

Die Battletech-Feldzüge gelöst

Mech Commander

Damit Ihre tonnenschweren Kampfkolosse nicht als Altmetall enden:

Unsere Lösung bringt Sie sicher durch alle 30 Levels von Mech Commander.

Mech Commander gehört dank des intelligenten Missionsdesigns nicht gerade zu den einfachsten Strategiespielen. Nachdem wir Ihnen im letzten Heft bereits erste Kampftaktiken und Einsteigertips vorgestellt haben, bringen wir Sie mit dieser Lösung nun sicher durch die fünf anspruchsvollen Kampagnen.

Operation 1 – Mission 1

Tankwagen
SPRENGEN

TIP 1: Greifen Sie die erste Basis (1) vom Hügel aus an und jagen Sie dabei den Tankklaster in die Luft.

Sollten der Gasturm und einige feindliche Fahrzeuge die Explosion überstanden haben, können Sie die Überlebenden problemlos mit Ihren Mechs ausschalten. Weiter geht es mit der zweiten gegnerischen Basis (2), die Sie ebenfalls von der Erhöhung aus angreifen. Die Commandos beschießen Sie mit weitreichenden Waffen, danach zerstören Sie die Mannschaftsquartiere.



Operation 1, Mission 1: Zerstören Sie alle drei gegnerischen Basen.

Am HQ
vorbei

TIP 2: Als nächstes marschieren Sie durch die Stadt (3) und dann nach Nordosten. Umgehen Sie das dritte HQ (4) östlich, und feuern Sie vom Plateau aus auf den verteidigenden Uller-Mech. Sobald Sie ihn ausgeschaltet haben, müssen Sie nur noch das schutzlose Hauptquartier vernichten.

Operation 1 – Mission 2

Brücke
SPRENGEN

TIP 3: Laufen Sie mit Ihrer Mech-Lanze zur Brücke bei (1). Auf dem Weg dorthin vernichten Sie alle angreifenden Kampfpanzer des Clans. Die Brücke zerstören Sie, damit die gegnerischen Fahrzeuge Sie nicht verfolgen können. Greifen Sie die Feindeinheiten beim Versorgungsdepot (2) an, und schalten Sie die Gegner aus. Dann setzen Sie mit einem schnellen Mech-Krieger dem flüchtenden mobilen Hauptquartier nach.



Operation 1, Mission 2: Ist die Brücke zerstört, kann Sie niemand verfolgen.



TIP 3: Mit einem Artillerieschlag sprengen Sie die Brücke.

PILOTEN
befreien

TIP 4: Die beiden nun sichtbaren Kampfroboter (3) des Clans können Sie mit einem Artillerieschlag zerstören; geben Sie darauf acht, daß der zu befreiende Pilot dabei nicht stirbt. Wenn die Bewacher ausgeschaltet sind, befreien Sie den Mechwarrior mit dem APC. Nehmen Sie die Abkürzung durch den Wald (4), und liefern Sie den Piloten beim markierten Abholpunkt (5) ab.

Operation 1 – Mission 3

Der Weg
zum RAVEN

TIP 5: Schleichen Sie sich an der Küste entlang (1), achten Sie dabei jedoch auf die Geschütztürme im Wasser. Auf dem Berg (2) werfen Sie einen Blick über die Landschaft und orientieren sich dann in Richtung Norden, wo der Raven bei (3) auf Sie wartet.

Zum DEPOT

TIP 6: Mit dem gefundenen Mech geht es die Straße entlang zum Nachschubdepot (4). Dort werden Sie von zwei Mechs attackiert, die Ihnen keine Schwierigkeiten bereiten sollten. Wenn Sie sich stark genug

fühlen, können Sie das Depot bei (5) angreifen und dort Waffen erbeuten, andernfalls umgehen Sie diesen Stützpunkt. Die Verteidigungsanlagen im Süden (6) sollten Sie schnellstmöglich außer Gefecht setzen, indem Sie den Kontrollturm für die automatischen Geschütze erobern. Den Mad Cat (7) sprengen Sie mit den Tanks (am Ufer) in die Luft. Vor dem Zielpunkt (8) wartet jetzt nur noch ein harmloser Saracen.



Operation 1, Mission 3: Der Raven befindet sich im Norden der Karte.

Operation 1 – Mission 4

ALLE Feinde vernichten

TIP 7: Um sicherzustellen, daß Ihr Kommandozentrum nicht vernichtet wird, greifen Sie die gegnerischen Fahrzeuge an (1) und säubern auch die Straßen von feindlichen Einheiten (2). Damit die Basis nicht gewarnt wird, verfolgen und zerlegen Ihre Mechs alle flüchtenden Einheiten bei (3). Nähern Sie sich dann der Basis von Westen aus, und betreten Sie die Brücke (4). Ihre Präsenz lockt einige Gegner an, die Sie per Artillerie mitsamt der Brücke zerbröseln.

Artillerie gegen den GENERATOR

TIP 8: Danach besteigen Sie mit Ihren Mechkriegern den Berg bei (5), von wo aus Sie die gegnerische Basis einsehen können. Mit einem Artillerieangriff vernichten Sie den Generator, der die automatischen Geschütze mit Energie versorgt. Jetzt greifen Sie die Basis von Osten her an (6) und konzentrieren sich dann sofort auf den Tankklaster (7), dessen Explosion die noch übrigen Verteidigungsanlagen zerstört. Die wenigen verteidigenden Mechs und das Hauptquartier stellen kein Problem mehr dar. Danach geht es zurück zum Startpunkt der Mission.



Operation 1, Mission 4: Ohne Energieversorgung ist die Basis leichte Beute.

Operation 1 – Mission 5

MINEN legen

TIP 9: Vor der Mission müssen Sie unbedingt einen Minenleger kaufen. Der legt eine Sperre auf der östlichen Zufahrtsstraße (1); positionieren Sie dort die Hälfte Ihrer Mechs und schicken Sie die übrigen zu den Farmen im Westen (2). Dort verminen Sie den Hang sowie die Passage durch den Wald (3).



Operation 1, Mission 5: Ein Minenleger macht diese Mission zum Kinderspiel.

TIP 10: Die nun angreifenden Fahrzeuge und Mechs fallen den Minen zum Opfer, außerdem greifen Sie mit Artilleriefeuer und Ihren Stahlkriegern an. Derweil macht der Minenleger abermals die Zufahrtswe-

HINTERHALT

ge im Osten unpassierbar (1). Danach ziehen Sie alle Mechs und Ihren Minenleger nach Westen (4), wo eine letzte Welle feindlicher Blechkumpane angreift.

Durch den WALD

Operation 1 – Mission 6

TIP 11: Um die Verteidigungsanlagen auf der Straße zu umgehen, wählen Sie den Weg durch den Wald (1). Ihre Kampfmaschinen schlagen eine Schneise ins Gehölz und stoßen nach (2) vor. Wenn sie vor dem Industriegelände (3) angekommen sind, sprengen sie dort ein Loch in die Mauer und erobern die Kontrolle über die Geschütze.

GESCHÜTZE nutzen

TIP 12: Sobald Sie im Industriezentrum angekommen sind, greifen mehrere Fahrzeuge und Mechwarriors des Clans bei (4) an. Nehmen Sie Deckung hinter den Häusern, und locken Sie die feindlichen Einheiten in die Reichweite Ihrer frisch okkupierten Geschütztürme. Als schwerster Brocken wartet ein Catapult-Mech im Norden (5). Diesen schwächen Sie mit einem Artillerieangriff und stürmen dann mit ihren überlebenden Mechs von Westen her das Plateau. Attackieren Sie den Catapult aus kurzer Entfernung.



Operation 1, Mission 6: Der Catapult-Mech ist ein harter Brocken.

Operation 2 – Mission 1

Mechs AUFTEILEN

TIP 13: Mit Ihren Mechs westlich des Flusses rücken Sie über den Hang bis nach (1) vor, bleiben aber außerhalb der Sichtweite der Truppen an der Brücke (2). Währenddessen nimmt Ihr Hunchback eine Position knapp nördlich davon ein; die unterwegs angreifenden Fahrzeuge braucht Ihr mächtiger Stahlkoloß nicht zu fürchten. In einer koordinierten Aktion stoßen Sie nun mit beiden Mechgruppen in Richtung der Brücke vor. Diese darf auf keinen Fall den Aerospace Spotters zum Opfer fallen. Vernichten Sie daher die Aufklärer, ehe Sie sich die restlichen Truppen vorknöpfen.



Operation 2, Mission 1: Schützen Sie die Brücke vor Luftangriffen.

BERG besteigen

TIP 14: Vereinen Sie danach beide Gruppen und umgehen Sie die feindlichen Einheiten bei (3) weiträumig. Erklimmen Sie den Berg bei (4), was einen tiefen Einblick in das feindliche Lager zuläßt. Mit einem Artillerieangriff auf den Tankklaster in der Basis zerstören Sie den Großteil der Befestigungsanlagen. Um die Mission zu beenden, stoßen Sie zum Endpunkt bei (5) vor und vernichten alle angreifenden Mechs.



TIP 14: Sprengen Sie den Tankklaster.

Operation 2 – Mission 2

Artillerie gegen PANZER

TIP 15: Steigen Sie auf den Berg (1), um mit Artillerieangriffen die gegnerischen Einheiten im Tal zu vernichten. Auf dem Weg zur feindlichen Basis im Osten (2) zerstören Sie alle Angreifer und demolieren mit weitreichenden Waffen die Alarmgeber. Die angreifenden Blechkameraden stellen Sie nicht vor große Probleme, schwieriger ist es, dem schweren Mech bei der Energieversorgung (3) beizukommen. Attackieren Sie ihn gleichzeitig von mehreren Seiten, und vernichten Sie anschließend den Generator.



Operation 2, Mission 2: Die Versorgungsdepots enthalten Extrawaffen.

Nach NORDEN

TIP 16: Im äußersten Norden bei (4) finden Sie zwei weitere Generatoren, die von lästigen Elementals geschützt werden. Wenn Sie diese zerstört haben, können Sie die Mission sofort beenden, indem Sie zum Zielpunkt (5) vorstoßen, oder vorher die schwach befestigten Depots (6) bis (9) einnehmen.

Operation 2 – Mission 3



TIP 17: Per Artillerieschlag vernichten Sie die Panzer.

Seien Sie SCHNELL

TIP 17: In dieser Mission kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Sie sollten deshalb Ihre Kampfmaschinen durchgehend im Lauftempo bewegen. Zu Beginn greifen Sie mit weitreichenden Waffen den Konvoi auf der gegenüberliegenden Flußseite bei (1) an. Danach positionieren Sie westlich der Stadt eine Kameradrohne (2) und schrotten dort alle Feindeinheiten.

Überfall auf den KONVOI



Operation 2, Mission 3: Nur Schnelligkeit führt hier zum Sieg.

TIP 18: Die Stadt (3) ist schwer bewacht; Sie sollten sie am besten umgehen. Auf den beiden Brücken (4) kommen Sie um Kämpfe nicht herum – verarbeiten Sie die attackierenden Panzer zu Altmetall. Ihre Truppe fängt den Konvoi bei (5) ab. Lassen Sie auf keinen Fall einen der Wagen bei (6) von der Karte entkommen!

Operation 2 – Mission 4

ALARM vermeiden

TIP 19: Damit dieser Einsatz nicht unnötig schwierig wird, sollten Sie die Alarmanlagen ausschalten, bevor sie feindliche Truppen alarmieren können. Marschieren Sie mit den Mechs bis zum Stadttinneren bei (1), wo mehrere Feindeinheiten warten. Im Kampf mit diesen Gegnern sollten Sie stets hinter Gebäuden Schutz suchen.



Operation 2, Mission 4: Schalten Sie rechtzeitig die Alarmstellen aus.

Kontrollturm EINNEHMEN

stören Sie das Eingangstor zur Basis (2) mit einem Artillerieangriff und übernehmen Sie schnellstmöglich die Kontrolle (3) über die Geschütze. Mit Hilfe der Türme besiegen Sie die Verteidiger. Danach zerpfebern Sie alle Kommunikationsschüsseln.

Operation 2 – Mission 5

Über die BRÜCKE

TIP 21: Überqueren Sie die Brücke, und demolieren Sie die bei (1) stationierten Feindverbände. Ihr schnellster Mechwarrior wartet bei (3) auf den Zug, während Sie mit den restlichen Stahlkriegern zur Feindaufklärung auf den Berggipfel (2) steigen.



Operation 2, Mission 5: Der Zug entgleist, sobald der Triebwagen zerstört wird.

In aller RUHE

werden den einzelnen Mechkrieger verfolgen, so daß Ihre übrigen Truppen problemlos die Zugwaggons (4) in die Luft jagen können.

Operation 2 – Mission 6

TÜRME übernehmen

TIP 23: Finden Sie den Zugang zum Plateau (1), um sich von dort der feindlichen Basis zu nähern. Greifen Sie die verteidigenden Fahrzeuge und Mechwarrior an, verschonen Sie jedoch die Geschütztürme. Diese lassen sich leicht erobern: Mit einem schnellen Kampfkoloss stoßen Sie in das Innere der Basis (2) vor, wo sich die Turmkontrollen befinden. Danach haben Sie leichtes Spiel mit den schwachen gegnerischen Truppen und können das Hauptquartier problemlos erobern.



Operation 2, Mission 6: Verteidigen Sie beide Eingänge der Basis.



TIP 23: Erobern Sie schnellstmöglich die beiden Kontrolltürme.

Basis VERTEIDIGEN

TIP 24: Teilen Sie nun Ihre Mechs auf. Ein Trupp klettert auf den Berg im Norden (4), um von dort aus Artillerieschläge anzuordnen. Die übrigen Blechrumppler verteidigen in zwei Gruppen die Eingänge im Norden (1) und Osten (3). Attackieren Sie die angreifenden Feinde möglichst früh mit Fernwaffen – das Hauptquartier darf nicht zerstört werden.

Operation 3 – Mission 1

HQ kapern

TIP 25: Ihre Mechkrieger laufen den anrückenden drei Commandos (1) entgegen, um sie frühzeitig außer Gefecht zu setzen. Schicken Sie nun eine Kameradrohne nach (2), und zertrümmern Sie die Panzer mit einem Artillerieangriff. Danach kapern Sie das mobile Hauptquartier (3) mit einem schnellen Mech, um die untere Kartenhälfte aufzudecken.

ELEMENTALS greifen an

TIP 26: An der ersten Kurve bedrohen zwei Kanonentürme den Konvoi (4). Schalten Sie diese aus, bevor Ihre Kolonne dort eintrifft. Im nahen Lager (5) lauern mehrere Elementals. Orten und demolieren Sie die Grünlinge. Danach kommen bei (6) mehrere Ullers angelaufen, die zum Glück bereits beschädigt sind. Zerschießen Sie die Schrottkisten, und achten Sie auf einen weiteren Uller, der sich von hinten nähert. Schwächen Sie den starken Vulture mit einem Artillerieangriff, um ihn danach auseinanderzunehmen. Jetzt müssen Sie nur noch das Eintreffen des Konvois am Zielpunkt (7) abwarten.

Operation 3, Mission 1: Säubern Sie frühzeitig die Straße für den Konvoi.



Mechs AUFTEILEN

Operation 3 – Mission 2

TIP 27: Erobern Sie mit einigen Mechs das mobile HQ (1). Eine zweite Gruppe attackiert den Vorposten (2). Zerstören Sie zuerst aus der Ferne den Alarm, danach die Kanonen. Darauf greifen Sie das Hauptlager (3) vom Südosten her an und zerlegen die Mauer. Mit einem einzelnen Kämpfer bemächtigen Sie sich der Kontrollen für die Geschütztürme; der Rest knöpft sich die Verteidiger vor. Danach nehmen Sie alle Gebäude ein und zerstören die Industrie.

Der GALAXY STAR kommt

TIP 28: Der Galaxy Star nähert sich jetzt vom Südwesten (4) – machen Sie ihn frühzeitig mit einer Drohne sichtbar, und fordern Sie Artillerieunterstützung an. Danach kommen fünf Jager-Mechs an, die Sie im Inneren des Lagers erwarten sollten. Nach dem Kampf eröffnen Ihre Jungs aus der Ferne das Feuer auf die Zweitbasis bei (5) und demolieren deren Haupt-Energieversorgung.



Operation 3, Mission 2: Den Galaxy Star schwächen Sie mit Artillerieangriffen.

DROHNE schicken

Operation 3 – Mission 3

TIP 29: Platzieren Sie zu Missionsbeginn eine Sensor-drohne in der Mitte der Karte (1), um die Position der feindlichen Basen und Konvois herauszufinden. Mit einem einzelnen Mechwarrior nehmen Sie das Luftkissenfahrzeug und den Panzer bei (1) unter Beschuss und rücken dann zu den Lagerhäusern bei (2) vor. An den Geschützen rennen Sie vorbei und nehmen den Kontrollturm ein.



Operation 3, Mission 3: Trennen Sie Ihre Einheiten in zwei Gruppen.

Konvoi AUFHALTEN

Artilleriebeschuss schwer beschädigt haben. Der ankommende Konvoi wird von Ullern und Panzern geschützt, die Sie ausschalten müssen. Vom Süden her nähert sich ein weiterer Lastwagen (4). Schicken Sie ihm alles entgegen, was Sie noch haben.

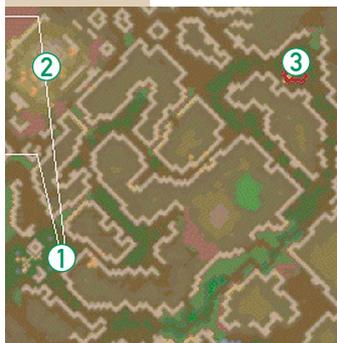
Operation 3 – Mission 4

Truppe TEILEN

TIP 31: Lassen Sie zwei bis drei Ihrer Kampfroboter zur Verteidigung im Lager bei (1). Mit den übrigen bahnen Sie sich einen Weg durch den Wald bis zum Hügel im Nordwesten (2). Unterwegs werden Sie von einem schwachen Mech-Verband attackiert.

Lager EINNEHMEN

TIP 32: Weiter geht es zum Umerziehungslager im Nordosten (3) des Einsatzgebietes. Aus sicherer Entfernung können Sie dort die gefährlichen Geschütztürme nach und nach ausschalten. Danach schießen Sie die bewachenden Mechs und Panzer schrottreif. Das Lager selbst darf bei Ihren Angriffen auf keinen Fall zerstört werden. Setzen Sie daher Ihre Artillerieschläge erst dann ein, wenn Sie die feindliche Truppe aus der Stellung herausgelockt haben. Danach erobern Sie in aller Ruhe die Stellung.



Operation 3, Mission 4: Mit einigen Mechs wird die Anfangsbasis verteidigt.



TIP 33: Damit die feindlichen Mechs nicht durchbrechen, verminen Sie gründlich den Eingang zur Basis.

Operation 3 – Mission 5

Commandos ABFANGEN

TIP 33: Kaufen Sie vor der Mission einen Minenleger. Wehren Sie zu Beginn die im Nordosten angreifenden Commandos (1) ab – sie dürfen mit ihren Jumpjets auf keinen Fall ins Lager gelangen. Verminen Sie die Straße im Nordwesten (2), da dort später Panzer anrollen werden.



Operation 3, Mission 5: Verminen Sie die Zufahrtswege zum Lager.

TIP 34: Aus dem Osten (3) greifen sehr viele gegnerische Einheiten an. Locken Sie diese in die Nähe Ihrer automatischen Geschütze und liefern Sie ihnen dort einen Kampf. Gleichzeitig verminen Sie die Passage im Westen (4) und zerstören den Raketenwerfer. Mit den übrigen Blechkameraden werden Sie jetzt problemlos fertig.

TÜRME einsetzen

zeitig verminen Sie die Passage im Westen (4) und zerstören den Raketenwerfer. Mit den übrigen Blechkameraden werden Sie jetzt problemlos fertig.

Operation 3 – Mission 6

DECKUNG nutzen

TIP 35: Vor dieser Mission investieren Sie in ein praktisches Reparaturfahrzeug. Gehen Sie zu Missionsbeginn durch die Stadt, und demolieren Sie die beiden Raketenfahrzeuge bei (1). Wenn Sie weiter nach Norden vorstoßen, greifen bei (2) zwei Catapults an. Nutzen Sie zu deren Zerstörung die Deckung hinter den Häusern aus. Das Lager in der Mitte der Karte (3) wird von Geschützen gesichert. Zerstören Sie aus der Entfernung alle Kanontürme einer Seite, und nehmen Sie im Inneren des Lagers alle Gebäude ein.



Operation 3, Mission 6: Ein Reparaturfahrzeug macht diesen Einsatz einfacher.

Kurz darauf greifen zwei Jäger-Mechs bei (4) an, die Sie besiegen müssen. Mit Artillerieangriffen machen Sie danach allen sichtbaren Einheiten den Garaus.

Brücke ÜBERQUEREN

TIP 36: Erobern Sie die Brücke im Norden (5), die von zwei Catapults gehalten wird. Ihr schwerster Stahlkoloß marschiert dabei als Deckung voran, die anderen Einheiten folgen. Schießen Sie das Tor (6) auf, und stürmen Sie mit allen Einheiten die Basis. Um

die Mission zu erfüllen, besteigen Sie schließlich den Berg im Nordosten (7). Die dort stationierten Mechs und Panzer schwächen Sie zuvor mit allen Artillerieschlägen, die Sie noch übrig haben.

Operation 4 – Mission 1

Vorsicht MINEN

TIP 37: Ihre gesamte Streitmacht überquert die Brücke (1) und schleicht an der Küste entlang, statt die bewachte Straße zu benutzen. Rücken Sie vorsichtig zur Stadt vor (2), und bewegen Sie sich östlich zu den Gleisen. Laufen Sie nicht durch die verminte Schneise, sondern schießen Sie sich mit den Truppen durch den Wald (3).



Operation 4, Mission 1: Der Masakari verhilft Ihnen zum Sieg.

TIP 38: Im Laufschrift rückt Ihre Mech-Lanze zum Masakari vor (4). Danach besteigen sie zur besseren Übersicht den Berg. Artillerieattacken zermürben die sichtbaren Gegner. Mit Fernwaffen schalten Sie die Autokanonen aus. Danach zerlegen Sie die Orbitalkanonen (5).

MASAKARI holen

mürben die sichtbaren Gegner. Mit Fernwaffen schalten Sie die Autokanonen aus. Danach zerlegen Sie die Orbitalkanonen (5).

Operation 4 – Mission 2

Mechs AUFTEILEN

TIP 39: Mit einem Drittel Ihrer Stahlgiganten setzen Sie den Alarm bei (1) außer Gefecht und warten. Eine weitere Gruppe bezieht im Zentrum der Karte (2) Stellung; auf dem Weg durch die abgebrannten Wälder zerstören Sie alle Alarmstellen und Autokanonen aus der Ferne.



Operation 4, Mission 2: Die Trucks werden von zwei Gruppen abgefangen.

TIP 40: Bewegen Sie sich mit dem Rest Ihrer Krieger an der Küste (3) entlang, und warten Sie dort, bis die gegnerischen Trucks die Basis nach einem Alarm verlassen. Alle drei Teams attackieren nun gemeinsam zuerst die Lastwagen und erledigen danach die verteidigenden Mechs.

Erst Trucks ZERSTÖREN

Alarm verlassen. Alle drei Teams attackieren nun gemeinsam zuerst die Lastwagen und erledigen danach die verteidigenden Mechs.

Operation 4 – Mission 3

Außenposten EROBERN

TIP 41: Die zu Missionsbeginn bei (1) ankommenden Mechs schwächen Sie durch Artilleriebeschuss, um sie dann im Nahkampf zu demolieren. Rücken Sie nach dem Gefecht zum Außenposten bei (2) vor, den Sie erobern müssen. Nehmen Sie schnellstmöglich die Kontrolltürme für die Geschütze ein.



Operation 4, Mission 3: Locken Sie die Angreifer in die Nähe Ihrer Geschütze.

TIP 42: Im Stadtzentrum (3) lauern mehrere Bulldogs, die Sie unter Ausnutzung der Deckung zerstören. Nehmen Sie danach das Datenzentrum

Vorsicht vor den MAD CATS

im Norden (4) ein, und erobern Sie auch hier die Geschützkontrolle. Die gefährlichen, angreifenden Mad Cats beschädigen Sie per Artillerieeinsatz und locken die Clanfieslinge dann in die Nähe der gerade okkupierten Geschütze.

Operation 4 – Mission 4

Die **BRÜCKE** verteidigen

TIP 43: Mit einem schnellen Blechkameraden rennen Sie sofort ins Lager (1), nehmen alle Gebäude ein und ziehen sich wieder zurück. Die restlichen Mechkrieger warten an der Brücke (2), wo sie die ankommenden fünf Hunchbacks problemlos aufhalten können. Alle feindlichen Blecheimer sammeln sich nun im Lager. Sie haben nur einen Artillerieangriff – richten Sie damit unter den Clankriegern soviel Schaden wie möglich an. Die Gebäude sollten allerdings nicht zerstört werden.



Operation 4, Mission 4: Lassen Sie keinen Roboter entkommen.

Angriff auf das LAGER

TIP 44: Alle Ihre Mechkrieger laufen am Fluß entlang und sammeln sich westlich vom Lager (3). Greifen Sie von dort aus die Stellung an, und zerstören Sie alle feindlichen Einheiten in der Nähe.

Operation 4 – Mission 5



TIP 45: Diese Brücke sprengen Sie mitsamt den Gegnern.

Brücke **ZER-BOMBEN**

TIP 45: Starten Sie im Südwesten der Karte mit zwei leichten Mechs. Besteigen Sie die beiden Berge bei (1). Nun sehen Sie die Brücke (2), die Sie mit einem Artillerieschlag zerlegen. Daraufhin bringen Ihre Kämpfer die Geschütztürme im Westen (3) unter ihre Kontrolle und warten dort auf die ersten Cougars. Nach dem Gefecht ziehen Sie sich in die Kartenmitte zurück (4).



Operation 4, Mission 5: Von den Bergen aus erkennen Sie die Gegner frühzeitig.

Kampf in der MITTE

TIP 46: Dort sammeln Sie alle Ihre Einheiten. Die ersten anrückenden schweren Mechs (5) werden mit Artillerie angeschlagen und im Nahkampf zerstört. Achten Sie darauf, daß keiner der feindlichen Mechs entkommt. Die nächsten Angriffswellen genauso abwehren.

Operation 4 – Mission 6

Atlas SPRENGEN

TIP 47: Stoßen Sie mit allen Truppen durch den Wald nach Süden vor. Die dortige Basis (1) wird von mehreren Fahrzeugen und Mechs verteidigt, die für Sie aber kein Problem darstellen. Den schweren Atlas locken Sie in die Nähe der Tankwagen und jagen dann alles zusammen in die Luft. Danach schalten Sie die Orbitalkanone aus. Weiter geht es nach Osten zur Brücke (2), die von Feindtruppen verteidigt wird. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die Aerospace Spotter, die sonst Luftangriffe herbeiführen können.



Operation 4, Mission 6: Reparieren Sie Ihre Einheiten in den Insel-Hangars.

Mechs REPARIEREN

TIP 48: Auf der Insel (3) erobern Sie die Sensoren und reparieren Ihre Mechs in den entsprechenden Hangars. Ihre Lanze macht aus den Orbitalkanonen im Norden und Süden der Insel Kleinholz. Erklimmen Sie den Hügel bei (4), und greifen Sie die sichtbaren Einheiten mit Artilleriefeuer an. Das Depot (5) können Sie erobern, danach werden Sie von drei schweren Atlas-Mechs angegriffen. Nähern Sie sich nun vorsichtig dem großen Berg (6) im Südosten, den Kanonentürme und Alarmmelder sichern. Erklimmen Sie den Gipfel, und schwächen Sie die beiden nun sichtbaren Mechs durch Artillerieschläge, bevor Sie sie im Nahkampf zerbröseln. Zuletzt zerstören Sie die beiden restlichen Orbitalkanonen.

Vorsicht ALARM-MELDER

Operation 5 – Mission 1

Mechs ABFANGEN

TIP 49: Sofort zu Missionsbeginn helfen Sie dem bedrängten Captain Nairn und seinen Truppen, indem Sie auf die Angreifer bei (1) kurzerhand zwei Artillerieschläge befehlen. Derweil rennen Ihre mutigen Mechkrieger den gegnerischen Stahlkolossen auf der Straße entgegen, um sie bei (2) in ein Gefecht zu verwickeln. Teilen Sie hier Ihre Einheiten in zwei etwa gleichstarke Gruppen: Eine Hälfte hält am Engpaß die Stellung gegen die Angreifer, die zweite folgt Captain Nairn als Geleitschutz nach Süden.



Operation 5, Mission 1: Beschützen Sie Captain Nairn vor Feindkontakt.

Eskorte für NAIRN

TIP 50: Helfen Sie Nairn gegen die Geschützstellungen (3), indem Sie diese mit zwei Artillerieschlägen bombardieren. Sobald Ihre übrigen Truppen die angreifenden Gegner vernichtet haben, folgen sie den anderen zum Captain. Begleiten Sie den tapferen Mann dann bis zum Abholpunkt bei (5). Auf dem Weg dorthin müssen Sie bei (4) noch einige Geschützstellungen ausschalten.

Operation 5 – Mission 2

Truppe TEILEN

TIP 51: Anfangs müssen Sie Ihre Mechs sinnvoll aufteilen: Drei gut ausgerüstete Metallrumpler landen auf der Insel im Westen (1), während der Rest im Osten abgesetzt wird. Auf dem Eiland lauern insgesamt drei feindliche Mechs, die Sie sich am besten einzeln vornehmen.



Operation 5, Mission 2: Greifen Sie die gegnerischen Mechs einzeln an.

STADTBUMMEL

Norden, wo Sie unbedingt die Kontrolltürme (3) erobern müssen. Gelingt dies, können Sie die letzten beiden Angreifer bei (4) problemlos abwehren.

Operation 5 – Mission 3

Generatoren ZERLEGEN

TIP 53: Erobern Sie zunächst das Depot bei (1), und ziehen Sie dann zum Alpha Camp (2). Dort erwartet Sie nur sehr geringer Widerstand, der Sie nicht daran hindern kann, die Generatoren zu zerstören. Die zwei angreifenden Masakari locken Sie zu den hochexplosiven Gasbehältern und jagen dann Tanks und Mechs gemeinsam in die Luft.



Operation 5, Mission 3: Umgehen Sie das stark befestigte Camp in der Mitte.

Quartiere ZERSTÖREN

sich den Generatoren und marschieren zum Gamma Camp. Umgehen Sie die starke Festung in der Mitte (4), und zerstören Sie mit Hilfe Ihrer Artillerie die letzten drei Stromerzeuger (5).

Operation 5 – Mission 4

GASTANKS sprengen

TIP 55: Kommen Sie dem Gegner zuvor und sprengen Sie die Gastanks im Süden (1) aus sicherer Entfernung selber in die Luft. In der Basis erobert Ihr schnellster Mech den Kontrollturm (2) und stoppt so das lästige Geschützfeuer. Dann ziehen Sie zum zweiten Lager (3).



Operation 5, Mission 4: Sprengen Sie die explosiven Gastanks in der Basis.

TIP 56: Sprengen Sie alle Gasbehälter aus der Ferne, um in der Basis ein Maximum an Verwüstung anzurichten. Erobern Sie dann HQ, Sensorkontrolle und Kontrolltürme. Danach verschrotten Sie die Gegner bei den vier Ölplattformen (4) und nehmen letztere ein.

Operation 5 – Mission 5

Artillerie WARTET

TIP 57: Lassen Sie Ihre fahrbare Artillerie zunächst stehen, und konzentrieren Sie sich auf die angreifenden Blechkrieger (1). Rücken Sie weiter nach Norden vor, und wehren Sie unterwegs (2) alle feindlichen Angriffe ab.



Operation 5, Mission 5: Positionieren Sie die Artillerie am Ende der Mission.

TIP 58: Ihre Streitkraft nimmt nicht den direkten Weg nach Norden (3), sondern bricht im Osten durch, da sie dort weniger stark den Luftangriffen ausgesetzt ist. Halten Sie Ihre Einheiten stets in Bewegung, und vernichten Sie die Mech-

Nach OSTEN

krieger bei (4). Danach können Sie ungestört die Artillerie bei (5) positionieren.

Operation 5 – Mission 6

MINENZERSTÖRER kaufen

TIP 59: Verstärken Sie Ihre Truppe vor der Mission mit einem Minenzerstörer, damit Sie die Sprengkörper neutralisieren können. Aktivieren Sie zu Beginn die Sensordrohne, um die Stellungen des Clans auszuspionieren. Attackieren Sie die nun sichtbaren Mad Cats bei (1). Darauf dringen Ihre Mechs durch einen der Seiteneingänge (2) in die Festung ein, indem sie dort ein Loch in die Mauer schießen.

Die Eroberung PORT ARTURS

TIP 60: Pirschen Sie sich langsam vor, greifen Sie die Clanmechs mit Artillerie an, und erobern Sie den Kontrollturm (3). Ziehen Sie weiter nach Nordosten, wo Sie auf der befestigten Insel die ersten Orbitalkanonen vernichten. Danach marschiert Ihre Lanze nach Westen und zertrümmert aus der Entfernung die Verteidigung des Walls (4). Die verteidigenden Mechs bekommen Artillerieangriffe zu spüren, bevor Sie die restlichen Orbitalkanonen (5) zerstören. Glückwunsch! Die Nachricht von Ihrem Sieg wird die Innere Sphäre mit Jubel erfüllen.



Operation 5, Mission 6: Per Zerstörer werden die Minenfelder entschärft.

GUN



TIP 60: Ein Frontalangriff auf die Feindbasis ist Selbstmord.