesmal auf ein Reparaturfahrzeug verzichten sollten und folgen Sie in etwa der blauen Linie auf der Karte.

Nach dem Start kann man dann mit den Langstreckenwaffen die Gegner auf der anderen Flussseite beschießen, wodurch schon mal der ein oder andere sprunghafte Mech herüberkommt - leichte Beute!

Rücken Sie dann weiter nach Südosten vor und schalten Sie unterwegs die nervigen Fahrzeuge aus, die Ihnen kaum was anhaben können!



Marschieren Sie dann durch die Stadt weiter, wobei Sie auf den verminten Streifen am Fluss und die LRM-Werfer zwischen den Gebäuden achten sollten!

Beeilen Sie sich etwas und lassen Sie sich nicht zu lange von den schwächlichen Gegnern aufhalten, sonst entkommt noch der Konvoi! Bei den Brücken im Südosten muss dann wieder zahlreiche Fahrzeuge zerschießen um schnell über die Brücken zu kommen!

Auf der anderen Flussseite rückt man dann über den unbefestigten Fluss zum Nadelöhr im Wald vor. Diese kleine Schlucht eignet sich geradezu perfekt für den Angriff auf den Konvoi.

Warten Sie einfach bis die ersten Fahrzeuge durch die Engstelle kommen und eröffnen Sie dann das Feuer. Sie können auch die beiden Hunchback hier festnageln und dann mit den beiden Artillerieschlägen zermatschen!

Kümmern Sie auf jeden Fall um die Konvoilaster, denn sobald einer entkommen ist, ist die ganze Mission verloren. Sobald jedoch alle vernichtet sind, endet die Mission sofort, Ihre Piloten sind dann vor den gegnerischen Mechs in Sicherheit!

War Ihre Lanze nicht schnell genug um die Schlucht vor dem Konvoi zu erreichen, sollten Sie die Gegner bei der Einmündung des unbefestigten Weges in die Asphaltstraße angreifen. Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit nach Osten vor, da sonst aus den dortigen Anlagen noch zwei Raven angreifen!

Bergungsmöglichkeiten:

Im nördlichen Teil der Stadt findet man einen einzelnen Containerstapel.

Östlich der Stadt findet man neben einem Gastankfeld vier Lagerhallen, wobei Sie nach der Explosion der Gastanks einige Hallen weniger vorfinden werden - also Vorsicht!



Mission 10:

Nehmen Sie für diese Mission nur mittelschwere Mechs mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen mit. Die Missionszeit ist zwar auch 15 Minuten beschränkt, dies sollte aber eigentlich kein Problem sein! Gleich nach dem Start sollte man dann keine Zeit verschwenden und dem Weg nach Nordosten folgen. Schalten Sie die Sensortürme aus, die sonst bald einen nervigen Alarm auslösen, was diesmal jedoch eigentlich keine gravierenden Folgen hat!

Schießen Sie die Fahrzeuge und die leichten Mechs auf die Sie in den Stadt treffen klein und halten Sie sich hier nicht groß auf.

Achten Sie darauf, nicht in die beiden verminten Gebiete seitlich der Hauptstraße zu gelangen, sonst gibt es Beinschäden!

Die eigentliche Basis hinter der Stadt wird leider recht gut verteidigt. Die zahlreichen Geschütztürme werden von einigen Kontrolltürmen aus gesteuert, die man leider aufgrund der zahlreichen gegnerischen Einheiten nicht so schnell erobern kann!



Schießen Sie am besten zuerst das Tor auf und dringen Sie mit einigen guten Nahkampfeinheiten in die Basis ein. Während diese versuchen möglichst schnell die Fahrzeuge auszuschalten, geben die anderen von außen Feuerschutz und dringen dann ebenfalls nach und nach in die Basis vor. Nehmen Sie Ihre schnellste oder schwächste Einheit und versuchen Sie die Kontrolltürme zu übernehmen oder zu zerstören, sollten noch zu viele Feinde vorhanden sein!

Nachdem die Basis gesichert wurde muss man nur noch die beiden HPG-Anlagen vernichten!
Bergungsmöglichkeiten:

In der Stadt findet man zwar zwei Lagerhallen, die sollte man jedoch nur bei verbleibender Zeit suchen und vor allem auf die Minen achten!

In der Basis selbst finden Sie dann zahlreiche Lager, die man auf jeden Fall einnehmen sollte sobald alle Gegner vernichtet wurden!

Mission 11:

Diese Mission ist vom Verlauf her absolut easy! Wichtiger ist da schon die Mechwahl. Verzichten Sie lieber auf wenige schwere Mechs und nehmen Sie stattdessen mehrere mittelschwere Mech mit. Bewaffnet sollten die Maschinen vor allem mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen werden!

Nach Missionsbeginn läuft man den Berg hinab zur Brücke. Zerschlagen Sie hier die Panzer und rücken Sie dann auf der anderen Seite zur Bahnlinie vor. Da Sie nun noch etwas Zeit haben, sollten Sie den Berg östlich der Bahnlinie erklimmen, der Ihnen einen recht großen Teil der Bahnlinie erschließt. Der Zug selbst ist recht langsam unterwegs und wird von drei Uller A und drei Hunchback J verteidigt, Sie sollten also kein Selbstmordmanöver vor sich haben!



Greifen Sie den Zug an und vernichten Sie unbedingt zuerst die Lokomotive, damit der Zug nicht weiterfährt! Kümmern Sie sich nun um die Mechs, wobei Sie sich zuerst den Hunchbacks annehmen sollten! Lassen Sie den Zug nicht entkommen, sonst müssen Sie ihm nachlaufen und treffen noch auf einen Centurion im Südwesten!

Sind alle Parder-Mechs vernichtet, muss man nur noch alle Waggons zerstören!

Bergungsmöglichkeiten:

Neben den Mechs, die den Zug verteidigen, gibt es hier nichts zu holen! Folgt man jedoch der Straße nach Südosten, findet man einen "alleinstehenden" Uller, dem man genüsslich die Beine wegschießen kann, da er sich ja nicht wehrt!

Mission 12:

Lassen Sie sich nicht allzu lange Zeit, denn man hat nur einige Minuten Zeit um das HQ zu erobern und damit den zweiten Teil dieser Mission einzuleiten! Laufen Sie also im Eiltempo nördlich der Basis entlang und locken Sie so den Uller und den ein oder anderen Panzer aus der Basis. Vernichten Sie die angreifenden Verteidiger und machen Sie an der Straße in sicherer Entfernung von den Geschützen halt! Schicken Sie nun einen schnellen Mech auf den Berg im Westen. Von dort aus, kann man sich dann einen sehr guten Überblick verschaffen und u.a. zwei Hunchback im Nordwesten erspähen. Während Ihre Mechs die LRM-Werfer nordwestlich der Basis attackieren, sollten Sie die beiden Hunchback mit den beiden schweren Artillerieschlägen belegen!



Greifen Sie nun die Basis an, wobei Sie nur an zwei Stellen das höher gelegene Gelände erreichen können- am Haupteingang und der nordwestlichen Ecke.

Die letztgenannte Möglichkeit stellt dabei die einfachere dar, da man hier nicht ganz so viel Geschützfeuer abbekommt!

Versuchen Sie möglichst wenig Geschütztürme zu zerstören, denn Sie müssen die Basis später bekanntlich noch verteidigen, wobei die Geschütztürme dann recht gute Dienste leisten!

Nachdem alle feindlichen Einheiten in der Nähe des HQs vernichtet wurden, kann man dieses, die beiden Geschützturmkontrollen und das Sensorenkontrollgebäude erobern.

Nachdem alle Gebäude übernommen wurden muss man nun die Basis gegen die angreifenden Parder verteidigen! Die ersten Angriffe sind noch äußerst bescheiden, da nur zwei Commandos und einige leichte Panzer aus südwestlicher Richtung angreifen!

Anschließend kommen die beiden Hunchback, die man vorhin mit Artillerie-Salven beglückt hat, heran, die nun aber auch keine allzugroße Gefahr mehr darstellen sollten! Die nächsten Angriffswellen kommen aus nördlicher Richtung. Die ersten Gegner sind zwei Hollander II, die mit Ihren Gaussgeschützen bereits auf große Entfernung die Verteidigungstürme angreifen!

i Dies ist jedoch nicht sehr tragisch, da die Gegner von Ihrer Lanze leicht ausgeschaltet werden können und dem HQ nicht sehr nahe kommen sollten!

Zuletzt kommen drei Centurion herein, die deutlich gefährlicher sind. Sofern Ihre Lanze noch stark genug ist, sollten Sie versuchen die Gegner schon etwas vor der Basis anzugreifen, wo Sie dann aber keine Unterstützung durch die Geschütze haben!

Sobald die Centurions näher an das HQ rankommen, schießen sie nur noch auf das Gebäude, was dann schnell zur Zerstörung des Gebäudes führen kann!

Halten Sie die drei mittelschweren Mechs also unbedingt aus der inneren Basis raus.

Nach der Zerstörung der drei Centurion endet die Mission dann auch,

man kann also die Karte nicht mehr erkunden!

Bergungsmöglichkeiten:

Neben den zwei Containerstapeln und den

drei Lagerbunkern findet man nichts zum Bergen - die Mechs natürlich ausgenommen!



Mission 13:

Diese Mission ist äußerst zeitkritisch, da der Rettungswagen-Konvoi nicht gesteuert werden kann und blind in sein Verderben fährt - sofern Sie das nicht verhindern!

Die Mech- und Waffenwahl ist schon mal sehr wichtig! Nehmen Sie unbedingt drei Mechs mit, damit die Gegner ihr Feuer auf mehrere Ziele verteilen müssen, so daß der einzelne Mech weniger Schaden nimmt! An Waffen sollten nur Kurz- und Mittelstreckenwaffen Verwendung finden, wobei sich die PPK besonders bewährt hat. Mindestens ein Exemplar dieser Waffe sollte immer dabei sein! Natürlich setzt man in diese drei Mechs die drei besten Piloten! Gleich nach Missionsbeginn rennt man mit der ganzen Lanze los und folgt der Straße. Sie treffen bald drei Commandos, die von einem Berg springen! Schalten Sie diese Gegner schnell aus, indem Sie immer alle Mechs auf ein Ziel feuern lassen!



Folgen Sie dann weiter der Straße und schalten Sie die Panzer aus. Laufen Sie dann schnell auf den kleinen Berg, von wo aus Sie nun zwei "Luftschlagenanforderungsfahrzeuge", oder auch kurz Aerospace-Spotter, sehen können. Diese beiden Fahrzeuge sind sehr gefährlich, da sie im Gefecht wild Luftschläge anfordern, die schon mal den vorbeifahrenden Konvoi plattmachen! Laufen Sie also schnell mit Ihren Mechs zu den beiden Fahrzeugen und schießen Sie sie zu Klump, wobei Sie den Luftschlägen unbedingt per "Lauf-Befehl" ausweichen müssen!



Folgen Sie dann weiter der Straße und halten Sie Ihre Augen offen, denn beim "Knick" in der Straße findet man einige versteckte Geschütze, die unbedingt vernichtet werden müssen! Zudem entdeckt man nun in einiger Entfernung ein mobiles HQ. Schicken Sie Ihren schnellsten Mech zum HQ, der es einnimmt und dann schnell wieder zu den beiden anderen Mechs zurückkehrt!

Durch die Eroberung des HQ sieht man nun einen Containerstapel und zwei heruntergefahrenere Uller-Mechs, die man mit einem Artillerieschlag aufschrecken kann!

Laufen Sie mit Ihrer Lanze dann durch die Stadt und schlagen Sie die nervigen Elementare nieder, die sich sogar zwischen den Bäumen verstecken! Dringt man weiter nach Süden vor, kommen die beiden Uller-Mechs heran und wollen ausgeschaltet werden!

Weiter geht's dann entlang der Straße, wobei man bald auf zwei LRM-Werfer trifft, die bald durch einen Cougar unterstützt werden, der aus östlicher Richtung kommt und so dem Konvoi gefährlich werden kann!

Nun hat man etwas Ruhe und kann wieder mit Vollgas der Straße folgen, die bald nach Norden abbiegt. Versuchen Sie nun mit der Kameradrohne den Vulture im Norden zu suchen. Hat man ihn erspäht, sollte man sofort alle noch verfügbaren Artillerieschläge auf einmal auf ihn setzen!

Ihre Lanze erledigt unterdessen die gepanzerten Fahrzeuge auf der langen, von Wasser umgebenen Straße und stößt dann zum Vulture vor.

Verringern Sie so schnell wie möglich die Distanz ihm, damit seine extrem gefährlichen LRM-Salven ihre Ziele verfehlen und Sie mit Ihren Kurz- und Mittelstreckenwaffen dem Vulture schnell den Garaus machen können! Dies war der letzte Gegner, so daß Sie sich keinen Stress mehr machen müssen!

Bergungsmöglichkeiten:

Bergung sollte diesmal nur ein sekundäres Missionsziel sein! Konzentrieren Sie sich lieber darauf, alle fünf Rettungswagen durchzubringen, was mit satten 35.000 RP belohnt wird - bringt man weniger als fünf und mindestens zwei durch, erhält man nur 10.000 RP!

Trotzdem kann man im Vorbeilaufen die Lagerhalle in der Stadt erobern und bei einem gewissen Zeitbonus oder nach der Eliminierung des Vulture noch den Containerstapel südlich "einnehmen"!



Mission 14:

Laufen Sie zunächst nach Süden und zerschlagen Sie dort die gepanzerten Fahrzeuge, die das mobile HQ beschützen. Lassen Sie es nicht entkommen und übernehmen Sie es, wodurch Sie den ganzen Stützpunkt einsehen können!

Nun läuft man wieder zurück zum Startpunkt und hier dann nach Norden bis zum Wasser. Bewegen Sie sich nun an der "Küste" nach Westen und erledigen Sie die patrouillierenden Uller- und Cougar-Mechs. Suchen Sie den hohen Berg östlich der gegnerischen Basis. Bevor Sie nun jedoch den Angriff starten, sollten Sie die schnelleren Mechs zum Generator bei Op 3 schicken. Der Generator wird nur von einigen versteckten Geschützen verteidigt, ist also eine leichte Beute!

Sobald er vernichtet wurde, holt man die Mechs wieder zusammen und beginnt den Angriff auf die Basis. Die gepanzerten Fahrzeuge sind leichte Beute! Die verteidigenden Uller-Mechs sind da schon etwas härtere Gegner, wobei Ihr Hauptziel jedoch die Geschützkontrollen sein sollten. Versuchen Sie so schnell wie möglich, möglichst viele Geschütztürme einzunehmen, denn diese werden bald wieder aktiviert und schießen dann auf die Verteidiger selbst, so daß Sie es deutlich leichter haben die restliche Basis einzunehmen!

Sobald die Basis dann gesichert ist und alle Geschütztürme "für Ihre Sache schießen" sollte man die Mechs reparieren lassen, die am stärksten beschädigt sind, denn der beschädigte Stern kommt schon bald herein!

Zwar wird er von den Geschützen gebührend empfangen, die Hauptarbeit bleibt jedoch trotzdem an Ihrer Lanze hängen. Sollten Ihre Mechs etwas unterlegen sein, sollte man die Gegner einfach durch die Basis "locken" und sie durch die LRM-Geschütze Stück für Stück auseinander schießen lassen!



Wenn möglich sollte man zuerst die Jagermechs ausschalten und dann versuchen den Awesome zu erbeuten, da man solch ein Modell noch nicht kaufen kann - im Gegensatz zum Jagermech!

Zuletzt sollte man noch mal alle Mechs reparieren lassen, da dies hier nichts kostet, während man im Menü dafür ordentlich Löhnen muss! Dann zerstört man die beiden Industrieanlagen und die Mission endet.

Bergungsmöglichkeiten:

Im Westen findet man einen einzelnen "Ressourcenbunker" bei den Hafenanlagen, sowie das "Warenhaus" in der Basis. Mehr gibt es hier nicht zu holen.



Mission 15:

Auch diese Mission ist wieder sehr zeitkritisch, da die Konvois natürlich nicht auf Sie warten werden!

In etwa zehn Anläufen habe ich eine Taktik extrapoliert, die ziemlich gut funktioniert, jedoch genaustens befolgt werden muss! Die Taktik zielt auf die Zerstörung aller Brücken, wodurch man sein ganzes Team an einer Stelle sammeln kann, wo dann auch alle Konvois durchkommen!

Zunächst ist schon die Mechaufstellung wichtig! Ein mittelschwerer Mech landet beim 3. Landepunkt, während die restliche Lanze bei den ersten beiden landet und aus mittelschweren Nahkampfmechs, ein oder zwei leichten und schnellen Mechs und einem Fernkampfespezialisten bestehen sollte!

Gleich nach Missionsbeginn läuft man dann mit dem einzelnen Mech der Lanze 3 nach Osten und erklimmt den Berg nahe der Kartenmitte, von wo aus man nun die Brücke im Nordosten sehen kann.

Zerschlagen Sie sie mit den beiden Artillerieschlägen, so daß der Konvoi nicht mehr darüber kann und ziehen Sie dann Ihren Mech wieder zurück. Schicken Sie ihn zur Brücke und zerstören Sie diese, so daß auch der zweite Konvoi nicht mehr rüber kann!

Ihr Hauptteam bewegt sich unterdessen im Westen nach Süden und greift dort die Geschützstellungen an, die nur von zwei Panzern verteidigt werden. Nach der Einnahme des Kontrollturms hat man zwar die Geschütze südlich



unter seinen Kontrolle, die nördlich, nahe der Brücke, lassen sich jedoch nicht kontrollieren, da es hier anscheinend keinen Kontrollturm gibt! Ziehen Sie nun weiter nach Süden und überqueren Sie die südlichste Brücke. Sind alle Mechs auf der südlichen Flussseite angekommen, sollte man auch diese Brücke zerstören, damit nicht ein Konvoilaster rüberfährt und dann noch den Geschütztürmen vernichtet wird! Sammeln Sie nun Ihre Mechs bei der Brücke.

Da alle Brücken zerstört sind, müssen alle drei Konvois hier vorbeikommen, so daß Sie es sehr einfach haben werden.

Postieren Sie den Fernkämpfer auf der kleinen Anhöhe und die restlichen Mechs zwischen Anhöhe und Brücke. Während diese Mechs die Verteidiger in Kämpfe verwickeln, können die leichten Mechs die durchfahrenden Konvoilaster völlig gefahrlos einnehmen!

Seien Sie mit Ihren Angriffsbefehlen sehr vorsichtig, sonst klicken Sie noch versehentlich auf einen Konvoilaster und man kann das Sekundäre Missionsziel nicht mehr erreichen, welches jedoch 20.000 RP extra bringt! Nachdem alle Laster erobert wurden, endet die Mission sofort!

Bergungsmöglichkeiten:

Neben dem einzelnen Lagergebäude zwischen den nicht einnehmbaren Geschütztürmen findet man eigentlich nichts! Eigentlich deshalb, da im äußersten Nordosten noch drei Containerstapel stehen, die man jedoch nur schwer erreichen kann!

Die einzige Möglichkeit, an diese heranzukommen ist der Einsatz eines schnellen Mechs, der sich an den Konvois vorbeiarbeitet, während die restlichen Einheiten die Brücken sprengen und sich im Süden formieren! Diese Aktion ist folglich recht schwierig, da man parallel drei Teams überwachen und befehligen muss!

Mission 16:

Rüsten Sie Ihre Mechs gut aus, denn Sie müssen Ihr Team insgesamt in drei Lanzen einteilen: Während die Hauptstreitmacht durch das Talgewirr zieht und zahlreiche Gegner niederkämpft, sollten zwei oder drei mittelschwere Mechs zum Berg im Nordwesten vorstoßen und das dritte Team, bestehend aus zwei mittelschweren oder einem schweren Mech, den Stützpunkt verteidigen! Zum Team das den Berg besteigt: Laufen Sie vom Startpunkt aus direkt nach Norden und schießen Sie sich eine Schneise durch den kleinen Waldgürtel. Hinter dem Holz trifft man auf einige leichte Mechs, die keine allzugroßen



Schwierigkeiten machen sollten. Danach

kämpft man sich zum Gipfel vor, der von einigen LRM-Werfern verteidigt wird. Danach sucht man den Weg zum Umerziehungslager und vereinigt kurz davor wieder die beiden Angriffsteams! Das Team, das durch die "Schlucht" vorgeht:

Rücken Sie zunächst nur langsam vor und warten Sie, bis das andere Team den Berg bestiegen hat und Sie damit einige Gegner im Tal erkennen können. Zusätzlich wird man noch auf ein Angriffsteam der Parder aus leichten Mechs und schweren Panzern, die man vernichten muss, sonst können Sie den Verteidigern im Südwesten arg zusetzen! Treffen Sie sich dann mit dem anderen Team vor der gegnerischen Basis.

Der Widerstand hier ist zwar nicht allzu groß, die Lage für Angreifer jedoch etwas ungünstig. Durch die Enge kann man kaum ausschwärmen und muss sich brutal durchschießen.

Unglücklicherweise kann man dadurch auch nur schwer die Verteidigungstürme einnehmen! Am besten lockt man die leichten Mechs und Panzer zunächst etwas von der Basis weg und erledigt sie dann ohne Störung durch die Geschütze!

Erobern Sie dann den Kontrollturm, aber noch NICHT das HQ selbst!

Nach der Einnahme dieses Gebäudes fährt nämlich ein kleiner Truppentransporter los, der die befreiten Leute zur eigenen Basis bringt. Unglücklicherweise nimmt dieses Fahrzeug jedoch nicht den bereits gesäuberten Weg durch das Tal-Labyrinth in der Mitte, sondern einen "Schleichweg" im Osten! Da man das Fahrzeug nicht kontrollieren kann, fährt es quasi blind in die Fallen der Parder! Deshalb: Lassen Sie einen entbehrlichen Mech beim Lager stehen und marschieren Sie mit der restlichen Truppe schon mal voraus, bis Sie etwa in Höhe der Kartenmitte angelangt sind.

Blöderweise erscheinen die Parder nämlich erst nach der Einnahme des Lagers, so daß man beim einfachen abgehen der Strecke vorher nichts gewinnt! Nehmen Sie nun mit dem Zurückgebliebenen das Gebäude ein und setzen Sie ihn als Verteidiger auf den APC an! Die restliche Truppe läuft nun langsam weiter und wartet bis auf den Sensoren die ersten Gegner auftauchen! Die erste Falle besteht aus einigen leichten Panzern und einem "Aerospace Spotter" der massive Luftschläge anbringt! Schalten Sie schnell all Fahrzeuge aus, was nicht sonderlich schwer sein dürfte! Etwas weiter trifft man dann im Waldstück auf drei Raven J, die ebenfalls eine leichte Beute darstellen, jedoch abgelenkt werden müssen, denn sie können dem Transporter schwer zusetzen!



Warten Sie dann einfach, bis der Gepanzerte Truppen Transporter die eigenen Anlagen im Südwesten erreicht. Ach, noch zu dem dritten Team das die Basis verteidigt: Warten Sie einfach bis die Gegner hereinkommen, die aus süd-südöst-licher Richtung hereinkommen und aus drei leichten Mechs und zwei Panzern besteht. Bergungsmöglichkeiten: Neben den Mechs der Parder kann man nur ein Lagergebäude im Umerziehungslager einnehmen.

Mission 17:

Wider mal empfehlen sich vor allem Mittel- und Kurzstreckenwaffen, wobei man auch schwere Mechs einplanen kann, da man bis zum ersten Angriff doch etwas Zeit hat! Trotzdem sollte man nach Missionsbeginn nicht zögern und alle Mechs im Eiltempo zur Basis laufen lassen! Dort schnappt man sich unterdessen den Minenleger und vermint den nordwestlichen Eingang ordentlich und danach den Streifen im östlichen Teil, wo die zweite Welle hereinkommt!



Warten Sie dann bis die ersten Gegner vor den Mauern erscheinen. Dies geschieht an der nördlichen Wand. Die Firestarter

kommen dabei per Sprungdüsen über die Wand und sollten dann im Innern von Ihren Mechs empfangen werden, die ihnen schnell den Garaus machen dürften!

Die zweite Angriffswelle ist schon deutlich heftiger! Die leichten und mittelschweren Mechs greifen am nordöstlichen Mauerabschnitt an, wobei diese sich diesmal durch die Wände durchschießen. Glücklicherweise sind die Mauern jedoch recht resistent, so daß sich bald die Gegner vor der Mauern stauen.

Dies ist nicht nur für die Geschütze gut, sondern auch für Sie, denn Sie können mit zwei Artillerieschlägen dem Gegner ordentlich eins aufs Haupt legen!

Sobald sich die Mechs dann durch die Mauer geschossen haben und in die Basis einmarschieren, sollten Sie auf die Minen stoßen und gleichzeitig noch von Ihren Mechs empfangen werden!

Während Sie diese Eindringlinge einschmelzen sollten Sie jedoch auch einen Blick auf den westlichen Eingang werfen. Hier kommen nämlich zahlreiche schwere Panzer herein, denen die beiden Pegasus-Spähpanzer nicht gewachsen sind!

Stellen Sie deshalb etwa zwei Mechs ab, die die Panzer nach dem Einfall in die Basis angreifen, so daß sie nicht weiter in die Basis vorstoßen können.

Sollte es den Angreifern gelingen, das Kommunikationsgebäude zu zerschießen, ist dies nicht so tragisch! Neben dem Ausfall der Sensortürme bekommt man zwar noch 2.000 RP weniger, doch die Mission kann weiterlaufen. Schlimmer ist da schon der Verlust des HQs, denn das führt zu einem vorzeitigen Missionsende!

Sind die Angriffe abgewehrt, kann man erst mal etwas aufatmen und die Mechs in den beiden "Werkstätten" flicken lassen! Gleichzeitig sollte man wieder den Minenleger bemühen und den Eingang im Süden verminen, da die nächsten Angreifer hier durchbrechen wollen!

Die letzte Angriffswelle kommt am südwestlichen Sensorturm vorbei und spaltet sich dann auf. Während die mittelschweren Hunchbacks versuchen direkt beim Eingang durchzubrechen, wo sie natürlich von Ihrer Hauptstreitmacht empfangen werden,

bleiben die LRM-Werfer und die beiden Catapult etwas zurück und schießen Ihre Geschütze in´ Arsch!

Ihre Mechs sollten eigentlich keine Probleme mit den Hunchbacks haben, für den Notfall sollten Sie jedoch zwei Mechs in der Basis lassen, die dann eventuelle Eindringlinge ausschalten. Die LRM-Werfer kann man mit den beiden restlichen Artillerieschlägen schnell und effizient zerstören, so daß man nur noch die beiden Catapult jagen muss!

Bergungsmöglichkeiten:

Neben den angreifenden Mechs kann man hier nichts bergen, da in der Basis ja schon alles Ihnen gehört!



Mission 18:

Diese Mission gewährt Ihnen viele Freiheiten, lässt also viele Taktiken zum Ziel führen! Ich gehe auf eine Taktik ein, beschreibe andere Vorgehensweisen jedoch beiläufig! Gleich bei der Mechwahl muss man sich entscheiden: Viele mittelschwere Mechs oder etwas weniger, dafür schwere Mechs, wobei eigentlich schwerere Mechs vorzuziehen sind, da die Gegner bereits recht stark sind und man so weniger oft in die "Werkstatt" muss!

Nach Missionsbeginn sollte man dann zuerst zur kleinen Basis östlich marschieren, wo der Energiegenerator für die Geschütze der Basis in der Kartenmitte liegt. Da man die Geschütze später eigentlich nicht zur Verteidigung braucht, kann man sich den Angriff erleichtern und den Generator zerstören, indem man einfach auf die Gastanks schießt! Bevor man jedoch dazu kommt, muss man einige Jagermechs ausschalten, die der geballten Feuerkraft Ihrer Truppe nicht viel entgegenzusetzen haben.

Danach lässt man die Mechs in der Reparaturbucht wieder reparieren und aufmunitionieren und zieht zur Basis in der Kartenmitte. Hier gilt es zwei Catapult, die um die Basis patrouillieren, und zwei weitere in der Basis selbst auszuschalten! Stürmen Sie deshalb direkt in die Basis und nehmen Sie hier alle Gebäude ein. Lassen Sie nun die beschädigten Mechs erneut reparieren, denn über die Brücke im Norden kommen gleich wieder drei Jagermechs, die Sie gleich angreifen werden! Nach einer weiteren Reparatur sollte man sich dann der beiden Catapult bei der Nördlichen und die bei der mittleren Brücke annehmen. Nun haben Sie die Qual der Wahl, über welche Brücke Sie angreifen: Die Nördliche, die "Mittlere" oder die Südliche, wobei die beiden letzten zunächst auf eine größere Insel führen und man dann über einen schmaleren Weg zum eigentlichen Ziel kommt. Setzen Sie dazu dann auf jeden Fall alle verfügbaren Mechs ein und versuchen Sie schnellstmöglich die Geschützkontrolltürme einzunehmen oder auszuschalten. Das Hauptgebäude wird wieder von mehreren Jagermechs verteidigt, die mit gefährlichen Ultra-AKs ausgestattet sind!



Sind alle Verteidiger ausgeschaltet, sollte man die beschädigten Mechs erneut zur Reparatur wegschicken, während die unbeschädigten das Clangebäude zerstören, das übrigens sehr eindrucksvoll explodiert!

Nach der Reparatur sammelt man dann die ganze Einheit beim zerstörten Clangebäude und bereitet sich auf die Eroberung des Berges vor. Die Sensoren Ihrer Mechs sollten bereits die ersten Ortungen bekommen, so daß Sie mit einem gut platzierten schweren Artillerieschlag den MadCat südlich des Abholpunktes aufschrecken können!

Nun zieht sich der Madcat zunächst etwas zurück, kommt dann aber mit der ganzen Truppe den Berg herunter um Sie anzugreifen.

Schalten Sie am besten zuerst den MadCat aus, da dieser mit zwei gefährlichen PPCs bestückt und auch bereits beschädigt ist!

Anschließend sollte man sich um die beiden mit schweren AKs ausgerüsteten Hunchbacks und zuletzt um die Panzer kümmern. Erklimmen Sie dann den Berg, wobei Sie durch vorheriges Reparieren beschädigter Mechs Geld sparen können!

Bergungsmöglichkeiten:

Auf der östlichen, großen Insel finden man neben dem großen Gastankfeld zwei Lagergebäude. Nordwestlich des, zu zerstörenden, Clangebäudes findet man ebenfalls zwei Lagergebäude.

Mission 19:

Auch diese Mission bietet Ihnen "ungeahnte" Freiheiten, leider nicht bei der Wahl der Einsatzfahrzeuge. Da man eigentlich nur unbewaffnete Scouts oder einen Pegasus-Panzer mitnehmen kann, sollte die Wahl nicht schwer sein!

Nach Missionsbeginn fährt man dann am Ufer entlang nach Osten.

Meiden Sie die Harasser-Panzer, die man vom Berg aus beobachten kann, denn diese können Ihnen stark zusetzen! Fahren Sie stattdessen einfach ein Stückchen nach Süden, bis Sie auf die Aerospace Spotter treffen. Die stellen nun Ihre Hauptgegner dar, sollten jedoch keine Probleme machen, solange man in Bewegung bleibt. Lustigerweise schießen sich die Spotter sehr oft gegenseitig ab, so daß Sie nicht viel dazu tun müssen!

Um zum Masakari zu kommen hat man nun drei Möglichkeiten:

1. Fahren Sie zur vermuteten Straße im Osten.

Hier kann man entweder das kurze vermutete Stück überbrücken, indem man eine Schneise in den Wald daneben schießt und so einfach die Minen umfährt, oder die Minen per Waffen- oder Artilleriefeuer sprengt! Fahren Sie dann bis zur Bahnlinie (Nicht unter den Zug kommen!) und folgen Sie diese nach Norden, wo Sie dann westlich der Bahnlinie das Lager suchen.

2. Schießen Sie sich einen Weg durch das kurze Waldstück nordöstlich der verminten Straße und stoßen Sie auch hier zur Bahnlinie vor, worüber man dann wie bei der ersten Taktik zum Lager kommt.

3. Suchen Sie die "Schwachstelle" im Wald beim nördlichen Siedlungsteil. Hier schießt man sich durch und sucht dann das Lager in nordöstlicher Richtung.

Beim Lager angekommen muss man dann nur das APC neben dem Masakari parken und warten bis der "Feuer-Sturm" überspringt (verdrehtes Wortspiel!).

Erledigen Sie dann mit dem Mech die Panzer und laufen Sie zum Berg im Norden. Von hier aus stößt man dann weiter Richtung Orbitalkanonen vor, kehrt jedoch bei Beschädigungen unbedingt zur Reparaturstation zurück.

Bei den beiden Kanonen trifft man auf einige Panzer und zwei leichte Uller-Mechs, die keine Probleme machen sollten.

Bergungsmöglichkeiten:

In der Stadt findet man eine einzelne Lagerhalle, die nur von vereinsamten Elementaren verteidigt wird.

Bei den Orbitalgeschützen sind zwei Lagerhallen nur per Sprungdüsen erreichbar, glücklicherweise hat der Masakari welche!



Mission 20:

Diese Mission scheint äußerst kritisch zu sein, da die Laster nach dem Alarmsignal in alle Richtungen davonschießen! Mit der richtigen Taktik kann man jedoch wirklich alle erwischen, wobei man wieder große Handlungsfreiheit genießt, jedoch äußerst vorsichtig vorgehen muss! Prinzipiell kann man auch mit einem direkten Angriff auf die Basis Laster vernichten, dabei jedoch alle zu zerstören, scheint fast illusorisch, dafür kann man jedoch in die Basis eindringen und alle Lagergebäude einnehmen!

Im folgenden habe ich eine recht brauchbare Taktik entwickelt, die nicht zu viel Zeit benötigt, so daß man nicht eine halbe Stunde spielt um dann doch wieder neu starten zu



müssen. Wichtig ist erstmal wie Wahl der Waffen. Die erste Kampfgruppe sollte aus mittelschweren Mechs mit Mittelstreckenwaffen bestehen. Die zweite Angriffstruppe setzt auch auf Mittelstreckwaffen, sollte jedoch auch unbedingt einige LRM mitnehmen, womit man die verräterischen Sensortürme schon auf größere Distanz vernichten kann, da man nur mit LRMs über die Bäume schießen kann! Nach Missionsstart bleibt dann die erste Gruppe relativ passiv und bleibt sich nur vom Berg herunter an das Wasser, bleibt dabei jedoch in etwa in gleicher Höhe. Die zweite Gruppe im Osten zieht unterdessen etwas nach Osten und dort in den Wald. Hier schaltet man die erste Sensoranlage aus und schießt sich dann durch den Wald eine Schneise nach Südwesten. Die Laster versuchen zunächst in drei Gruppen zu fliehen, die sich dann alle nochmal in aufteilen, so daß es insgesamt 6 Fluchtstellen gibt. Sie müssen die Laster also so früh wie möglich zusammenschießen, da die recht schnell fahrenden Gefährte, sonst nicht mehr einzuholen sind!

Dazu schießt man also eine Schneise durch den Wald, bis man zur Straße kommt, die aus der Basis direkt in den Wald führt und daher beim Direktangriff praktisch nicht zu erreichen ist (zumindest nicht rechtzeitig!). Während man also den Wald möglichst großflächig rodet, wird man den ein oder anderen Mech, der hier Patrouille schiebt, ausschalten müssen. Achten Sie dabei darauf, nicht zu weit zur Basis hin gezogen zu werden oder einen Alarm auszulösen! Ist die Schneise fertig, sollte man die Mechs der zweiten Lanze hier verteilen. Nun rückt die erste Lanze im Westen am Wasser entlang vor, bis sie in etwa in Höhe der gegnerischen Basis ist. Laufen Sie nicht zu weit Richtung Brücke, sonst wird der Hollander auf Sie aufmerksam! Mit dem Artillerieschlag leitet man dann die Angriffsphase ein. Ob Sie nun die beiden Mechs schwächen oder gleich schon zwei Laster vernichten bleibt Ihnen überlassen. Nach dem Artillerieschlag machen sich dann alle Fahrzeuge auf den Weg. Die ersten versuchen die Brücke im Westen zu erreichen, werden dort jedoch von Ihrer Lanze empfangen. Entweder Sie zerstören die Laster direkt oder sprengen einfach die Gastanks auf der anderen Seite, so daß auch alle Laster in die Lift fliegen! Sind hier alle Laster zerstört, die bei der Zerstörung der Brücke entlang des Flusses nach Süden fahren, sollte man sich gleich der Lanze im Osten annehmen. Hier wird man sehr schnell handeln müssen, da die Laster hier praktisch parallel zueinander fahren und überall auf Ihre Mechs treffen! Vor allem LRM sind beim Vernichten der Laster praktisch, da sie eine große Reichweite haben und auch noch relativ zielgenau sind. Achten Sie darauf, daß kein Laster entkommt und kümmern Sie sich erst dann um die verteidigenden Mechs. Sind alle Laster vernichtet, endet die Mission eh! Sollte ein Laster entkommen sein, sollte man noch zumindest in die Basis eindringen und die Lagerhäuser kapern, damit man den Verlust an RPs durch neue Waffen etwas ausgleicht.

Bergungsmöglichkeiten: Lediglich die bekannten Lagergebäude in der Basis.



Mission 21:

Diese Mission ist zu Beginn hin sehr zeitkritisch.

Aus südöstlicher Richtung kommen gleich nach Missionsbeginn vier Hunchback IIC die mit vernichtenden UltraACs (auch als AK20 bekannt!!) bewaffnet sind und Ihrer Truppe, seien es noch so schwere Mechs, sehr schnell zu Brei ballen!!

Wählen Sie deshalb keine überschweren Mechs (Atlas) und bauen Sie vor allem gefährliche Mittelstreckenwaffen wie die PPC ein.

Gleich eine Warnung zuerst: Den von zahlreichen Geschützen verteidigten Durchgang westlich der Startposition sollte man nicht benutzen, da man für die Eroberung etwas mehr Zeit benötigt und die Sie verfolgenden Hunchback hier nicht so gut aufgehalten werden können. Riskieren Sie lieber folgende, effektivere Taktik: Direkt nach Missionsstart schickt man dann alle Mechs Richtung Norden.



Laufen Sie im Eiltempo zum Durchgang am Hang, wo Sie dann schwere Panzer und LRM-Werfer treffen, die man möglichst schnell ausschalten muss, da die Hunchback Sie sonst hier erwischen. Im Notfall sollte man eher versuchen abzuhauen und die Panzer einfach stehen zu lassen, als noch mit den Hunchbacks kämpfen zu müssen! Laufen Sie dann weiter nach Norden bis zu den großen Gastanks. Postieren Sie sich nördlich der Tanks (bei den beiden Containern) und schalten Sie die

leichten Panzer hier aus. Die Hunchback kommen nun an den Gastanks vorbei, die man dann hochjagt. Mit etwas Glück erwischt man gleich drei Hunchback und kann dann die Restlichen relativ gefahrlos niederschließen. Nun sollte man sich etwas Zeit nehmen (nicht zu viel!) und die Stadt durchkämmen, da man hier sehr viele Lagergebäude für Waffen findet, die nur von wenigen Panzern und LRM-Werfern verteidigt werden. Danach begibt man sich zur Basis im Norden, wo man die Tore aufschließen muss! Schießen Sie nicht auf die Gastanks! Man kann dann zwar schneller in die Basis, ein Missionsziel kann dann jedoch nicht mehr erreicht werden und man erhält weniger Rps. In der Basis nimmt man dann alle Gebäude ein und lässt die Mechs in den beiden Reparaturstationen reparieren, wobei beide nur noch sehr wenig Material haben und dadurch bei starker Beschädigung nicht mehr alle Mechs geflickt werden können! Setzen Sie also im Notfall Prioritäten! Bald kommen aus nordöstlicher Richtung ganze Schwärme von Gegnern! Glücklicherweise sind es nur Uller, die Ihre schweren Mechs regelrecht abschlachten! Begünstigt wird dies natürlich noch durch die zahlreichen stationären LRM-Werfer. Zuletzt kommen dann noch drei Vulture herein, die jedoch auch nicht sehr viel aushalten, aufgrund Ihrer zahllosen LRMs trotzdem gut austeilen können! Sind alle Gegner besiegt, endet die Mission sofort. Wer nun auf die Idee kommt, mit einigen schnellen Mechs zur Basis vorzustoßen und dann auf die zahlreichen Verteidigungsgeschütze zu setzen, sollte das lieber vergessen. Zwar konnte ich mit vier leichten Mechs zur Basis vordringen und diese einnehmen, doch man wird von den Panzern beim Durchgang im Süden schwer rangenommen und muss viele Verluste befürchten! Wer genug Geld hat, kann natürlich komplett neue Mechs und Piloten anschaffen, so daß die Verluste nicht schwerwiegend sind, man wird die Basis trotzdem nicht halten können! Die leichten Mechs können einfach nicht genug Waffen mitführen um die zahllosen Uller plattzumachen! Man hat dann die ganze Basis voller Mechs, während die Vulture herankommen und Ihnen mit den LRMs die Mechs total wegschießen!



Glücklicherweise sind es nur Uller, die Ihre schweren Mechs regelrecht abschlachten! Begünstigt wird dies natürlich noch durch die zahlreichen stationären LRM-Werfer. Zuletzt kommen dann noch drei Vulture herein, die jedoch auch nicht sehr viel aushalten, aufgrund Ihrer zahllosen LRMs trotzdem gut austeilen können! Sind alle Gegner besiegt, endet die Mission sofort. Wer nun auf die Idee kommt, mit einigen schnellen Mechs zur Basis vorzustoßen und dann auf die zahlreichen Verteidigungsgeschütze zu setzen, sollte das lieber vergessen. Zwar konnte ich mit vier leichten Mechs zur Basis vordringen und diese einnehmen, doch man wird von den Panzern beim Durchgang im Süden schwer rangenommen und muss viele Verluste befürchten! Wer genug Geld hat, kann natürlich komplett neue Mechs und Piloten anschaffen, so daß die Verluste nicht schwerwiegend sind, man wird die Basis trotzdem nicht halten können! Die leichten Mechs können einfach nicht genug Waffen mitführen um die zahllosen Uller plattzumachen! Man hat dann die ganze Basis voller Mechs, während die Vulture herankommen und Ihnen mit den LRMs die Mechs total wegschießen!

Bergungsmöglichkeiten:
Diesmal gibt es viel zu holen! Im Westen findet man einen Posten der einen weiteren Durchgang am Hang bewacht, den man jedoch nicht einnehmen sollte, da dies etwas länger dauert und nicht ganz so effektiv ist, da man hier auch nur eine Lagerhalle findet!

In der Stadt findet man zahlreiche Lagergebäude deren Lage ich hier nur schwer beschreiben kann. Sehen Sie sich einfach die Bilder an: 2 Container, 2 Lagerhallen, 2 Lagerbunker, 1 Lagerhalle, 1 Lagerhalle.



In der Basis im Norden kann man dann noch mal zwei Lagergebäude einnehmen.

Mission 22:

Nehmen Sie diesmal vor allem schwere und überschwere Mechs mit allen Waffenkategorien mit! Ein Reparaturfahrzeug ist jedoch nicht nötig. Gleich nach dem Start schickt man den schnellsten Mech zum hohen Berggipfel im Süden.

Von dort aus hat man fast den ganzen südlichen Teil der Karte im Blick und sieht dann auch die beiden Mechlanzen, die im Osten und Westen unterwegs sind.

Sammeln Sie die restlichen Mechs auf dem kleineren Berg östlich und fangen Sie dort den Mech-Konvoi aus östlicher Richtung ab.

Während der Kämpfe sollte man jedoch nicht die Mechlanze im Westen vergessen! Hauen Sie am besten mit dem schweren Artillerieschlag einmal zwischen die Maschinen, so daß diese auf Sie aufmerksam werden und in Ihre Richtung umschwenken.

Sollten sie nicht umschwenken, sollten Sie mit dem einzelnen "Späher"-Mech auf dem Berggipfel die Kerle anlocken.

Zwischenzeitlich sollten Ihre Mechs mit denen im Osten fertig sein und zur Unterstützung heraneilen. Die Hunchback sind zwar einzeln nicht sehr stark, durch die Ultra-ACs jedoch im Nahkampf, als Lanze äußerst schlagkräftig. Greifen Sie deshalb nur mit all Ihren Mechs gleichzeitig an und versuchen Sie schon auf möglichst große Distanz das Feuer zu eröffnen!

Übrigens: Vergeuden Sie den Artillerieschlag nicht dafür, die Brücke zu zerstören, dann weichen die Hunchback nach Norden aus und man kann sie nur noch schwer einholen!

Sind diese ersten beiden Lanzen vernichtet, kann man erst mal aufatmen und über eine der beiden Brücken nach Norden ziehen.

Etwas östlich der Kartenmitte findet man eine Reparaturstation, wo man alle Mechs reparieren kann.

Ziehen Sie dann weiter nach Norden zur Bahnlinie und dann zum Berggipfel etwas weiter nördlich. Von dort aus, haben Sie dann wieder eine gute Aussicht und können die zahlreichen Gegner abfangen, die am Ende der Eisenbahnlinie aus dem Off auftauchen.

Darunter befinden sich nicht nur schwere Panzer, sondern auch leichte, mittelschwere und schwere Mechs, wobei die aber meist einzeln auftauchen und deshalb gegen Ihre Lanze keine Chance haben sollten!

Tauchen dann einige Minuten lang keine Gegner mehr auf, sollte man seine Mechs ein letztes mal reparieren lassen und zum Industriegebiet vorstoßen.

Dabei muss man jedoch äußerst vorsichtig vorgehen! Am besten sondiert man zuerst mal die Lage. Dies geht am besten mit einem sprungfähigen Mech, beispielsweise dem erbeuteten Masakari! Springen Sie einfach vom Fuß des Berges aus über die beiden Inseln (Lagerbunker mitnehmen!) zum Fuß eines weiteren Berges weiter westlich.

Man kann natürlich auch einfach am Ufer entlanglaufen, braucht dann jedoch einen sprungfähigen Mech um auf den Berg zu kommen.



Folglich kann man gleich über die Inseln springen, so daß der Pilot mehr Sprungerfahrung macht! Um ihn zu besteigen, muss man jedoch wieder über einen Abhang springen und kann dann erst einen relativ guten Platz ergattern, von wo aus man einige schwere Panzer sieht.

Diese Panzer sind das eigentliche Problem dieser Mission. Sobald man angreift und die Hauptverteidiger, zahllose Firestarter, einigermaßen dezimiert hat, eröffnen diese Panzer das Feuer auf die beiden Industrieanlagen. Sofern man nicht äußerst schnell eingreift, werden diese zerstört und man hat das nachsehen! Nutzen Sie den Masakari, während Ihre restlichen Mechs die Firestarter bekämpfen, um die Panzer anzugreifen, so daß diese gar nicht auf die Idee kommen, die Industrieanlagen anzugreifen! Sollte der Masakari den Panzern nicht ganz gewachsen sein, kann

man die Gastanks bei den beiden Lagerhallen sprengen! Dadurch verliert man zwar einige Waffen, dies ist jedoch immer noch besser als der Tod eines Piloten!

Alternativ kann man auch einige der Mechs, die sich im Kampf mit den Firestarter befinden abziehen, sofern dies der Schlachtverlauf zulässt!

Sind die Firestarter und die gefährlichen Panzer ausgeschaltet, sollte man mit einem schnellen Mech alle Lagerhallen und Container einnehmen, während die restlichen Mechs zur Reparaturstation zurückkehren um durch eine Vor-Ort-Reparatur Geld zu sparen!

Zuletzt erobert man dann die beiden Industrieanlagen. Bergungsmöglichkeiten:

Man findet hier lediglich im Industriegebiet Lagergebäude, dafür dann dort einige:

Auf der Insel, die man nur per sprungfähigem Mech erreichen kann.

Im vorgelagerten Teil des Industriegebietes findet man drei Lagerhallen.

Westlich der beiden Industrieanlagen findet man neben dem Gastankfeld zwei Lagerhallen, die man jedoch eventuell opfern muss um die Panzer kleinzukriegen und nicht die Industrieanlagen zu verlieren!

Nördlich der Anlagen findet man sechs Containerstapel.

Insgesamt kann man vor allem Autokanonen bergen, die man später für mehr als 20.000 RP verscherbeln kann!



Mission 23:

Diese Mission ist sowas von extrem zeitkritisch, daß etwas heißblütige Gesellen wohl von einem Tobsuchtsanfall in den nächsten Steuern! Selbst mit einer relativ schlagkräftigen Truppe kann man hier schneller verlieren, als einem lieb ist!

Zwar hat man nur 6 Cougar, 4 Catapult, 4 Jagermechs und 4 Loki kleinzuschießen, diese sind jedoch allesamt verteufelt schnell! Nicht mal ein Madcat kann mit einem Loki lange mithalten, wodurch äußerst oft, wenn auch nur ein oder zwei Gegner, zum nördlichen Kartenrand gelangen und die Mission gescheitert ist!!



Meine Empfehlung: Schalten Sie den Schwierigkeitsgrad herunter auf leicht, wodurch Sie sich hoffentlich den Verlust mehrerer Nervenbündel ersparen!

Zuerst ist die Platzierung der Mechs äußerst wichtig!

Team 1 sollte aus schweren Mechs bestehen, Team zwei aus einem einzelnen mittelschweren Mech und Team drei aus einem möglichst schnellen und möglichst gut bewaffneten Mech (dies ist meist ein Madcat mit zwei PPCs, einer AC und einigen LRMs!).

Gleich nach Missionsbeginn muss man mit dem Mech des dritten Teams nach Osten laufen und den kleineren Berg dort erklimmen. Von dort aus kann man die Brücke weiter östlich überwachen!

Während der Mech dann wieder nach Westen rennt und dort den größeren und höheren Berg erklimmt, bekommen die beiden anderen Teams Ihren Marschbefehl.

Team 1 bewegt sich nach Süden, zu den Gastanks in der Kartenmitte. Team 2 zieht unterdessen auch nach Süden, aber am östlichen Kartenrand entlang und dort auch nur bis zur Basis.

Ganz wichtig ist nun die Zerstörung der Brücke. Warten Sie am besten bis die ersten Cougar schon fast bei der Brücke sind, bevor Sie zwei leichte Artillerieschläge auf die gleich Stelle schicken! Mit etwas Glück kann man so gleich noch einen Cougar mit ins Verderben reißen, wobei die Restlichen dann auf der östlichen Flussseite nach Norden ziehen!

Weiter oben sollte man dann mit dem einzelnen Mech aus Team 2 die beiden

Turmkontrollen einnehmen und sich dann zu den beiden etwas abseits stehenden Gastankpärchen zurückziehen. Sobald die Cougar hier vorbei kommen sollte man die Gastanks hochjagen und damit möglichst viele Cougar aufhalten. Sollten einige durchkommen, ist dies nicht so schlimm, da sie nicht versuchen nach Norden zu entkommen, sondern Ihren Mechs in der Kartenmitte in die Arme laufen. Stellen Sie nun den Team 2-Mech näher zu dem großen Gastankfeld, wo er auf die Catapult-Lanze wartet.

Unterdessen sollten der Team 3-Mech auf dem anderen Berg angelangt sein, wodurch man einen guten Überblick über einen großen Teil der Karte hat!

Schicken Sie ihn nun zum "nördlichen" Fuß des Berges, wo Sie ihn zwischen dem Wald und dem Abhang platzieren sollten. Dies ist nämlich der alternative Weg der Loki, den sie nach dem Angriff Ihres Hauptteams in der Kartenmitte einschlagen!

Zunächst sollte man jedoch die Loki-Lanze, die südlich des höchsten Berges erscheint, mit zwei oder gar drei schweren Artillerieschlägen gleich mal ordentlich runtermachen! Nach dieser Attacke erhöhen die Angreifer jedoch das Tempo, so daß die Jagermechs und die Loki deutlich schneller in der Kartenmitte ankommen!

Nun beginnt der kniffligste Teil der Mission! Sie müssen äußerst schnell schalten und Befehle geben. Zunächst gilt es in der Kartenmitte die Jagermechs und Loki zu empfangen, wobei man mit etwas Glück durch die Sprengung der Gastanks einige Gegner niedermacht. Konzentrieren Sie Ihr Feuer zunächst auf die Loki, die dann bald kehrt machen und die alternative Fluchtroute anstreben! Versuchen Sie nicht mit den schweren Mechs den schnellen Loki nachzusetzen, sondern vernichten Sie die Jagermechs.

Vergessen Sie dabei nicht die Catapult im Osten!! Sobald alle vier Mechs neben Gastanks sind, muss man einen Tank sprengen! Durch die folgende Kettenreaktion durch ganze Feld werden dann alle vier Mechs vernichtet und man hat hier Ruhe! Sollte ein oder zwei Mechs durchkommen, weil man die Tanks etwas zu spät gesprengt hat, dürfte es schon zu spät sein, da die Catapult nun noch schneller nach Norden rennen!!



Unterdessen dürften die flüchtenden Loki in Reichweite des Team 3-Mechs sein. Lassen Sie ihn unbedingt im Höchsttempo neben den Loki herrennen, wodurch er länger in optimaler Waffenreichweite bleibt, da die Loki, wie bereits erwähnt, sehr schnell sind! Sollte einer außer Reichweite sein, ist die Mission gelaufen, da Sie ihn dann nicht mehr einholen können!

Bergungsmöglichkeiten:

Neben den beiden Lagerhallen nahe dem Gastankfeld im Osten findet man hier nichts, außer Stress!



Mission 24:

Diese Mission ist mal wieder erfrischend einfach! Pure Feuerkraft entscheidet, da man endlich mal wieder keine Zeitbeschränkung hat!

Nehmen Sie nur schwere und überschwere Mechs mit den besten Waffen mit. Ein Reparaturfahrzeug ist nicht von Nöten, da man zwei Reparaturstationen vorfindet.

Nach Missionsbeginn erklimmt man zunächst den kleineren Berg östlich des Startpunktes. Schicken Sie nun einige Mechs weiter nach Osten, um einige Fahrzeuge zu vernichten. Die restliche Truppe zieht nach Norden auf einen weiteren kleineren Berg, von wo aus man das erste Orbitalgeschütz erblicken kann.



Vereinigen Sie dann beide Teams wieder bei dem einzelnen Containerstapel weiter nördlich. Von hier aus schickt man nun einige Einheiten auf einen weiteren kleinen Berg nordöstlich des ersten Orbitalgeschützes. Sie erkennen nun zahlreiche Tanklaste die man natürlich geschickt nutzen sollte!

Nähern Sie sich dazu mit einigen Mechs mit LRMs (nur damit kann man über Bäume hinweg schießen!) und warten Sie, bis der Gegner auf Sie aufmerksam wird. Sobald die Gegner nun

herankommen und zwischen den Lastern durchkommen, schießt man auf die Tanker, welche dann den Gegnern bei der Kettenexplosion stark zusetzen.

Rücken Sie nun mit allen Mechs vor und erledigen Sie die Überlebenden Verteidiger.

Anschließend vernichtet man das Geschütz und übernimmt das Mobile HQ daneben.

Laufen Sie nun zur Halbinsel in der Kartenmitte. Postieren Sie Ihre Mechs nahe der Brücke und scheuchen Sie die Verteidiger auf der anderen Seite der Brücke per Artillerieschlag auf. Warten Sie bis die Gegner dann über die Brücke angreifen und schießen Sie alle um!



Erobern Sie dann die Insel, indem Sie die wenigen LRM-Werfer und die Orbitalgeschütze zerstören und die Sensorkontrolle und die beiden Reparaturstationen einnehmen.

Lassen Sie Ihre Mechs reparieren und bewegen Sie sich dann über den schmalen Weg nach Osten. Hier findet man einen Lagerbunker, der von einigen Panzern verteidigt wird. Sobald man etwas weiter vorstößt kommen dann die zahlreichen Verteidiger auf Sie zu!

Es sind insgesamt vier, überschwere Atlas A. Leider warten die Monster nicht bis Sie zu Ihnen kommen, sondern marschieren alle auf Sie zu, so daß man die ersten Atlas möglichst schnell ausschalten sollte! Durch Ihre Überzahl sollten die Atlas zwar keine großen Probleme machen, stark beschädigte Mechs müssen trotzdem schnell zurückgezogen und auf der Insel repariert werden! Sind alle Atlas besiegt, rückt man weiter nach Osten vor und beginnt mit dem Aufstieg. Der Berg ist zwar von zahlreichen Sensortürmen und versteckten Geschützen gesichert, diese sollten jedoch absolut keine Probleme machen.

Bei den letzten drei Geschützen muss man dann aber noch mal zwei Thor überwinden, bevor man die drei Geschütze zerstören kann!

Bergungsmöglichkeiten:

Östlich des Startpunktes findet man eine einzelne Lagerhalle, die von einzelnen Panzern verteidigt wird.

Südöstlich dieser Lagerhalle findet man einen Containerstapel, der von einigen Fahrzeugen verteidigt wird.

Nördlich des Startpunkts findet man einen weiteren einzelnen Containerstapel.

Südöstlich der Insel findet man einen einzelnen Lagerbunker.

Mission 25:

Diesmal muss man äußerst schnell vorgehen, weshalb sich die Nutzung von schweren Clanmechs anbietet. Dies Mechs, beispielsweise MadCat, Vulture & Thor, sind relativ gut gepanzert und dabei noch schnell! Mit mindestens drei gut bewaffneten Mechs zieht man nach Missionsbeginn direkt nach Norden, während die restlichen Mechs, bei denen man nicht auf die Geschwindigkeit achten muss, nach Westen auf den Berggipfel ziehen.

Die schnellen Mechs laufen bis zur weitläufigen Basis in der Kartenmitte und schießen dort das Tor entzwei. Stürmen Sie

in die Basis und nehmen Sie den Geschützkontrollturm ein. Die angreifenden Vulture sprengt man mit den großen Gastanks in die Luft und wartet dann, bis ein Hunchback herankommt, den man mit den vier kleineren Gastanks hochgehen lässt. Danach erobert man den Kontrollturm weiter nördlich und sprengt mit dem dritten Gastankfeld weitere Gegner in die Luft.

Während man nun hinter den Geschützen auf den, zu verteidigenden Atlas, wartet sollte man die Vulture im Südwesten, nahe des Evakuierungspunktes mit einem schweren Artillerieschlag beglücken und dann mit den Mechs des zweiten Teams angreifen.

Nutzen Sie die restlichen Artillerieschläge um die angreifenden Parder aufzuhalten, so daß der Atlas gefahrlos entkommen kann. Sollten die Parder jedoch noch zu stark sein, sollte man lieber vorsichtig zurückweichen, bevor man noch fähige Piloten verliert!

Sobald der Atlas dann im Südwesten angekommen ist, endet die Mission erfolgreich.



Bergungsmöglichkeiten:

Aufgrund des hohen Tempos der Mission wird man kaum Zeit finden, irgendwelche Lagergebäude zu kapern. Trotzdem kann man mit wenig Aufwand eine einzelne Lagerhalle im Westen und zwei Containerstapel in der Kartenmitte erobern.

Mission 26:

Diese Mission ist prinzipiell sehr leicht. Prinzipiell da man nur die richtige Ausstattung benötigt!

Die Zauberwörter lauten hier: 4 überschwere Atlas mit schweren Autokanonen oder einigen Flammenwerfern für kurze Entfernungen und einige PPC für mittlere Entfernungen.

Jeder Mech sollte ein, besser zwei AC bekommen und dazu noch ein oder zwei PPC und dann nach belieben sonstige Waffen.

Platzieren Sie dann alle vier Atlas in der ersten Lanze. Nach Missionsbeginn marschiert man durch den Wald nach Norden. Sie treffen auf einen MadCat und einen Thor, beide in der J-Variante. Durch Ihre geballte Feuerkraft sollten die beiden keine Chance haben und sich auch nicht zurückziehen können! Schießen Sie sich hinderliche Waldstücke aus dem Weg und marschieren Sie weiter nach Norden. Hinter dem Fluss liegt eine bereits stark zerstörte Basis, die man einnehmen muss. Sobald Sie in der Basis sind, sprengen zwei Thor ein weiteres Stück Mauer weg und stellen sich Ihnen entgegen. Wieder erleiden die beiden Parder-Mechs aufgrund Ihrer überlegenen Feuerkraft schnell extreme Schäden und gehen zu Boden! Nehmen Sie nun alle Gebäude ein und lassen Sie Ihre Mech reparieren. Schicken Sie nun einen nach Norden, wo die Sensoren einen Gegner zeigen, während die drei Anderen nach Süden marschieren. Da der einzelne Mech sehr lange für den Marsch nach Norden braucht, kann man sich zunächst ganz dem anderen Team widmen. Marschieren Sie Richtung Landepunkt 2, über die Brücke und dann zum kleinen Dorf.



Zwischen den riesigen Gebäuden lauern zwei Hunchback, die ebenfalls mit vernichtenden ACs ausgestattet sind, gegen Ihre Überzahl jedoch keine Chance haben!

Sobald Sie das Dorf betreten, dürfte dann ein weiterer MadCat von einem nahen Hügel kommen, der ebenfalls von Ihren "Monstermechs" verschrottet wird.

Nun muss man sich um den einzelnen Mech im Norden kümmern. Nähern Sie sich dem letzten Gegner, ein Masakari, bleiben Sie dabei jedoch außerhalb der Bohrtürme und Gastanks. Nutzen Sie diese stattdessen für Ihre Zwecke und sprengen Sie sie, sobald der Masakari daneben ist! Mit etwas Glück geht er gleich in die Knie, falls nicht muss man ihm eben mit den Waffen des Atlas den Rest geben. Dies sollte kein Problem darstellen!

Bergungsmöglichkeiten:

In der zerstörten Basis findet man zwei Lagerbunker und zwei Containerstapel.

Mission 27:

Diese Mission ist zwar an und für sich nicht besonders schwer, man muss jedoch höllisch aufpassen, was man macht, denn ein einziger "Fehlclick" kann hier verheerend sein!

Die zahllosen Gastanks sind zwar zum schnellen Ausschalten der Gegner gut, gehen jedoch auch äußerst schnell mit einem Ihrer Missionsziele hoch!

Nach Missionsbeginn läuft man dann Richtung Südosten, sollte sich dabei jedoch nicht im Gastankfeld vor der Befestigung sprengen lassen! Nehmen Sie diesen kleinen "Posten" schnell ein und ziehen Sie dann weiter zur Hauptbasis. Hier schießt man das Tor auf und erobert dann die Geschützkontrolle. Vernichten Sie nun alle Panzer und nehmen Sie alle Gebäude ein, darunter auch das HQ, das Ihnen sodann die Position der Bohrplattformen anzeigt!



Lassen Sie Ihre Mechs gegebenenfalls flicken und schlagen Sie dann die drei Panzer mit einem schweren Artillerieschlag bei der Bohrplattform südöstlich! Zuerst sollte man die Plattform südlich der Basis "befreien". Rücken Sie dazu zunächst gegen die beiden Panzer und den Mech vor und ziehen Sie sich dann hinter das Gastankfeld zurück. Sprengen Sie dann die Gegner mit dem Feld! Bevor Sie die Plattform jedoch annectieren, sollten Sie die Umgebung etwas erkunden. Nach der Einnahme kommen dann aus westlicher Richtung einige leichte Panzer, die man teils mit den örtlichen Gastanks sprengen kann! Achten Sie darauf, daß kein Panzer in Feuerreichweite kommt, da schon wenige Lasersalven ausreichen, um die Tanks um die Plattform hochgehen zu lassen!!

Die nächste Plattform weiter östlich scheint zunächst sehr einfach zu erobern zu sein, man muss man offensichtlich nur die Gastanks um die Bohrplattform sprengen!?

Dies ist zwar eine Möglichkeit, man sollte die Panzer jedoch auf konventionelle Weise ausschalten und sich den "Gastank-Bonus" für später aufheben, da es dann etwas kritisch wird!

Nachdem man dann die Plattform erobert hat, kommen zwei Hunchback aus östlicher Richtung. Warten Sie einfach nahe der Plattform, bis die beiden Mechs durch das kleinere Gastankfeld kommen und sprengen Sie dieses dann, womit auch diese Plattform gesichert wäre!

Bevor Sie dann die dritte Plattform einnehmen, sollten Sie direkt nach Osten ziehen und dort einen leichten Mech und zahlreiche Panzer vernichten (kann man natürlich auch in das Bohrgebiet westlich locken!). Diese würden bei der Eroberung der dritten Plattform aktiv werden!



Bevor man die letzte Plattform einnimmt sollte man die Mechs reparieren lassen und dann das östliche Gebiet erkunden. Die Plattform selbst wird diesmal von stationären Geschützen verteidigt, was jedoch absolut kein Problem darstellen sollte. Etwas mehr Probleme bereiten die Mechs, die nach der Eroberung der Plattform im Osten auftauchen. Es sind ein Masakari, ein Loki und zwei Firestarter! Mit Hilfe der Gastanks kann man jedoch äußerst schnell zum Erfolg kommen!

Der Masakari erscheint am nördlichsten (von den letzten Angreifern) und läuft am Gastankfeld neben dem Sensorturm vorbei. Postieren Sie also einen Mech dort, der die Gastanks sprengt und so den Masakari ausschaltet! Sollten Sie etwas gepennt haben und er entkommen ist, können Sie ihn immer noch im kleineren Gastankfeld nördlich der vierten Bohrplattform erwischen, man sollte sich dann jedoch beeilen!

Der Loki erscheint etwas weiter südlich, direkt auf Höhe der vierten Plattform. Ihn greift man am besten mit den verbliebenen Mechs direkt an, da er nicht direkt in ein Gastankfeld läuft!

Die beiden Firestarter erscheinen noch weiter südlich und laufen äußerst schnell nach Westen, wo sie es auf die zweite Plattform abgesehen haben.

Durch ihre Geschwindigkeit kann man Sie kaum treffen!

Dies muss man jedoch gar nicht, wenn man die Gastanks um die Plattform stehen gelassen hat!

Warten Sie einfach bis die leichten Mechs bei der Plattform sind und sprengen Sie dann SOFORT die Tanks, sonst zerstören die Firestarter mit ihren Flammenwerfer äußerst schnell die Plattform!

Bergungsmöglichkeiten:

In der Basis in der Kartenmitte findet man zwei Lagergebäude.

Südwestlich der zweiten Bohrplattform findet man eine Lagerhalle.

Südöstlich der dritten Plattform findet man auf dem Parkplatz der zahlreichen Panzer zwei Lagerbunker.

Nördlich der Start- und Landebahn für Luftjäger findet man eine weitere Lagerhalle.



Mission 28:

Für diese Mission empfehle ich Ihnen schwere oder überschwere Mechs mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen.

Zwar kann man auch auf mittelschwere Mechs und den Überzahlfaktor setzen, dabei ist die Gefahr, daß man einen Piloten verliert jedoch deutlich höher!

Wie man dann genau vorgeht ist auch relativ egal: Am westlichen Kartenrand entlang, quer über die Karte, oder am östlichen Kartenrand entlang. Da die Gegner gleichmäßig über die Karte verteilt wurden, kann man also den Weg frei wählen.

Trotz Zeitlimit brauchen Sie sich nicht allzu sehr abhetzen. Rücken Sie normal vor und schalten Sie mit den Mechs die zahlreichen Panzer und mittelschweren Mechs der Parder aus. Achten Sie darauf, daß Ihnen kein Gegner in den Rücken fällt und dort die Artillerie angreift!

Im Norden angelangt steht man dann vor einem imaginären Wall. Die drei "Luftschlagkontrollzentren" auf dem Berggrücken hauen beständig Luftschläge auf den Waldgürtel, so daß der Wald bald weggebrannt ist und Ihre Truppe nicht einfach durchlaufen kann!

Sie sollten nun mit einigen starken Mechs losrennen, eventuell treffenden Luftschlägen ausweichen und dann den Berg erklimmen.



Lassen Sie jedoch einige Mechs bei den Artillerieeinheiten zurück, denen man diese "Fahrt durch die Hölle" noch nicht zumuten sollte, damit diese gegen eventuelle Angriffe geschützt sind! Unterdessen muss die "Expeditionstruppe" auf dem Berg das erste Kontrollzentrum lahmlegen und die angreifenden Cougar abwehren. Nach der Zerstörung eines Kontrollzentrum wird dies meist von zahllosen Luftschlägen komplett niedergemacht, was man mit etwas Glück gegen die Cougar einsetzen kann.

Erst wenn alle drei Kontrollzentren kaputt sind, hört das Luftschlaggewitter auf und man kann die restlichen Mechs und die Artillerie auf den Berg holen.

Dort sammelt man dann die Einheiten beim Treffpunkt, achten jedoch darauf, daß durch die getarnten Geschütze kein zu großer Schaden an der Artillerie entsteht.

Bergungsmöglichkeiten:

Nix!

Mission 29:

Nehmen Sie nur schwere und überschwere Mechs mit, dann sollten Sie auch keine allzu großen Probleme haben. Ein Reparaturfahrzeug ist nicht von Nöten! Marschieren Sie zunächst Richtung Südosten und erledigen Sie die schweren Shreck-Panzer. Bei der ersten "Kraftwerksanlage" angekommen erobert man dann zunächst die Sensorkontrolle und rückt etwas weiter nach Südosten vor, bis man die Gastanks überblickt. Durch Ihr Auftreten werden zwei Masakari von der Hauptbasis abgezogen und greifen Sie nun an. Warten Sie einfach bis die beiden schweren Mechs neben den Gastanks sind und sprengen Sie dann diese!



Danach zieht man weiter Richtung Nordosten. Umgehen Sie die Hauptbasis der Parder in der Kartenmitte möglichst weit indem Sie sich am Wasser halten.

Laufen Sie dann schnell über die Brücke und ignorieren Sie zunächst Geschütze und Fahrzeuge.

Zerstören Sie stattdessen schnellstmöglich die beiden Kasernen, in welchen die Uller-Piloten hausen. Dadurch muss man sich nicht mit diesen leichten Mechs herumschlagen und kann schnell die Fahrzeuge vernichten und dann die Geschütze einnehmen.

Nun muss man schnell die Brücke zerschießen lassen oder mit zwei Luftschlägen zerstören, da wieder einige Masakari zur Überprüfung der Situation abgezogen werden!

Laufen Sie nun Richtung Westen, wo Sie zwei weitere Geschützkontrollen einnehmen, die zahllose LRM-Werfer kontrollieren! Zuerst nehmen die Geschütze einige Panzer auseinander, was Ihnen die Gelegenheit gibt Ihre Mechs in den beiden Reparaturbuchten im nordöstlichen Teil der Basis flicken zu lassen!

Die Masakari kommen nun ebenfalls aus dieser Richtung, bleiben jedoch teils an irgendwas hängen und laufen ständig im Kreis. Nutzen Sie diese Situation für den ein oder anderen Artillerieschlag! Sobald Sie dann näher herangekommen sind, zieht man seine Mechs vor und zerschießt mit Hilfe der LRM-Werfer die drei Mechs endgültig. Lassen Sie Ihre Mech erneut reparieren, die Kraftwerke zerstören und ziehen Sie dann zu den Ruinen des ersten Kraftwerkskomplexes. Von hier aus geht es über die Inseln mit den beiden Straßen nach Südwesten, wo man eine kleine befestigte Anlage vorfindet, die jedoch schnell eingenommen ist! Von hier aus geht es nun zur letzten Generatorposition, wo man zunächst auf zwei Thor trifft. Verschaffen Sie sich dann Zugang zum Basisinneren und nehmen Sie den Geschützkontrollturm ein.

Dies ruft die letzten Masakari auf den Plan, weshalb sich Ihre Mechs mindestens zu der eroberten Stellung weiter nordwestlich zurückziehen sollten.

Die Masakari vernichten die Verteidigungsanlagen und bleiben dann meist nahe der Anlagen stehen. Nutzen Sie diese "Faulheit" der Parder um die Masakari mit den restlichen Artillerieschlägen zu segnen und greifen Sie dann die geschwächten Mechs mit Ihrer Truppe an! Bevor man nun letzten Generatoren zerstört und damit die Mission beendet kann man noch die Hauptbasis der Parder angreifen, die kaum verteidigt wird (nur einige Geschütze und fahrbare LRM-Lafetten).



Lohn sind hier einige Lagerbunker, man sollte sich dieses Manöver also vorher gut durch den Kopf gehen lassen!

Bergungsmöglichkeiten:

Kurz nach Missionsbeginn trifft man auf dem Weg zum ersten Generatorpark einen einzelnen Lagerbunker.

Östlich des ersten Generatorparks findet man zahlreiche Bunker und Containerstapel, die jedoch durch die Explosion der naheliegenden Gastanks zerstört werden können!

In der Hauptbasis der Parder in der Kartenmitte kann man vier Lagerbunker erobern.

Mission 30 (Letzte Mission):

Auch diese Mission ist leichter als erwartet. Wichtig ist jedoch, daß man nur die besten Mechs und Piloten mitnimmt! Meine Empfehlung sind vier Atlas (Mehrzahl=Atlanten??), zwei Awesome und ein Reparaturfahrzeug. Rüsten Sie zwei Atlas mit vernichtenden Nahkampfwaffen wie schwere Autokanonen und Flammenwerfer und mit der ein oder anderen PPC aus. Die beiden anderen Atlas bekommen dagegen mehr Mittelstreckenwaffen, darunter vor allem PPC, die im Fünferpack äußerst effektiv sind! Die beiden Awesome bleiben dagegen mehr im Hintergrund und sollten mit je drei ER-PPCs ausgestattet werden, die selbst auf größere Distanzen alles verschrotten!



Das Reparaturfahrzeug ist nicht unbedingt nötig, da man einige Reparaturstationen findet, durch die Zeitbeschränkung empfiehlt sich jedoch die Nutzung eines Reparaturfahrzeugs, damit man nicht nach jedem Kampf über die Karte rennen muss um Panzerung und Munition aufzubessern! Nach Missionsbeginn schickt man dann einen einzelnen Mech Richtung nach Norden, wo es einen Berggipfel zu erklimmen gilt, wodurch man die aus südwestlicher Richtung anmarschierende Thor-Lanze und die drei Geschützkontrollen sieht. Greifen Sie hier jedoch nichts an, sondern ziehen Sie dann mit allen Einheiten über das Gebirge direkt nach Osten bis Sie das Wasser erreichen. Dann marschiert man weiter nach Norden bis man in etwa auf der Höhe der Geschützkontrollen ist. Hier muss man nun einen breiten Minengürtel räumen.

Tun Sie dies mit gedrückter A-Taste, wodurch Sie keine Munition verschwenden! Durch Ihre Aktion locken Sie jedoch die Verteidiger heraus, die Ihren schweren Mechs jedoch nicht viel entgegen zusetzen haben! Schießen Sie sich dann den restlichen Weg bis zum zugestrichelten Boden westlich hinter den Mauern frei, wo sich Ihre Team dann sammelt und das Reparaturfahrzeug die ersten Reparaturen vornehmen sollte. Ziehen Sie dann wieder ein gutes Stückchen nach Norden und dann nach Westen, wo man ein Loch in die Mauern der "inneren Festung" schießt und dann zuerst den kleinen Generator zerstört, der die Verteidigungsgeschütze dieser



Anlage versorgt. Holen Sie nun alle Mechs "herein", denn die Parder kommen nun mit zwei Masakari und einigen leichten Mechs heran. Ihr Team sollte die Angreifer problemlos kleinmachen können und dann die Reparaturstation erobern. Etwas weiter westlich entdeckt man die Thor-Lanze, die hier äußerst passiv auf Ihren "Aktivierungsartillerischlag" wartet ;-). Sind alle Mechs zerstört, vernichtet man die beiden Orbitalgeschütze und schickt dann den schnellsten Mech Richtung Südwesten zu den drei Geschützkontrollen. Diese kann man nun "von hinten" absolut problemlos einnehmen, wodurch die beiden patrouillierenden Loki Probleme bekommen! Ziehen Sie dann mit der ganzen Lanze Richtung Norden. Warten Sie bis alle Mechs wieder zusammen sind, denn nun wird es wieder heftig! Sobald man sich weiter nach Norden vorwagt kommen die beiden Masakari näher, bringen jedoch noch zahlreiche Hunchback J mit, die von kleinen Inseln an den Seiten herüberspringen! Versuchen Sie mit den beiden Fernkämpfern aus etwas größerer Entfernung die Hunchback schnell zu dezimieren, denn diese richten mit ihren schweren ACs schnell große Schäden an! Sind alle Mechs hier erledigt schickt man zwei weniger stark beschädigte Mechs durch die Landeplätze zu den, von einem Masakari bewachten, Orbitalkanonen. Ihre restliche Truppe zieht währenddessen weiter nach Westen. Beim ersten Sensorkontakt sollten Sie jedoch stehen bleiben und auf die restlichen Mechs warten.



Ist Ihre Truppe komplett rückt man weiter auf die westliche Position vor, wobei man sich von einem Hügel aus wieder einen guten Einblick in die Verteidigungsanlagen erhaschen kann! Segnen Sie nun die in der Basis wartenden Hunchback mit einem schweren Artillerieschlag, wodurch Sie im folgenden Kampf schneller zum Sieg kommen. Nachdem alle Mechs vernichtet wurden nimmt man die Turmkontrolle und die Reparaturstation ein. Die letzten Orbitalkanonen werden von einigen Vulture und Geschützen verteidigt. Schalten Sie einfach zuerst die Vulture aus und zielen Sie dann auf die Orbitalkanonen. Hier sind Verluste natürlich nicht sonderlich tragisch, da es bekanntlich die letzte Mission ist!!!

Bergung: Nix. Zwar findet man einiges, da es jedoch die letzte Mission ist, lohnt sich Bergung nicht!

Desperate Measures

Das Add-On spielt nicht auf Porth Arthur, sondern auf der ehemaligen Sternenbundwelt Cermak, wodurch man sich an ein neues Grafikset gewöhnen muss! Neben einigen neuen Mechs und Waffen und den neuen Grafiken, die teils in der Größe angepasst wurden, gibt es eigentlich nichts Revolutionäres, so daß man noch die gleichen Taktiken wie im Hauptprogramm anwenden kann. Der Schwierigkeitsgrad liegt in etwa auf dem Niveau des Hauptprogramms, wird jedoch durch die neuen Waffen minimal gesenkt (natürlich nur sofern man diese einsetzt!).

Tipps:

- Durch die Kürze der Kampagne muss man sich gute Piloten kaufen, kann sie also nicht "heranzüchten" und sollte deshalb gut auf sie Acht geben, denn man kann später keine Neuen mehr rekrutieren!
- Dafür kann man schon recht früh auf schwere Mechs setzen und sollte auch die neuen Waffen mal genau ansehen, die habens wirklich in sich!
- Die extrem seltenen Sternenbund-Waffen sollte man nur im Notfall verkaufen, da sie mit guten Piloten extrem wirksam sind!

Mission 1:

Rücken Sie zunächst Richtung Nordwesten vor und erklimmen Sie den Berg, von wo aus man ins feindliche Lager blicken kann!

Unglücklicherweise sind die beiden verteidigenden Uller, im Gegensatz zu Ihren Mechs gut getarnt, Sie sollten sie trotzdem gut sehen können! Lassen Sie die schwereren Mechs die Gegner angreifen, während Ihre leichteren Mechs das flüchtende HQ erobern und danach die leichten Panzer vernichten.

Wenn Sie nun auf die Suche nach Bergegut gehen (siehe unten), müssen Sie mit weiteren Gegner, jedoch nur Fahrzeugen rechnen!

Dann stößt man zur Basis der Parder im Norden vor, die man aufgrund leichter Verteidigung schnell einnehmen kann.

Zerstören Sie keine Geschütze, da Sie diese gleich noch brauchen.

Hat man die Bunker erobert zieht man weiter Richtung Evakuierungspunkt. Natürlich lassen die Parder Sie nicht so einfach entkommen und schicken Ihnen zahlreiche Elementare und eine Schattenkatze (Shadowcat!) auf den Hals.

Dieser neue Mech ist recht stark, dabei jedoch auch ziemlich schnell. Ziehen Sie sich deshalb nach Möglichkeit in die eingenommene Basis zurück, wo die Geschütztürme vor allem die Elementare ausschalten.

Hier sollte das Kleinschießen der Schattenkatze keine Probleme machen. Dann kann man endlich zum Evakuierungspunkt latschen.



Bergungsmöglichkeiten:

Östlich der Kartenmitte findet man im Wald eine verlassene Sternenbundbasis, wo ein einziges Lagergebäude erhalten ist!

In der südwestlichen Ecke findet man zwei Containerstapel.

Genauso in der nordwestlichen Kartenecke. Zuletzt gibt es noch zwei Lagergebäude in der Parderbasis.



Mission 2:

Gleich nach Missionsbeginn schickt man die schnellen Mechs aus. Einer läuft über die Straße Richtung Nordwesten, wo er beim Fluss eine kleine Geschützstellung einnimmt und sich dann wieder in die Basis zurückzieht. Der andere Mech erklimmt den Berg westlich der Basis, wodurch Sie die zweite Angriffsroute der Parder im Auge haben!

Dank Ihrer Sensortürme sollten Sie dann vor jeder Welle gewarnt sein. Die erste besteht nur aus leichten Uller-Mechs und einigen Panzern, die jedoch bei den Geschützen dezimiert werden!

Warten Sie einfach in der Basis auf die Gegner. Die Uller kann man mit etwas Glück mit einem Artillerieschlag schwer treffen, so daß das erste Verteidigungsgefecht bald gewonnen sein dürfte.

Nun folgt eine längere Pause, die man zur Neuausstattung in der Reparaturstation nutzen sollte.

Zudem kann man mit den schnellsten Mechs nach Nordwesten vorstoßen und dort einen weiteren Berg erklimmen, von wo aus Sie nun die kleine gegnerische Basis einsehen können.

Sofern dort keine Gegner vorzufinden sind, sollten Sie mit einem schnellen Mech hineinrennen und die Geschützkontrolle einnehmen, wodurch die Parder einen weiteren Stein im Weg haben!

Die zweite Angriffswelle besteht aus leichten Cougar-Mechs, den obligatorischen Panzern und einigen Aerospace-Spottern. Versuchen Sie diese Welle möglichst außerhalb der Basis anzugreifen und unbedingt zuerst die Aerospace Spotter auszuschalten, denn diese richten schnell große Schäden in der Basis an.

Ziehen Sie sich nun in die Basis zurück und wehren Sie mit Hilfe der Geschütztürme und der verbliebenen Artillerieschläge die Angriffe ab. Achten Sie auch auf einen einzelnen Cougar, der im Nordosten auftaucht, wo leider keine Verteidigungseinrichtungen sind!

Zuletzt kommt der MadCat, den man nur mit voll funktionsfähigen Mechs angreifen sollte! Lassen Sie ihn nicht zu weit in die Basis vordringen, sonst schießt er sich auf andere, wichtige Ziele ein, und nicht auf Ihre Mechs!

Bergungsmöglichkeiten:

Westlich Ihrer Basis finden Sie einen einzelnen Containerstapel.

Im kleinen Posten im Nordwesten findet man einen zweiten Containerstapel.



Mission 3:

Für diese Mission sollte man unbedingt einen sprungfähigen Mech mitnehmen, da dieser die Mission deutlich erleichtert! Nach Missionsbeginn schickt man dann den sprungfähigen Mech zum Berg im Südosten, während sich die Haupttruppe auf den Berg in der Kartenmitte kämpft. Zuerst sollte man die Basis im Osten angreifen, da man hier die erste Reparaturstation findet und von dort auch eine gute Ausgangsbasis hat! Zuerst sollte man mit einem Artillerieschlag die Aufmerksamkeit des patrouillierenden Hunchback auf sich ziehen. Dieser steuert nun Ihre Haupttruppe in der Kartenmitte an. Schießen Sie so früh wie möglich auf ihn und versuchen Sie einen Nahkampf zu vermeiden, da der Gegner mit zwei schweren ACs ausgerüstet ist. Platzieren Sie nun den sprungfähigen Mech am Fluss nördlich des Berges, so daß er nicht von den LRM-Geschützen getroffen wird, aber schnell zur anderen Seite springen kann. Unterdessen rückt man mit der Haupttruppe an die Basis heran und versucht den zweiten Hunchback herauszulocken. Sobald dieser anbeißt, sollte man mit dem sprungfähigen Mech das Wasser und die Basismauern überspringen und dort den ersten Kontrollturm einnehmen. Während Ihre Mech den Hunchback zerschießen, und nun dabei Unterstützung durch die LRM-Geschütze erhalten, sollte man mit dem Mech in der Basis möglichst alle Turmkontrollen einnehmen.



Lassen Sie dann die beschädigten Mechs in der Reparaturstation flicken, wobei Sie Prioritäten setzen sollten, da die Station nur noch wenig Material hat! Nun zieht man mit allen Mechs zu der östlichen Außenmauer der Basis in der Mitte und feuert auf den Shadowcat in der Basis. Dieser springt nun zwischen Ihre Mechs und wird von denen demontiert!

Der zweite Shadowcat kommt nun auf den Geschmack und greift Ihre Truppe auch bald an. Nun läuft man mit allen Mechs zum "Tal", das zur mittigen Basis führt. Leider kann man hier nicht einfach durchmarschieren, da die Geschütze Ihre Mechs total zusammenschießen würden!

Nutzen Sie deshalb wieder den sprungfähigen Mech und springen Sie über die Hindernisse zum "Schweren Geschützkontrollturm" im westlichen Teil der Basis, den man problemlos einnehmen kann! Nun greift man mit allen Mechs die Basis an, zerstört die Panzer und nimmt dann die Gebäude im nördlichen Teil ein. Jetzt sollte man sich der "Commandeuse" im Vulture widmen. Locken Sie sie zu den Geschützen im nördlichen Teil und versuchen Sie sie möglichst im Nahkampf anzugreifen, da Ihre Waffen äußerst vernichtend sind! Hat man noch etwas Panzerung und Waffen über kann man noch die Basis im Westen angreifen. Hier müssen Sie jedoch auf den verminten Südeingang achten und sich zudem vor zahlreichen "Aerospace spottern" vorsehen.

In der Basis selbst trifft man dann wieder zahlreiche Fahrzeuge. Bergungsmöglichkeiten:

Hier gibt es neben den beiden großen Lagerhallen (Missionsziele) nur einen Containerstapel in der westlichen Basis zu holen!

In der Basis selbst trifft man dann wieder zahlreiche Fahrzeuge. Bergungsmöglichkeiten:



Mission 4:

Nach Missionsbeginn marschiert man Richtung Nordwesten und schaltet die Gegner in den Ruinen aus. Suchen Sie den Berg vor der gegnerischen Hauptbasis, wagen Sie sich jedoch nicht zu weit vor, sonst werden Ihre Mechs durch die Geschütze stark beschädigt und die verteidigenden Mechs werden aktiv! Auf dem Berg muss man dann einen Shadowcat ausschalten, während man den schnellsten Mech seines Teams direkt nach Norden schickt. Sie müssen hier jedoch zuerst noch zwei Panzer vernichten, damit Sie ungestört das Bergmassiv im Norden erkunden



können und dadurch einen guten Einblick in die gegnerische Basis bekommen! Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit nach Westen vor, sonst werden zwei Hunchback auf Sie aufmerksam! Vereinen Sie stattdessen wieder Ihr Team und ziehen Sie vom Berg vor der gegnerischen Basis aus nach Süden. Über die Straße durch den Wald kommt man zur kleineren Basis südlich der Hauptbasis. Hier muss man sehr schnell die Panzer vernichten, da man hier auf die ersten Artilleriegeschütze trifft, die deutlich mehr Schaden anrichten als die gewöhnlichen Geschütze! Vermeiden Sie jedoch Artillerieschläge, da diese das Mobile HQ zerstören können, genauso wie Schüsse auf die Artilleriegeschütze, da man diese noch brauchen wird! Vernichten Sie also schnellstmöglich die Panzer und nehmen Sie den Kontrollturm und das Mobile HQ ein.

Lassen Sie Ihre Mechs hier nun reparieren und stellen Sie hier für ein Verteidigungsgefecht auf. Nun sollten Sie Ihre Artillerieschläge auf die Parder-Mechs in der Basis loslassen. Schicken Sie

Ihren schnellsten Mech Richtung Norden, der einen Scheinangriff auf die Parderbasis ausführt. Sobald die Parder die Mechs aus der Basis hierher verlegen, zieht man den Köder zurück zur eigenen Stellung, wo die gegnerischen Mechs dann gegen Ihre Mechs kämpfen, wobei Ihre durch die Artilleriegeschütze unterstützt werden! Rücken Sie dann in die gegnerische Basis vor und nehmen Sie die verschiedenen Kontrolltürme ein, was die verbliebenen Verteidiger anlockt, die man mit der eben eroberten Unterstützung schnell kleinkriegt. Nehmen Sie dann alle Kontrolltürme um die Basismitte ein. Dies ruft nun die beiden letzten Verteidiger auf den Plan. Mit Hilfe



der zahllosen eingenommenen Geschütze sollte man den Loki und den Cougar jedoch schnell kleinkriegen! Nehmen Sie dann auch den letzten Kontrollturm in Beschlag und vernichten Sie das HQ. Reparieren Sie nun Ihre Mechs, denn Sie müssen bekanntlich zum erfolgreichen Abschließen dieser Mission alle Gegner vernichten! Die beiden Hunchback, die es nun noch auszuschalten gilt, warten auf einer kleinen Insel im Nordwesten. Sobald man sich ihrer Position nähert, springen beide zum Festland herüber und man kann sie problemlos ausschalten. Sollte Ihre Truppe bereits zu stark beschädigt sein, kann man die beiden Hunchback natürlich auch zu den Geschützen locken.

Bergungsmöglichkeiten:

Zwischen den Ruinen am Startpunkt findet man einen einzelnen Containerstapel.

In der Hauptbasis kann man zwei Lagergebäude und einen Containerstapel einnehmen.

Im Osten und auf der Insel im Nordwesten findet man einen Containerstapel und ein Lagergebäude, leider braucht man einen sprungfähigen Mech zum einnehmen!

Mission 5:

Diese Mission ist prinzipiell äußerst einfach, da man bekanntlich eigentlich nur zum Evakuierungspunkt durchbrechen muss. Dann ist man aber praktisch nur eine Mission weiter. Nehmen Sie sich stattdessen lieber etwas mehr Zeit und versuchen Sie möglichst viele der sekundären Ziele zu erreichen, denn für jedes erreichte Ziel erhält man zusätzliche 9.000 RP!

Als Bonus bekommt man dann noch mal satte 25.000 RP beim Erreichen aller sekundären Ziele! Sie sehen, es lohnt sich! Nach Missionsbeginn zieht man dann zuerst auf den Berg westlich und dann zu den

Gastanks, wo dann schon auf den Sensoren die gegnerische Lanze erkennt!

Locken Sie die Gegner nun an und sprengen Sie so viele wie möglich mit den Tanks in die Luft. Erledigen Sie nun die restlichen Mechs, wobei Sie etwas weiter nördlich noch einige Tankwagen finden, mit denen man noch mal ein Feuerwerk abbrennen kann!

Laufen Sie dann zur Reparaturstation weiter nordwestlich und lassen Sie Ihre Mechs reparieren. Der schnellste läuft dann wieder zum Startpunkt und von dort aus nach Osten, wo er vom Felsmassiv aus die gegnerische Basis an der Brücke auskundschaftet. Rücken Sie dann mit der restlichen Truppe nach, während Sie das Tor und den Shadowcat mit einem schweren Artillerieschlag schwächen.

Mit einem weiteren Artillerieschlag beschädigt man dann noch den anderen Shadowcat und rückt dann auf die Basis vor.

Leider ist sie recht gut verteidigt, so daß man einige Treffer erleiden wird. Erobern Sie deshalb mit dem schnellsten Mech so schnell wie möglich die Turmkontrolle in der Basis!

Danach nutzt man die neue Reparaturstation und erobert zwischendurch die Geschütze auf der anderen Flussseite.

Ziehen Sie dann zum kleinen Posten im Norden, während ein Mech die Panzer im Norden zu den Geschützen an der Brücke lockt.

Achtung: Bevor Sie die Brücke zerstören, sollten Sie unbedingt das Material der Reparaturstation komplett "verbrauchen"!

Vernichten Sie dann den Hunchback mit Hilfe aller Mechs aus möglichst großer Entfernung, da der Gegner wieder mit einer schweren AC ausgerüstet ist! Nun marschiert man auf der nördlichen

Flussseite nach Westen und erklimmt dort einen kleineren Berg, von dem aus man die zerstörte Basis sieht. Stürmen Sie nun vor, nehmen Sie den Kontrollturm ein und schießen Sie die angreifenden Panzer weg. Unterdessen sollte man die Thor, die sich mit den Geschützen beschäftigt, mit einigen Artillerieschlägen belegen.

Nachdem die Panzer vernichtet wurden, nimmt man sich dann den Thor an und zerstört zuletzt die beiden

Forschungsgebäude. Anschließend zieht man bei verfügbarer Zeit und genügend Panzerung zu den beiden großen

Lagergebäuden, die von zwei weiteren Hunchback verteidigt werden. Eröffnen Sie

auch hier so früh wie möglich das Feuer, so daß man den Nahkampf meiden kann! Zuletzt muss man natürlich in time beim Evakuierungspunkt eintreffen!



Bergungsmöglichkeiten:

Nördlich des Startpunktes findet man einen Containerstapel.

Bei der Reparaturstation findet man einen weiteren Containerstapel.

In der Basis bei der Brücke kann man ein Lagergebäude einnehmen.

Nördlich der Basis findet man einen einzelnen Containerstapel, der von zahlreichen Bulldog-Panzern verteidigt wird!

Auf einer kleinen Insel noch mal etwas weiter nördlich findet man einen weiteren Containerstapel, jedoch nur per Sprung zu erreichen!

Die beiden Lagergebäude im Nordwesten sollten aus dem Missionsbriefing bekannt sein.

Mission 6:

Diese Mission ist wieder etwas unangenehm, zumindest auf normalen Schwierigkeitsgrad. Sie müssen jedoch eigentlich nur 4 Fahrzeuge einnehmen, das bringt Ihnen 40.000 RP. Die restlichen drei Laster einzunehmen ist noch mal etwas schwieriger und bringt dabei nur 10.000 extra!! Ich empfehle Ihnen deshalb nur auf vier Laster zu zielen, da die restlichen ein äußerst schlechtes "Ergebnis-Aufwand-Verhältnis" haben! Nach Missionsbeginn rennt man dann mit allen Einheiten Richtung Osten, wo man die Geschützstellung einnimmt. Zwar werden bei der kleineren Geschützstellung ebenfalls



Gegner durchkommen, die wenigen Geschütze können hier aber überhaupt nichts reißen, lassen Sie diese Stellung also einfach in Ruhe! Sprengen Sie nun entweder gleich die Brücke südwestlich des Stützpunktes oder warten Sie bis Sie einen Gegner darauf festsetzen können! Mit den restlichen Luftschlägen malträtiert man dann die Mechs des Konvois, die nun den etwas längeren Weg weiter östlich wählen. Da die Geschütze eh kaum was bewirken sollte man die Gegner bereits auf dem schmalen Weg an der östlichen Kartenseite attackieren. Ihre Gegner sind diesmal jedoch richtig außergewöhnlich: Die Nova Cat sind extrem auf Nahkampf ausgerichtet, während die MadCat und Osis' Masakari fast nur Langstreckenwaffen mitführen! Durch dieses Angriffsmanöver sollte der hintere Teil des Konvois eigentlich kehrtmachen, so daß man insgesamt vier Laster ohne große Verluste einnehmen kann. Dieser Konvoiteil zieht nun am kleineren Stützpunkt im Nordwesten

vorbei und verschwindet dort dann im "Schatten". Leider verläuft diese Mission teils sehr unvorhersehbar. Beispielsweise bleiben einige Mechs beim Beschuss durch Artillerie plötzlich ganz stehen oder andere blockieren Brücken, so daß sich der Konvoi staut oder die restlichen Fahrzeuge umschwenken! Auf jeden Fall sollte man nicht versuchen den ganzen Konvoi zu erobern, da man dazu schwere Mechs mit den effektivsten Waffen benötigt. Zudem kann man durch das hohe Tempo des Konvois seine Mechs kaum zurückziehen und von einem Reparaturfahrzeug reparieren lassen oder entkommene Gegner/Laster einholen, da man dazu schnellere Mechs bräuchte, die jedoch zu wenig aushalten! Bergungsmöglichkeiten: Nischt, Sie hätten eh keine Zeit dafür.



Mission 7:

Diese Mission ist mal wieder erfrischend durchschnittlich, selbst das Zeitlimit sollte keine unüberwindbare Hürde sein! Nach Missionsbeginn marschiert man einige Meter nach Westen und schießt dort die versteckten Geschütze kaputt und dann einige Löcher in die Wand. Fallen Sie in die Basis ein und übernehmen Sie neben Geschützkontrollturm noch die Sensorkontrolle und das HQ, wodurch Sie die Position der Orbitalgeschütze und der Zielerfasser sehen. Schalten Sie dann die drei Thor im südlichen Teil der Basis aus und lassen Sie Ihre Mechs durch die Reparaturstation wieder flicken. Machen Sie



sich nun am besten zuerst zum Geschütz im Südwesten auf. Während sich Ihre Mechs dorthin bewegen sollte man mit einem schweren und einem leichten Artillereschlag die schwere Turmkontrolle zerstören, damit man nicht durch die vier Artilleriegeschütze schwer einen übergeben bekommt! Mit dem letzten Artillereschlag kann man noch den Hunchback bearbeiten, so daß die Eroberung dieser Anhöhe absolut keine Probleme mehr machen sollte! Nach der Zerstörung des Geschützes rückt man dann Richtung Nordosten vor zur Stellung in der Kartenmitte. Unterwegs wird man einige Panzer treffen, die Ihrer Truppe jedoch nicht standhalten können. Bei der Stellung in der Kartenmitte wird man zuerst vielleicht etwas verblüfft sein, da scheinbar keine Gegner zu sehen sind. Sobald man sich jedoch nähert, werden die versteckten Elementare ausschwärmen. Erst nachdem man die kleinen Kröten vernichtet hat, kann man die LRM-Werfer erobern. Nach einiger Zeit kommt hier dann immer eine der beiden Shadowcat-Patrouillen vorbei, die fast über die ganze Karte patrouillieren. Das nächste Ziel sollte die Stellung im Nordosten sein, die jedoch ein richtig harter Brocken ist! Lassen Sie die beschädigten Mechs deshalb erstmal reparieren und sammeln Sie Ihre Truppen dann vor der gegnerischen Basis. Die wird von einigen Cougar- und Nova Cat-Mechs verteidigt, die zunächst jedoch noch deaktiviert sind! Sobald Ihr Team vollständig vor der Basis steht, sollten Sie sich mit einem Mech den Geschützen nähern, so daß die Cougar aktiviert werden, und sich dann schnell wieder zurückziehen.

Die Cougar springen nun aus der Basis und Sie können sie ausschalten, ohne im Sperrfeuer der Geschütze einzugehen! Nun sollte man das äußere Tor aufschließen und dann in die Basis stürmen (vorher noch das zweite Tor aufsprengen) und dort in sicherer Entfernung von den Geschützen die beiden Nova Cat bekämpfen. Hat man Glück, kann man die Geschütze erobern und sich dann wieder zurückziehen, so daß die Parder von den Geschützen demontiert werden.

Höchstwahrscheinlich kann man jedoch aufgrund der beengten Verhältnisse die Türme erst nach der Zerstörung alle Feindmechs einnehmen.

Nach Möglichkeit sollten Sie beschädigte Mechs noch mal reparieren lassen, bevor Sie die letzte Kanone angreifen, die von zwei Vulture verteidigt wird. Letztere haben zwar keine starke Panzerung, können jedoch recht ordentlich austeilen, riskieren Sie hier also nichts mehr.

Bergungsmöglichkeiten:

Auf einer gedachten Linie zwischen der Orbitalkanone in der Kartenmitte und der im Nordwesten findet man in der Mitte einen einzelnen Containerstapel. Etwas nordöstlich der südwestlichen Orbitalkanone findet man in einem unbefestigten Lager zwei Containerstapel. Nördlich des südwestlichen "Kanonenhügels" findet man ein "altes" Lagergebäude. In der Basis im Nordosten findet man im hinteren Teil zwei Lagergebäude.

Mission 8:

Nach Missionsbeginn sollte man zuerst Richtung Nordosten marschieren und dort einige Hügel erklimmen um sich etwas Überblick zu verschaffen. Neben einem einzelnen, patrouillierenden Vulture wird man zahlreiche Pailum-Tanks erspähen, die man alle vernichten sollte.

Nun schickt man den schnellsten Mech weiter nach Norden um die zahlreichen Berge zu erklimmen und damit die Basis möglichst gut aufdecken zu können. Im Nordosten angekommen zieht er dann langsam am nördlichen Kartenrand Richtung Westen. Unterdessen marschiert

die restliche Truppe zurück zum Startpunkt und von dort aus nach Westen. Dort angekommen geht es ebenfalls Richtung Norden zur Reparaturstation. Diese Truppe trifft jedoch, im Gegensatz zum Erkundungsmech auf dem anderen Weg, auf zahlreiche Gegner. Darunter sind einige Panzer, zahlreiche patrouillierende Shadowcat, ein weiterer Vulture und im Nordwesten dann die "Bewohner" des kleinen Reparaturpostens.

Erobern Sie den kleinen Posten und lassen Sie Ihre Mechs reparieren. Nun sollten Sie Ihre Artillerie zur Sprache kommen lassen, da Sie nun den größten Teil der Basis aufgedeckt haben.

Zuerst sollte man den patrouillierenden MadCat ausschalten, indem man die großen Gastanks im nördlichen Teil sprengt, sobald der Mech daneben ist. Mit etwas Glück wird der Mech total zerstört, meist überlebt er den Anschlag jedoch schwer beschädigt!

Weiterhin sollte man den "geparkten" Masakari im südwestlichen Teil der Basis mit einem Artillerieschlag aufschrecken und wenn möglich gleich noch mal einen draufsetzen, wenn er in Ihrem Sichtbereich bleibt.

Die restlichen Luftschläge sollte man dann auf die Eskortfahrzeuge des APCs lenken. Dabei darf man das APC natürlich nicht erwischen, sonst gehen ihnen mal gleich 15.000 RP anhanden!

Die Fahrzeuge um das APC müssen natürlich nicht per Luftschlag vernichtet werden, das wird Ihnen später jedoch das Leben stark erleichtern, da das APC nur dann zu erobern ist, wenn alle Eskortfahrzeuge vernichtet wurden.

Unglücklicherweise ist der Fluchtweg recht kurz und das Tempo des APC recht hoch, so daß man einige Mechs abstellen muss, die Ihnen natürlich bei der Eroberung der Basis fehlen!

Beobachten Sie nun die Reaktionen der Parder. Höchst wahrscheinlich werden die meisten Einheiten mobilisiert und bewegen sich auf Ihre Position zu. Halten Sie Ihre Truppe beisammen um

die schwer gepanzerten Gegner wie Masakari und die überschweren Anacorn-Panzern schnell ausschalten zu können.

Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit vor, sonst kommen Sie in Reichweite der LRM-Werfer!

Sollten die Gegner jedoch in der Basis bleiben, muss man sich zuerst etwas annähern und die Parder so aus dem Stützpunkt locken. Dies funzt natürlich am besten mit einem schnellen Mech!

Sind dann so gut wie alle Gegner aus der Basis gelockt und vernichtet worden sollte man erneut von der Reparaturstation Gebrauch machen und dann ein Loch in die nordwestliche Wand schießen.

Hier schlüpft ein schneller Mech durch und erobert die beiden Geschützkontrollen.



Nun kann Ihre ganze Truppe in die Basis eindringen. Halten Sie sich nördlich und zerschießen Sie die beiden LRM-Werfer hinter der Mauer, die das Hauptgebäude umschließt.

Unterdessen sollte man, je nachdem ob man die Eskortfahrzeuge des APCs schon vernichtet oder dezimiert hat, einige mittelschwere Mechs im Norden der Karte positionieren. Je nachdem wie früh der Konvoi Ihre "Falle" entdeckt, nimmt der ganze Trott einen anderen Weg: Über die Zick-Zack-Straße nach Norden oder durch das zerstörte Industriegebiet nach Nordosten.

Sobald man ein Loch in die Mauer geschossen hat und sich dem Hauptgebäude nähert, ertönt ein Alarm und das APC macht sich auf den Weg. Versuchen Sie es möglichst schnell zu erobern, sonst entkommt es Ihnen noch!

In der Basis selbst nimmt man nun das Hauptgebäude und nach und nach die ganzen Geschützkontrolltürme, das HQ weiter östlich und die Reparaturstation ein. Bevor man seine Mechs zum Startpunkt zurückzieht sollte man alle noch mal in der zweiten Reparaturstation reparieren lassen, was Ihnen etwas Geldersparnis bringt!

Bergungsmöglichkeiten:
Zwei Containerstapel werden im Osten von zahlreichen Pilum-Panzern verteidigt. Im Südwesten findet man einen weiteren Containerstapel, hier trifft man jedoch auch meist eine Shadowcat-Patrouille.

In der Basis findet man neben dem Hauptgebäude zwei Lagergebäude.



Mission 9:

Attackieren Sie die Basis vor Ihnen nicht direkt, greifen Sie stattdessen lieber vom Hügel östlich aus an. Nutzen Sie dabei die zahlreichen Gastanks und Tankklaster um schnell großen Schaden anrichten zu können. Die Geschütztürme können Sie ruhig ausschalten, da man diesen Posten nicht benötigt. Nehmen Sie dann die Sensorkontrolle ein und ziehen Sie weiter Richtung Nordosten.

Etwas südwestlich der Kartenmitte befindet sich ein weiterer kleiner Posten. Greifen Sie ihn von südöstlicher Richtung her an, so daß Sie praktisch ohne Schäden davonzutragen die Geschützkontrolle einnehmen können.



Nach einiger Zeit kommt dann ein Konvoi aus nordöstlicher Richtung. Er wird nur leicht verteidigt, Sie können ihn also schnell übernehmen.

Achten Sie jedoch darauf, daß die gekaperten Fahrzeuge, darunter ein Mobiles HQ, das Ihnen die beiden Stützpunkte der Parder entblößt, nicht von den LRM-Werfern des kleinen Postens unter Beschuss genommen werden. Am besten kapert man den Konvoi bereits in ausreichendem Abstand vor dem Posten und auch nicht in der Reichweite der Geschütze des Postens in der Kartenmitte. Kommt es doch zu einem Beschuss, sollte man die LRM-Werfer vernichten, da man sie nicht unbedingt benötigt und das Material in den Lastern deutlich wertvoller ist!

Der wichtigste Posten der Parder liegt in der Kartenmitte.

Der schwere Geschützkontrollturm wird hier von einer schweren Mauer geschützt, die man jedoch durchschießen und dann die Turmkontrolle sehr einfach einnehmen kann.

Wehren Sie dann einen eventuellen Gegenangriff der Parder aus nordwestlicher Richtung ab. Zuletzt können Sie nun noch einen weiteren, weniger wichtigen, Posten etwas weiter nordöstlich einnehmen (wieder "Durchschusstaktik") und über die Hochstraße auf dem Bergrücken das Areal zwischen dem Posten in der Kartenmitte und dem "Unterstützungsposten" im Osten aufdecken.

Anschließend erklimmt man den Berg östlich der Hauptbasis und macht sich auf zu den beiden Kraftwerken außerhalb der Basis. Dies ist der einzige Schwachpunkt der Basis! Versuchen Sie nicht durch einen Direktangriff die Basis einzunehmen! Die



zahllosen Artilleriegeschütze würden Ihre ganze Lanze zu Staub schießen!

Lassen Sie nun Ihre Artillerieschläge entweder auf die vier Hunchback in der Hauptbasis oder auf die Unterstützungseinheiten im Osten los. Zerschießen Sie dann mit Langstreckenwaffen die beiden Kraftwerke, so daß die Geschütze lahmliegen. Die Hunchback kommen nun aus der Basis (wenn nicht etwas annähern) und sollten von Ihrer Truppe schnell abgefertigt werden.

Laufen Sie dann zum Eingang, da man nur dort die Basis mit nicht sprungfähigen Mechs betreten kann. Eventuell treffen Sie dabei auf die kleine Patrouille die am westlichen Kartenrand umhermarschiert, jedoch kein Problem darstellen sollte.

Zerschießen Sie die drei Tore und dringen Sie in die Basis ein, wo Sie dann alle Gebäude mit Ausnahme der drei HPG-Sendeanlagen einnehmen. Lassen Sie Ihre Mechs reparieren und postieren Sie sie für Verteidigungsgefecht.

Die Angreifer aus der südöstlichen Basis lassen sich jedoch sehr viel Zeit.

Vor allem der Turkina-Mech ist extrem behäbig, so daß man keine Zeitprobleme haben sollte.

Postieren Sie am besten Ihre Mechs mit Langstreckenwaffen beim HQ und die restlichen Nahkampfmechs außerhalb der Basis, beispielsweise auf dem Berg in der nordwestlichen Kartenecke.

Die schnellen Shadowcat kommen zuerst herein, werden aber schnell zurückgeschlagen. Die Panzer sollten ebenfalls schnell weggeputzt werden. Der/Die/Das Turkina macht dann aber jedoch mehr Ärger.

Sobald er das Feuer auf Ihre Mechs in der Basis eröffnet, sollten Ihre restlichen Mechs bereits auf dem Weg zum Basiseingang sein. Mit diesen Mechs können Sie dem überschweren Turkina nun in den Rücken fallen, so daß er schnell kleinzukriegen ist.

Mit gezielten Schüssen auf ein Bein kann man dann versuchen die Chancen für eine erfolgreiche Bergung zu steigern.

Bevor Sie nun die HPG-Anlagen einnehmen sollten Sie noch zwei oder drei mittelschwere Mechs zur Unterstützungsbasis im Südosten schicken.

Diese wird nur noch von den Geschützen verteidigt. Schießen Sie schnell das Tor kaputt und nehmen Sie die Kontrolltürme ein.

Nun kann man sich an den zahllosen Lagergebäuden und Containern vergreifen!! Zuletzt kann man noch Richtung Nordosten ziehen, wo ein weiterer prinzipiell unwichtiger Posten zu finden ist. Der verteidigende Nova Cat wird mit den Gastanks gesprengt, so daß man gleich die Reparaturstation und die Lagergebäude einnehmen kann.

Bergungsmöglichkeiten:

Im Posten nordöstlich Ihres Startpunktes finden Sie neben den Sensorkontrolle ein Lagergebäude und einen Containerstapel. Im kleinen Posten zwischen den größeren in der Kartenmitte und dem im Südwesten findet man ein einzelnes Lagergebäude.

Der Konvoi der aus nordöstlicher Richtung kommt und Richtung Südosten zieht ist eine leichte Beute und bringt viele teure Waffen!

Der kleine Posten nordöstlich der Kartenmitte birgt ein Lagergebäude.

Die Hauptbasis im Nordwesten besitzt zwei Lagergebäude. Im Posten im Nordosten findet man zwei Lagergebäude, die den eigentlichen Nutzen des Postens für Sie darstellen.

Zuletzt das Schlaraffenland: Die Unterstützungsbasis im Südosten besitzt ein Waffenlager sonder gleichen. Sie finden hier sieben Lagergebäude und fünf Containerstapel!!



Mission 10:

Für diese Mission müssen Sie schon fast einen sprunghfähigen Mech wählen - ohne einen wird man es deutlich schwerer haben und muss etwas anders vorgehen. Ich setze hier auf einen sprunghfähigen Clan-Mech der noch recht schnell ist. Sollte man keinen "auf Lager" haben, muss man wohl zu einem sprunghfähigen Catapult greifen, der leider etwas laaangsam ist.

Bewaffnen sollten Sie den Mech nur mit äußerst effektiven Waffen, beispielsweise einer C ER-PPC, einer PPC und einigen Kurz- und Mittelstreckenlasern.

Nach Missionsbeginn schickt man den Mech dann Richtung Osten, wo er erstmal den Berg erklimmt. Von hier aus können Sie nun einen Teil der Anlagen bei OpPunkt 1 erkennen. Ein direkter Angriff würde jedoch Ihren Mech schon hier schwer beschädigen! Nutzen Sie stattdessen die Sprungdüsen und springen Sie zur Insel, möglichst nahe am Geschützkontrollturm, wenn der patrouillierende Panzer gerade weiter weg ist. Übernehmen Sie nun schnell den Kontrollturm und zerstören Sie den Panzer, während die

Verteidiger auf der anderen Seite der Brücke mit den Geschützen zu kämpfen haben. Picken Sie sich zur Unterstützung der Geschütze jeweils einen Gegner heraus, denn Sie schon aus möglichst großer Entfernung angreifen sollten (vor allem die C ER-PPC schlägt die leichten Mechs zu Brei!).

Marschieren Sie dann weiter in südwestliche Richtung, wo man bald auf einen höheren Berg kommt, von dem aus man die lustigen Elementare beim Training beobachten kann. Wirklich putzig die kleinen Kröten!.

Greifen Sie sie an und schalten Sie alle aus, womit auch das nächste Missionsziel erledigt wäre.





Dann geht's weiter Richtung Südosten bis zu einem weiteren Bergkamm, von wo aus man in die kleine Basis in der Kartenmitte sehen kann. Mit einer Kameradrohne kann man auch die hinteren Teil der Basis erkunden und dann mit ein oder zwei Artillerieschlägen die Panzer hinter den Mauern rotieren lassen!

Laufen Sie dann schnell auf die Mauer zu und springen Sie, sobald Sie in Reichweite sind, über die Mauer in die Basis.

Hier erledigt man die restlichen Panzer und kapert dann den Geschützkontrollturm.

Nach einer Reparatur erkundet man vorsichtig das Gebiet nordöstlich der gerade eroberten Basis, oder wartet einfach, bis die Patrouille näher kommt. Natürlich kann man die Kerle nicht einfach bekämpfen! Locken Sie sie stattdessen zu den großen Gastanks am Rand des zerstörten

Industriegebietes oder den beim Basiseingang und sprengen Sie dort so viele Mechs wie möglich in die Luft. Die Überlebenden sollte dann Ihr Mech erledigen können, falls nicht sollte man sie in die Reichweite der Geschütze locken!

Anschließend sollte man das zerstörte Industriegebiet nach Lagergebäuden durchsuchen (siehe unten) und dann nach Osten ziehen.

Hier kann man wieder von einem langgestreckten Bergrücken aus die Stellungen der Parder am östlichen Kartenrand "besichtigen".

Auch hier liegt der Geschützkontrollturm hinter einem Hindernis, welches diesmal ein Stückchen Wald ist, das man natürlich mit einem sprungfähigen Mech schnell überbrücken kann!

Versuchen Sie den Kontrollturm einzunehmen, wenn die Panzerchen etwas weiter weg sind und greifen Sie diese dann an. Sollte diese Taktik partout nicht gelingen, kann man die Panzer auch einfach aus der Basis weglocken und mit Hilfe der Geschütze bei der eigenen Basis schnell dezimieren.

Sobald man den Kontrollturm dann unter Kontrolle hat, beginnt der Gegenangriff der Parder. Diese greifen mit einigen Nova Cat-Mechs die Geschütze an und versuchen Ihren Mech zu attackieren.

Nach Möglichkeit sollte man die Torkontrolle noch einnehmen, wodurch die Parder länger im Geschützfeuer bleiben und sich dann zu den Gastanks im nördlichen Teil der Basis zurückziehen. Sollten einige "Katzen" durchkommen, kann man diese bequem mit den Gastanks sprengen.

Zuletzt wartet natürlich noch die Basis im Südwesten.

Auch hier kann man sich durch den örtlichen Berg und der verbliebenen Kameradrohne schnell einen guten Überblick verschaffen und dann mit einigen Artillerieschlägen die zahllosen, leichten Fahrzeuge vernichten, was zu einer imposanten Massenflucht der Fahrzeugbesatzungen führt!

Springen Sie nun westlich der Basis über den Abhang und fallen Sie auf dieser Richtung in die Basis ein, wodurch der geschundene Mech keinen weiteren Schaden erleidet.

Bergungsmöglichkeiten:

Beim Brückenkopf im Norden findet man ein einzelnes Lagergebäude.

Östlich dieses kleinen Postens findet man zwei Lagergebäude aus der Sternenbund-Ära.

Noch etwas weiter dann noch ein einzelnes Lagergebäude.

In der südwestlichen Basis kann man dann noch einen Containerstapel einnehmen.

Mission 11:

Wählt man für diese Mission schwere und überschwere Mechs, die man mit den schlagkräftigsten Waffen (C ER-PPC, TBolt, X-Pulse,...etc) ausstattet, sollte man absolut keine Probleme bekommen!

Achten Sie bei der Zusammenstellung jedoch darauf, daß man unbedingt ein Reparaturfahrzeug mitnehmen sollte! Ist noch etwas Platz für einen leichten Mech, sollte man sich einen sprungfähigen einkaufen, damit man die Containerstapel im Südosten kassieren kann!

Nach Missionsbeginn sollte man den schnellsten Mech des Teams direkt nach Westen schicken, wo er sich einen Weg durch das kleine Waldstück schießt und



dann zum Berggipfel weiter nördlich vorstößt. Die restliche Truppe macht das gleich in östlicher Richtung, wo ebenfalls ein Wäldchen das Erklimmen des dortigen Berggipfels kurzzeitig behindert. Sobald Sie dann beide Gipfel erstürmt haben, können Sie die Falle, die Ihnen die Parder stellen wollten überblicken und die Fahrzeuge dann angreifen und leicht vernichten!

Ziehen Sie dann weiter Richtung Osten, wo auf einem höher gelegenen Plateau eine kleine Parder-Basis zu finden ist. Locken Sie die Gegner an, schalten Sie sie aus und nehmen Sie dann die Basis ein. Lassen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit, sonst müssen Sie die "graue Patrouille" ohne die Unterstützung der Basisgeschütze ausschalten, was aber aufgrund Ihrer (hoffentlich) schweren Bewaffnung kein Problem darstellen sollte!

Von der Basis aus macht man sich dann auf in Richtung der Kartenmitte. Sollte man jedoch einen sprungfähigen Mech mithaben, sollte man diesen zum Berg im Südosten schicken, wo man nach einigen Sprüngen zahlreiche Container völlig gefahrlos einnehmen kann!

In der Kartenmitte findet man dann zahllose versteckte Geschütze, die drei Laster schützen. Lassen Sie sich nicht zu sehr von den Geschützen ablenken und erobern Sie erstmal die Laster.

Dann schießt man die Geschütze zu Klump und erobert dann etwas Richtung Südwesten das Mobile HQ, das nur von einigen Panzern verteidigt wird.

Während Ihre Truppe nun weiter Richtung Westen zieht und sich dort vor der gegnerischen Basis in Stellung bringt, sollte man seine Artillerieschläge auspacken.

Zuerst sollte man den Turkina im Norden damit segnen, der nach zwei schweren Angriffen oft ziemlich mitgenommen daherkommt! Verschenden Sie keine Artillerieschläge auf die zu zerstörenden Gebäude oder Triebwerke, das können Ihre Mechs später viel besser! Stattdessen sollte man bei den beiden Generatoren einen Artillerieschlag anbringen sobald ein Tanklaster! dort kurz parkt.

Rücken Sie nun mit Ihren Mechs vor und erledigen Sie am besten zuerst mal die beiden Shadowcat die ständig bei den Gastanks herumstreuen.

Achten Sie jedoch darauf, das ein ebenfalls hier herumgurender Aerospace-Spotter, nicht die Gastanks dann zur Explosion bringt, wenn Ihre Mechs daneben stehen!

Sind diese beiden Gefahren deaktiviert rückt man zu den Generatoren vor und schaltet den MadCat und anschließend die beiden Energiespender aus. Rücken Sie nun über die Straße weiter Richtung Nordosten vor und erobern Sie das kleine Lager mit der Reparaturstation.

Verteidigen Sie es gegen die angreifenden Shadowcat, lassen Sie Ihre Mechs reparieren und schießen Sie das kleine Waldstück zu Asche!

Sofern Sie nun noch genügend Zeit haben, sollten Sie von hier aus Richtung Süden vorstoßen und auf der kleinen Insel die Gegner erledigen, damit man auch hier die beiden Lagergebäude einnehmen kann.

Versuchen Sie nun aber nicht durch den "Haupteingang" in die Parderbasis einzudringen.

Die Anwesenheit von Minenlegern sollte Ihnen zu denken geben, was dann auch bald bestätigt werden sollte.

Zwar kann man sich einen Weg mit den Waffen freisprengen, doch dann steht man in der Basis aufgrund eines massiven Shadowcat-Angriffs mit dem Rücken zur Wand!

Greifen Sie deshalb lieber aus östlicher Richtung an! Marschieren Sie dazu durch das vorhin verkohlte Waldstück auf den Berg östlich der zu zerstörenden Gebäude und stürmen Sie von hier aus die Basis. Die Shadowcat-Lanze greift zwar auch hier an, man kann sie jedoch aufgrund eines größeren Bewegungsraumes einfacher bekämpfen!

Laufen Sie dann in das Basisinnere und vernichten Sie hier ALLES!

Bergungsmöglichkeiten:

In der Kartenmitte warten drei Laster, die mit Waffen beladen sind und versuchen vor Ihnen zu fliehen!

In der nordwestlichen Basis findet man vier Lagergebäude.

Auf der kleinen, nördlich gelegenen Insel findet man zwei Lagergebäude aus der Vorzeit.

Auch östlich der Parderhauptbasis findet man zwei Lagergebäude aus dieser Zeit.

Zuletzt noch die Containerstapel im Südosten, die man leider nur mit einem sprungfähigen, möglichst schnellen Mech erreichen kann.



Mission 12:

Auch diesmal sollte man nur schwere und überschwere Mechs mit den besten Waffen einpacken. Zusätzlich sollte noch ein Reparaturfahrzeug mit von der Partie sein, da die erste Reparaturbucht weit hinter den feindlichen Linien liegt!

Nach Missionsbeginn erklimmt man zunächst den Berg westlich des Startpunktes, wodurch man schon die ersten beiden Gegner erblickt. Greifen Sie jedoch nicht frontal an, das würde zuviel Panzerung kosten! Stattdessen sollte man in gebührendem Abstand zu den Gegner zum südlichen Ende der Mauer vorrücken und hier ein Loch reinballern.

Locken Sie die Gegner nun an und erobern oder zerstören Sie schnell den Geschützkontrollturm.

Nach einer ersten kleinen Reparatur muss man nun in das kleine Waldstück nordwestlich des kleinen Postens eindringen. Entweder man sucht einfach die Schneise, die die Parder bereits geschlagen haben, oder man mäht den Wald selbst mit den eigenen Waffen. Etwa in der Mitte verteidigen zwei Parder-Mechs den ersten "Bohrpunkt".

Die Verteidiger können Ihren Mechs jedoch nicht gefährlich werden, so daß eine schnelle Zerstörung der "Bohranlage" möglich ist.

Marschieren Sie nun Richtung Oppunkt 2, wo Sie bald auf die mittelschweren Verteidigungsmechs der Parder treffen werden. Mit etwas Glück kann man diese noch mit den Gastanks in die Luft jagen, so daß der Sieg auch hier leicht zu erringen ist.



Blöderweise ist der Weg zu den drei Triebwerken jedoch schwer vermint, so daß man erstmal den Boden umpflügen muss, bevor man die drei Anlagen zerstören kann.

Ist dies geschehen, kommen zwar zwei Parder aus südöstlicher Richtung heran, diese sollten jedoch ebenfalls kein Problem sein.

Erobern Sie nun den kleinen Posten westlich, wodurch man sich an einer Reparaturstation "laben" kann. Bevor man jedoch weiter Richtung Westen weiterzieht, sollte man noch das kleine Kraftwerk zerschießen, wodurch die versteckten Geschütze um die nächsten Triebwerke deaktiviert werden! Diese werden von einem einzelnen Turkina (Kotare) verteidigt, der jedoch Ihrer massiven Überzahl nicht lange standhalten kann!

Vernichten Sie dann die restlichen leichten Gegner, die Bohranlagen und das kleine Kraftwerk.

Wieder kommen aus südlicher Richtung einige Mechs heran, die wieder mal schnell vernichtet werden!

Zuletzt muss noch die Basis im Westen erobert werden, was das größte Problem darstellt. Die Verteidigung besitzt keine signifikanten Schwachstellen und man kann ohne sprungfähigen Mech nicht einmal von einem Berg aus erkundet werden. Suchen Sie deshalb erst gar nicht nach Schwachstellen, Sie werden eh nur neue Gegner treffen (z.B. im Westen), sondern sammeln Sie Ihre Truppen nördlich der Basis.

Sie müssen nun mit Ihren Waffen eine Schneise in die Verteidigungsanlagen schneiden, damit Sie schnell in die Basis eindringen und die beiden schweren Geschützkontrolltürme einnehmen können. Schießen Sie dazu möglichst nur mit Fernkampfwaffen die Mauer kaputt, was Ihnen erst das Feuern auf die Geschütze ermöglicht (lediglich mit LRMs kann man über die Wand schießen!). Zerstören Sie dann alle Geschütze und ziehen Sie Ihre Mechs bei Beschädigung zurück und lassen Sie sie reparieren.

Nachdem dann der gesamte nördlichste "Verteidigungsblock" ausgeschaltet wurden, kann man im Eiltempo in die Basis eindringen und die beiden Kontrolltürme einnehmen,

wodurch dann auch der eventuelle Beschuss Ihrer Eroberer aufhört. Stattdessen kommen nun einige Mechs des Gegners in die Basis und werden von den "bekehrten" Geschützen auseinandergenommen!

Sobald dann wieder etwas Ruhe eingekehrt ist, sollte man den dritten Kontrollturm im östlichen Teil der Basis erobern und zuletzt die allerletzten Triebwerke zerstören!

Bergungsmöglichkeiten:

Nischt, da es die letzte Mission ist.

