Mechwarrior 4

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 3.0 (Patch 3) und dem Schwierigkeitsgrad „Soldat“. Die Screenshots wurden auf einem XP 1550+, 512 MB RAM und einer GeForce4 Ti4200 mit aktiviertem 2X-Antialiasing und 2x anisotropen Filter gemacht.

Bevor es dann ans Eingemachte, sprich die Kampagne, geht hier noch einige **Tipps**:

- Rüsten Sie Ihren Mech am besten immer selbst aus, etwas zusätzliche Panzerung und der ein oder andere Wärmetauscher sind immer gut zu gebrauchen!
- Genauso muss man natürlich den Mech den Missionsanforderungen anpassen, vor allem Panzerung und Geschwindigkeit sind hier die wichtigsten Attribute.
- Spielen Sie die Missionen wenn möglich immer tagsüber. Warum sollte man einen Nachteinsatz wählen und sich das Leben selbst erschweren, Vorteile konnte ich nämlich keine entdecken!
- Während der ersten Operationen sollte man auf Kurzstreckenwaffen, am besten Laser, setzen, da die Gegner sehr flott unterwegs und damit schwer zu treffen sind!
- Nutzen Sie Ihre Kühlflüssigkeit nur wenn Sie wirklich einen harten Brocken bekämpfen und sofort schießen müssen!
- Glücklicherweise wird die Kühlflüssigkeit bei einer Reparatur in einem der Reparaturhangars wieder aufgefüllt...
- Als kleines Goodie können Sie HIER ein RAR-File (180 KB) runter laden, das Ihnen die Pilotendatei zur Verfügung stellt, mit der ich diese Lösung angefertigt habe. Kopieren Sie den entpackten Ordner einfach in den Pilots-Ordner in Ihrem Ressource-Verzeichnis, welches Sie wiederum im Mechwarrior4-Ordner finden!

Operation 1



Mission 1: Zerstörung der feindlichen Kommunikationsanlage

Die erste Mission stellt natürlich keine großen Ansprüche!
Überqueren Sie den Hügel und stürmen Sie die feindliche Basis im Krater.
Dort müssen Sie eigentlich nur auf alles schießen was sich bewegt, Ihre Wingmen natürlich ausgenommen!
Einzig die Raketenwerfer an den Hängen sind etwas gefährlicher, was jedoch nicht bedeutet, dass sie Ihnen viel anhaben könnten!
Sind alle Einheiten vernichtet, muss man nur noch die Kommunikationsanlage ausschalten, indem man einfach die drei Sendetürme vernichtet.

Mission 2: Zerstörung der Steiner-Raketenfahrzeuge

Laufen Sie Ihrem Wingman nach in Richtung Nav Alpha.
Sie treffen bald auf den ersten Konvoi, der von einem Osiris verteidigt wird.
Kümmern Sie sich erst um diesen Mech und setzen Sie dann den Fahrzeugen nach, die leicht zu vernichten sind.
Anschließend zieht man weiter zu Nav Beta, wo wieder einige Fahrzeuge und ein zweiter Osiris zu vernichten sind.
Insgesamt zwar schon etwas mehr Action aber immer noch kein großer Widerstand!



Mission 3: Zerstörung der Steiner-Landungsschiffe

Laufen Sie zu Nav Alpha, wo Sie die drei Landungsschiffe in trauter „Dreisamkeit“ finden.
Konzentrieren Sie sich auf das erste Schiff und ballern Sie dort zuerst die drei APUs darum weg, so dass das Schiff nicht hochgefahren werden kann und Ihnen auch nicht mit schweren Lasern und so einem Zeug auf den Hals rückt!
Danach kann man sich den beiden Osiris annehmen, die hier meist irgendwo umher rennen. Zuletzt gilt es das Landungsschiff selbst kaputt zu schießen, was jedoch aufgrund der schwachen Panzerung der Schiffe schnell erledigt ist. Warum die Schiffe bereits beschädigt sind - gute Frage.?!
Die Lasertürme muss man dabei nicht groß beachten, da man einfach nur schnell unterwegs sein muss, so dass die Türme eigentlich kaum treffen!
Laufen Sie dann zu den beiden anderen Landungsschiffen und schießen Sie wie auch beim ersten zuerst die APUs weg und dann das ganze Schiff.

Mission 4: Verteidigung der Landeinrichtungen



Sie müssen hier die angreifenden Feinde erlegen und dafür sorgen dass die APUs des eigenen Landungsschiffes nicht verkohlt werden.
Kümmern Sie sich dazu am besten zuerst um die Fahrzeuge und Panzer.
Vor allem die LSR-Werfer sind hier teils kritisch!
Achten Sie darauf, welche Gegner nahe bei Ihrem Landungsschiff herumlaufen, diese greifen dieses auch meist direkt an!
Sind die Fahrzeuge ausgeschaltet, kann man sich den Mechs widmen.
Sie müssen einige Osiris, sowie eine Shadowcat und einen Hellspawn vernichten.
Vor allem letzterer ist ein schwerer Brocken - sehr beweglich und dabei noch relativ gut gepanzert!

Operation 2

Mission 1: Aufklärung



Bereits kurz nach dem Absetzen werden Sie schon die ersten Gegner aufs Radar bekommen, es wird also weit mehr als eine Aufklärungsmission!
Folgen Sie einfach der Schlucht und bekämpfen Sie zusammen mit Ihrem Wingman die auftauchenden Mechs. Panzer und Hubschrauber werden bevorzugt „nebenbei“ zerstört, da diese meist eh nur ein paar Schüsse aushalten!
Weiter hinten findet man dann einen kleinen Posten, der wiederum von einigen Einheiten verteidigt wird. Schicken Sie am besten Ihren Wingman direkt auf den Cougar, während Sie die nahen Panzer und gegebenenfalls die Lasertürme ausschalten. Danach helfen Sie Ihrem Wingman gegen den Clan-Mech und erledigen schließlich alle restlichen Gegner.

Mission 2: Eroberung des Depots



Wichtig: Maximale Panzerung und eine möglichst hohe Feuerkraft! Da man noch kaum effektive Projektilwaffen besitzt, sollte man auf zahlreiche Laser setzen und diese gekoppelt abfeuern, was natürlich gutes Zielvermögen voraussetzt!
Nach Missionsbeginn läuft man zu Nav Alpha. Das Radar kann man ruhig im aktiven Modus machen, das macht keinen Unterschied! Warten Sie jedoch mit dem Feuern, denn nach dem ersten Treffer am Gebäude hat man nur noch wenige Sekunden bis ein Hilferuf abgesetzt wird. Sie müssen also aus kürzerer Distanz so hart wie möglich zuschlagen und das Gebäude am besten innerhalb einiger Sekunden zu Staub schießen.
Schafft man dies nicht, wird die gesamte Mission verzerrt und deutlich schwieriger - starten Sie am besten neu, denn so schwer ist die Zerstörung des Postens auch nicht!
Danach folgt man den Nav-Punkten zum Depot. Dort lässt man den Wingman am besten den Catapult angreifen, während man selbst die Calliope-Türme und die zahlreichen Kampfhelikopter vernichtet. Anschließend nimmt man sich ebenfalls den beiden Mechs an, die hier herumlaufen. Während der Cougar noch recht einfach zu besiegen ist, ist der Catapult ein harter Brocken. Stellen Sie sich ihm im Nahkampf, so dass seine LSR-Salven meist ins Leere gehen. Weiterhin sollte man nur die Beine beschießen, da die Torsopanzerung recht stark ist!
Sollte der eigene Mech stark beschädigt sein, sollte man sich unbedingt eine Panzerauffrischung in einem der Reparaturhangars weiter hinten gönnen. Obwohl die Basis ja eigentlich noch dem Gegner gehört, muss man nur langsam auf den Hangar zugehen und wird dann automatisch repariert!
Dies ist auch dringend notwendig, denn schon bald erscheinen zwei weitere Mechs - ein Cougar und ein Hellspawn. Vor allem Letzterer ist wieder ein recht harter Gegner, vor allem wenn Ihr Wingman schon ausgeschaltet wurde.

Mission 3: Befreiung und Eskortierung verbündeter Techniker



Wählen Sie für diese Mission das schwerste Chassis das verfügbar ist (Catapult!) und setzen Sie die Panzerung auf Maximum. Rüsten Sie sich mit allen Waffengattungen aus, denn man muss auf kurze und mittlere Distanz kämpfen und teils kann man auch auf weite Distanz einen Gegner attackieren!
Nach Missionsbeginn läuft man in Richtung Nav Alpha. Erledigen Sie die Panzer im vorbeilaufen und lassen Sie Ihren Wingman direkt den Uziel beim gegnerischen Posten angreifen. Der Uziel ist ein harter Brocken, weshalb Sie Ihrem Wingman so bald wie möglich unter die Mech-Arme greifen sollten.
Danach folgen einige weitere Panzer und ein Hellspawn, die aus Richtung Nav Alpha über den Hügel kommen. Hinter dem Hügel findet man einige mobile Geschütze, die jedoch schnell erledigt sind, so dass man zum Konvoi vorstoßen kann. Sobald sich dieser auf den Weg macht, läuft man voraus in Richtung Nav Beta. Laufen Sie dabei jedoch nicht zu schnell, denn schon bald tauchen nahe dem Konvoi einige Mechs auf, die man schnell ablenken muss.
Sie müssen nun die auftauchenden Mechs (Hellspawn, 2 Raven und ein Uziel) schnellstmöglich ausschalten, denn der Konvoi macht bei Feindkontakt nicht halt!
Nebenbei gilt es noch einige Panzer und ein paar Hubschrauber abzuschießen, die zwar für Sie keine große Gefahr darstellen, dem schwach gepanzerten Konvoi aber doch hart zusetzen können!
Hat der Konvoi es über die Brücke geschafft, muss man diese nur noch durch steten Beschuss vernichten. Hierbei ist es ziemlich egal auf welcher Seite Sie sich befinden!

Mission 4: Eroberung des Stützpunktes



Wählen Sie für diese Mission die schwersten Chassis, die Ihnen zur Verfügung stehen.
Sparen Sie nicht an Ihren Wingmen, Sie werden deren Hilfe gut gebrauchen können!
Nach Missionsbeginn erledigt man die SRM-Werfer und lässt die Wingmen den Bushwacker angreifen.
Greifen Sie dann auch in das Geschehen ein, so dass der mittelschwere Mech bald niedergekämpft ist und man sich gemeinsam den Uziel vornehmen kann.
Laufen Sie danach weiter in Richtung Nav Beta.
Während Ihre Wingmen den bald auftauchenden Uziel attackieren, kümmern Sie sich um die beiden schweren Raketenwerfer.
Anschließend hilft man den Wingmen und erledigt dann noch die beiden Helikopter hinter dem Reparaturhangar, bevor diese starten können!
Lassen Sie Ihren Mech dann reparieren und warten Sie bis der Gegenangriff beginnt.



Zuerst kommen dazu aus südöstlicher Richtung einige LRM-Werfer.
Anschließend kommen aus nördlicher Richtung zwei Cougar, die man im Team schnell kleinmachen kann. Mit etwas Glück kann man die Gegner auch zwischen die großen Raketen locken und diese sprengen, was mit etwas Glück sehr effektiv ist!
Zuletzt greift eine Lanze aus zwei Cougar und zwei Argus.
Wieder sollte man mit der ganzen Lanze einen Mech nach dem anderen beschießen und ausschalten!

Operation 3

Mission 1: Erkundung und Zerstörung

Wählen Sie ein schweres Chassis, mit maximaler Panzerung und schlagkräftigen Kurzstreckenwaffen.
Ihr Wingman bekommt bevorzugt Laser, da sich die Mission etwas hinzieht!



Nach Missionsbeginn wartet man dann etwas bis die ersten Navigationspunkte gesetzt werden. Sie treffen nun an jedem Navigationspunkt auf eine kleine Patrouille aus zwei Mechs. Dies sind zwar meist nur eichte Mechs, es kann jedoch passieren, das man plötzlich in den Radarbereich einer zweiten Patrouille kommt und dann gegen ganze vier Gegner antreten muss, was aufgrund der starken Feuerkraft der Mechs nicht zu unterschätzen ist!
Bei den ersten Nav-Punkten trifft man dann wie erwähnt nur auf leichte Mechs, trotzdem kann es ganz nützlich sein, sich für einen Kampf in einen der zahlreichen Seen zu stellen und so die Wärmetauscher zu unterstützen.
Beim letzten Nav-Punkt trifft man dann schließlich eine Patrouille aus zwei Vulture-Mechs. Diese sind schwer bewaffnet und sollten möglichst im Nahkampf bekämpft werden, so dass sie zumindest nicht ihre tödlichen 20er LSR-Salven effektiv abfeuern können.
Hat man alle Mechs vernichtet, endet die Mission.
Es ist im übrigen völlig egal in welcher Reihenfolge Sie die Gegner angreifen! Sie können also auch mit den Vulture beginnen, doch dann muss man damit rechnen, dass einige weitere Mechs hinzustoßen! Versuchen Sie dies zu vermeiden und knöpfen Sie sich nach Möglichkeit eine Patrouille nach der anderen vor und schalten Sie die Gegner schnellstmöglich aus, damit Sie für die beiden Vulture noch genügend Panzerung über haben!

Mission 2: Abfangen des Versorgungskonvois



Laufen Sie nach Missionsbeginn einfach entlang der „Straße“. Die über Ihnen hinweg donnernden Jets können Sie abschießen, dies ist jedoch nicht kriegsentscheidend!
Zwar wird er Weg des Konvois auch langsam durch die Navigationspunkte angezeigt, doch wenn man einfach dem Weg zwischen den Hügeln folgt, kommt man direkt zum Konvoi.
Dieser wird dann auch schwer verteidigt. Kümmern Sie sich am besten schnell um den Vulture und lassen Sie Ihre Wingmen den Argus attackieren. Danach werden die beiden Cougar erledigt, so dass

man dem Konvoi nachsetzen kann. Sobald man den Bulldog-Panzer ausgeschaltet hat, ergibt sich der Konvoi auch schon. Sollte man den Konvoi durch das Gefecht aus den Augen verloren haben, muss man zum letzten Navpunkt laufen der dann angezeigt wird.

Mission 3: Zerstörung des Landungsschiffs



Wählen Sie die schwersten Mechs und statten Sie Ihren eigene Mech mit besonders schlagkräftigen Waffen aus. Ein LBX20-AC ist ein verheerendes „Spielzeug“ und kann leichtere Mechs bereits mit einigen direkten Treffern vernichtet werden!
Alternativ kann man den eigenen Mech mit Langstreckenwaffen vollpacken und die Wingmen mit Kurzstreckenwaffen voraus schicken, während man selbst zurück bleibt!
Laufen Sie nach Missionsbeginn dann in Richtung Nordosten. Sie bekommen dann bald einen Argus aufs Radar, der die Basis auch gleich warnt, so dass das Landungsschiff hochgefahren wird. Schalten Sie den Argus gemeinsam aus und rücken Sie dann weiter vor. Bald werden Sie dann auf einen Mech der Sturmklasse - einen Mauler - treffen!
Geben Sie Ihren Wingmen den Angriffsbefehl und kümmern Sie sich am besten um die zahlreichen Panzer und die anderen leichteren Mechs. Nebenbei ist es auch mal ganz nützlich eines der APUs kaputt zu schießen, damit das Landungsschiff nicht noch als zusätzlicher Brennpunkt erscheint.
Versuchen Sie dann den Mauler durch Abschuss eines Beines auszuschalten, so dass man ihn bergen kann, was Ihren „Mech-Park“ gut verstärken wird!
Sind die Mech-Verteidigung erst mal ausgeschaltet, kann man sich den Geschützen und dem Landungsschiff selbst widmen.

Operation 4

Mission 1: Angriff auf Stützpunkt



Diese Mission ist etwas kritisch, da es zu einem weitläufigen Gefecht kommt und der Konvoi zwischen den Kontrahenten umherfährt. Meist verliert man den Konvoi im Eifer des Gefechts auch bald aus den Augen, weshalb man auf höchst effektive Nah- und Mittelstreckenwaffen setzen sollte. Alternativ kann man natürlich auch auf brachiale Langstreckenpower setzen, dann muss man jedoch im späteren Kampf mit Nachteilen rechnen!
Nach Missionsbeginn sollte man die Wingmen auf die in Radarreichweite befindlichen Mechs schicken, so dass diese abgelenkt werden. Sie selbst kümmern sich um die Geschütze auf dem Hügel vor Ihnen und versuchen möglichst den Konvoi im Auge zu behalten.
Schießen Sie dabei nicht blind auf alle Fahrzeuge, denn man wird hier von einigen Fahrzeugen unterstützt!
Folgen Sie dann so weit wie möglich dem Konvoi und greifen Sie die auftauchenden Mechs so schnell wie möglich an, so dass diese nicht den Konvoi beschießen.
In der Mitte der gegnerischen Basis findet man zwar wieder einige Reparaturhangars, aus Zeitmangel wird man jedoch kaum dazu kommen die Hangars benutzen zu können!
Gegen Ende kommen dann aus östlicher Richtung mehrere mittelschwere feindliche Mechs, die man nur zusammen mit den Wingmen kleinkriegen kann.
Sollte der Konvoi jedoch schon wieder am Start-/Endpunkt angekommen sein, muss man die Angreifer nur etwas ablenken und sobald diese dann auf Sie konzentriert sind, kann man ebenfalls zum Konvoi rennen. Sobald man diesen erreicht hat, endet die Mission man muss die letzten Gegner also nicht erledigen.

Mission 2: Verteidigung des Stützpunkts



Wählen Sie für diese Mission Ihre besten Chassis aus und verbauen Sie alle Waffenarten, sprich Kurz-, Mittel- und auch Fernstreckenwaffen. Dabei darf man jedoch nicht zu kleine Reaktoren verbauen, denn sonst sind die Mechs zu langsam und man wird die beiden Stützpunkte kaum verteidigen können!
Nach Missionsbeginn macht man sich auf in Richtung Nav Alpha und schießt unterwegs die Helikopter ab.
Schon bald werden Sie dann die ersten der „Guerilla-Mechs“ treffen, die sich auf kleinen Hügeln verstecken und bei Annäherung hochfahren und angreifen. Im Team kann man die einzelnen Gegner jedoch schnell ausschalten, sofern diese nicht gleich abhauen und Sie sie verfolgen müssen.
Die mittelschweren Mechs können Ihnen jedoch nicht lange entkommen bzw. widerstehen, so dass man bald bei Nav Alpha ankommen wird, wo man einen Reparaturhangar findet. Meist greifen jedoch gleichzeitig schon einige Gegner den Posten an, so dass man vor eventuellen Reparaturen (einzige Möglichkeit während dieser Mission!) den Wingmen Angriffsbefehle geben sollte!



Der Angriff wird jedoch bald abgebrochen, denn die feindlichen Mechs drehen ab und nehmen Kurs auf die Basis bei Nav Beta. Verfolgen Sie die Mechs unbedingt und halten Sie das Feuer aufrecht. Teils sind die Gegner so erpicht Nav Beta zu erreichen, dass Sie sie fast unbehelligt verfolgen und auseinandernehmen können!
Bei Nav Beta erhält man zwar Unterstützung durch die örtlichen Verteidiger, zwei Cougar und einige Panzer, trotzdem sollte man schnellstmöglich sein eigenes Team um sich sammeln um den folgenden Angriff abwehren zu können!
Aus westlicher Richtung kommt eine Mech-Lanze bestehend aus mittelschweren Mechs. Versuchen Sie die Gegner so weit wie möglich außerhalb des Basis abzufangen, so dass die Schäden minimal ausfallen. Nach geglücktem Einsatz wird man dann durch die Bergung zweier schwerer Mechs belohnt. Wo diese genau herkommen ist zwar unklar, aber Hauptsache man hat wieder einige schwere Chassis mehr zur Verfügung!

Mission 3: Eroberung der Frachtschiffe



Diese Mission findet, wie sich am Titel vielleicht erahnen lässt, in einem Fluss statt, wo es einen Konvoi aus sechs Frachtschiffen zu erobern gilt. Zwar hat man durch den Wassereinsatz leichte Vorteile im Bereich der Wärmeentwicklung, dies sollte man jedoch nicht überschätzen und nicht generell alle Wärmetauscher ausbauen!
Trotzdem ist es durchaus empfehlenswert einige Mittelstreckenwaffen, beispielsweise Raketen oder Autokanonen, gegen ein Laser-Pendant auszutauschen, da die Wingmen hier recht genau zielen sollten, damit kein Frachtschiff verloren geht und man auch das Sekundärziel erreichen kann.
Weiterhin ist eine hohe Geschwindigkeit für Ihre Mechs wichtig, da die Schiffe flott unterwegs sind und man nur begrenzt Zeit hat diese abzufangen! Am besten schnappt man sich selbst einen mittelschweren Mech der gut 100 km/h erreicht und gibt den Wingmen schwere Mechs mit leicht aufgerüsteten Reaktoren. Nach Missionsbeginn folgt man dann dem Flusslauf und lässt die Wingmen den Argus attackieren. Achten Sie generell darauf, dass Sie nur Angriffsbefehle auf direkt „beschießbare“ Einheiten geben, sonst wird im Feuergefecht leicht mal ein Frachtschiff zerstört. Am besten lässt man die Wingmen deshalb nur Gegner zwischen Ihrem Team und dem Konvoi angreifen.
Unterdessen nehmen Sie sich der zahlreichen Patrouillenboote an, die allesamt mit leichten Autokanonen bewaffnet sind. Zwar sind die Boote auch recht schnell, doch dafür kann man sie meist mit einem einzigen Treffer eines schweren Lasers ausschalten!
Bleiben Sie dabei in steter Bewegung, so dass der Uziel Sie nicht treffen kann. Nachdem der Argus ausgeschaltet wurde, hetzt man die Wingmen soweit wie möglich auf den Uziel und nimmt sich selbst der zahlreichen Hubschrauber an.
Währenddessen sollte man schon die Verfolgung der Frachter aufnehmen, sonst bekommen diese einen zu großen Vorsprung!
Weiter hinten im Tal trifft man dann auf einen letzten Gegner, einen Loki. Wieder sollten Ihre Wingmen sich dem Gegner annehmen, so dass Sie wieder dem Konvoi nachsetzen können.
Sind Ihre Wingmen noch zu weit entfernt, so dass der Loki Sie als Hauptziel ausmacht, kann es ganz hilfreich sein das Wasser zu verlassen und am Flussufer weiterzulaufen, wo man teilweise gute Deckungsmöglichkeiten findet.
Sollte es Ihnen nicht gelingen die Schiffe vor Nav Alpha zu erreichen und damit zu stoppen, kommt man ins Sperrfeuer der örtlichen Geschütze. Solange die Mission jedoch nicht verloren ist, sollte man einfach weiterlaufen und versuchen doch noch alle Schiffe auf den letzten Metern abzufangen. Sobald dies gelungen ist, endet die Mission mit einer kleinen Sequenz, selbst wenn Ihr Mech noch unter schwerem Beschuss steht!

Mission 4: Zerstörung der Fabrik



Für diese Mission brauchen Sie schwere Panzerung und Kurz- und Mittelstreckenwaffen. Schmeissen Sie deshalb Langstreckenwaffen und Zusatzgewichte wie AMS oder ECM raus, denn das braucht man beim Häuserkampf wirklich nicht. Setzen Sie stattdessen auf Laser und Autokanonen, wenn noch Platz ist auch auf Kurstreckenraketen. Vergessen Sie dabei nicht genügend Wärmetauscher mitzunehmen, denn es gilt einige hitzige Gefechte zu durchstehen!
Nach Missionsbeginn wartet man dann etwas bis eine kleine Panzerpatrouille näher kommt, die man dann ausschaltet. Laufen Sie dann zu Nav Delta, wo Sie den Scout in einem Swiftwind treffen.
Zwar braucht man den Füher nicht unbedingt, man kann auch einfach die Karte absuchen, er erleichtert die Mission jedoch etwas.
Folgen Sie dem kleinen Fahrzeug bis zur ersten Fabrik. Diese wird natürlich durch zahlreiche Einheiten verteidigt. Stürzen Sie sich mit Ihren Wingmen in den Kampf und zielen Sie primär auf die verteidigenden Mechs.
Die zahlreichen Verteidigungstürme kann man immer noch nachher zerstören. Zuletzt wird dann noch die Fabrik gesprengt, sollte dies nicht schon durch fehlgeleitete Treffer während des Kampfes passiert sein.
Anschließend folgt man dem Scout zur zweiten und schließlich auch zur dritten und letzten Fabrik. Überall muss man einfach nur alles vernichten, ich muss und kann also nicht viele Tipps geben. Lediglich bei der dritten und letzten Fabrik trifft man auf einige gefährlichere Gegner, eine Novacat und einen Awesome.
Begegnen Sie den beiden Mechs mit Vorsicht und greifen Sie sie möglichst einzeln und im Team an, so daß man sicher auf die Beine der Maschinen zielen kann und damit eine Bergung wahrscheinlich wird.

Mission 5: Abfangen des Gefangenenkonvois

Für diese Mission braucht man vor allem Lang- und Mittelstreckenwaffen, bevorzugt Laser, da man meist recht genau zielen muss. Für diese Aufgabe scheint also das neue Chassis Novacat ideal geeignet! Nach Missionsbeginn läuft man mit vollem Schub in Richtung des ersten Nav-Punktes. Am besten klettert man auf den Hügel zur Linken und zerstört von dort oben mit Langstreckenlasern die Turmkontrolle und die Satellitenschüssel.
Danach lässt man die Wingmen den hochfahrenden Uziel attackieren und macht sich auf den Weg zu

Nav Alpha, wobei Sie Ihre Wingmen natürlich schnellstmöglich herbeizitieren!
Kurz davor findet man eine kleine Tankanlage. Sie können diese nun direkt sprengen oder versuchen durch die Sprengung einige gegnerische Einheiten auszuschalten. Dies ist zwar verlockend, jedoch mindestens genauso schwierig, denn der zu rettende Konvoi fährt ebenfalls direkt vorbei und wird dabei meist auch beschädigt. Meine Empfehlung lautet deshalb: Zerstören Sie die Anlage sobald sie in Reichweite kommt!
Der Konvoi wird nur leicht bewacht. Die beiden Cougar und die Panzer kann man schnell ausschalten, wobei Sie aber darauf achten müssen, keinen Transporter zu beschädigen.
Nachdem die Verteidiger ausgeschaltet wurden und der Konvoi sich in Richtung des Abholpunktes aufmacht, muss man selbst noch einen angreifenden Vulture abwehren, der heftig austeilend über den Hügel kommt.
Gemeinsam kann man den Gegner jedoch schnell kleinschlagen und dann schnell dem Konvoi zum Abholpunkt folgen.
Dort angekommen tauchen dann auch meist schon die beiden Uziel auf, die noch einmal versuchen den Konvoi zu vernichten. Werfen Sie den beiden Mechs sofort alle Wingmen entegegen und stürzen Sie sich selbst hinterher und lenken Sie das feuer der beiden Angreifer auf sich selbst, so daß der Konvoi in Ruhe „ausladen“ kann.

Mission 6: Befreiung des Gefangenenlagers

Eine direkte Empfehlung kann ich Ihnen hier kaum geben, packen Sie einfach alle Waffenarten in die schwersten verfügbaren Chassis ein.
Nach Missionsbeginn läuft man in Richtung des ersten Nav-Punktes und lässt die Wingmen die hochfahrenden Gegner angreifen, während man sich selbst dann die Türme bzw. deren Mobile Steuerung vornimmt. Anschließend läuft man weiter bis zum Treffpunkt, wo sich Ihnen zwei Uziel anschließen. Gemeinsam läuft man dann in Richtung Nav Alpha und attackiert die angreifenden Mechs möglichst ausserhalb der Reichweite der Verteidigungstürme. Sobald die Verteidiger einigermaßen zusammengeschossen wurden oder sich in Richtung des Lagers zurückziehen, sollte man sich aus den Kämpfen lösen und direkt in die Basis laufen. Schenken Sie den Geschütztürmen nicht allzuviel Aufmerksamkeit, denn hinter der Verteidigungslinie findet man bald die örtliche Turmkontrolle, die man vernichtet, was den sofortigen Ausfall der Geschütze zur Folge hat!
Erledigen Sie dann die restlichen Verteidiger und zerstören Sie die Wachtürme um die Barracken. Dringen Sie dann weiter in die Basis vor und zerstören Sie den Hauptkontrollturm für die restlichen Geschütze auf dem kleinen Hügel in der Mitte des Lagers.
Sollte Ihr Mech zuviel abbekommen haben, kann man ihn im Reparaturhangar nahe dem Hügel in der Mitte wieder etwas flicken lassen.
Nachdem alle Verteidiger erledigt wurden, trifft meist die Lanze des James Kulin ein, der Ihnen natürlich den Garaus machen will! Greifen Sie gemeinsam die gegnerische Lanze an und versuchen Sie schnellstmöglich die Vulture auszuschalten, so daß man sich Kulin selbst annehmen kann, der den auffällig lackierten MadCat steuert.

Operation 5:

Mission 1: Zerstörung der Bomber

Diese Mission findet leider immer Nachts statt, weshalb man theoretisch Restlichtverstärker einbauen sollte. Praktisch ist dies jedoch kaum zu empfehlen, da trotz der Nacht der gesamte Level noch ziemlich gut beleuchtet ist und man sich eigentlich auch so zurichtfindet. Waffen- und Mechwahl sind hier nicht sonderlich wichtig, man kann also nach belieben rumbasteln.
Nach Missionsbeginn läuft man dann einfach los und greift die nächsten Gegner an. Der Flughafen wird von zahlreichen Panzern, Hubschraubern und einigen mittelschweren Mechs verteidigt. Halten Sie Ihre Lanze beisammen, so daß Sie gegnerische Mechs schnell ausschalten können.
Den Flughafen selbst findet man dann etwa in der Kartenmitte. Lassen Sie Ihre Wingmen die Verteidger attackieren und kümmern Sie sich selbst bevorzugt um die startenden Shilone-Bomber. Schon gestartete Bomber kann man meist noch vom Himmel holen, da sie versuchen Ihre Lanze zu bombardieren.
Sind alle Bomber zerstört endet die Mission sofort.

Mission 2: Zerstörung der Patrouille

Leider hat man hier die Wingmen nicht zur Seite, was natürlich sofort dazu führt, daß man auf Duncan Burke trifft! Dieser steuert einen Thor, der mit zwei PPCs schwer bewaffnet ist. Da man sonst nur auf Schwebepanzer trifft, sollte man zur reflektierender Panzerung greifen und gleichzeitig ein schwereres Mech-Modell ab 70t wählen.
An Waffen sollte man nur Kurz- und Mittelstreckenwaffen wählen, da durch die zahlreichen kleinen Inseln direktes Feuer auf größere Distanz quasi unmöglich ist!
Nach Missionsbeginn muss man dann einfach nur immer dem nächsten Ziel „nachlaufen“ und die zahllosen Hovercrafts, die eher an eine massive Panzerarmee als an Aufklärungspatrouillen erinnern, vernichten. Der Weg wird dabei grob durch die Nav-Punkte vorgegeben. Sobald man dann drei der vier Patrouillen-Teams ausgeschaltet hat, bekommt man ein unregelmäßiges Radar-Echo von Burke. Erst wenn alle Hovercrafts ausgeschaltet wurden, gibt sich Burke zu erkennen und der Zweikampf kann beginnen!
Leider kann man dabei nicht einfach abhauen und warten bis die Lanzenmitglieder ankommen, denn das passiert nicht! Stellen Sie sich also Burke und versuchen Sie ihn schnellstmöglich zu vernichten oder zumindest die beiden Arme abzuschiessen, wodurch er den größten Teil seiner Feuerkraft verliert und man ihn langsam entblättern kann!

Mission 3: Sicherung des Exodus

Für diese Mission empfehle ich Ihnen einen Mech, der entweder auf Langstreckenkampf ausgerüstet ist oder einen schnelleren für Kurz- und Mittelstreckenwaffen. Beide Variationen brauchen maximalen Panzerschutz, da man auf zahlreiche schwere Mechs trifft! Ihre Wingmen bekommen dafür nur wenige Langstreckenwaffen, da sie diese nicht optimal einsetzen können.
Geich nach Missionsbeginn fährt vor Ihnen eine Panzerkolonne vorbei, die man sich selbst vornimmt, während die Wingmen den von der Seite angreifenden Nova Cat attackieren. Anschließend holt man die zahlreichen Flieger vom Himmel und widmet sich dem näher kommenden Awesome.
Mit Unterstützung des Teams sollte man den Mech schnell kleinkriegen, denn weiter hinten greifen ein weiterer Awesome und ein Nova Cat die Stadt an. Auch diese beiden Gegner müssen schnellstmöglich erledigt werden, damit man zur Hafenanlage auf der Insel laufen kann.
Dort findet man am Steg die beiden letzten Schiffe, die es zu schützen gilt. Um dies zu tun, sollte man

gleich ins Wasser steigen und in Richtung Süden ins offene Meer marschieren. Von dort kommen nämlich gleich die ersten Patrouillenboote, die den Schiffen an den Kragen wollen.
Schalten Sie die Schiffe schnell aus und warten Sie dann auf die beiden Zerstörer, die etwas später aufkreuzen. Sowohl die „Thunderchild“ als auch die „Indomitable“ sind nur mit LSR-Werfern ausgestattet, die zwar für einen Mech mit Höchstgeschwindigkeit keine allzu große Gefahr darstellen, da die meisten Salven danebengehen, doch für die beiden zu rettenden Schiffe extrem schnell das Ende bedeuten!
Nehmen Sie deshalb gleich beide Zerstörer unter Feuer, so daß diese ihre Salven auf Sie loslassen. Solange Sie dabei immer in Bewegung bleiben, sollten Sie eigentlich nur wenige Treffer kassieren und die beiden Pötte selbst unter Feuer nehmen können!
Sobald die beiden Rettungsschiffe den Nav-Punkt auf „offenem Meer“ erreicht haben, ist die Mission gewonnen. Sollte man die Zerstörer bereits vorher vernichtet haben, muss man nur noch warten bis die Schiffe am Nav-Punkt ankommen…

Operation 6:

Mission 1: Aufklärung und Angriff

Es kommt zu einem hitzigen Stadtgefecht, Sie brauchen also vor allem Kurz- und Mittelstreckenwaffen, maximale Panzerung und vor allem Wärmetauscher.
Geschwindigkeit ist hier weniger von Belang, trotzdem sollten Ihre Wingmen über schnellere Mechs als Sie verfügen, denn sie kommen nicht optimal mit der Umgebung zurecht und bleiben schonmal an Gebäuden hängen! Haben Sie sich dann aber wieder losgerissen, brauchen sie die höhere Geschwindigkeit um Ihnen nachzukommen.
Und das ist extrem wichtig, denn vor allem bei den letzten beiden Nav-Punkten braucht man die Unterstützung der Lanze sonst wird man brutal zusammengeschossen!!
Nach Missionsbeginn läuft man am besten in Richtung des ersten Nav-Punktes, Nav Alpha. Lassen Sie Ihre Wingmen den Awesome attackieren und arbeiten Sie sich selbst durch die Seitenstraßen auf den Punkt zu, so daß der Gegner Sie nicht bereits auf große Entfernung unter Feuer nehmen kann.
Bei Nav Alpha angekommen zerstört man zuerst die Mobile Turmsteuerung und kümmert sich dann um den an der Seite stehenden Mad Cat, der erst hochgefahren wir. Hauen Sie ihm sofort alles um die Ohren, was Ihr Mech hergibt, so daß man den Gegner womöglich schon zerstören kann, bevor er selbst aktiv wird! Danach kümmert man sich mit den Wingmen um den Awesome und rückt dann weiter zum nächsten Nav-Punkt vor. Unterwegs muss man jedoch noch einige Mechs ausschalten, die sich zwischen den Gebäuden verstecken. Bei Nav Beta erkennt man dann schon bald einen überschweren Atlas-Mech, den man sofort als Ziel für die Wingmen ansetzen sollte. Warten Sie etwas bis diese dann an Ihnen vorbei sind, so daß der Atlas diese zuerst attackiert.
Sie selbst sollten sich unterdessen um die Panzer un die Geschütze kümmern. Schliessen Sie sich dann dem Kampf an und zielen Sie bevorzugt auf die Beine des Kolosses!
Danach zieht man möglichst geschlossen weiter zu Nav Delta, wo man auf zwei Awesome trifft, die man nur im Team erledigen kann, da ein einzelner Mech im Kreuzfeuer der beiden schnell untergeht!
Zuletzt gilt es dann Nav Epsilon zu säubern, was aber mit am schwersten ist, da man hier neben einigen SRM-Trägern auch zwei Atlas-Mechs trifft. Geben Sie allen Wingmen wieder den Angriffsbefehl, so daß diese geschlossen einem Atlas entgegenstürmen und so das Feuer erstmal auf sich ziehen.
Sie nähern sich im „Feuerschatten“ der Wingmen jedoch ebenfalls und kümmern sich um die SRM-Träger und die Geschütze. Anschließend wendet man sich den beiden 100t-Mechs zu und zielt auch

hier wieder bevorzugt auf die Beine, so daß eine Bergung möglich wird!

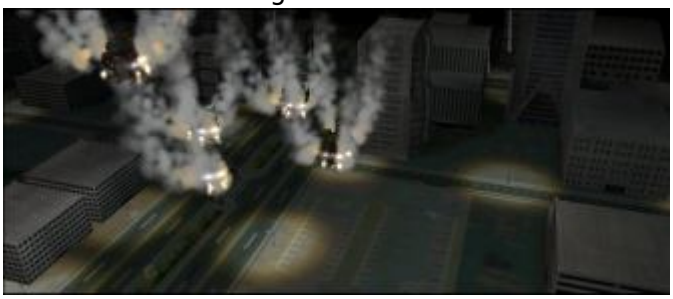
Mission 2: Befreiung der Piloten

Jetzt kommts knüppeldick! Sie müssen wieder allein antreten, diesmal jedoch gegen zwei fast komplette Lanzen! Die Piloten haben sich in einem Parkhaus verschanzt und warten auf Befreiung. Leider ist bei jedem erneuten Spielen der Mission ein anderes Parkhaus das Richtige, so daß ich Ihnen keinen Tipp dazu geben kann. Meiner Erfahrung nach ist es jedoch meist eines an einem der hinteren Nav-Punkte, sprich Delta oder Gamma.
Die Wahl des Mechs ist hier von entscheidender Bedeutung.
Entweder wählz man einen mittelschweren Mech und versucht die Nav-Punkte abzuklappern und bei einem Fund, die Gegner einfach nur wegzulocken oder man setzt auf brachiale Feuerkraft und schiesst sich einfach durch die gegnerischen Patrouillen. Erstere Methode ist äusserst gewagt, da Steiner eine enorme Feuerkraft besitzt wenngleich man nur mittelschwere Mechs trifft.
Die zweite Methode ist am effektivsten. Schnappen Sie sich dazu Ihren schwersten Mech, meist ist dies ein in der vorigen Mission erbeuteter Atlas, und packen Sie ihn mit den effektivsten Waffen voll. Dies sind meist Autokanonen. Der Atlas ist hiefür zwar nicht optimal geeignet, doch dafür kann man bei ihm noch einige schwere Laserwaffen einsetzen.
Am besten geeignet scheint ein Mauler, da man in mit zwei 20er Clan LBX-Autokanonen bestücken kann. In Verbidnung mit einigen Kurzstreckenraketen oder Lasern ist dieser Mech nur schwer zu stoppen.
Ein zusätzlicher Tipp bezieht sich auf die Kameraperspektive. Sollte es Ihnen nicht zu sehr widerstreben, sollten Sie hier die Aussenperspektive aktivieren, so daß man leichter erkennt, wenn man an einem Gebäude nicht vorbeikommt und nicht blöd hängen bleibt - extrem nervig!
Nach Missionsbeginn sollte man dann zum nächsten Nav-Punkt laufen, Nav Delta. Je nachdem für welche Taktik man sich entschieden hat muss man nur kurz am Parkhaus vorbeilaufen oder gleich auf den ersten Beschuss reagieren und den Gegner angreifen.
Sobald man das richtige Gebäude gefunden hat, wird dort ein Leuchtsignal abgeschossen und kurz darauf nähern sich dann die etwas entfernten Gegner.
Es gilt nun das Parkhaus so lange zu verteidigen bis ein Hubschrauber die Piloten abgeholt hat. Hierbei ist das Parkhaus meist nicht das Primärziel der Gegner, da diese sofort auf Sie feuern. Bleiben Sie deshalb nicht direkt neben dem Parkhaus, sonst wird im Gefecht womöglich das Gebäude oder gar der Hubschrauber vernichtet.
Sobald der Hubschrauber abgehoben hat, muss man nur noch etwas Zeit rumkriegen bis die Mission gewonnen ist. Am besten verzieht man sich deshalb zwischen die Gebäude, wo durch die kurzen Wege die Verfolgung erschwert wird.

Mission 3: Zerstörung des Stützpunktes

Diese Mission ist zur Abwechslung mal wieder relativ leicht, vor allem da man an zwei Nav-Punkten Reparaturhangars findet. Trotzdem sollten Sie nicht leichtsinnig werden und vor allem effektive Kurz- und Mittelstreckenwaffen mitnhemen!
Nach Missionsbeginn lässt man dann die Wingmen den nächsten Gegner, einen einzelnen Vulture angreifen. Warten Sie am Startpunkt bis die Wingmen sich einigermaßen einen Weg durch die Straßenschluchten gebahnt haben und stürmen Sie dann nach.
Gleichzeitig sollte man sich schon etwas in Richtung Nav Betas orientieren. Lassen Sie wieder Ihre

Wingmen vorstürmen und nähern Sie sich druch die Seitenstraßen, so daß Sie direkt den Generator angreifen können, der die zahlreichen Türme im Stadtgebiet versorgt. Nachdem dieser vernichtet wurde kann man den Wingmen mit den restlichen Verteidigern helfen.
Lassen Sie Ihren Mech dann reparieren und laufen Sie weiter zu Nav Gamma. Dort schiebt ein einzelner Mad Cat MarkII Wache. Schicken Sie wieder Ihre Wingmen vor und begegnen Sie dem gefährlichen Gegner im Team.
Anschließend vernichtet man die Kommunikationsanlage und lässt nötigenfalls weitere Reparaturen in den beiden Hangars vornehmen.
Zuletzt greift man dann die Gegner bei Nav Alpha an. Hier trifft man einige mittelschwere Uziel und Vulture, die im Team schnell erledigt werden.



Im Folgenden muss man dann eine wichtige Entscheidung treffen, die das Spielende beeinflusst und logischerweise zu zwei unterschiedlichen Endsequenzen führt. Die letzte Mission bleibt jedoch unverändert, lediglich die verfügbare Ausstattung variiert leicht.

Mission 4a: Befreiung der Schwester

Für diese Mission brauchen Sie schwere Ausrüstung, vor allem schwere Autokanonen sind zu empfehlen, da man wieder im Stadtkampf bestehen muss!
Direkt nach dem Kampfabsprung beginnt dann auch schon der Kampf und man muss einen feindlichen Angriff abwehren. Dann gilt es durch die Stadt zu ziehen und alle gegnerischen Einheiten auszuschalten. Unterstützung erhält man hierbei von einigen Rebellen-Mechs, die man zwar nicht direkt befehligen kann, die jedoch etwas mitkämpfen!
Sobald der Aufenthaltsort der Schwester bekannt ist, erscheint ein neuer Nav-Punkt (Beta). Laufen Sie dorthin und bleiben Sie dann beim Krankenwagen bis ein weiterer Nav-Punkt gesetzt wird.
Schnappen Sie sich dann Ihre Wingmen und laufen Sie sofort in Richtung Nav Zetas. Kurz davor fahren vier schwere Mad Cat MarkII hoch, die man dann schnellstmöglich ausschalten muss.
Problemtaisch ist dabei, daß der Krankenwagen sich immer einem Mech „anschließt“ und diesem nach nachfährt. Sollte er sich einem Ihrer Wingmen angeschlossen haben, muss man einfach versuchen die Gegner schnellstmöglich niederzuschiessen und dabei nicht den Krankenwagen zu beschädigen.
Hat er sich Ihnen angeschlossen, sollte man den Kampf meiden und versuchen durch die Umgehung der Kampfhandlungen zu Nav Zeta vorzustoßen.

Mission 4b: Erbeuten des Nachschubs

Wählen Sie für diese Mission hauptsächlich Kurzstreckenwaffen, aber packen Sie auch einige schwere Laser ein, damit man aus sicherer Entfernung Panzer und Geschütze beharken kann. Ihre Wingmen sind hier von großer Bedeutung, denn man muss selbst oft abhauen um nicht zusammengeschossen zu werden! Geben Sie Ihnen also nur gute Sachen mit.
Direkt nach der Einführungssequenz, in der man den drohenden Angriff erkennt, fliegt dann auch die Katze aus dem Sack und man muss sich gegen zahlreiche mittelschwere Mechs verteidigen. Geben Sie sofort vollen Schub und suchen Sie Deckung hinter einem Gebäude um Ihre Wingmen etwas koordinieren zu können. Kommen Sie dann aus Ihrem Versteck und mischen Sie gemeinsam mit den Wingmen die Gegner auf. Muten Sie sich dabei aber nicht zu viel zu, sonst fehlt Ihnen später etwas Panzerung. Reparaturhangars gibts hier nicht!
Die restliche Mission ist dann aber sehr flexibel.
Es geht eigentlich gar nicht darum die drei Nav Punkte abzuklappern und die Bunker zu durchsuchen, man muss vielmehr eine weitere gegnerische Lanze aus Mad Cats vernichten und zuletzt Castro in einem Daishi ausschalten!
Die Gegner stehen jedoch nicht an einer festen Stelle, sondern tauchen immer am nächsten Nav-Punkt auf, sobald man einen ersten Bunker abgecheckt hat! Folglich ist es also völlig egal ob man mit Alpha, Beta oder Gamma anfängt. Meine Empfehlung geht an Alpha, da der am nächsten ist!
Laufen Sie also zum Nav-Punkt und erledigen Sie effektiv, Geschwindigkeit ist hier kein Zwang, die Bulldog-Panzer und die Calliope-Türme. Anschließend schiesst man das Tor zum Bunker auf.
Das führt dann dazu, daß beim nächsten Nav-Punkt drei Mad Cat und ein Mad Cat MarkII aktiviert werden. Warten Sie einfach bis die Gegner näherkommen und schicken Sie Ihre Wingmen vor, da die Gegner wieder nur Sie als Primärziel vor Augen haben!!
Sobald die komplette Lanze vernichtet wurde gibts einen spöttischen Kommentar Ihres Alter Ego und Castro taucht auf dem Radar auf. Schicken Sie Ihre sofort alle Wingmen entgegen und schliessen Sie sich dann dem Kampf nach Belieben an. Sobald Sie erledigt ist, endet die Mission. Versuchen Sie hierbei möglichst den Daishi zu erbeuten, sonst ist Joanna ganz umsonst gestorben!
Sollte Castro nicht sofort ihren Mech aktivieren, muss man etwas warten oder auf den nächsten Nav-Punkt vorrücken.

Operation 7:

Beenden des Spiels

Info: Für welche Mission Sie sich vorher auch entschieden haben, diese Mission läuft immer gleich ab. Der Unterschied liegt darin, daß man etwas mehr Waffen zur Verfügung hat (was jedoch meist ziemlich nebensächlich ist!) und eventuell einen Daishi steuern kann. Insgesamt betrachtet würde ich also aus moralischen Gründen (dann ist Ihnen Carl auch nicht böse) die A-Variante wählen und die Schwester retten. Ausserdem muss man dann nicht selbst Herzog werden und die langweiligen Geschäfte führen 😉
Jetzt kommt ne echte Keule! Sie müssen zwei äusserst brisante Missionsziele erfüllen, brauchen dafür also maximale Panzerung, bevorzugt Reflektierende. Fast noch wichtiger sind Ihre Wingmen! Diese müssen nämlich den ersten Teil der Mission quasi allein bestreiten! Wenn Sie sich nun fragen wieso, ganz einfach: Nachdem das Landungsschiff und alle Mechs vernichtet wurden, taucht William in einem Daishi auf und man muss ihm sich alleine und ohne vorherige Reparaturen stellen!
Sie sollten sich deshalb im ersten Teil der Mission möglichst schonen und möglichst viel Panzerung in den zweiten Teil mitnehmen! Am besten stattet man seine Wingmen dazu mit den effektivsten Mittel- und Langstreckenwaffen aus, die man zur Verfügung hat, denn man muss zahlreiche schwere und

überschwere Mechs in kruzer Zeit erlegen!
Meine Empfehlung geht an ER-PPCs, schwere Laser und Gausskanonen für größere Distanzen und für die mittlere Reichweite an Laser und vielleicht auch mal ne Clan Autokanone. Generell: Nur das Beste vom Besten!
Ihre eigene Konfig sollte dann etwas anders aussehen. Die meiner Meinung nach beste Konfiguration besteht aus mindestens fünf Clan-Flammern und möglichst vielen LBX-Autokanonen ab Kaliber 10. Mit den Flammern kann man dem Gegner dann auf kurze Distanz so richtig einheizen, so daß die gegnerischen Wärmetauscher alle Hände voll zu tun haben und der Gegner eigentlich kaum noch Feuern kann und der mech sich teils sogar runterfährt. Das nutzt man dann natürlich aus um die Autokanonen anzusetzen. Vergessen Sie aber auf keinen Fall Ihre AKs mit genügend Munition auszurüsten!
Alternativ kann man sich auch einen der neuen Mad Cat MarkII schnappen und diesen mit massiven LSR und Langstreckenwaffen ausrüsten. In Verbindung mit Sprungdüsen kann man so interessante Angriffe starten, sobald es jedoch gegen den Daishi geht, hat diese Variante deutliche Nachteile! Auf Entfernung sollte man dann dann unbedingt die Beine des überschweren Mechs wegschiessen, denn der Torso ist zu stark gepanzert. Erschwert wird das jedoch durch die zahlreichen schweren Treffer, die den eigenen Mech umherschleudern und die Zielerfassung erschweren!
Nachdem die Mission dann begonnen hat, läuft man erstmal an der Wand entlang zu Nav Alpha. Bleiben Sie zunächst hinter dem Hügel und schicken Sie Ihre Wingmen ins Tal. Sobald das Gefecht tobt, stößt man dann hinzu und widmet sich am besten zuerst dem Nova Cat. Dieser ist dank seiner hitzlastigen Konstruktion ein bevorzugtes Opfer für einen massiven Flammerangriff. Oft kann man mit kurz hintereinanderfolgenden Attacken den Mech soweit erhitzen, daß dieser einfach explodiert!
Helfen Sie dann den Wingmen mit dem Mad Cat MarkII und lassen Sie sich danach die beiden Thor angreifen, die vom Generator kommen. Leider sind diese weniger empfindlich was Hitze betrifft, so daß man auf die Hilfe der Wingmen setzen sollte um die beiden mittelschweren Mechs möglichst schnell zu vernichten!
Danach lässt man alle Wingmen den Daishi auf dem Hügel attackieren, während man selbst sich erstmal den Generator vornimmt und diesen vernichtet, sonst werden plötzlich die LSR-Türme aktiv! Anschließend hilft man den Wingmen die letzten Mechs auszuschalten, neben dem Daishi noch ein Mad Cat MarkII und zwei Nova Cat.
Gleichzeitig sollte man jedoch auch schon das Landungsschiff ins Auge fassen, denn dieses MUSS vernichtet werden und sobald es gestartet ist, hat man meist nur noch wenige Chancen es abzuschiessen! Es gilt also die letzten Verteidiger, meist die beiden Nova Cat in Schach zu halten und inzwischen das Hauptfeuer auf das Landungsschiff zu richten.
Lassen Sie dazu Ihre Wingmen das Schiff angreifen, während Sie mit den Flammern die Nova Cats auf einem beständig hohem Temperaturniveau halten und zwischen den Mechs umherlaufen, so daß das schwere Abwehrfeuer des Schiffs nicht hundertprozentig erfolgreich ist.
Mit vereinten Kräften sollte man das Landungsschiff dann auch bald abgeschossen haben. Danach werden die restlichen Mechs erledigt. Ärgern Sie sich nicht zu sehr, wenn Ihnen das Schiff einige male entkommt. Dies ist ein äusserst kritischer im Moment und man braucht auch etwas Glück um das Schiff noch am Boden abschiessen zu können!
Nachdem dann alle Gegner und das Schiff erledigt wurden, folgt eine kleine Sequenz, in der man dann auch den wirklich letzten Gegner sieht. William in einem 100t schweren Daishi!
Da der Mech extrem schwer bewaffnet ist, sollte man sich nicht im offenen Schlagabtausch stellen, da



man durch die vorausgegangenen Gefechte meist nicht mehr 100% einsatzbereit ist.
Am besten setzt man auch hier wieder auf den Nahkampf mit den Flammern. Bleiben Sie dazu einfach hinter einer Mauer stehen und warten Sie bis William näherkommt.
Sobald er dann nur noch wenige meter entfernt ist, kann man losstürmen und ihn im Nahkampf stellen. Durch die schlechte Manövrierbarkeit des überschweren Mechs, kann man sich ihm meist in den Rücken heften und dort zumindest eine Zeit lang Unheil stiften!
Am besten lässt man natürlich wieder seine Flammer sprechen und feuert mit den Autokanonen auf den gegnerischen Mech. hat man erstmal beide Arme weggesprengt, ist William schon deutlich harmloser, wenngleich im Torso immer noch einige gefährliche Energiewaffen vorhanden sind. Heizen Sie ihm weiter ein und erledigen Sie ihn dann schließlich mit Genuss...

© A. Neumann 2003

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech4?rev=1349291005

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