# MechCommander - Teil 2

⇐ Zu den Missionen 1 - 15

## Mission 16



Rüsten Sie Ihre Mechs gut aus, denn Sie müssen Ihr Team insgesamt in drei Lanzen einteilen: Während die Hauptstreitmacht durch das Talgewirr zieht und zahlreiche Gegner niederkämpft, sollten zwei oder drei mittelschwere Mechs zum Berg im Nordwesten vorstoßen und das dritte Team, bestehend aus zwei mittelschweren oder einem schweren Mech, den Stützpunkt verteidigen!

Zum Team das den Berg besteigt:
Laufen Sie vom Startpunkt aus direkt nach Norden und schießen Sie sich eine Schneise durch den kleinen Waldgürtel. Hinter dem Holz trifft man auf einige leichte Mechs, die keine allzu großen Schwierigkeiten machen sollten. Danach kämpft man sich zum Gipfel vor, der von einigen LRM-Werfern verteidigt wird. Danach sucht man den Weg zum Umerziehungslager und vereinigt kurz davor wieder die beiden Angriffsteams!

Das Team, das durch die „Schlucht“ vorgeht:
Rücken Sie zunächst nur langsam vor und warten Sie, bis das andere Team den Berg bestiegen hat und Sie damit einige Gegner im Tal erkennen können. Zusätzlich wird man noch auf ein Angriffsteam der Parder aus leichten Mechs und schweren Panzern, die man vernichten muss, sonst können Sie den Verteidigern im Südwesten arg zusetzen! Treffen Sie sich dann mit dem anderen Team vor der gegnerischen Basis.
Der Widerstand hier ist zwar nicht allzu groß, die Lage für Angreifer jedoch etwas ungünstig. Durch die Enge kann man kaum ausschwärmen und muss sich brutal durchschießen. Unglücklicherweise kann man dadurch auch nur schwer die Verteidigungstürme einnehmen! Am besten lockt man die leichten Mechs und Panzer zunächst etwas von der Basis weg und erledigt sie dann ohne Störung durch die Geschütze!
Erobern Sie dann den Kontrollturm, aber noch NICHT das HQ selbst!
Nach der Einnahme diese Gebäudes fährt nämlich ein kleiner Truppentransporter los, der die befreiten Leute zur eigenen Basis bringt. Unglücklicherweise nimmt dieses Fahrzeug jedoch nicht den bereits gesäuberten Weg durch das Tal-Labyrinth in der Mitte, sondern einen „Schleichweg“ im Osten!

Da man das Fahrzeug nicht kontrollieren kann, fährt es quasi blind in die Fallen der Parder!



Deshalb: Lassen Sie einen entbehrlichen Mech beim Lager stehen und marschieren Sie mit der restlichen Truppe schon mal voraus, bis Sie etwa in Höhe der Kartenmitte angelangt sind. Blöder weise erscheinen die Parder nämlich erst nach der Einnahme des Lagers, so dass man beim einfachen abgehen der Strecke vorher nichts gewinnt!
Nehmen Sie nun mit dem Zurückgebliebenen das Gebäude ein und setzen Sie ihn als Verteidiger auf den APC an! Die restliche Truppe läuft nun langsam weiter und wartet bis auf den Sensoren die ersten Gegner auftauchen!
Die erste Falle besteht aus einigen leichten Panzern und einem „Aerospace Spotter“ der massive Luftschläge anbringt! Schalten Sie schnell all Fahrzeuge aus, was nicht sonderlich schwer sein dürfte!
Etwas weiter trifft man dann im Waldstück auf drei Raven J, die ebenfalls eine leichte Beute darstellen, jedoch abgelenkt werden müssen, denn sie können dem Transporter schwer zusetzen!
Warten Sie dann einfach, bis der GepanzerteTruppenTransporter die eigenen Anlagen im Südwesten erreicht.

Zuletzt noch zu dem dritten Team, das die Basis verteidigt: Warten Sie einfach bis die Gegner hereinkommen, die aus süd-südöst-licher Richtung hereinkommen und aus drei leichten Mechs und zwei Panzern besteht.

**Bergungsmöglichkeiten**:
Neben den Mechs der Parder kann man nur ein Lagergebäude im Umerziehungslager einnehmen.

## Mission 17



Wieder mal empfehlen sich vor allem Mittel- und Kurzstreckenwaffen, wobei man auch schwere Mechs einplanen kann, da man bis zum ersten Angriff doch etwas Zeit hat!
Trotzdem sollte man nach Missionsbeginn nicht zögern und alle Mechs im Eiltempo zur Basis laufen lassen! Dort schnappt man sich unterdessen den Minenleger und vermint den nordwestlichen Eingang ordentlich und danach den Streifen im östlichen Teil, wo die zweite Welle hereinkommt!
Warten Sie dann bis die ersten Gegner vor den Mauern erscheinen. Dies geschieht an der nördlichen Wand. Die

Firestarter kommen dabei per Sprungdüsen über die Wand und sollten dann im Innern von Ihren Mechs empfangen werden, die ihnen schnell den Garaus machen dürften!
Die zweite Angriffswelle ist schon deutlich heftiger! Die leichten und mittelschweren Mechs greifen am nordöstlichen Mauerabschnitt an, wobei diese sich diesmal durch die Wände durchschießen. Glücklicherweise sind die Mauern jedoch recht resistent, so dass sich bald die Gegner vor der Mauern stauen.
Dies ist nicht nur für die Geschütze gut, sondern auch für Sie, denn Sie können mit zwei Artillerieschlägen dem Gegner ordentlich eins aufs Haupt legen!
Sobald sich die Mechs dann durch die Mauer geschossen haben und in die Basis einmarschieren, sollten Sie auf die Minen stoßen und gleichzeitig noch von Ihren Mechs empfangen werden!
Während Sie diese Eindringlinge einschmelzen sollten Sie jedoch auch einen Blick auf den westlichen Eingang werfen. Hier kommen nämlich zahlreiche schwere Panzer herein, denen die beiden Pegasus-Spähpanzer nicht gewachsen sind! Stellen Sie deshalb etwa zwei Mechs ab, die die Panzer nach dem Einfall in die Basis angreifen, so dass sie nicht weiter in die Basis vorstoßen können.



Sollte es den Angreifern gelingen, das Kommunikationsgebäude zu zerschießen, ist dies nicht so tragisch! Neben dem Ausfall der Sensortürme bekommt man zwar noch 2.000 RP weniger, doch die Mission kann weiterlaufen. Schlimmer ist da schon der Verlust des HQs, denn das führt zu einem vorzeitigen Missionsende!
Sind die Angriffe abgewehrt, kann man erst mal etwas aufatmen und die Mechs in den beiden „Werkstätten“ flicken lassen! Gleichzeitig sollte man wieder den Minenleger bemühen und den Eingang im Süden verminen, da die nächsten Angreifer hier durchbrechen wollen!
Die letzte Angriffswelle kommt am südwestlichen Sensorturm vorbei und spaltet sich dann auf. Während die mittelschweren Hunchbacks versuchen direkt beim Eingang durchzubrechen, wo sie natürlich von Ihrer Hauptstreitmacht empfangen werden, bleiben die LRM-Werfer und die beiden Catapult etwas zurück und schießen Ihre Geschütze in´ Arsch!
Ihre Mechs sollten eigentlich keine Probleme mit den Hunchbacks haben, für den Notfall sollten Sie jedoch zwei Mechs in der Basis lassen, die dann eventuelle Eindringlinge ausschalten. Die LRM-Werfer kann man mit den beiden restlichen Artillerieschlägen schnell und effizient zerstören, so dass man nur noch die beiden Catapult jagen muss!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Neben den angreifenden Mechs kann man hier nichts bergen, da in der Basis schon alles Ihnen gehört!

## Mission 18

Diese Mission gewährt Ihnen viele Freiheiten, lässt also viele Taktiken zum Ziel führen! Ich gehe auf eine Taktik ein, beschreibe andere Vorgehensweisen jedoch beiläufig!



Gleich bei der Mechwahl muss man sich entscheiden: Viele mittelschwere Mechs oder etwas weniger, dafür schwere Mechs, wobei eigentlich schwerere Mechs vorzuziehen sind, da die Gegner bereits recht stark sind und man so weniger oft in die „Werkstatt“ muss!
Nach Missionsbeginn sollte man dann zuerst zur kleinen Basis östlich marschieren, wo der Energiegenerator für die Geschütze der Basis in der Kartenmitte liegt. Da man die Geschütze später eigentlich nicht zur Verteidigung braucht, kann man sich den Angriff erleichtern und den Generator zerstören, indem man einfach auf die Gastanks schießt!
Bevor man jedoch dazu kommt, muss man einige Jagermechs ausschalten, die der geballten Feuerkraft Ihrer Truppe nicht viel entgegenzusetzen haben.

Danach lässt man die Mechs in der Reparaturbucht wieder reparieren und auf munitionieren und zieht zur Basis in der Kartenmitte. Hier gilt es zwei Catapult, die um die Basis patrouillieren, und zwei weitere in der Basis selbst auszuschalten!



Stürmen Sie deshalb direkt in die Basis und nehmen Sie hier alle Gebäude ein. Lassen Sie nun die beschädigten Mechs erneut reparieren, denn über die Brücke im Norden kommen gleich wieder drei Jagermechs, die Sie gleich angreifen werden!
Nach einer weiteren Reparatur sollte man sich dann der beiden Catapult bei der Nördlichen und die bei der mittleren Brücke annehmen. Nun haben Sie die Qual der Wahl, über welche Brücke Sie angreifen: Die Nördliche, die „Mittlere“ oder die Südliche, wobei die beiden letzten zunächst auf eine größere Insel führen und man dann über einen schmaleren Weg zum eigentlichen Ziel kommt.
Setzen Sie dazu dann auf jeden Fall alle verfügbaren Mechs ein und versuchen Sie schnellstmöglich die Geschützkontrolltürme einzunehmen oder auszuschalten. Das Hauptgebäude wird wieder von mehreren Jagermechs verteidigt, die mit gefährlichen Ultra-AKs ausgestattet sind! Sind alle Verteidiger ausgeschaltet, sollte man die beschädigten Mechs erneut zur Reparatur wegschicken, während die unbeschädigten das Clangebäude zerstören, das übrigens sehr eindrucksvoll explodiert!



Nach der Reparatur sammelt man dann die ganze Einheit beim zerstörten Clangebäude und bereitet sich auf die Eroberung des Berges vor. Die Sensoren Ihrer Mechs sollten bereits die ersten Ortungen bekommen, so dass Sie mit einem gut platzierten, schweren Artillerieschlag den MadCat südlich des Abholpunktes aufschrecken können!
Nun zieht sich der MadCat zunächst etwas zurück, kommt dann aber mit der ganzen Truppe den Berg herunter um Sie anzugreifen.
Schalten Sie am besten zuerst den MadCat aus, da dieser mit zwei gefährlichen PPCs bestückt und auch bereits beschädigt ist!
Anschließend sollte man sich um die beiden mit schweren AKs ausgerüsteten Hunchbacks und zuletzt um die Panzer kümmern. Erklimmen Sie dann den Berg, wobei Sie durch vorheriges Reparieren beschädigter Mechs Geld sparen können!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Auf der östlichen, großen Insel finden man neben dem großen Gastankfeld zwei Lagergebäude.
Nordwestlich des, zu zerstörenden, Clangebäudes findet man ebenfalls zwei Lagergebäude.

## Mission 19



Auch diese Mission bietet Ihnen „ungeahnte“ Freiheiten, leider nicht bei der Wahl der Einsatzfahrzeuge. Da man eigentlich nur unbewaffnete Scouts oder einen Pegasus-Panzer mitnehmen kann, sollte die Wahl nicht schwer sein!
Nach Missionsbeginn fährt man dann am Ufer entlang nach Osten.
Meiden Sie die Harasser-Panzer, die man vom Berg aus beobachten kann, denn diese können Ihnen stark zusetzen!
Fahren Sie stattdessen einfach ein Stückchen nach Süden, bis Sie auf die Aerospace Spotter treffen. Die stellen nun Ihre Hauptgegner dar, sollten jedoch keine Probleme machen, solange man in Bewegung bleibt. Lustigerweise schießen sich die Spotter sehr oft gegenseitig ab, so dass Sie nicht viel dazu tun müssen!
Um zum Masakari zu kommen hat man nun drei Möglichkeiten:

1. Fahren Sie zur verminten Straße im Osten. Hier kann man entweder das kurze verminte Stück überbrücken, indem man eine Schneise in den Wald daneben schießt und so einfach die Minen

umfährt, oder die Minen per Waffen- oder Artilleriefeuer sprengt! Fahren Sie dann bis zur Bahnlinie (Nicht unter den Zug kommen!) und folgen Sie diese nach Norden, wo Sie dann westlich der Bahnlinie das Lager suchen.
2. Schießen Sie sich einen Weg durch das kurze Waldstück nordöstlich der verminten Straße und stoßen Sie auch hier zur Bahnlinie vor, worüber man dann wie bei der ersten Taktik zum Lager kommt.
3. Suchen Sie die „Schwachstelle“ im Wald beim nördlichen Siedlungsteil. Hier schießt man sich durch und sucht dann das Lager in nordöstlicher Richtung.

Beim Lager angekommen muss man dann nur das APC neben dem Masakari parken und warten bis der „Feuer-Sturm“ überspringt (verdrehtes Wortspiel!).
Erledigen Sie dann mit dem Mech die Panzer und laufen Sie zum Berg im Norden. Von hier aus stößt man dann weiter Richtung Orbitalkanonen vor, kehrt jedoch bei Beschädigungen unbedingt zur Reparaturstation zurück.
Bei den beiden Kanonen trifft man auf einige Panzer und zwei leichte Uller-Mechs, die keine Probleme machen sollten.

**Bergungsmöglichkeiten**:
In der Stadt findet man eine einzelne Lagerhalle, die nur von vereinsamten Elementaren verteidigt wird. Bei den Orbitalgeschützen sind zwei Lagerhallen nur per Sprungdüsen erreichbar, glücklicherweise hat der Masakari welche!

## Mission 20



Diese Mission scheint äußerst kritisch zu sein, da die Laster nach dem Alarmsignal in alle Richtungen davon schießen! Mit der richtigen Taktik kann man jedoch wirklich alle erwischen, wobei man wieder große Handlungsfreiheit genießt, jedoch äußerst vorsichtig vorgehen muss!
Prinzipiell kann man auch mit einem direkten Angriff auf die Basis Laster vernichten, dabei jedoch alle zu zerstören, scheint fast illusorisch, dafür kann man jedoch in die Basis eindringen und alle Lagergebäude einnehmen!
Im folgenden habe ich eine recht brauchbare Taktik entwickelt, die nicht zu viel zeit benötigt, so dass man nicht eine halbe Stunde spielt um dann doch wieder neu starten zu müssen.
Wichtig ist erst mal wie Wahl der Waffen. Die erste Kampfgruppe sollte aus mittelschweren Mechs mit Mittelstreckenwaffen bestehen. Die zweite Angriffstruppe setzt auch auf Mittelstreckwaffen, sollte jedoch auch unbedingt einige LRM mitnehmen, womit man die verräterischen Sensortürme schon auf größere Distanz vernichten kann, da man nur mit LRMs über die Bäume schießen kann!
Nach Missionsstart bleibt dann die erste Gruppe relativ passiv und begibt sich nur vom Berg herunter an das Wasser, bleibt dabei jedoch in etwa in gleicher Höhe.
Die zweite Gruppe im Osten zieht unterdessen etwas nach Osten und dort in den Wald. Hier schaltet man die erste Sensoranlage aus und schießt sich dann durch den Wald eine Schneise nach

Südwesten. Die Laster versuchen zunächst in drei Gruppen zu fliehen, die sich dann alle nochmal in aufteilen, so dass es insgesamt 6 Fluchtstellen gibt. Sie müssen die Laster also so früh wie möglich zusammen schießen, da die recht schnell fahrenden Gefährte, sonst nicht mehr einzuholen sind!
Dazu schießt man also eine Schneise durch den Wald, bis man zur Straße kommt, die aus der Basis direkt in den Wald führt und daher beim Direktangriff praktisch nicht zu erreichen ist (zumindest nicht rechtzeitig!).
Während man also den Wald möglichst großflächig rodet, wird man den ein oder anderen Mech, der hier Patrouille schiebt, ausschalten müssen. Achten Sie dabei darauf, nicht zu weit zur Basis hin gezogen zu werden oder einen Alarm auszulösen!
Ist die Schneise fertig, sollte man die Mechs der zweiten Lanze hier verteilen.



Nun rückt die erste Lanze im Westen am Wasser entlang vor, bis sie in etwa in Höhe der gegnerischen Basis ist. Laufen Sie nicht zu weit Richtung Brücke, sonst wird der Hollander auf Sie aufmerksam!
Mit dem Artillerieschlag leitet man dann die Angriffsphase ein. Ob Sie nun die beiden Mechs schwächen oder gleich schon zwei Laster vernichten bleibt Ihnen überlassen.
Nach dem Artillerieschlag machen sich dann alle Fahrzeuge auf den Weg. Die ersten versuchen die Brücke im Westen zu erreichen, werden dort jedoch von Ihrer Lanze empfangen. Entweder Sie zerstören die Laster direkt oder sprengen einfach die Gastanks auf der anderen Seite, so dass auch alle Laster in die Lift fliegen!
Sind hier alle Laster zerstört, die bei der Zerstörung der Brücke entlang des Flusses nach Süden fahren, sollte man sich gleich der Lanze im Osten annehmen. Hier wird man sehr schnell handeln müssen, da die Laster hier praktisch parallel zueinander fahren und überall auf Ihre Mechs treffen!
Vor allem LRM sind beim Vernichten der Laster praktisch, da sie eine große Reichweite haben und auch noch relativ zielgenau sind.
Achten Sie darauf, dass kein Laster entkommt und kümmern Sie sich erst dann um die verteidigenden Mechs. Sind alle Laster vernichtet, endet die Mission eh!
Sollte ein Laster entkommen sein, sollte man noch zumindest in die Basis eindringen und die Lagerhäuser kapern, damit man den Verlust an RPs durch neue Waffen etwas ausgleicht.

**Bergungsmöglichkeiten**:
Lediglich die bekannten Lagergebäude in der Basis.

## Mission 21

Diese Mission ist zu Beginn hin sehr zeitkritisch.
Aus südöstlicher Richtung kommen gleich nach Missionsbeginn vier Hunchback IIC die mit vernichtenden UltraACs (auch als AK20 bekannt!!) bewaffnet sind und Ihrer Truppe, seien es noch so schwere Mechs, sehr schnell zu Brei ballen!!
Wählen Sie deshalb keine überschweren Mechs (Atlas) und bauen Sie vor allem gefährliche Mittelstreckenwaffen wie die PPC ein.
Gleich eine Warnung zuerst: Den von zahlreichen Geschützen verteidigten Durchgang westlich der Startposition sollte man nicht benutzen, da man für die Eroberung etwas mehr Zeit benötigt und die Sie verfolgenden Hunchback hier nicht so gut aufgehalten werden können. Riskieren Sie lieber folgende, effektivere Taktik:



Direkt nach Missionsstart schickt man dann alle Mechs Richtung Norden. Laufen Sie im Eiltempo zum Durchgang am Hang, wo Sie dann schwere Panzer und LRM-Werfer treffen, die man möglichst schnell ausschalten muss, da die Hunchback Sie sonst hier erwischen. Im Notfall sollte man eher versuchen abzuhauen und die Panzer einfach stehen zu lassen, als noch mit den Hunchbacks kämpfen zu müssen!
Laufen Sie dann weiter nach Norden bis zu den großen Gastanks.
Postieren Sie sich nördlich der Tanks (bei den beiden Containern) und schalten Sie die leichten Panzer hier aus. Die Hunchback kommen nun an den Gastanks vorbei, die man dann hochjagt. Mit etwas Glück erwischt man gleich drei Hunchback und kann dann die Restlichen relativ gefahrlos niederschießen.
Nun sollte man sich etwas Zeit nehmen (nicht zu viel!) und die Stadt durchkämmen, da man hier sehr viele Lagergebäude für Waffen findet, die nur von wenigen Panzern und LRM-Werfern verteidigt werden.



Danach begibt man sich zur Basis im Norden, wo man die Tore aufschießen muss! Schießen Sie nicht auf die Gastanks! Man kann dann zwar schneller in die Basis, ein Missionsziel kann dann jedoch nicht mehr erreicht werden und man erhält weniger RPs.
In der Basis nimmt man dann alle Gebäude ein und lässt die Mechs in den beiden Reparaturstationen reparieren, wobei beide nur noch sehr wenig Material haben und dadurch bei starker Beschädigung nicht mehr alle Mechs geflickt werden können! Setzen Sie also im Notfall Prioritäten!
Bald kommen aus nordöstlicher Richtung ganze Schwärme von Gegnern! Glücklicherweise sind es nur Uller, die Ihre schweren Mechs regelrecht abschlachten!
Begünstigt wird dies natürlich noch durch die zahlreichen stationären LRM-Werfer.
Zuletzt kommen dann noch drei Vulture herein, die jedoch auch nicht sehr viel aushalten, aufgrund Ihrer zahllosen LRMs trotzdem gut austeilen können!



Sind alle Gegner besiegt, endet die Mission sofort.
Wer nun auf die Idee kommt, mit einigen schnellen Mechs zur Basis vorzustoßen und dann auf die zahlreichen Verteidigungsgeschütze zu setzen, sollte das lieber vergessen. Zwar konnte ich mit vier leichten Mechs zur Basis vordringen und diese einnehmen, doch man wird von den Panzern beim Durchgang im Süden schwer ran genommen und muss viele Verluste befürchten! Wer genug Geld hat, kann natürlich komplett neue Mechs und Piloten anschaffen, so dass die Verluste nicht schwerwiegend sind, man wird die Basis trotzdem nicht halten können! Die leichten Mechs können einfach nicht genug Waffen mitführen um die zahllosen Uller plattzumachen! Man hat dann die ganze Basis voller Mechs, während die Vulture herankommen und Ihnen mit den LRMs die Mechs total weg schießen!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Diesmal gibt es viel zu holen! Im Westen findet man einen Posten der einen weiteren Durchgang am Hang bewacht, den man jedoch nicht einnehmen sollte, da dies etwas länger dauert und nicht ganz so effektiv ist, da man hier auch nur eine Lagerhalle findet!
In der Stadt findet man zahlreiche Lagergebäude deren Lage ich hier nur schwer beschreiben kann. Sehen Sie sich einfach die Bilder an: 2 Container, 2 Lagerhallen, 2 Lagerbunker, 1 Lagerhalle, 1 Lagerhalle.
In der Basis im Norden kann man dann noch mal zwei Lagergebäude einnehmen.

## Mission 22



Nehmen Sie diesmal vor allem schwere und überschwere Mechs mit allen Waffenkategorien mit! Ein Reparaturfahrzeug ist jedoch nicht nötig.
Gleich nach dem Start schickt man den schnellsten Mech zum hohen Berggipfel im Süden.
Von dort aus hat man fast den ganzen südlichen Teil der Karte im Blick und sieht dann auch die beiden Mechlanzen, die im Osten und Westen unterwegs sind.
Sammeln Sie die restlichen Mechs auf dem kleineren Berg östlich und fangen Sie dort den Mech-Konvoi aus östlicher Richtung ab. Während der Kämpfe sollte man jedoch nicht die Mechlanze im Westen vergessen!
Hauen Sie am besten mit dem schweren Artillerieschlag einmal zwischen die Maschinen, so dass

diese auf Sie aufmerksam werden und in Ihre Richtung umschwenken. Sollten sie nicht umschwenken, sollten Sie mit dem einzelnen „Späher“-Mech auf dem Berggipfel die Kerle anlocken.
Zwischenzeitlich sollten Ihre Mechs mit denen im Osten fertig sein und zur Unterstützung heran eilen. Die Hunchback sind zwar einzeln nicht sehr stark, durch die Ultra-ACs jedoch im Nahkampf, als Lanze äußerst schlagkräftig. Greifen Sie deshalb nur mit all Ihren Mechs gleichzeitig an und versuchen Sie schon auf möglichst große Distanz das Feuer zu eröffnen!
Übrigens: Vergeuden Sie den Artillerieschlag nicht dafür, die Brücke zu zerstören, dann weichen die Hunchback nach Norden aus und man kann sie nur noch schwer einholen!
Sind diese ersten beiden Lanzen vernichtet, kann man erst mal aufatmen und über eine der beiden Brücken nach Norden ziehen.



Etwas östlich der Kartenmitte findet man eine Reparaturstation, wo man alle Mechs reparieren kann.
Ziehen Sie dann weiter nach Norden zur Bahnlinie und dann zum Berggipfel etwas weiter nördlich. Von dort aus, haben Sie dann wieder eine gute Aussicht und können die zahlreichen Gegner abfangen, die am Ende der Eisenbahnlinie aus dem Off auftauchen.
Darunter befinden sich nicht nur schwere Panzer, sondern auch leichte, mittelschwere und schwere Mechs, wobei die aber meist einzeln auftauchen und deshalb gegen Ihre Lanze keine Chance haben sollten!
Tauchen dann einige Minuten lang keine Gegner mehr auf, sollte man seine Mechs ein letztes mal reparieren lassen und zum Industriegebot vorstoßen.
Dabei muss man jedoch äußerst vorsichtig vorgehen! Am besten sondiert man zuerst mal die Lage. Dies geht am besten mit einem sprungfähigen Mech, beispielsweise dem erbeuteten Masakari! Springen Sie einfach vom Fuß des Berges aus über die beiden Inseln (Lagerbunker mitnehmen!) zum Fuß eines weiteren Berges weiter westlich.
Man kann natürlich auch einfach am Ufer entlanglaufen, braucht dann jedoch einen sprungfähigen Mech um auf den Berg zu kommen. Folglich kann man gleich über die Inseln springen, so dass der Pilot mehr Sprungerfahrung macht!
Um ihn zu besteigen, muss man jedoch wieder über einen Abhang springen und kann dann erst einen relativ guten Platz ergattern, von wo aus man einige schwere Panzer sieht.
Diese Panzer sind das eigentliche Problem dieser Mission. Sobald man angreift und die Hauptverteidiger, zahllose Firestarter, einigermaßen dezimiert hat, eröffnen diese Panzer das Feuer auf die beiden Industrieanlagen.



Sofern man nicht äußerst schnell eingreift, werden diese zerstört und man hat das nachsehen! Nutzen Sie den Masakari, während Ihre restlichen Mechs die Firestarter bekämpfen, um die Panzer anzugreifen, so dass diese gar nicht auf die Idee kommen, die Industrieanlagen anzugreifen!
Sollte der Masakari den Panzern nicht ganz gewachsen sein, kann man die Gastanks bei den beiden Lagerhallen sprengen! Dadurch verliert man zwar einige Waffen, dies ist jedoch immer noch besser als der Tod eines Piloten!
Alternativ kann man auch einige der Mechs, die sich im Kampf mit den Firestarter befinden abziehen, sofern dies der Schlachtverlauf zulässt!
Sind die Firestarter und die gefährlichen Panzer ausgeschaltet, sollte man mit einem schnellen Mech alle Lagerhallen und Container einnehmen, während die restlichen Mechs zur Reparaturstation zurückkehren um durch eine Vor-Ort-Reparatur Geld zu sparen!
Zuletzt erobert man dann die beiden Industrieanlagen.

**Bergungsmöglichkeiten**:
Man findet hier lediglich im Industriegebiet Lagergebäude, dafür dann dort einige: Auf der Insel, die man nur per sprungfähigen Mech erreichen kann.
Im vorgelagerten Teil des Industriegebietes findet man drei Lagerhallen.
Westlich der beiden Industrieanlagen findet man neben dem Gastankfeld zwei Lagerhallen, die man jedoch eventuell opfern muss um die Panzer kleinzukriegen und nicht die Industrieanlagen zu verlieren!
Nördlich der Anlagen findet man sechs Containerstapel.
Insgesamt kann man vor allem Autokanonen bergen, die man später für mehr als 20.000 RP verscherbeln kann!

## Mission 23



Diese Mission ist sowas von extrem zeitkritisch, dass etwas heißblütige Gesellen wohl von einem Tobsuchtsanfall in den nächsten Steuern! Selbst mit einer relativ schlagkräftigen Truppe kann man hier schneller verlieren, als einem lieb ist! Zwar hat man nur 6 Cougar, 4 Catapult, 4 Jagermechs und 4 Loki klein zu schießen, diese sind jedoch allesamt verteufelt schnell! Nicht mal ein Madcat kann mit einem Loki lange mithalten, wodurch äußerst oft, wenn auch nur ein oder zwei Gegner, zum nördlichen Kartenrand gelangen und die Mission gescheitert ist!! Meine Empfehlung: Schalten Sie den Schwierigkeitsgrad herunter auf leicht, wodurch Sie sich hoffentlich den Verlust mehrerer Nervenbündel ersparen!

Zuerst ist die Platzierung der Mechs äußerst wichtig!
Team 1 sollte aus schweren Mechs bestehen, Team zwei aus einem einzelnen mittelschweren Mech und Team drei aus einem möglichst schnellen und möglichst gut bewaffneten Mech (dies ist meist ein Madcat mit zwei PPCs, einer AC und einigen LRMs!).
Gleich nach Missionsbeginn muss man mit dem Mech des dritten Teams nach Osten laufen und den kleineren Berg dort erklimmen. Von dort aus kann man die Brücke weiter östlich überwachen! Während der Mech dann wieder nach Westen rennt und dort den größeren und höheren Berg erklimmt, bekommen die beiden anderen Teams Ihren Marschbefehl.



Team 1 bewegt sich nach Süden, zu den Gastanks in der Kartenmitte. Team 2 zieht unterdessen auch nach Süden, aber am östlichen Kartenrand entlang und dort auch nur bis zur Basis.
Ganz wichtig ist nun die Zerstörung der Brücke. Warten Sie am besten bis die ersten Cougar schon fast bei der Brücke sind, bevor Sie zwei leichte Artillerieschläge auf die gleich Stelle schicken! Mit etwas Glück kann man so gleich noch einen Cougar mit ins Verderben reißen, wobei die Restlichen dann auf der östlichen Flussseite nach Norden ziehen!
Weiter oben sollte man dann mit dem einzelnen Mech aus Team 2 die beiden Turmkontrollen einnehmen und sich dann zu den beiden etwas abseits stehenden Gastankpärchen zurückziehen. Sobald die Cougar hier vorbei kommen sollte man die Gastanks hochjagen und damit möglichst viele Cougar aufhalten. Sollten einige durchkommen, ist dies nicht so schlimm, da sie nicht versuchen nach Norden zu entkommen, sondern Ihren Mechs in der Kartenmitte in die Arme laufen. Stellen Sie nun den Team 2-Mech näher zu dem großen Gastankfeld, wo er auf die Catapult-Lanze wartet.
Unterdessen sollten der Team 3-Mech auf dem anderen Berg angelangt sein, wodurch man einen guten Überblick über einen großen Teil der Karte hat!

Schicken Sie ihn nun zum „nördlichen“ Fuß des Berges, wo Sie ihn zwischen dem Wald und dem Abhang platzieren sollten. Dies ist nämlich der alternative Weg der Loki, den sie nach dem Angriff Ihres Hauptteams in der Kartenmitte einschlagen!



Zunächst sollte man jedoch die Loki-Lanze, die südlich des höchsten Berges erscheint, mit zwei oder gar drei schweren Artillerieschlägen gleich mal ordentlich runtermachen! Nach dieser Attacke erhöhen die Angreifer jedoch das Tempo, so dass die Jagermechs und die Loki deutlich schneller in der Kartenmitte ankommen!
Nun beginnt der kniffligste Teil der Mission! Sie müssen äußerst schnell schalten und Befehle geben. Zunächst gilt es in der Kartenmitte die Jagermechs und Loki zu empfangen, wobei man mit etwas Glück durch die Sprengung der Gastanks einige Gegner niedermacht.
Konzentrieren Sie Ihr Feuer zunächst auf die Loki, die dann bald kehrt machen und die alternative Fluchtroute anstreben! Versuchen Sie nicht mit den schweren Mechs den schnellen Loki nachzusetzen, sondern vernichten Sie die Jagermechs.
Vergessen Sie dabei nicht die Catapult im Osten!! Sobald alle vier Mechs neben Gastanks sind, muss man einen Tank sprengen! Durch die folgende Kettenreaktion durch ganze Feld werden dann alle vier Mechs vernichtet und man hat hier Ruhe! Sollte ein oder zwei Mechs durchkommen, weil man die Tanks etwas zu spät gesprengt hat, dürfte es schon zu spät sein, da die Catapult nun noch schneller nach Norden rennen!!
Unterdessen dürften die flüchtenden Loki in Reichweite des Team 3 Mechs sein. Lassen Sie ihn unbedingt im Höchsttempo neben den Loki her rennen, wodurch er länger in optimaler Waffenreichweite bleibt, da die Loki, wie bereits erwähnt, sehr schnell sind! Sollte einer außer Reichweite sein, ist die Mission gelaufen, da Sie ihn dann nicht mehr einholen können!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Neben den beiden Lagerhallen nahe dem Gastankfeld im Osten findet man hier nichts (außer Stress 😉)!

## Mission 24

Diese Mission ist mal wieder erfrischend einfach! Pure Feuerkraft entscheidet, da man endlich mal wieder keine Zeitbeschränkung hat!
Nehmen Sie nur schwere und überschwere Mechs mit den besten Waffen mit. Ein Reparaturfahrzeug ist nicht von Nöten, da man zwei Reparaturstationen vorfindet.
Nach Missionsbeginn erklimmt man zunächst den kleineren Berg östlich des Startpunktes. Schicken Sie nun einige Mechs weiter nach Osten, um einige Fahrzeuge zu vernichten. Die restliche Truppe zieht nach Norden auf einen weiteren kleineren Berg, von wo aus man das erste Orbitalgeschütz erblicken kann.



Vereinigen Sie dann beide Teams wieder bei dem einzelnen Containerstapel weiter nördlich. Von hier aus schickt man nun einige Einheiten auf einen weiteren kleinen Berg nordöstlich des ersten Orbitalgeschützes. Sie erkennen nun zahlreiche Tanklaster die man natürlich geschickt nutzen sollte! Nähern Sie sich dazu mit einigen Mechs mit LRMs (nur damit kann man über Bäume hinweg schießen!) und warten Sie, bis der Gegner auf Sie aufmerksam wird. Sobald die Gegner nun herankommen und zwischen den Lastern durchkommen, schießt man auf die Tanker, welche dann den Gegnern bei der Kettenexplosion stark zusetzen.
Rücken Sie nun mit allen Mechs vor und erledigen Sie die Überlebenden Verteidiger. Anschließend vernichtet man das Geschütz und übernimmt das Mobile HQ daneben.
Laufen Sie nun zur Halbinsel in der Kartenmitte. Postieren Sie Ihre Mechs nahe der Brücke und scheuchen Sie die Verteidiger auf der anderen Seite der Brücke per Artillerieschlag auf. Warten Sie bis die Gegner dann über die Brücke angreifen und schießen Sie alle um!
Erobern Sie dann die Insel, indem Sie die wenigen LRM-Werfer und die Orbitalgeschütze zerstören und die Sensorkontrolle und die beiden Reparaturstationen einnehmen.



Lassen Sie Ihre Mechs reparieren und bewegen Sie sich dann über den schmalen Weg nach Osten. Hier findet man einen Lagerbunker, der von einigen Panzern verteidigt wird. Sobald man etwas weiter vorstößt kommen dann die zahlreichen Verteidiger auf Sie zu!
Es sind insgesamt vier, überschwere Atlas A. Leider warten die Monster nicht bis Sie zu Ihnen kommen, sondern marschieren alle auf Sie zu, so dass man die ersten Atlas möglichst schnell ausschalten sollte! Durch Ihre Überzahl sollten die Atlas zwar keine großen Probleme machen, stark beschädigte Mechs müssen trotzdem schnell zurückgezogen und auf der Insel repariert werden!
Sind alle Atlas besiegt, rückt man weiter nach Osten vor und beginnt mit dem Aufstieg. Der Berg ist zwar von zahlreichen Sensortürmen und versteckten Geschützen gesichert, diese sollten jedoch absolut keine Probleme machen.

Bei den letzten drei Geschützen muss man dann aber noch mal zwei Thor überwinden, bevor man die drei Geschütze zerstören kann!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Östlich des Startpunktes findet man eine einzelne Lagerhalle, die von einzelnen Panzern verteidigt wird. Südöstlich dieser Lagerhalle findet man einen Containerstapel, der von einigen Fahrzeugen verteidigt wird.
Nördlich des Startpunkts findet man einen weiteren einzelnen Containerstapel.
Südöstlich der Insel findet man einen einzelnen Lagerbunker.

## Mission 25




Diesmal muss man äußerst schnell vorgehen, weshalb sich die Nutzung von schweren Clanmechs anbietet. Nur diese Mechs, beispielsweise MadCat, Vulture & Thor, sind relativ gut gepanzert und dabei noch schnell! Mit mindestens drei gut bewaffneten Mechs zieht man nach Missionsbeginn direkt nach Norden, während die restlichen Mechs, bei denen man nicht auf die Geschwindigkeit achten muss, nach Westen auf den Berggipfel ziehen.
Die schnellen Mechs laufen bis zur weitläufigen Basis in der Kartenmitte und schießen dort das Tor entzwei. Stürmen Sie in die Basis und nehmen Sie den Geschützkontrollturm ein. Die angreifenden Vulture sprengt man mit den großen Gastanks in die Luft und wartet dann, bis ein Hunchback herankommt, den man mit den vier kleineren Gastanks hochgehen lässt. Danach erobert man den Kontrollturm weiter nördlich und sprengt mit dem dritten Gastankfeld weitere Gegner in die Luft.
Während man nun hinter den Geschützen auf den, zu verteidigenden Atlas, wartet sollte man die Vulture im Südwesten, nahe des Evakuierungspunktes mit einem schweren Artillerieschlag beglücken und dann mit den Mechs des zweiten Teams angreifen.
Nutzen Sie die restlichen Artillerieschläge um die angreifenden Parder aufzuhalten, so dass der Atlas gefahrlos entkommen kann.
Sollten die Parder jedoch noch zu stark sein, sollte man lieber vorsichtig zurückweichen, bevor man noch fähige Piloten verliert!
Sobald der Atlas dann im Südwesten angekommen ist, endet die Mission erfolgreich.

**Bergungsmöglichkeiten**:
Aufgrund des hohen Tempos der Mission wird man kaum Zeit finden, irgendwelche Lagergebäude zu kapern. Trotzdem kann man mit wenig Aufwand eine einzelne Lagerhalle im Westen und zwei Containerstapel in der Kartenmitte erobern.

## Mission 26



Diese Mission ist prinzipiell sehr leicht. Prinzipiell da man nur die richtige Ausstattung benötigt! Die Zauberwörter lauten hier: 4 überschwere Atlas mit schweren Autokanonen oder einigen Flammenwerfern für kurze Entfernungen und einige PPC für mittlere Entfernungen. Jeder Mech sollte ein, besser zwei AC bekommen und dazu noch ein oder zwei PPC und dann nach belieben sonstige Waffen.
Platzieren Sie alle vier Atlas in der ersten Lanze. Nach Missionsbeginn marschiert man durch den Wald nach Norden. Sie treffen auf einen MadCat und einen Thor, beide in der J-Variante. Durch Ihre geballte Feuerkraft sollten die beiden keine Chance haben und sich auch nicht zurückziehen können! Schießen Sie sich hinderliche Waldstücke aus dem Weg und marschieren Sie weiter nach Norden. Hinter dem Fluss liegt eine bereits stark zerstörte Basis, die man einnehmen muss. Sobald Sie in der Basis sind, sprengen zwei Thor ein weiteres Stück Mauer weg und stellen sich Ihnen entgegen. Wieder erleiden die beiden Parder-Mechs aufgrund Ihrer überlegenen Feuerkraft schnell extreme Schäden und gehen zu Boden!
Nehmen Sie nun alle Gebäude ein und lassen Sie Ihre Mech reparieren. Schicken Sie einen davon nach Norden, wo die Sensoren einen Gegner zeigen, während die drei Anderen nach Süden marschieren.



Da der einzelne Mech sehr lange für den Marsch nach Norden braucht, kann man sich zunächst ganz dem anderen Team widmen. Marschieren Sie Richtung Landepunkt 2, über die Brücke und dann zum kleinen Dorf.
Zwischen den riesigen Gebäuden lauern zwei Hunchback, die ebenfalls mit vernichtenden ACs ausgestattet sind, gegen Ihre Überzahl jedoch keine Chance haben!
Sobald Sie das Dorf betreten, dürfte dann ein weiterer MadCat von einem nahen Hügel kommen, der ebenfalls von Ihren „Monstermechs“ zerschrottet wird.
Nun muss man sich um den einzelnen Mech im Norden kümmern. Nähern Sie sich dem letzten Gegner, ein Masakari, bleiben Sie dabei jedoch außerhalb des Bereichs rund um die Bohrtürme und Gastanks. Nutzen Sie diese stattdessen für Ihre Zwecke und sprengen Sie sie, sobald der Masakari daneben ist! Mit etwas Glück geht er gleich in die Knie, falls nicht muss man ihm eben mit den Waffen des Atlas den Rest geben. Dies sollte kein Problem darstellen!

**Bergungsmöglichkeiten**:

In der zerstörten Basis findet man zwei Lagerbunker und zwei Containerstapel.

## Mission 27



Diese Mission ist zwar an und für sich nicht besonders schwer, man muss jedoch höllisch aufpassen, was man macht, denn ein einziger „Fehlklick“ kann hier verheerend sein!
Die zahllosen Gastanks sind zwar zum schnellen Ausschalten der Gegner gut, gehen jedoch auch äußerst schnell mit einem Ihrer Missionsziele hoch!
Nach Missionsbeginn läuft man dann Richtung Südosten, sollte sich dabei jedoch nicht im Gastankfeld vor der Befestigung sprengen lassen! Nehmen Sie diesen kleinen „Posten“ schnell ein und ziehen Sie dann weiter zur Hauptbasis. Hier schießt man das Tor auf und erobert dann die Geschützkontrolle. Vernichten Sie nun alle Panzer und nehmen Sie alle Gebäude ein, darunter auch das HQ, das Ihnen sodann die Position der Bohrplattformen anzeigt!
Lassen Sie Ihre Mechs gegebenenfalls flicken und schlagen Sie dann die drei Panzer mit einem schweren Artillerieschlag bei der Bohrplattform südöstlich! Zuerst sollte man die Plattform südlich der Basis „befreien“. Rücken Sie dazu zunächst gegen die beiden Panzer und den Mech vor und ziehen Sie sich dann hinter das Gastankfeld zurück. Sprengen Sie dann die Gegner mit dem Feld!
Bevor Sie die Plattform jedoch annektieren, sollten Sie die Umgebung etwas erkunden.
Nach der Einnahme kommen dann aus westlicher Richtung einige leichte Panzer, die man teils mit den örtlichen Gastanks sprengen kann! Achten Sie darauf, dass kein Panzer in Feuerreichweite kommt, da schon wenige Lasersalven ausreichen, um die Tanks um die Plattform hochgehen zu lassen!!



Die nächste Plattform weiter östlich scheint zunächst sehr einfach zu erobern zu sein, man muss man offensichtlich nur die Gastanks um die Bohrplattform sprengen!?
Dies ist zwar eine Möglichkeit, man sollte die Panzer jedoch auf konventionelle Weise ausschalten und sich den „Gastank-Bonus“ für später aufheben, da es dann etwas kritisch wird!
Nachdem man dann die Plattform erobert hat, kommen zwei Hunchback aus östlicher Richtung. Warten Sie einfach nahe der Plattform, bis die beiden Mechs durch das kleinere Gastankfeld kommen und sprengen Sie dieses dann, womit auch diese Plattform gesichert wäre!
Bevor Sie dann die dritte Plattform einnehmen, sollten Sie direkt nach Osten ziehen und dort einen

leichten Mech und zahlreiche Panzer vernichten (kann man natürlich auch in das Bohrgebiet westlich locken!). Diese würden bei der Eroberung der dritten Plattform aktiv werden!
Bevor man die letzte Plattform einnimmt sollte man die Mechs reparieren lassen und dann das östliche Gebiet erkunden. Die Plattform selbst wird diesmal von stationären Geschützen verteidigt, was jedoch absolut kein Problem darstellen sollte. Etwas mehr Probleme bereiten die Mechs, die nach der Eroberung der Plattform im Osten auftauchen. Es sind ein Masakari, ein Loki und zwei Firestarter! Mit Hilfe der Gastanks kann man jedoch äußerst schnell zum Erfolg kommen!



Der Masakari erscheint am nördlichsten (von den letzten Angreifern) und läuft am Gastankfeld neben dem Sensorturm vorbei. Postieren Sie also einen Mech dort, der die Gastanks sprengt und so den Masakari ausschaltet! Sollten Sie etwas gepennt haben und er entkommen ist, können Sie ihn immer noch im kleineren Gastankfeld nördlich der vierten Bohrplattform erwischen, man sollte sich dann jedoch beeilen!
Der Loki erscheint etwas weiter südlich, direkt auf Höhe der vierten Plattform. Ihn greift man am besten mit den verbliebenen Mechs direkt an, da er nicht direkt in ein Gastankfeld läuft!
Die beiden Firestarter erscheinen noch weiter südlich und laufen äußerst schnell nach Westen, wo sie es auf die zweite Plattform abgesehen haben.
Durch ihre Geschwindigkeit kann man Sie kaum treffen!
Dies muss man jedoch gar nicht, wenn man die Gastanks um die Plattform stehen gelassen hat! Warten Sie einfach bis die leichten Mechs bei der Plattform sind und sprengen Sie dann SOFORT die Tanks, sonst zerstören die Firestarter mit ihren Flammenwerfer äußerst schnell die Plattform!

**Bergungsmöglichkeiten**:
In der Basis in der Kartenmitte findet man zwei Lagergebäude.
Südwestlich der zweiten Bohrplattform findet man eine Lagerhalle.
Südöstlich der dritten Plattform findet man auf dem Parkplatz der zahlreichen Panzer zwei Lagerbunker.
Nördlich der Start- und Landebahn für Luftjäger findet man eine weitere Lagerhalle.

## Mission 28



Für diese Mission empfehle ich Ihnen schwere oder überschwere Mechs mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen.
Zwar kann man auch auf mittelschwere Mechs und den Überzahlfaktor setzen, dabei ist die Gefahr, dass man einen Piloten verliert jedoch deutlich höher!
Wie man dann genau vorgeht ist auch relativ egal: Am westlichen Kartenrand entlang, quer über die Karte, oder am östlichen Kartenrand entlang. Da die Gegner gleichmäßig über die Karte verteilt wurden, kann man also den Weg frei wählen.
Trotz Zeitlimit brauchen Sie sich nicht allzu sehr abhetzen. Rücken Sie normal vor und schalten Sie mit den Mechs die zahlreichen Panzer und mittelschweren Mechs der Parder aus. Achten Sie darauf, dass Ihnen kein Gegner in den Rücken fällt und dort die Artillerie angreift!
Im Norden angelangt steht man dann vor einem imaginären Wall. Die drei „Luftschlagkontrollzentren“ auf dem Bergrücken hauen beständig Luftschläge auf den Waldgürtel, so dass der Wald bald weggebrannt ist und Ihre Truppe nicht einfach durchlaufen kann!
Sie sollten nun mit einigen starken Mechs los rennen, eventuell treffenden Luftschlägen ausweichen und dann den Berg erklimmen.
Lassen Sie jedoch einige Mechs bei den Artillerieeinheiten zurück, denen man diese „Fahrt durch die Hölle“ noch nicht zumuten sollte, damit diese gegen eventuelle Angriffe geschützt sind!
Unterdessen muss die „Expeditionstruppe“ auf dem Berg das erste Kontrollzentrum lahmlegen und die angreifenden Cougar abwehren. Nach der Zerstörung eines Kontrollzentrum wird dies meist von zahllosen Luftschlägen komplett niedergemacht, was man mit etwas Glück gegen die Cougar einsetzen kann.
Erst wenn alle drei Kontrollzentren kaputt sind, hört das Luftschlaggewitter auf und man kann die restlichen Mechs und die Artillerie auf den Berg holen.
Dort sammelt man dann die Einheiten beim Treffpunkt, achten jedoch darauf, dass durch die getarnten Geschütze kein zu großer Schaden an der Artillerie entsteht.

**Bergungsmöglichkeiten**:
Nix!

## Mission 29



Nehmen Sie nur schwere und überschwere Mechs mit, dann sollten Sie auch keine allzu großen Probleme haben. Ein Reparaturfahrzeug ist nicht von Nöten!
Marschieren Sie zunächst Richtung Südosten und erledigen Sie die schweren Shreck-Panzer. Bei der ersten "Kraftwerksanlage" angekommen erobert man dann zunächst die Sensorkontrolle und rückt etwas weiter nach Südosten vor, bis man die Gastanks überblickt. Durch Ihr Auftreten werden zwei Masakari von der Hauptbasis abgezogen und greifen Sie nun an. Warten Sie einfach bis die beiden schweren Mechs neben den Gastanks sind und sprengen Sie dann diese!
Danach zieht man weiter Richtung Nordosten. Umgehen Sie die Hauptbasis der Parder in der Kartenmitte möglichst weit indem Sie sich am Wasser halten.
Laufen Sie dann schnell über die Brücke und ignorieren Sie zunächst Geschütze und Fahrzeuge. Zerstören Sie stattdessen schnellstmöglich die beiden Kasernen, in welchen die Uller-Piloten hausen. Dadurch muss man sich nicht mit diesen leichten Mechs herumschlagen und kann schnell die Fahrzeuge vernichten und dann die Geschütze einnehmen.
Nun muss man schnell die Brücke zerschießen lassen oder mit zwei Luftschlägen zerstören, da wieder einige Masakari zur Überprüfung der Situation abgezogen werden!
Laufen Sie nun Richtung Westen, wo Sie zwei weitere Geschützkontrollen einnehmen, die zahllose LRM-Werfer kontrollieren! Zuerst nehmen die Geschütze einige Panzer auseinander, was Ihnen die Gelegenheit gibt Ihre Mechs in den beiden Reparaturbuchten im nordöstlichen Teil der Basis flicken zu lassen!
Die Masakari kommen nun ebenfalls aus dieser Richtung, bleiben jedoch teils an irgendwas hängen und laufen ständig im Kreis. Nutzen Sie diese Situation für den ein oder anderen Artillerieschlag!
Sobald Sie dann näher herangekommen sind, zieht man seine Mechs vor und zerschießt mit Hilfe der LRM-Werfer die drei Mechs endgültig. Lassen Sie Ihre Mech erneut reparieren, die Kraftwerke zerstören und ziehen Sie dann zu den Ruinen des ersten Kraftwerkskomplexes.
Von hier aus geht es über die Inseln mit den beiden Straßen nach Südwesten, wo man eine kleine befestigte Anlage vorfindet, die jedoch schnell eingenommen ist!



Von hier aus geht es nun zur letzten Generatorposition, wo man zunächst auf zwei Thor trifft. Verschaffen Sie sich dann Zugang zum Basisinneren und nehmen Sie den Geschützkontrollturm ein. Dies ruft die letzten Masakari auf den Plan, weshalb sich Ihre Mechs mindestens zu der eroberten Stellung weiter nordwestlich zurückziehen sollten.
Die Masakari vernichten die Verteidigungsanlagen und bleiben dann meist nahe der Anlagen stehen. Nutzen Sie diese „Faulheit“ der Parder um die Masakari mit den restlichen Artillerieschlägen zu segnen und greifen Sie dann die geschwächten Mechs mit Ihrer Truppe an!
Bevor man nun letzten Generatoren zerstört und damit die Mission beendet kann man noch die Hauptbasis der Parder angreifen, die kaum verteidigt wird (nur einige Geschütze und fahrbare LRM-Lafetten). Lohn sind hier einige Lagerbunker, man sollte sich dieses Manöver also vorher gut durch den Kopf gehen lassen!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Kurz nach Missionsbeginn trifft man auf dem Weg zum ersten Generatorpark einen einzelnen Lagerbunker.
Östlich des ersten Generatorparks findet man zahlreiche Bunker und Containerstapel, die jedoch durch die Explosion der naheliegenden Gastanks zerstört werden können!
In der Hauptbasis der Parder in der Kartenmitte kann man vier Lagerbunker erobern.

## Mission 30



Auch diese Mission ist leichter als erwartet. Wichtig ist jedoch, dass man nur die besten Mechs und Piloten mitnimmt! Meine Empfehlung sind vier Atlas (Mehrzahl=Atlanten??), zwei Awesome und ein Reparaturfahrzeug. Rüsten Sie zwei Atlas mit vernichtenden Nahkampfwaffen wie schwere Autokanonen und Flammenwerfer und mit der ein oder anderen PPC aus. Die beiden anderen Atlas bekommen dagegen mehr Mittelstreckenwaffen, darunter vor allem PPC, die im Fünferpack äußerst effektiv sind! Die beiden Awesome bleiben dagegen mehr im Hintergrund und sollten mit je drei ER-PPCs ausgestattet werden, die selbst auf größere Distanzen alles verschrotten! Das Reparaturfahrzeug ist nicht unbedingt nötig, da man einige Reparaturstationen findet, durch die

Zeitbeschränkung empfiehlt sich jedoch die Nutzung eines Reparaturfahrzeugs, damit man nicht nach jedem Kampf über die Karte rennen muss um Panzerung und Munition aufzubessern!
Nach Missionsbeginn schickt man dann einen einzelnen Mech Richtung nach Norden, wo es einen Berggipfel zu erklimmen gilt, wodurch man die aus südwestlicher Richtung anmarschierende Thor-Lanze und die drei Geschützkontrollen sieht. Greifen Sie hier jedoch nichts an, sondern ziehen Sie dann mit allen Einheiten über das Gebirge direkt nach Osten bis Sie das Wasser erreichen.
Dann marschiert man weiter nach Norden bis man in etwa auf der Höhe der Geschützkontrollen ist. Hier muss man nun einen breiten Minengürtel räumen. Tun Sie dies mit gedrückter A-Taste, wodurch Sie keine Munition verschwenden! Durch Ihre Aktion locken Sie jedoch die Verteidiger heraus, die Ihren schweren Mechs jedoch nicht viel entgegenzusetzen haben!
Schießen Sie sich dann den restlichen Weg bis zum zugepflasterten Boden westlich hinter den Mauern frei, wo sich Ihre Team dann sammelt und das Reparaturfahrzeug die ersten Reparaturen vornehmen sollte.



Ziehen Sie dann wieder ein gutes Stückchen nach Norden und dann nach Westen, wo man ein Loch in die Mauern der "inneren Festung" schießt und dann zuerst den kleinen Generator zerstört, der die Verteidigungsgeschütze dieser Anlage versorgt.
Holen Sie nun alle Mechs „herein“, denn die Parder kommen nun mit zwei Masakari und einigen leichten Mechs heran. Ihr Team sollte die Angreifer problemlos kleinmachen können und dann die Reparaturstation erobern. Etwas weiter westlich entdeckt man die Thor-Lanze, die hier äußerst passiv auf Ihren „Aktivierungsartillerieschlag“ wartet 😉
Sind alle Mechs zerstört, vernichtet man die beiden Orbitalgeschütze und schickt dann den schnellsten Mech Richtung Südwesten zu den drei Geschützkontrollen. Diese kann man nun „von hinten“ absolut problemlos einnehmen, wodurch die beiden patrouillierenden Loki Probleme bekommen!
Ziehen Sie dann mit der ganzen Lanze Richtung Norden. Warten Sie bis alle Mechs wieder zusammen sind, denn nun wird es wieder heftig! Sobald man sich weiter nach Norden vorwagt kommen die beiden Masakari näher, bringen jedoch noch zahlreiche Hunchback J mit, die von kleinen Inseln an den Seiten herüber springen! Versuchen Sie mit den beiden Fernkämpfern aus etwas größerer Entfernung die Hunchback schnell zu dezimieren, denn diese richten mit ihren schweren ACs schnell große Schäden an!



Sind alle Mechs hier erledigt schickt man zwei weniger stark beschädigte Mechs durch die Landeplätze zu den, von einem Masakari bewachten, Orbitalkanonen.
Ihre restliche Truppe zieht währenddessen weiter nach Westen.
Beim ersten Sensorkontakt sollten Sie jedoch stehen bleiben und auf die restlichen Mechs warten.
Ist Ihre Truppe komplett rückt man weiter auf die westliche Position vor, wobei man sich von einem Hügel aus wieder einen guten Einblick in die Verteidigungsanlagen erhaschen kann!
Segnen Sie nun die in der Basis wartenden Hunchback mit einem schweren Artillerieschlag, wodurch Sie im folgenden Kampf schneller zum Sieg kommen. Nachdem alle Mechs vernichtet wurden nimmt man die Turmkontrolle und die Reparaturstation ein. Die letzten Orbitalkanonen werden von einigen Vulture und Geschützen verteidigt.
Schalten Sie einfach zuerst die Vulture aus und zielen Sie dann auf die Orbitalkanonen.
Hier sind Verluste natürlich nicht sonderlich tragisch, da es bekanntlich die letzte Mission ist!

**Bergungsmöglichkeiten**:
Nix. Zwar findet man zahlreiche Hallen und so'n Zeug vor, da es jedoch die letzte Mission ist, lohnt sich Bergung nicht!

## 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) - Download von Mega.cz

| | |
|---|---|
| **Text** | A. Neumann (2002) |
| **Screenshots** | A. Neumann (2002) |
| **Savegames** | A. Neumann (2002) |
| **Lizenz** | (cc) BY-NC-SA |

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechcommanderorg2?rev=1617660043**

Last update: **2021/04/05 22:00**