MechCommander - Desperate Measures

Das Add-On spielt nicht auf Port Arthur, sondern auf der ehemaligen Sternenbundwelt Cermak, wodurch man sich an ein neues Grafikset gewöhnen muss! Neben einigen neuen Mechs und Waffen und den neuen Grafiken, die teils in der Größe angepasst wurden, gibt es eigentlich nichts Revolutionäres, so dass man noch die gleichen Taktiken wie im Hauptprogramm anwenden kann. Der Schwierigkeitsgrad liegt in etwa auf dem Niveau des Hauptprogramms, wird jedoch durch die neuen Waffen minimal gesenkt (natürlich nur sofern man diese einsetzt!).

Tipps:

- Durch die Kürze der Kampagne muss man sich gute Piloten kaufen, kann sie also nicht „heranzüchten“ und sollte deshalb gut auf sie Acht geben, denn man kann später keine Neuen mehr rekrutieren!
- Dafür kann man schon recht früh auf schwere Mechs setzen und sollte auch die neuen Waffen mal genau ansehen, die haben es wirklich in sich!
- Die extrem seltenen Sternenbund-Waffen sollte man nur im Notfall verkaufen, da sie mit guten Piloten extrem wirksam sind!

Operation 1: Hydra

Mission 1:

Rücken Sie zunächst Richtung Nordwesten vor und erklimmen Sie den Berg, von wo aus man ins feindliche Lager blicken kann! Unglücklicherweise sind die beiden verteidigenden Uller, im Gegensatz zu Ihren Mechs gut getarnt, Sie sollten sie trotzdem gut sehen können! Lassen Sie die schwereren Mechs die Gegner angreifen, während Ihre leichteren Mechs das flüchtende HQ erobern und danach die leichten Panzer vernichten.



Wenn Sie nun auf die Suche nach Bergegut gehen (siehe unten), müssen Sie mit weiteren Gegner, jedoch nur Fahrzeugen rechnen!
Dann stößt man zur Basis der Parder im Norden vor, die man aufgrund leichter Verteidigung schnell einnehmen kann. Zerstören Sie keine Geschütze, da Sie diese gleich noch brauchen.
Hat man die Bunker erobert zieht man weiter Richtung Evakuierungspunkt. Natürlich lassen die Parder Sie nicht so einfach entkommen und schicken Ihnen zahlreiche Elementare und eine Schattenkatze (Shadowcat!) auf den Hals.

Dieser neue Mech ist recht stark, dabei jedoch auch ziemlich schnell.
Ziehen Sie sich deshalb nach Möglichkeit in die eingenommene Basis zurück, wo die Geschütztürme vor allem die Elementare ausschalten. Hier sollte das klein schießen der Schattenkatze keine Probleme machen. Dann kann man endlich zum Evakuierungspunkt latschen.



Bergungsmöglichkeiten:
Östlich der Kartenmitte findet man im Wald eine verlassene Sternenbundbasis, wo ein einziges Lagergebäude erhalten ist!
In der südwestlichen Ecke findet man zwei Containerstapel.
Genauso in der nordwestlichen Kartenecke.
Zuletzt gibt es noch zwei Lagergebäude in der Parderbasis.

Mission 2:

Gleich nach Missionsbeginn schickt man die schnellen Mechs aus. Einer läuft über die Straße Richtung

Nordwesten, wo er beim Fluss eine kleine Geschützstellung einnimmt und sich dann wieder in die Basis zurückzieht.



Der andere Mech erklimmt den Berg westlich der Basis, wodurch Sie die zweite Angriffsroute der Parder im Auge haben!
Dank Ihrer Sensortürme sollten Sie dann vor jeder welle gewarnt sein. Die erste besteht nur aus leichten Uller-Mechs und einigen Panzern, die jedoch bei den Geschützen dezimiert werden!
Warten Sie einfach in der Basis auf die Gegner. Die Uller kann man mit etwas Glück mit einem Artillerieschlag schwer treffen, so dass das erste Verteidigungsgefecht bald gewonnen sein dürfte.
Nun folgt eine längere Pause, die man zur Neuausstattung in der Reparaturstation nutzen sollte. Zudem kann man mit den schnellsten Mechs nach Nordwesten vorstoßen und dort einen weiteren Berg erklimmen, von wo aus Sie nun die kleine gegnerische Basis einsehen können.
Sofern dort keine Gegner vorzufinden sind, sollten Sie mit einem schnellen Mech hinein rennen und die Geschützkontrolle einnehmen, wodurch die Parder einen weiteren Stein im Weg haben!
Die zweite Angriffswelle besteht aus leichten Cougar-Mechs, den obligatorischen Panzern und einigen Aerospace-Spottern. Versuchen Sie diese Welle möglichst außerhalb der Basis anzugreifen und unbedingt zuerst die Aerospace-Spotter auszuschalten, denn diese richten schnell große Schäden in der Basis an.
Ziehen Sie sich nun in die Basis zurück und wehren Sie mit Hilfe der Geschütztürme und der verbliebenen Artillerieschläge die Angriffe ab. Achten Sie auch auf einen einzelnen Cougar, der im Nordosten auftaucht, wo leider keine Verteidigungseinrichtungen sind!
Zuletzt kommt der MadCat, den man nur mit voll funktionsfähigen Mechs angreifen sollte! Lassen Sie ihn nicht zu weit in die Basis vordringen, sonst schießt er sich auf andere, wichtige Ziele ein, und nicht auf Ihre Mechs!

Bergungsmöglichkeiten:
Westlich Ihrer Basis finden Sie einen einzelnen Containerstapel.
Im kleinen Posten im Nordwesten findet man einen zweiten Containerstapel.

Mission 3:



Für diese Mission sollte man unbedingt einen sprungfähigen Mech mitnehmen, da dieser die Mission deutlich erleichtert!
Nach Missionsbeginn schickt man dann den sprungfähigen Mech zum Berg im Südosten, während sich die Haupttruppe auf den Berg in der Kartenmitte kämpft.
Zuerst sollte man die Basis im Osten angreifen, da man hier die erste Reparaturstation findet und von dort auch eine gute Ausgangsbasis hat! Zuerst sollte man mit einem Artillerieschlag die Aufmerksamkeit des patrouillierenden Hunchback auf sich ziehen. Dieser steuert nun Ihre Haupttruppe in der Kartenmitte an. Schießen Sie so früh wie möglich auf ihn und versuchen Sie einen Nahkampf zu vermeiden, da der Gegner mit zwei schweren ACs ausgerüstet ist.
Platzieren Sie nun den sprungfähigen Mech am Fluss nördlich des Berges, so dass er nicht von den LRM-Geschützen getroffen wird, aber schnell zur anderen Seite springen kann.
Unterdessen rückt man mit der Haupttruppe an die Basis heran und versucht den zweiten Hunchback herauszulocken. Sobald dieser anbeißt, sollte man mit dem sprungfähigen Mech das Wasser und die Basismauern überspringen und dort den ersten Kontrollturm einnehmen.
Während Ihre Mech den Hunchback zerschießen, und nun dabei Unterstützung durch die LRM-Geschütze erhalten, sollte man mit dem Mech in der Basis möglichst alle Turmkontrollen einnehmen. Lassen Sie dann die beschädigten Mechs in der Reparaturstation flicken, wobei Sie Prioritäten setzen sollten, da die Station nur noch wenig Material hat!
Nun zieht man mit allen Mechs zu der östlichen Außenmauer der Basis in der Mitte und feuert auf den Shadowcat in der Basis. Dieser springt nun zwischen Ihre Mechs und wird von denen demontiert! Der zweite Shadowcat kommt nun auf den Geschmack und greift Ihre Truppe auch bald an.



Nun läuft man mit allen Mechs zum „Tal“, das zur mittigen Basis führt. Leider kann man hier nicht einfach durchmarschieren, da die Geschütze Ihre Mechs total zusammenschießen würden! Nutzen Sie deshalb wieder den sprungfähigen Mech und springen Sie über die Hindernisse zum „Schweren Geschützkontrollturm“ im westlichen Teil der Basis, den man problemlos einnehmen kann!
Nun greift man mit allen Mechs die Basis an, zerstört die Panzer und nimmt dann die Gebäude im nördlichen Teil ein. Jetzt sollte man sich der „Commandeuse“ im Vulture widmen. Locken Sie sie zu den Geschützen im nördlichen Teil und versuchen Sie sie möglichst im Nahkampf anzugreifen, da Ihre Waffen äußerst vernichtend sind!
Hat man noch etwas Panzerung und Waffen über kann man noch die Basis im Westen angreifen. Hier müssen Sie jedoch auf den verminten Südeingang achten und sich zudem vor zahlreichen „Aerospace-Spottern“ vorsehen.
In der Basis selbst trifft man dann wieder zahlreiche Fahrzeuge.
Bergungsmöglichkeiten:

Hier gibt es neben den beiden großen Lagerhallen (Missionsziele) nur einen Containerstapel in der westlichen Basis zu holen!

Mission 4:



Nach Missionsbeginn marschiert man Richtung Nordwesten und schaltet die Gegner in den Ruinen aus.
Suchen Sie den Berg vor der gegnerischen Hauptbasis, wagen Sie sich jedoch nicht zu weit vor, sonst werden Ihre Mechs durch die Geschütze stark beschädigt und die verteidigenden Mechs werden aktiv!
Auf dem Berg muss man dann einen Shadowcat ausschalten, während man den schnellste Mech seines Teams direkt nach Norden schickt. Sie müssen hier jedoch zuerst noch zwei Panzer vernichten, damit Sie ungestört das Bergmassiv im Norden erkunden können und dadurch einen guten Einblick in die gegnerische Basis bekommen!
Wagen Sie sich jedoch nicht zu weit nach Westen vor, sonst werden zwei Hunchback auf Sie aufmerksam!
Vereinen Sie stattdessen wieder Ihr Team und ziehen Sie vom Berg vor der gegnerischen Basis aus nach Süden.
Über die Straße durch den Wald kommt man zur kleineren Basis südlich der Hauptbasis. Hier muss man sehr schnell die Panzer vernichten, da man hier auf die ersten Artilleriegeschütze trifft, die deutlich mehr Schaden anrichten als die gewöhnlichen Geschütze! Vermeiden Sie jedoch Artillerieschläge, da diese das Mobile HQ zerstören können, genauso wie Schüsse auf die Artilleriegeschütze, da man diese noch brauchen wird!
Vernichten Sie also schnellstmöglich die Panzer und nehmen Sie den Kontrollturm und das Mobile HQ ein.
Lassen Sie Ihre Mechs hier nun reparieren und stellen Sie hier für ein Verteidigungsgefecht auf. Nun sollten Sie Ihre Artillerieschläge auf die Parder-Mechs in der Basis loslassen.
Schicken Sie dann Ihren schnellsten Mech Richtung Norden, der einen Scheinangriff auf die Parderbasis ausführt. Sobald die Parder die Mechs aus der Basis hierher verlegen, zieht man den Köder zurück zur eigenen Stellung, wo die gegnerischen Mechs dann gegen Ihre Mechs kämpfen, wobei Ihre durch die Artilleriegeschütze unterstützt werden!



Rücken Sie dann in die gegnerische Basis vor und nehmen Sie die verschiedenen Kontrolltürme ein, was die verbliebenen Verteidiger anlockt, die man mit der eben eroberten Unterstützung schnell kleinkriegt.
Nehmen Sie dann alle Kontrolltürme um die Basismitte ein. Dies ruft nun die beiden letzten Verteidiger auf den Plan. Mit Hilfe der zahllosen eingenommenen Geschütze sollte man den Loki und den Cougar jedoch schnell kleinkriegen!
Nehmen Sie dann auch den letzten Kontrollturm in Beschlag und vernichten Sie das HQ. Reparieren Sie nun Ihre Mechs, denn Sie müssen bekanntlich zum erfolgreichen Abschließen dieser Mission alle Gegner vernichten!
Die beiden Hunchback, die es nun noch auszuschalten gilt, warten auf einer kleinen Insel im Nordwesten.
Sobald man sich ihrer Position nähert, springen beide zum Festland herüber und man kann sie problemlos ausschalten. Sollte Ihre Truppe bereits zu stark beschädigt sein, kann man die beiden Hunchback natürlich auch zu den Geschützen locken.
Bergungsmöglichkeiten:
Zwischen den Ruinen am Startpunkt findet man einen einzelnen Containerstapel.
In der Hauptbasis kann man zwei Lagergebäude und einen Containerstapel einnehmen.
Im Osten und auf der Insel im Nordwesten findet man einen Containerstapel und ein Lagergebäude, leider braucht man einen sprungfähigen Mech zum einnehmen!

Operation 2: Gorgon

Mission 5:



Diese Mission ist prinzipiell äußerst einfach, da man bekanntlich eigentlich nur zum Evakuierungspunkt durchbrechen muss. Dann ist man aber praktisch nur eine Mission weiter. Nehmen Sie sich stattdessen lieber etwas mehr Zeit und versuchen Sie möglichst viele der sekundären Ziele zu erreichen, denn für jedes erreichte Ziel erhält man zusätzliche 9.000 RP!
Als Bonus bekommt man dann noch mal satte 25.000 RP beim erreichen aller sekundären Ziele! Sie sehen, es lohnt sich!
Nach Missionsbeginn zieht man dann zuerst auf den Berg westlich und dann zu den Gastanks, wo dann schon auf den Sensoren die gegnerische Lanze erkennt!

Locken Sie die Gegner nun an und sprengen Sie so viele wie möglich mit den Tanks in die Luft. Erledigen Sie nun die restlichen Mechs, wobei Sie etwas weiter nördlich noch einige Tankwagen finden, mit denen man noch mal ein Feuerwerk abbrennen kann!
Laufen Sie dann zur Reparaturstation weiter nordwestlich und lassen Sie Ihre Mechs reparieren. Der schnellste läuft dann wieder zum Startpunkt und von dort aus nach Osten, wo er vom Felsmassiv aus die gegnerische Basis an der Brücke auskundschaftet. Rücken Sie dann mit der restlichen Truppe nach, während Sie das Tor und den Shadowcat mit einem schweren Artillerieschlag schwächen.
Mit einem weiteren Artillerieschlag beschädigt man dann noch den anderen Shadowcat und rückt dann auf die Basis vor.
Leider ist sie recht gut verteidigt, so dass man einige Treffer erleiden wird. Erobern Sie deshalb mit dem schnellsten Mech so schnell wie möglich die Turmkontrolle in der Basis!
Danach nutzt man die neue Reparaturstation und erobert zwischendurch die Geschütze auf der anderen Flussseite.



Ziehen Sie dann zum kleinen Posten im Norden, während ein Mech die Panzer im Norden zu den Geschützen an der Brücke lockt.
Achtung: Bevor Sie die Brücke zerstören, sollten Sie unbedingt das Material der Reparaturstation komplett „verbrauchen“!
Vernichten Sie dann den Hunchback mit Hilfe aller Mechs aus möglichst großer Entfernung, da der Gegner wieder mit einer schweren AC ausgerüstet ist!
Nun marschiert man auf der nördlichen Flussseite nach Westen und erklimmt dort einen kleineren Berg, von dem aus man die die zerstörte Basis sieht. Stürmen Sie nun vor, nehmen Sie den Kontrollturm ein und schießen Sie die angreifenden Panzer weg. Unterdessen sollte man die Thor, die sich mit den Geschützen beschäftigen, mit einigen Artillerieschlägen belegen.
Nachdem die Panzer vernichtet wurden, nimmt man sich dann den Thor an und zerstört zuletzt die beiden Forschungsgebäude. Anschließend zieht man bei verfügbarer Zeit und genügend Panzerung zu den beiden großen Lagergebäuden, die von zwei weiteren Hunchback verteidigt werden. Eröffnen Sie auch hier so früh wie möglich das Feuer, so dass man den Nahkampf meiden kann!
Zuletzt muss man natürlich in time beim Evakuierungspunkt eintreffen!

Bergungsmöglichkeiten:
Nördlich des Startpunktes findet man einen Containerstapel.
Bei der Reparaturstation findet man einen weiteren Containerstapel.
In der Basis bei der Brücke kann man ein Lagergebäude einnehmen.
Nördlich der Basis findet man einen einzelnen Containerstapel, der von zahlreichen Bulldog-Panzern verteidigt wird!
Auf einer kleinen Insel noch mal etwas weiter nördlich findet man einen weiteren Containerstapel, jedoch nur per Sprung zu erreichen!
Die beiden Lagergebäude im Nordwesten sollten aus dem Missionsbriefing bekannt sein.

Mission 6:



Diese Mission ist wieder etwas unangenehm, zumindest auf normalen Schwierigkeitsgrad. Sie müssen jedoch eigentlich nur 4 Fahrzeuge einnehmen, das bringt Ihnen 40.000 RP. Die restlichen drei Laster einzunehmen ist noch mal etwas schwieriger und bringt dabei nur 10.000 extra!! Ich empfehle Ihnen deshalb nur auf vier Laster zu zielen, da die restlichen ein äußerst schlechtes „Ergebnis-Aufwand-Verhältnis“ haben!
Nach Missionsbeginn rennt man dann mit allen Einheiten Richtung Osten, wo man die Geschützstellung einnimmt. Zwar werden bei der kleineren Geschützstellung ebenfalls Gegner durchkommen, die wenigen Geschütze können hier aber überhaupt nichts reißen, lassen Sie diese Stellung also einfach in Ruhe!
Sprengen Sie nun entweder gleich die Brücke südwestlich des Stützpunktes oder warten Sie bis Sie einen Gegner darauf festsetzen können! Mit den restlichen Luftschlägen malträtiert man dann die Mechs des Konvois, die nun den etwas längeren Weg weiter östlich wählen.
Da die Geschütze eh kaum was bewirken sollte man die Gegner bereits auf dem schmalen Weg an der östlichen Kartenseite attackieren.



Ihre Gegner sind diesmal jedoch richtig außergewöhnlich: Die Nova Cat sind extrem auf Nahkampf ausgerichtet, während die MadCat und Osis´ Masakari fast nur Langstreckenwaffen mitführen! Durch dieses Angriffsmanöver sollte der hintere Teil des Konvois eigentlich kehrtmachen, so dass man insgesamt vier Laster ohne große Verluste einnehmen kann.
Dieser Konvoiteil zieht nun am kleineren Stützpunkt im Nordwesten vorbei und verschwindet dort dann im „Schatten“. Leider verläuft diese Mission teils sehr unvorhersehbar.
Beispielsweise bleiben einige Mechs beim Beschuss durch Artillerie plötzlich ganz stehen oder andere blockieren Brücken, so dass sich der Konvoi staut oder die restlichen Fahrzeuge umschwenken!
Auf jeden Fall sollte man nicht versuchen den ganzen Konvoi zu erobern, da man dazu schwere Mechs mit den effektivsten Waffen benötigt. Zudem kann man durch das hohe Tempo des Konvois seine Mechs kaum zurückziehen und von einem Reparaturfahrzeug reparieren lassen oder entkommene Gegner/Laster einholen, da man dazu schnellere Mechs bräuchte, die jedoch zu wenig aushalten!
Bergungsmöglichkeiten:
Nischt, Sie hätten eh keine Zeit dafür.

Mission 7:



Diese Mission ist mal wieder erfrischend durchschnittlich, selbst das Zeitlimit sollte keine unüberwindbare Hürde sein!
Nach Missionsbeginn marschiert man einige Meter nach Westen und schießt dort die versteckten Geschütze kaputt und dann einige Löcher in die Wand.
Fallen Sie in die Basis ein und übernehmen Sie neben Geschützkontrollturm noch die Sensorkontrolle und das HQ, wodurch Sie die Position der Orbitalgeschütze und der Zielerfasser sehen.
Schalten Sie dann die drei Thor im südlichen Teil der Basis aus und lassen Sie Ihre Mechs durch die Reparaturstation wieder flicken.
Machen Sie sich nun am besten zuerst zum Geschütz im Südwesten auf. Während sich Ihre Mechs dorthin bewegen sollte man mit einem schweren und einem leichten Artillerieschlag die schwere Turmkontrolle zerstören, damit man nicht durch die vier Artilleriegeschütze schwer einen über gebraten bekommt!
Mit dem letzten Artillerieschlag kann man noch den Hunchback bearbeiten, so dass die Eroberung dieser Anhöhe absolut keine Probleme mehr machen sollte!
Nach der Zerstörung des Geschützes rückt man dann Richtung Nordosten vor zur Stellung in der Kartenmitte.
Unterwegs wird man einige Panzer treffen, die Ihrer Truppe jedoch nicht standhalten können. Bei der Stellung in der Kartenmitte wird man zuerst vielleicht etwas verblüfft sein, da scheinbar keine Gegner zu sehen sind. Sobald man sich jedoch nähert, werden die versteckten Elementare ausschwärmen.
Erst nachdem man die kleinen Kröten vernichtet hat, kann man die LRM-Werfer erobern.
Nach einiger Zeit kommt hier dann immer eine der beiden Shadowcat-Patrouillen vorbei, die fast über die ganze Karte patrouillieren.
Das nächste Ziel sollte die Stellung im Nordosten sein, die jedoch ein richtig harter Brocken ist!
Lassen Sie die beschädigten Mechs deshalb erst mal reparieren und sammeln Sie Ihre Truppen dann vor der gegnerischen Basis.
Die wird von einigen Cougar- und Nova Cat-Mechs verteidigt, die zunächst jedoch noch deaktiviert sind!
Sobald Ihr Team vollständig vor der Basis steht, sollten Sie sich mit einem Mech den Geschützen nähern, so dass die Cougar aktiviert werden, und sich dann schnell wieder zurückziehen.



Die Cougar springen nun aus der Basis und Sie können sie ausschalten, ohne im Sperrfeuer der Geschütze einzugehen!
Nun sollte man das äußere Tor aufschießen und dann in die Basis stürmen (vorher noch das zweite Tor aufsprengen) und dort in sicherer Entfernung von den Geschützen die beiden Nova Cat bekämpfen.
Hat man Glück, kann man die Geschütze erobern und sich dann wieder zurückziehen, so dass die Parder von den Geschützen demontiert werden. Höchstwahrscheinlich kann man jedoch aufgrund der beengten Verhältnisse die Türme erst nach der Zerstörung alle Feindmechs einnehmen.

Nach Möglichkeit sollten Sie beschädigte Mechs noch mal reparieren lassen, bevor Sie die letzte Kanone angreifen, die von zwei Vulture verteidigt wird.
Letztere haben zwar keine starke Panzerung, können jedoch recht ordentlich austeilen, riskieren Sie hier also nichts mehr.
Bergungsmöglichkeiten:
Auf einer gedachten Linie zwischen der Orbitalkanone in der Kartenmitte und der im Nordwesten findet man in der Mitte einen einzelnen Containerstapel.
Etwas nordöstlich der südwestlichen Orbitalkanone findet man in einem unbefestigten Lager zwei Containerstapel.
Nördlich des südwestlichen „Kanonenhügels“ findet man ein „altes“ Lagergebäude.
In der Basis im Nordosten findet man im hinteren Teil zwei Lagergebäude.

Mission 8:



Nach Missionsbeginn sollte man zuerst Richtung Nordosten marschieren und dort einige Hügel erklimmen um sich etwas Überblick zu verschaffen. Neben einem einzelnen, patrouillierenden Vulture wird man zahlreiche Pailum-Tanks erspähen, die man alle vernichten sollte.
Nun schickt man den schnellsten Mech weiter nach Norden um die zahlreichen Berge zu erklimmen und damit die Basis möglichst gut aufdecken zu können. Im Nordosten angekommen zieht er dann langsam am nördlichen Kartenrand Richtung Westen.
Unterdessen marschiert die restliche Truppe zurück zum Startpunkt und von dort aus nach Westen. Dort angekommen geht es ebenfalls Richtung Norden zur Reparaturstation. Diese Truppe trifft jedoch, im Gegensatz zum Erkundungsmech auf dem anderen Weg, auf zahlreiche Gegner. Darunter sind einige Panzer, zahlreiche patrouillierende Shadowcat, ein weiterer Vulture und im Nordwesten dann die „Bewohner“ des kleinen Reparaturpostens.
Erobern Sie den kleinen Posten und lassen Sie Ihre Mechs reparieren. Nun sollten Sie Ihre Artillerie zur Sprache kommen lassen, da Sie nun den größten Teil der Basis aufgedeckt haben.
Zuerst sollte man den patrouillierenden MadCat ausschalten, indem man die großen Gastanks im nördlichen Teil sprengt, sobald der Mech daneben ist. Mit etwas Glück wird der Mech total zerstört, meist überlebt er den Anschlag jedoch schwer beschädigt!
Weiterhin sollte man den „geparkten“ Masakari im südwestlichen teil der Basis mit einem Artillerieschlag aufschrecken und wenn möglich gleich noch mal einen drauf setzen, wenn er in Ihrem Sichtbereich bleibt.
Die restlichen Luftschläge sollte man dann auf die Eskortfahrzeuge des APCs lenken. Dabei darf man das APC natürlich nicht erwischen, sonst gehen ihnen mal gleich 15.000 RP abhanden!



Die Fahrzeuge um das APC müssen natürlich nicht per Luftschlag vernichtet werden, das wird Ihnen später jedoch das Leben stark erleichtern, da das APC nur dann zu erobern ist, wenn alle Eskortfahrzeuge vernichtet wurden.
Unglücklicherweise ist der Fluchtweg recht kurz und das Tempo des APC recht hoch, so dass man einige Mechs abstellen muss, die Ihnen natürlich bei der Eroberung der Basis fehlen!
Beobachten Sie nun die Reaktionen der Parder. Höchst wahrscheinlich werden die meisten Einheiten mobilisiert und bewegen sich auf Ihre Position zu. Halten Sie Ihre Truppe beisammen um die schwer gepanzerten Gegner wie Masakari und die überschweren Anacorn-Panzern schnell ausschalten zu können. Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit vor, sonst kommen Sie in Reichweite der LRM-Werfer!
Sollten die Gegner jedoch in der Basis bleiben, muss man sich zuerst etwas annähern und die Parder so aus dem Stützpunkt locken. Dies funzt natürlich am besten mit einem schnellen Mech!
Sind dann so gut wie alle Gegner aus der Basis gelockt und vernichtet worden sollte man erneut von der Reparaturstation Gebrauch machen und dann ein Loch in die nordwestliche Wand schießen. Hier schlüpft ein schneller Mech durch und erobert die beiden Geschützkontrollen.
Nun kann Ihre ganze Truppe in die Basis eindringen. Halten Sie sich nördlich und zerschießen Sie die beiden LRM-Werfer hinter der Mauer, die das Hauptgebäude umschließt.



Unterdessen sollte man, je nachdem ob man die Eskortfahrzeuge des APCs schon vernichtet oder dezimiert hat, einige mittelschwere Mechs im Norden der Karte positionieren. Je nachdem wie früh der Konvoi Ihre „Falle“ entdeckt, nimmt der ganze Trott einen anderen Weg: Über die Zick-Zack-Straße nach Norden oder durch das zerstörte Industriegebiet nach Nordosten.
Sobald man ein Loch in die Mauer geschossen hat und sich dem Hauptgebäude nähert, ertönt ein Alarm und das APC macht sich auf den Weg. Versuchen Sie es möglichst schnell zu erobern, sonst entkommt es Ihnen noch!
In der Basis selbst nimmt man nun das Hauptgebäude und nach und nach die ganzen Geschützkontrolltürme, das HQ weiter östlich und die Reparaturstation ein. Bevor man seine Mechs zum Startpunkt zurückzieht sollte man alle noch mal in der zweiten Reparaturstation reparieren lassen, was Ihnen etwas Geldersparnis bringt!

Bergungsmöglichkeiten:
Zwei Containerstapel werden im Osten von zahlreichen Pilum-Panzern verteidigt.
Im Südwesten findet man einen weiteren Containerstapel, hier trifft man jedoch auch meist eine Shadowcat-Patrouille.
In der Basis findet man neben dem Hauptgebäude zwei Lagergebäude.

Operation 3: Minotaur

Mission 9:



Attackieren Sie die Basis vor Ihnen nicht direkt, greifen Sie stattdessen lieber vom Hügel östlich aus an. Nutzen Sie dabei die zahlreichen Gastanks und Tanklaster um schnell großen Schaden anrichten zu können. Die Geschütztürme können Sie ruhig ausschalten, da man diesen Posten nicht benötigt. Nehmen Sie dann die Sensorkontrolle ein und ziehen Sie weiter Richtung Nordosten. Etwas südwestlich der Kartenmitte befindet sich ein weiterer kleiner Posten. Greifen Sie ihn von südöstlicher Richtung her an, so dass Sie praktisch ohne Schäden davonzutragen die Geschützkontrolle einnehmen können.
Nach einiger Zeit kommt dann ein Konvoi aus nordöstlicher Richtung. Er wird nur leicht verteidigt, Sie können ihn also schnell übernehmen. Achten Sie jedoch darauf, dass die gekaperten Fahrzeuge, darunter ein Mobiles HQ, das Ihnen die beiden Stützpunkte der Parder entblößt, nicht von den LRM-Werfern des kleinen Postens unter Beschuss genommen werden. Am besten kapert man den Konvoi bereits in ausreichendem Abstand vor dem Posten und auch nicht in der Reichweite der Geschütze des Postens in der Kartenmitte. Kommt es doch zu einem Beschuss, sollte man die LRM-Werfer vernichten, da man sie nicht unbedingt benötigt und das Material in den Lastern deutlich wertvoller ist!
Der wichtigste Posten der Parder liegt in der Kartenmitte.



Der schwere Geschützkontrollturm wird hier von einer schweren Mauer geschützt, die man jedoch durchschießen und dann die Turmkontrolle sehr einfach einnehmen kann. Wehren Sie dann einen eventuellen Gegenangriff der Parder aus nordwestlicher Richtung ab. Zuletzt können Sie nun noch einen weiteren, weniger wichtigen, Posten etwas weiter nordöstlich einnehmen (wieder „Durchschusstaktik“) und über die Hochstraße auf dem Bergrücken das Areal zwischen dem Posten in der Kartenmitte und dem „Unterstützungsposten“ im Osten aufdecken. Anschließend erklimmt man den Berg östlich der Hauptbasis und macht sich auf zu den beiden Kraftwerken außerhalb der Basis. Dies ist der einzige Schwachpunkt der Basis! Versuchen Sie nicht durch einen Direktangriff die Basis einzunehmen! Die zahllosen Artilleriegeschütze würden Ihre ganze Lanze zu Staub schießen!
Lassen Sie nun Ihre Artillerieschläge entweder auf die vier Hunchback in der Hauptbasis oder auf die Unterstützungseinheiten im Osten los. Zerschießen Sie dann mit Langstreckenwaffen die beiden Kraftwerke, so dass die Geschütze lahm liegen. Die Hunchback kommen nun aus der Basis (wenn nicht etwas annähern) und sollten von Ihrer Truppe schnell abgefertigt werden.



Laufen Sie dann zum Eingang, da man nur dort die Basis mit nicht sprungfähigen Mechs betreten kann. Eventuell treffen Sie dabei auf die kleine Patrouille die am westlichen Kartenrand umher marschiert, jedoch kein Problem darstellen sollte.
Zerschießen Sie die drei Tore und dringen Sie in die Basis ein, wo Sie dann alle Gebäude mit Ausnahme der drei HPG-Sendeanlagen einnehmen. Lassen Sie Ihre Mechs reparieren und postieren Sie sie für Verteidigungsgefecht. Die Angreifer aus der südöstlichen Basis lassen sich jedoch sehr viel Zeit.
Vor allem der Turkina-Mech ist extrem behäbig, so daß man keine Zeitprobleme haben sollte. Postieren Sie am besten Ihre Mechs mit Langstreckenwaffen beim HQ und die restlichen Nahkampfmechs außerhalb der Basis, beispielsweise auf dem Berg in der nordwestlichen Kartenecke. Die schnellen Shadowcat kommen zuerst herein, werden aber schnell zurückgeschlagen. Die Panzer sollten ebenfalls schnell weggeputzt werden. Der/Die/Das Turkina macht dann aber jedoch mehr Ärger.
Sobald er das Feuer auf Ihre Mechs in der Basis eröffnet, sollten Ihre restlichen Mechs bereits auf dem Weg zum Basiseingang sein. Mit diesen Mechs können Sie dem überschweren Turkina nun in den Rücken fallen, so dass er schnell kleinzukriegen ist.



Mit gezielten Schüssen auf ein Bein kann man dann versuchen die Chancen für eine erfolgreiche Bergung zu steigern.
Bevor Sie nun die HPG-Anlagen einnehmen sollten Sie noch zwei oder drei mittelschwere Mechs zur Unterstützungsbasis im Südosten schicken.
Diese wird nur noch von den Geschützen verteidigt. Schießen Sie schnell das Tor kaputt und nehmen Sie die Kontrolltürme ein.
Nun kann an sich an den zahllosen Lagergebäuden und Containern vergreifen!!
Zuletzt kann man noch Richtung Nordosten ziehen, wo ein weiterer prinzipiell unwichtiger Posten zu finden ist. Der verteidigende Nova Cat wird mit den Gastanks gesprengt, so dass man gleich die Reparaturstation und die Lagergebäude einnehmen kann.

Bergungsmöglichkeiten:
Im Posten nordöstlich Ihres Startpunktes finden Sie neben den Sensorkontrolle ein Lagergebäude und einen Containerstapel.
Im kleinen Posten zwischen den größeren in der Kartenmitte und dem im Südwesten findet man ein einzelnes Lagergebäude.
Der Konvoi der aus nordöstlicher Richtung kommt und Richtung Südosten zieht ist eine leichte Beute und bringt viele teure Waffen!
Der kleine Posten nordöstlich der Kartenmitte birgt ein Lagergebäude. Die Hauptbasis im Nordwesten besitzt zwei Lagergebäude.
Im Posten im Nordosten findet man zwei Lagergebäude, die den eigentlichen Nutzen des Postens für Sie darstellen.

Zuletzt das Schlaraffenland: Die Unterstützungsbasis im Südosten besitzt ein Waffenlager sonder gleichen.
Sie finden hier sieben Lagergebäude und fünf Containerstapel!!

Mission 10:



Für diese Mission müssen Sie schon fast einen sprungfähigen Mech wählen - ohne einen wird man es deutlich schwerer haben und muss etwas anders vorgehen. Ich setze hier auf einen sprungfähigen Clan-Mech der noch recht schnell ist. Sollte man keinen „auf Lager“ haben, muss man wohl zu einem sprungfähigen Catapult greifen, der leider etwas laaangsam ist.
Bewaffnen sollten Sie den Mech nur mit äußerst effektiven Waffen, beispielsweise einer C ER-PPC, einer PPC und einigen Kurz- und Mittelstreckenlasern.
Nach Missionsbeginn schickt man den Mech dann Richtung Osten, wo er erst mal den Berg erklimmt. Von hier aus können Sie nun einen Teil der Anlagen bei OpPunkt 1 erkennen. Ein direkter Angriff würde jedoch Ihren Mech schon hier schwer beschädigen! Nutzen Sie stattdessen die Sprungdüsen und springen Sie zur Insel, möglichst nahe am Geschützkontrollturm, wenn der patrouillierende Panzer gerade weiter weg ist. Übernehmen Sie nun schnell den Kontrollturm und zerstören Sie den Panzer, während die Verteidiger auf der anderen Seite der Brücke mit den Geschützen zu kämpfen haben.
Picken Sie sich zur Unterstützung der Geschütze jeweils einen Gegner heraus, denn Sie schon aus möglichst großer Entfernung angreifen sollten (vor allem die C ER-PPC schlägt die leichten Mechs zu Brei!).
Marschieren Sie dann weiter in südwestliche Richtung, wo man bald auf einen höheren Berg kommt, von dem aus man die lustigen Elementare beim Training beobachten kann. Wirklich putzig die kleinen Kröten!.
Greifen Sie sie an und schalten Sie alle aus, womit auch das nächste Missionsziel erledigt wäre.
Dann geht es weiter Richtung Südosten bis zu einem weiteren Bergkamm, von wo aus man in die kleine Basis in der Kartenmitte sehen kann. Mit einer Kameradrohne kann man auch die hinteren Teil der Basis erkunden und dann mit ein oder zwei Artillerieschlägen die Panzer hinter den Mauern rotieren lassen!
Laufen Sie dann schnell auf die Mauer zu und springen Sie, sobald Sie in Reichweite sind, über die Mauer in die Basis.
Hier erledigt man die restlichen Panzer und kapert dann den Geschützkontrollturm.
Nach einer Reparatur erkundet man vorsichtig das Gebiet nordöstlich der gerade eroberten Basis, oder wartet einfach, bis die Patrouille näher kommt. Natürlich kann man die Kerle nicht einfach bekämpfen! Locken Sie sie stattdessen zu den großen Gastanks am Rand des zerstörten Industriegebietes oder den beim Basiseingang und sprengen Sie dort so viele Mechs wie möglich in die Luft. Die Überlebenden sollte dann Ihr Mech erledigen können, falls nicht sollte man sie in die Reichweite der Geschütze locken!
Anschließend sollte man das zerstörte Industriegebiet nach Lagergebäuden durchsuchen (siehe unten) und dann nach Osten ziehen.

Hier kann man wieder von einem langgestreckten Bergrücken aus die Stellungen der Parder am östlichen Kartenrand „besichtigen“.
Auch hier liegt der Geschützkontrollturm hinter einem Hindernis, welches diesmal ein Stückchen Wald ist, das man natürlich mit einem sprungfähigen Mech schnell überbrücken kann!
Versuchen Sie den Kontrollturm einzunehmen, wenn die Panzerchen etwas weiter weg sind und greifen Sie diese dann an. Sollte diese Taktik partout nicht gelingen, kann man die Panzer auch einfach aus der Basis weglocken und mit Hilfe der Geschütze bei der eigenen Basis schnell dezimieren.



Sobald man den Kontrollturm dann unter Kontrolle hat, beginnt der Gegenangriff der Parder. Diese greifen mit einigen Nova Cat-Mechs die Geschütze an und versuchen Ihren Mech zu attackieren. Nach Möglichkeit sollte man die Torkontrolle noch einnehmen, wodurch die Parder länger im Geschützfeuer bleiben und sich dann zu den Gastanks im nördlichen Teil der Basis zurückziehen.
Sollten einige „Katzen“ durchkommen, kann man diese bequem mit den Gastanks sprengen. Zuletzt wartet natürlich noch die Basis im Südwesten.
Auch hier kann man sich durch den örtlichen Berg und der verbliebenen Kameradrohne schnell einen guten Überblick verschaffen und dann mit einigen Artillerieschlägen die zahllosen, leichten Fahrzeuge vernichten, was zu einer imposanten Massenflucht der Fahrzeugbesatzungen führt!
Springen Sie nun westlich der Basis über den Abhang und fallen Sie aus dieser Richtung in die Basis ein, wodurch der geschundene Mech keinen weiteren Schaden erleidet.
Bergungsmöglichkeiten:
Beim Brückenkopf im Norden findet man ein einzelnes Lagergebäude.
Östlich dieses kleinen Postens findet man zwei Lagergebäude aus der Sternenbund-Ära.
Noch etwas weiter dann noch ein einzelnes Lagergebäude.
In der südwestlichen Basis kann man dann noch einen Containerstapel einnehmen.

Mission 11:



Wählt man für diese Mission schwere und überschwere Mechs, die man mit den schlagkräftigsten Waffen (C ER-PPC, TBolt, X-Pulse,...etc) ausstattet, sollte man absolut keine Probleme bekommen!
Achten Sie bei der Zusammenstellung jedoch darauf, dass man unbedingt ein Reparaturfahrzeug mitnehmen sollte! Ist noch etwas Platz für einen leichten Mech, sollte man sich einen sprungfähigen einkaufen, damit man die Containerstapel im Südosten kassieren kann!
Nach Missionsbeginn sollte man den schnellsten Mech des Teams direkt nach Westen schicken, wo er sich einen Weg durch das kleine Waldstück schießt und dann zum Berggipfel weiter nördlich vorstößt. Die restliche Truppe macht das gleich in östlicher Richtung, wo ebenfalls ein Wäldchen das Erklimmen des dortigen Berggipfels kurzzeitig behindert.
Sobald Sie dann beide Gipfel erstürmt haben, können Sie die Falle, die Ihnen die Parder stellen wollten überblicken und die Fahrzeuge dann angreifen und leicht vernichten!
Ziehen Sie dann weiter Richtung Osten, wo auf einem höher gelegenen Plateau eine kleine Parder-Basis zu finden ist. Locken Sie die Gegner an, schalten Sie sie aus und nehmen Sie dann die Basis ein. Lassen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit, sonst müssen Sie die „graue Patrouille“ ohne die Unterstützung der Basisgeschütze ausschalten, was aber aufgrund Ihrer (hoffentlich) schweren Bewaffnung kein Problem darstellen sollte!
Von der Basis aus macht man sich dann auf in Richtung der Kartenmitte. Sollte man jedoch einen sprungfähigen Mech mithaben, sollte man diesen zum Berg im Südosten schicken, wo man nach einigen Sprüngen zahlreiche Container völlig gefahrlos einnehmen kann!



In der Kartenmitte findet man dann zahllose versteckte Geschütze, die drei Laster schützen. Lassen Sie sich nicht zu sehr von den Geschützen ablenken und erobern Sie erst mal die Laster.
Dann schießt man die Geschütze zu Klump und erobert dann etwas Richtung Südwesten das Mobile HQ, das nur von einigen Panzern verteidigt wird.
Während Ihre Truppe nun weiter Richtung Westen zieht und sich dort vor der gegnerischen Basis in Stellung bringt, sollte man seine Artillerieschläge auspacken.
Zuerst sollte man den Turkina im Norden damit segnen, der nach zwei schweren Angriffen oft ziemlich mitgenommen daherkommt! Verschwenden Sie keine Artillerieschläge auf die zu zerstörenden Gebäude oder Triebwerke, das können Ihre Mechs später viel besser! Stattdessen sollte man bei den beiden Generatoren einen Artillerieschlag anbringen sobald ein Tanklaster! dort kurz parkt.
Rücken Sie nun mit Ihren Mechs vor und erledigen Sie am besten zuerst mal die beiden Shadowcat die ständig bei den Gastanks herum streunen.
Achten Sie jedoch darauf, das ein ebenfalls hier herum gurkender Aerospace-Spotter, nicht die Gastanks dann zur Explosion bringt, wenn Ihre Mechs daneben stehen!

Sind diese beiden Gefahren deaktiviert rückt man zu den Generatoren vor und schaltet den MadCat und anschließend die beiden Energiespender aus. Rücken Sie nun über die Straße weiter Richtung Nordosten vor und erobern Sie das kleine Lager mit der Reparaturstation.
Verteidigen Sie es gegen die angreifenden Shadowcat, lassen Sie Ihre Mechs reparieren und schießen Sie das kleine Waldstück zu Asche!



Sofern Sie nun noch genügend Zeit haben, sollten Sie von hier aus Richtung Süden vorstoßen und auf der kleinen Insel die Gegner erledigen, damit man auch hier die beiden Lagergebäude einnehmen kann.
Versuchen Sie nun aber nicht durch den „Haupteingang“ in die Parderbasis einzudringen. Die Anwesenheit von Minenlegern sollte Ihnen zu denken geben, was dann auch bald bestätigt werden sollte. Zwar kann man sich einen Weg mit den Waffen frei sprengen, doch dann steht man in der Basis aufgrund eines massiven Shadowcat-Angriffs mit dem Rücken zur Wand!
Greifen Sie deshalb lieber aus östlicher Richtung an! Marschieren Sie dazu durch das vorhin verkokelte Waldstück auf den Berg östlich der zu zerstörenden Gebäude und stürmen Sie von hier aus die Basis. Die Shadowcat-Lanze greift zwar auch hier an, man kann sie jedoch aufgrund eines größeren Bewegungsraumes einfacher bekämpfen! Laufen Sie dann in das Basisinnere und vernichten Sie hier ALLES!
Bergungsmöglichkeiten:
In der Kartenmitte warten drei Laster, die mit Waffen beladen sind und versuchen vor Ihnen zu fliehen!
In der nordwestlichen Basis findet man vier Lagergebäude.
Auf der kleinen, nördlich gelegenen Insel findet man zwei Lagergebäude aus der Vorzeit.
Auch östlich der Parderhauptbasis findet man zwei Lagergebäude aus dieser Zeit.
Zuletzt noch die Containerstapel im Südosten, die man leider nur mit einem sprungfähigen, möglichst schnellen Mech erreichen kann.

Mission 12:



Auch diesmal sollte man nur schwere und überschwere Mechs mit den besten Waffen einpacken. Zusätzlich sollte noch ein Reparaturfahrzeug mit von der Partie sein, da die erste Reparaturbucht weit hinter den feindlichen Linien liegt!
Nach Missionsbeginn erklimmt man zunächst den Berg westlich des Startpunktes, wodurch man schon die ersten beiden Gegner erblickt. Greifen Sie jedoch nicht frontal an, das würde zu viel Panzerung kosten! Stattdessen sollte man in gebührendem Abstand zu den Gegner zum südlichen Ende der Mauer vorrücken und hier ein Loch rein ballern.

Locken Sie die Gegner nun an und erobern
oder zerstören Sie schnell den Geschützkontrollturm. Nach einer ersten kleinen Reparatur muss man nun in das kleine Waldstück nordwestlich des kleinen Postens eindringen. Entweder man sucht einfach die Schneise, die die Parder bereits geschlagen haben, oder man mäht den Wald selbst mit den eigenen Waffen. Etwa in der Mitte verteidigen zwei Parder-Mechs den ersten "Bohrpunkt".
Die Verteidiger können Ihren Mechs jedoch nicht gefährlich werden, so dass eine schnelle Zerstörung der „Bohranlage“ möglich ist.
Marschieren Sie nun Richtung Op-Punkt 2, wo Sie bald auf die mittelschweren Verteidigungsmechs der Parder treffen werden. Mit etwas Glück kann man diese noch mit den Gastanks in die Luft jagen, so dass der Sieg auch hier leicht zu erringen ist.
Blöderweise ist der Weg zu den drei Triebwerken jedoch schwer vermint, so dass man erst mal den Boden umpflügen muss, bevor man die drei Anlagen zerstören kann.



Ist dies geschehen, kommen zwar zwei Parder aus südöstlicher Richtung heran, diese sollten jedoch ebenfalls kein Problem sein.
Erobern Sie nun den kleinen Posten westlich, wodurch man sich an einer Reparaturstation „laben“ kann. Bevor man jedoch weiter Richtung Westen weiterzieht, sollte man noch das kleine Kraftwerk zerschießen, wodurch die verstecken Geschütze um die nächsten Triebwerke deaktiviert werden!
Diese werden von einem einzelnen Turkina (Kotare) verteidigt, der jedoch Ihrer massiven Überzahl nicht lange standhalten kann!
Vernichten Sie dann die restlichen leichten Gegner, die Bohranlagen und das kleine Kraftwerk. Wieder kommen aus südlicher Richtung einige Mechs heran, die wieder mal schnell vernichtet werden!
Zuletzt muss noch die Basis im Westen erobert werden, was das größte Problem darstellt. Die Verteidigung besitzt keine signifikanten Schwachstellen und man kann ohne sprungfähigen Mech nicht einmal von einem Berg aus erkundet werden. Suchen Sie deshalb erst gar nicht nach Schwachstellen, Sie werden eh nur neue Gegner treffen (z.B. im Westen), sondern sammeln Sie Ihre Truppen nördlich der Basis.



Sie müssen nun mit Ihren Waffen eine Schneise in die Verteidigungsanlagen schneiden, damit Sie schnell in die Basis eindringen und die beiden schweren Geschützkontrolltürme einnehmen können.
Schießen Sie dazu möglichst nur mit Fernkampfwaffen die Mauer kaputt, was Ihnen erst das Feuern auf die Geschütze ermöglicht (lediglich mit LRMs kann man über die Wand schießen!). Zerstören Sie dann alle Geschütze und ziehen Sie Ihre Mechs bei Beschädigung zurück und lassen Sie sie reparieren.
Nachdem dann der gesamte nördlichste „Verteidigungsblock“ ausgeschaltet wurden, kann man im Eiltempo in die Basis eindringen und die beiden Kontrolltürme einnehmen, wodurch dann auch der eventuelle Beschuss Ihrer Eroberer aufhört. Stattdessen kommen nun einige Mechs des Gegners in die Basis und werden von den

„bekehrten“ Geschützen auseinandergenommen!
Sobald dann wieder etwas Ruhe eingekehrt ist, sollte man den dritten Kontrollturm im östlichen Teil der Basis erobern und zuletzt die allerletzten Triebwerke zerstören!
Bergungsmöglichkeiten:
Nichts, da es die letzte Mission ist!

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 automatisch angefertigten Savegames, da diese sonst überschrieben werden!
Savegame.ZIP (2.1 MB - **Externer Link** zu www.rapidshare.com)

Text	A. Neumann (2002)
Screenshots	A. Neumann (2002)

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechcommanderdm?rev=1617737973

Last update: **2021/04/06 19:39**