MechCommander 2

Diese Lösung basiert auf der ungepatchten deutschen Version (gibt scheinbar keinen Patch) und dem Schwierigkeitsgrad „Soldat“. Die Munitionseinstellung wurde auf „Unendlich“ belassen, da dies die Standardeinstellung ist, wobei jedoch ein anspruchsvollerer Spieler natürlich auf die begrenzte Munition zurückgreifen würde, wie sie auch aus dem Vorgänger bekannt ist!
Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2400+ mit einer übertakteten GeForce4 Ti4400 bei aktiviertem 2X-Antialiasing und 2-fachen anisotropen Filter gemacht.
Damit das Spiel überhaupt vernünftig zum Laufen gebracht werden konnte (vorher extreme Ruckler!), wurden die Dateien „badcard“ und „vidcard“ aus dem MechCommander-Verzeichnis gelöscht!

Tipps:

- Die Zwischensequenzen sind manchmal recht schlecht zu verstehen wenn der Kampf gerade tobt. Rufen Sie deshalb bei einer ankommenden Nachricht mit „P“ das Menü auf, wodurch das Spiel pausiert und alsbald nur noch die Nachricht zu hören ist.
- Alternativ kann man auch einfach weit von den eigenen Einheiten weg scrollen..!
- Hier finden Sie meine Savegames, die ich während der Erstellung dieser Lösung gemacht habe: Savegame.RAR (0.8 MB)
- Entpacken Sie die Dateien einfach in Ihren Savegame-Ordner im Data-Verzeichnis der MechCommander 2 Installation. Dies geschieht dann natürlich auf eigene Gefahr hin!

Kampagne 1: Steiner

Mission 1:

Aufklärungspatrouille



Nach Missionsbeginn marschiert man mit den drei Mechs Richtung Norden und macht erst mal als „Test“ die Halle platt. Danach geht es weiter in nördliche Richtung wo man auf die ersten Gegner, einige Infanteristen und ein paar leichte Fahrzeuge trifft.
Kämpfen Sie sich dann über den schmalen Weg zur anderen Insel vor, wo man zuerst mal die eigenen Mechs reparieren soll.
Lassen Sie dies und stoßen Sie durch den Wald Richtung Westen vor. Dort trifft man die ersten beiden Mechs, zwei Urban Mech, die man am besten primär mit den beiden Bushwacker bekämpft. Sind beide erledigt, sollte man den Auftrag einen der Mechs zu kapern ebenfalls verwerfen und stattdessen direkt zum Abholpunkt laufen.
Dort trifft man auf einige weitere Feinde. Während sich der Razorback um die LRM-Werfer kümmert, nehmen die beiden Bushwacker den Starslayer in die Zange. Ist dieser niedergekämpft, lässt man ihn per Helikopter bergen und zieht dann zum markierten Abholpunkt.

Mission 2:

Rückeroberung - Basis Gemini



Nehmen Sie hier am besten die drei mittelschweren Mechs mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen mit. Nach Missionsbeginn schnappt man sich dann die Lagerhalle nördlich des Startpunktes und zieht dann in westliche Richtung weiter.
Erledigen Sie die wenigen Gegner und kapern Sie die dann die Turmkontrolle östlich der Stützpunktes in der Kartenmitte.
Je nachdem ob man nun einen sprungfähigen Mech hat oder nicht, kann man dann anders vorgehen. Mit einem sprungfähigen Mech, kann man sofort in die Basis springen und die Torkontrolle einnehmen, so dass die nicht sprungfähigen Mechs nachziehen können um die Basis zu sichern.
Bei der anderen Taktik, umgeht man einfach die Basis und dringt im Westen durch das kaputte Wandstück ein. Alternativ kann man natürlich auch einfach ein Stück Wand zerschießen.
Sind dann alle Turmkontrollen und Lagerhallen südlich des Sees gesichert, rückt man zum schmalen Übergang vor und erledigt hier zunächst aus sicherer Entfernung zu den Türmen den Urban Mech, der von der kleinen Insel rüber springt!
Danach greift man die Basis direkt an und bahnt sich am besten mit Waffengewalt einen Weg zur Turmkontrolle im hinteren Teil der Basis. Optimal ist hier natürlich wieder ein sprungfähiger Mech!
Mit Hilfe der Türme, kann man dann die Verteidiger schnell ausräuchern!

Mission 3:

Auflauern + Einnehmen - Mobiles HQ



Hier muss man sich entscheiden ob man die Mission einfach nur schnell erledigen will, oder ob man etwas weiter ausholt und zuerst noch ein Waffenlager aushebt.
Wer sich für Letzteres entscheidet, sollte zunächst den Posten in der Kartenmitte umgehen und die Halle und den Laster im Nordosten in Beschlag nehmen. Dann zieht man zur kleineren Basis im Nordwesten. Hier trifft man auf zahlreiche leichte Mechs, die die Turmkontrolle verteidigen, so dass man nicht sofort den Stützpunkt einnehmen kann.
Locken Sie die Verteidiger deshalb zuerst weg und erledigen Sie sie außerhalb der Reichweite der Türme. Nach einer kleineren Feldreparatur, kehrt man dann zurück und nimmt dann schnellstmöglich die Turmkontrolle ein, was mit einem sprungfähigen Mech wieder recht schnell zu bewältigen ist.
Erobern Sie dann das Waffenlager. Jetzt kann man sich (wieder) dem Posten in der Kartenmitte widmen.
Nähern Sie sich zunächst vorsichtig an und versuchen Sie die leichten Verteidiger-Mechs anzulocken. Mit etwas Glück kann man diese mit den Tanks hochjagen, welche man auf jeden Fall sprengen sollte, da sonst die eroberten Türme mit etwas Pech das wichtige HQ vernichten!



Sind die Verteidiger vernichtet und die Türme ausgeschaltet, taucht der Konvoi auf.
Nachdem man die beiden Warenlaster erobert hat, zieht man sich auf die Hügel vor dem Posten zurück und wartet bis der Konvoi ankommt.
Vernichten Sie schnellstmöglich die Verteidiger und erobern Sie das HQ.
Alsbald bekommt man dann die Nachricht von einem bevorstehenden Gegenangriff. Ziehen Sie sich deshalb schnell zum nordwestlichen Posten zurück, wo man auf die Unterstützung der LRM-Werfer bauen kann.
Locken Sie die Angreifer dorthin, was auch recht einfach ist, da diese aus nordwestlicher Richtung auftauchen.
Als letzter Gegner taucht dann ein Starslayer auf, den man teils nur mit viel Mühe erledigen kann, vor allem wenn man nicht auf die Türme bauen kann.

Mission 4:

Suchen + Zerstören - Banditenkonvoi



Schlagen Sie sich zunächst in Richtung der letzten bekannten Position des Konvois durch, lassen Sie sich dabei mit dem leichten, aber zahlreichen, Gegnern genug Zeit. Der Konvoi fährt nicht von alleine weg!
Sobald man dann aber die Position erreicht hat und die roten Fahrzeuge gesichtet haben sollte, setzt sich der Konvoi langsam in Bewegung. Ignorieren Sie deshalb zunächst die Angreifer und vernichten Sie schnell alle Konvoifahrzeuge, darunter auch der PKW!
Anschließend kümmert man sich um die angreifenden Mechs und ruft dann bei Bedarf ein Reparaturfahrzeug herbei.
Nachfolgend stürmt man die Stellung auf der östlichen Flussseite und erobert schnellstmöglich die Turmkontrolle.
Rücken Sie dann weiter vor und übernehmen Sie auch die andere „Turmstellung“. Bleiben Sie dann jedoch wachsam, denn einzelne leichte Mechs versuchen dann die Turmkontrolle wieder zurück zu erobern!
Bevor man dann die nördliche Stellung angeht, sollte man den kleinen Lagerplatz weiter westlich abchecken. Hier kann man ein Lagerhaus einnehmen und die Verteidiger mit einem Treibstofftank effizient ausschalten!
Anschließend stürmt man den kleinen Posten am Hang und nimmt auch hier natürlich die Turmkontrolle ein. Wieder muss man einen Gegenangriff (vor allem Kampfhubschrauber!) abwehren, bevor man weiter auf den Hügel vorrücken und das Waffenlager einnehmen kann!
Zuletzt erledigt man dann noch einzelne Gegner, die man auf dem Weg zum Abholpunkt auf dem Berg im Nordosten trifft...

Mission 5:

Nachtop. - Liao-Angriff



Stossen Sie auf die erste kleine Basis vor und vernichten Sie die leichten Verteidigermechs und die Fahrzeuge.
Erleichtern sollte man sich dies durch Sprengung der Tanks, welche sowieso vernichtet werden müssen!
Erobern Sie dann das Waffenlager und ziehen Sie weiter zum Fluss. Hier sollte man am besten mit einem direkten Angriff auf die Stellung die meisten Türme vernichten und einfach die wenigen Verteidiger auf der anderen Seite mit den Mechs plattmachen.
Das umständliche Erobern der Turmkontrolle

bringt hier keine Vorteile!
Danach rückt man zur Reparaturanlage vor und erobert auch diese. Nach einer ausgiebigen Reparatur der eigenen Mechs kann man noch die Laster weiter nördlich erobern was aber nicht unbedingt nötig ist, wenn man das Geld nicht wirklich dringend braucht.
Rücken Sie anschließend in südliche Richtung vor und nehmen Sie erst mal die Turmkontrolle auf der Hügelkuppe ein. Danach kämpft man sich am Fluss entlang zu den beiden Generatoren neben der Basis durch. Vernichten Sie dann beide Generatoren und schießen Sie anschließend ein Loch in die Wand.
Dringen Sie sodann in die Basis ein und erledigen Sie hier alle Verteidiger. Nachdem das Gefängnis erobert wurde, muss man sich dann nur noch zum Abholpunkt begeben.

Im Folgenden kann man dann zum ersten mal zwischen verschiedenen Missionen wählen. Da es scheinbar keinen Einfluss hat, welche Missionen man zuerst spielt, hängt es lediglich von den persönlichen Vorlieben ab, was man zuerst angeht.

Mission 6:

Verteidigung - Basis Aries



Hier kommt es zunächst vor allem auf hohe Geschwindigkeit an. Direkt nach Missionsbeginn sollte man deshalb nicht erst lange die Karte studieren, sondern sofort zur Sensorenkontrolle laufen und diese einnehmen. Dann geht es sofort weiter zum kleinen Vorposten im Norden, den man optimalerweise noch einnimmt, bevor die erste Angriffsstreitmacht auftaucht!
Danach sollte man den schnellsten Mech losschicken um die zahlreichen Lagerhallen und Laster zu erobern (Nordosten, nördliche Basis und östlicher Bereich), während die schwereren Mechs die erste Angriffswelle beim Vorposten abwehren oder zumindest stark schwächen.
Ziehen Sie sich dann zur Hauptbasis zurück, wo die erste Angriffswelle von Osten her angreift. Anschließend kann man die Reparaturanlage in der Basis erobern und die Mechs wenn nötig etwas zusammenflicken.
Die nächsten beiden Wellen kommen aus nördlicher Richtung. Postieren Sie Ihre Mechs deshalb bei dem vorgeschobenen Posten nordwestlich des HQs. Zusätzlich sollte man die zahlreichen RPs in einige Artillerie-Einheiten stecken, die bei der Verteidigung recht nützlich sind.
Warten Sie dann die Angriffe ab und erledigen Sie die Gegner mit Hilfe der festen Verteidigungsanlagen. Achten Sie beim Kampf im Westen jedoch darauf, dass währenddessen im Osten keine leichten Mechs die Verteidigungsanlagen überwinden!
Den schwersten Kampf liefert die zweite Angriffswelle im Westen, die u.a. mit einem Catapult besetzt ist!
Sobald alle Angreifer ausgeschaltet wurden, endet die Mission sofort.

Mission 7:

Sektorenbesetzung - Garnison



Da man leider nur 200t Gesamttonnage mitnehmen darf, muss man hier die eigenen Mechs gut wählen. Optimal sind einige mittelschwere Mechs mit schweren Waffen wie PPKs oder Autokanonen.
Nach Missionsbeginn rückt man dann am besten nicht direkt zur Basis vor, sondern erobert zunächst den kleinen Posten in der Kartenmitte. Achten Sie jedoch darauf, nicht in das Minenfeld davor zu geraten! Danach rückt man dann zur Chemiefabrik vor (man trifft bei dem Feldlager auf 2 Catapult!), die aus westlicher Richtung am einfachsten zu erreichen ist, da man dort direkt die Turmkontrolle einnehmen kann. Nach der Vernichtung der Anlage und einer ersten Reparatur zieht man dann zur Hauptbasis weiter. Hier muss der Angriff dann wirklich gut geplant sein, sonst erleidet man schnelle recht schwere Schäden! Versuchen Sie daher möglichst schnell die Turmkontrolle zu erobern. Sollte dies aufgrund naher Feinde nicht möglich sein, sollte man sich zurückziehen und so das Feuer der Türme meiden. Ob man dann einen weiteren Versuch unternimmt oder gleich mit einem Luftschlag den Generator oder die Kontrolle vernichtet ist dann relativ egal, Hauptsache ist man bleibt nicht zu lange im Sperrfeuer der Verteidigungsanlagen!
Nachdem dann das HQ in der Basis erobert wurde, kann man sich zum Abholpunkt zurückziehen.

Mission 8:

Kampfrettung - Claymore



Wieder ist man mit mittelschweren, waffentechnisch modifizierten Mechs am besten beraten. Nach Missionsbeginn kämpft man sich dann Richtung Norden durch. Umgehen Sie dort die kleine Talpassage südlich und rücken Sie dann aus östlicher Richtung auf die Basis auf dem Hügel vor. Danach geht es weiter in Richtung der letzten bekannten Position des Atlas-Piloten.
Vor dem befestigten Posten, sollte man die Gegner erst herauslocken, dort erledigen und dann die Basis stürmen, so dass man schnell und ohne große Panzerungsverluste die Türme einnehmen kann.
Dahinter läuft man dann bis zum kleinen

Hügelausläufer westlich der überschwemmten Basis.
Sollte sich der Atlas nicht hochfahren, muss man mit einem Mech ins Wasser und weiter annähern!
Stürmen Sie dann den ersten Flugplatz und vernichten Sie hier das Towergebäude. Mit Hilfe des Atlas sollte man alle Gegner schnell erledigen können, so dass man sich nicht einmal die Mühe machen muss die Turmkontrolle zu erobern!
Ziehen Sie dann weiter in Richtung des zweiten Flugplatzes, rücken Sie jedoch nicht durch das längere Tal vor, sondern umgehen Sie die dortigen Stellungen weiter südlich.
Über diesen südlichen Weg kann man sich langsam von Turmkontrolle zu Turmkontrolle vorkämpfen und so das Gebiet Stück für Stück erobern und sichern.
Bevor man dann den zweiten Flugplatz endgültig attackiert, sollte man die Mechs reparieren, denn man trifft noch einmal auf etwas mehr Widerstand!

Mission 9:

Bresche - Banditenhauptquartier



Rüsten Sie Ihre Mechs gut aus, vor allem verstärkte Panzerung ist sinnvoll.
Den Atlas sollte man hierbei unbedingt mitnehmen!
Nach Missionsbeginn läuft man dann natürlich nicht direkt in die starke Stellung am Ende der Schlucht, sondern umgeht diese im Westen.
Erledigen Sie dann die Feinde im Hinterland des befestigten Postens und erobern Sie dann diesen.
Anschließend zieht man Richtung Norden weiter, erledigt unterwegs die Gegner bei den Treibstofftanks, sprengt diese und bleibt dann auf dem Hügel südwestlich der Rebellenbasis stehen.
Von dort aus lockt man dann nach Möglichkeit die vielen Verteidiger aus der Basis, so dass man diese nicht im Dunstkreis der LSR-Werfer bekämpfen muss.
Achten Sie dabei jedoch darauf, nicht zu schnell vorzustoßen, sonst wird man plötzlich überrannt!
Zudem muss man auch darauf achten, daß der Rebellenanführer, der einen Lad Hu steuert, nicht sofort mit in den Kampf eingreift.
Sollte dies geschehen und die eigenen Mechs schon etwas beschädigt oder noch im Kampf mit den anderen Verteidigern gebunden sind, sollte man sich sofort im Laufschritt zu der eroberten Stellung zurückziehen.



Der Lad Hu ist mit seinen beiden PPKs wirklich ein harter Brocken, den man wirklich nicht unterschätzen darf. Eine zusätzliche Gefahr sind die schweren LSR-Werfer, die den Mechs schwer zusetzen können, wenn diese nicht in Bewegung sind!
Sobald der Anführer dann erledigt ist, rückt man in die Basis vor und erobert dort beide Turmkontrollen. Währen Sie dann den Angriff bei den nördlichen Türmen ab und vernichten Sie dann das HQ im Wrack.
Anschließend zieht man dann zum Waffenlager im Nordwesten, das von einer Lanze Urban Mechs verteidigt wird, welche man jedoch aufgrund der starken Bewaffnung schnell zu Klump schießen sollte. Sind alle Aufgaben erledigt, evakuiert man in der Kartenmitte.

Kampagne 2: Liao

Mission 10:

Befreiung Gulag



Da kurz nach Missionsbeginn das Lager von den eigenen Verteidigern angegriffen wird, muss man zunächst schnell handeln um nicht zu verlieren. Lassen Sie dazu Ihre Mechs sofort zum Tal, dass zum Gulag führt sprinten. Die wenigen Fahrzeuge, die man unterwegs trifft, können die Mechs meist im Laufen platt schießen. Notfalls sollte man einen schnelleren Mech abstellen um diese zu vernichten. Dieser kann danach recht schnell wieder zu der Haupttruppe stoßen!
Sammeln Sie Ihre Mechs dann vor dem Lager und rücken Sie geschlossen vor. Den Hunchback sollte man bevorzugt aus der Entfernung attackieren, da er über eine gefährliche AK verfügt, die nur auf kurze Distanz nutzbar ist!
Nachdem man diese beiden Hindernisse aus dem Weg geräumt hat, muss man noch einiger Fahrzeuge und einen leichten Mech ausschalten, die die Gebäude angreifen. Gleichzeitig rückt von oben noch ein Zeus an, dem man sofort die Fernkampfmechs entgegen schicken sollte.
Ist dieser dann mit der Übermacht der eigenen Truppe erledigt, erobert man oben das HQ.
Nachfolgend erhält man dann Nachricht von den Rebellen, die einen Konvoi schicken um die Insassen des Gulags abzuholen.



Dieses muss man nun aber gegen anrückende Gegner verteidigen.
Die erste, aus östlicher Richtung kommende, Welle besteht hierbei „nur“ aus Kampfhubschraubern, die man noch recht einfach abschießen kann.
Die zweite Welle stellt dann schon ein größeres Hindernis dar, da man hier wieder mit zwei Hunchback und zu allen Unglück auch noch mit zwei Hollander konfrontiert wird.
Da sich die beiden Mech-Modelle gut ergänzen, sollte man zunächst schnellstmöglich wieder aus möglichst großer Distanz die Hunchback ausschalten und sich erst dann den Hollander widmen.
Wer noch zu guter Letzt das Sekundärziel erreichen will, muss zur Basis im Nordosten vorrücken, wo man noch einmal einen überschweren Atlas niederkämpfen muss. Nach einer ausgiebigen Reparatur der eigenen Lanze, sollte das jedoch aufgrund der Überzahl an Masse und Waffen nicht sonderlich schwer sein..!

Wieder muss man sich zwischen zwei Missionen entscheiden, doch auch hier ist es völlig egal, welche man zuerst angeht, da man immer beide spielen kann.

Mission 11:

Mobiles Abfangen - Killdeer



Nach Missionsbeginn sollte man sofort in östliche Richtung ziehen, wo man eine Lagerhalle findet, die lediglich von einigen Elementaren verteidigt wird. Gegen Ihre Lanze werden die keine Chance haben!
Nach der Eroberung der Halle, zieht man dann zum kleinen Dorf etwa in der Kartenmitte weiter und erobert auch hier die Lagerhalle. Da man nun noch etwas Zeit haben sollte, bevor der erste Konvoi aus östlicher Richtung (über die Straße) ankommen dürfte, zieht man sofort weiter zur ersten Befestigung, die man möglichst im Sturm einnehmen sollte.
Erwarten Sie hier die erste Angriffswelle, die man mit Hilfe der Türme leicht klein schießen kann. Gleichzeitig sollte man sich aber auch darum kümmern, die Basis im Südwesten einzunehmen, die man als zweite Rückzugsmöglichkeit nutzen kann. Am besten geht dies mit einem sprungfähigen Mech, der über die Inseln westlich des Startpunktes zur Turmkontrolle springt. Eventuell muss dieser hierbei noch einige Verteidiger ausschalten, so dass man nicht unbedingt den leichtesten Mech wählen sollte.

Alternativ kann man natürlich auch direkt in die Basis „einbrechen“, was dann aber den Wert als Rückzugspunkt verringert!
Wehren Sie dann die hereinkommenden Konvois ab, die später verstärkt auf JägerMechs setzen. Zusätzlich kommen noch zähe Panzer und ein Vulture hinzu. Nutzen Sie also die Gefechtspausen zum Reparieren, was aufgrund der finanziellen Mittel kein großes Problem darstellen sollte...
Erst wenn wirklich alle Fahrzeuge und Mechs der Konvoi erledigt wurden, kann man die Mission wirklich komplett abschließen und muss nur noch zum Evakuierungspunkt marschieren.

Mission 12:

Sturm auf Anlagen - Eroberung



Zwar wird für diese Mission empfohlen einen Mech mit ECM mitzunehmen, doch das bringt meinen Erkenntnissen nach nicht viel. Einzig die Vernichtung der Sensortürme durch Luftschläge wäre effektiv, doch dazu fehlt in der Startphase das Geld.
Wählen Sie deshalb eine schlagkräftige Truppe aus mittelschweren Mechs und ziehen Sie nach Missionsbeginn sofort Richtung Norden.
Erobern Sie dort schnell die kleine LSR-Stellung und warten Sie bis die ersten feindlichen Mechs anrücken.
Versuchen Sie diese so schnell wie möglich zurückzuschlagen und dabei nicht die unterstützenden LSR-Werfer zu verlieren.
Danach sollte man sich die RPs auf den kleinen Inseln westlich und östlich des Landstriches sichern.
Ziehen Sie dann weiter Richtung Norden und beginnen Sie damit, die umliegenden Stellungen einzunehmen. Versuchen Sie dabei die leichten und mittelschweren Verteidigermechs von den Turmkontrollen wegzulocken, so dass Sie diese einnehmen können und damit die Verteidiger schneller und mit weniger Verlusten niederkämpfen können.
Sind dann alle umliegenden Posten erobert worden, kann man die Hauptbasis erobern, indem man entweder ein Loch in die Verteidigungsmauer schießt oder einen sprungfähigen Mech rein springen lässt.
Drinnen lauern dann aber noch einige Verteidiger, weshalb man schnell und hart zuschlagen muss!



Sind dann alle Kontrollen und Lagergebäude erbeutet, sollte man die „umher liegenden“ Mechs per Hubschrauber besetzen. Geben Sie jedoch nicht das ganze Geld aus, damit Sie weitere Reparaturen durchführen können. Später können Sie immer noch die leichten Mechs übernehmen!
Ist die Truppe dann frisch gestärkt, rückt man über die südliche Brücke zur westlichen Seite vor. Die anderen Brücken sind nicht zu benutzen, da dort Minen verlegt wurden!
Kämpfen Sie sich dann Richtung Norden durch und erobern Sie die kleinen Posten. Die Waffeneinrichtung im Nordwesten wird jedoch recht gut verteidigt. Erobern Sie dort die außerhalb liegenden Turmkontrollen und versuchen Sie die Verteidigermechs mit Hilfe der Türme auszuschalten.
Ist die Anlage dann erobert, zieht man am westlichen Kartenrand Richtung Süden, bis man in etwa auf der Höhe der dortigen Hauptbasis ist. Sprengen Sie dort die Waffenlager in die Luft, so dass Sie direkt ins Innere einfallen können.
Die, teils schweren, Verteidigermechs kann man mit etwas Glück sogar mit den Treibstofftanks hochjagen, man sollte jedoch auch im normalen Kampf aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit schnell gewinnen können!
Ist die Basis dann erobert und alle eventuell nicht direkt eingenommenen Mechs dann gesichert, muss man diese nur noch alle komplett zum Evakuierungspunkt bringen.

Mission 13:

Fernangriff - Finster



Für diese Mission brauchen Sie unbedingt wenige, aber Panzerstarrende Mechs, die zudem mit möglichst effektiven Lang- und Mittelstreckenwaffen bestückt werden sollten.
Nach Missionsbeginn läuft man dann am besten direkt zum südöstlichen Kratereingang, wo man schnellstens die beiden Posten einnehmen sollte, so dass man die angreifenden Mechs und Elementare schnellstens in den Griff bekommt.
Kommen keine weiteren Gegner mehr heran, kann man sich in den Krater vorwagen und dort erst mal das Waffenlager einnehmen.
Ziehen Sie dann weiter nach Norden und erobern Sie am besten erst einmal die beiden Turmkontrollen, die die Türme um die HPG-Stationen steuern.
Je nachdem ob dann gleich Angreifer kommen, sollte man entweder abwarten und diese attackieren oder direkt die beiden HPG-Anlagen vernichten.

Sind diese erst mal vernichtet, muss man nur noch das Waffenlager im westlichsten Krater einnehmen. Anschließend sollte man sich der kleinen Basis östlich des Kraters widmen, denn hier findet man einen Reparaturhangar.
Umgehen Sie die Verteidigungstürme nördlich oder südlich und lassen Sie Ihre Mechs durch die östliche Wand in den Posten einbrechen (oder einspringen).
Nach einer gründlichen Reparatur rückt man dann wieder zum Landungsschiff vor.
Von hier aus besteigt man dann den Hügel im Süden, wo ein Flugfeld von zwei Clan-Mechs verteidigt wird.
Deshalb nähert man sich auch von westlicher Richtung an, denn im Osten kann man nicht auf die Hilfe von explosiven Tanks zählen. Nutzen Sie also diese um einen der angreifenden Clan-Mechs direkt stark zu beschädigen, so dass man schnell nur noch einen Gegner hat.
Sollte ein Mech zu stark beschädigt werden, sollte man ihn zur anderen Reparaturanlage schicken, wo er hoffentlich in Ruhe vor den Clannern repariert werden kann.
Sind die beiden Clanner und das Landungsschiff vernichtet, muss man nur noch evakuieren.

Kampagne 3: Liao

Wieder hat man drei Aufträge zur Wahl, die man wie üblich nach belieben absolvieren kann.

Mission 14:

Einnehmen - Stützpunkt Hermes



Ein gesunder Mix aus einigen mittelschweren und ein oder zwei schwereren Mechs ist hier am effektivsten. Da man einige Kontrollen erobern muss, sollte man mindestens einen schnelleren Mech, der eventuell sogar sprungfähig ist, bereit haben.
Nach Missionsbeginn erobert man dann erst mal die Sensorkontrolle, damit man sehen kann, wie weit die Verstärkung noch entfernt ist.
Anstatt dann aber die einzelnen kleinen Posten zu erobern, sollte man direkt nach Norden vorstoßen, wo man ein größeres Lager mit einer Reparaturanlage erobern kann. Von hier aus zieht man dann weiter nach Norden und greift dort den Hauptstützpunkt an.
Stürmen Sie jedoch nicht direkt auf den Haupteingang zu, sondern versuchen Sie entweder mit einem sprungfähigen Mech die Turmkontrolle zu erobern oder von der Seite her in die Basis einzufallen.
Sobald der Widerstand (mittelschwere Mechs) dann gebrochen wurde und alles erobert ist, sollte man die Mechs reparieren und beim Haupteingang Stellung beziehen lassen.
Sehen Sie von der Eroberung der kleinen Posten ab, da dies vor allem Zeit kostet und die Gegner nur kaum oder minimal aufhält!

Warten Sie also stattdessen beim Haupteingang in der Höhe der Tore auf die Verstärkungen. Sollte ein Mech stärker beschädigt werden, sollte man ihn schnellstens zur Reparaturanlage zurückziehen und dort flicken lassen.
Da die Gegner nicht konzentriert angreifen, sollte man keine großen Probleme haben, die Angriffe abzuwehren..!

Mission 15:

Sturm auf Anlagen - Legion



Diesmal sollte man auf eine Truppe aus schweren Mechs setzen, da man hauptsächlich gegen stärkere Mech-Truppen anlaufen muss.
Direkt nach Missionsbeginn sollte man den kämpfenden Rebellenkräften zu Hilfe kommen und als dritte Kraft in den Kampf eingreifen, so dass man schnell die gegnerischen Kräfte niederkämpfen kann.
Danach zieht man weiter zur Anlage am östlichen See und vernichtet dort alle herbei kommenden Gegner und die beiden Fabrikanlagen. Anschließend zieht man weiter zur befestigten Anlage etwa in der Kartenmitte. Greifen Sie jedoch direkt aus östlicher Richtung an, da südlich des Postens zahllose Minen verlegt wurden!
Nachdem dieser Posten erobert wurde, sollte man schnell einen einzelnen, schnellen Mech Richtung Süden schicken, wo man den Spion in der Stadthalle „trifft“.
Anschließend erobert man den kleinen Posten westlich des Minengebietes und startet von hier aus den Angriff auf die Hauptbasis südwestlich des Fabrikkomplexes, da dort keine Verteidigungsinstallationen zu finden sind.
Fallen Sie jedoch nicht sofort in die Basis ein, sondern locken Sie die Verteidiger zunächst heraus und erledigen Sie diese außerhalb der Reichweite der Geschütze. Nachfolgend erobert man de beiden Turmkontrollen und vernichtet noch den Generator weiter nördlich.
Bevor man sich dann die Panzer und die Fabrikanlage vornimmt, sollte man die eigene Lanze komplett reparieren lassen.
Die Legionspanzer sind dann relativ starke Gegner, die selbst einer ganzen Lanze recht lange Widerstand leisten können!
Sind alle Panzer vernichtet und die Gebäude zerstört, muss man wie üblich nur noch evakuieren.

Mission 16:

Einsatz - Orbital



Diesmal hat man eine äußerst begrenzte Tonnage, weshalb man auf einen einzelnen, möglichst 75t schweren, Mech setzen sollte. Optimalerweise hat dieser dann noch Sprungdüsen, was jedoch nicht zwangsweise erforderlich ist.
Wer nun auf die Idee kommt, zwei leichte Mechs einzusetzen, sollte diese wieder verwerfen, da man dann zu häufig zu den Reparaturbuchten zurückkehren muss und bei einem Abschuss eines Mechs keine Bergung durchführen kann!
Optimal ist hier deshalb ein MadCat mit Nah-, Mittel- und einigen Fernkampfwaffen.
Nach Missionsbeginn kämpft man sich zuerst zum Kontaktpunkt vor. Hat man dann die Auftragsdaten, sollte man zuerst zur Sensorkontrolle westlich vorrücken. Erobern Sie hier schnell die Turmkontrollen und erledigen Sie die wenigen gegnerischen Fahrzeuge.
Danach zieht man weiter zur Kartenmitte, wo man erneut zahlreiche leichte Fahrzeuge bekämpfen muss und die Gastanks sprengt.
Anschließend zieht man weiter nach Norden, wo man im kleinen Posten in die westliche Mauer ein Loch schießt und dann schnell die Relaisstation erobert. Rücken Sie dann zur Basis im Osten vor und weichen Sie dabei den KSR-Türmen aus. Die östliche Basis beherbergt das erste Orbitalgeschütz, weshalb sie recht gut verteidigt wird.



Greifen Sie deshalb nicht frontal an, sondern sprengen Sie sich einen Weg durch die östliche Wand und dringen Sie dort in die Basis ein. Versuchen Sie nun schnellstmöglich alle Turmkontrollen zu erobern, so dass man mit dem Hunchback leichter fertig wird (nahkampfstark!). Alternativ kann man ihn auch zu den Gastanks in der Basisecke locken und dort sprengen. Vernichten Sie dann das Orbitalgeschütz und ziehen Sie weiter Richtung Westen.
Suchen Sie dabei im Bereich zwischen der östlichen Basis und den Bereichen, die von den Sensortürmen abgedeckt werden, nach dem mobilen Geschütz, das man ohne Gegenwehr erledigen kann!
Um auf die westliche „Landmasse“ zu kommen, sollte man mit einem nicht sprungfähigen Mech den südlichen Übergang benutzen, wo man die beiden Turmkontrollen sehr leicht einnehmen kann. Begeben Sie sich dann zu der westlichen, kleineren Basis und locken Sie hier die Verteidiger heraus, so dass man anschließend schnell eindringen und die Turmkontrolle übernehmen kann. Sind alle Gegner erledigt, begibt man sich zur Insel bei der nördlichen Brücke.
Hier kann man von Westen her kommend sehr leicht die Turmkontrolle einnehmen und dann zum Orbitalgeschütz vorrücken, welches nur von einigen Hubschraubern verteidigt wird!



Ist auch dieses vernichtet, nimmt man sich dann der Basis im Südwesten an, die wirklich etwas komplizierter anzugreifen ist!
Ohne Sprungdüsen muss man dazu erst mal das Tor aufsprengen und dann mit Höchstgeschwindigkeit in die Basis einfallen.
Versuchen Sie schnellstmöglich die Turmkontrollen im nördlichen Teil einzunehmen, so dass man die Fahrzeuge schneller vernichten kann.
Den Hunchback, sollte man dann aus der Basis raus locken oder zumindest nur auf größere Distanz bekämpfen, denn seine Autokanone ist im Nahkampf gefährlich!
Alternativ läuft man unter Beschuss zum Kontrollposten auf dem Gipfel, vernichtet das Tor und nimmt dort dann die Turmkontrolle ein. Mit etwas Glück versucht der Hunchback nun die Turmkontrolle wieder zurück zu erobern und man kann ihn relativ gefahrlos erledigen, da er nicht mehr auf Ihren Mech feuert.
Ist auch das letzte Orbitalgeschütz erledigt, muss man wie üblich evakuieren.

Mission 17:

Ehrenwachen



Natürlich wird man hier nicht nur einfach Jason Cho begleiten müssen, vielmehr wendet dieser sich gegen Sie und man muss völlig unvorbereitet gegen Steiner und Liao-Einheiten antreten!
Sobald Sie die Kontrolle über Ihre Mechs haben, sollten Sie dann auch sofort den Weg Richtung Osten einschlagen und zwar mit Höchstgeschwindigkeit!
Zwar kann man die ersten Gegner hier noch relativ leicht ausschalten, doch dann wird man vielleicht bei der Eroberung der Basis deutlich größere Schwierigkeiten haben..!
Laufen Sie deshalb erst mal Richtung Osten. Warten Sie jedoch etwas, so dass die gegnerischen Mechs, die durch die Verfolgung auseinandergezogen werden, wieder in Reichweite kommen und durch Ihre geschlossene Lanze schnell vernichtet werden können.
Ziehen Sie dann weiter zur Basis, wo man mit einem sprungfähigen Mech am einfachsten und schnellsten zum Ziel kommt (westliche Mauer überspringen oder alternativ ein Stück weg schießen)!
Ist die Basis erobert, sollte man natürlich erst einmal allen reparaturbedürftigen Mechs diese gönnen und sich dann auf die nächsten Angriffe vorbereiten.
Der Erste besteht hierbei aus Chos Mech, der von einigen Kampfhubschraubern begleitet wird und somit kein großes Hindernis darstellt. Ist Cho jedoch erledigt, meldet sich die Mandrissa zu Wort…



Warten Sie dann auf den nächsten Angriff, der von Süden her anrollt und hauptsächlich aus leichten Mechs besteht. Diese versuchen primär die Turmkontrolle einzunehmen oder zu vernichten. Da dies aber in den weiteren Kämpfen nicht entscheidend ist, braucht man auch keine großen Ressourcen für deren Verteidigung aufzubringen..!
Die dritte Welle stellt dann das größte Problem dar, denn die leichten Mechs werden hier von einigen Catapult begleitet, die auf größere Distanz äußerst unangenehm sind.
Lassen Sie diese in die Basis einfallen und ziehen Sie sich zunächst möglichst aus deren Reichweite zurück. Nutzen Sie dann die Munitionsbunker im westlichen Teil der Basis um möglichst viele Catapult zu beschädigen oder gar zu vernichten, so dass man möglichst wenig Verluste zu beklagen hat, da die Türme meist schon lange ausgeschaltet wurden und man so auf sich alleine gestellt ist!
Sind die Gegner niedergekämpft, nutzt man ein letztes mal die Reparaturmöglichkeiten und evakuiert dann den Posten. Ziehen Sie sich in Richtung der Rebellen nach Nordosten zurück und warten Sie hinter der Furth auf die anrückenden Feinde.
Diese greifen dann meist zuerst die Rebellenfahrzeuge an, so dass man aus größerer Distanz die gegnerischen Mechs schon unter Feuer nehmen kann und den ein oder anderen Mech ausschaltet.
Ziehen Sie sich dann weiter zurück auf die Hochebene wo die LSR-Werfer stationiert sind. Mit deren Hilfe sollte man dann auch die letzten Gegner erledigen können!
Info: Wenn Sie die Tanklaster sprengen (erzwungenes Feuer) feuern die Rebelleneinheiten teils nicht mehr auf die feindlichen Mechs, aber dies ist eventuell nicht so schlimm, wenn man durch die Sprengung einige Mechs ausgeschaltet hat..!

Kampagne 4: "Rebellen"

Mission 18:

Verteidigung - Bannikburg



Diese Mission ist langwierig, man hat jedoch in der Regel genügend Möglichkeiten die eigenen Mechs zu reparieren, so dass man lieber auf einige Schwere statt auf wenige Sturm-Klasse-Mechs setzen sollte.
Nach Missionsbeginn marschiert man sofort zum Davion-HQ, das nur von zwei mittelschweren Mechs verteidigt wird und deshalb alsbald wieder unter Ihrer Kontrolle ist. Danach rückt man durch die Stadt nach Osten vor. Nehmen Sie hierbei alle Lagerhallen ein, die Sie finden können und entledigen Sie sich schnellstmöglich des schweren Mechs in der Stadtmitte.
Weiter östlich sprengt man dann einen leichten Mech mit den Gastanks in die Luft und erobert schließlich den wieder nur leicht verteidigten Stromgenerator zurück.
Rücken Sie dann direkt Richtung Norden vor und sprengen Sie schnellstmöglich das Munitionslager in die Luft, damit die beiden hochfahrenden Catapult erst gar keinen Schaden anrichten können!
Nun sollte man den schnellsten Mech wählen und mit ihm die beiden LSR-Stellungen am Hang erobern. Anschließend zieht man über die Brücke in der Kartenmitte zur nördlichen Flussseite. Hier ist das Primärziel die Einnahme der Sensorkontrolle, sonst wird man enorme Schwierigkeiten haben, da man nicht sieht, wo die Gegner anrücken!



Laufen Sie deshalb zuerst auf dem Weg am Fluss ein Stückchen Richtung Westen und sprengen Sie dort den Highlander mit den Gastanks in die Luft. Danach erobert man die Sensorkontrolle und schickt schon mal die langsameren Mechs zum Flüchtlingslager nördlich des Stadtkerns. Der schnellste Mech erobert währenddessen noch die Lagergebäude im nordöstlichen Teil der Karte und schließt sich dann der restlichen Lanze wieder an.
Erobern Sie dann schnellstmöglich die Turmkontrolle am westlichen Übergang, welche nur von zwei Hollander II geschützt wird. Warten Sie dann hier auf erste Welle aus nordwestlicher Richtung, die hauptsächlich aus Fahrzeugen besteht.
Ist diese niedergekämpft, sollte man auch hier einen schnellen Mech die Lagerhallen im Nordwesten erobern und die Mechs bei der Reparaturbucht (neben den drei Lastwagen) reparieren lassen.
Die nächste Welle besteht aus Raven und Men Shen, so dass man diese nicht orten wird und Sie einfach beim Auftauchen niederkämpfen muss. Die nächste Angriffswelle kommt wieder aus nördlicher Richtung, versucht dann aber sehr offensichtlich über die mittlere Brücke vorzudringen. Dort haben Sie dann auch die beste Möglichkeit mit einem Luftschlag ein oder zwei Mechs auszuschalten und so mit etwas Glück die Brücke zu „verstopfen“. Die restlichen Mechs ziehen dann



zur westlichen Brücke weiter, wo man sie mit Hilfe der Türme recht einfach kleinhauen kann.
Die vorletzte Welle versucht über die Furt im Osten die Stadt zu erreichen. Postieren Sie hier am besten einige Mechs auf dem Hügel hinter den LSR-Werfern und warten Sie bis die Gegner in Reichweite kommen. Natürlich kann man auch hier wieder mit ein oder zwei Luftschlägen die leichten und mittelschweren Mechs ganz schön verbeulen!
Die letzte Angriffswelle hat es dann aber wirklich in sich!
Sie besteht vor allem aus schweren und überschweren Mechs - zwei Catapult, ein Atlas und zwei Hollander II.
Nach einer ausgiebigen Reparatur stellt man die eigenen Mechs bei der westlichen Brücke auf, je nachdem ob die Türme noch aktiv sind oder nicht, auf der nördlichen oder der südlichen Seite.
Sobald die Schurken dann näher kommen, sollte man sie mit Luftschlägen begrüßen.
Mit Glück kann man so einige Mechs ausschalten oder zumindest schwer beschädigen. Den Rest sollten dann Ihre Männer erledigen können.

Wieder mal: Drei Missionen zur Auswahl, diesmal kann man jedoch bereits nach zwei absolvierten Aufträgen eine weitere Mission anwählen, welche man jedoch erst annehmen sollte, wenn man die vorherigen drei erfüllt hat...

Mission 19:

Gefechtsbergung - Landungsschiff



Für diese Mission brauchen Sie schwere Mechs und vor allem taktisches Geschick und etwas Geduld. Direkt nach Missionsbeginn zieht man Richtung Osten los und greift die herbei kommende Patrouille an.
Nehmen Sie sich zuerst die beiden Hollander II und den Catapult vor, da diese am gefährlichsten sind. Anschließend vernichtet man auch noch die beiden Anubis und zieht weiter Richtung Osten.
Dort sollte man mit einem schnellen Angriff den kleinen LSR-Posten auf dem Hügel nehmen. Dieser ist zwar nicht sonderlich kampfstark, doch die erhöhte Position erleichtert den Kampf ungemein!
Wagen Sie sich vorerst nun nicht mehr weiter vor und warten Sie ab, ob der Gegner Sie nun angreift.
Achtung: In der Gegend sind zwei Men Shen unterwegs, die Ihr Radar nicht erfassen kann, so dass man hier leicht überrascht wird!

Sollte der Gegner nicht angreifen, wagt man sich langsam Richtung Südosten vor und lockt die Gegner so heran. Achten Sie auf die getarnten KSR-Türme südlich des LSR-Postens!
Neben den Mechs sind noch drei Schwere-LSR-Träger beim Orbitalgeschütz stationiert, die Ihren Mechs ebenfalls schwer zusetzen können!
Sind alle Gegner erledigt, dringt man zum Orbitalgeschütz vor und vernichtet dies. Anschließend erobert man die Reparaturanlage und die drei Ressourcen-Trucks.



Nun geht es weiter Richtung Kartenmitte, wo man jedoch vor dem Dorf haltmachen sollte. Nähern Sie sich nun langsam durch das seichte Wasser der Gefängnisinsel an und eröffnen Sie sofort das Feuer auf auftauchende Feinde. Hier sind neben einigen Fahrzeugen ein MadCat, ein Vulture und ein Shadow Cat stationiert, die Ihrer geballten Feuerkraft jedoch nicht lange standhalten sollten!
Ist das Gefängnis dann erobert bzw. befreit, nimmt man die Ressourcen-Trucks im Dorf ein und gönnt den Mechs eine Reparatur.
Umgehen Sie nun das Landungsschiff und erkunden Sie die Gegend westlich davon.
Hier ist eine weitere Patrouille unterwegs, die man zuerst ausschalten sollte, bevor man sich dem LS nähert.
Ist dies geschehen, schickt man einem Mech zum LS, während der Rest dahinter Position bezieht.
Sobald das Schiff erreicht wurde, springen drei Hunchback und zwei Sha Yu aus dem tiefen Wasser!
Eröffnen Sie sofort das Feuer auf einen Hunchback und versuchen Sie nun möglichst aus großer Entfernung die drei Nahkampf-Mechs zu vernichten. Anschließend nimmt man sich den beiden leichten Mechs an.
Ist dies vollbracht, zieht man Richtung Westen, wo man in der Nähe des angegebenen Punktes das erste Mobile Orbitalgeschütz findet, das von zwei Starslayer und einigen Fahrzeugen verteidigt wird. Vernichten Sie es und ziehen Sie dann zum nördlichen Geschütz, das von zwei Highlander verteidigt wird. Hat man noch genügend RPs, sollte man ein oder zwei Luftschläge auf die beiden Mechs herabregnen lassen, so daß man sie noch schneller vernichten kann.
Ist das Orbitalgeschütz und die anrückende Verstärkung (leichte Fahrzeuge) vernichtet, kehrt man zum LS zurück.

Mission 20:

Mobiler Sturm - Mt. Cho



Auch diese Mission ist relativ einfach wenn man vor allem ruhig und taktisch vorgeht!
Nach Missionsbeginn muss man sich dann erst mal für eine Seite entscheiden. Welche man zuerst angeht, ist relativ egal, ich wähle mal die Rechte, da hier zunächst nur leichter Widerstand anzutreffen ist! Zwischen den Gebäuden des Industriekomplexes findet man neben einem Shootist einige leichte Mechs und Fahrzeuge, die man schnell klein schießen kann. Ziehen Sie nach der Vernichtung der beiden Anlagen weiter Richtung Süden und sprengen Sie die beiden Hollander II westlich des Flugplatzes mit den Mun-Bunkern in die Luft. Beim Flugplatz selbst muss man schnell den Aerospace-Spotter vernichten, sonst kommen bald die Bomber angeflogen und werfen großflächig Sprengstoff ab!
Wehren Sie dann den Angriff durch die „unsichtbaren“ Men Shen und Raven ab und vernichten Sie anschließend die Bomber. Weiter südlich kann man mit zwei Luftschlägen eine kleine Feindgruppe dezimieren, so dass man hier nur einen kurzen Abstecher machen muss, bevor man zur Basis weiter westlich weiterzieht. Diese wird jedoch nur leicht verteidigt, so dass man bald die Ressourcen-Trucks erobert haben sollte.
Östlich der Basis trifft man dann auf eine kleine Patrouille aus mittelschweren Mechs, die man vernichten muss. Bevor man dann wieder Richtung Norden zieht, sollte man den kleinen Posten mit einem Luftschlag beglücken, so dass die explodierenden Treibstofflaster die schweren Mechs stark beschädigen. Rücken Sie dann mit Ihren Mechs an und geben Sie den Überlebenden den Rest.
Nach einer Reparatur zieht man dann wieder zum Startpunkt und beginnt den Angriff auf die westliche Seite. Hier sollte man zuerst die Basis im Nordwesten erobern. Hat man einen sprungfähigen Mech, kann man direkt in die Basis springen und die Turmkontrollen erobern, was etwas einfacher ist, als wenn man sich den Weg frei schießen muss.
Den Gegenangriff kann man recht gut abwehren, da er nur mit leichten Mechs geführt wird. Notfalls kann man auch die Mun-Bunker in die Luft jagen und so mehrere Mechs gleichzeitig hochgehen lassen.
Bevor man dann weiter macht, werden natürlich die Stromgeneratoren vernichtet.
Die westliche Insel kann man von drei Seiten her angreifen. Über den „See“ im Norden bzw. über den schmalen Weg und über die flache Stelle im südlichen „See“. Optimalerweise schickt man alle Mechs über den nördlichen See und kämpft sich am Ufer nach Westen hin durch, wo man im kleinen Lager drei heruntergefahrene Mechs mit einem Luftschlag erschrecken kann.
Sind dort alle Gegner erledigt und die Ressourcen-Trucks erobert, muss man die eigenen Mechs erst mal reparieren, da nun ein Atlas zu bekämpfen ist!
Rücken Sie deshalb langsam in Richtung des Reparaturhangars vor und greifen Sie den Sturm-Mech sobald wie möglich an. Dann rückt man vorsichtig weiter vor und erobert erst einmal den Hangar um kostengünstig Reparaturen durchführen zu können.
Von hier startet man dann die Angriffe auf die verschiedenen Ziele. Das HQ wird von einigen Catapult verteidigt, die leider noch deaktiviert sind. Weiter südlich trifft man ebenfalls einige Catapult, so dass man nach jedem Kampf eine Reparatur in Erwägung ziehen sollte.
Sollte nun das Missionsziel „Alle gegnerischen Einheiten vernichten“ noch nicht erreicht sein muss man noch ein oder zwei umher streunende Raven suchen…

Mission 21:

Nachtop. - Skorpion



Für diese Mission wählen Sie am besten zwei schwere Mechs, beispielsweise zwei MadCat, rüsten diese vornehmlich mit Fern- und Mittelstreckenwaffen aus und packen dazu noch einen mittelschweren, sprungfähigen Mech, den man mit einer schweren Langstreckenwaffe ausrüsten sollte.
Nach dem Start läuft man direkt Richtung Osten und vernichtet bei der kleinen Stadt die Verteidigermechs und das Industriegebäude.
Danach geht es weiter Richtung Osten, den Hang hinab. Dort trifft man eine kleine Patrouille, die vernichtet wird. Unten sprengt man schon aus möglichst großer Distanz die Munitions-Bunker und erledigt die wenigen Überlebenden.
Danach läuft man wieder mit Höchsttempo Richtung Westen und nähert sich hier der südlichen Mauer der Basis. Mit dem sprungfähigen Mech überspringt man dann die Mauer und lockt die zahlreichen Razorback an. Springen Sie dann wieder zurück, in die Sicherheit der beiden anderen Mechs, die die verfolgenden Razorback schon beim Sprung über die Mauer attackieren und so ein kleinen Zielschießen veranstalten können.
Wiederholen Sie dies nötigenfalls einige Male. Dann schießen die beiden schweren Mechs ein Loch in die Mauer, während der leichte Mech zur südlichen Turmkontrolle sprintet und diese erobert. Während dieser dann direkt zur zweiten Turmkontrolle weiterzieht, durchqueren die beiden schweren Mechs die Basis an der westlichen Mauer und versuchen die beiden schweren Mechs bei den Gastanks im nordwestlichen Eck schnell per Sprengung auszuschalten.
Sollte dies nicht ganz klappen, lockt man die Gegner zu den eroberten Türmen!
Sind dann beide Generatoren vernichtet und die Waffenanlage erobert, ruft man ein Reparaturvehikel herbei und dirigiert Luftschläge auf das Munitionslager im Norden. Nun muss man sich noch entscheiden, ob man den kleinen Vorposten vor den Toren der Basis einnimmt und den Atlas, der dort lauert, angreifen will oder ob man direkt Richtung Evakuierungspunkt weiter zieht.
Dort trifft man dann noch auf einen Shootist, der jedoch keine ernsthafte Gefahr darstellt, da man ihn im Notfall einfach ignorieren kann und nur zum Evakuierungspunkt laufen muss.

Mission 22:

Baxters Eröffnung



Hier sollten Sie nur schwere und überschwere Mechs mitnehmen. Interessanterweise kann man sich hier zum ersten mal den Blood Asp kaufen, den man nach einer kleiner Modifikation als einen vorzüglichen Fernkampfmech einsetzen kann (2 Gauss, 1 PPK, mehr Panzerung). Grundsätzlich sollte man die eigenen Mechs etwas mehr auf Fernkampf einstellen, damit man das Geschwindigkeitsdefizit etwas ausgleichen kann! Nach Missionsbeginn rückt man dann langsam am südlichen oder westlichen Kartenrand vor und vernichtet aus sicherer Entfernung einige Türme, so dass man an einer Stelle aus dem „Gefängnis“ ausbrechen kann.
Versuchen Sie dann hinter der Mauer schnellstmöglich die nahe Turmkontrolle zu erobern, so dass die patrouillierenden Gegner von den Türmen unter Feuer genommen werden.
An der Ecke der Verteidigungsanlage findet man noch einige Ressourcen, die es lohnt zu erobern.
Dann zieht man weiter in Richtung Kartenmitte, wo zahllose Gegner lauern. Tasten Sie sich nur langsam voran und versuchen Sie schon aus möglichst großer Distanz die Gegner unter Feuer zu nehmen. Achten Sie jedoch besonders auf die schweren LSR-Träger! Sobald einer gesichtet wird, sollte man ihn sofort als primäres Ziel unter Feuer nehmen!



Wagt man sich weiter in das Industriegebiet vor, werden weitere Mechs aktiviert, hauptsächlich jedoch leichte und mittelschwere Mechs vom Typ Raven und Men Shen. Da man über schwere Panzerung verfügt, sollte man die zahllosen Gegner jedoch ganz gut abwehren können. Nach einer Reparatur rückt dann die Lanze Richtung Norden weiter, während der schnellste Mech einen kleinen Abstecher zum nordwestlichen Dorf macht, wo man einige Ressourcen-Trucks erobert.
Die Verteidigungsanlage bei der Brücke gilt es dann möglichst ohne Beschädigungen zu erobern, was jedoch meist nur durch Zerstörung des Tores möglich ist. Sobald die Anlage erobert wurde, sollte man alle Mechs auf Vordermann bringen. Luftschläge gegen die, vor dem Palast stationierten Mechs bringen nichts.
Tasten Sie sich nun wieder langsam über die Brücke vor und erledigen Sie die versteckten Türme.
Danach versucht man die feindlichen Mechs auf die Brücke bzw. zur anderen Seite zu locken, wo man mit Hilfe der Türme die Gegner niederschießt!
Sollten die Feinde nicht darauf eingehen, muss man einen nach dem anderen aus der Distanz angreifen und ausschalten.
Sollte bei den Gefechten die Brücke zerstört oder blockiert werden, muss man den Fluss im Osten überqueren.
Sind die Mechs und die gefährlichen schweren LSR-Werfer vor dem Palast vernichtet, muss man nur noch die drei Palastteile selbst vernichten und zum Evakuierungspunkt auf dem Gipfel ziehen.

Mission 23:

Befreiung - Raumhafen



Zwar erscheint die Tonnage-Begrenzung auf 300t etwas gering, doch da die Verteidigung nicht sonderlich massiv ist, kommt man damit eigentlich gut zurecht. Zusätzlich kann man noch einige abgeschossene Mechs bergen, so dass man während der Mission die Gesamttonnage der Lanze noch stark erhöhen kann!
Nach dem Start kämpft man sich zunächst zur Brücke in der nördlichen Kartenmitte durch. Sie treffen dabei vor allem auf leichte Mechs und LSR-Werfer, die man allesamt recht schnell erledigen kann.
Überqueren Sie die Brücke dann aber nicht, sondern scheren Sie nach Süden aus, wo man sich zu einer seichten Stelle im Fluss vorkämpft.
Bei der Überquerung erledigt man dann noch einmal einige leichte Mechs, bevor man den Hang hinauf klettert und die Wachen um den Posten erledigt.
Dann sollte man erst mal speichern, denn die Einnahme der Sensorkontrolle gestaltet sich mitunter sehr schwierig, da die Geschütze oft den Kontrollturm zerstören! Versuchen Sie deshalb am besten zuerst den Kontrollturm für die Long Toms selbst zu zerstören, dann kann man relativ sicher die andere Turm- und die Sensorkontrolle erobern. Nach einer Reparatur zieht man dann zur Stadt in der Nähe der Kartenmitte.
Hier trifft man nur auf Panzer und Kampfhubschrauber, die man schnell niederkämpfen kann. Sobald die Patrouille erledigt wurde, kommen die Verbündeten und sichern die Stadt, so daß man weiter Richtung Süden ziehen kann, wo man bei einem „Schuppendorf“ einen Ressourcentruck erobert.
Danach geht es zum südlichen Posten, wo das Mobile HQ steht. Der Widerstand besteht hier aus zwei Bushwacker, die schnell erledigt werden. Problematisch sind jedoch die AK-Türme!



Sobald man diese erobert, eröffnen die das Feuer auf das HQ und den Ressourcen-Truck, so dass man etwas Schaden in Kauf nehmen sollte und zuerst den Truck und das HQ erobert.
Ist der Posten gesichert, gönnt man allen Mechs eine Reparatur und bewegt sich dann zum weitläufigen Raumhafen. Der wird im vorderen Teil vor allem durch LSR-Werfer und mittelschwere Mechs verteidigt, die zwar kein Hindernis darstellen, aber trotzdem deutlich Schaden anrichten können! Versuchen Sie diese deshalb so schnell wie möglich zu erledigen, so dass man die anrückenden schweren Mechs in Ruhe angreifen kann. Sollte dies nicht möglich sein, zieht man sich besser erst mal zurück um den Zeus und die beiden Atlas in „Ruhe“ erledigen zu können.
Dringen Sie dann weiter in den Raumhafen vor und erobern Sie die beiden Reparaturhangars und die

Ressourcen-Trucks bei den Landungsschiffen.
Nehmen Sie diese jedoch erst unter Feuer, wenn alle Mechs wieder voll einsatzbereit sind, da dann jeweils zwei Mechs aktiviert werden und Ihre Mechs angreifen!
Sind alle Landungsschiffe vernichtet, muss man nur noch auf die Verstärkungen warten, die einen Gegenangriff versuchen. Bei Bedarf kann man nun noch einige abgeschossene Mechs bergen und reparieren, so dass man die eigene Lanze weiter verstärken kann.
Bei der Verteidigung wird nun der südliche Posten wichtig, da man hier gut eine gegnerische Gruppe abfangen kann. Die restlichen Gruppen bekämpft man beim Raumhafen mit Hilfe der Verbündeten, die jedoch hauptsächlich als Kanonenfutter dienen!

Mission 24:

Operation Goliath



Nach Missionsbeginn macht man sich auf den Weg Richtung Norden. Sie bekommen bald eine Patrouille aus mittelschweren Mechs auf den Schirm.
Greifen Sie die mit allem an und versuchen Sie schnellstmöglich und aus möglichst großer Distanz die beiden Hollander zu vernichten. Dann widmet man sich den beiden Bushwacker und zieht weiter.
Ob man dann schließlich über den östlichen Weg, den auch die unterstützenden Partisanen wählen, die hier im übrigen recht gute Erfolge erzielen, in die Basis eindringt oder wartet bis eben jene die Turmkontrolle vernichten, so dass man sich über den "Haupteingang" in die Basis schießen kann ist relativ egal.
Bei der ersten Taktik muss man darauf achten, dass die Mechs nicht von den Long Tom-Geschützen südöstlich der Basis erwischt werden, was jedoch nicht passiert, so lange Ihre Mechs in Bewegung bleiben! Bei der zweiten Methode muss man etwas mehr Aufwand betreiben, da man über den schmalen Weg nur im Gänsemarsch nach oben vorrücken kann. Gleichzeitig muss man dabei die gegnerischen schweren Mechs bekämpfen, so dass der Weg über die östliche Straße durchaus leichter ist!
Beiden Taktiken gleich ist die Tatsache, dass man in der Basismitte selbst dann die Truppen sammelt. Rücken Sie dann geschlossen Richtung Westen vor, da man hier alle gegnerischen Einheiten vernichten muss bevor man das Hauptquartier sonst wird man vom Gegner einfach überrannt!
Versuchen Sie die Gegner dann möglichst einzeln anzugreifen bzw. folgen Sie einfach den Partisanenmechs, die unbekümmert gegen den Feind vorrücken! Da diese das Feuer auf sich ziehen kann man die Gegner sehr effektiv aus der zweiten reihe demontieren!
Gefährlich ist vor allem die Lanze Hunchbacks, die sich oft an den äußeren Mauern entlang heranschleicht, wenn man die Torkontrollen erobert hat! Bekämpfen Sie diese Gegner aus möglichst großer Distanz!
Im nordwestlichen Teil trifft man neben Legions-Panzer auch noch einige schwere Mechs, die man aber durch die geballte Feuerkraft der Lanze recht schnell erledigen kann!
Erobern Sie dann den Reparatur-Hangar und die Turmkontrollen im Nordwesten, die meist völlig

intakt sind!



Nach der Reparatur der Mechs zieht man dann zum Hauptquartier und zerschießt dort schnell die Elementare und dann das eigentliche Gebäude. Aus nördlicher Richtung kommt dann Renard mit einer Lanze schweren Mechs heran.
Da man diese im direkten Kampf kaum schlagen kann, sollte man sich erst mal zurückziehen und versuchen die Gegner mit Luftschlägen zu schwächen.
Das bringt zwar effektiv nur recht wenig, doch mit dem Geld kann man eh nichts anderes anfangen!
Marschieren Sie dann zu den eroberten Türmen im Nordwesten. Hier erwartet man die Gegner in der „Sackgasse“. Da man nie Wingmen Renards noch recht gut ausschalten kann ist die Ausweglosigkeit nicht so schlimm, da man sowieso kein besseres Schlachtfeld mehr findet!
Da Renard einen Atlas mit abnormal schwerer Panzerung steuert kommt er meist als letzter heran, was auch ganz praktisch ist, da man dann seine Verbündeten meist schon niedergeschossen hat und sich ganz dem Bösewicht selbst widmen kann!
Da Renard aber wie bereits erwähnt unheilig schwer gepanzert ist und auch noch mächtigst austeilen kann sollte man versuchen ihn durch die Sprengung einiger Munitionsbunker zu schwächen, so dass Ihre Lanze dann nur relativ leichtes Spiel hat.
Ist dies aufgrund vorheriger Zerstörung der Mun-Bunker nicht, sollte man die Lanze aufteilen und ihm aus zwei Richtungen auf den Pelz rücken.
Ob man in diesem Kampf dann Piloten und Mechs verliert ist egal, da man nach dem Sieg über Renard gewonnen hat!

Text	A. Neumann (2004)
Screenshots	A. Neumann (2004)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechcommander2

Last update: **2012/11/13 14:46**