MechCommander Gold

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

MechCommander Gold unterscheidet sich in folgenden Punkten vom Urprogramm:

- endlich ein wählbarer Schwierigkeitsgrad, auch für die Missionen des Hauptprogramms!
- Patch 1.8 bereits integriert!
- Missionpack integriert, der einige neue Missionen und Mechs bietet
- ein Missionseditor zum Erstellen eigener Missionen
- Wer nur die normale MechCommander-Version besitzt und schon nach den ersten Mission schwere

Probleme bekommt, sollte sich den „MadCat-Patch“ besorgen. Dieses kleine Programm sorgt dafür, daß Ihrer Lanze schon ab der ersten Mission ein MadCat zur Verfügung steht! Bedenken Sie jedoch daß in den letzten Missionen dieser Bonus längst untergegangen ist und Sie dann vermutlich unüberwindbare Probleme bekommen!

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

Tipps:

- Achten Sie auf Ihre Piloten, die mit jeder Mission an Erfahrung gewinnen. Der Verlust eines

Elite-Kriegers ist vor allem in der Anfangsphase doppelt schlimm!

- Lernen Sie den Umgang mit dem Minenleger: Gibt man bei gedrückter F-Taste dem Fahrzeug einen

Fahrbefehl, wird die gesamte zu überwindende Wegstrecke vermint!

- Verkaufen Sie unnötige oder einfach unbrauchbare Waffen um Geld reinzubekommen
- Leichtere Missionen kann man durchaus auch mal mit weniger Mechs angehen, wodurch man bei einem

Sieg noch zusätzliche RPs bekommt!

- Gebiete, die vermint sind, werden fast immer mit kleinen rot-weißen Tonnen gezeichnet, so daß Sie

erstmal mit einigen Schüssen auf das Feld dahinter prüfen sollten, ob dort Minen liegen!

- Nehmen Sie sich auch mal etwas Zeit für die grandiosen Städte! Die Gebäude und Brunnen etc sind so

detailreich und faszinierend lebendig, daß man nur Staunen kann!

- Geben Sie bereits schwer verletzten Piloten auf keinen Fall den Befehl zum Aussteigen, das führt

quasi immer zum Tod des Piloten!!

- Geben Sie den Ausstiegsbefehl folglich nur, wenn der Mech quasi unbrauchbar ist und dadurch der

Pilot nur noch gefährdet wird.

MechCommander Desperate Measures - Missionen

> Zur Lösung der Zusatzmissionen <

MechCommander - Missionen

> Zur Lösung der Originalmissionen <

Savegames

Hier die automatisch angefertigten Savegames (vor und nach jeder Mission) in einem ZIP-File. Entpacken Sie einfach die Dateien in Ihren Savegame-Ordner im Data-Verzeichnis Ihrer Mechcommander-Installation. Achtung: Sichern Sie vorher eventuell Ihre bereits vorhandenen Savegames, da diese sonst überschrieben werden!
Savegame.ZIP (2.8 MB)

© A. Neumann 2002

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechcommander?rev=1241341041

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