Mechwarrior 4 - Mercenaries - Teil 1

Eaton

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Mittel

Das Nadelöhr



Eine der ersten Missionen und damit natürlich noch recht einfach. Man trifft auf keinen einzigen feindlichen Mech. Die feindlichen Einheiten sind zwar auch nicht ohne, doch ein geübter Mechpilot kann selbst mit einer leichten Lanze problemlos alle Ziele erfüllen!
Begeben Sie sich nach dem Start in Richtung Nav Alpha, wo der Konvoi vorbeikommt. Er wird von einigen Panzerfahrzeugen der Typen Vedette, Harasser und Bulldog, sowie einigen LRM-Carriern verteidigt, die insgesamt ein leichtes und schnelles Opfer für Ihre Lanze sein sollten. Bleiben Sie einfach stets in Bewegung, dann können die LRM-Carrier kaum gute Treffer anbringen.
Achten Sie hier aber darauf möglichst von der kleinen Tankstelle weg zu bleiben, denn wenn diese in die Luft geht, kann das auch einen mittelschweren Mech schwer mitnehmen und vor allem extrem aufheizen! Sind die Verteidiger des Konvois erst mal aufgerieben, hält dieser auch an und man kann sich den neuen Gefahren annehmen. Hinter der „Bergkette“ startet eine Staffel Kampfhubschrauber und von Nav Gamma her kommen noch einige Myrmidon-Panzer, deren PPC recht gefährlich sind. Greifen Sie daher nicht frontal an und bleiben Sie stets in Bewegung, so dass Ihre Lanze nur schwer zu treffen ist.
Attackieren Sie die Panzer schnell und laufen Sie gegebenenfalls auch mal direkt über ein Fahrzeug, was zwar die Beine beschädigt, aber recht hilfreich ist um die Anzahl der Feinde schneller reduzieren zu können.
Das ist insofern wichtig, als die ebenfalls bald auftauchenden Hubschrauber vor allem auf größere Entfernung mit ihren LRMs großen Schaden anrichten können, so dass man sich Ihnen schnellstens auf eher kurzen Distanzen annehmen sollte. Glücklicherweise sind die Flieger nur leicht gepanzert

und schon mit wenigen Treffern vom Himmel zu holen. Gegen LRM-Beschuss scheinen Sie aber weitgehend immun zu sein, da anfliegende Raketen seltsam abgelenkt werden.
Sind alle Panzer und Hubschrauber erledigt endet die Mission auch direkt. Bei der Bergung erhält man nachfolgend einige nette schwere Waffen, wie PPC und 10er Autokanonen!

Das Nadelöhr A



Erneut geht es Richtung Nav Alpha, diesmal trifft man jedoch schon deutlich früher auf einen Konvoi. Zusätzlich wird dieser nun auch deutlich stärker verteidigt. Neben schweren Demolisher-Panzern wird man auch mit einigen Mechs zu tun bekommen, so dass man zumindest die Ausrüstung der eigenen Lanze überarbeiten muss, besser noch direkt etwas schwerere Maschinen einsetzt, denn starke Beschädigungen oder gar komplett zerstörte Mechs sind insgesamt noch deutlich teurer!
Senden Sie Ihre Lanzenkameraden am besten direkt gegen die feindlichen Mechs und nehmen Sie sich selbst den übrigen Fahrzeugen an. Deren Zahl sollte man schnellstmöglich reduzieren, so dass man jede Chance auf ein leichteres Ziel zu feuern auch nutzen sollte, denn gerade die LRM-Carrier sind mal wieder durchaus gefährlich!
Die zusätzlich auftauchenden Kampfhubschrauber werden zwar von verbündeten Fliegern unter Feuer genommen, doch wenn man die Feinde schnell erledigt, können die Verbündeten mit den LRM-Salven recht hilfreich gegen die Bodentruppen sein. Nehmen Sie sich daher den Fliegern und den Fahrzeugen und erst zuletzt dem Argus und dem Chimera an, die die stärksten Verteidiger darstellen.
Nettes Detail am Rande: Die Tankstelle wurde nach dem letzten Einsatz flink wieder aufgebaut, man kann sie also bei Bedarf erneut hochjagen um Feinde mit zu sprengen.
An Beute bekommt man diesmal vor allem wertvolle Fernkampfwaffen.

Das Nadelöhr B



Achtung, dies ist eine Falle! Es gibt keinen Konvoi, vielmehr wird man von zwei Lanzen mittelschwerer und schwerer Mechs sowie einer Einheit schwerer Panzer attackiert!
Es gilt daher nur die eigene Haut mit so wenig Verlusten wie möglich zu retten, sonst wird der Sold für den Einsatz nicht ausreichend sein!
Statten Sie die Kameraden daher mit den besten und schnellsten Mechs aus, die man zusätzlich bei der Panzerung nachrüstet, was finanziell sinnvoller ist, da die Wahrscheinlichkeit einen ganzen Mech zu verlieren etwas geringer ist!
Nach dem Start läuft man zunächst grob in Richtung Nav Alpha. Die erste feindliche Lanze kommt aus dem Tal heran. Versuchen Sie sie möglichst etwas zu umgehen und weiter Richtung Alpha vorzurücken. Zwar könnte man mit den Mechs (Uziel, Argus & Hellspawn) noch irgendwie fertig werden, doch die zweite Lanze besteht aus schweren Mechs (Catapult, Mauler!), die Ihre Lanze endgültig zerschießen würden.
Da man aber auch nicht einfach abhauen kann, gilt es sich den Feinden teilweise zu stellen. Entscheidend sind die Demolisher-Panzer auf die man sich stürzen muss. Scheinbar muss man diese vernichten bevor das „eigene Ego“ die Falle erkennt und der „Fluchtnavpunkt“ Beta gesetzt wird. Sobald dies geschehen ist gilt es die Wingmen um sich zu scharen und sofort Richtung Beta zu rennen. Dort muss man in einem gewissen Abstand (knapp 800-900m) vor den Verfolgern eintreffen, sonst endet die Mission trotzdem nicht, da man Verfolger eigentlich erledigen sollte, was aber aufgrund der harten Ziele nur recht schwer möglich ist.

Schlupfwinkel der Banditen



Erstmals eine recht anspruchsvolle Mission, die man zudem auch nur nachts spielen kann. Meine Empfehlung geht bezüglich der Sichtproblematik eher an den Restlichtverstärker (A), der zwar keinen Zoom mehr erlaubt, aber dafür realistisch gesehen (auch wenn es hier Blödsinn ist ;) weniger auffällig ist und auch einfach einen viel besseren Überblick bietet, als der kleine Scheinwerferkegel der Alternative.
Anspruchsvoll ist die Mission vor allem aufgrund der zahllosen feindlichen Einheiten, vor allem Panzer und Lasertürme. Stürmt man direkt los und in die feindliche Basis, wird man sehr schnell zusammengeschossen!!
Starten Sie daher erst mal nach Möglichkeit mit stärkeren Mechs als bisher und bleiben Sie zunächst etwas hinter den Wingmen zurück, die man auf einzelne Ziele in der Basis ansetzt (bevorzugt Verteidigungstürme oder Mechs).
Sie selbst sollten sich zunächst vor allem der Lasertürme annehmen und bei jeder Möglichkeit auf die feindlichen Bodenfahrzeuge feuern, die oft mit wenigen Treffern auszuschalten sind, was das

Feindfeuer doch entscheidend reduzieren kann!
Im westlichen Basisteil findet man eine Tankanlage, die man schön sprengen kann, die jedoch meist recht schnell im chaotischen Gefecht zerstört wird. Halten Sie sich also möglichst von dieser fern und passen Sie auf, ob sich nicht eine Möglichkeit ergibt die Sprengung selbst ausnutzen zu können!
Sobald der Kampf in vollem Gange ist (unterstützende Panzereinheiten rücken auch vor, daher beim Feuern auf Bodenfahrzeuge also etwas vorsichtiger sein!) wird auch eine Hubschraubereinheit attackieren. Neben den Mechs und schweren Panzern stellt diese doch eine enorme Gefahr dar, da deren LRM-Salven großen Schaden anrichten können. Nehmen Sie sich diesem Problem nach Möglichkeit selbst an und versuchen Sie die leichten Ziele schnellstens zu reduzieren, so dass man sich wieder den Verteidigermechs (Argus & Osiris) widmen kann.
Wichtig: Der Catapult in der Feindbasis bleibt inaktiv und wird später zur Beute, vermeiden Sie also Feuer auf ihn!
Als zusätzliches Missionsziel wird man bald den Auftrag bekommen flüchtende Transporter zu zerstören. Diese werden leider nicht als Feinde markiert, so dass man am besten auf alle möglichen Transportfahrzeuge schießen sollte. Die Verbündeten setzen optimalerweise beim Angriff nur Kampffahrzeuge und werden zudem auch als Freunde identifiziert!
Nach der Vernichtung aller Feindeinheiten bleibt nur noch die Zerstörung der Zielgebäude (alle die als Feind im Zielcursor markiert werden), was dann noch etwas Zeit erfordert, da die Wingmen diese Aufgabe nicht übernehmen können/wollen…

Landsitz des Gouverneurs



Diesen Auftrag sollte man nach dem letzten Einsatz zuerst angehen, da die Alternative „Revolution“ deutlich anspruchsvoller ist. Bei der Verteidigung des Landsitzes sollte man jedoch auch schon mal aufrüsten und sich zum Beispiel mit dem geborgenen Catapult vertraut machen, der gerade hier mit seinen massiven LRM-Salven sehr nützlich sein kann!
Nach dem Start begibt man sich dann direkt zu Nav-Beta, wo der erste Angriff erfolgt. Generell sollte man versuchen alle Gebäude um den Fluss zu verteidigen bzw. nicht selbst zu zerstören, denn das gibt einen Bonus. Der erste Angriff erfolgt vom Fluss aus durch zahlreiche Hovercrafts, die man natürlich schnell dank überlegener Bewaffnung vernichten kann. Preschen Sie dabei jedoch nicht unnötig vor, denn auch hier kann man schon wichtige Panzerung verlieren, die einem dann später fehlt.
Sobald der erste Angriff abgewehrt ist sollte man sich in den Fluss bewegen, wo man zwischen den Nav-Punkten auf die nächsten Angriffswellen wartet. Es folgen insgesamt deren drei, wobei die Letzte von einem Uziel angeführt wird und dadurch natürlich am gefährlichsten ist.
Im Detail trifft man auf folgende feindlichen Einheiten:
1. Welle: Osiris, Wolfhound, Flea, Raven
2. Welle: Osiris, 2 Flea, Raven
3. Welle: Uziel, 2 Osiris, Cougar
Die Mechs kommen dabei allesamt vom „gegenüberliegenden“ Ufer, so daß man sich am besten im Fluss herum treibt und somit nicht nur etwas bessere Kühlung genießt sondern auch direkt auf die

anrückenden Feinde trifft und diese direkt in einen Kampf verwickeln kann, wodurch sie dann nicht mehr das Gebäude ins Visier nehmen.
Allgemein sollte man sich selbst einen Feind herauspicken und die Wingmen allesamt einen Zweiten angreifen lassen, wodurch man dann die Gegner recht effektiv dezimieren kann. Bei der Wahl des Catapult gilt es hier unbedingt auch einige brauchbare Laser einzubauen, denn alleine mit LRMs wird man nicht weit kommen, da die Feinde insgesamt doch recht schnell sind!
Neben Mech-Beute wird man hier auch einen netten Bonus einstreichen können und es auch erstmals in die „News“ schaffen! :D

Revolution



Es folgt ein durchaus recht heftiger Abschluss der Eaton-Kampagne mit einem chaotischen Gefecht bei einer Engstelle. Der Catapult stellt auch hier noch mit die mächtigste Waffe in ihrem Arsenal dar, so dass man ihn selbst nehmen sollte. Die LRMs sind zwar nicht ganz so effektiv, doch mit einigen guten Laser kann man eine gute „Artillerie-Position“ beziehen und dem Feind ordentlich eins drauf geben!
Nach dem Start gilt es aber erstmal schnellstens Richtung Nav Alpha zu eilen, wo ein Feldstützpunkt von Hubschraubern angeflogen wird. Diese gilt es schnellstens vom Himmel zu holen, wodurch dann auch der Posten gesichert wird, man einen Bonus erhält und sich dann gegebenenfalls im mobilen Feldstützpunkt wieder fit machen lassen kann.
Anschließend folgt man den Verbündeten zu Nav Beta, der Engstelle, wo bereits der Angriff erfolgt ist. Die ersten Angriffe werden von zwei Wolfhound und zwei Argus geführt und sollten dank der zahlenmäßigen Überlegenheit der Verteidiger noch gut abzuwehren sein. Versuchen Sie die Feinde jedoch möglichst schnell auszuschalten, denn alsbald kommt es nochmal deutlich dicker!
Postieren Sie sich dazu als Catapult-Benutzer vielleicht am besten auf dem kleinen Plateau an der Seite, wodurch man den „Angriffsbereich“ der Feinde nahezu komplett abdecken kann. Es folgt ein massiver Angriff von zahlreichen Panzerfahrzeugen, einigen Hubschraubern und vor allem auch mittelschweren und schweren Mechs (Black Knight, Loki).
Hetzen Sie alle Wingmen am besten auf einen der schweren Mechs und nehmen Sie sich selbst der Panzer an, deren Zahl es schnellstens zu reduzieren gilt, damit das chaotische Treiben etwas gelichtet werden kann.
Anschließend sollte man sich selbst auch immer nur einen Feind vornehmen, denn wenn man hier auf alle potenziellen Ziele feuert wird man schnell zum Ziel eines vernichtenden Kreuzfeuers! Mit Hilfe der Verbündeten sollte man sich recht gut gegen die Angreifer wehren können. Wirklich zurückhalten kann man sich hier eh nicht. Alternativ könnte man sich zwar etwas aus dem Kampfbereich zurückziehen und mit LRM-Schlägen eingreifen, doch die eigenen Wingmen wird man kaum aus der Hitze raus halten können, so dass man im Hinblick auf die Kompanie eher versuchen sollte die Schlacht schnellstens zu beenden.

Halloran V

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Mittel

Hier bekommt man zwar Aufträge von zwei unterschiedlichen Auftraggebern, doch das macht überhaupt keinen Unterschied, man kann die Aufträge also auch hier nach Belieben auswählen!

Offshore



Ich empfehle die „Kampagne“ mit dieser Mission als leichten Einstieg zu beginnen. Sowohl leichte als auch mittelschwere Mechs sind ausreichen, da man keinen feindlichen Mechs treffen wird und Geschwindigkeit tendenziell wichtiger ist als Schlagkraft!
Nach der Landung läuft man Richtung Nav Alpha, wo der erste Angriff durch zahlreiche kleine Schiffe und Hovercrafts erfolgt. Die überlegene Bewaffnung sollte hier zu einem schnellen Massaker unter den Angreifern führen, so dass man recht bald zu Nav Beta aufbrechen kann, wo ein weiterer Angriff erfolgt.
Lassen Sie hier am besten die Wingmen die vom Wasser her angreifenden Hovercrafts attackieren und kümmern Sie sich selbst um die anderen Feinde, die direkt auf die Anlagen auf dem Land zuhalten.
Nachfolgend werden einige Nachtschatten-Jäger herbeikommen, die man aber mit etwas Zielwasser auch sehr schnell vom Himmel fegen kann, so dass man sich direkt dem letzten und überhaupt einigermaßen fordernden Ziel, dem Zerstörer Reynolds, widmen kann. Dessen primäre Waffe sind LRMs, die aus den „Geschützrohren“ abgefeuert werden und im Nahkampf recht nutzlos sind.
Halten Sie daher auf ihn zu und attackieren Sie das Schiff aus kurzer Entfernung. Nach kurzem Kampf sollte er in einer Explosion enden und die Mission als Erfolg gewertet werden.

Offshore A

Nochmals eine sehr leichte Mission!
Verteidigen Sie zunächst die Anlegestelle bei Alpha. Die schwachen Angreifer sind schnell weggefegt, so dass man zu Nav Beta laufen kann. Unterwegs taucht meist die nächste Welle auf.
Lassen Sie alle Wingmen den Zerstörer Arbold attackieren und laufen Sie selbst weiter zu Beta, wo zahlreiche kleinere Hovercrafts umher wieseln. Hat man diese dezimiert gilt es sich dem zweiten Zerstörer, der Harrington, anzunehmen. Da die Großkampfschiffe nicht wirklich schwer bewaffnet sind sollte man beide recht problemlos versenken können..!

Offshore B



Hier geht es nun mal richtig zur Sache. Es folgt ein chaotischer Kampf gegen feindliche See- und Lufteinheiten und eine feindliche, mittelschwere Mechlanze. Wählen Sie daher unbedingt für alle Wingmen mittelschwere Mechs und wenn möglich auch schwere Laserwaffen, da durch das Wasser die Temperatur der Mechs selten kritisch wird.
Wieder läuft man nach dem Start zu Nav Alpha und wehrt hier einen Angriff schwächlicher Boote ab. Anschließend geht`s auch wieder Richtung Nav Beta, wo dann der Hauptkampf losbricht. Geben Sie Ihren Wingmen nun am besten den Befehl das nächstgelegene Ziel anzugreifen, denn hier werden nun zahllose Kontakte in Reichweite kommen. Die Schwebepanzer und die feindliche Mechlanze, die aus Richtung von Nav Delta kommen sollten das primäre Ziel sein.
Die zusätzlich angreifenden Kampfhubschrauber und Jagdbomber kann man quasi „nebenher“ bei Gelegenheit vom Himmel schießen. Nehmen Sie sich selbst am besten direkt den feindlichen Mechs (Wolfhound, Argus, Uziel), der größten Gefahr an. Versuchen Sie dabei das chaotische Treiber auszunutzen und den Zielen jeweils eine Ladung in den Rücken zu verpassen, wo Mechs weniger gepanzert und schneller auszuschalten sind.

Kontrollpunkt

Eine recht leichte „Suchen-und-Zerstören-Mission“. Setzen Sie auf mittelschwere oder leichte Mechs, die man vor allem mit Mittelstreckenwaffen und wenn möglich etwas schnelleren Reaktoren bestückt, damit man die Berge noch flott hochkommt!
Zuerst gilt es bei Nav Alpha einen kleinen Posten auszuheben. Die Wingmen attackieren den Owens während man selbst direkt in den Posten stürmt. Feuern Sie auf die wenigen Bodenfahrzeuge und halten Sie auf das „Turm-SPz“ zu, das auf einem Hügel postiert ist. Hat man dieses zerstört werden auch die teilmobilen Lasertürme ausfallen, so dass man mit einem Schlag die aktiven Ziele deutlich reduzieren kann.
Vernichten Sie anschließend die Reste des Postens, der Hellspawn wird später eine nette Beute werden. Anschließend marschiert man zu Nav Beta, wo man erneut auf einen Owens und leichte Bodenfahrzeuge trifft. Auch hier sollte man sich den Kommandofahrzeugen widmen, diesmal sogar ein Mobiles HQ, und zuletzt schließlich Richtung Gamma laufen.
Dort gilt es einen Owens, einen Puma und Bodenfahrzeuge zu vernichten. Insgesamt also keine große Sache, im Gebirge nur vielleicht etwas aufwendiger als im Flachland.

Industrie-Überfall



Eine kurze aber recht heftige Mission. Mittelschwere Mechs sollten es hier mindestens sein, denn man trifft auf eine feindliche Lanze mittelschwerer Mechs!
Nach dem Abwurf muss man sich entscheiden ob man direkt geradeaus, über die Calliope-Türme, in die Basis vorrückt und dort losschlägt oder es lieber erst mal etwas subtiler angeht. Rücken Sie dazu zu Nav Alpha vor, von wo aus man in den Posten spähen kann.
Das erste Ziel sollte der Generator sein, dessen Zerstörung auch direkt die Verteidigungstürme lahmlegt, so dass man einige kleinen Sorgen weniger hat. Mit dem Angriff auf den Generator werde jedoch auch die Verteidiger aktiv. „Entlassen“ Sie daher am besten auch Ihre Wingmen und setzen Sie sie auf das jeweils nächste Ziel an.
Nachdem das Gebäude vernichtet wurde hilft man den Kameraden die Panzerfahrzeuge schnellstens zu dezimieren, denn die feindliche Söldnerlanze, bestehend aus zwei Chimera und zwei Bushwacker, rückt auch zeitnahe vor. Nehmen Sie sich geschlossen jeweils einem Feind an und bleiben Sie stets in Bewegung, damit vor allem die Bushwacker ihre schweren Autokanonen nicht effektiv einsetzen können und man selbst in ihren Rücken vorstoßen kann!
Glücklicherweise sind die Kerle nicht übermäßig gefährlich, so dass man sie bald dezimieren und auch ganz aufreiben kann, was zwar kein Primärziel ist, aber sich doch von selbst versteht. Sind schließlich Konkurrenz!
Anschließend vernichtet man die restlichen Zielgebäude mitsamt dem Treibstofflager unterhalb der etwas außerhalb gelegenen Tankstelle.

Geleitschutz



Eine mitunter etwas zeitkritische Mission. Wählen Sie daher für sich selbst einen mittelschweren, aber nicht zu langsamen Mech!
Beim Konvoi angekommen muss man sofort mit den Wingmen vorpreschen und der Straße nach Beta folgen. Den plötzlich angreifenden Owens bekommen die Wingmen als Ziel vorgesetzt während man selbst unbeirrt weiter zu Nav Beta folgt. Von dort aus sollte man schon die nächsten Angreifer erspähen können. Halten Sie voll auf diese zu und kümmern Sie sich um die Vedette-Panzer. Den Hellhound ignoriert man vorerst und lässt ihn wieder für die Wingmen, die sich nach Vernichtung des Owens dem neuen Ziel annehmen. Hat man alle Panzer vernichtet gilt es schnellstens zur Straße zurückzukehren und dem Konvoi mal wieder vor zu laufen, denn von Nav Gamma aus kommen drei neue Mechs (Owens,

Hellhound, Chimera) heran!
Diese gilt es nun schnellstens vom Konvoi abzulenken, sonst wird der Auftrag ganz schnell scheitern! Feuern Sie daher wie wild abwechselnd auf alle drei Ziele und rufen Sie die Wingmen sofort herbei wenn diese mit dem Hellhound fertig sind.
Mit etwas Hilfe sollte man die Angreifer dann niederzwingen und anschließend zum Flugplatz marschieren können. Dort kann man den Mech erst mal etwas instandsetzen lassen, bevor man einen Angriff auf die Basis abwehren muss.
Dort hat man zwar etwas Hilfe durch das Landungsschiff, doch dessen schwere Waffen treffen kaum. Die schnellen Angreifer, erneut die bekannte Combo aus Owens, Chimera und Hellhound, rücken bis in die Basis vor und müssen daher von ihrem Ziel abgelenkt werden.
Lassen Sie die Wingmen daher zwei Ziele angreifen und kümmern Sie sich selbst um das Dritte, wobei man jede Möglichkeit nutzen sollte auf ein anderes Ziel zu feuern. Beim etwas langsameren Nahkampf besteht dann die Möglichkeit, dass das Ziel von einer Gauss-Salve zerhauen wird, aber auch die Gefahr, dass im Eifer des Gefechts ein Fahrzeug des Konvois verloren geht.
Man braucht daher zumindest eine kleine Portion Glück. Endet die Mission dann aber seltsamerweise noch nicht, empfiehlt es sich mal genauer umzusehen. Bei mir hat sich ein Feindmech deaktiviert und stand nutzlos in der Basis herum, was schlussendlich die Mission nicht enden ließ. Erst nachdem man den komischen Vogel vernichtet hatte wurde die Mission als Erfolg anerkannt!

Styk

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Die chaotischen Kämpfe auf Styk zeichnen sich durch einen hohen Anspruchsfaktor und die Möglichkeit durchs Überlaufen einen netten Geldhaufen mitzunehmen zu können aus!

Verstärkung



Eine überraschend harte Mission, die vor allem auf Schlagkraft und Schnelligkeit baut. Nehmen Sie daher selbst unbedingt einen schweren Mech um die 75t und vergeben Sie gut ausgerüstete mittelschwere Mechs an die besten Wingmen. Da man selbst sehr aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen muss gilt es die eigene Panzerung und Bewaffnung auf Schlagkraft, auch auf größere Distanz, auszulegen. PPC, Autokanonen und schwere Laser sind die Waffen der Wahl. Da der zweite Kampf im Wasser geführt werden kann sind Energiewaffen wenn möglich zu bevorzugen.
Direkt nach dem Start gilt es auch keine Sekunde zu verlieren. Setzen Sie sofort Kurs auf Nav Alpha und achten Sie darauf, dass Ihre Wingmen Ihnen auch folgen. Das erste Problem sind die Panzer, die beim kleinen Berg mit einer

Scout-Lanze beschäftigt sind. Zwar muss man Alpha nicht unbedingt rechtzeitig erreichen, das Retten der Hammer-Lanze bringt vorwiegend Ruhm ein, was sich aber in der nachfolgenden Mission noch merklich bemerkbar machen wird, doch das Abschießen des Panzer-Kommandos bringt auch erst mal nicht wirklich viel.
Versuchen Sie daher selbst möglichst schnell zu Alpha zu gelangen (Gefahr, dass man in den Rücken geschossen bekommt) und unterwegs so viele Panzer wie möglich abzuschießen, so dass die nachfolgenden Lanzenkameraden mit etwas Glück den Rest weg schießen, oder senden Sie die Wingmen direkt zu Nav Alpha und kümmern Sie sich erst mal selbst um die Panzermeute (Gefahr, dass man zu viel Panzerung im Kreuzfeuer verliert).
Die Hammer-Lanze wird von zwei Thanatos, zwei Bushwacker und einigen Kampfhubschraubern attackiert, kann sich also ohne Hilfe absolut nicht lange halten. Versuchen Sie bei Annäherung erst mal die Hubschrauber aus der Entfernung vom Himmel zu holen und setzen Sie die Wingmen auf einen der Thanatos an. Sobald man dann auf der Lichtung angekommen ist und selbst feuern kann gilt es sich voll und ganz einem der Feindmechs anzunehmen, damit man schnellstens die Zahl der Feinde reduzieren kann, so dass die gesamte Lanze möglichst wenig Panzerung in einem längeren Gefecht verliert.
Setzen Sie dazu nach Bedarf auch den gesamten Kühlmittelvorrat ein, denn der nächste Kampf bei Beta wird eher etwas „cooler“. Versuchen Sie die Feinde bei Alpha also schnellstens zu vernichten und halten Sie dann auf Beta zu, wo ein weiterer massiver Angriff erfolgt. Erneut greifen zwei Thanatos, zwei Bushwacker, zahlreiche Kampfhubschrauber und auch noch einige leichte Kampfboote die Inselbasis an. Eröffnen Sie so früh wie möglich das Feuer auf die Feinde und setzen Sie die Wingmen auf einen der feindlichen Mechs an, während man selbst die kleineren Ziele und ebenfalls einen Mech unter Feuer nimmt. Ist man schnell genug bei Beta kann man durch die Calliope-Türme noch etwas mehr Unterstützung erfahren, da die Feinde meist unter Feuer von diesen ablassen! Endet die Mission nach der Vernichtung aller Feinde bei Beta noch nicht, gilt es eventuell noch einmal bei Startpunkt vorbeizuschauen, falls dort einer der Panzer überlebt hat und sich nicht mehr fortbewegt hat…

Attentat



Die „böse“ Alternative bringt zwar im weiteren Verlauf scheinbar keine Nachteile, dafür jedoch einen dicken Geldbetrag von gut 12 Millionen Credits ein. Neben dem wirklich gehobenen Anspruch ist es daher vor allem eine Frage des eigenen „Gewissens“.
Da man einzeln vorgehen muss und insgesamt an drei Nav-Punkten in der stark gesicherten Stadt zu kämpfen hat, ist ein schwerer, aber auch schneller Mech nötig. Hat man aus dem letzten Einsatz einen Thanatos geborgen ist dieser mitunter die beste Wahl, denn dessen Möglichkeit den Torso um 360° zu drehen ist bei den längeren „Verfolgungsjagden“ durchaus recht hilfreich.
Für die kurzen Kämpfe sind möglichst schlagkräftige Waffen, vor allem für die Mittelstrecke, empfehlenswert. Meine Erfahrungen mit der Kombination aus zwei schweren Lasern, einer schweren 10er Autokanone (Clan oder LBX) und einigen Kurzstreckenraketen (Streak!) waren durchaus recht positiv, so dass ich diese durchaus

weiterempfehlen kann. Setzen Sie weiterhin unbedingt die Panzerung aufs Maximum hoch, gönnen Sie sich einen etwas schnelleren Reaktor (80 km/h sollten mindestens drin sein) und bauen Sie nach Möglichkeit alle elektronischen Störmittel ein.
Marschieren Sie nach dem Start mit maximalem Tempo zu Nav Alpha, wo man alsbald einen Transporthubschrauber als erstes Primärziel angezeigt bekommt. Nach dessen Abschuss kann man sich auch direkt Richtung Nav Beta aufmachen, doch die zahlreichen Begleithubschrauber können einem recht ärgerlich nachsetzen. Dank verschiedener Störmaßnahmen wird man zwar nur eher wenige Treffer abbekommen, doch wenn man den Mech auf einer gerade Straße steuert und dann den Torso nach hinten dreht, was beispielsweise beim Thanatos möglich ist, kann man einige Verfolger vom Himmel holen und sich das Leben so etwas erleichtern.
Bei Nav Beta gilt es eine Limousine zu vernichten, was ebenfalls schnell erledigt werden kann. Problematisch sind hier die schweren Begleitpanzer und -mechs. Versuchen Sie hinter der Deckung der Häuser möglichst nahe an die Limousine heranzurücken und stürmen Sie dann schnell und zielgenau vor. Da die Limousine mit wenigen Treffern auch schon erledigt ist kann man die restlichen Sekunden im Kampfbereich nutzen um die Panzereskorte zu dezimieren.
Wichtig ist, dass man schnellstens die Flucht antritt und aus dem Gefahrenbereich kommt, so dass man nur minimale Schäden davonträgt. Mit einem schnelleren Reaktor kann man recht gut davon flitzen. Ändern Sie gegebenenfalls mehrfach den Kurs, wenn Ihnen die Verteidigermechs nachsetzen wollen. Zwischen den Häusern kann man recht gut abtauchen!
Sobald man Gamma erreicht hat gilt es dann dem entscheidenden Kampf entgegenzusteuern. Das Ziel ist vermutlich ein Dragon, der nur nach der Installation des IS-Mechpacks gesteuert werden kann, aber nicht weiter spezifiziert bzw. lediglich als neues Primärziel ausgeschrieben. Unglücklicherweise nähert sich der Mech aus südwestlicher Richtung mit einer Uziel-Eskorte!
Versuchen Sie dem Ziel so nahe wie möglich zu kommen und dabei hinter den Gebäuden in Deckung zu bleiben, denn auf „offenem Feld“ wird man durch die schlagkräftige Eskorte schnell schwere Schäden einstecken müssen. Ein Beinschaden bedeutet hier meistens das Ende, da keine Flucht mehr möglich ist! Konzentrieren Sie sich dann auch nur auf den Zielmech, welcher so schnell wie möglich erledigt werden muss, damit man zu Nav Delta abhauen kann, was dann durch die Deckungsmöglichkeiten auch recht gut gelingen sollte. Hat man das letzte Primärziel erst mal erledigt ist Flucht dann wirklich nur noch das letzte zu bestehende Abenteuer, denn damit endet der Auftrag auf Styk hier auch schon.

Friedensverhandlungen



Die „gute“ Option verspricht zwar weniger Sold, doch dafür „darf“ man noch eine Nachfolgemission ganz ohne Sold bestreiten und Action gibt es hier auch bei weitem genug! :)
Da man sonst wieder alleine unterwegs ist sollte man auch hier einen schweren Mech wählen und möglichst starke Bewaffnung für den Kurz- und Mittelstreckenkampf mitnehmen. besondere Schnelligkeit braucht man hier aber nicht, so dass man sich eher auf die Feuerkraft konzentrieren sollte.
Die Verhandlungen beginnen zunächst recht unspektakulär. Der eigene Mech steht unbeweglich und mit gesicherten Waffen beim

Tagungsgebäude und man muss warten bis die Capellanischen Repräsentanten eintreffen. Diese sind allerdings recht explosiv und nehmen die beiden Polizeimechs zur Linken direkt mit ins feurige Verderben. Da man dann sofort wieder die Kontrolle über den eigenen Mech bekommt gilt es direkt den Panzer kaputt zu schießen und dann den drei angreifenden Feinden entgegen zu laufen, damit diese schnellstens von den Vertretern der Kommunalität abgelenkt werden.
Widmen Sie sich direkt möglichst allen drei Angreifern, jeweils ein Bushwacker, Argus und Osiris, damit auch alle vom Verhandlungszentrum ablassen. Nutzen Sie Ihre überlegene Schlagkraft um schnellsten einen feindlichen Mech auszuschalten oder zumindest stark zu beschädigen. Gerade der Argus und der Bushwacker sind ohne ihre Armbewaffnung keine sonderliche Gefahr mehr, so dass man diese als erstes aufs Korn nehmen sollte.
Versuchen Sie die Feinde möglichst schnell zu vernichten, damit man den Nav-Punkten folgen und den „Fluchtweg“ für die Hubschrauber der Führung frei schießen kann. Bei Nav Beta und Richtung Gamma trifft man jedes mal einige feindliche Panzerfahrzeuge, insgesamt kein großes Kontingent, so dass man schnell den Bereich sichern kann.
Bei Gamma selbst lauern dann ein weiterer Osiris und ein Raven, also nochmals zwei relativ leichte Ziele. Versuchen Sie diese wieder schnellstmöglich abzuschießen, denn das war es bei weitem noch nicht! Aus nordwestlicher Richtung tauchen nochmal drei feindliche Ziele auf, darunter ein Argus und ein Thanatos! Diese muss man zwar nicht unbedingt besiegen, wenn man zu Nav Delta entkommt und die Feinde ablenkt, so dass auch der Hubschrauberstaffel nichts passiert, ist die Mission auch gewonnen, doch wenn man bei der Verteidigungsmission zu Beginn der Kampagne die Hammer-Lanze gerettet hat, wird diese einem hier zu Hilfe eilen! Mit deren Unterstützung sollte man dann auch die restlichen Feindeinheiten tilgen können, wodurch die Mission dann auch direkt endet!

Evakuierung



Ohne Sold gilt es hier aus rein ideellen Gründen die Flucht einiger Regierungsmitglieder zu decken. Dazu braucht man definitiv eine ganze Lanze, ist man richtig knapp bei Kasse oder sehr geizig kann man es auch mit nur zwei Lanzenkameraden versuchen, was auch gutgehen kann.
Direkt nach dem Start des Konvois wird dieser auch direkt auf den ersten Widerstand treffen. Setzen Sie die Wingmen hier auf den Argus an und kümmern Sie sich höchstpersönlich um die Panzer. Nach dem Sieg geht es direkt weiter Richtung Beta. Wieder setzte man die Wingmen gegen einen Argus ein und nimmt sich selbst dem Turm SPz an, dessen Vernichtung dann auch die mobilen Lasertürme lahmlegt, so dass man sich direkt auch mit dem Argus hier beschäftigen kann.
Zuletzt wird man dann beim Vorrücken auf Nav Gamma eine weitere feindliche Truppe treffen. Wieder wird ein Argus von Ihren Lanzenkameraden aufs Korn genommen, während man sich selbst um die schweren Panzer kümmert. Nach deren Vernichtung lässt man die Kameraden dann aber mal in Ruhe arbeiten und setzt direkt Kurs auf Nav Gamma, wo der Raumhafen von zwei Catapult und einem Thanatos angegriffen wird.
Nähern Sie sich zunächst unauffällig an und versuchen Sie dann einen der Catapult in einen

Nahkampf zu verwickeln, so dass er seine gefährlichen LRM 20er nicht bzw. nicht optimal verwenden kann. Alternativ kann man versuchen die Abschussvorrichtungen zuerst zu vernichten, was dann aber meist dazu führt, dass vom Mech nicht viel übrig bleibt und es nichts zu bergen gibt.
Mit etwas Glück werden die Wingmen schnell mit dem Argus weiter hinten fertig, so dass sie zur Unterstützung vorrücken können, denn gegen drei schwere Mechs kann man alleine nicht lange standhalten! Findet man zuletzt ein Ziel seltsamerweise nicht, sollte man mal nach oben schauen, denn die sprungfähigen Catapult ziehen sich schon mal auf interessante Plätze zurück!

Solaris VII

Schwierigkeitsgrad: Mittel - Schwer

Im Grunde sind die Kämpfe auf Solaris (Übersicht) zwar allesamt recht ähnlich, lediglich die Tonnage der Mechs wird schwerer, doch jeder Kampf entwickelt sich auch irgendwie anders, so dass man hier nur allgemeine Tipps geben kann. Grundsätzlich sollte man sich vor allem in der Anfangsphase möglichst aus dem Geschehen raus halten, damit man nicht zu viel Panzerung verliert. Sofern Sie nicht gerade direkt neben einem Feind starten ist daher die Flucht in eine Levelecke, möglichst weit weg von den Feinden, die sich üblicherweise stets auf den nächsten Gegner stürzen, die beste Lösung.
Warten Sie bis nur noch wenige Feinde übrig sind und stürzen Sie sich dann am besten auf den im besten Zustand, damit man mit den anderen gemeinsam viel Schaden anrichten und sich dann zuletzt den geschwächten Feinden annehmen kann.
Zusätzlich wird man in einigen Matches einen „Intriganten“ finden, der ein „Friedensangebot“ macht. Solange man nicht auf diesen schießt wird er Ihnen gegenüber neutral bleiben und oft sogar einfach nur ebenfalls in einer Ecke rumstehen. Schauen Sie sich diesen Kerl genau an, wenn er einen schweren Mech befehligt kann das zum Ende durchaus kritisch werden. Stellt man sich jedoch hinter ihn und eröffnet blitzartig das Feuer mit einem Alphaschlag, kann man einen recht brauchbaren und fiesen Abschuss hinlegen!
Zusätzlich kann man Solaris dazu nutzen sein Image bei Steiner oder Davion zu verbessern. Widmen Sie dazu einfach Ihre Siege einer der beiden Parteien. Wichtig ist vor allem Steiner, denn durch die meisten Auftragsmissionen wird man auf Davions Seite gezogen, so dass einem bei zu wenig „Sympathie“ Aufträge verloren gehen könnten!
Insgesamt kann man in allen Arenen nur wenige mal antreten und damit auch nicht unendlich Geld scheffeln, gerade die äußerst lohnenswerte Meisterschaftskämpfe kann man zudem jeweils nur einmal bestreiten, so dass man dort unbedingt immer den ersten Platz erreichen sollte!

Dschungel - Leicht



Der erste Kampf erfolgt im Dschungel, wo man gerade zu Beginn oft noch recht dichten Waldbestand vorfindet. Allgemein ist die Arena jedoch recht offen, so dass man sich wirklich am besten in den Ecken oder hinter den Betonmauern verstecken kann.
Nützlich sind die beiden größeren Wasserstellen. Kann man den Kampf in diesen Bereich verlegen, ist es auch möglich stärkere Energiewaffen öfter zu benutzen, legen Sie die Bewaffnung dementsprechend aus.
Beim ersten Kampf sollte man sich dann noch unbedingt zurückhalten und sich nach dem Start in irgendeine Ecke flüchten. Warten Sie bis die Feinde sich weitgehend selbst dezimiert haben und schlagen Sie dann zu. Der Abschussbonus ist zwar ganz nett, doch die Siegprämie ist deutlich fetter! Generell muss man nicht überall unbedingt erster werden, ein zweiter Platz ist oft auch schon ausreichend, doch dann verliert man meist einen Mech bzw. hat sehr hohe Reparaturkosten und bekommt noch nicht einmal die volle Prämie.
Der Sieg im leichten Dschungelkampf eröffnet einem dann auch alle anderen leichten Arenen. Optimalerweise setzt man jedoch erst mal den Kampf hier in der mittleren Gewichtsklasse fort, so dass in der Zwischenzeit die Reparaturanstrengungen bei Beschädigungen am leichten Mech weitergehen können.

Dschungel - Mittel

Dieser Kampf findet in einer anderen Arena statt, wo man um eine Insel noch größere Wasserbereiche vorfindet und daher noch stärker auf Energiewaffen setzen kann. Nachteil ist die hohe Weitläufigkeit dieses äußeren Bereichs, so dass auch Fernkampfwaffen zum Einsatz kommen können.
Versuchen Sie wie üblich nach dem Start erst einmal zu flüchten und sich irgendwo zu verstecken. Aufgrund der guten Kühlungsverhältnisse im Wasser kann man hier jedoch auch recht gut austeilen, so dass man sich früher als sonst in den Kampf zurückmelden kann.

Fabrik - Leicht

Das relativ weitläufige Areal wird zwar durch einige Hindernisse begrenzt, doch Fernwaffen kann man hier durchaus recht gut einsetzen. Mit einem leichten und auch recht kleinen Mech sollte man das aber eher vernachlässigen und sich auf den Kampf zwischen den Hindernissen konzentrieren. Nutzen Sie deren Schutz nach Möglichkeit aus.
Oft sammeln sich die Kämpfer in der Mitte, wo es ein kleines „Wasserloch“ gibt, wo sich die Mechs besser abkühlen können. Ein Raven ist hier eine durchaus gute Wahl, da dieser Mech schnell ist, so dass man zwischen den Deckungen umher huschen und auch den Torso um 360° drehen kann. In Kombination mit Streak SRM kann man so recht schnell unterwegs sein und doch zielgenaue Schäden anrichten.

Fabrik - Mittel



Der zweite Schauplatz bietet zwar in der Mitte einige gute Deckungsmöglichkeiten, doch gerade im Außenbereich muss man hier gut aufpassen. Ein Graben umgibt die zentrale Insel, so dass man darin zwar etwas Deckung suchen kann, doch dafür wird der eigene Mech hier auch leicht erwärmt, was bei wenigen Wärmetauschern durchaus unangenehme Folgen haben kann.
Von Vorteil ist hingegen, dass Mechs die unten im Graben sind oft nicht gut nach oben feuern können. Nutzen Sie dies nach Möglichkeit aus und ziehen Sie sich nach jeder Salve wieder etwas zurück.

Kollosseum - Leicht

Das Kolloseum ist aus meiner Sicht der unangenehmste Kampfschauplatz, denn Deckung wird man hier eigentlich fast keine mehr finden. Hier hilft dann nur noch Geschwindigkeit und Glück.
Bei den leichten Mechs ist es also noch relativ unproblematisch. Treten Sie nach dem Start trotzdem erst mal mit Maximaltempo die Flucht an und versuchen Sie möglichst von den Feinden etwas wegzukommen, damit diese nicht Sie als Ziel ins Visier nehmen.
Greifen Sie dann wieder in den tobenden Kampf ein und versuchen Sie jeweils die stärksten feindlichen Mechs nach und nach mit „vorsichtigem“ Feuer zu belegen. Gerade so stark, dass man deren Panzerung schwächt aber nicht selbst auf einmal zum Primärziel wird.
Allgemein braucht man hier vor allem Glück und auch einfach etwas Geschick.

Kollosseum - Mittel

Die zweite Arena bietet glücklicherweise etwas mehr Deckungsmöglichkeiten. Gute Kampforte sind der äußere Wassergraben, der nicht nur kühlt sondern auch Deckung bietet, und der zentrale Bereich, wo man hinter den Steintoren schnell abtauchen kann aber auch die Mitte meiden sollte, da man dort auf dem großen Steinerzeichen quasi auf dem „Präsentierteller“ sitzt.

Dschungel - Schwer

Hier hat man erst mal die gute Möglichkeit die hohen Berge in der Arena zu nutzen. Installiert man hierzu vorwiegend Fernkampfwaffen und rennt nach dem Start direkt auf einen der Gipfel kann man oft dem Fokus der anderen Kämpfer entfliehen. Warten Sie daher erst mal etwas ob nicht eventuell ein Verfolger hochkommt oder Ihnen von unten zusetzt und greifen Sie dann bei den Kämpfen von oben her durch Beschuss möglichst aller Mechs ein.

Sobald ein Gegner dann jedoch näher kommt oder es um die letzten Plätze geht ist es dann aber Zeit wieder nach unten zu laufen, wo man in Bewegung ein etwas schwerer zu treffendes Ziel darstellt!

Kollosseum - Schwer

Wieder im weitläufigen Kollosseum startet man oft direkt neben einem Konkurrenten, dem man dann nicht wirklich effektiv entkommen kann. Es gilt daher diesen schnellstmöglich zu erledigen und sich dann vorsichtig in die anderen Kämpfe einzumischen. Aufgrund der Weitläufigkeit sind hier Fernkampfwaffen, die man auch mal auf kurze Distanz einsetzen kann, von großem Vorteil.



Dschungel - Sturmklasse

Wenn man relativ früh nach Solaris geflogen ist muss man hierzu meist erst mal einen Sturmmech kaufen, so dass ich allgemein empfehle erst nach einer weitgehend erfolgreich verlaufenden Karriere in die Sturmklasse aufzusteigen, denn sonst können einem die enormen Kosten bei einem „Versagen“ (also innerhalb der oben Ränge noch abgeschossen werden, sonst zählt es ja eh als „nicht passiert“) hier schnell an den Rand des Ruins bringen!
Da man wieder im großen „Becken“ mit den kleinen Inseln kämpft kann man auch hier wieder massiv auf Energiewaffen setzen, so dass man den reichlich vorhanden Platz in den Mechs gut nutzen kann!

Dschungel - Meisterschaft

Direkt nach der Sturmklasse ist der eigene Mech zwar oft noch beschädigt, doch die Meisterschaft ist ohne Gewichtsvorgabe, so daß man hier neben Sturmklassemechs sogar oft einige Leichte sieht! Interssant! Da man ansonst wieder in der „Bergarena“ kämpft kann man sich wieder nach dem Start auf einen Berg zurückziehen und von oben Unglück austeilen. Gerade gegen die leichten und mittelschweren Ziele ist das Zielen jedoch garnichtmal so leicht, so daß man vor allem auf die dicken Brocken zielen sollte!



Fabrik - Schwer

Es folgt ein Kampf zwischen vielen Deckungsmöglichkeiten, der jedoch auch eine gewisse Geschwindigkeit bedingt, damit man zwischen den schützenden Mauern und Anlagen schnell umherhuschen kann. Setzen Sie daher nach Möglichkeit eher auf ballistische Waffen, die weniger Wärme produzieren und einen etwas schnelleren Mech.

Fabrik - Sturm

In der bekannten „Graben-Arena“ wird man auf zahlreiche superharte Brocken treffen, es ist also mal wieder empfehlenswert zuerst einfach abzuhauen, weshalb man auch hier den gewählten Titan mit einem größeren Reaktor etwas „pimpen“ sollte. Ansonst braucht man einfach Glück, denn wenn sich mal zwei oder mehr Gegner auf einen eingeschossen haben wird man nur noch mit viel Glück Sieger werden!

Fabrik - Meisterschaft

Wie üblich gilt es in einer großen Arena 15 Gegnern gegenüber zu treten, was oft in einem heillosen Chaos endet. Ein etwas schnelleren Mech ist hier aufgrund der zahlreichen Deckungsmöglichkeiten besser geeignet. Versuchen Sie stets in Bewegung zu bleiben und jedem potenziellen Ziel eine Ladung zu verpassen. Wenn sich die Zahl der Feinde erstmal deutlich reduziert hat kann man sich die dicksten Brocken raussuchen und diese zuerst angehen.



Kollosseum - Sturm

Meist wird man hier direkt neben einem Feind in den Kampf starten, es gilt daher direkt nach dem Start blitzschnell zu reagieren, den Gashebel voll aufzudrehen und dem Feind eine möglichst komplette Salve in die Seite zu jagen, so daß er eine Sekunde brauchen wird um Sie neu anzuvisieren. Mit etwas Glück ist man inzwischen auf Tempo und erleidet weniger Schaden!
Lässt der Gegner nicht von Ihnen ab sollte man ihn möglichst im Nahkampf bekämpfen, mit etwas Geschick kann man den Koloss ausmanövrieren. Ansonst braucht man in dem offenen Gelände mal wieder vor allem Glück, denn mit etwas Pech verbünden sich auch mal zwei Feinde und man muss gegen beide antreten!

Kollosseum - Meisterschaft

Das übliche heillose Durcheinander in der extrem offenen Arena. Ein relativ schneller und gut gepanzerter Mech sind hier günstig um durch das Chaos zu sprinten und ziellos auszuteilen. Es gilt vor allem möglichst lange zu überleben, versuchen Sie also keinem der Feinde zu nahe zu kommen! Sie Stimmung der Zuschauer ist hier, nebenbei erwähnt, wirklich bombastisch!

Kollosseum - Gesamtmeisterschaften



Die ganz große Show. Diesmal muss man sich wirklich erstmal richtig verstecken, denn die Feinde sind hier ungewönhlich aggressiv und scheinen es oft ganz explizit auf Sie abgesehen zu haben. Ein guter Platz zum Verstecken sind die großen Steintore, von wo aus man auch mit etwas Glück weiter entfernte Ziele in der Arena beschießen kann.
Achten Sie jedoch unbedingt darauf, daß sich kein Feind dem Tor zu sehr annähert, da man sonst kaum Fluchtmöglichkeiten hat bzw. erstmal ordentlich Panzer lassen muss bevor man aus dem Teil rauskommt. Erst wenn die Feinde deutlich weniger wurden oder sich ein „Kampfherd“ auf die eigene Position zubewegt sollte man sich aus dem Versteck vorwagen und in den Kampf eingreifen oder zum nächsten Versteck zu flüchten.
Aufgrund der Aggressivität mit der dieser Kampf geführt wird ist Passivität zu Beginn eigentlich mit das Wichtigste taktische Instrument überhaupt!

New Exford

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Es folgen einige recht harte Kämpfe gegen vorwiegend leichte und mittelschwere Clan-Einheiten. Zwei gut ausgestatte Lanzen mit einigen Ersatzmechs und mindestens 10-15 Millionen auf dem Konto sind hier empfehlenswert!

Dschungelaufklärung



Es folgt eine relativ unspektakuläre Suchen und Vernichten Mission. Einzig die anzutreffenden Clanner sind mal recht interessant und obwohl alle nur leichte und mittelschwere Mechs haben durchaus eine gewisse Gefahr!
Wählen Sie daher für Ihre Wingmen mindestens mittelschwere Mechs mit guter Bewaffnung. Verzichten sollten Sie hier weitgehend auf Raketen, denn durch die hohe Geschwindigkeit der Ziele sind Raketentreffer eher selten wirklich effektiv! Laser und andere „soforttreffende“ Waffen sind hier deutlich besser!
Hat man die eigene Kompanie schon soweit aufgebaut, daß man auch eine zweite Lanze in den Kampf mitnehmen kann, sollte man dies auch tun. Zwar wird man keine zweite komplette Lanze brauchen, doch den ein oder anderen Zusatzmech kann man hier ganz gut gebrauchen. Durch die durchgehende Wahl von mittelschweren Mechs kann man die Abwurfkosten auch relativ niedrig halten.
Man selbst sollte hier jedoch eher auf einen schweren Mech setzen, denn da man immer vorlaufen muss und somit meist das nächste Ziel der Clanner ist, braucht man doch eher etwas mehr Panzerung als die anderen.
Direkt nach dem Beginn des Einsatzes wird man auch auf eine erste leichte Feindlanze, bestehend aus jeweils einem Shadow Cat, Uller und Cougar, treffen. Lassen Sie die beiden eigenen Lanzen jeweils ein Ziel angreifen und widmen Sie sich dem Dritten, so daß man die Feinde schnell erledigt haben wird. Bei Nav Alpha trifft man dann auf eine zweite, mittelschwere Clan-Lanze, die von einem Clanner mit bekanntem Blutnamen angeführt wird (sofern man gern mal ein paar Romane aus dem Battletech-Universum liest). Die Feinde steuern jeweils zwei Loki, einen Vulture und einen Shadow Cat, wodurch diese Feinde eine deutlich größere Gefahr darstellen.
Lassen Sie wieder die beiden lanzen jeweils ein Ziel attackieren, wobei man scheinbar den Sterncommander nicht attackieren lassen kann, so daß man sich diesem am besten selbst annimmt!
Zuletzt gehts von Nav Beta aus Richtung Gamma, welcher in einer Bucht liegt. Die Aufklärung behält hier mal wieder Recht, denn man muss mit vier Feindmechs rechnen: Drei Ryoken und einem Thor. Die übliche Taktik bringt einem auch hier weiter, wobei man durch den Kampf im Wasser etwas mehr austeilen kann ohne direkt Wärmeprobleme zu bekommen.

Sturmpatrouille



Die zweite Aufklärungsmission führt Sie dann zum ersten feindlichen Landungsschiff (lächerlich falscher Maßstab, wenn man mal überlegt passen da nie im Leben alle Mechs rein, die man bisher schon abgeschoßen hat, geschweige die, die man hier noch abschießen wird), welches mitsamt der vielen Verteidiger ein echter Brocken wird. Sie brauchen daher zwei komplette Lanzen und sollten nach Möglichkeit auf etwas schwerere Chassis als noch bei der letzten Mission setzen. Das kostet zwar etwas mehr „Landegebühr“ doch dafür sinkt die Wahrscheinlichkeit, daß man nachher jeden zweiten Mech wieder kostspielig neu aufbauen muss!
Kurz nach dem Start kommt Ihnen ein einzelner Thor entgegen, der gegen die geballte Feuerkraft Ihrer Lanzen keine Chance hat, so daß man direkt weiter Richtung Alpha ziehen kann, wo man dann die erste richtige Lanze bekämpfen muss. Im genauen sind es zwei Shadow Cat, ein Cougar und ein Ryoken, also genug Ziele für einen ordentlichen Schlagabtausch.
Hat man alle erledigt geht es weiter Richtung Nav Beta und schließlich zu Nav Gamma, der in einer kleinen Mulde liegt. Dort findet man auch die ersten beiden Minen, von einem richtigen Minenfeld kann man jedoch eigentlich nicht sprechen. Der Bereich bis zu Nav Delta ist eigentlich nur sehr sporadisch mit Minen besetzt, selbst bei mehrfachen Spielen der Mission bin ich nie auf eine Mine getreten, so daß man diese Gefahr einfach ignorieren sollte. Die verteidigenden Mechs sind viel gefährlicher! Hinter Nav Gamma beginnt ein recht hügeliges Gebiet, wodurch das Radar stark behindert wird. Beim Vorrücken wird man jedoch auf zwei Ryoken, zwei Shadow Cat und noch einige Luftkissenpanzer stoßen, so daß es mal wieder zu einem herrlich chaotischen Kampf kommen wird. Versuchen Sie die Feinde möglichst an Ort und Stelle niederzustrecken, denn wenn man sich weiter auf Delta zubewegt wird auch die letzte Verteidigerlanze (2 Uller, 2 Cougar und ein Thor) aktiv. Dieser sollte man sich möglichst noch ausserhalb des Feuerradius des Landungsschiffs stellen, sonst wird man dessen volle Feuerkraft abbekommen!
Hat man erstmal alle beweglichen Ziele vernichtet gilt es dann natürlich noch den Hrothgar abzuschießen. Setzen Sie erstmal alle verbliebenen Piloten auf das Ziel an und greifen Sie natürlich auch selbst noch in den Kampf ein. Ist der eigene Mech zu langsam um in kreisender Bewegung um das Ziel zu laufen (man sollte mindestens 70-80 km/h machen können, sonst wird man zu oft getroffen!) kann man die hügelige Landschaft ausnutzen und stets nur zum Feuern kurz vorrücken und dann wieder in Deckung gehen...

Kampf am Strand



Die ehrenhafte und reichlich bescheuerte Variante. Um hier wirklich Erfolg zu haben braucht man mindestens zwei komplette Lanzen mit schweren Mechs und für sich selbst am besten das überhaupt stärkste was es gibt, denn es wird auf einen absolut furiosen Kampf hinauslaufen, bei dem man es einfach nur von allen Seiten abbekommt. Zumindest wenn man ins Wasser läuft um dort etwas bessere Kühlung zu haben.

Die Clanner haben zwar nur vorwiegend mittelschwere und leichte Mechs, doch sind sie dafür meist etwas schneller, durchweg mit Clan-Waffen bestückt, damit meist etwas feuerstärker, und vor allem zahlenmäßig auf jeden Fall überlegen (max. 8 gegen 10!). Da man von der Anzahl her einen Nachteil hat wird man wirklich jeden Mech maximal ausbauen und auf die schwersten Waffen setzen müssen, sonst wird das hier einfach in die Hose gehen oder der Sieg einen solch enormen Preis fordern, daß man nachher kaum noch erfolgreich weitere Aufträge ausführen kann (auch wenn man den Verlust eines Piloten „ausgeglichen“ bekommt 😉!
Eine Alternative ist dagegen das Zurückbleiben aus dem Chaos und die Konzentration aller Mechs auf ein Ziel, wodurch man die anstürmenden Clanner schnell mal auf „Gleichgewichtsniveau“ dezimieren kann. Anschließend sollte man sein eigenes Feuer auf den Sterncolonel in ihrem MadCat MarkII, dessen Gauss-Kanonen quasi auf Sie dauerfixiert sind, richten!
Insgesamt braucht es dann aber doch unglaublich viel Glück dies hier zu gewinnen, so daß man sich wirklich auf die Alternative einlassen sollte. Als Söldner sollte man da eh weniger Skrupel haben und ganz einfach wird der Kampf dort auch nicht!

Hinterhalt



Kein wirklicher Hinterhalt, vielmehr ein Überraschungsangriff auf den feindlichen Posten. Wichtig sind hier vor allem die ersten Sekunden nach der Enttarnung der eigenen Lanze. Man muss schnellstens die feindliche Mechkrieger-Baracke kleinhauen, damit die fünf „geparkten“ Mechs nicht besetzt werden können, was dann später eine nette Beute gibt und auch den Kampf deutlich erleichtert! Rüsten Sie Ihren eigenen Mech daher unbedingt mit einigen Langstreckenwaffen aus, was generell zu empfehlen ist, da man zu großen Teilen in Gewässern kämpft und dadurch schon auf größere Distanzen kraftvoll zuschlagen kann!
Nach der Eingangssequenz gilt es dann erstmal das Radar per Strg + R passiv zu schalten und Richtung Nav Alpha zu laufen. Auf dem Hügel angekommen dürfte man dann meist entdeckt werden und auch in Reichweite der Baracke kommen, welche man schnellstens vernichten muss. Opimalerweise geschieht dies augenblicklich, wodurch auch wirklich kein einziger Feindmech mehr besetzt werden kann und man nur einen Ryoken und einen Loki vernichten braucht.
Anschließend wehrt man die angreifenden Hovercrafts aus Richtung Beta ab und marschiert dann langsam los. Nehmen Sie sich der angreifenden Feindlanze an, wobei man selbst primär den Sterncolonel unter Feuer nehmen sollte. Versuchen Sie aus dem Feuerbereich des Landungsschiffes auf dem Inselberg heraus zu bleiben und die Feinde möglichst schnell zu dezimieren, damit man nicht zuviel Schäden einstecken muss.
Abschließend gilt es das Landungsschiff zu zerstören, was aufgrund der schwierigen Geländebedingungen meist „von unten“ her erledigt werden muss. Bleiben Sie daher stets in Bewegung oder versuchen Sie am Hang Deckung zu finden und aus dieser heraus Unterstützung zu leisten.

© A. Neumann 2007

> Weiter zu Teil 2 der Lösung <

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mechwarrior4mercs1?rev=1350076440

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