MechCommander 2

Diese Lösung basiert auf der ungepatchten deutschen Version (gibt sc
Schwierigkeitsgrad Soldat . Die Munitionseinstellung wurde auf Unen
Standardeinstellung ist, wobei jedoch ein anspruchsvollerer Spieler na
Munition zurückgreifen würde, wie sie auch aus dem Vorgänger bekann
Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2400+ mit einer übertakt
aktiviertem 2X-Antialiasing und 2-fachen anisotropen Filter gemacht.
Damit das Spiel überhaupt vernünftig zum Laufen gebracht werden kon
wurden die Dateien badcard und vidcard aus dem MechCommander-V

Tipp:s

- Die Zwischensequenzen sind manchmal recht schlecht zu verstehen
tobt. Rufen Sie deshalb bei einer ankommenden Nachricht mit P d
Spiel pausiert und alsbald nur noch die Nachricht zu hören ist.
- Alternativ kann man auch einfach weit von den eigenen Einheiten v
- Hier ûnden Sie meine Savegames, die ich während der Erstellung d
Savegame.RAR (0.8 MB)
- Entpacken Sie die Dateien einfach in Ihren Savegame-Ordner im D
MechCommander 2 Installation. Dies geschieht dann natürlich auf

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 triût.
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 triût 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 triût man auf einige weitere Feinde. Während sich der Razorback nehmen die beiden Bushwacker die Zange. Ist dieser niedergekämpft und zieht dann zum markierten Abholpunkt.

Stacklayden per Helikopter bergen

Mission 2:

Rückeroberung - Basis Gemini

Nehmen Sie hier am besten die drei mittelschweren Mechs mit Kurz- und Mittelstreckenwaûen 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 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 W
Wandstück ein. Alternativ kann man natürlich auch einfach ein Stück W
Sind dann alle Turmkontrollen und Lagerhallen südlich des Sees gesic
Übergang vor und erledigt hier zunächst aus sicherer Entfernung, dazu de
von der kleinen Insel rüber springt!
Danach greift man die Basis direkt an und bahnt sich am besten mit Waûengewalt ei
Turmkontrolle im hinteren Teil der Basis. Optimal ist hier natürlich wi
Mit Hilfe der Türme, kann man dann die Verteidiger schnell ausräuche

Turmkontrolle

Urban Mech

Basis direkt an

Mission 3:

Auûauern + 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 Waûenlager 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 triût man auf zahlreiche Medics, 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 Turmkontr
sprungfähigen Mech wieder recht schnell zu bewältigen ist.
Erobern Sie dann das Waûenlager. Jetzt kann man sich (wieder) dem P
widmen.
Nähern Sie sich zunächst vorsichtig an und versuchen Sie die leichten
Mit etwas Glück kann man diese mit den Tanks hochjagen, welche man
da sonst die eroberten Türme mit etwas Pech das wichtige HQ vernicht
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 Gegenangriû. Ziehen Sie sich deshalb schnell zum nordwestlichen Posten zurück, wo man auf die Unterstützung der LRM-Waffen 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 m
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 ieten 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 Turr jedoch wachsam, denn einzelne leichte Mechs versuchen dann die Turr erobern!
Bevor man dann die nördliche Stellung angeht, sollte man den kleinen abchecken. Hier kann man ein Lagerhaus einnehmen und die Verteidig eû zient ausschalten!
Anschließend stürmt man den kleinen Posten am Hang und nimmt auch Turmkontrolle ein. Wieder muss man einen Gegenangriû (vor allem Kar bevor man weiter auf den Hügel vorrücken und das Waû enlager einneh
Zuletzt erledigt man dann noch einzelne Gegner, die man auf dem Weg Berg im Nordosten triû t&

Mission 5:

Nachtop. - Liao-Angriû

Stossen Sie auf die erste kleine B vernichten Sie die leichten Verteidi und die Fahrzeuge.
Erleichtern sollte man sich dies du Sprengung der Tanks, welche sowieso vernichtet werden müssen!
Erobern Sie dann das Waû enlager u Sie weiter zum Fluss. Hier sollte m besten mit einem direkten Angriû a Stellung die meisten Türme vernich einfach die wenigen Verteidiger auf anderen Seite mit den Mechs plattm
Das umständliche Erobern der Turm

bringt hier keine Vorteile!
Danach rückt man zur Reparaturanlage vor und erobert auch diese. Na
der eigenen Mechs kann man noch die Laster weiter nördlich erobern w
ist, wenn man das Geld nicht wirklich dringend braucht.
Rücken Sie anschließend in südliche Richtung vor und kommen Sie Turmkontrolle
Hügelkuppe ein. Danach kämpft man sich am Fluss entlang zu den beid
Basis durch. Vernichten Sie dann beide Generatoren und schießen Sie
Wand.
Dringen Sie sodann in die Basis ein und erledigen Sie hier alle Vertei
erobert wurde, muss man sich dann nur noch zum Abholpunkt begeben.

Im Folgenden kann man dann zum ersten mal zwischen verschiedenen
scheinbar keinen Einûuss hat, welche Missionen man zuerst spielt, hä
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 Angriûsstreitmacht 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 Angriûswelle beim Vorposten abwehren oder zumindest stark schwächen.
Ziehen Sie sich dann zur Hauptbasis zurück, wo die erste Angriûswelle
Anschließend kann man die Reparaturanlage in der Basis erobern und
zusammenûicken.
Die nächsten beiden Wellen kommen aus nördlicher Richtung. Postiere
dem vorgeschobenen Posten nordwestlich des HQs. Zusätzlich sollte m
einige Artillerie-Einheiten stecken, die bei der Verteidigung recht nütz
Warten Sie dann die Angriûe ab und erledigen Sie die Gegner mit Hilfe
Verteidigungsanlagen. Achten Sie beim Kampf im Westen jedoch darau
Osten keine leichten Mechs die Verteidigungsanlagen überwinden!
Den schwersten Kampf liefert die zweite Angriûswelle im Westen, die u
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 der Angriff dann wirklich gut geplant sein, sonst erleidet man schnelle Versuchen Sie daher möglichst schnell die Turmkontrolle zu erobern. S Feinde nicht möglich sein, sollte man sich zurückziehen und so das Fe dann einen weiteren Versuch unternimmt oder gleich mit einem Luftsch Kontrolle vernichtet ist dann relativ egal, Hauptsache ist man bleibt n Verteidigungsanlagen!
Nachdem dann das HQ in der Basis erobert wurde, kann man sich zum

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 dabei die 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 u
Stürmen Sie dann den ersten Flugplatz und vernichten Sie hier das To
sollte man alle Gegner schnell erledigen können, so dass man sich nic
muss die Turmkontrolle zu erobern!
Ziehen Sie dann weiter in Richtung des zweiten Flugplatzes, rücken Si
längere Tal vor, sondern umgehen Sie die dortigen Stellungen weiter s
Über diesen südlichen Weg kann man sich langsam von Turmkontrolle
und so das Gebiet Stück für Stück erobern und sichern.
Bevor man dann den zweiten Flugplatz endgültig attackiert, sollte man
man triû t 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 Treibstoû tanks, sprengt diese und bleibt dann auf dem Hügel südwestlich der Rebellenbasis stehen.
Von dort aus lockt man dann nach Möglichkeit die vielen Verteidiger a
nicht im Dunstkreis der LSR-Werfer bekämpfen muss.
Achten Sie dabei jedoch darauf, nicht zu schnell vorzustoßen, sonst w
Zudem muss man auch darauf achten, daß der Rebellenanführer, der e
sofort mit in den Kampf eingreift.
Sollte dies geschehen und die eigenen Mechs schon etwas beschädigt
anderen Verteidigern gebunden sind, sollte man sich sofort im Laufsch
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 Uhlan Mechs verteidigt wird, welche man jedoch aufgrund der starken Bewaffnung schnell zu Klump schießen sollte. Sind alle Aufgaben erledigt, evakuiert man in d

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, mus
Fahrzeuge und einen leichten Mech ausschalten, die die Gebäude angr
oben noch Zeus an, dem man sofort die Fernkampfmechs entgegen schick
Ist dieser dann mit der Übermacht der eigenen Truppe erledigt, erober
Nachfolgend erhält man dann Nachricht von den Rebellen, die einen K
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 Bas man noch einmal einen überschweren Atlas wiederkämpfen muss. Nach einer ausgiebigen R der eigenen Lanze, sollte das jedoch aufgrund der Überzahl an Masse schwer sein..!

Wieder muss man sich zwischen zwei Missionen entscheiden, doch auc 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 ûndet, 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 Angriûswelle, die man mit Hilfe der Türme leicht klein schießen kann. Gleichzeitig sollte man sich aber auch darum kümmern, die Basi die man als zweite Rückzugsmöglichkeit nutzen kann. Am besten geht Mech, der über die Inseln westlich des Startpunktes zur Turmkontrolle hierbei noch einige Verteidiger ausschalten, so dass man nicht unbedi wählen sollte.

Alternativ kann man natürlich auch direkt in die Basis einbrechen , w
Rückzugspunkt verringert!
Wehren Sie dann die hereinkommenden Konvois ab, die später verstärk
Zusätzlich kommen noch zähe Panzer und ein Vulture hinzu. Nutzen Si
Reparieren, was aufgrund der ûnanziellen Mittel kein großes Problem
Erst wenn wirklich alle Fahrzeuge und Mechs der Konvoi erledigt wurd
wirklich komplett abschließen und muss nur noch zum Evakuierungspun

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 eûektiv, 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 ös
Ziehen Sie dann weiter Richtung Norden und beginnen Sie damit, die u
einzunehmen. Versuchen Sie dabei die leichten und mittelschweren Ve
Turmkontrollen wegzulocken, so dass Sie diese einnehmen können und
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 sprun
lässt.
Drinnen lauern dann aber noch einige Verteidiger, weshalb man schnel



Sind dann alle Kontrollen und
erbeutet, sollte man die umhe
Mechs per Hubschrauber bese
jedoch nicht das ganze Geld a
weitere Reparaturen durchführ
Später können Sie immer noch
Mechs übernehmen!
Ist die Truppe dann frisch ges
über die südliche Brücke zur v
vor. Die anderen Brücken sind
benutzen, da dort Minen verle
Kämpfen Sie sich dann Richtu
und erobern Sie die kleinen P
Waûeneinrichtung im Nordwes
recht gut verteidigt. Erobern Sie dort die
außerhalb liegenden Turmkontrollen und versuchen Sie die Verteidigermechs mit Hi
auszuschalten.
Ist die Anlage dann erobert, zieht man am westlichen Kartenrand Richt
der Höhe der dortigen Hauptbasis ist. Waûenlager in die Luft Sprengen Sie, bis das Sie dire
ins Innere einfallen können.
Die, teils schweren, Verteidigermechs kann man mit etwas Glück sogar
hochjagen, man sollte jedoch auch im normalen Kampf aufgrund der za
schnell gewinnen können!
Ist die Basis dann erobert und alle eventuell nicht direkt eingenommen
man diese nur noch alle komplett zum Evakuierungspunkt bringen.

Mission 13:

Fernangriû - Finster



Für diese Mission brauchen S
wenige, aber Panzerstarrende
zudem mit möglichst eûektiver
Mittelstreckenwaûen bestückt
Nach Missionsbeginn läuft ma
besten direkt zum südöstliche
wo man schnellstens die beide
einnehmen sollte, so dass ma
angreifenden Mechs und Elem
schnellstens in den Griû beko
Kommen keine weiteren Gegne
kann man sich in den Krater v
dort erst mal das Waûenlager
Ziehen Sie dann weiter nach N
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 ab
oder direkt die beiden HPG-Anlagen vernichten.

Sind diese erst mal vernichtet, muss man nur noch das Waû enlager im
einnehmen. Anschließend sollte man sich der kleinen Basis östlich des
û ndet man einen Reparaturhangar.
Umgehen Sie die Verteidigungstürme nördlich oder südlich und lassen
östliche Wand den Posten einbrechen (oder einspringen).
Nach einer gründlichen Reparatur rückt man dann wieder zum Landung
Von hier aus besteigt man dann den Hügel im Süden, wo ein Clan-Mech zu
wird.
Deshalb nähert man sich auch von westlicher Richtung an, denn im Os
Hilfe von explosiven Tanks zählen. Nutzen Sie also diese um einen de
direkt stark zu beschädigen, so dass man schnell nur noch einen Gegn
Sollte ein Mech zu stark beschädigt werden, sollte man ihn zur andere
er hoû entlich in Ruhe vor den Clannern repariert werden kann.
Sind die beiden Clanner und das Landungsschiû vernichtet, muss man

Kampagne 3: Liao

Wieder hat man drei Aufträge zur Wahl, die man wie üblich nach beliel

Mission 14:

Einnehmen - Stützpunkt Hermes



Ein gesunder Mix aus einigen
und ein oder zwei schwereren
am eû ektivsten. Da man einige
erobern muss, sollte man mind
schnelleren Mech, der eventue
sprungfähig ist, bereit haben.
Nach Missionsbeginn erobert
mal die Sensorkontrolle, dami
kann, wie weit die Verstärkun
ist.
Anstatt dann aber die einzeln
zu erobern, sollte man direkt
vorstoßen, wo man eine Lanze
einer Reparaturanlage eroberr
aus zieht man dann weiter nach Norden und
greift dort den Hauptstützpunkt an.
Stürmen Sie jedoch nicht direkt auf den Haupteingang zu, sondern ver
sprungfähigen Mech die Turmkontrolle zu erobern oder von der Seite h
Sobald der Widerstand (mittelschwere Mechs) dann gebrochen wurde u
die Mechs reparieren und beim Haupteingang Stellung beziehen lassen
Sehen Sie von der Eroberung der kleinen Posten ab, da dies vor allem
kaum oder minimal aufhält!

Warten Sie also stattdessen beim Haupteingang in der Höhe der Tore a
ein Mech stärker beschädigt werden, sollte man ihn schnellstens zur R
und dort û icken lassen.
Da die Gegner nicht konzentriert angreifen, sollte man keine großen P
abzuwehren..!

Mission 15:

Sturm auf Anlagen - Legion



Diesmal sollte man auf eine T
schweren Mechs setzen, da ma
gegen stärkere Mech-Truppen
Direkt nach Missionsbeginn so
kämpfenden Rebellenkräften z
und als dritte Kraft in den Kar
dass man schnell die gegneris
niederkämpfen kann.
Danach zieht man weiter zur Anlage im östlichen Sektor und vernichtet dort a
kommenden Gegner und die be
Fabrikanlagen. Anschließend z
zur befestigten Anlage etwas in der
Kartenmitte. Greifen Sie jedoc
östlicher Richtung an, da südlich des Postens
zahllose Minen verlegt wurden!
Nachdem dieser Posten erobert wurde, sollte man schnell einen einzel
Süden schicken, wo man den Spion in der Stadthalle tri û t .
Anschließend erobert man den kleinen Posten westlich des Minengebie
den Angri û auf die Hauptbasis südwestlich des Fabrikkomplexes, da do
Verteidigungsinstallationen zu û nden sind.
Fallen Sie jedoch nicht sofort in die Basis ein, sondern locken Sie die
erledigen Sie diese außerhalb der Reichweite der Geschütze. Nachfolg
Turmkontrollen und vernichtet noch den Generator weiter nördlich.
Bevor man sich dann die Panzer und die Fabrikanlage vornimmt, sollte
komplett reparieren lassen.
Die Legionspanzer sind dann relativ starke Gegner, die selbst einer ga
Widerstand leisten können!
Sind alle Panzer vernichtet und die Gebäude zerstört, muss man wie ü

Mission 16:

Einsatz - Orbital

Diesmal hat man eine äußerst begrenzte
Tonnage, weshalb man auf ein
möglichst 75t schweren, Mech
Optimalerweise hat dieser dan
Sprungdüsen, was jedoch nich
erforderlich ist.
Wer nun auf die Idee kommt, z
Mechs einzusetzen, sollte die
verwerfen, da man dann zu hä
Reparaturbuchten zurückkehre
einem Abschuss eines Mechs l
durchführen kann!
Optimal ist hier deshalb ein M
Mittel- und einigen Fernkampf
Nach Missionsbeginn kämpft m



zum Kontaktpunkt vor. Hat man dann die Auftragsdaten, sollte man zue
westlich vorrücken. Erobern Sie hier schnell die Turmkontrollen und e
gegnerischen Fahrzeuge.
Danach zieht man weiter zur Kartenmitte, wo man erneut zahlreiche le
muss und die Gastanks sprengt.
Anschließend zieht man weiter nach Norden, wo man im kleinen Poster
Loch schießt und dann schnell die Relaisstation erobert. Rücken Sie d
weichen Sie dabei den KSR-Türmen aus. Die östliche Basis beherbergt
weshalb sie recht gut verteidigt wird.
Greifen Sie deshalb nicht fro
sprengen Sie sich einen Weg
Wand und dringen Sie dort in di
Versuchen Sie nun schnellstm
Turmkontrollen zu erobern, so
dem Hunchback leichter fertig
(nahkampfstark!). Alternativ k
auch zu den Gastanks in der B
und dort sprengen. Vernichten
Orbitalgeschütz und ziehen Si
Westen.



Suchen Sie dabei im Bereich z
östlichen Basis und den Berei
Sensortürmen abgedeckt werd
mobilen Geschütz, das man ohne Gegenwehr
erledigen kann!
Um auf die westliche Landmasse zu kommen, sollte man mit einem ni
südlichen Übergang benutzen, wo man die beiden Turmkontrollen sehr
Begeben Sie sich dann zu der westlichen, kleineren Basis und locken
so dass man anschließend schnell eindringen und die Turmkontrolle üb
Gegner erledigt, begibt man sich zur Insel bei der nördlichen Brücke.
Hier kann man von Westen her kommend sehr leicht die Turmkontrolle
Orbitalgeschütz vorrücken, welches nur von einigen Hubschraubern verteidig



Ist auch dieses vernichtet, ni
dann der Basis im Südwesten
etwas komplizierter anzugreif
Ohne Sprungdüsen muss man
das Tor aufsprengen und dann
Höchstgeschwindigkeit in die
Versuchen Sie schnellstmöglic
Turmkontrollen im nördlichen
einzunehmen, so dass man die
schneller vernichten kann.
Den Hunchback, sollte man da
raus locken oder zumindest nu
Distanz bekämpfen, denn sein
im Nahkampf gefährlich!
Alternativ läuft man unter Beschuss zum
Kontrollposten auf dem Gipfel, vernichtet das Tor und nimmt dort dann
etwas Glück versucht der Hunchback nun die Turmkontrolle wieder zur
ihm relativ gefahrlos, da er nicht mehr auf Ihren Mech feuert.
Ist auch das letzte Orbitalgeschütz erledigt, muss man wie üblich evak

Mission 17:

Ehrenwachen



Natürlich wird man hier nicht
Jason Cho begleiten müssen,
dieser sich gegen Sie und mar
unvorbereitet gegen Steiner u
Einheiten antreten!
Sobald Sie die Kontrolle über
haben, sollten Sie dann auch
Richtung Osten einschlagen u
Höchstgeschwindigkeit!
Zwar kann man die ersten Geg
relativ leicht ausschalten, doc
vielleicht bei der Eroberung d
größere Schwierigkeiten habe
Laufen Sie deshalb erst mal R
Warten Sie jedoch etwas, so dass die
gegnerischen Mechs, die durch die Verfolgung, wieder in Reichweite
kommen und durch Ihre geschlossene Lanze schnell vernichtet werden
Ziehen Sie dann weiter zur Basis, wo man mit einem sprungfähigen Me
schnellsten zum Ziel kommt (westliche Mauer überspringen oder altern
Ist die Basis erobert, sollte man natürlich erst einmal allen reparaturb
und sich dann auf die nächsten Angriffe vorbereiten.
Der Erste besteht hierbei aus Chos Mech, der von einigen Kampfhubsc
somit kein großes Hindernis darstellt. Ist Cho jedoch erledigt, meldet



Warten Sie dann auf den näch
von Süden her anrollt und hau
leichten Mechs besteht. Diese
primär die Turmkontrolle einzu
vernichten. Da dies aber in de
Kämpfen nicht entscheidend is
auch keine großen Ressourcen
Verteidigung aufzubringen..!
Die dritte Welle stellt dann da
dar, denn die leichten Mechs
einigen Catapult begleitet, die
Distanz äußerst unangenehm s
Lassen Sie diese in die Basis
ziehen Sie sich zunächst mögl
Reichweite zurück. Nutzen Sie dann die
Munitionsbunker im westlichen Teil der Basis um möglichst viele Catap
vernichten, so dass man möglichst wenig Verluste zu beklagen hat, da
ausgeschaltet wurden und man so auf sich alleine gestellt ist!
Sind die Gegner niedergekämpft, nutzt man ein letztes mal die Repara
dann den Posten. Ziehen Sie sich in Richtung der Rebellen nach Nordo
hinter der Furth auf die anrückenden Feinde.
Diese greifen dann meist zuerst die Rebellenfahrzeuge an, so dass ma
gegnerischen Mechs schon unter Feuer nehmen kann und den ein oder
Ziehen Sie sich dann weiter zurück auf die Hochebene wo sie LSR-Werfer einwirkt sind. Mit de
Hilfe sollte man dann auch die letzten Gegner erledigen können!
Info: Wenn Sie die Tanklaster sprengen (erzwungenes Feuer) feuern d
mehr auf die feindlichen Mechs, aber dies ist eventuell nicht so schlim
Sprengung einige Mechs ausgeschaltet hat..!

Kampagne 4: "Rebellen"

Mission 18:

Verteidigung - Bannikburg

Diese Mission ist langwierig, man hat jedoch in der Regel genügend Möglichkeiten di

zu reparieren, so daß man lieber
statt auf wenige Sturm-Klasse-Me
Nach Missionsbeginn marschiert
Davion-HQ, das nur von zwei mitt
verteidigt wird und deshalb alsba
Ihrer Kontrolle ist. Danach rückt
Stadt nach Osten vor. Nehmen Si
Lagerhallen ein, die Sie û nden kö
entledigen Sie sich schnellstmög
Mechs in der Stadtmitte.
Weiter östlich sprengt man dann
Mech mit den Gastanks in die Luf
schliesslich den wieder nur leicht verteidigten Stromgenerator zurück.
Rücken Sie dann direkt Richtung Norden vor und sprengen Sie schnell
die Luft, damit die beiden hochfahrenden Catapult erst gar keinen Sch
Nun sollte man den schnellsten Mech wählen und mit ihm die beiden L
erobern. Anschließend zieht man über die Brücke in der Kartenmitte zu
das Primärziel die Einnahme der Sensorkontrolle, sonst wird man enor
man nicht sieht, wo die Gegner anrücken!

Laufen Sie deshalb zuerst auf de

ein Stückchen Richtung Westen u
dort den Highlander mit den Gast
Danach erobert man die Sensorko
schickt schon mal die langsamere
Flüchtlingslager nördlich des Sta
schnellste Mech erobert während
Lagergebäude im nordöstlichen T
schliesst sich dann der restliche
Erobern Sie dann schnellstmöglic
Turmkontrolle am westlichen Übe
von zwei Hollander II geschützt w
dann hier auf erste Welle aus no
Richtung, die hauptsächlich aus Fahrzeugen besteht.
Ist diese niedergekämpft, sollte man auch hier einen schnellen Mech d
erobern und die Mechs bei der Reparaturbucht (neben den drei Lastwa
Die nächste Welle besteht aus Raven und Men Shen, so daß man diese
einfach beim Auftauchen niederkämpfen muss. Die nächste Angriû swel
nördlicher Richtung, versucht dann aber sehr oû ensichtlich über die m
Dort haben Sie dann auch die beste Möglichkeit mit einem Luftschlag
auszuschalten und so mit etwas Glück die Brücke zu verstopfen . Die



zur westlichen Brücke weiter, wo sie mit Hilfe der Türme recht einfach
Die vorletzte Welle versucht über
Osten die Stadt zu erreichen. Po
besten einige Mechs auf dem Hüg
Werfern und warten Sie bis die G
Reichweite kommen. Natürlich ka
wieder mit ein oder zwei Luftschl
und mittelschweren Mechs ganz s
Die letzte Angriffswelle hats dann
sich!
Sie besteht vor allem aus schwer
überschweren Mechs - zwei Catap
zwei Hollander II.
Nach einer ausgiebigen Reparatur stellt man die eigenen Mechs bei de
nachdem ob die Türme noch aktiv sind oder nicht, auf der nördlichen c
Sobald die Schurken dann näher kommen, sollte man sie mit Luftschläg
Mit Glück kann man so einige Mechs ausschalten oder zumindest schw
sollten dann Ihre Männer erledigen können.

Wieder mal: Drei Missionen zur Auswahl, diesmal kann man jedoch ber
Aufträgen eine weitere Mission anwählen, welche man jedoch erst anc
vorherigen drei erfüllt hat&

Mission 19:

Gefechtsbergung - Landungsschiff



Für diese Mission brauchen Sie
vor allem taktisches Geschick un
Direkt nach Missionsbeginn zieht
Osten los und greift die herbeiko
an. Nehmen Sie sich zuerst die b
und den Catapult vor, da diese a
sind. Anschließend vernichtet ma
beiden Anubis und zieht weiter R
Dort sollte man mit einem schnel
kleinen LSR-Posten auf dem Hüge
ist zwar nicht sonderlich kampfst
erhöhte Position erleichtert den
Wagen Sie sich vorerst nun nicht
und warten Sie ab, ob der Gegner Sie nun angreift. Achtung: In der Ge
unterwegs, die Ihr Radar nicht erfassen kann, so daß man hier leicht ü
Sollte der Gegner nicht angreifen, wagt man sich langsam Richtung Sü
Gegner so heran. Achten Sie auf die getarnten KSR-Türme südlich des
Neben den Mechs sind noch drei Schwere-LSR-Träger beim Orbitalgesc
Mechs ebenfalls schwer zusetzen können!
Sind alle Gegner erledigt, dringt man zum Orbitalgeschützt vor und ve
erobert man die Reparaturanlage und die drei Ressourcen-Trucks.



Nun gehts weiter Richtung Karte
jedoch vor dem Dorf haltmachen
sich nun langsam durch das seich
Gefängnisinsel an und eröû nen S
auf auftauchende Feinde. Hier si
Fahrzeugen ein MadCat, ein Vult
Shadow Cat stationiert, die Ihrer
Feuerkraft jedoch nicht lange sta
Ist das Gefängnis dann erobert b
man die Ressourcen-Trucks im D
den Mechs eine Reparatur. Umge
Landungschiû und erkunden Sie d
westlich davon. Hier ist eine wei
unterwegs, die man zuerst ausschalten sollte, bevor man sich dem LS
Ist dies geschehen, schickt man einem Mech zum LS, während der Res
Sobald das Schiû erreicht wurde, springen drei Hunchback und zwei Sl
Eröû nen Sie sofort das Feuer auf einen Hunchback und versuchen Sie
Entfernung die drei Nahkampf-Mechs zu vernichten. Anschließend nimr
leichten Mechs an.
Ist dies vollbracht, zieht man Richtung Westen, wo man in der Nähe de
erste Mobile Orbitalgeschütz û ndet, das von zwei Starslayer und einig
Vernichten Sie es und ziehen Sie dann zum nördlichen Geschütz, das
wird. Hat man noch genügend RPs, sollte man ein oder zwei Luftschläg
herabregnen lassen, so daß man sie noch schneller vernichten kann.
Ist das Orbitalgeschütz und die anrückende Verstärkung (leichte Fahrz
zum LS zurück.

Mission 20:

Mobiler Sturm - Mt. Cho



Auch diese Mission ist relativ ei
allem ruhig und taktisch vorgeht!
Nach Missionsbeginn muss man s
für eine Seite entscheiden. Welc
angeht, ist relativ egal, ich wähl
da hier zunächst nur leichter Wid
anzutreû en ist! Zwischen den Ge
Industriekomplexes û ndet man ne
Shootist einige leichte Mechs un
man schnell kleinschiessen kann.
der Vernichtung der beiden Anlag
Richtung Süden und sprengen Sie
Hollander II westlich des Flugpla
Bunkern in die Luft. Beim Flugplatz selbst muss man schnell den Aero
kommen bald die Bomber angeû ogen und werfen großû ächig Sprengstoû
Wehren Sie dann den Angriû durch die unsichtbaren Men Shen und R
anschließend die Bomber. Weiter südlich kann man mit zwei Luftschläg

dezimieren, so daß man hier nur einen kurzen Abstecher machen muss
westlich weiterzieht. Diese wird jedoch nur leicht verteidigt, so daß m
erobert haben sollte.
Östlich der Basis triû t man dann auf eine kleine Patrouille aus mittels
vernichten muss. Bevor man dann wieder Richtung Norden zieht, sollte
einem Luftschlag beglücken, so daß die explodierenden Treibstoû aster
beschädigen. Rücken Sie dann mit Ihren Mechs an und geben Sie den
Nach einer Reparatur zieht man dann wieder zum Startpunkt und begin
westliche Seite. Hier sollte man zuerst die Basis im Nordwesten erobe
sprungfähigen Mech, kann man direkt in die Basis springen und die Tu
etwas einfacher ist, als wenn man sich den Weg freischiessen muss.
Den Gegenangriû kann man recht gut abwehren, da er nur mit leichten
kann man auch die Mun-Bunker in die Luft jagen und so mehrere Mechs
lassen.
Bevor man dann weiter macht, werden natürlich die Stromgeneratoren
Die westliche Insel kann man von drei Seiten her angreifen. Über den
schmalen Weg und über die ûache Stelle im südlichen See . Optimaler
über den nördlichen See und kämpft sich am Ufer nach Westen hin dur
drei heruntergefahrene Mechs mit einem Luftschlag erschrecken kann.
Sind dort alle Gegner erledigt und die Ressourcen-Trucks erobert, mus
erstmal reparieren, da nun ein Atlas zu bekämpfen ist!
Rücken Sie deshalb langsam in Richtung des Reparaturhangars vor und
sobald wie möglich an. Dann rückt man vorsichtig weiter vor und erobe
kostengünstig Reparaturen durchführen zu können.
Von hier startet man dann die Angriûe auf die verschiedenen Ziele. Da
verteidigt, die leider noch deaktiviert sind. Weiter südlich triû t man e
man nach jedem Kampf eine Reparatur in Erwägung ziehen sollte.
Sollte nun das Missionsziel Alle gegnerischen Einheiten vernichten n
man noch ein oder zwei umherstreunende Raven suchen&

Mission 21:

Nachtop. - Skorpion



Für diese Mission wählen Sie am
schwere Mechs, beispielsweise z
diese vornehmlich mit Fern- und
Mittelstreckenwaû en aus und pac
einen mittelschweren, sprungfähi
man mit einer schweren Langstre
ausrüsten sollte.
Nach dem Start läuft man direkt
und vernichtet bei der kleinen St
Verteidigermechs und das Industr
Danach gehts weiter Richtung Os
hinab. Dort triû t man eine kleine
vernichet wird. Unten sprengt ma
möglichst großer Distanz die Munitions-Bunker und erledigt die wenige

Danach läuft man wieder mit Höchsttempo Richtung Westen und nähert
der Basis. Mit dem sprungfähigen Mech überspringt man dann die Maue
Razorback an. Springen Sie dann wieder zurück, in die Sicherheit der
verfolgenden Razorback schon beim Sprung über die Mauer attackieren
Zielschiessen veranstalten können.
Wiederholen Sie dies nötigenfalls einige Male. Dann schiessen die bei
die Mauer, während der leichte Mech zur südlichen Turmkontrolle spri
dieser dann direkt zur zweiten Turmkontrolle weiterzieht, durchqueren
Basis an der westlichen Mauer und versuchen die beiden schweren Me
nordwestlichen Eck schnell per Sprengung auszuschalten.
Sollte dies nicht ganz klappen, lockt man die Gegner zu den eroberten
Sind dann beide Generatoren vernichtet und die Waû enanlage erobert,
herbei und dirigiert Luftschläge auf das Munitionslager im Norden. Nu
entscheiden, ob man den kleinen Vorposten vor den Toren der Basis e
lauert, angreifen will oder ob man direkt Richtung Evakuierungspunkt
Dort triû t man dann noch auf einen Shootist, der jedoch keine ernstha
im Notfall einfach ignorieren kann und nur zum Evakuierungspunkt lau

Mission 22:

Baxters Eröû nung



Hier sollten Sie nur schwere und
Mechs mitnehmen. Interessanterw
sich hier zum ersten mal den Blo
man nach einer kleiner Modiû kati
vorzüglichen Fernkampfmech eins
Gauss, 1 PPK, mehr Panzerung).
man die eigenen Mechs etwas me
einstellen, damit man das Geschw
etwas ausgleichen kann! Nach Mi
man dann langsam am südlichen
Kartenrand vor und vernichtet au
Entfernung einige Türme, so daß
Stelle aus dem Gefängnis ausbr
Versuchen Sie dann hinter der Mauer schnellstmöglich die nahe Turmk
patrouillierenden Gegner von den Türmen unter Feuer genommen werde
An der Ecke der Verteidigungsanlage û ndet man noch einige Ressource
Dann zieht man weiter in Richtung Kartenmitte, wo zahllose Gegner la
langsam vorran und versuchen Sie schon aus möglichst großer Distanz
nehmen. Achten Sie jedoch besonders auf die schweren LSR-Träger! S
sollte man ihn sofort als primäres Ziel unter Feuer nehmen!



Wagt man sich weiter in das Ind
werden weitere Mechs aktiviert, h
jedoch leichte und mittelschwere
Raven und Men Shen. Da man übe
Panzerung verfügt, sollte man die
jedoch ganz gut abwehren könner
Reparatur rückt dann die Lanze R
weiter, während der schnellste M
Abstecher zum nordwestlichen Do
einige Ressourcen-Trucks erober
Die Verteidigungsanlage bei der
möglichst ohne Beschädigungen z
jedoch meist nur durch Zerstörun
möglich ist. Sobald die Anlage erobert wurde, sollte man alle Mechs a
Luftschläge gegen die, vor dem Palast stationierten Mechs bringen nic
Tasten Sie sich nun wieder langsam über die Brücke vor und erledigen
Danach versucht man die feindlichen Mechs auf die Brücke bzw zur an
mit Hilfe der Türme die Gegner niederschiesst!
Sollten die Feinde nicht darauf eingehen, muss man einen nach dem a
angreifen und ausschalten.
Sollte bei den Gefechten die Brücke zerstört oder blockiert werden, m
überqueren.
Sind die Mechs und die gefährlichen schweren LSR-Werfer vor dem Pa
noch die drei Palastteile selbst vernichten und zum Evakuierungspunk

Mission 23:

Befreiung - Raumhafen



Zwar erscheint die Tonnage-Beg
etwas gering, doch da die Verteid
sonderlich massiv ist, kommt man
gut zurecht. Zusätzlich kann man
abgeschossene Mechs bergen, so
der Mission die Gesamttonnage d
stark erhöhen kann!
Nach dem Start kämpft man sich
Brücke in der nördlichen Kartenm
treûen dabei vor allem auf leicht
Werfer, die man allesamt recht s
kann.
Überqueren Sie die Brücke dann
sondern scheren Sie nach Süden aus, wo man sich zu einer seichten S
Bei der Überquerung erledigt man dann noch einmal einige leichte Mec
hinauf klettert und die Wachen um den Posten erledigt.
Dann sollte man erstmal speichern, denn die Einnahme der Sensorkont
sehr schwierig, da die Geschütze oft den Kontrollturm zerstören! Vers
zuerst den Kontrollturm für die Long Toms selbst zu zerstören, dann k

andere Turm- und die Sensorkontrolle erobern. Nach einer Reparatur z
Nähe der Kartenmitte. Hier triû t man nur auf Panzer und Kampfhubschr
niederkämpfen kann. Sobald die Patrouille erledigt wurde, kommen die
Stadt, so daß man weiter Richtung Süden ziehen kann, wo man bei ein
Ressourcentruck erobert.
Danach gehts zum südlichen Posten, wo das Mobile HQ steht. Der Wid
Bushwacker, die schnell erledigt werden. Problematisch sind jedoch di
Sobald man diese erobert, eröû n
auf das HQ und den Ressourcen-
etwas Schaden in Kauf nehmen s
den Truck und das HQ erobert.
Ist der Posten gesichert, gönnt m
eine Reparatur und bewegt sich
weitläuû gen Raumhafen. Der wird
vor allem durch LSR-Werfer und
Mechs verteidigt, die zwar kein H
darstellen, aber trotzdem deutlic
anrichten können! Versuchen Sie
schnell wie möglich zu erledigen,
anrückenden schweren Mechs in
kann. Sollte dies nicht möglich sein, zieht man sich besser erstmal zu
beiden Atlas in Ruhe erledigen zu können.



Dringen Sie dann weiter in den Raumhafen vor und erobern Sie die bei
Ressourcentrucks bei den Landungsschiû en.
Nehmen Sie diese jedoch erst unter Feuer, wenn alle Mechs wieder vo
jeweils zwei Mechs aktiviert werden und Ihre Mechs angreifen!
Sind alle Landungsschiû e vernichtet, muss man nur noch auf die Verst
Gegenangriû versuchen. Bei Bedarf kann man nun noch einige abgesch
reparieren, so daß man die eigene Lanze weiter verstärken kann.
Bei der Verteidigung wird nun der südliche Posten wichtig, da man hie
abfangen kann. Die restlichen Gruppen bekämpft man beim Raumhafen
die jedoch hauptsächlich als Kanonenfutter dienen!

Mission 24:

Operation Goliath

Nach Missionsbeginn macht man sich auf den Weg
Richtung Norden. Sie bekommen
Patrouille aus mittelschweren Me
Schirm.
Greifen Sie die mit allem an und
schnellstmöglich und aus möglich
die beiden Hollander zu vernichte
man sich den beiden Bushwacker
Ob man dann schließlich über de
den auch die unterstützenden Pa
die hier im übrigen recht gute Er
die Basis eindringt oder wartet b
Turmkontrolle vernichten, so daß
den Haupteingang in die Basis
relativ egal.



Bei der ersten Taktik muss man darauf achten, dass die Mechs nicht v
südöstlich der Basis erwischt werden, was jedoch nicht passiert, so la
bleiben! Bei der zweiten Methode muss man etwas mehr Aufwand betre
schmalen Weg nur im Gänsemarsch nach oben vorrücken kann. Gleichz
gegnerischen schweren Mechs bekämpfen, so daß der Weg über die ös
leichter ist!
Beiden Taktiken gleich ist die Tatsache, dass man in der Basismitte s
Rücken Sie dann geschlossen Richtung Westen vor, da man hier alle g
vernichten muss bevor man das Hauptqartier sonst wird man vom Gegn
Versuchen Sie die Gegner dann möglichst einzeln anzugreifen bzw folg
Partisanenmechs, die unbekümmert gegen den Feind vorrücken! Da die
kann man die Gegner sehr eû ektiv aus der zweiten reihe demontieren!
Gefährlich ist vor allem die Lanze Hunchbacks, die sich oft an den äus
anschleicht, wenn man die Torkontrollen erobert hat! Bekämpfen Sie d
großer Distanz!
Im nordwestlichen Teil triû t man neben Legions-Panzer auch noch eini
aber durch die geballte Feuerkraft der Lanze recht schnell erledigen k
Erobern Sie dann den Reparatur-Hangar und die Turmkontrollen im Nor
intakt sind!

Nach der Reparatur der Mechs z
Hauptquartier und zerschiesst do
Elementare und dann das eigentli
nördlicher Richtung kommt dann
Lanze schweren Mechs heran.
Da man diese im direkten Kampf
kann, sollte man sich erstmal zur
versuchen die Gegner mit Luftsch
schwächen.
Das bringt zwar eû ektiv nur recht
dem Geld kann man eh nichts anc
Marschieren Sie dann zu den ero
Nordwesten. Hier erwartet man di



Sackgasse . Da man nie Wingmen Renards nocht recht gut ausschalte
nicht so schlimm, da man sowieso kein besseres Schlachtfeld mehr û n
Da Renard einen Atlas mit unnormal schwerer Panzerung steuert komm
was auch ganz praktisch ist, da man dann seine Verbündeten meist sch

sich ganz dem Bösewicht selbst widmen kann!
Da Renard aber wie bereits erwähnt unheilig schwer gepanzert ist und
kann sollte man versuchen ihn durch die Sprengung einiger Munitionsb
Ihre Lanze dann nur relativ leichtes Spiel hat.
Ist dies aufgrund vorheriger Zerstörung der Mun-Bunker nicht, sollte m
aus zwei Richtungen auf den Pelz rücken.
Ob man in diesem Kampf dann Piloten und Mechs verliert ist egal, da
Renard gewonnen hat!

© A. Neumann 2004

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechcommander2:526316

Last update: 2014/08/27 16:42