Mechwarrior 4 - Black Knight

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version, die mit der MechCollection 2 ausgeliefert wurde. Die Installation basiert auf der deutschen Mechwarrior 4 Version 3.0 (Patch 3). Als Schwierigkeitsgrad wurde wieder „Soldat“ gewählt. Die Screenshots wurden auf einem XP 2400+, 512 MB RAM und einer GeForce4 Ti4400 mit aktiviertem 2X-Antialiasing und 2fachem anisotropen Filter gemacht.

Hier wieder die passenden Savegames bzw. Pilotendatei zur Lösung. Entpacken Sie einfach die Datei und kopieren Sie den Ordner „Aidan Pryde“ (mein Callsign) in den Pilotsx-Ordner im Resource-Verzeichnis Ihrer Mech4-Installation. beachten Sie dabei, dass eventuell vorhandene Pilotendateien verloren gehen können, ich übernehme keine Verantwortung für solche Zwischenfälle!

PilotSX.RAR (200KB)

Operation 1:

Einsatz 1: Vermisste Minenarbeiter



Da man quasi kaum Ausrüstung hat, sollte man nicht viel an den Mechs herum basteln und sich gleich in die Schlacht stürzen!
Nach Missionsbeginn läuft man in Richtung des ersten Nav-Punktes und erledigt die auftauchenden Panzer, während Ihr Alter Ego noch mit den Wingmen „plaudert“.
Da die Panzer schnell erledigt sind, rückt man entlang der Nav-Route weiter vor und nimmt sich denn der angreifenden Osiris an, die Ihnen zwar an Tonnage ebenbürtig sind, die man jedoch im Team schnell erledigen kann.
Bei Nav Gamma sollte man dann jedoch nicht einfach anstürmen, sonst kommt man ins Sperrfeuer der LSR-Werfer. Bleiben Sie zunächst vielmehr auf dem Bergkamm und laufen Sie hier zum hinteren Teil der Basis, wo nicht nur weniger Türme platziert sind sondern auch die beiden Mobilen Turmkontrollen stehen.
Erledigen Sie die beiden Fahrzeuge entweder vom Bergkamm aus oder laufen Sie runter und schalten Sie beide schnellstmöglich aus, so dass alle LSR-Werfer ausfallen! Zuletzt kümmert man sich dann um den letzten gegnerischen Mech, einen Shadow Cat.

Einsatz 2: Würgegriff



Diese Mission ist schnell zu erledigen und dabei recht interessant. Es gilt die gegnerische Basis zu attackieren und dann die Verteidiger in eine Falle zu locken. Sie brauchen folglich einen Mech der möglichst die 100 km/h-Hürde schafft und Sprungdüsen sind auch nicht zu verachten, da man damit Geländehindernisse schnell umgehen kann und so einen Vorteil gegenüber den Verfolgern hat!
Meine Empfehlung geht an den Hellspawn, den man in der ersten Mission erbeuten konnte. Bauen Sie ihm Sprungdüsen und je nach Belieben einige Langstreckenwaffen ein. Bedenken Sie jedoch, dass Sie beim späteren zuschnappen der Falle möglichst mitmischen sollten und nicht ganz auf Geschwindigkeit pur setzen sollten!
Nach Missionsbeginn nimmt man sofort Kurs auf Nav Alpha und läuft mit Höchstgeschwindigkeit an dem kleinen Feindtrupp zur Linken vorbei, da es sich hauptsächlich um Panzer handelt, können diese Ihnen nicht nachsetzen! Bei Nav Alpha muss man dann schnellstmöglich die beiden Gebäude vernichten, wobei das Sauerstofflager extrem schnell hochgeht!
Sind beide Anlagen vernichtet, sollte man nicht lange umher laufen, denn beim gegnerischen Landungsschiff erwachen plötzlich mehrere Mechs zum Leben. Schalten Sie spätestens jetzt am besten in die Außenperspektive, damit Sie die Angriffe einfacher erkennen und Raketensalven ausweichen können (Rückperspektive).
Nutzen Sie bei Ihrem Rückzug dann die örtlichen Begebenheiten, wie den tiefen Graben um dem gegnerischen Feuer weitgehend zu entgehen.
Den Höhenzug zwischen Nav Alpha und Nav Gamma, überwindet man dann am besten mit Hilfe der Sprungdüsen, so dass man bald bei der Alpha-Lanze ist, die bei Gamma wartet.
Bleiben Sie dort bis die Gegner näherkommen und sich die Alpha-Lanze hochfährt. Wenngleich die Angreifer an Gesamttonnage Ihrer Lanze überlegen sind, werden Sie schnell zusammengeschossen, was man sich nicht entgehen lassen sollte…

Einsatz 3: Schutzschild



Hier braucht man schon einen etwas schnelleren Mech, sonst kommt man dem recht schnellen Konvoi nicht mehr hinterher. Verbauen Sie also nicht alles mit Panzerung und Waffen!
Nach Missionsbeginn läuft man so bald wie möglich in Richtung Nav Beta und greift die beiden auftauchenden Cougar an. Einer sitzt leider auf dem Hügel links und ohne Sprungdüsen kommt man nicht hoch. Blöder weise hat der dort oben aber scheinbar auch keine Sprungdüsen, denn er scheint auch nicht runter kommen zu können. Man kann ihn also höchsten von unten aus mit Langstreckenwaffen (optimal Raketen!) ausschalten.
Kurz dahinter tauchen dann noch einige Fahrzeuge auf, die man jedoch schnell erledigen kann. Beim nächsten Nav-Punkt wird man dann wieder von zwei gegnerischen Mechs aufgehalten, die zudem bald noch Unterstützung durch zwei Flieger bekommen.
Versuchen Sie alle Gegner so schnell wie möglich auszuschalten und folgen Sie dem Konvoi zur Verarbeitungsanlage, wo ein weiterer Angriff am Laufen ist.
Glücklicherweise ist der Posten gut durch Laserkanonen und LRM-Werfer geschützt, so dass man sich auch mal eine kleine Panzerauffrischung im örtlichen Reparaturhangar gönnen kann!
Dann gilt es einen größeren Mech-Angriff abzuwehren, der jedoch glücklicherweise aus nordwestlicher Richtung kommt und damit direkt in die recht starke Verteidigungslinie der Basis läuft.
Mit Hilfe der Wingmen und der Luftunterstützung sollte man die leichten und mittelschweren Mechs der Piraten relativ problemlos ausschalten können.

Einsatz 4: Suchen und Zerstören



Für diese Mission sollten Sie sich unbedingt einige Langstreckenlaser mitnehmen, denn man muss innerhalb kurzer Zeit viele, schwache Ziele, teils aus größerer Entfernung abschießen. Legen Sie deshalb die Laser auch nicht alle in eine Gruppe oder deaktivieren Sie das Gruppenfeuer!
Nach Missionsstart läuft man zu Nav Alpha, wo man von einer Panzergruppe überrascht wird. Schießen Sie die Panzer schnellstmöglich zusammen und bleiben Sie dabei immer in Bewegung. Dann geht es weiter zu Nav Beta, wo man von einer Raven-Gruppe angegriffen wird. Lassen Sie hier Ihre Wingmen das Feuer auf jeweils einen Gegner konzentrieren, damit man die schnellen Mechs schneller ausschalten kann.
Anschließend rückt man auf Nav Delta vor, wo man die gegnerische Basis findet. Picken Sie sich einen der gegnerischen Mechs heraus und lassen Sie Ihre Wingmen ihn angreifen. Sie selbst sollten sich um die Mobilen Turmsteuerungen kümmern, von denen es insgesamt drei Stück gibt.



Lassen Sie sich dafür jedoch nicht zu viel Zeit, denn im hinteren Teil der Basis muss man zahlreiche Orbitaltransporter zerstören, die mit der wertvollen Kristallfracht beladen sind.
Diese Dinger werden kurz nach Ihrem Angriff gestartet, so dass man sich viel Mühe beim Zielen geben muss, damit man auch alle erwischt.
Glücklicherweise sind die Dinger meist mit ein zwei Treffern vernichtet, so dass man, mindestens zwei unabhängige Laser vorausgesetzt, schnell alle vernichtet hat.
Helfen Sie Ihren Wingmen anschließend mit den feindlichen Mechs. Es folgt eine interessante Sequenz.

Operation 2:

Einsatz 1: Ausbruch



Entgegen den Informationen im Briefing geht es hier natürlich gleich zur Sache, anders wäre es ja auch langweilig!
Zuerst muss man einige LSR-Werfer abschießen, die aus dem feindlichen Hrothgar-Landungsschiff kommen. Anschließend schießt man die beiden Mobilen APUs zu Klump, so dass das Landungsschiff wehrlos liegen bleibt.
Kümmern Sie sich dann um die angreifenden Raven, die man im Team recht schnell erledigen kann.
Anschließend bricht man aus der Basis aus und vernichtet die beiden Calliope-Türme am Eingang.
Laufen Sie dann über die Naturbrücke zur anderen Seite und erledigen Sie dort die schweren Panzer.
Dann muss man einen Angriff aus der Luft abwehren, der von leichten und schweren Kampfhubschraubern geführt wird.
Zuletzt gilt es dann einige leichte und mittelschwere Mechs niederzustrecken, die aus Richtung Nav Delta angreifen. Stellen Sie sich den Gegnern auf keinen Fall alleine, denn selbst mit einem

mittelschweren Mech hat man nur wenig Chancen gegen die zahlreichen Feinde!
Folgen Sie dann dem Konvoi zu Nav Epsilon.

Nach dem ersten Einsatz kann, oder besser muss, man den nächsten Einsatzort auswählen.
Meinem Kenntnisstand hat jedoch die Reihenfolge der Einsätze nur geringe Auswirkungen auf die späteren Einsätze, so dass man ruhig alle Einsätze nacheinander durchführen kann.

Einsatz 2.1: Tontaubenschiessen



Wählen Sie unbedingt einen mittelschweren Mech und geben Sie auch Ihren Wingmen gute Mechs mit. Kurz nach Missionsbeginn trifft man dann auch schon auf die ersten fliegenden Gegner. Diese fallen in ganzen Schwärmen über Ihre Lanze her, sind jedoch zum Glück leicht abzuschießen, so dass man wirklich etwas an Tontaubenschießen erinnert wird.
Leider tauchen jedoch auch gleich noch zwei leichte und ein mittelschwerer Mech auf, so dass man doch noch etwas bemüht wird.
Ist diese erste Patrouille dann vernichtet, läuft man weiter Richtung Nav Alpha und stößt so auf die Zweite. Diese wird wieder durch einige Flugeinheiten unterstützt und besteht aus mittelschweren Mechs sowie einem schweren Catapult-Mech.
Lassen Sie Ihre Wingmen am besten die mittelschweren Gegner attackieren, während Sie sich selbst dem Catapult annehmen, der im Nahkampf am effektivsten bekämpft werden kann.
Achten Sie dabei darauf, nicht zu weit auf die Flugbasis vorzurücken, sonst nehmen die Calliope-Türme Sie unter Feuer!



Dies sollte man erst riskieren, wenn alle gegnerischen Mechs getilgt wurden und man die beiden Wingmen schon vor gescheucht hat. Folgen Sie Ihnen zur Basis und vernichten Sie dort zuerst den Flugleitstand und die Turmkontrolle.
Dann kann man sich den beiden Verteidigermechs widmen.
Auf dem Gelände befindet sich zwar auch noch ein Reparaturhangar, doch diesen kann nach Zerstörung aller Gebäude nicht mehr nutzen.
Um diesen Missionsteil jedoch zu bestehen, muss man alle Zielgebäude (Rotes Fadenkreuz).
Zuletzt erhält man dann einen Hilferuf von Nav Gamma. Sie können ihm folgen und so drei Rebellenmechs zu Hilfe eilen, die von zwei Gegnern angegriffen werden, oder auch einfach zu Nav Beta laufen und die Mission dort beenden.

Einsatz 2.2: Hinterhalt im Canyon

Diesmal benötigen Sie schwerstmögliche Panzerung und nahkampfstarke Waffen. Erleichtert wird diese Mission natürlich, wenn man zuerst den „Mech-Klau“-Einsatz besteht, aber man kann auch ohne diese Mechs gut durchkommen.



Vergessen Sie dabei nicht, auch die Mechs Ihrer Wingmen umzurüsten, denn ohne deren Hilfe wird es hier bestimmt nichts!
Nach Missionsbeginn muss man dann schnell das aktive Radar deaktivieren und kann ein paar Meter nach vorne laufen um besser nach unten sehen zu können. Warten Sie dann einfach bis der gegnerische Konvoi vorbeikommt und Ihre Wingmen Einsatzbereitschaft melden. Ganz wichtig: Springen Sie auf keinen Fall verfrüht runter oder aktivieren Sie das Radar, sonst werden Sie sofort erkannt!
Ist die Meldung Ihrer Wingmen dann eingetroffen, sollte man sofort loslaufen, das Radar aktivieren und die erste Gegnertruppe attackieren.
Greifen Sie sich am besten zuerst die Dreiergruppe heraus, die Ihnen am nächsten ist. Nutzen Sie dabei die wenigen Sekunden in denen die Gegner stehenbleiben um Ihnen eine komplette Breitseite mit allen Waffen zu verpassen!
Anschließend muss man die Gegner schnellstmöglich reduzieren, sonst wird man von der überlegenen Feuerkraft niedergestreckt!
Ob Sie dabei auf den mittleren Torso oder die Beine zielen, bleibt Ihnen überlassen. Ein „Bein-Abschuss“ wäre aber natürlich zu bevorzugen.
Sind alle gegnerischen Mechs und der eine Panzer vernichtet, endet die Mission.

Einsatz 2.3: Mech-Klau



Nach Missionsbeginn läuft man auf Nav Alpha zu und schaltet unterwegs zwei leichte Mechs und einige Flieger aus. Bei Nav Alpha wird man dann jedoch von zwei schnell hochfahrenden mittelschweren Mechs überrascht, die in der Senke lauern.
Kämpfen Sie beide schnell nieder und vernichten Sie dann die Kommunikationsstation. Im Anschluss muss man einem Rebellenmech helfen, der von mehreren Feinden angegriffen wird. Lassen Sie Ihre Wingmen den Wolfhound angreifen und widmen Sie sich den Osiris.
Ist der Rebellenmech gerettet, zieht man weiter Richtung Nav Gamma, wo man den Stützpunkt findet. Schicken Sie hier Ihre Wingmen zuerst vor, so dass diese das Feuer der LRM-Werfer etwas auf sich ziehen und laufen Sie hinten drein. Suchen Sie bei der Annäherung die Turmkontrolle und vernichten Sie diese so schnell wie möglich.
Anschließend vernichtet man alle feindlichen Einheiten in der Basis und die bald angreifenden Fahrzeuge, die jedoch keine große Gefahr darstellen sollten. Ist dies geschehen, kann man seinen Mech erst mal im Hangar reparieren lassen und dann auf weitere Befehle warten.
Diese kommen in Form eines Hilferufs Ihres Scouts. Da die Basis nicht mehr angegriffen wird, sollte man mit allen noch verbliebenen Wingmen zu Nav Delta laufen, wo wieder einige Rebellen von mittelschweren und schweren Mechs angegriffen werden!

Einsatz 3: MODL

Für diese Mission müssen Sie die schwersten Chassis mit maximaler Panzerung mit Kurz- und Mittelstrecken vergeben!
Nach Missionsbeginn läuft man dann zu Nav Alpha und schießt unterwegs den einzelnen Flieger ab. Kurz nachdem man dann Nav Alpha erreicht hat, kommt die Vorhut in Radarreichweite und der Langstreckenfunk wird gestört. Das Fahrzeug, dass dies bewerkstelligt, ,muss natürlich unversehrt bleiben, was in der Regel aber kein Problem ist, außer Sie schießen es zufällig über den Haufen.
Widmen Sie sich dann den drei angreifenden Mechs und versuchen Sie schnellstmöglich und ohne viel Schaden ab zu bekommen alle zu vernichten.
Danach versteckt man sich zwischen den Ruinen und wartet bis die beiden MODLs und Ihre Streitmacht auftauchen (aus südlicher Richtung).
Dann geht die Party los.
Die MODLs werden nämlich von einer großen Zahl mittelschwerer und schwerer Mechs verteidigt, darunter Mechs des Typs Catapult, Argus, Uziel, Loki, Thor und Ryoken. Auf Grund der zahlenmäßigen Überlegenheit bleiben einem nur zwei Möglichkeiten:
Erste: Versuchen Sie die Mechs von den MODLs wegzulocken, da diese mit zahlreichen Lasern bewaffnet sind und eben von Gegnern umzingelt sind! Stürzen Sie sich dann immer mit allen Wingmen auf einen Gegner um alle Feinde nacheinander zu vernichten, bis man sich dann den beiden MODLs annehmen kann.



Zweite: Nähern Sie sich zunächst der Truppe und feuern Sie zuerst auf die beiden Argus, deren schwere Autokanone äußerst unangenehm ist. Während Sie versuchen beiden Argus die AKs weg zu ballern, hetzen Sie die Wingmen auf ein MODL. Gesellen Sie sich später hinzu und versuchen Sie schnellstmöglich beide MODLs zu vernichten. Dazu muss man je zwei Sektionen der Fahrzeuge komplett zerstören.
Am besten schießt man zuerst die Unterste kaputt, dann kann sich das Fahrzeug nicht mehr bewegen, und vernichtet dann die mittlere Sektion, die die Laser beherbergt.
Bleiben Sie dabei natürlich ständig in Bewegung, denn die Gegner werden Ihnen ganz schön einheizen. Bleiben Sie jedoch ruhig und zielen Sie nur auf die beiden MODLs. Ein hitziger Nahkampf mit diesen Gegnern, ist kaum zu überstehen, da der Feind Ihnen einfach zahlenmäßig mindestens zwei zu eins überlegen ist!
Sind beide Orbitalgeschütze vernichtet, muss man zu einem neuen Nav-Punkt fliehen. Sobald man jedoch einen gewissen Abstand zu den Verteidigern erreicht hat, endet die Mission auch schon.

Mission 4: Töten Sie Casey



Nach Missionsbeginn läuft man Richtung Nav Alpha, wo einige Kadetten ein Schießen veranstalten. Sobald Sie sich nähern, wird das Schießen unterbrochen und dann ab einer bestimmten Entfernung zu den Kadetten werden Sie als Feind enttarnt und das große Geballer geht los.
Halten Sie sich deshalb bei der Annäherung stets feuerbereit.
Natürlich können Sie auch einfach selbst das Feuer in einem geeigneten Augenblick eröffnen und so den Kampf einleiten.
Die Kadetten, die allesamt nur leichte Mechs haben, werden dann alsbald durch weitere Mechs unterstützt, vor allem ein Ausbilder in einem Loki stellt hierbei eine große Gefahr dar.
Wagen Sie sich während des Kampfes jedoch nicht zu weit an den Basis-Komplex heran, denn sobald Nolans Mech, ein Mauler, hochfährt, ziehen sich die anderen Mechs zur Basis zurück und man ist sie erst mal los.

Nutzen Sie diese kurze Pause um sich zum kleinen Vorposten vor der Schießanlage zurück zu ziehen, wo Sie eine Reparatureinrichtung finden. Alternativ kann man natürlich auch eine der Reparaturdocks in der Basis nutzen, dort wird man dann jedoch beim Runter- und hochfahren von Nolan beschossen. Beim Kampf mit Nolan gilt es eigentlich nicht viel zu beachten, außer das man ihn möglichst im Nahkampf bekämpfen sollte, da sein Sturmklasse-Mech logischerweise nicht so beweglich ist, wie Ihr schwerer Mech.

Operation 3:

Mission 1: Flankenschutz



Gleich zu Beginn ein wichtiger Tipp:
Drücken Sie direkt nach Missionsbeginn eine Taste um die Sequenz abzubrechen, denn sonst verpassen Sie einige Funksprüche und kommen ziemlich ahnungslos in Ihrem Cockpit an!
Nachdem man dann die Mechkontrolle inne hat, muss man sich sofort mit seinem Wingmen um die beiden Catapult-Mechs kümmern, die von außerhalb des Missionsgebietes kommen und dem Konvoi nachsetzen wollen.
Diesen Konvoi gilt es im Folgenden zu verteidigen, Sie können wohl also nicht an der Verteidigungsschlacht teilnehmen, was vielleicht aber auch eine ganz gute Idee ist, da Sie es sonst mit schweren und überschweren Mechs zu tun bekommen (2 Daishi, 2 Atlas, 2 MadCat Mark II,...)!



Nachdem die beiden Catapult vernichtet wurden, kann man eventuell noch einen ausscherenden Angriffsmech niedermachen, sollte dann aber wirklich dem Konvoi nachsetzen, der über die Nav-Punkte flieht.
Hinter Beta wird der Konvoi dann von zahllosen Fahrzeugen (vor allem Hovercrafts) und Kampfhelikoptern vom See her angegriffen. Für Sie artet dies natürlich zu einer einzigen großen Abschussorgie aus, ohne Ihre Hilfe ist der Konvoi jedoch verloren!
Sind die Fahrzeuge niedergekämpft, muss man noch zwei Uller vernichten und kann dann schon mal zu Nav Delta laufen. Sonst trifft man keine Gegner mehr.

Wieder muss man sich entscheiden welche Mission man zuerst angeht, doch auch diesmal macht dies am Ende keinen Unterschied, so dass es ganz an Ihnen bleibt. Logisch wäre natürlich zuerst die Gefangenen zu befreien und dann das Depot anzugehen..!

Mission 2.1: Gefangenenbefreiung



Wichtig: Teilen Sie jeden Wingmen ein und geben Sie auch jedem einen Mech.
Nach Missionsbeginn läuft man zu Nav Alpha und vernichtet dort schnell die Turmkontrolle.
Gleichzeitig weist man den Wingmen die anstürmenden Gegner zu, so dass diese erst mal abgelenkt werden. Sie selbst kümmern sich inzwischen um die Turmkontrollen an den anderen Nav-Punkten, die allesamt recht eng beieinander liegen!
Helfen Sie dann Ihren Kameraden, denn es müssen unter anderen zwei Awesome bekämpft werden, bevor die Lage als gesichert bezeichnet werden kann.
Sind dann alle Gegner vernichtet, kommt bald ein Transporthubschrauber und man muss die Augen offen halten, denn alsbald startet der Gegner einen Gegenangriff. Dieser erfolgt mit einen Staffel Kampfhubschrauber und zwei Shadowcat. Kümmern Sie sich schnellstmöglich um die Hubschrauber und weisen Sie alle Wingmen einen Shadowcat als Ziel zu. Um den anderen kümmert man sich selbst. Sind auch diese gefahren ausgeschaltet, kann man dem Hubschrauber folgen, der aus dem Bereich der Karte fliegt und damit in Sicherheit ist.

Mission 2.2: Bergdepot



Wider aus taktischer Sicht keine schwere Mission.
Laufen Sie nach Missionsbegin in Richtung Nav Alpha und greifen Sie zusammen die gegnerischen Mechs an. Der Gegner setzt hier hauptsächlich den schweren Thanatos ein, was jedoch kein großes Problem darstellen sollte, wenn man stets im Team vorgeht.
Sobald man sich dann aber weiter vorarbeitet muss man unbedingt die zahlreichen Turmkontrollen vernichten, die allesamt recht gut geschützt sind und nur an der oberen Spitze getroffen werden können. Zielen Sie also genau, damit die ganzen Verteidigungsanlagen schnellstmöglich ausfallen und man sich so besser den Verteidigermechs widmen kann!
Sind alle Kontrollen und Mechs erledigt, kann man sich eine kurze Auffrischung im Reparaturhangar gönnen, bevor man die letzten beiden Mechs, zwei Shadowcat, abwehren muss.

Mission 3: Sturmangriff am Berg

Diese Mission hört sich schwieriger an, als sie eigentlich ist. Geben Sie einfach jedem Wingmen einen schweren Mech und schon können Sie meist problemlos vorgehen!



Laufen Sie dazu zuerst in Richtung Nav Alpha und erledigen Sie die einzeln auftauchenden Loki, die folglich absolut keine Gefahr darstellen!
Entgegen den Angaben während des Briefings ist das Gelände auch alles andere als schwierig und die Mauern, die Sie eigentlich hindern sollen, sind allenfalls als lächerlich zu beschreiben, da man absolut problemlos um diese herum kommt!
Bei Nav Alpha kommt es dann zu einem heftigeren Kampf. Geben Sie optimalerweise allen Wingmen den Befehl eines der Verteidigungsgebäude zu attackieren, während Sie selbst die zahlreichen Quad-Panzer ausschalten.
Sind beide Gebäude und die Panzer zerstört, zieht man einfach weiter entlang der Schneise Richtung Gipfel. Hier lauern einige Mad Cat Mark II, die jedoch allesamt nur einzeln angreifen und somit ebenfalls kaum eine Gefahr darstellen!
Achten muss man hingegen etwas auf die Geschütztürme, die man jedoch durch Sprengung des jeweiligen Kontrollturmes auch sehr leicht abhaken kann.
Es gilt dann bei den beiden Nav-Punkten alle Gebäude und die zahllosen Flieger zu vernichten. Zwar ist es einfacher, wenn man diese noch am Boden abschießen kann, doch auch in der Luft sind die Dinger keine große Gefahr und der Kampf verkommt mal wieder zum Tontaubenschießen.

Operation 4:

Mission 1: Aufmarschgebiet



Wichtig sind hier natürlich starke Panzerung und Kurzstreckenwaffen, da es ja einen Stadtkampf zu überstehen gilt!
Direkt nach Missionsbeginn sollte man dann in den Kampf bei Alpha eingreifen. Auch wenn Ihr Radar gestört ist und Sie so erst mal keinen besonders guten Überblick haben, können Sie weiterhin auf Ihr Fadenkreuz vertrauen, dass absolut sicher bei allen Feinden rot wird! Zudem können Sie sich an der Tatsache orientieren, dass die Gegner schwere und überschwere Mechs einsetzen, während die Rebellen mit mittelschweren Maschinen auskommen müssen.
Sind dann alle Gegner ausgeschaltet, geht es weiter zu Nav Beta. Achten Sie darauf, dass Ihre Wingmen nicht an irgendwelchen Gebäuden hängenbleiben und machen Sie bei Bedarf eine kleine Pause.
Bei Beta angekommen, sollte man erst mal den ECCM-Generator kaputt schießen, damit man wieder auf sein Radar bauen kann. Geben Sie Ihren Wingmen den Befehl den Mauler anzugreifen, während Sie selbst den Uziel und die Panzer aufs Korn nehmen.
Ist dann alles gesichert, zieht man geschlossen weiter zu Nav Gamma, wo man schließlich nochmal zwei Mechs und zwei LRM-Werfer findet. Beide sollten Ihrer Lanze nicht lange widerstehen können, so dass man bald eine kleine Sequenz zu sehen bekommt.
Diese wird jedoch alsbald unterbrochen, denn einige feindliche Mechs rücken zu einem Gegenangriff an, denn es zu guter Letzt abzuwehren gilt!

Mission 2: Blaue Augen für Argus



Es erwartet Sie ein Klasse-Stadtkampf. Nehmen Sie also nur schwere oder überschwere Mechs mit maximaler Panzerung mit. Zudem sollten Sie die komplette Bewaffnung der gesamten Lanze überarbeiten und weniger effektive oder unnötige Waffen ausbauen bzw. weitere Wärmetauscher einbauen etc.
Nach Missionsbeginn läuft man dann natürlich zuerst zu Nav Alpha. Überlassen Sie die beiden Mechs Ihren Wingmen und stoßen Sie stattdessen durch die Häuserschluchten zur Mobilen Turmkontrolle vor, die die gefährlichen Gauss-Türme steuert.
Nutzen Sie dabei die Deckung aus um möglichst unbeschadet zur Kontrolle vorzustoßen und diese dann zu vernichten. Dann kann man sich den beiden Mechs annehmen und mit Hilfe der Wingmen auch schnell Klarheit schaffen.
Bei Nav Beta spielt man das gleiche Spiel. Achten Sie auch hier wieder darauf, dass Sie möglichst über zwei- oder mehrspurige Straßen marschieren, so dass Ihre Wingmen nicht zwischen den Gebäuden rumhängen! Bei Gamma trifft man dann neben den üblichen mobilen Türmen und Panzern auch zum ersten mal einen Mad Cat, welcher jedoch kein Problem für Ihre Sturm-Klasse-Mechs darstellen sollte.
Achtung: Vor Nav Delta trifft man am südlichen Rand des Missionsgebietes eine Panzereinheit, die einem schwer zusetzen kann. Meiden Sie nach Möglichkeit diese Stelle und rücken Sie auf Nav Delta aus nördlicher Richtung vor.
Bei Delta wird es dann noch einmal richtig fies.
Nähern Sie sich vorsichtig und hetzen Sie bei Radarkontakt sofort beide Wingmen auf einen der Mauler. Sie selbst sollten dann wieder durch die Häuserschluchten vorstoßen und die Mobile Turmkontrolle vernichten, so dass es eine Gefahr weniger gibt.
Meist wagt man sich dabei jedoch genau zwischen die gegnerischen Mechs und muss dann gegen zwei Sturm-Klasse-Mechs, einen Argus und eventuell noch einige Panzer bestehen. Geben Sie Ihr Bestes! Wenn Sie dieses Nav-Punkt gesichert haben, ist die Mission bestanden!

Mission 3: Der Löwenrachen



Diesmal kommts heftig! Sie brauchen die schwersten Chassis, die es gibt. Tauschen Sie also gegebenenfalls auf dem Markt einige schwere Chassis gegen einen Atlas oder Daishi. Weiterhin benötigt man natürlich schwerste Bewaffnung, hier jedoch mal ausnahmsweise keine Kurzstreckenwaffen wie Autokanonen, sondern eher Langstreckenwaffen, also bevorzugt Energie-Waffen.
Zwar wird man auch zwischen Gebäuden kämpfen, doch man muss auch zahlreiche Calliope-Türme aus möglichst großer Entfernung ausschalten! Es empfehlen sich

folglich schwere Laser und PPKs, für den Mittelstreckenkampf kann es eine Autokanone mit viel Munition natürlich auch machen. Rüsten Sie auch Ihre Wingmen entsprechend um und verpassen Sie dabei jedem Mech genügend Wärmetauscher, denn es kommt eventuell zu einen absolut unübersichtlichen Schlacht.
Nach Missionsbeginn läuft man ein paar Meter vor und bereitet sich dann schon mal darauf vor, möglichst schnell zur Seite auszuscheren und hinter den Gebäuden Deckung zu suchen. Grund: Schon kurz nach Missionsbeginn kommen Ihnen ein Uziel und ein Ryoken entgegen, die jedoch zu allem Übel noch eine Horde LRM-Werfer hinter sich herziehen. Versuchen Sie diesen Werfern möglichst nichts ins Visier zu kommen, sonst verliert man schnell einiges an Panzerung! Schleichen Sie sich stattdessen durch eine der Seitenstraßen vor, während Ihre Wingmen die beiden Feindmechs bearbeiten, und erledigen Sie die LRM-Werfer aus kurzer Distanz, so dass diese Sie nicht gut anvisieren können!



Sind alle LRM-Werfer ausgeschaltet, hilft man den Wingmen mit den beiden mittelschweren Mechs.
Anschließend zieht man weiter in Richtung Nav Alpha.
Behalten Sie jedoch die Gebäudedächer im Auge, denn um den Platz bei Nav Alpha sind auf vielen Dächern Calliope-Türme installiert, die verdammt eklig sein können. Bleiben Sie am besten stehen, sobald Sie einen erspäht haben und pusten Sie ihn mit Langstreckenwaffen weg.
Bei Nav Alpha darf man sich auch nur ganz vorsichtig annähern. versuchen Sie die verteidigenden Mechs (Mad Cat, Uziel, Thor) möglichst zwischen die Gebäude zu locken. Seien Sie deshalb auch vorsichtig mit Angriffsbefehlen für Ihre Wingmen. Hat man Pech, laufen diese aufs offene Feld und werden von zahlreichen Türmen zerpflückt.
Wagen Sie sich deshalb nur langsam vor und schleichen Sie sozusagen „wie die Katze um den heißen Brei“, bis die Verteidigermechs und die wenigen Panzer einigermaßen dezimiert sind. Positiv ist dabei, dass einige Mechs nach einigen Treffern plötzlich nicht mehr als Feinde gelistet werden und die Flucht antreten!
Lassen Sie diese Kerle abhauen und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die weniger feigen Gegner.



Sind die mobilen Gegner erledigt, kann man sich langsam auf das offene Feld wagen und die zahlreichen Türme unter Feuer nehmen. Lassen Sie die beiden Zielgebäude der Basis jedoch noch unberührt und kümmern Sie sich erst mal nur um die Türme. Sind diese alle vernichtet, kann man die Mechs in der Reparaturanlage in der Kuhle flicken lassen. Erst dann sollte man die Gebäude vernichten, denn sobald dies geschehen ist, nähert sich eine weitere Lanze des Gegners. Diese besteht aus überschweren Mechs! Einem Sunder, einem MadCat Mark II und einem Daishi! Bleiben Sie deshalb nicht auf offenem Feld stehen, sondern laufen Sie sofort auf die Gebäude zu. Optimalerweise natürlich in Richtung des Startpunktes, denn in diese Richtung hat man deutlich mehr „Spielraum“ und stößt nicht gleich an die „Levelgrenze“.

Mit etwas Glück kann man die feindliche Lanze so auch noch auseinanderziehen und einzeln fertig machen. Gelingt dies nicht, muss man eben nach typischer Stadtkampfmanier die Deckung ausnutzen und so die Gegner niederkämpfen!

Mission 4: Rache



Wieder kämpft man auf dem Gelände um den Dresari-Palast, doch diesmal verläuft der Kampf etwas anders als im Hauptprogramm. Wieder sollte man nach Möglichkeit nur überschwere Mechs wählen und diese dann auch wieder mit Mittel- und Langstreckenwaffen bestücken.
Nach Missionsbeginn läuft man dann ein paar Meter auf das Palastgelände zu und schon werden einige Calliope-Türme und zahlreiche Mechs aktiviert. Zwar sind die angreifenden Mechs nur mittelschwere und schwere Modelle, trotzdem muss man aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit schwere Schäden befürchten. Befehlen Sie deshalb allen Wingmen gleich den Angriff auf den Awesome und schießen Sie die Türme kaputt. Anschließend versucht man im Team die Gegner einzeln und so schnell wie möglich zu vernichten. Besteigen Sie dann den Hügel westlich des Eingangs und rücken Sie langsam auf den Palast vor. Suchen Sie derweil per Zoom das erhöhte Gelände vor dem Palast ab, wo weitere Mechs geparkt wurden. Sobald Sie einen erspäht haben, sollten Sie einen gezielten Schuss anbringen und allen Wingmen den Angriff befehlen.
Da Ihre Mechs vornehmlich mit Langstreckenwaffen bestückt sind, hat man im Kampf auf größere Distanzen Vorteile und kann auch die zweite Lanze, die wieder nur aus schweren Mechs besteht, vernichten. Nutzen Sie gegebenenfalls die Mauern als Deckung.
Anschließend sollte man die Reparaturhangars auf der Ebene des ehemaligen Kraftwerks aufsuchen. Diese funktionieren jedoch natürlich nicht wie die üblichen Hangars zum Durchlaufen. Stattdessen müssen Sie an den Hangar herantreten und Ihren Mech selbst stilllegen! Ihre Wingmen befolgen den Reparaturbefehl leider nicht, wenngleich sie per Funk den Befehl annehmen.
Danach steigt man weiter Richtung Palast auf. Bleiben Sie dabei möglichst nahe an den Mauern, denn ganz oben aktiviert sich Dresari und zwei seiner treuesten Lanzenkameraden, die man ja noch aus dem Hauptprogramm kennen sollte.
Geben Sie Ihren Wingmen den Angriffsbefehl auf den Sunder oder den Mad Cat Mark II, während Sie selbst sich Dresari annehmen, der einen Daishi steuert. Zum Kampf selbst kann ich wenig sagen, außer dass Sie versuchen sollten die gegnerischen Mechs schnell zu dezimieren oder zumindest durch den Abschuss der Arme zu schwächen.

Operation 5:

Mission 1: Der letzte Countdown



Geben Sie Ihren Wingmen wieder schwere Mechs mit allen Waffengattungen. Direkt nach Missionsbeginn wird man von einer Lanze leichter Mechs attackiert, die man jedoch schnell zusammenschießen kann. Achten Sie darauf, dass Sie nicht unnötig auf den roten Lavaflecken herum trampeln und dass Ihre Wingmen nicht beim Landungsschiff stehen bleiben.
Ziehen Sie dann vorsichtig in Richtung Nav Alpha weiter. Sobald Sie sich hier annähern, werden Sie von einer weiteren Lanze leichter Mechs attackiert. Je nachdem wie weit man sich vor gewagt hat auch noch von den zahlreichen Panzern.
Beide sind zwar keine gefährlichen Gegner, jedoch sollte man aufpassen nicht zu viel Panzerung zu verlieren, die wird man später noch brauchen!
Stoßen Sie dann schnell auf die Basis vor und vernichten Sie die Turmkontrolle sowie die startenden Helikopter.
Anschließend bewegt man sich in nördliche Richtung, von wo aus der nächste Angriff kommt. Sobald die Gegner auf dem Radar auftauchen, sollten Sie und Ihre Wingmen den leichten Mech beschießen und schnellstmöglich vernichten.



Anschließend beharkt man gemeinsam den Mad Cat Mark II und zuletzt den Atlas.
Warten Sie dann etwas bis eine Staffel Bomber über Sie hinwegzieht. Schießen Sie sie ab!
Dann kehrt man zur Basis zurück, wo bereits eine weitere Lanze angreift. Wieder sollte man zuerst die beiden leichten Mechs nach Möglichkeit schon beim Annähern vernichten und dann die beiden schweren Mechs im Nahkampf stellen.

Wieder kann man sich entscheiden welche Mission man zuerst angeht. Unterschiede gibt es scheinbar wieder keine relevanten, der Logik folgend, sollte man jedoch zuerst die „Plündern-Mission“ spielen, wo man einige schwere Chassis erbeuten kann.

Mission 2.1: Plündern



Diesmal kommt es knüppeldick! Wählen Sie unbedingt die schwersten verfügbaren Chassis.
Blöder weise kann man gerade vor diesem Einsatz nicht „auf den Markt gehen“ und fix ein paar Chassis kaufen. Nehmen Sie also das beste Verfügbare und packen Sie dort die schwersten Waffen für Mittel- und Langstreckenkampf ein.
Bevorzugt sollten das schwere Laser, PPKs und Gauss-Geschütze sein. LRM-Werfer sind weniger toll. Für Nah- und Mittelstreckenkampf kann man auch noch einige Autokanonen einbauen. Ist zu wenig Platz übrig, sollte man den Reaktor verkleinern. Weiterhin sollte man auf Reaktive Panzerung setzen, da man vor allem von Energiewaffen getroffen wird!
Bei Waffenmangel muss man die nicht benutzen Chassis ausschlachten!
Für den eigenen Mech sollte man natürlich auch nur das Beste nehmen. Meine Empfehlung geht an einige schwere Laser oder eine ER-PPK in Verbindung mit zwei schweren 20er AKs.
Nach Missionsbeginn sollte man sofort zur Linken ausbrechen und versuchen schnellstmöglich den Weg zur Basis ins Visier zu bekommen. Greifen Sie die angreifende Truppe so früh wie möglich an, so dass diese nicht Ihre volle Kampfkraft entfalten können (Nahkampf!).
Während die Wingmen einen der überschweren Mechs attackieren sollten Sie sich die Panzer zur Brust nehmen, die im Nahkampf auch verdammt gefährlich sein können. Weiterhin stellt die befestigte Geschützstellung ein große Gefahr dar, versuchen Sie also erst mal außerhalb ihrer Reichweite zu bleiben.
Nachdem alle Panzer und einige der Mechs vernichtet wurden, kann man sich dann langsam der Stellung annehmen, die wirklich schwer zu knacken ist!



Gleichzeitig kann man schon den Kontrollturm für die Calliope-Türme ins Visier nehmen und mit einigen Treffern vernichten.
Sind dann alle Verteidiger vernichtet, kann man in die Basis vorstoßen, hier zur Sicherheit noch die Kaserne (neben dem Reparaturhangar) vernichten und dann im Reparaturhangar erst mal ausgiebig „verweilen“.
Während dann die Wingmen in die Hangars geschickt werden, sollte der Hubschrauber mit den Piloten eintreffen, die auch flugs die schweren Mechs in Beschlag nehmen und damit den Weg runter marschieren. Von dort aus kommt dann nämlich ein Gegenangriff, der durchweg von schwersten Mechs geführt wird!
Lassen Sie Ihre Kameraden da jedoch nicht alleine runter laufen, sonst erleiden die schwere Verluste. Folgen Sie Ihnen stattdessen in gebührendem Abstand und geben Sie Ihren Wingmen Angriffsbefehle. Wie Sie selbst in den Kampf eingreifen bleibt natürlich Ihnen überlassen, aber ein heftiger Nahkampf mit einem 100t schweren Monstern und zwei 20er AKs ist doch wirklich mehr als verlockend..!

Mission 2.2: Spießrutenlauf



Eine relativ einfache Mission. Zur weiteren Vereinfachung sollte man genügend Wärmetauscher und möglichst viele Langstreckenwaffen einbauen.
Laufen Sie dann direkt nach Missionsbeginn in Richtung des ersten Nav-Punktes los. Versuchen Sie aber nicht direkt über den „rauchenden Berg“ zu marschieren, das endet im Vulkan!
Beim ersten Nav-Punkt trifft man seine Lanzenkameraden wieder. Schalten Sie mit ihrer Hilfe die angreifenden Mechs aus. Da es sich nur um mittelschwere Modelle handelt, sollte man im Team absolut keine Probleme haben!
Interessantes Detail am Rande: Die Gegner achten kaum darauf, ob sie auf die roten, heißen Stellen treten und erhitzen deshalb im Kampf noch zusätzlich. Oft müssen Sie sich deshalb plötzlich stilllegen oder explodieren gleich ganz!
Ziehen Sie dann weiter zur Schulungseinrichtung. Hier vernichtet man die Zielgebäude und lässt dann den Mech im Hangar reparieren. Anschließend zieht man weiter zum Nav Epsilon.
Hier lauern eventuell nochmal einige Mechs, darunter auch schwere Modelle! je nachdem wie schnell man hierher gekommen ist, befindet sich die Hammer-Lanze vielleicht noch im Kampf mit den Gegnern. Ist dies der Fall, sollten Sie sofort in den Kampf eingreifen!
Sollte die Hammer-Lanze jedoch bereits ausgeschaltet worden sein, sollte man versuchen nach rechts hin auf die andere Seite des größeren Lava-Feldes zu kommen. Von dort aus beschießt man dann die Gegner, die mit etwas Glück über das Feld zu Ihnen kommen und durch den Kampf dann völlig überhitzen und explodieren.
Wenn man ganz viel Glück hat, verlief der Kampf mit der Hammer-Lanze schon so ähnlich und die meisten Gegner bei Epsilon sind schon im Lava-Feld verdampft bevor Sie in Reichweite kommen!

Mission 3: Zahltag

Diesmal kommts natürlich ganz dick, ist ja auch die letzte Mission!
Zuerst mal muss man natürlich wieder die Mechs konfigurieren. Neben den obligatorischen schwersten Chassis und maximaler reaktiver Panzerung sollte man auf keinen Fall zu wenig Wärmetauscher einbauen, sonst bleiben Ihre Kameraden vor Überhitzung ständig stehen!
Weiterhin sollten Sie eine Mischung aus Mittel- und Langstreckenwaffen einbauen, bevorzugt jedoch Langstreckenwaffen, dabei jedoch möglichst keine Raketen, diese sind einfach nicht effektiv genug. Schwere Laser, PPKs und Gaussgeschütze sind hier die effektivsten Geährten. Für den eigenen Mech

empfiehlt sich zudem noch eine schwere AK für den Nahkampf, diese erzeugt nämlich wenig Wärme.
Nach Missionsbeginn läuft man dann direkt ein Stück geradeaus bis die beiden Shadow Cat in Radarreichweite kommen. Lassen Sie Ihre Wingmen diese beiden Mechs attackieren, während Sie nach links ausschwenkenn und dort die Panzer und Hubschrauber abschiessen. Anschließend beteiligt man sich am Kampf gegen die beiden Shadow Cat.
Dann gilt es zahlreiche schwere Mechs zu vernichten, die aus Richtung Nav Alpha zu Ihnen kommen. Greifen Sie mit allen Wingmen stets einen Gegner an und versuchen Sie schon aus möglichst großer Entfernung viel Schaden anzurichten.
Sind diese Gegner dann niedergekämpft rückt man weiter in Richtung Nav Beta vor. Hier wird man jedoch alsbald eine aufsteigende Hubschrauber-Staffel entdecken. Vernichten Sie diese auf sicherer Entfernung und ziehen Sie dann weiter. Bei beta trifft man dann einen Mad Cat MarkII und zwei Vulture, die Ihrer geballten Feuerkraft nicht lange widerstehen können. Achten Sie jedoch darauf selbst nicht allzu viel Panzerung zu verlieren.
Dann gehts weiter zur Basis bei Nav Gamma. Schicken Sie hier zuerst Ihre Wingmen vor, die die überschweren Mechs angreifen.
Sollte Ihr Mech bereits schwer angeschlagen sein, sollte man nicht auf die gegnerischen Mechs feuern, sondern die Lasertürme ins Visier nehmen und gleichzeitig auf eine der Reparaturbuchten vorrücken. Nachdem man den Mech dort etwas repariert hat, greift man in den Kampf ein und versucht so schnell wie möglich die gegnerischen Mechs zu vernichten.
Anschließend bleiben noch die Calliope-Türme auf dem Berg und eventuell zwei Vulture, die sich ebenfalls dort oben manchmal aus unbekannten Grund rumtreiben. Bevor Sie diese jedoch angreifen, sollten Sie Ihren Mech nochmal reparieren lassen, denn sobald wirklich alle Gegner vernichtet wurden, taucht Dupree auf.
Leider können Ihre Wingmen Ihnen dann nicht mehr helfen, die werden nämlich sofort durch einige Raketentreffer ausgeschaltet, damit Sie auch schön alleine kämpfen müssen! Fies ne?!
In den folgenden Momenten muss man sich dann unbedingt hinter ein Gebäude zurückziehen, sonst verliert man unter dem Raketenbeschuss zu viel Panzerung. Optimal ist das natürlich der Platz hinter oder zwischen den Reparaturhangars, wo man sich auch gleich nochmal eine kleine Panzerauffrischung gönnen kann.
Dann beginnt der Kampf, der recht untypisch verläuft, da der gegnerische Pilot äusserst geschickt agiert, so daß Sie ihn nur mit viel Geschick ausmanövrieren können. Sollte es Ihnen nicht gelingen sich ihm in den Rücken zu setzen, sollten Sie primär auf die Arme feuern, so daß der Mad Cat MarkII einen großen teil seiner Feuerkraft verliert.
Bleiben Sie dabei nahe bei den Hangars, so daß Sie bei Bedarf schnell noch mal etwas Panzerung „nachrüsten“ können. So ist meiner Erfahrung nach der Endkampf am einfachsten zu bestehen. Ist der Mad Cat MarkII dann jedoch endlich vernichtet, endet die Mission noch nicht ganz, denn nach einer kurzen Sequenz muss man noch eine Fluchtkapsel, die vom Steiner-HQ aus gestartet wird abschiessen. Wär verdammt ätzend wenn man dann keine Munition für seine letzte Waffe mehr hat oder gar ausser Reichweite ist..!

© A. Neumann 2003

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech4bk?rev=1349730517

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