MechCommander - Teil 1

Willkommen auf Port Arthur. Da die Parder die planetaren Geschütze aktivieren konnten, hat Ihre Angriffskompanie Verluste erlitten und Ausrüstung ist knapp. Ihre wichtigste Taktik lautet deshalb Bergung! Suchen Sie die Missionsgebiete nach Lagerhallen und Containern ab, die oft wichtige Zusatzwaffen enthalten.
Die Hauptversorgung stellen jedoch die Clan-Mechs dar, die man nicht einfach zerstören darf. Nutzen Sie die Möglichkeit auf einzelne Körperteile zu zielen und lassen Sie Ihre Mechkrieger vor allem auf die Beine anvisieren (Ziffernblocktaste 1 und 3 + Angriffstaste), wodurch die Bergungschancen deutlich gesteigert werden!
Versuchen Sie zudem auch alle möglichen Ziele zu erreichen, wodurch man das maximale Missionsbudget bekommt. Dieses könnte man zwar noch durch die Nutzung leichterer Mechs vergrößern, doch das ist oft einfach zu schwer!
Benutzen Sie das Geld um neue Waffen, Fahrzeuge und gute Piloten zu rekrutieren und reparieren Sie zudem vor jeder Mission die zu benutzenden Mechs und verkaufen Sie gegebenenfalls nicht brauchbares Zeug!

Mission 1



Nehmen Sie keine Änderungen an Ihrer Lanze vor, da dies nur schwer möglich ist und auch nichts bringt!
Laufen Sie zuerst mit vollem Schub (Leertaste + Bewegungsklick) Richtung Missionsziel 1. Sobald Sie auf dem Hügelkamm abgekommen sind, haben Sie freien Blick in den kleinen Posten. Ignorieren Sie zunächst die bewaffneten Fahrzeuge und zielen Sie nur auf den Tanklaster. geht er in der Basis hoch, muss man sich nicht mehr um die Vernichtung der anderen Gebäude Sorgen machen!
Anschließend schaltet man die leichten Fahrzeuge aus und erklimmt den Hügel südlich. Von hier kann man sich einen guten Überblick über die Gegend verschaffen. Laufen Sie dann den Hügel nach Osten hinunter und greifen Sie das Lasergeschütz im Tal an. Sobald man es vernichtet hat kommt der erste gegnerische Mech näher. Der Commando ist zwar sehr leicht zu besiegen, trotzdem sollten Sie schon mal etwas Taktik üben!
Lassen Sie dazu den Firestarter den Gegner direkt angreifen, während sich die beiden Commandos in den Rücken des Gegners begeben und dann ihr SRM-Salven loslassen.
Zuletzt zerstört man die drei, rot markierten Gebäude (am besten bei gedrückter A-Taste den Angriffsbefehle geben, damit Ihre Mechs nur mit Energiewaffen schießen und keine teure Munition

verschwenden!).
Laufen Sie dann durch die Waldschneise nach Osten bis zur kleinen Stadt. Hier folgt man dem Weg nach Norden und achtet auf die Radarkontakte.
Sie treffen etwa in Höhe der Kartenmitte auf einen kleinen Wachposten, den man leicht überwindet.



Etwas weiter hinten hat man dann zahlreiche Radarkontakte, von denen sich jedoch nur einer als Bedrohung herausstellt - ein Uller! Dieser leichte Mech ist mit einigen Ultra-AK5 bewaffnet und kann Ihrer Lanze deshalb schnell zusetzen.
Lassen Sie den Firestarter hier vor allem aus etwas größerer Entfernung mit der PPK angreifen, währen die beiden Commandos dem Gegner immer nachsetzen, so dass sie Ihre SRMs loswerden! Zuletzt zerstört man das Zielgebäude bei Op 3!
Bergungsmöglichkeiten:
Westlich des zu Missionsbeginn erklimmbaren Hügel findet man eine kleine Lagerhalle, die einige Laser enthält und nur von einigen Panzern bewacht wird!
Im Norden findet man im Wald einen Container mit einigen Raketenwerfer, der von zwei Lasergeschützen verteidigt wird.

Mission 2



Schießen Sie sich zunächst durch den Waldgürtel und folgen Sie dann am besten der Straße nach Südwesten. Alternativ können Sie vorher aber noch die Anlagen östlich angreifen.
Hier trifft man auf einige Fahrzeuge UND einen Hollander IIA!
Der mittelschwere Mech ist u.a. mit einer vernichtenden Gausskanone ausgerüstet, die über große Entfernungen großen Schaden anrichten kann. Zwar ist der Pilot ein schlechter Schüze, Sie sollten sich den Angriff trotzdem gut überlegen, denn der Gegner wird Sie einiges an Panzerung kosten!
Folgen Sie dann der Straße in südwestliche Richtung und überqueren Sie die Brücke. Mit einigen Schüssen oder einem Artillerieschlag kann man die Brücke vernichten und so den patrouillierenden Gegnern den Weg abschneiden!
Laufen Sie dann nach Süden und suchen Sie das mobile HQ. Kümmern Sie sich zunächst um den LRM-Werfer und lassen Sie dann einen Mech schnell dem langsamen HQ nachlaufen. Nachdem man es gekapert hat, bekommt man die genau Position der Scheune.
Kommen Sie nun aber nicht auf die Idee die beiden Mechs bei der Scheine direkt mit einem Luftschlag kleinzumachen, denn dann geht die Scheune logischerweise mit drauf! Ein gezielter Artillerieschlag

ohne die Scheine zu treffen ist nur schwer möglich und meist Verschwendung der Artillerieschläge!



Greifen Sie stattdessen mit Ihrer Lanze an. Sollten Ihre Mechs den Gegnern nicht ganz gewachsen sein, kann man trotzdem zu den Artillerieschlägen greifen, die die Gegner dann jedoch wirklich plattmachen! Lassen Sie Ihre Mechs einfach möglichst stillstehen, so dass Ihre Gegner das auch tun und befehlen Sie dann den Schlag.
Kurz bevor die Geschosse dann niedergehen, muss man dann natürlich die eigenen Mechs aus dem Detonationsradius zurückziehen!
Nachdem das APC die Scheune „gekapert“ hat begibt man sich zum Evakuierungspunkt bei Op 3. Lassen Sie sich dabei nicht zu lange Zeit, wenn Sie den Hollander nicht ausgeschaltet haben, denn er kommt Ihnen sonst schon bald nach!

Bergungsmöglichkeiten:
Leider gibt es hier nur wenige Möglichkeiten zusätzliches Material einzusammeln! Sie finden einen Containerstapel östlich des Startpunkts, der von den zahlreichen Kleinfahrzeugen geschützt wird, und den Zweiten bei Op 1, wo Sie auch das Mobile HQ finden.

Mission 3

Vor dieser Mission können Sie bereits einen Centurion A erwerben, der Ihre Lanze deutlich verstärkt. Sie sollten jedoch bei knappen finanziellen Mitteln nicht versuchen alles zu verhökern nur um den Centurion zu bekommen! Mit dem Centurion alleine können Sie auch nichts reißen, er sollte mindestens zwei weitere Mechs zur Unterstützung haben.
Setzen Sie daher lieber auf vier Firestarter als auf eine Karte bzw. einen Centurion!



Laufen Sie gleich nach Missionsbeginn die Straße entlang nach Norden und vernichten Sie die leichten Panzer, indem Sie die Gastanks hochjagen. Begeben Sie sich dann zum Berg in der Kartenmitte, der Ihnen einen guten Ausblick bietet.
Sie können nun bis in die kleine Basis nordöstlich sehen, wo zwei Commandos parken. Mit einem gezielten Artillerieschlag kann man die beiden Mechs ausschalten und dann die Container kapern. Arbeiten Sie sich dann nach Nordwesten vor, wobei Sie der Straße folgen können, die Sie direkt zum kleinen Hafen bringt. Dort findet man zahlreiche kleinere Fahrzeuge und ein weiteres Depot.
Unterlassen Sie jedoch Erkundungsunternehmen von hier aus nach Südwesten, da man nur noch Gegner findet!
Suchen Sie stattdessen den deaktivierten Raven nordöstlich der Hafenanlage. Nähern Sie sich ihm

soweit, dass Mystique Ihren Mech hochfährt und Sie dann gemeinsam nach Osten ziehen können.
Wenn Sie an der „Küste“ entlangziehen werden Sie von zwei Commandos überrascht, die per Jumpjets von einer nördlichen Insel herüber kommen und Ihre Lanze attackieren.
Diese beiden sollten zwar kein Problem sein, doch Sie sollten den Panzerungsverlust möglichst gerin halten, denn es kommen noch einige Gegner. Um dieses Problem zu umgehen kann man auch weiter südlich vorrücken und bei den beiden, per Artillerieschlag ausgeschalteten, Commandos ein Stückchen Wald wegballern!
Sehr wichtig sind die Anlagen im Nordosten. Sie werden von zwei Firestarter verteidigt, lohnen sich jedoch wirklich, da man hier zahlreiche Container mit Waffen erbeuten kann!
Rücken Sie dann auf der östlichen Insel nach Süden vor und laufen Sie schnell bei der zerstörten Brücke mit einem Mech in den kleinen Posten und übernehmen Sie den Geschützkontrollturm, damit die Geschütze Sie nicht auch noch Munition und Panzerung kosten.



Rücken Sie dann weiter nach Süden vor und erklimmen Sie den dortigen Berg. Sie können nun den größten Teil der Anlagen beim Evakuierungspunkt einsehen.
Unglücklicherweise setzt der dort patrouillierende Panzer alles daran, Sie nicht entkommen zu lassen und sprengt auch schon mal die Tanks in die Luft. Sie müssen also schnell vorgehen!
Ein weiteres Problem lauert im Südosten.
Hier steht ein einzelner MadCat A auf einer kleinen Insel, der Sie attackiert, sobald Sie ihm zu nahe kommen. Dieser schwere Mech wäre natürlich eine prächtige Beute, die Ihrer Lanze plötzlich sehr viel Feuerkraft verschaffen würde!
Ist Ihre Lanze jedoch bereits stark angeschlagen sollte man keine Risiken eingehen, da der MadCat Ihre leichten Mechs sehr schnell total zerstört und damit auch Ihre Piloten tötet!
Rücken Sie am besten schnell zum Evakuierungspunkt vor und schalten Sie den Panzer aus. Bevor man dann jedoch den angegebenen Punkt betritt, kann man noch den Kaperversuch starten: Laufen Sie dazu mit dem Mech, der noch am meisten Panzerung hat, nach Osten und locken Sie den MadCat an. Flüchten Sie nun ganz schnell wieder Richtung Evakuierungspunkt.
Sobald der MadCat die Gastanks passiert sollten alle Mechs auf diese Feuern. Durch die Explosion wird der MadCat entweder ausgeschaltet oder ganz zerstört, das hängt leider von Ihrem Glück ab!
Bergungsmöglichkeiten:
Gleich am Startpunkt findet man einen Container!
Die nächsten Lager finden sich in der kleinen Basis nordöstlich des Berges in der Kartenmitte. Bei der Hafenanlage im Nordwesten findet man auch eine Lagerhalle.
Im Nordosten findet man zahlreiche Container und Lagerhallen, so dass man hier unbedingt vorbeischauen sollte!
Der kleinen Posten bei der zerstörten Brücke enthält ebenfalls einen Container.
Beim Evakuierungspunkt findet man die letzten Container.

Mission 4



Bleiben Sie zunächst beim HQ und warten Sie auf den von Norden angreifenden Panzer (ist zwar nur ein einzelner Gegner, das HQ ist trotzdem in Gefahr!).
Rücken Sie dann Richtung Südosten vor und schalten Sie unbedingt die drei Fahrzeuge aus. Das einzelne Fahrzeug, das versucht zu entkommen, muss aufgehalten werden bevor es den Stützpunkt alarmieren kann.
Eliminieren Sie dann auch noch den Uller bei der Brücke und marschieren Sie dann auf den nahegelegenen Berg.
Von hier oben können Sie bis in die gegnerische Basis sehen! Mit einem Artillerieschlag auf die Gastanks beim Generator können Sie die komplette Basisverteidigung ausschalten. Gleichzeitig sollten Sie auch die (noch) unbemannten Fahrzeuge bombardieren.
Rücken Sie dann bis zur Basis vor, wobei Sie bei der Brücke nordöstlich der Basis noch mal einige Fahrzeuge und einen Uller ausschalten müssen.
Bei der Basis selbst gibt es dann nur noch geringen Widerstand in Form einiger Fahrzeuge.
Zerschießen Sie das Tor und zerstören Sie in der Basis neben dem HQ alle Kasernen. Kehren Sie dann zum eigenen Feldstützpunkt zurück.
Bergungsmöglichkeiten:
Südöstlich Ihres Startpunkt finden Sie eine kleine Siedlung mit einem Warenhaus.
In der gegnerischen Basis kann man zwei Containerstapel bergen.

Mission 5



Dies ist die erste wirklich schwere Mission! Vor allem die Zusammensetzung Ihres Teams kann hier entscheidend sein!
Ganz wichtig ist ein Minenleger, mit dem man die engen Zugänge der südlichen Farm komplett dichtmachen kann! Zudem sollten Sie in Ihrer Lanze mindestens einen mittelschweren Mech haben, denn die letzte Angriffswelle hat es wirklich in sich!
Äußerst wichtig ist auch der Startpunkt. Sie sollten keine Kampfeinheiten am weit entfernten Absetzpunkt 3 absetzen lassen. Empfehlenswerter ist da schon das Absetzen eines leichten Scout-Fahrzeuges das die beiden hohen Berge nördlich und östlich dieses Startpunktes erklimmen sollte!
Gleich zu Beginn sollten Sie mächtig Gas geben und alle Mechs zur nördlichen Farm schicken. Der Minenleger beginnt sofort mit dem Verminen der östlichen Zufahrtsstraße. Fünf Minenfelder hintereinander sollten ausreichen. Fahren Sie dann schnell zur zweiten Zufahrtsstraße südlich und legen Sie hier eine lange Minenspur von optimalerweise 10 Feldern.
Die ersten Panzer werden hier schon bald eintreffen, so dass Ihr Minenleger nach erfolgreicher

Verminung sich zurückziehen sollte. Zwar explodieren die Minen nicht unter den Füßen (Rädern) der eigenen Einheiten, jedoch geht bei Beschuss das ganze Minenfeld in die Luft und beschädigt dadurch auch Ihre Einheiten die gerade darüber fahren!
Obwohl die Panzer schon meist nach zwei überfahrenen Minenfelder explodieren, kommen oft ein oder zwei Fahrzeuge durch. In diesem Fall sollte man ein oder zwei schnelle Mechs kurz aus dem Norden abziehen und die Eindringlinge erledigen lassen.
Unterdessen legt der Minenleger wieder neue Minen. Obwohl hier normalerweise keinen weiteren Angriffe erfolgen sollte man nichts dem Zufall überlassen!



Die nächsten Angriffe erfolgen dann im Norden. Nachdem die wenigen Panzer abgewehrt wurden kehrt erst mal Ruhe ein! Nutzen Sie diese längere Phase um den Minenschutz im Süden zu komplettieren und beginnen Sie dann damit einen dicken Gürtel um die nördlichen Gebäude zu legen.
Zusätzlich sollte man etwa 5 Minenfelder in der langen Allee zwischen den beiden Farmen anlegen.
In der Zwischenzeit kann man dann auch mit dem Scout die beiden Berge erklimmen und dann nach Nordwesten fahren, wo man einen weiteren Berg nahe der Eisenbahnlinie findet.
Nach diesen Erkundungsfahrten hat das Scoutfahrzeug praktisch ausgedient und kann in die nordwestliche Stadt fahren, wo man zwei Lagergebäude erobern kann.
Nach einiger Zeit kommt dann die nächste Angriffswelle aus nordwestlicher Richtung. Lassen Sie Ihren stärksten Mech den Hunchback angreifen, der den Gegnertross anführt. Dieser mittelschwere Mech muss unbedingt abgelenkt werden, sonst macht er die wenigen Gebäude gleich platt!
Ihre leichteren Mechs kümmern sich unterdessen um die SRM- und LRM-Werfer die den Gebäude ebenfalls schwer zusetzen können! Die kleinen Savannah-Luftkissenfahrzeuge sollte man zunächst ignorieren, denn sie richten insgesamt nur wenig Schaden an.



Nachdem die gefährlichen Gegner ausgeschaltet wurden kann man dann auch die Savannah vernichten und den „Angriffsversuch“ eines SRM-Trägers im Osten beobachten.
Sie bekommen nun eine weitere Ruhepause gegönnt bevor die letzte Welle anmarschiert. Nun gilt es den Minengürtel möglichst dick zu machen, denn so ein Mech läuft auch schon mal über sechs Minenfelder und schießt dann immer noch!
Sofern man mit einem Scout die Berge erklommen hat, verfügt man nun über einen großen Vorteil. [Hat man die Berggipfel erklommen und sieht dadurch das halbe Missionsgebiet ein, kann man mit den Artillerieschlägen der letzten Welle zu Leibe rücken!] Sie sehen die anrückenden Feindmechs bereits sehr früh und können mit geschickten Artillerieschlägen die Mechs stark beschädigen oder gar ausschalten. Gefährlich sind die letzten Mechs vor allem da sie gleich zu den Gebäuden stürmen und sich nur schwer ablenken lassen.
Bergungsmöglichkeiten:

Diesmal gibt es kaum was zu bergen, da es ja eine Verteidigungsmission ist. Neben den Mechs bleiben nur zwei Lagergebäude im Nordwesten, die man aber auch nur mit einem Scout oder einem schnellen Mech erkunden sollte!

Mission 6



Teilen Sie vor der Mission Ihre Mechs in zwei Lanzen ein.
Die erste Lanze wird mit dem stärkeren mittelschweren Mechs ausgerüstet, während die Zweite die kleineren und schnelleren Mechs bekommt. Sie können für diese Mission bereits ein Reparatur- und Ausrüstungsfahrzeug kaufen, was jedoch nicht unbedingt nötig ist, wenn man schon drei mittelschwere Mechs besitzt! Sparen Sie sich lieber das Geld und nehmen Sie dafür einen leichten Mech zusätzlich mit! Diese Mission selbst ist theoretisch sehr einfach. Folgen Sie einfach der Straße nach Nordwesten und machen Sie alle Gegner platt!
Nun in der Praxis verläuft die Mission etwas anders. Folgen Sie der Straße in nordwestliche Richtung bis zur ersten Stellung der Gegner.
Während Ihre erste Lanze, die mit stärkeren Mechs ausgerüstet ist, die gegnerischen Fahrzeuge angreift, rennen Ihre leichte Mechs durch die offenen Tore zur anderen Seite und erobern dort so bald wie möglich die beiden Kontrolltürme!
Erledigen Sie nun noch die nervigen Panzer auf dem Berg und ziehen Sie dann weiter nach Nordwesten.
Die zweite Stellung ist schon etwas besser verteidigt. Wieder greifen Ihre stärkeren Mechs die Panzer hinter den Mauern an, während Ihre leichten Mechs ein Tor kaputt schießen. Durch diese Tor stoßen sie dann wieder zur anderen Seite vor und versuchen dort die Kontrolltürme zu erobern.
Meist muss man jedoch zuerst noch zahlreiche Panzer ausschalten!
Nun kommt ein etwas kniffliger Teil. Aus dem Norden kommen nun sechs Firestarter heran gesprintet, die Ihrem Team durch ihre große Zahl doch Probleme machen können!
Mit einem kleinen Trick kann man die Gegner jedoch extrem schnell reduzieren. Meist kommen sie nämlich an den Kasernen mit dem Gastanks vorbei. Wenn Sie nun gut getimed auf die Gastanks schießen können Sie mit etwas Glück fast alle Firestarter ausschalten und haben sich einiges an Panzerung gespart!
Sollten welche überlebt haben, ziehen diese sich dann meist zu Ihrem Anführer im Catapult zurück! Laufen Sie dann weiter nach Nordwesten. Der gefährliche Catapult-Mech wartet hier auf einem kleinen Plateau auf Sie! Rennen Sie schnell zu dem schweren Mech und schalten Sie unterwegs die LRM-Werfer aus.
Am besten bekämpft man den Catapult nun im Nahkampf, da seine LRM auf größere Distanz viel mehr Schaden anrichten!
Zusätzlich kann man dem Gegner noch den Artillerieschlag auf den Kopf schlagen um ihn schneller kleinzukriegen.
Bergungsmöglichkeiten:
Leider gibt es diesmal nur in der nordwestlichen Kartenecke vier Containerstapel zu erobern.

Mission 7



Nehmen Sie diesmal Ihre besten zwei oder drei Mechs, mit der besten Ausstattung und des besten Piloten mit. Durch das äußerst begrenzte Landevolumen muss man ganz auf Qualität setzen!
Gleich nach Missionsbeginn sollte man im Eiltempo losziehen und auf beiden Flussseiten Richtung Südosten vorrücken. Sie haben zwei Chancen um den Hunchback auf die südliche Flussseite zu bekommen, nämlich die beiden Brücken! Die erste Brücke wird von einigen Panzern und zwei „Luftschlagkoordinationsfahrzeugen“ geschützt.
Sie müssen nun gleichzeitig an beiden Ufern angreifen und so schnell wie möglich die „Aerospace Spotter“ ausschalten, da diese Luftschläge auf Ihre Mechs und die Brücke anfordern.
Während Ihre Mechs den Luftschlägen gut ausweichen können, hat die Brücke nicht das gleiche Glück und geht schon nach einigen Bomben in Rauch auf. Sind die beiden Primärziele vernichtet kann man dann die restlichen Fahrzeuge vernichten und, sofern die Brücke noch intakt ist, Falcon herüberholen. Anschließend sollten Sie die Brücke selbst sprengen, damit keine Verfolger herüberkommen kann! Sollte die Brücke zerstört worden sein, müssen Sie weiter dem Fluss folgen und bei der zweiten Brücke einen neuen Versuch starten. Dieser sollte dann hoffentlich erfolgreicher verlaufen, da es hier keine Luftschläge zu fürchten gibt! Trotzdem muss man vorsichtig vorgehen und darf auf keinen Fall auf die Gastanks oder den Tanklaster feuern, da durch die folgende Explosion auch diese Brücke zerstört werden würde!



Sollte auch diesmal Falcon nicht über den Fluss gekommen sein, sieht`s schlecht aus. Die letzte Chance liegt weit weg im Südosten. Um hier hin zu kommen muss man dem Fluss folgen und einige Bäume wegbrennen! Unglücklicherweise wird Falcon (die soll ein DESTler sein?) hierbei von vier leichten Clan-Mechs attackiert, die ihr extrem zusetzen. Mit Hilfe der Artillerieschläge kann man die Kämpfe zwar für sich entscheiden, doch Sie sollten Falcon dann nichts mehr zumuten und gleich zum Evakuierungspunkt schicken!
Ihr Mechs auf der südlichen Flussseite müssen nun, mit oder ohne Falcon, ebenfalls zum Evakuierungspunkt. Dabei muss man nun die Parderbasis überwinden, die südöstlich der zweiten Brücke liegt. Sie bekommen es mit zwei Hunchback und einem Hollander zu tun, haben also durchaus gefährliche Gegner.
Das gepflasterte Areal ist jedoch mit zahlreichen Gastanks bestückt, die man geschickt nutzen sollte um die Gegner auszuschalten. Laufen Sie einfach durch die Tanks weg und warten Sie bis die gegnerischen Mechs bei den Tanks sind, bis Sie das Feuer auf die Gasbehälter eröffnen!
Zuletzt bringt man alle Mechs zum Evakuierungspunkt. Sollte Falcon über eine der beiden Brücken zum restlichen Team gestoßen sein und Ihre Lanze kurz vor Missionsende noch kaum Schäden

davongetragen hat, kann man natürlich noch etwas „Jagen“ gehen und die vier leichten Mechs im Nordosten aufsuchen.

Bergungsmöglichkeiten:
Bei der zweiten Brücke kann man einen Container erobern und dann noch mal einige Lagergebäude in der „Parder-Basis“ südöstlich der Brücke.

Mission 8



Obwohl man diesmal nur eine ziemlich begrenzte Landetonnage hat, sollte man ein Reparaturfahrzeug mitnehmen, denn die Mission zieht sich sehr lange hin!
Folgen Sie zunächst der Straße noch Nordosten und schalten Sie die angreifenden Fahrzeuge aus. Halten Sie Augen und Ohren offen, damit Ihre Lanze nicht den Perimeter-Alarm auslöst. Sobald Sie einen "Perimeter Alarm" Turm sehen und sein Surren hören sollten Sie ihn schnell zerstören, sonst löst er bald einen Alarm aus, wodurch der Gegner gewarnt ist und seine Fahrzeuge besetzt!
Mit etwas Vorsicht können Sie jedoch völlig unerkannt über die Straße vorrücken und bald eine Kaserne mit mehreren Fahrzeugen entdecken. Zerschießen Sie hier unbedingt die Kaserne, was dazu führt, dass die Fahrzeuge nicht bemannt werden und Sie praktisch keinen Widerstand zu brechen haben!
Nehmen Sie sich jedoch vor dem braunen Feld neben der Straße in Acht! Hier liegen zahlreiche Minen, was an den kleinen, zahlreichen Fässer zu erkennen ist. Man kann zwar die Felder beschießen und dadurch die Minen zur Detonation bringen, doch man muss hier eigentlich nicht durch und kann sich dies also ersparen und gleich weiter nach Nordosten vorrücken.
Erklimmen Sie hier den Berg um einen ersten Eindruck von den gegnerischen Verteidigungsanlagen zu bekommen. Lassen Sie nun am besten auch Ihre Mechs mal flicken und locken Sie dann die gegnerischen Einheiten mit etwas LRM-Feuer an. Schicken Sie nun Ihren schnellsten Mech nach unten, während sich die anderen um die Verteidiger kümmern.
Der schnelle Mech sucht und erobert nun das Turmkontrollgebäude, wodurch Sie weitere Unterstützung beim Ausschalten der Verteidiger bekommen!
Dringen Sie dann in die Basis ein und marschieren Sie zum Kraftwerk, das jedoch von einem Catapult verteidigt wird. Der sollte jedoch gegen Ihre Lanze wenig Chancen haben, im Notfall sollte man aber doch noch Artilleriefeuer anfordern!



Nach der Zerstörung des Kraftwerks aktiviert sich der Notgenerator im Norden, welchen Sie nun auch zerstören müssen. Nachdem man dann das HQ erobert hat, bekommt man drei Stellen gezeigt, wo man Ressourcen erobern kann. Da diese drei Stellen nur leicht verteidigt sind sollte man mit der Lanze alle drei abklappern (siehe unten).
Nun muss man über die Brücke zum Ersatzgenerator.
Die Fahrzeuge auf der Brücke sollten keine Probleme machen. Sammeln Sie dann Ihre Lanze auf der kleinen Insel und rücken Sie langsam vor. Sie bekommen es nun erneut mit einigen Panzern, einem Hunchback und zahlreichen Elementaren zu tun!
Sollten Sie diesen Gegnern nicht ganz gewachsen sein, kann man versuchen sie zum Gastankfeld nördlich zu locken und dieses dan zu sprengen. Mit einem Reparaturfahrzeug sollten die eigenen Mechs jedoch fast topfit sein und die Gegner keine großen Probleme machen! Nach der Zerstörung des Generators bringt man dann alle Einheiten zum Evakuierungspunkt.
Bergungsmöglichkeiten:
Laufen Sie bei der Abzweigung der Straße nach Nordwesten, hier findet man einen Containerstapel! In der zu erobernden Basis im Nordosten findet man hinter dem Generator auch ein Lagergebäude. Zudem sieht man durch die Eroberung des HQs drei Stellen, an denen ebenfalls Waffen zu erbeuten sind, wobei man die Lagerhalle im Nordwesten über zwei Wege erreichen kann!
Zuletzt findet man auch beim Ersatzgenerator noch ein Lagergebäude und einen Containerstapel. Zusammen mit der Mech-Beute kann man hier also mal wieder gut abstauben!

Mission 9



Obwohl Ihnen für diese Mission sprungfähige Mechs nahelegt werden, ist dies ziemlicher Unsinn. Allein schon die Tatsache, daß man bis jetzt nun sehr leichte sprungfähige Mechs erbeuten konnte (Ausnahme: Der Centurion in der letzten Mission) macht diese Idee schon fast zunichte! Sie müssten folglich neue Mechs kaufen, was aufgrund des schmalen Budgets jedoch nicht unbedingt zu brauchbaren Resultaten führen würde. Außerdem kommt es einem Selbstmordversuch gleich, mit einem oder zwei Mechs zur anderen Seite zu springen und dort gegen zahlreiche Clan-Mechs anzutreten!
Nehmen Sie deshalb nur normale mittelschwere Mechs mit, wobei Sie diesmal auf ein Reparaturfahrzeug verzichten sollten und folgen Sie in etwa der blauen Linie auf der Karte.
Nach dem Start kann man dann mit den Langstreckenwaffen die Gegner auf der anderen Flussseite beschießen, wodurch schon mal der ein oder andere sprungfähige Mech herüberkommt - leichte

Beute!
Rücken Sie dann weiter nach Südosten vor und schalten Sie unterwegs die nervigen Fahrzeuge aus, die Ihnen kaum was anhaben können! Marschieren Sie dann durch die Stadt weiter, wobei Sie auf den verminten Streifen am Fluss und die LRM-Werfer zwischen den Gebäuden achten sollten!



Beeilen Sie sich etwas und lassen Sie sich nicht zu lange von den schwächlichen Gegnern aufhalten, sonst entkommt noch der Konvoi!
Bei den Brücken im Südosten muss dann wieder zahlreiche Fahrzeuge zerschießen um schnell über die Brücken zu kommen!
Auf der anderen Flussseite rückt man dann über den unbefestigten Fluss zum Nadelöhr im Wald vor. Diese kleine Schlucht eignet sich geradezu perfekt für den Angriff auf den Konvoi.
Warten Sie einfach bis die ersten Fahrzeuge durch die Engstelle kommen und eröffnen Sie dann das Feuer. Sie können auch die beiden Hunchback hier festnageln und dann mit den beiden Artillerieschlägen zermatschen!
Kümmern Sie auf jeden Fall um die Konvoilaster, denn sobald einer entkommen ist, ist die ganze Mission verloren. Sobald jedoch alle vernichtet sind, endet die Mission sofort, Ihre Piloten sind dann vor den gegnerischen Mechs in Sicherheit!
War Ihre Lanze nicht schnell genug um die Schlucht vor dem Konvoi zu erreichen, sollten Sie die Gegner bei der Einmündung des unbefestigten Weges in die Asphaltstraße angreifen. Wagen Sie sich dabei jedoch nicht zu weit nach Osten vor, da sonst aus den dortigen Anlagen noch zwei Raven angreifen!
Bergungsmöglichkeiten:
Im nördlichen Teil der Stadt findet man einen einzelnen Containerstapel.
Östlich der Stadt findet man neben einem Gastankfeld vier Lagerhallen, wobei Sie nach der Explosion der Gastanks einige Hallen weniger vorfinden werden - also Vorsicht!

Mission 10



Nehmen Sie für diese Mission nur mittelschwere Mechs mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen mit. Die Missionszeit ist zwar auch 15 Minuten beschränkt, dies sollte aber eigentlich kein Problem sein!
Gleich nach dem Start sollte man dann keine Zeit verschwenden und dem Weg nach Nordosten folgen.
Schalten Sie die Sensortürme aus, die sonst bald einen nervigen Alarm auslösen, was diesmal jedoch eigentlich keine gravierenden Folgen hat!
Schießen Sie die Fahrzeuge und die leichten Mechs auf die Sie in den Stadt treffen klein und halten Sie sich hier nicht groß auf. Achten Sie

darauf, nicht in die beiden verminten Gebiete seitlich der Hauptstraße zu gelangen, sonst gibt es Beinschäden!
Die eigentliche Basis hinter der Stadt wird leider recht gut verteidigt. Die zahlreichen Geschütztürme werden von einigen Kontrolltürmen aus gesteuert, die man leider aufgrund der zahlreichen gegnerischen Einheiten nicht so schnell erobern kann!
Schießen Sie am besten zuerst das Tor auf und dringen Sie mit einigen guten Nahkampfeinheiten in die Basis ein. Während diese versuchen möglichst schnell die Fahrzeuge auszuschalten, geben die anderen von außen Feuerschutz und dringen dann ebenfalls nach und nach in die Basis vor. Nehmen Sie Ihre schnellste oder schwächste Einheit und versuchen Sie die Kontrolltürme zu übernehmen oder zu zerstören, sollten noch zu viele Feinde vorhanden sein!
Nachdem die Basis gesichert wurde muss man nur noch die beiden HPG-Anlagen vernichten!
Bergungsmöglichkeiten:
In der Stadt findet man zwar zwei Lagerhallen, die sollte man jedoch nur bei verbleibender Zeit suchen und vor allem auf die Minen achten!
In der Basis selbst finden Sie dann zahlreiche Lager, die man auf jeden Fall einnehmen sollte sobald alle Gegner vernichtet wurden!

Mission 11



Diese Mission ist vom Verlauf her absolut easy! Wichtiger ist da schon die Mechwahl. Verzichten Sie lieber auf wenige schwere Mechs und nehmen Sie stattdessen mehrere mittelschwere Mech mit. Bewaffnet sollten die Maschinen vor allem mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen werden!
Nach Missionsbeginn läuft man den Berg hinab zur Brücke. Zerschlagen Sie hier die Panzer und rücken Sie dann auf der anderen Seite zur Bahnlinie vor. Da Sie nun noch etwas Zeit haben, sollten Sie den Berg östlich der Bahnlinie erklimmen, der Ihnen einen recht großen Teil der Bahnlinie erschließt. Der Zug selbst ist recht langsam unterwegs und wird von drei Uller A und drei Hunchback J verteidigt, Sie sollten also kein Selbstmordmanöver vor sich haben!
Greifen Sie den Zug an und vernichten Sie unbedingt zuerst die Lokomotive, damit der Zug nicht weiterfährt! Kümmern Sie sich nun um die Mechs, wobei Sie sich zuerst den Hunchbacks annehmen sollten! Lassen Sie den Zug nicht entkommen, sonst müssen Sie ihm nachlaufen und treffen noch auf einen Centurion im Südwesten!
Sind alle Parder-Mechs vernichtet, muss man nur noch alle Waggons zerstören!
Bergungsmöglichkeiten:
Neben den Mechs, die den Zug verteidigen, gibt es hier nichts zu holen! Folgt man jedoch der Straße nach Südosten, findet man einen „alleinstehenden“ Uller, dem man genüsslich die Beine weg schießen kann, da er sich nicht wehrt!

Mission 12



Lassen Sie sich nicht allzu lange Zeit, denn man hat nur einige Minuten Zeit um das HQ zu erobern und damit den zweiten Teil dieser Mission einzuleiten!
Laufen Sie also im Eiltempo nördlich der Basis entlang und locken Sie so den Uller und den ein oder anderen Panzer aus der Basis.
Vernichten Sie die angreifenden Verteidiger und machen Sie an der Straße in sicherer Entfernung von den Geschützen halt!
Schicken Sie nun einen schnellen Mech auf den Berg im Westen.
Von dort aus, kann man sich dann einen sehr guten Überblick verschaffen und u.a. zwei Hunchback im Nordwesten erspähen. Während Ihre Mechs die LRM-Werfer nordwestlich der Basis attackieren, sollten Sie die beiden Hunchback mit den beiden schweren Artillerieschlägen belegen!
Greifen Sie nun die Basis an, wobei Sie nur an zwei Stellen das höher gelegene Gelände erreichen können- am Haupteingang und der nordwestlichen Ecke.
Die letztgenannte Möglichkeit stellt dabei die einfachere dar, da man hier nicht ganz so viel Geschützfeuer abbekommt!
Versuchen Sie möglichst wenig Geschütztürme zu zerstören, denn Sie müssen die Basis später bekanntlich noch verteidigen, wobei die Geschütztürme dann recht gute Dienste leisten!



Nachdem alle feindlichen Einheiten in der Nähe des HQs vernichtet wurden, kann man dieses, die beiden Geschützturmkontrollen und das Sensorenkontrollgebäude erobern.
Nachdem alle Gebäude übernommen wurden muss man nun die Basis gegen die angreifenden Parder verteidigen! Die ersten Angriffe sind noch äußerst bescheiden, da nur zwei Commandos und einige leichte Panzer aus südwestlicher Richtung angreifen!
Anschließend kommen die beiden Hunchback, die man vorhin mit Artillerie-Salven beglückt hat, heran, die nun aber auch keine allzu große Gefahr mehr darstellen sollten! Die nächsten Angriffswellen kommen aus nördlicher Richtung. Die ersten Gegner sind zwei Hollander II, die mit Ihren Gaussgeschützen bereits auf große Entfernung die Verteidigungstürme angreifen!
Dies ist jedoch nicht sehr tragisch, da die Gegner von Ihrer Lanze leicht ausgeschaltet werden können und dem HQ nicht sehr nahe kommen sollten!
Zuletzt kommen drei Centurion herein, die deutlich gefährlicher sind. Sofern Ihre Lanze noch stark genug ist, sollten Sie versuchen die Gegner schon etwas vor der Basis anzugreifen, wo Sie dann aber keine Unterstützung durch die Geschütze haben!
Sobald die Centurions näher an das HQ heran kommen, schießen sie nur noch auf das Gebäude, was dann schnell zur Zerstörung des Gebäudes führen kann!
Halten Sie die drei mittelschweren Mechs also unbedingt aus der inneren Basis raus.

Nach der Zerstörung der drei Centurion endet die Mission dann auch, man kann also die Karte nicht mehr erkunden!

Bergungsmöglichkeiten:

Neben den zwei Containerstapeln und den drei Lagerbunkern findet man nichts zum Bergen - die Mechs natürlich ausgenommen!

Mission 13



Diese Mission ist äußerst zeitkritisch, da der Rettungswagen-Konvoi nicht gesteuert werden kann und blind in sein Verderben fährt - sofern Sie das nicht verhindern!

Die Mech- und Waffenwahl ist schon mal sehr wichtig! Nehmen Sie unbedingt drei Mechs mit, damit die Gegner ihr Feuer auf mehrere Ziele verteilen müssen, so dass der einzelne Mech weniger Schaden nimmt!

An Waffen sollten nur Kurz- und Mittelstreckenwaffen Verwendung finden, wobei sich die PPK besonders bewährt hat. Mindestens ein Exemplar dieser Waffe sollte immer dabei sein! Natürlich setzt man in diese drei Mechs die drei besten Piloten!

Gleich nach Missionsbeginn rennt man mit der ganzen Lanze los und folgt der Straße. Sie treffen bald drei Commandos, die von einem Berg springen! Schalten Sie diese Gegner schnell aus, indem Sie immer alle Mechs auf ein Ziel feuern lassen!

Folgen Sie dann weiter der Straße und schalten Sie die Panzer aus. Laufen Sie dann schnell auf den kleinen Berg, von wo aus Sie nun zwei „Luftschlaganforderungsfahrzeuge“, oder auch kurz Aerospace-Spotter, sehen können. Diese beiden Fahrzeuge sind sehr gefährlich, da sie im Gefecht wild Luftschläge anfordern, die schon mal den vorbeifahrenden Konvoi plattmachen!

Laufen Sie also schnell mit Ihren Mechs zu den beiden Fahrzeugen und schießen Sie sie zu Klump, wobei Sie den Luftschlägen unbedingt per „Lauf-Befehl“ ausweichen müssen!



Folgen Sie dann weiter der Straße und halten Sie Ihre Augen offen, denn beim „Knick“ in der Straße findet man einige versteckte Geschütze, die unbedingt vernichtet werden müssen! Zudem entdeckt man nun in einiger Entfernung ein mobiles HQ. Schicken Sie Ihren schnellsten Mech zum HQ, der es einnimmt und dann schnell wieder zu den beiden anderen Mechs zurückkehrt!

Durch die Eroberung des HQ sieht man nun einen Containerstapel und zwei heruntergefahrene Uller-Mechs, die man mit einem Artillerieschlag aufschrecken kann!

Laufen Sie mit Ihrer Lanze dann durch die Stadt und schlagen Sie die nervigen Elementare nieder, die sich sogar zwischen den Bäumen verstecken! Dringt man weiter nach Süden vor, kommen die beiden Uller-Mechs heran und wollen ausgeschaltet werden!

Weiter geht es dann entlang der Straße, wobei man bald auf zwei LRM-Werfer trifft, die bald durch einen Cougar unterstützt werden, der aus östlicher Richtung kommt und so dem Konvoi gefährlich werden kann! Nun hat man etwas Ruhe und kann wieder mit Vollgas der Straße folgen, die bald nach Norden abbiegt.



Versuchen Sie nun mit der Kameradrohne den Vulture im Norden zu suchen. Hat man ihn erspäht, sollte man sofort alle noch verfügbaren Artillerieschläge auf einmal auf ihn setzen!
Ihre Lanze erledigt unterdessen die gepanzerten Fahrzeuge auf der langen, von Wasser umgebenen Straße und stößt dann zum Vulture vor. Verringern Sie so schnell wie möglich die Distanz ihm, damit seine extrem gefährlichen LRM-Salven ihre Ziele verfehlen und Sie mit Ihren Kurz- und Mittelstreckenwaffen dem Vulture schnell den Garaus machen können! Dies war der letzte Gegner, so dass Sie sich keinen Stress mehr machen müssen!

Bergungsmöglichkeiten:
Bergung sollte diesmal nur ein sekundäres Missionsziel sein! Konzentrieren Sie sich lieber darauf, alle fünf Rettungswagen durchzubringen, was mit satten 35.000 RP belohnt wird - bringt man weniger als fünf und mindestens zwei durch, erhält man nur 10.000 RP!
Trotzdem kann man im Vorbeilaufen die Lagerhalle in der Stadt erobern und bei einem gewissen Zeitbonus oder nach der Eliminierung des Vulture noch den Containerstapel südlich „einnehmen“!

Mission 14



Laufen Sie zunächst nach Süden und zerschlagen Sie dort die gepanzerten Fahrzeuge, die das mobile HQ beschützen. Lassen Sie es nicht entkommen und übernehmen Sie es, wodurch Sie den ganzen Stützpunkt einsehen können!
Nun läuft man wieder zurück zum Startpunkt und hier dann nach Norden bis zum Wasser. Bewegen Sie sich nun an der „Küste“ nach Westen und erledigen Sie die patrouillierenden Uller- und Cougar-Mechs. Suchen Sie den hohen Berg östlich der gegnerischen Basis. Bevor Sie nun jedoch den Angriff starten, sollten Sie die schnelleren Mechs zum Generator bei Op 3 schicken. Der Generator wird nur von einigen verstecken Geschützen verteidigt, ist also eine leichte Beute!
Sobald er vernichtet wurde, holt man die Mechs wieder zusammen und beginnt den Angriff auf die Basis. Die gepanzerten Fahrzeuge sind leichte Beute! Die verteidigenden Uller-Mechs sind da schon etwas härtere Gegner, wobei Ihr Hauptziel jedoch die Geschützkontrollen sein sollten.
Versuchen Sie so schnell wie möglich, möglichst viele Geschütztürme einzunehmen, denn diese

werden bald wieder aktiviert und schießen dann auf die Verteidiger selbst, so dass Sie es deutlich leichter haben die restliche Basis einzunehmen!



Sobald die Basis dann gesichert ist und alle Geschütztürme „für Ihre Sache schießen“ sollte man die Mechs reparieren lassen, die am stärksten beschädigt sind, denn der beschädigte Stern kommt schon bald herein! Zwar wird er von den Geschützen gebührend empfangen, die Hauptarbeit bleibt jedoch trotzdem an Ihrer Lanze hängen. Sollten Ihre Mechs etwas unterlegen sein, sollte man die Gegner einfach durch die Basis „locken“ und sie durch die LRM-Geschütze Stück für Stück auseinander schießen lassen!
Wenn möglich sollte man zuerst die Jagermechs ausschalten und dann versuchen den Awesome zu erbeuten, da man solch ein Modell noch nicht kaufen kann - im Gegensatz zum Jagermech!
Zuletzt sollte man noch mal alle Mechs reparieren lassen, da dies hier nichts kostet, während man im Menü dafür ordentlich löhnen muss! Dann zerstört man die beiden Industrieanlagen und die Mission endet.

Bergungsmöglichkeiten:
Im Westen findet man einen einzelnen „Ressourcenbunker“ bei den Hafenanlagen, sowie das „Warenhaus“ in der Basis. Mehr gibt es hier nicht zu holen.

Mission 15

Auch diese Mission ist wieder sehr zeitkritisch, da die Konvois natürlich nicht auf Sie warten werden! In etwa zehn Anläufen habe ich eine Taktik entwickelt, die ziemlich gut funktioniert, jedoch genauestens befolgt werden muss! Die Taktik zielt auf die Zerstörung aller Brücken, wodurch man sein ganzes Team an einer Stelle sammeln kann, wo dann auch alle Konvois durchkommen!
Zunächst ist schon die Mechaufstellung wichtig! Ein mittelschwerer Mech landet beim 3. Landepunkt, während die restliche Lanze bei den ersten beiden landet und aus mittelschweren Nahkampfmechs, ein oder zwei leichten und schnellen Mechs und einem Fernkampfspezialisten bestehen sollte!
Gleich nach Missionsbeginn läuft man dann mit dem einzelnen Mech der Lanze 3 nach Osten und erklimmt den Berg nahe der Kartenmitte, von wo aus man nun die Brücke im Nordosten sehen kann. Zerschlagen Sie sie mit den beiden Artillerieschlägen, so dass der Konvoi nicht mehr darüber kann und ziehen Sie dann Ihren Mech wieder zurück. Schicken Sie ihn zur nahen Brücke und zerstören Sie diese, so dass auch der zweite Konvoi nicht mehr rüber kann!



Ihr Hauptteam bewegt sich unterdessen im Westen nach Süden und greift dort die Geschützstellungen an, die nur von zwei Panzern verteidigt werden. Nach der Einnahme des Kontrollturms hat man zwar die Geschütze südlich unter seinen Kontrolle, die nördlich, nahe der Brücke, lassen sich jedoch nicht kontrollieren, da es hier anscheinend keinen Kontrollturm gibt!
Ziehen Sie nun weiter nach Süden und überqueren Sie die südlichste Brücke. Sind alle Mechs auf der südlichen Flussseite angekommen, sollte man auch diese Brücke zerstören, damit nicht ein Konvoilaster rüber fährt und dann doch von den Geschütztürmen vernichtet wird!
Sammeln Sie nun Ihre Mechs bei der Brücke.
Da alle Brücken zerstört sind, müssen alle drei Konvois hier vorbeikommen, so dass Sie es sehr einfach haben werden. Postieren Sie den Fernkämpfer auf der kleinen Anhöhe und die restlichen Mechs zwischen Anhöhe und Brücke. Während diese Mechs die Verteidiger in Kämpfe verwickeln, können die leichten Mechs die durchfahrenden Konvoilaster völlig gefahrlos einnehmen!
Seien Sie mit Ihren Angriffsbefehlen jedoch sehr vorsichtig, sonst klicken Sie noch versehentlich auf einen Konvoilaster und man kann das Sekundäre Missionsziel nicht mehr erreichen, welches jedoch 20.000 RP extra bringt!
Nachdem alle Laster erobert wurden, endet die Mission sofort!

Bergungsmöglichkeiten:
Neben dem einzelnen Lagergebäude zwischen den nicht einnehmbaren Geschütztürmen findet man eigentlich nichts! Eigentlich deshalb, da im äußersten Nordosten noch drei Containerstapel stehen, die man jedoch nur schwer erreichen kann!
Die einzige Möglichkeit, an diese heranzukommen ist der Einsatz eines schnellen Mechs, der sich an den Konvois vorbei arbeitet, während die restlichen Einheiten die Brücken sprengen und sich im Süden formieren! Diese Aktion ist folglich recht schwierig, da man parallel drei Teams überwachen und befehligen muss!

> Weiter zu den Mission 16-30 <

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

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechcommanderorg?rev=1616448825

Last update: **2021/03/22 21:33**