# Mechwarrior 4 - Mercenaries - Teil 2

## Wernke

**Schwierigkeitsgrad: Mittel - Schwer**

Ein interessanter Auftrag, wobei eine Mission enorm anspruchsvoll ist, so dass man dafür unbedingt zwei schwere Lanzen ins Feld führen können sollte! Als Ausgleich wird man auf dem Mond Talon hier recht „schön“ kämpfen können, da die niedrigen Temperaturen zu einem Freudenfest am Abzug einladen! Zusätzlich wird man hier auch zum ersten mal „diskriminiert“ wenn man einer Seite (Davion) zu nahe steht bzw. nicht genügend Sympathien bei Steiner hat und wird zwei Aufträge nicht durchführen können!

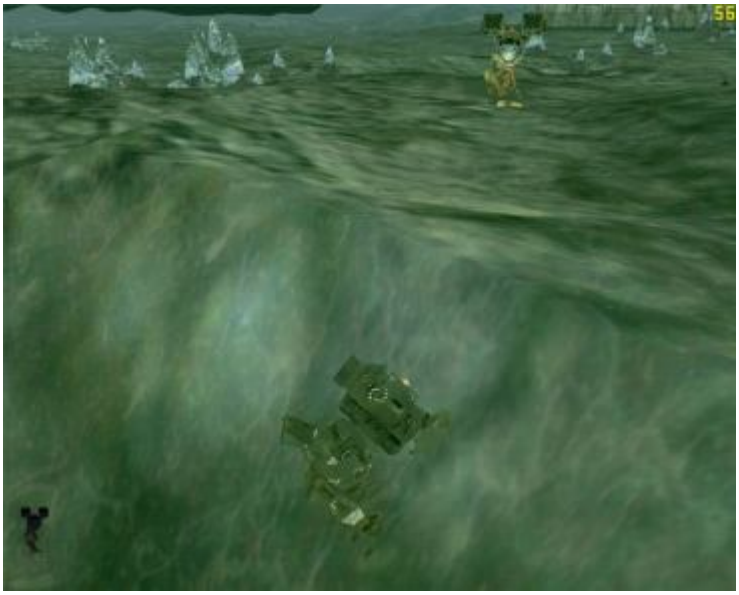
### Störsender




Hier muss man erst mal im Blindflug einen Auftrag erledigen. Da man die Wingmen daher nicht wirklich kommandieren kann, schließlich kann man kein Ziel erfassen, sollte man diese mit schlagkräftigen Mittelstreckenwaffen und mittelschweren Mechs ausstatten. Bevorzugt Laserwaffen und keine LRMs! Der eigene Mech sollte dann unbedingt ein schweres Modell sein, da man eben viel alleine erledigen muss. Schwere Energiewaffen wie schwere Laser und PPC sind zu empfehlen, gerade da man hier auch eine sehr gute Kühlkörpereffizienz hat!
Direkt nach dem Start wird der Störsender aktiv, so dass man direkt einmal den Befehl rausgeben sollte, dass alle Wingmen sich um Sie scharen, sonst bleibt manchmal eine Lanze einfach stehen! Rücken Sie dann langsam vor und attackieren Sie die beiden Calliope-Türme auf den Bergen aus sicherer Entfernung. Bei Nav Alpha trifft man dann erst mal auf einige Panzer, die über den Hügel kommen. Bringen Sie die Wingmen näher heran und geben Sie dann den Feuer-frei-Befehl. Achten Sie darauf nicht zu lange auf dem Hügel umher zu laufen, denn den Panzern folgen einige feindliche Mechs und die Calliope-Türme des Postens reichen auch bis hierhin!
Bleiben Sie daher nach Möglichkeit eher in der Deckung und attackieren Sie die angreifenden Mechs. Während der Hellspawn noch schnell erledigt werden kann, sieht das mit den schweren Modellen (Catapult, Argus, Black Knight und Awesome) schon agnz anderes aus. Versuchen Sie daher nur mit der Unterstützung der eigenen Wingmen zu kämpfen und möglichst in deren „Pulk“ zu bleiben.
Sobald einige Ziele ausgeschaltet wurden oder sich der Kampf mehr in Richtung des feindlichen Postens verlagert sollte man ausbrechen und die Calliope-Türme dort angreifen, sonst gerät man ins

Kreuzfeuer! Zusätzlich gilt es hier auf zivile Fahrzeuge zu achten, denn als Bonus wird u.a. die komplette Vernichtung des Postens ausgelobt, was alle Gebäude und einige zivile Fahrzeuge mit einschließt!
Erst wenn die mobilen und befestigten Verteidiger geschlagen sind gilt es in den Posten vorzudringen. Die sekundären Ziele lassen sich hier nur erreichen, wenn man das primäre erst einmal „unangetastet“ lässt (sonst endet die Mission direkt!). Feuern Sie daher nur auf die anderen Gebäude und lassen Sie den Hyperpulsgenerator in Ruhe. Erst wenn das optionale Ziel erreicht wurde oder alternativ auch fehlgeschlagen ist, kann man sich an den primären Zielen vergreifen.
Konnte man nicht alle Davion-Einheiten vernichten bevor sie flüchten konnten, bleibt einem noch der Marsch zu Nav Gamma um noch ein letzten Sekundärziel zu erreichen und dafür wenigstens noch ein paar C-Bills einzukassieren...
Noch ein Tipp am Rande: Damit man die eigenen Einheiten besser von den Verteidigern unterscheiden kann sollte man allen einen einheitlichen und auffälligeren Anstrich verpassen, so dass man einen etwas besseren Überblick hat!

## Nachteinsatz



Eine äußerst „empfindliche“ Mission. Wählen Sie am besten den Raven für dieses Einsatz, packen Sie ihn mit dem größten verfügbaren Reaktor, allen elektronischen Kampfmitteln und einigen Lasern voll. Nach dem Start deaktiviert man direkt das aktive Radar und schaltet die Sichtverbesserung per A-Taste hinzu. Laufen Sie zunächst Richtung Alpha und beobachten Sie den Catapult. Dieser zieht nach links hin ab, doch man kann noch nicht direkt zum Nav Punkt vorrücken, da ein weiterer Mech vorbeiläuft. Verstecken Sie sich daher vorerst in einem der vorgelagerten Krater.
Schalten Sie dazu am besten immer in die Außenperspektive und stellen Sie sich so an den Rand des Kraters, das man gerade noch den Bereich um den Krater sehen kann und dadurch stets weiß, was der Feind gerade macht. Meist wird er einfach vorbeilaufen, sobald jedoch die Meldung kommt, dass man gleich entdeckt werden könnte (die Entfernung scheint hier der wichtigste Faktor zu sein!) hilft meist eigentlich nur die direkte Abschaltung des Mechs. Wird man trotzdem entdeckt kann man direkt neu starten, denn ein „Kampflauf“ ist aufgrund der vielen Feindmechs nicht möglich! Ebenso unmöglich ist das offensive Antreten der Mission mit einem Sturm-Mech! Aufgrund der Vielzahl an Verteidigern wird man hier einfach nur mit der Schleicht-Methode Erfolg haben!
Hat man die ersten beiden Wachen aber erst mal vorbei gelassen, gilt es direkt loszustürmen. Ein Raven kann bis zu 120 km/h erreichen und ist daher auch schnell bei Alpha angekommen. Laufen Sie hier direkt in das Zielgebäude selbst, wo man scheinbar relativ sicher vor Entdeckung ist, was man auch dringend benötigt, da der erste Catapult schon direkt über den kleinen Berg wieder herbeikommt!
Im Gebäude wartet man dann bis der Scan zu Ende ist. Stürmen Sie dann hinaus und laufen Sie bis zum „Berg“. Hier tastet man sich vorsichtig zur anderen Seite vor. Im Hauptteil der Basis patrouillieren einige Feindmechs. Versuchen Sie direkt zum Zielgebäude vorzurücken und rennen Sie bei drohender Entdeckung direkt auf den Berg zu, so dass man einige zusätzliche Meter Abstand

gewinnen kann.
Ist man erst einmal sicher bei der Fabrik angekommen bleibt man direkt daneben stehen und deaktiviert den eigenen Mech bei Bedarf noch zusätzlich.



Sobald der Scan fertig ist gilt es zum letzten Gebäude aufzubrechen. Tasten Sie sich dazu langsam vor und prüfen Sie ob nicht gerade eine Patrouille direkt durch die Basis marschiert. Laufen Sie dann zum Zielgebäude, das von zwei Calliope verteidigt wird, die aber glücklicherweise auch nix merken. Stellen Sie sich am besten wieder in eine der äußeren Ecken und deaktivieren Sie Ihren Mech.
Ist auch dieser Scan abgeschlossen muss man nur noch bei Delta einige Tanks in die Luft jagen. Am besten läuft man dazu direkt durch die Basis, an den geparkten Mechs vorbei. Mit einem mittelschweren oder schweren Laser kann man die Tanks schon aus größerer Entfernung hochjagen, was nützlich sein kann, da der Fluchtpunkt Epsilon weiter außerhalb liegt!
Sobald die Tanks hochgegangen sind gilt es dann Kurs auf Epsilon zu nehmen. Mit Höchstgeschwindigkeit muss man dabei dann meist dem massiven Abwehrfeuer ausweichen. Schlagen Sie daher im unmittelbaren Basisbereich wild Haken, so dass Sie nur schwer zu treffen sind. Zurückfeuern kann man zwar auch, doch höchstens die Calliope kann man mit der leichten Bewaffnung beeindrucken, so dass man sich eher auf die Flucht konzentrieren sollte. Dank der überlegenen Geschwindigkeit sollte man dann auch bald einige Meter zwischen sich und die Verteidiger gebracht haben, so dass man nur noch leichte Ausweichbewegungen machen muss und gegebenenfalls in der „Rückkamera“ die Verfolger beobachtet...

## Mech-Fabrik



Die „Steiner-Variante“ dieses Einsatzes, der nur zugänglich ist wenn man die beiden vorigen Steiner-Aufträge (Störsender und Nachteinsatz) gemeistert hat. Entscheidet man sich hier die Mission zu bestreiten wird man dadurch auf die Schwarze Liste bei Davion kommen (egal wie viele „Bonuspunkte“ man hat!) und sich dem etwas kürzeren Kathrina-Ende„ gegenübersehen, so dass man diese Mission eher für ein zweites Durchspielen lassen sollte, da der eigentliche Verlauf der Geschichte eher pro Davion ist ;). Statten Sie Ihre Lanze für einen erfolgreichen Einsatz mit schweren Mechs und auch einem guten Bündel an Fernkampfwaffen aus. Energiewaffen sind aufgrund der niedrigen Temperaturen gut einsetzbar! Für sich selbst sollte man am besten direkt einen Sturm-Mech wählen, da man natürlich ein bevorzugtes Ziel darstellt und dies bei den gut ausgestatteten Feinden durchaus kritisch werden

kann!
Kurz nach dem Start wird man auch die ersten Feinde in die Erfassung bekommen. Lassen Sie die beiden Lanzen jeweils einen der Hellhound attackieren und rücken Sie selbst eher seitlich ausweichend auf den Vorposten zu. Es gilt erst mal nicht direkt alle Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und möglichst schnell die Turmsteuerung zu vernichten, damit man die Calliope los ist.
Mit dem Angriff auf den vorgelagerten Posten wird dann aber auch direkt ein Luftangriff auf Sie erfolgen. Versuchen Sie daher nicht direkt in den Kampf mit den Mechs einzugreifen, mit guter Bewaffnung kann man vielleicht allenfalls mal einen Cougar abschießen, der einem gerade vor die Nase läuft. Sie sollten vielmehr Richtung Südwesten ausbrechen und die vom dortigen Berg her angreifenden Stiletto-Bomber abfangen, die durchaus recht viel Schaden anrichten können.
Da man zusätzlich noch von einer Truppe herannahender Quad-Panzer bedroht wird ist es durchaus ratsam sich in den großen Krater zu flüchten, wo man erst einmal etwas Deckung hat. Sind die Flieger erst mal alle am Boden kann man auch wieder aus dem „Loch“ hochkommen und den Wingmen bei der Vernichtung der verbliebenen Verteidiger und der Quad-Panzer helfen.
Sammeln Sie anschließend Ihre Wingmen um sich und rücken Sie langsam Richtung Nav Beta vor. Achten Sie dabei darauf, dass auch wirklich alle Verbündete mitziehen, denn mitunter verheddert sich einer in einem der Krater und fehlt dann im folgenden Kampf!
Dieser wird gegen einige Victor und Catapult ausgetragen, die von der Basis her angreifen. Versuchen Sie gemeinsam und möglichst früh das Feuer auf die Feinde zu eröffnen, so dass man deren Zahl schnell reduzieren kann und erst mal nicht in die Reichweite der Calliope bei Beta kommt. Verlagert sich der Kampf dann aber doch in diese Richtung sollte man selbst vorstürmen und das einzelne APU vor dem ersten Zielgebäude zerstören, wodurch die Geschütze auch direkt wieder ausfallen!




Von der Anlage her kommen dann noch einige Templar heran, die man anschließend bekämpfen muss.
Konzentrieren Sie das Feuer wie üblich auf wenige Ziele um schneller die feindliche Schlagkraft reduzieren zu können.
Je nachdem wie lange man braucht wird man nämlich auch noch mit einem Angriff auf die eigene Flanke rechnen müssen. Diesen zurückzuschlagen bzw. überhaupt alle Templar zu vernichten sind zwar Bonusziele, aber insgesamt nicht übermäßig schwer zu bewerkstelligen. Sie sollten sich also erst mal den Feinden stellen und anschließend die beiden letzten Ziele, einen Templar und einen Cougar, auf der anderen Seite des Berges attackieren.
Zuletzt kann man dann die beiden Zielgebäude bei Beta und Delta vernichten, wodurch die Mission dann auch endet, egal ob man die Bonusziele erreicht hat oder nicht!

## Mondschein




Für diesen Auftrag wird man einiges an Feuerkraft, aber vor allem verteilt über zahlreiche Mechs, brauchen, so dass man am besten zwei mittelschwere Lanzen ins Gefecht führt. Aufgrund der niedrigen Temperaturen kann man hier auch stark auf warme Energiewaffen setzen oder den ein oder anderen Wärmetauscher zu Hause lassen.
Auf dem Weg Richtung Alpha wird man von einem Uller kurz gestört. Lassen Sie die Wingmen den Uziel attackieren und warten Sie zunächst noch bis dieser erledigt wurde. Anschließend lässt man alle Wingmen einfach den nächsten Gegner attackieren, was die einzig gangbare Option ist, da man auf dem oberen Plateau auf mindestens zwei Dutzend feindliche Panzer trifft, die ein Landungsschiff verteidigen. Dieses ist das eigentliche Ziel, doch wegen den unglaublich vielen Panzern kann man an dieses Landungsschiff nicht so einfach herankommen, vielmehr muss man die Feinde erst mal ordentlich dezimieren.
Steigen Sie dazu ebenfalls auf das Plateau hoch, entweder über den Weg oder über den Pass rechts daneben. Bleiben Sie oben ständig in Bewegung und versuchen Sie nicht mitten in die Meute zu laufen, sonst verliert man auf dem Rücken zu viel Panzerung!
Sobald nur noch wenige Fahrzeuge aktiv sind gilt es sich dann schnellstens dem Hrothgar anzunehmen, welcher erst hochfährt und daher, je nachdem wie schnell man mit den Panzern fertig geworden ist, noch eine zeit lang gefahrlos beschossen werden kann. Lassen Sie die Wingmen auch baldmöglichst mithelfen und achten Sie darauf nicht in dem zerstörten Posten irgendwo hängen zu bleiben.
Sobald das kugelförmige Schiff erst einmal zerstört wurde muss man die Kameraden auch schon wieder gegen weitere Feinde führen. Genauer gesagt kommt die Cobra-Lanze wieder zurück und man muss Ihnen erneut Saures geben. Lassen Sie dabei jede Lanze einen Feind attackieren und nehmen Sie sich selbst dem Colonel an, der einen Thor steuert und mit das gefährlichste Ziel darstellt.
Dank einer zahlenmäßigen Überlegenheit sollte man mit der Vernichtung der Feindlanze kein Problem haben. Problematisch ist es eher, wenn die Mission danach nicht endet, was mir mal passiert ist. Ein Ergründen dieses Fehlers war nicht möglich, so dass nur ein Neustart der Mission blieb...

## Landleben




Eine absolute Hammer-Mission, die man nur mit zwei kompletten schweren Lanzen bestreiten kann! Wählen Sie die Bewaffnung der Mitstreiter sorgfältig aus. Bevorzugt sollte man Langstreckenwaffen verbauen, die man auch auf kürzere Distanzen noch gut einsetzen kann. Laser- und ballistische Waffen sind daher Raketen vorzuziehen (primär PPC und Gauss- oder schwere AC-Kanonen!).
Sie Landen etwas entfernt von der zu verteidigenden „Basis“, die hier jedoch nur eine untergeordnete Rolle spielt. Senden Sie zunächst alle Wingmen zum Navpunkt und schlagen Sie selbst einen Kurs Richtung Norden ein, von wo aus die erste angreifende Hubschrauberstaffel kommt, welche eigentlich die einzige Bedrohung für die Anlage selbst sind.
Versuchen Sie die Kerle schnellstens vom Himmel zu fegen, denn insgesamt greifen vier Staffeln an. Sobald die „Mitarbeiter“ den Nav-Punkt erreicht haben sollte man diesen befehlen jeweils das nächste Ziel anzugreifen. Bleiben Sie selbst möglichst nahe bei der Anlage, denn hier wird alsbald eine „getarnte“ feindliche Aufklärungslanze auftauchen.
Diese gilt es nun schnellstens und möglichst vollständig zu vernichten. Bei den Raven ist das schnell erledigt, da diese mitunter schon nach zwei oder drei PPC-Treffern zusammensacken, doch die Hellspawn sind recht widerstandsfähig. Hetzen Sie am besten alle Wingmen auf einen Hellspawn und nehmen Sie sich selbst dem anderen an.
Sobald sich die Feinde zurückziehen sollte man ihnen nachsetzen, da man so in den Rücken der Mechs schießen kann!
Sammeln Sie dann alle Einheiten ungefähr bei Nav Beta, wo die eigentliche Angriffswelle ankommt. Sie bekommen es nun vorwiegend mit schweren Mechs der Typen Catapult, Awesome und Thanatos sowie überschweren Atlas-Modellen zu tun.
Entscheidend ist, dass Sie sich hier nicht in die Schlacht stürzen, denn aufgrund der Vielzahl der Gegner wird man sonst von allen Seiten unter Feuer genommen und die verletzlichere Rückseite schnell pulverisiert, so dass man noch vor dem Zerfall der eigenen Lanze selbst zu Boden geht!
Bleiben Sie zunächst auf einem Hügel stehen und setzen Sie alle Wingmen auf den ersten in Radarreichweite kommenden Gegner, was meist ein Catapult ist. Greifen Sie nach Möglichkeit auch in den Kampf ein, verbleiben Sie dabei jedoch auch weitgehend auf Ihrer Position im hinteren Teil Ihrer Angriffstruppe.
Dank der Bündelung des Feuers kann man schnell ein oder zwei Gegner abschießen und sollte sich dann im zunehmend verworrenen Kampf für eine andere Strategie entscheiden. Lassen Sie jeweils eine Lanze (notfalls auch alle eigenen Mechs) ein Ziel angreifen und versuchen Sie dies von „hinten“ her zu unterstützen. Weichen Sie dem „Kampfknäuel“ möglichst nur zur Seite aus, so dass Sie nicht mitten hineingeraten, denn auch wenn die Sturm-Mechs erst etwas später hinzustoßen sind doch deren Gauss-Geschütze absolut ärgerlich und in den eigenen Rücken auch tödlich!
Besonders gegen die schweren Ziele sollte man jede Gelegenheit nutzen einem Ziel in den Rücken zu feuern. Übertreiben Sie dies jedoch nicht, sonst macht man zu viele Ziele auf sich „aufmerksam“.
Ebenfalls hilfreich ist das gezielte beschießen der Arme, welche oft schwere Waffen enthalten, welche man mit etwas Glück dadurch ausschalten kann.



Konnte man die Zahl der Feinde erst einmal etwas reduzieren wird dann auch meist die eigenen Lanzen deutliche Verluste hinnehmen müssen. Lassen Sie daher zuletzt jeweils alle Wingmen ein Ziel, bevorzugt einen der 100t-Mechs, angreifen, so dass dieses im Beschuss von allen Seiten schneller zu Boden gehen kann.
Zwar wird man nach den Missionszielen nicht alle Angreifer vernichten müssen, doch meiner Erfahrung nach gilt es zumindest die schweren Mechs allesamt auszuschalten, die Leichten, sollten denn welche überlebt haben, dürfen dann die Flucht antreten. Lassen Sie daher gerade von den leichten Zielen zunächst ab, da diese natürlich auch vergleichsweise wenig Schaden anrichten können...

## Fabrikschutz




Zum Abschluss der Wernke-Kampagne nochmal eine recht einfache Mission, obwohl man es auch hier mit mehreren Lanzen schwerer Mechs zu tun bekommt.
Glücklicherweise hat man noch etwas Unterstützung von der eigenen Seite und kann auch zwei komplette Lanzen ins Gefecht führen, so dass man sehr schnell die zahlenmäßige Übermacht haben wird.
Will man etwas Geld sparen sollte man lieber ein oder zwei Piloten daheim lassen, als sie in mittelschweren Mechs los zu senden. Gegen die schweren Angreifer ist die Gefahr sonst zu groß, dass sie getötet werden! Folglich sollte man die aktiven Piloten hier nach Möglichkeit mit schweren oder überschweren Mechs ausstatten. Aufgrund der effizienten Kühlung kann man hier auch wieder massiv Energiewaffen verbauen oder auf ein paar Wärmetauscher verzichten.
Das erste Ziel ist die Verteidiger bei Alpha zu stärken. Laufen Sie daher in diese Richtung und lassen Sie je eine Lanze eines der Ziele angreifen. Dank schwerer Bewaffnung sollte man mit den Hellhound und Ryoken recht gut fertig werden, so dass diese recht bald die Flucht antreten. Lassen Sie diese dann ungestört abziehen und schwenken Sie direkt um Richtung Nav Beta, wo der Hauptangriff einiger schwerer Lanzen erfolgt!
Sobald man hier ein Feind in die Erfassung bekommt sollte man ihm alle Wingmen entgegen senden und dann baldmöglichst auch in den Kampf eingreifen. Die „Wellen“ bestehen aus schweren Mechs der Typen Highlander, Hauptmann und Gladiator, also alles andere als einfache Ziele. Versuchen Sie auch hier nicht direkt in den Angriff zu laufen. Koordinieren Sie stattdessen das Feuer Ihrer Lanzen und versuchen Sie die Angreifer dann zu umgehen, so dass man in Ihren Rücken vorstoßen kann. Vorsicht ist dabei jedoch gefragt, denn von Südwesten her werden noch einige weitere Angreifer, darunter auch schwere Panzer herankommen, die Ihnen dann in den Rücken fallen können!
Glücklicherweise bekommt man alsbald noch Unterstützung durch eine Lanze schwerer Mechs des Typs Templar. Dies ist durchaus wichtig, da man so quasi einen zahlenmäßigen Gleichstand hat. Wichtig ist jedoch, dass die Templar allesamt nicht zerstört werden dürfen, sonst geht ein netter

Bonus verloren. Dies kann man zwar nicht direkt beeinflussen, doch wenn man sieht, dass ein Feind einem Templar zusetzt sollte man dem Angreifer mal eine Ladung verpassen, so dass er vom Templar ablässt.
Sind die ersten Angreifer erst mal erledigt wird noch ein zweiter Angriff aus nordwestlicher Richtung erfolgen. Halten Sie sich hier zunächst etwas zurück und schießen Sie die Flieger ab. Anschließend erledigt man die „Reste“ und freut sich über eine nette “Beute„…

---

# Hesperus II

**Schwierigkeitsgrad: Leicht - Mittel**

Eine kurze, relativ einfache Kampagne, zumindest sofern man schon über zahlreiche schwere Mechs verfügt. Empfehlenswert als „Aufbaumission“ vor dem Sturm auf Tharkad oder der „Recherche“ auf New Avalon.

## Eskorte



Eine vergleichsweise spaßige Eskort-Mission der Steiner-Fraktion. Wählen Sie schwere, aber trotzdem schnell und schlagkräftige Mechs. Gut geeignet sind hier beispielsweise Templar, die man sehr flexibel konfigurieren kann. Bevorzugt sollte man zielgenaue Langstreckenwaffen, also Laser, PPC und Gausskanonen verwenden, da man öfter mal schnell einige Feinde ablenken muss!
Folgen Sie zunächst der Schlucht Richtung Alpha. Auf der rechten Seite fährt ein Shadow Cat hoch, der meist zweimal hochspringt und dabei schon mit einer Salve attackiert werden kann. Anschließend kommt er herunter und kann von Ihrer Lanze komplett zerlegt werden. Wenden Sie dann und laufen Sie wieder zurück, denn zwei Thanatos kommen in die Schlucht um dem Konvoi zu folgen! Dank der Übermacht kann man die Feind recht gut erledigen und der Konvoi wird bei Alpha auch auf Sie warten, so dass man erst mal in aller Ruhe kämpfen kann!
Laufen Sie dann zur Brücke bei Alpha und achten Sie hier generell darauf, dass die Wingmen auch nachkommen und nicht irgendwelche „Ausflüge“ machen. Betreten Sie die Brücke und wenden Sie dann direkt wenn diese in die Luft geht.
Es gilt nun mit Höchstgeschwindigkeit Richtung Nav Zeta zu marschieren, wo ein Cougar und ein Shadow Cat lauern. Während man den Cougar noch mit einer vollen Salve meist recht schnell erledigen kann, wird der Shadow Cat wieder durch Sprungaktionen auf sich aufmerksam machen, so dass man diesen Feind den Wingmen überlassen sollte.
Folgen Sie stattdessen der Schlucht, denn in der nächsten Kurve lauern noch einige Panzer, die dem

forsch vorpreschenden Konvoi gefährlich werden können!
Sind alle Feinde erst mal erledigt kann man mitsamt den Wingmen vor dem Konvoi herlaufen und den Bereich sichern. Richtung Nav Beta wird man noch zwei Demolisher treffen, die man aus sicherer Entfernung vernichtet. Folgen Sie dann dem Weg und setzen Sie sich etwas vom Konvoi ab. Vor Nav Gamma liegt zur rechten Seite hin ein See, wo der letzte Angriff erfolgt.
Zwei Bushwacker und einige Hovercrafts kommen hier heran und müssen direkt empfangen werden. Kümmern Sie sich zunächst um die Hovercrafts und lassen Sie die Wingmen den ersten Bushwacker attackieren. Sobald man die kleinen Ziele neutralisiert hat muss man schnellstens auch den zweiten Mech attackieren. Bleibt man im Wasser kann man durch etwas bessere Kühlung die Feuerrate hochtreiben und die Feinde alsbald niederstrecken. Der restliche Weg des Konvois ist damit gesäubert!

## Angriff



Wählen Sie schwere Mechs, mit einer Lanze kann man hier schon hinkommen, wenn es also etwas knapp ist derzeit mit dem Geld kann man versuchen ein paar C-Bills Landegebühren einzusparen!
Marschieren Sie zunächst Richtung Nav Alpha. Alle Wingmen werden dem Mauler entgegen geschickt und man selbst sollte nach links oder rechts hin auf den eigentlichen Posten vorrücken. Schießen Sie nach Möglichkeit den ein oder anderen Hubschrauber ab, aber versuchen Sie zuerst unbedingt die Turmsteuerung zu vernichten, damit man nur noch die mobilen Ziele bekämpfen muss!
Sind diese erst einmal erledigt muss man die Zielgebäude bei Alpha zerstören. Meist wird man auch direkt von zwei Victor aus Richtung Beta attackiert. Lassen Sie diese von den Wingmen angreifen und laufen Sie selbst zunächst den Kamm Richtung Süden, auf den Berg hoch. Dort befinden sich zwei Calliope-Türme und der passende Kontrollturm, so dass man die beiden Ziele schnell lahmlegen kann.
Laufen Sie dann nach unten und helfen Sie den Wingmen mit den Feinden. Zusätzlich kann man noch die Calliope-Türme auf dem gegenüberliegenden Berg unter Feuer nehmen, was hier die bessere Lösung ist! Sind alle Ziele erledigt sollte man vorsichtig auf Nav Gamma vorrücken. Senden Sie die Wingmen dem Victor beim Landungsschiff entgegen und brechen Sie selbst nach rechts hin aus, wo man eine Turmsteuerung und zwei Calliope auf einem Berg erledigt. Anschließend hilft man den Wingmen mit dem Victor oder stürzt sich gemeinsam auf den Hrothgar. Durch die enorme Schlagkraft der Einheit sollte man eigentlich recht bald einen Abschuss verzeichnen können. Versuchen Sie gegebenenfalls hinter den Gebäuden oder Geländeerhebungen in Deckung zu gehen, falls Ihr Mech nicht schnell genug ist für einen direkten Angriff.
Abschließend greifen dann noch ein Mauler und zwei Hellhound aus südlicher Richtung an. Diesen kann man sich noch stellen (Optionalziel!) oder einfach durch Zerstörung der Kasernen bei Beta die Mission enden lassen.

## Fabrikschutz




Auf Steiner-Seite darf man diese Anlage verteidigen, was ein herrliches Feuerfest ergibt! Führen Sie zwei schwere Lanzen mit allen Waffengattungen ins Gefecht. Man selbst sollte mindestens einige schwere und zielgenaue Langstreckenwaffen mitführen, damit man zuletzt notfalls etwas „tricksen“ kann!
Nach dem Start wird man direkt die ersten Angreifer vor der Nase haben. Die drei Templar kann man jedoch beruhigt den Wingmen überlassen. Weisen Sie jeder Lanze jeweils ein Ziel zu und laufen Sie dann zur Nordost-Seite der Basis, wo bald eine schnelle Angriffslanze, bestehend aus einigen Cougar und einem Uziel, angreifen und es vor allem auf die Turmkontrollen abgesehen haben, wodurch dann die wertvollen Calliope ausfallen!
Stellen Sie sich den Angreifern daher in den Weg und versuchen Sie die Cougar direkt abzuschießen, was mitunter recht leicht ist, da diese total zielfixiert auf die Turmkontrollen zulaufen. Mit einigen gut platzierten Treffern kann man hier die Angreifer zu Boden schicken und dann solange die Stellung halten bis die Wingmen mit den Templar fertig sind und Unterstützung leisten können. Werden die Turmkontrollen dabei doch zerstört ist das dann auch nicht übermäßig tragisch.
Erledigen Sie die Feinde schnellstens und laufen Sie dann Richtung Westen, wo eine weitere Angriffswelle hereinkommt und auch direkt auf das zu beschützende Waffenlabor feuern kann! Lassen Sie daher zwei Feindmechs von je einer Lanze angreifen und nehmen Sie sich selbst eines Zieles an. Gerade die Longbow sind mit ihren massiven LRM-Angriffen recht gefährlich. Nutzen Sie die Gebäude zur Deckung, gerade das Waffenlabor kann durchaus einiges einstecken!
Mit Hilfe der anderen Verteidigerlanze sollte man den Angriff hier recht bald unter Kontrolle bekommen. Unterdessen wird man sich quasi selbst ein neues Ziel geben - die Zerstörung einiger Landungsschiffe! Das hat jedoch Zeit! Erledigen Sie zunächst in Ruhe die verbliebenen Feinde, damit diese Ihnen nicht unnötig Panzerung beim Abzug kosten.
Bewegen Sie sich dann Richtung Gamma zu, bleiben Sie jedoch erst mal in dem Posten, denn aus dieser Richtung kommen noch zwei Black Knight und zwei Thor. Verstecken Sie sich gegebenenfalls hinter einem der massiven Verteidigungstürme und warten Sie bis die Feinde über den Hügel kommen, was aber erst geschieht, wenn die eigenen Truppen sich den Angreifern auf eine gewisse Distanz genähert haben, so dass man diese am besten kurz zum Angriff schickt und sie dann wieder zurückzieht um die Verfolger dann gemeinsam zu vernichten.



Steigen Sie dann den Hügel hoch und laufen Sie Richtung Gamma. Behalten Sie die Wingmen um sich, denn bei einer Entfernung von knapp 900m wird man die feindlichen Ziele aufs Radar bekommen. Die beiden Hrothgar steigen erst feuernd aus der Luft hinab und drei Thor greifen schon direkt vom Boden her an! Da man im Kreuzfeuer schnell starke Verluste erleiden kann sollte man sich daher direkt bei Feinderfassung wieder zurückziehen und erst kehrtmachen wenn die Thor aus der „Landungsmulde“ heraus und damit in direkte Reichweite kommen.
Erledigen Sie die Mechs so relativ gefahrlos außerhalb der Feuerbereiche der Landungsschiffe und greifen Sie diese erst dann gemeinsam an. Ist man dazu realistisch gesehen schon zu stark beschädigt kann man auch zu einem kleinen Trick greifen. Da die Schiffe in einer kleinen Mulde gelandet sind kann man sich an der Seite herantasten und eine Stelle suchen, von der aus man gerade so über den Rand auf den oberen Teil der Schiffe feuern kann, deren Geschütze einem dann nicht erreichen, da diese mehr unten angebracht sind.
Das dauert zwar etwas, doch wenn man zusätzlich noch die Wingmen angreifen lässt (alternativ bei einem anderen Nav-Punkt „parken“) kann man mit etwas Glück auch recht schnell die beiden Ziele abschießen!

## Überfall



Eine recht einfache Mission, für die man jedoch eine komplette schwere Lanze ins Gefecht führen sollte, damit man möglichst gut durchkommt und möglichst keine Verluste hat. Zunächst geht es Richtung Nav Alpha, wo man einen MadCat Mark II sichtet, den man den Wingmen überlässt. Zielen Sie inzwischen auf den Kontrollturm am Hügel, der die Geschütztürme steuert. Sind die Geschütze so erst einmal effektiv und schnell ausgeschaltet kann man noch den MadCat piesacken. Anschließend rückt man gemeinsam weiter Richtung Alpha vor, wo nochmals zwei MadCat lauern. Hetzen Sie die Wingmen erneut auf ein Ziel und preschen Sie vor um die nächste Turmkontrolle auszuschalten, damit man sich in aller Ruhe um die beiden MadCat kümmern kann. Nachfolgend vernichtet man die Zielgebäude und macht sich auf zu Nav Beta.
Die zweite Basis liegt bei Nav Gamma, bei Beta wird man jedoch erst einmal von einem Shadow Cat, der auf dem Gebirgsrücken zur Linken auftaucht, und einer Lanze bestehend aus zwei Vulture und einem Black Knight attackiert. Schießen Sie nach Möglichkeit direkt den Shadow Cat ab und kümmern Sie sich dann um die anderen Angreifer.

Weiter Richtung Gamma gilt es dann ein letztes mal einen MadCat Mark II und zwei „normale“ MadCat zu bekämpfen. Sie sollten zuerst jedoch auf den Stützpunkt zu rennen und erneut die Turmkontrolle vernichten. Anschließend macht es sich ganz gut in den “Wassergraben„ vor dem Posten zu laufen, wo man bessere Kühlung findet, so dass man den Verteidigern massiver zusetzen kann.
Durch die zahlenmäßige Überlegenheit sollte man die Feinde öfter ausmanövrieren und Ihnen in den Rücken feuern können, so dass man sich alsbald an den Zielgebäuden vergehen kann.

## Verdeckte Ermittlung



Eine mit etwas Glück sehr einfache Mission. Wählen Sie am besten einen leichten Mech, den man erst einmal von allen Waffen befreit, die Panzerung aufs Maximum setzt, eventuell vor allem „laserbeständige“ Panzerung wählt, den maximal möglichen Reaktor einbaut und dann noch alle verfügbaren elektronischen Kampfmittel rein setzt. Den restlichen Gewichtsbonus kann man entweder frei lassen, wenn man wirklich jeden C-Bill raus schlagen will, denn man wird eigentlich keine Waffen brauchen oder einfach mit ein paar Lasern besetzen.
Laufen Sie nach dem Beginn der Mission zu Nav Alpha, wo man auf der Anhöhe über der Anlage wartet bis die eigenen Verbündeten die Verteidiger von der Basis weggelockt haben. Dank passivem Radar wird man zuerst überhaupt nicht erkannt und kann dann, sobald man die Freigabe hat, in die Basis laufen. Stellen Sie sich möglichst nahe an das “Panzerungs-Testlabor„, gerne auch nach rechts hin zwischen das Zielgebäude und den Turm mit der Calliope-Anlage. Das Scannen der Anlage dauert etwas, wird aber durch keine Anzeige bestätigt, so dass man nur die 30 Sekunden neben dem Gebäude stehen bleiben muss bis man einen ersten Erfolg vermelden kann.
Damit wird man dann aber auch meist entdeckt, so dass die Verteidigungstürme, einige Panzer und Hubschrauber auf Sie aufmerksam werden. Es gilt daher mit maximalen Tempo zum zweiten Ziel zu laufen, dem “Waffen-Testlabor„. Da man hier nun schon unter Beschuss steht kann man nicht einfach irgendwo stehenbleiben, sondern muss bei Maximalgeschwindigkeit in einem möglichst engen Radius um das Zielgebäude laufen, so dass man einerseits innerhalb der Scanreichweite bleibt und andererseits ein möglichst schlechtes Ziel für die Verteidiger abgibt.
Versuchen Sie hier erst gar nicht irgendwelche Ziele zu bekämpfen, das führt meist nur dazu, dass man sich vom Gebäude entfernt! Hat man den Scan erst mal abgeschlossen gilt es dann sofort einen neuen Kurs auf den neuen Nav Punkt außerhalb der Basis zu setzen.
Schlagen Sie auf der Flucht möglichst ständig Haken und laufen Sie nicht direkt geradeaus, wodurch man ein leichtes Ziel wäre. Sobald man erst mal aus dem Posten raus ist wird der Beschuss meist auch geringer, da sowohl Panzer als auch Hubschrauber einem schnellen leichten Mech mit über 110 km/h kaum folgen können.

## Angriff auf Mech-Fabrik



Nochmals eine recht leichte Mission, denn Sie werden hier mit etwas Glück sogar mit einer einzigen schweren Lanze auskommen. Damit das Ganze aber nicht zu einem Glücksspiel wird sollte man aber doch mindestens fünf Wingmen mitsamt schweren Mechs mitnehmen.
Nach dem Start läuft man auf Nav Alpha zu und vergibt die Angriffsbefehle gegen die beiden Zeus, während man selbst das Turm-SPz ins Visier nimmt. Vernichten Sie dieses baldmöglichst wodurch die Geschütztürme ausfallen und man sich nur noch um die mobilen Ziele kümmern muss. Stoßen Sie dazu in den Rücken der Verteidiger vor und feuern Sie den Feinden nach Möglichkeit direkt in den Rücken. Dank der zahlenmäßigen Überlegenheit sollte man die beiden Zeus und Thanatos schnell erledigen können, so dass man die anfliegenden Hubschrauber in Ruhe zerlegen kann. Erklimmen Sie dann den Berg in Richtung der Feindbasis und lassen Sie alle Wingmen einen der Fafnir angreifen sobald man diesen in die Zielerfassung bekommt.
Stürmen Sie selbst dann aber wieder mit dem nahen Turm SPz als Ziel nach vorne und versuchen Sie etwas „seitlich“ in die Basis einzudringen, so dass man nicht direkt auf die beiden Fafnir zuläuft, deren schwere Gaussgeschütze auf kurze Distanz wirklich zerlegend sein können! Neben dem Turm-SPz gilt es weiter hinten noch eine stationäre Turm-Kontrolle auszuschalten, wodurch dann alle Calliope-Geschütze lahmgelegt werden, so dass man sich ebenfalls den beiden Fafnir und den Panzern zuwenden kann. Dank der Überzahl sollten die Verteidiger im Kreuzfeuer schnell zu Boden gehen.
Während die Techniker dann einfliegen gilt es die Basis gegen einen Gegenangriff zu verteidigen. Von Nav Gamma her kommen dann erneut ein Paar Zeus und Longbow heran. Senden Sie diesen zuerst Ihre Wingmen entgegen und bleiben Sie im Schutz eines Gebäudes bis die Feinde näher gekommen sind, so dass man sich gerade den Longbow eher im Nahkampf stellen kann.
Während des Kampfes kommt dann meist noch eine “Zwillingslanze„ runter in den Posten, so dass man sich mit dem Abschuss der ersten Ziele beeilen sollte, damit man sich dann den letzten beiden Zeus- und Longbow-Mechs widmen kann.
Sind alle erledigt und das Infiltrationsteam wieder auf dem Rückzug muss man nur noch das Waffen-Testlabor vernichten.

---

# Tharkad

**Schwierigkeitsgrad: Schwer**

Allerhand einzigartige Einsätze. Mit dem Sturm auf den Palast und den Kampf gegen Nondi Steiner endet hier auch schon der Einzelspielerteil für Davion recht furios und anstrengend!

## Overlord



Final, der absolute Supergau. Die Mutter aller Schlachten! Sie benötigen zwei Lanzen an Sturmmechs, mindestens auf jeden Fall schwere Mechs, sonst ist die Gefahr zu groß, das der Pilot sehr schnell mit dem Mech zu Boden geht!
Neben maximaler Panzerung ist die Bewaffnung das A und O! Verkaufen Sie daher gegebenenfalls andere Chassis um genügend C-Bills für den Waffenkauf zusammenzukommen! Erste Wahl sind möglichst weitreichende und möglichst starke Waffen. Tharkad ist zwar relativ kühl, aber auch nicht wirklich eiskalt (zumindest in dieser Mission), weshalb man nicht nur auf Energiewaffen setzen kann. Bestücken Sie jeden Ihrer aktiven Mechs höchstpersönlich. Schwere Laser, PPCs, Gauss-Kanonen und maximal mittlere ACs sind hier die zu verbauen. Raketen sind zwar ganz nett, aber gerade zu Beginn im relativ „schwierigen“ Gelände nicht immer optimal. Setzen Sie diese daher nur bei genügend Platz oder Mangel an anderen Waffen ein und rüsten Sie primär lieber andere Projektilwaffen mit mehr Munition und Wärmetauschern auf.
Geschwindigkeit ist nicht direkt entscheidend, doch sollte jeder Mech rund 50km/h erreichen. Verbliebene Tonnage sollte stets in Wärmetauscher investiert werden, da man hier einfach so viele Ziele hat, dass man eigentlich ununterbrochen feuern könnte! Jeder Wingmen-Mech sollte eine Energie-Effizienz im grünen Bereich haben!
Für den eigenen Mech sind PPC und Gauss-Geschütze optimal, da diese sich im Wärmehaushalt etwas ausgleichen und beide auch auf größere Distanzen sehr schlagkräftig sind. Zusätzlich sollte der eigene Mech mindestens 50 Sachen laufen können, sonst wird man beim Angriff auf den Overlord zu einem einfachen Ziel!
Den Start der Mission sollte man unbedingt per Leertaste abbrechen, damit man nicht direkt schon im Angriffsfeuer übernehmen muss. Laufen Sie einige Meter nach vorn und lassen Sie direkt den ersten erfassten Feind von allen Wingmen attackieren. Das ist meist ein MadCat und aufgrund des massiven Beschusses auch schnell erledigt.
Vergeben Sie dann direkt für jede Lanze ein bevorzugtes Ziel, gerade die Daishi sind hier zu empfehlen, damit diese schnellstens zu Boden gehen. Sobald eine Abschussmeldung hereinkommt sollte man dann alle „Arbeitnehmer“ auf das nächste Ziel losschicken, so dass man sich erst einmal nicht weiter darum zu kümmern braucht.
Brechen Sie selbst direkt nach dem Start zur Linken Flanke aus, wo Peter Steiner-Davion in einem Fafnir kämpft. Seine beiden schweren Gauss-Geschütze sind vernichtend, versuchen Sie also nicht zu nahe an ihm zu bleiben und so vielleicht einen Fehlschuss ab zu bekommen!
Da sich der Gute auch erst mal recht gut alleine helfen kann gilt es sich selbst ein Ziel zu schnappen. Bevorzugt sollte man hierzu einen richtig dicken Brocken, meist auf dieser Seite ein Atlas, aussuchen und wie gewohnt eine volle Salve in den Rücken verpassen.
Versuchen Sie das Gewusel strategisch auszunutzen und Feinden stets in den Rücken zu feuern. Bleiben Sie dabei aber stets etwas hinter der eigentlichen Front, sonst wird man von weiteren Angriffsmechs und LRM-Werfern von „oben“ direkt unter Feuer genommen!
Durch den „Feuer-frei“-Befehl an die Wingmen werden diese auch die feindlichen Hubschrauber und Fahrzeuge attackieren. Greift man hier selbst ein muss man unbedingt aufpassen nicht auch eigene

Einheiten im Kampf zu erwischen!
Sobald der Bereich erst mal einigermaßen geleert wurde kann man die letzten Mechs des Feindes, die von oben herankommen von allen Wingmen angreifen lassen, so dass gerade die Dragon sehr schnell ausgeschaltet werden können.
Während man dann nach oben vorrückt sollte man die dortigen Sturm-Mechs (Sunder, Daishi, Atlas) den eigenen Einheiten als Ziele zuweisen und sich selbst bei einer Möglichkeit der „Stellung halten“-Geschützbastion annehmen.



Gleichzeitig gilt es zu Nav Beta vorzurücken, wo als wichtiges Ziel ein Generator zu vernichten ist, wodurch dann die mobilen Geschütze auf dem gesamten Plateau ausfallen und man nur noch die Mechs zu erledigen hat. Ist man mit denen erst mal weitgehend fertig gilt es noch einige Panzer zu zerschmettern, die vom Landungsschiff her angreifen.
Anschließend geht es gegen das primäre Ziel selbst. Befehlen Sie allen Wingmen den Angriff und halten Sie sich selbst erst mal etwas zurück, denn eine 5er-Gauss-Salve macht auch einem Sturm-Mech schnell den Garaus!
An den Seiten des Plateaus kann man sich mit etwas Glück recht gut verstecken, was nur nötig werden kann, wenn die eigenen Wingmen den Angriff auf den Overlord nicht so recht angehen wollen. Alternativ kann man im „Schutz des Bodens“ das Plateau umrunden und das Ziel dann direkt aus der Nähe angreifen, wo die Geschütze eher schwer hinfeuern können und was auch meist dazu führt, dass sich diese auf die eigenen Mitstreiter eingeschossen haben (mit der erhöhten Gefahr, dass Peter getroffen wird!).
Unter ständigem schweren Beschuss wird das Ziel jedoch bei knapp 60% Integrität (oranger Bereich) explodieren ... BAAAMMM!

## Nachschub



Wählen Sie für Ihre Wingmen schwere Mechs mit möglichst zielgenauen Lang- und Mittelstreckenwaffen. Selbst sollte man auf einen Sturm-Mech mit größerem Reaktor setzen. Allgemein sind Mittel- und Langstreckenwaffen angesagt, damit man die Feinde schon aus größerer Entfernung vom Konvoi ablenken kann, der leider extrem empfindlich ist, so dass auch eine ordentliche Portion Glück hier benötigt wird, denn oft geht ein Fahrzeug einfach nur dadurch verloren, dass ein Feind direkt daneben abgeschossen wird und durch die Explosion das Fahrzeug mitreißt!
Während der Einleitungssequenz wird man dann schon erkennen können, dass es direkt

zu einem Kampf kommt. Geben Sie daher direkt Vollgas in Richtung des ersten Landungsschiffes und verteilen Sie die Angriffsbefehle. Versuchen Sie selbst direkt zum Landungsschiff vorzurücken. Dies ist eigentlich kaum wirklich in Gefahr, dank seiner starken Geschütze kann es sich vielmehr recht gut verteidigen. Versuchen Sie die Angreifer in einen Kampf zu verwickeln, so dass die Angreifer nicht mehr mit Höchsttempo umher laufen und leichter getroffen werden können.
Alternativ kann man auch versuchen die Beine so stark zu beschädigen, dass die Feinde nur noch recht langsam vorwärts kommen. Da es sich nur um mittelschwere Mechs handelt kann man auch direkt mit massiver Gewalteinwirkung das Ende herbeiführen. Viel Zeit darf man sich auch nicht lassen, denn alsbald kommt eine zweite, schwere Lanze herbei.
Die drei Sunder sind alles andere als leichte Ziele. Da man später noch einiges an Panzerung brauchen wird sollte man die Feinde erst mal herankommen lassen, so dass auch das Landungsschiff mit in den Kampf eingreifen kann. Attackieren Sie dann jeden Sunder mit allen Mechs gleichzeitig, so dass man schnell einen Abschuss nach dem anderen erzielen kann. Versuchen Sie dabei die Umgebung der Transporter zu meiden, damit keiner von diesen durch einen Fehlschuss zerstört wird!
Anschließend geht es dann Richtung Nav Beta. Der Konvoi wird dabei meist voran fahren, was man nicht verhindern kann. Gerade bei Beta wird man dann entscheidend Glück brauchen um nicht selbst stark beschädigt zu werden oder ein Fahrzeug zu verlieren, denn im Hexenkessel zwischen zwei Landungsschiffen geht es heiß her.
Einige Victor attackieren hier das kleinere Landungsschiff und mit den schweren Gauss-Kanonen besteht durchaus die Gefahr, daß das Schiff stark beschädigt wird. Der Konvoi fährt hier nun todesmutig hinein. Es gilt daher die Angreifer nach Möglichkeit wegzulocken. Laufen Sie dazu zunächst auf die linke Seite des Weges und geben Sie erst dann Angriffsbefehle wenn ein Ziel auf der Schneefläche zur Linken ist oder zumindest nicht direkt neben einem Transporter steht.
Hat man die Victor erst mal erledigt muss man sich noch um zwei Vulture und zwei Thanatos kümmern, die aus nördlicher Richtung kommen. Entsenden Sie erst einmal direkt alle Wingmen und bleiben Sie beim Landungsschiff, dessen Feuerunterstützung man gut gebrauchen kann.



Versuchen Sie die Feinde baldmöglichst erledigt zu haben, da bald noch ein Luftangriff erfolgt, den man am besten ohne feindliche Mechs im Rücken abwehrt.
Zuletzt gilt es dann einen Angriff beim Overlord-Landungsschiff abzuwehren. Einige Mauler und Nova Cat greifen hier aus nordwestlicher Richtung an. Stürzen Sie sich zunächst mit den Resten der Lanze auf die beiden Mauler. Mit etwas Glück wird das Landungsschiff auch direkte Treffer landen, so dass man wenig zu tun bekommt. Die Nova Cat hingegen wiesen wiederholt ein äußerst seltsames Verhalten auf: Sie schalteten einfach ab!
Ohne große Kampfaktionen haben sich die Angreifer bei mir mehrfach einfach mal kurz abgeschaltet, wieder hochgefahren und kurz darauf schon wieder abgeschaltet. Natürlich boten Sie so ein leichtes Ziel, gerade innerhalb der Waffenreichweite des Landungsschiffes.
Durch das ständige De- und wieder Aktivieren konnte man die Feinde zwar kaum erfassen, aber dann auch quasi in Ruhe erledigen. Sollten Sie dies bei Ihnen nicht tun, bleibt man am besten nahe des Landungsschiffes und vernichtet die Angreifer mit dessen Hilfe.

## Schachmatt




Der finale Kampf ist natürlich eine enorme Herausforderung, gerade auf dem erhöhten Schwierigkeitsgrad! Sie brauchen unbedingt eine komplette Lanze mit Sturmmechs und den besten verfügbaren Piloten, im vorherigen Einsatz sollte also keiner verletzt werden!
Bei den Mechs kommen vor allem die Modelle Atlas, Daishi und Fafnir in Frage. Zusätzlich gilt es nur die beste Bewaffnung, also vornehmlich Clan-Tech auszuwählen. Damit man hier die bestmögliche Auswahl hat sollte man schon einige Einsätze davor beginnen Clan-Waffen zu kaufen, denn direkt vor einer Mission stehen meist nur begrenzte Kapazitäten zum Kauf bereit.
Setzen Sie gerade bei den Wingmen vornehmlich auf zielgenaue Fernkampfwaffen, wie PPC, schwere Laser und leichte Gauss-Geschütze. Generell sollte man eher Energiewaffen mitnehmen, damit die Kumpanen den Munitionsvorrat nicht zu schnell aufbrauchen. Achten Sie aber auch auf den Energiehaushalt, denn so arg kalt ist es auf Tharkad trotz Schneetreiben nicht!
Sie beginnen direkt in der Stadt und müssen sich dann durch die Palastanlage vorkämpfen. Entscheidend ist der zweite Kampf beim Eingang zur befestigten Palastanlage. Hier ist der erste zentrale „Scheidepunkt“, da man auf enormen Widerstand trifft bzw. mit etwas Pech hier schon auseinandergenommen werden kann!
Nach dem Start muss man aber erst mal einige leichte Ziele aus dem Weg räumen. Befehlen Sie daher den Wingmen „Feuer frei“ und verdrücken Sie sich selbst schnellstens in die Deckung der Häuser. Richtung Alpha werden einige Panzer und zwei Puma aktiv, mit etwas Glück bleiben die Puma jedoch auch mal weiter hinten bei einem Hochhaus stehen und warten auf ihren Abschuss.
Versuchen Sie zwischen den Gebäuden hindurch Richtung Alpha vorzurücken und nutzen Sie jede Gelegenheit um auf eines der Ziele zu feuern, damit man schnellstens die nächsten Gegner stellen kann. Bei Alpha wird eine feindliche Stellung von zwei verbündeten schweren Mechs attackiert. Rücken Sie schnellstens in Reichweite der Waffen vor und vernichten Sie das Turm-SPz, wodurch nur noch zwei Awesome als aktive Ziele verbleiben.
Vergeben Sie nun Angriffsbefehle für Ihre Wingmen und bleiben Sie vorerst noch auf Distanz um nicht auf sich aufmerksam zu machen und so Gefahr zu laufen unnötig Panzerung zu verlieren. Die beiden Verbündeten werden mit den Awesome meist auch recht gut zurechtkommen.




Erst wenn sich die eigenen Wingmen endlich aus dem Häuserdschungel lösen und in den Angriff übergehen sollte man ebenfalls aktiv werden. Versuchen Sie schnellstens die Arme der Awesome zu zerstören, wodurch man sie eines großen Teils ihrer Bewaffnung beraubt! Aufgrund der Übermacht sollte die Vernichtung dann kein großes Problem darstellen. Achten Sie lediglich darauf nicht zu weit in Richtung des Palasts vorzudringen, sonst wird man direkt von den schweren Laser-Türmen unter Feuer genommen.
Diese sollte man ganz vorsichtig angehen. Mit PPC oder Gauss-Geschützen kann man die Ziele relativ sicher aus der Entfernung vernichten.
Die eigentliche Gefahr lauert dahinter. Auf der Erhöhung warten zwei Longbow und aus südlicher Richtung kommen zwei weitere Awesome herbei. Das klingt erst mal nicht sonderlich gefährlich, doch mitsamt der startenden Flieger wird man hier bei einem direkten Angriff aufgrund des enormen Kreuzfeuers sehr schnell auseinander genommen oder verliert einfach zu viel Panzerung, so dass man später keine Chance mehr hat.
Da der Zeitdruck, der durch Castle aufgebaut wird, auch reine Makulatur ist (die späteren Kämpfe werden durch das eigene Vorrücken bzw. durch Trigger-Punkte und Ziele ausgelöst) darf man sich auf viel Zeit lassen!
Rücken Sie daher vorsichtig vor und verpassen Sie den Longbow sobald wie möglich einige Treffer, wodurch diese sich zurückziehen und auf die untere „Ebene“ kommen, wo sie dann einen Angriff starten. Gleichzeitig nähern sich meist nun auch die Awesome an. Bleiben Sie trotzdem noch außerhalb des Palastgeländes und warten Sie auf die Verteidiger, die durch das „Nadelöhr“ in der Mauer müssen. Beginnt man den Angriff genau in diesem Moment mit vereinten Kräften kann man viel eher einen schnellen Abschuss feiern als beim Vorrücken. Zusätzlich wird die Luftunterstützung des Feindes nicht aktiv, so dass man sich nur mit den vier angreifenden Mechs befassen muss und dabei mit etwas Glück sogar noch etwas Hilfe von den Verbündeten bekommt, die bei Nav Alpha schon angegriffen haben.
Im offenen Feld sind vor allem die Longbow mit ihren massiven LRM-Salven sehr gefährlich. Versuchen Sie daher schnellstens die Awesome kleinzukriegen oder zumindest erst einmal die Arme zu vernichten. Praktisch ist hierbei die Möglichkeit sich in einem "Krater" verstecken zu können. Im Kampf sollte man sich jedoch vor allem gegen die Longbow eher auf die Deckung der Mauern verlassen.
Solange man mit allen Wingmen jeweils immer nur ein Ziel attackiert sollte man recht schnell einige Abschüsse erzielen können. Beim Kampf sollte man aber möglichst nicht hinter die Mauern vordringen, da man sonst die Flugeinheiten zum Angriff herausfordert und dann nur das Schlimmste verhindern kann, wenn man den Wingmen den Befehl gibt auf das jeweils nächste Ziel zu feuern. Insgesamt ist es auch durchaus eine Glückssache hier relativ unbeschadet durchzukommen, so dass man sehr wahrscheinlich einige Anläufe benötigen wird.
Sind die ersten Verteidiger aber erst einmal geschlagen gilt es mit Höchsttempo in das Palastgelände einzudringen. Rücken Sie selbst schnell Richtung Nav Beta vor und lassen Sie die Flieger vor allem von den Wingmen abschießen. Bei Beta zerstört man die beiden Fliegerhallen und das Kontrollzentrum und folgt dann dem Weg auf dem erhöhten Bereich in Richtung Nav Gamma.
Achten Sie darauf, dass Ihre Wingmen auch nachkommen und möglichst bei Ihnen bleiben und dass die einzelnen Lasergeschütze auf den Mauern schnell erledigt werden bevor sie Sie zusätzliche Panzerung kosten!

Wenn Sie sich dann weiter Richtung Nav Gamma vorwärts bewegen wird dort der Kampf losbrechen. Peter Steiner-Davion wird mit seiner Lanze die Verteidiger angreifen. Da der Prinz später noch gegen seine Tante mitkämpfen muss oder will gilt es diesen Kampf nun so schnell wie möglich zu beenden. Befehlen Sie von oben aus noch den Angriff auf ein Ziel, das man dann mit allen Mechs gleichzeitig angreift, so dass man schnelle einige Feinde abschießen kann.
Stürmen Sie dann auch ins Tal und versuchen Sie die Geschütze auf der Mauer zu erledigen, was die Verbündeten meist zu lange ignorieren. Zwar muss man auch hier noch ein bisschen auf seine Panzerung achten, doch Peter darf auch nicht zu viel verlieren, so dass man mit allen verfügbaren Mitteln eingreifen sollte.
Sobald die Verteidiger geschlagen sind beginnt dann auch quasi der finale Kampf. Auf dem Plateau erscheinen vier Daishi, die persönliche Kampflanze Nondi Steiners. Es ist nun relativ wichtig, dass man alle Wingmen auf den ersten Feind hetzt. Versuchen Sie nicht hochzuklettern, sonst werden Sie direkt vom gemeinsamen Feuer der vier Daishi plattgemacht.
Tragisch ist jedoch mitunter, dass Peter Steiner-Davion hier recht forsch hoch stürmt und dann erledigt wird, was man kaum verhindern kann, da die Feinde einfach zu mächtig sind, dass man sie schnell erledigen kann. Es ist hier also eine große Glücksfrage ob der finale Kampf quasi in der „richtigen Position“ beginnt.
Wurden die Verteidiger gerade in dem Moment geschlagen wenn Peter zufällig beim Zugang zum Plateau ist, wird er natürlich direkt hoch marschieren und man muss quasi neu starten. Recht ärgerlich, aber es ist nun mal der finale Kampf.




Versuchen Sie also mit allen verbliebenen Verbündeten von unten her den ersten Daishi schnell zu vernichten. Orientieren Sie sich dann am Prinzen. Beginnt dieser mit dem Aufstieg muss man sich auch hocharbeiten und versuchen den Angriff abzulenken. Lassen Sie dazu die Wingmen direkt den hintersten Feind attackieren, damit sie auch unbedingt hochkommen müssen!
Genauere Tipps kann ich hier leider nicht mehr geben, obwohl ich den Einsatz selbst bestimmt ein gutes Dutzend mal bestritten hab. Leider braucht man einfach eine Portion Glück um einigermaßen unbeschädigt bis zum Ende zu kommen und dann die Feinde bezwingen zu können.
Ist man mit den vier Daishi dann erst mal fertig ist das ganze natürlich noch nicht ganz vorbei, denn es verbleibt noch Nondi Steiner persönlich, die sich in einem Hauptmann von der höchsten Stelle herunterkommt. Senden Sie ihr sofort alle noch verbliebenen Wingmen entgegen und bleiben Sie erst einmal in Deckung bis die gute nähergekommen ist, so dass man sie eventuell ausmanövrieren kann. Da man auf jeden Fall in der Überzahl ist sollte man sie ins Kreuzfeuer nehmen und Ihr Feuer auch möglichst auf sich lenken, damit Peter nicht noch in der letzten Sekunde zu Boden geht!

---

## New Avalon

**Schwierigkeitsgrad: Schwer**

Hier darf man nur als Steiner-Sympathisant kämpfen oder wenn man sich auch mal das „neutrale“ Ende ansehen will, denn dieser Weg verzweigt nach New Avalon noch einmal!

## Raumhafen




Sie brauchen hier schwere oder besser Sturmmechs und auch etwas Glück, denn insgesamt kann man sich die Mission durch Kämpfe in der Stadt erleichtern, dort aber auch schnell die Wingmen verlieren!
Wählen Sie daher unbedingt Mechs ab 80t aufwärts und bestücken Sie diese vorwiegend mit Lang- und Mittelstreckenwaffen, die man auch auf kurze Distanz anwenden kann. LRM und schwächere Laser sollte man zuhause lassen und gerade für den eigenen Mech zum Beispiel großkalibrige Projektilwaffen einbauen. Gerade für die ersten Sekunden wird man jedoch auch eine mindestens 500m reichende Waffen benötigen! Zwei schwere Laser oder eine PPC sind hierfür prädestiniert!
Direkt nach der Sequenz gilt es dann zunächst nach links zu schwenken und dort die Turmkontrolle zwischen den Betonwänden zu vernichten, wodurch die Hälfte der Calliope-Türme ausfallen. Drehen Sie dann direkt nach rechts und laufen Sie einige Meter aus der Deckung des Landungsschiffes bis man den zweiten Turm beim Treibstofflager sichtet und auch diesen mit einem gezielten Schuss vernichten kann, wodurch dann die verbliebenen Calliope ausfallen und man sich nur noch um die leichten Mechs kümmern muss.
Das sollte ein Leichtes sein. Danach kann man die Kommunikationsanlagen und das Treibstofflager hochjagen, bevor man den Bereich jedoch verlässt sollte man schon mal „für später vorsorgen“, was hier auf geradezu köstliche Art möglich ist!
Neben zahlreichen Kampfhubschraubern wird man nämlich auch drei Lanzen leichter und mittelschwerer Mechs erspähen, die allesamt jetzt noch leichte Ziele darstellen! Erledigt oder dezimiert man die Ziele jetzt hier nicht direkt, wird man sich ihnen später im „fairen“ Kampf stellen müssen!
Gerade bei höheren Schwierigkeitsgraden wird man daher schon fast gezwungen sein etwas Vorarbeit zu leisten, denn selbst der Reparaturhangar den man im weiteren noch finden wird, kann diese Chance nicht wettmachen!
Vernichten Sie daher zunächst alle Hubschrauber, die allesamt völlig passiv aber mit laufenden Rotoren am Boden bleiben! Anschließend sollte man sich der Mechs annehmen. Wichtig ist, dass man hier keinen direkt vernichten darf, denn sobald einer zerstört wird werden alle wundersam aktiv und greifen Sie dann hier schon direkt an! Aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit wird man dann durchaus Probleme bekommen können!
Solange man also keinen Mech ganz zerstört kann man den Zielen lustig einen nach dem anderen übers Fell ziehen. Versuchen Sie vor allem bei den mittelschweren Mechs die Arme abzuschießen, wodurch diese den größten Teil ihrer Feuerkraft einbüßen.
Gerade bei den leichten Flea sollte man nur recht vorsichtig vorgehen, da man diese schnell mal

direkt hochjagt und so die „schlafenden Bestien“ weckt. Versuchen Sie daher den mittelschweren Mechs zuerst die Arme weg zu ballern und lassen Sie dann auch noch auf die leichten ein paar Treffer niederregnen. Dann kann man entweder davonziehen und ihnen später im Feld den Rest geben oder man erledigt eines der Ziele nun und kümmert sich dann um die aktiv werdenden, beschädigten anderen Mechs.
Das nächste Ziel ist nach Plan Nav Beta und dann Gamma. Auf dem Weg zu letzterem wird man im Park auf eine feindliche schwere Lanze treffen, die man zwar besiegen kann, aber dabei durchaus auch selbst mit etwas Pech zu Boden geht oder Wingmen verliert! Am besten versucht man daher die Feinde zwischen die Gebäude zu locken, wo man sie besser ausmanövrieren kann oder läuft direkt aus dem Raumhafen Richtung Westen, wo man die erste Abbiegung nach rechts nimmt und dann alsbald auf den Reparaturhangar stößt. Merken Sie sich dessen Position und tasten Sie sich nach Norden vor, bis die feindliche Lanze aktiv wird, die man nun auch in die Stadt lockt, was aber meist auch nicht ganz leicht ist, da die Wingmen gerne irgendwo hängen bleiben und auch vom Radar verschwinden.




Testen Sie also was für Sie am besten funktioniert. Stellen muss man sich den Feinden aber auf jeden Fall!
Anschließend geht es Richtung Nav Gamma, wo normalerweise ein Angriff der leichten und mittelschweren Mechs mitsamt den zahlreichen Hubschaubern bevorsteht. Hat man diese Gefahr schon zu Beginn komplett ausgeschaltet, kann man hier in Ruhe zur Kreuzung marschieren und auf Rabid Fox warten. Sonst erledigt man halt noch die angreifenden „Reste“.
Zuletzt geht es dann weiter in westliche Richtung. Während Rabid Fox der Straße folgt wird man von zahlreichen Feinden aus dem riesigen Park-Gelände angegriffen.
Rabid Fox muss hier geschützt werden, die Feinde haben es jedoch glücklicherweise nicht direkt auf das leichte Scout-Vehikel abgesehen. Trotzdem sollte man sie schnellstmöglich „ablenken“. Da man vornehmlich mit leichten und mittelschweren Mechs kämpfen muss, sollte man die Wingmen jeweils auf ein „schwereres“ Ziel lenken und selbst die leichten Ziele möglichst schnell dezimieren.
Folgen Sie dann dem Fuchs bis zu einer Farmanlage etwas außerhalb der Stadt...

## Hacker-Angriff



Sie benötigen hier eine Lanze aus Sturmmechs, nur die besten Piloten und vorwiegend schwere Langstreckenwaffen. Die Zielanlage ist schwerstens befestigt und man wird nur durch einen trickreichen Angriff über die Flanke Erfolg haben. Dabei ist der Widerstand jedoch immer noch so groß, dass man jede Möglichkeit nutzen muss um feindliche Ziele aus sicherer Distanz zu zerstören. Gauss-Kanonen, schwere Laser und vor allem PPC sind hier die Waffen der Wahl.
Nach dem Start muss man schnell reagieren. Von allen Seiten her kommen feindliche Dragon-Mechs heran. Deren schwere Gauss-Geschütze können einem hier schon unnötig viel Panzerung kosten. Brechen Sie daher direkt nach rechts hin aus und laufen Sie am Rand des Missionsbereiches Richtung Norden.
Lassen Sie alle Wingmen direkt den ersten erfassten Feind attackieren und verpassen Sie ihm auch nach Möglichkeit eine Ladung, damit man sich direkt weiteren Feinden widmen kann. Je nachdem wie gut man zielt sollte man versuchen entweder direkt den Torso zu zerstören oder erst mal auf den rechten Arm mit dem schweren Gauss-Geschütz zielen.
Versuchen Sie dabei möglichst mit höchstem Tempo zu laufen um Treffer zu vermeiden und bleiben Sie auch nahe bei der Missionsgrenze, denn aus den anderen Richtungen kommen noch weitere Dragon und über den nahen Berg kommen alsbald einige Hubschrauberstaffeln, deren LRM-Feuer man weitgehend meiden sollte!
Lassen Sie die Wingmen die restlichen Dragon angreifen und versuchen Sie die Hubschrauber vom Himmel zu holen und bei jeder Gelegenheit auch auf die Dragon zu feuern!
Ist der Bereich dann erst einmal frei läuft man wieder Richtung Norden. Der ankommende Hubschrauber mit den Hackern wird glücklicherweise vor der Feindbasis halt machen und auch nicht attackiert werden, so dass man sich nicht um ihn zu kümmern braucht! Tasten Sie sich stattdessen hinter dem Berg langsam nach oben vor und versuchen Sie aus sicherer Entfernung die Calliope-Türme auszuschalten.
Arbeiten Sie sich dann langsam in westliche Richtung den Berg hoch in den Posten hinein und wählen Sie hier die weiteren Ziele. In einer kleinen Mulde liegt ein Treibstofflager, das man mit etwas Glück benutzen kann um die herbei kommenden Feinde zu beschädigen. Versuchen Sie außerhalb der Reichweite der Geschütze der inneren Verteidigungslinie um den Gipfel zu bleiben und stellen Sie sich den angreifenden Mechs und schweren Panzern, die vom Basiseingang her auf Sie zukommen.
Sobald man welche erspäht hat sollte man sich aber dann in Richtung der Missionsgrenze zurückziehen, wo man durch die hügelige Landschaft etwas Schutz vor Langstreckenfeuer hat. Erst wenn die Feinde aus dem Tal mit dem Tanklager kommen kann man sich mit allen Wingmen auf sie stürzen und dann schnellstens fertig machen.
Anschließend rückt man weiter in Richtung des Zielgebäudes vor. Vernichten Sie die Calliope mit Ihren Langstreckenwaffen, auch wenn dies etwas länger dauert und lassen Sie die Wingmen die angreifenden leichten Mechs ausschalten. Ist man dann einmal auf der höchsten Ebene mit dem Minenhauptquartier angelangt kann man hier aus der Deckung heraus die verbliebenen Geschütze vernichten. Gerade die „Stellung halten“-Festungen sind von hinten offensichtlich mühelos zu vernichten!
Tasten Sie sich dann langsam wieder nach unten in Richtung des Basiseingangs vor. Mitunter wird man dabei noch den ein oder anderen verkanteten Feindmech auffinden, sollte sich aber vor allem um die verbliebenen Calliope und die Bunkeranlagen kümmern.
Sind dann alle Feinde und Geschütze ausgeschaltet wird der Hacker-Trupp einfliegen und sich beim

Zielgebäude an die Arbeit machen. Dorthin sollte man sich auch begeben und schon mal hinter einem der größeren Gebäude Deckung suchen, denn aus nordöstlicher Richtung kommt alsbald eine Hubschrauberstaffel.



Greifen Sie diese mit den Wingmen an oder bleiben Sie bei starken Schäden am eigenen Mech eher etwas in Deckung!
Erledigen Sie die Ziele aber möglichst schnell, denn aus östlicher Richtung kommt in Kürze auch noch eine feindliche Mech-Truppe. Diese besteht zwar vorwiegend aus leichten und mittelschweren Mechs, doch aufgrund des harten Kampfes den man meist bereits hinter sich hat wird man der zahlenmäßigen Überlegenheit der Feinde nicht übermäßig viel entgegensetzen können!
Senden Sie den Angreifern daher direkt Ihre Wingmen entgegen und bereiten Sie sich auf die Flucht vor. Sobald die Hacker den Aufenthaltsort des Archons haben wird Nav Delta markiert, der auf der anderen Seite der Basis in einem Tal liegt.
Lassen Sie die Wingmen die Feinde ablenken und flüchten Sie dann zum Navigationspunkt, wobei man noch einige Geschütztürme vernichten muss...
Nach dieser Mission muss man sich dann entscheiden ob man wirklich für Steiner bzw. den Archon ist und sich dem Wolfsclan anschließen will oder vielmehr eher Neutral bleibt und sich seinen eigenen Planeten erobert (letzte Verzweigung).

---

# Carse

**Schwierigkeitsgrad: Schwer**

Eine einzelne, nicht allzu schwierige Mission beendet die „Steiner-Verzweigung“.

## Wolftest

Wählen Sie einen Sturm-Mech und bestücken Sie diesen wie bei Solaris-Kämpfen. Schwerste Waffen, bevorzugt Projektilgeschütze damit man nicht zu viele Wärmetauscher braucht, sind hier zu empfehlen. Zusätzlich kann man sich mit einem etwas schwereren Reaktor einen gewissen Geschwindigkeitsvorteil verschaffen, den man nutzen kann um schwere Mechs auszumanövrieren.



Nach dem Beginn des Kampfes wird man erst einmal einen Vulture als Ziel haben. Laufen Sie auf ihn zu und versuchen Sie ihn möglichst in den Nahkampf zu zwingen, wo er seinen beiden LRM-Werfer weniger gut einsetzen kann. Generell sind die Feindmechs hier recht konventionell bewaffnet, also nicht wie auf Solaris für kurze Schlagabtäusche konfiguriert!
Zielen Sie beim Vulture vor allem auf den zentralen Torso, so dass man schnell einen Abschuss erreicht und möglichst wenig Panzerung verliert.
Nach dem Abschuss wird dann der nächste Feind auf der gegenüberliegenden Seite aktiv. Der Thor ist vor allem auf mittlere Entfernung stark, es ist also durchaus ratsam sich hinter den kleinen Wall in der Mitte zurückzuziehen oder an die Seite des Kraters, wobei man dort aufpassen muss keinem der noch deaktivierten Mechs zu nahe zu kommen, da sonst der Kampf abgebrochen wird!
Versuchen Sie den Thor auch möglichst schnell durch Schüsse auf den Torso zu vernichten, damit der nächste Feind, ein Mad Cat aktiv wird.
Bei diesem sind vor allem die LRM-Salven gefährlich, so dass man versuchen sollte in den Nahkampf überzugehen. Auch bei diesem schweren Mech sollte man direkt auf den Torso zielen um schnell zum Ende zu kommen.

Als nächstes steht einem dann ein Masakari gegenüber. Dieser schwere Mech ist vor allem auf größere Entfernung schlagkräftig, da er über PPC, LRM und Autokanonen verfügt. Gehen Sie am besten schnell irgendwo in Deckung und versuchen Sie ihn aus unmittelbarer Nähe zu erwischen. Mit etwas Glück kann man ihn ausmanövrieren oder direkt einen der Arme zerstören. beide Taktiken sind gut geeignet. Generell gilt es hier vor allem möglichst wenig Panzerung zu verlieren, so daß es etwas Glückssache ist, wann genau der Feind aktiv wird und wie man ihn dann am besten stellen kann.



Zuletzt kommt dann noch ein Daishi heran. Hier sollte man auch mal versuchen einen der Arme oder ein Bein zu zerstören, denn wenn man sich in den unmittelbaren Waffenbereich begibt wird man meist sehr schnell zerstört werden. Das Schwergewicht auszumanövrieren ist jedoch nicht übermäßig schwer, so dass man dies unbedingt versuchen sollte, damit man dann endlich ein Wolf-Krieger wird..!

# New Canton

**Schwierigkeitsgrad: Schwer**

Es folgt ein heftiger Abwehrkampf um eine befestigte Anlage. Zwar hat man etwas Unterstützung, doch man wird hier nochmal richtig ranklotzen und daher einen ordentlichen Haufen Geld aufwenden müssen!

## Griffon-Stützpunkt



Hier braucht man unbedingt zwei komplette Lanzen schwerer Mechs, besser eigentlich noch Sturmmechs, wobei diese aber auch einen gewissen Glücksfaktor nicht wett machen können. Sie müssen folglich nicht um jeden Preis versuchen Ausrüstung zu verticken nur um zwei Sturmlanzen zusammen zu bekommen.
Bei den Waffen sollten man vor allem schlagkräftige Projektilwaffen verbauen, denn aufgrund der erhöhten Temperatur wird man bei Energiewaffen recht schnell Hitzeprobleme bekommen. Zusätzlich wird man schon im anfänglichen Kampf meist einige Wingmen verlieren, so daß Munition auch eher nur bei den stärksten Sturm-Mechs zum problem werden KANN!
Nach dem Kampfabsprung gilt es erstmal die Position zu halten. Hinter dem Wall tobt ein äusserst heftiger Kampf, wagt man sich in diesen vor wird man im wahnsinnigen Kreuzfeuer allzuschnell allzuviele Verluste erleiden!



Warten Sie daher zunächst etwas bis sich feindliche Kräfte über die Düne wagen und erledigen Sie diese dann blitzschnell. Man wird zunächst vor allem mit mittelschweren und schweren Mechs zu tun haben. Extrem gefährlich sind jedoch auch die zahllosen Panzer und die Hubschrauber, so daß man sich nicht vorwagen sollte, vielmehr eher noch zurückziehen, damit die Wingmen nicht in Eigeninitiative über den Wall steigen und erledigt werden.
Erst wenn die Verbündeten weitgehend zurückgedrängt werden oder sich die Szene zu lichten beginnt sollte man sich langsam vorwagen.
Alternativ bricht man nach rechts hin aus und startet einen Angriff auf die Flanke der Liao-Truppen, wodurch man eine etwas bessere Übersicht haben sollte.
Sind die Mechs erstmal vernichtet beginnt das Tontaubenschießen mit den verbliebenen Panzerkräften. Aus nördlicher Richtung kommen zudem noch einige schwere Demolisher-Panzer heran, die man aber dank Fernwaffen recht problemlos vernichten können sollte.
Anschließend läuft man Richtung Osten, wo eine Sturm-Lanze den Posten angreift. Hier muss man

jedoch keine übertriebene Eile an den Tag legen, da die Angreifer direkt auf ein Overlord-Landungsschiff treffen und damit beschäftigt sind. Achten Sie daher darauf, daß alle Wingmen bei Ihnen sind und attackieren Sie vom Wall aus dann gemeinsam einen Feindmech nach dem anderen.



Zuletzt muss man schließlich die Befehlslanze des Liao-Kommandeurs angreifen, welche bei Nav Gamma erscheint und sich dann auf den Posten zubewegt. Die mobilen Geschütze beim zweiten Landungsschiff, welches gerne mal in Flammen aufgeht, was aber kein Problem darstellt, locken die Gegner meist an, können sie aber nicht wirklich beschädigen.
Sobald man die Sturm-Lanze aus östlicher Richtung erledigt hat sollte man daher erstmal alle Wingmen sammeln und sich dann langsam im Schutz des Talon-Landungsschiffes vortasten. Versuchen Sie einzelne Mechs anzulocken, denn auf offenem Feld wird man sich gegen die zahlenmäßige Überlegenheit der Capellaner schwer tun.
Lassen Sie in solch einem Fall alle Wingmen den feindlichen Kommandeur angreifen, denn nach dessen Tod werden sich die anderen zurückziehen. Erledigt man die Feinde aus der Deckung heraus bzw. lockt sie erstmal an, gilt es geschickt zwischen den Deckungsmöglichkeiten zu wechseln um den feindlichen schweren Mechs nocht unnötig viel Angriffspotenzial zu bieten, denn die Wingmen kämpfen auf dem engen Bereich meist weniger optimal!

© A. Neumann 2007

---

---

[[mechwarrior4mercs1|> Weiter zu Teil 1 der Lösung <}}

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
**https://kultloesungen.de/doku.php/mechwarrior4mercs2?rev=1351022883**

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