

## Reiseführer für Mechkrieger

# MechCommander 2

Selbst erfahrene Kommandanten verlieren in den Schlachten auf Carver V schon mal den Überblick oder ihre Mechlanze. Unsere ausführliche Komplettlösung schafft Abhilfe.

**D**amit Sie in Microsofts MechCommander 2 immer wissen, wo es langgeht, beschreiben wir ausführlich jede Mission bis zur Befreiung der geknechteten Welt. Auf den Karten steht das S für den Startpunkt, ein A beschreibt Ihre Abholposition zum Missionsende.

## 1. Für Haus Steiner

**LRM-CARRIER**  
zuerst ausschalten

### Ihr erster Kampfeinsatz:

**TIPP 1:** Rücken Sie in die Basis nach Osten vor, wo Sie den Hangar zerstören. Verlassen Sie den Stützpunkt in Richtung Norden. Schalten Sie die dort stationierten Panzer und Raketenwerfer aus. Dabei sollten Sie sich zuallererst die äußerst gefährlichen LRM-Carrier vornehmen.

**Rechtzeitig REPARIEREN**

**TIPP 2:** Fordern Sie einen Repair-Truck an, um die gesamte Einheit zu reparieren. Im Westen warten die ersten Feindmechs. Nähern Sie sich langsam, sodass Ihre Gegner einzeln näherkommen. Dann wird mit gebündelter Lanzenstärke angegriffen. Nach dem Gefecht gehen die Mechs erneut in Reparatur, danach ziehen Sie nach Westen weiter.

**STARSLAYER**  
bergen

**TIPP 3:** Zerstören Sie hier zuerst die LRM-Carrier, dann den gefährlichen Starslayer. Dabei ziehen Sie stark beschädigte Mechs sofort aus dem Kampf zurück! Den Starslayer bergen Sie nach dem Gefecht für Ihre eigenen Truppen. Beim Abholpunkt endet die Mission.

### Reacquisiton: Base Gemini

**Lanze:** 2 Bushwacker, 1 Starslayer

**DEPOT-Übernahme**

**TIPP 4:** Ihre Mechs umrunden den See auf der Nordseite. Während der Starslayer die Depots im Osten übernimmt, kassieren die Bushwacker das Lager im Süden.

**BASIS-KONTROLLEN**  
erobern

**TIPP 5:** Mit dem Starslayer springen Sie auf die Insel, von dort schießt er ein Loch in die Mauer der Festung. Anschließend hüpfen Sie über die Mauer zur Basis, wo er die Turret Control sowie die Gate Control übernimmt. Während die SRM-Türme nahende Verteidiger in Schach halten, bringen Sie den Starslayer tiefer in die Basis, um die restlichen Kontrollgebäude einzunehmen.

**Bei VORPOSTEN**  
verteidigen

**TIPP 6:** Die Mechs treffen sich im frisch eroberten Stützpunkt. Ein Repair-Truck muss zur Reparatur der Lanze her. Dann rückt Ihr Team zu den Stellungen nördlich und südlich der großen Basis vor. Verteidigen Sie sich an diesen Stellen gegen nachrückende Truppen aus der Basis. Sobald der Gegneransturm abflaut, können Sie in die Basis einrücken und dort den Command Tower kassieren.

### Ambush&Acquire: Mobile HQ

**Lanze:** 2 Bushwacker, 1 Starslayer, 1 Razorblade

**VORPOSTEN**  
ausschalten

**TIPP 7:** Ein Bushwacker läuft an der Basis vorbei und schaltet von Norden her die Treibstofftanks aus. Die Lan-

**Überfall auf den KONVOI**

**Neue WAFFEN**  
bergen

**NACHSCHUB**  
abfangen

**KONVOI**  
ausschalten

**BRÜCKE**  
sichern

**In die WEAPONS-FACILITY**

**OSTBASIS**  
erobern

ze rückt geschlossen gegen das Lager vor. Mit Ihrem schnellsten Mech kassieren Sie das Depot ein, zur gleichen Zeit reparieren Sie Ihre Lanze.

**TIPP 8:** Bald rückt der Konvoi vom Süden her an. Locken Sie die Verteidigungsmechs von den Transportern weg ins Hinterland. Der Razorblade erobert derweil die Transporter und das mobile Hauptquartier.

**TIPP 9:** Nach einer weiteren Reparatur zieht Ihr Team nach Norden und attackiert die Feinde, die sich dort aufhalten. Von dort aus springt der Starslayer in die Basis hinein, wo er schließlich die Kontrollgebäude erobert und in der Weapons Facility eine neue Technologie findet.

**TIPP 10:** Nach einer schnellen Reparatur versammeln Sie Ihre Mechs auf dem Hügel. Dort fangen Sie den feindlichen Nachschub ab, das beendet Ihren Einsatz.

### Search&Destroy: Bandit Convoy

**Lanze:** 2 Bushwacker, 1 Starslayer, 1 Razorblade

**TIPP 11:** Rücken Sie in Küstennähe nach Norden vor; erledigen Sie aus großer Entfernung erst die Fuel Transports, dann die LKWs und die Feindmechs.

**TIPP 12:** Von Süden her demolieren Ihre Krieger das Kraftwerk des Stützpunktes. Über die Brücke geht es dann von hinten in die Stellung. Erobern Sie zuerst die Turret Control, danach das Depot.

**TIPP 13:** Der Starslayer springt in die Basis im Westen, dort übernimmt er die Turret Control. Nun sprengen Sie die Tanks und erobern die Weapons Facility. Achtung: Es folgt ein Luftangriff. Zuletzt können Sie in aller Ruhe sicher zum Abholpunkt abziehen.

### Night Ops: Liao Raid

**Lanze:** 2 Bushwacker, 1 Starslayer, 1 Razorback, 1 Anubis

**TIPP 14:** Ihre Lanze lückt nach (1) vor. Sobald die Verteidiger Sie bemerken, locken sie die zu den Tanks südlich der Basis. Sprengen Sie die Tanks mitsamt den feindlichen Mechs, danach geben Sie den verbliebenen Blechkolossen

den Rest. Kassieren Sie die Weapons Facility; mit der neu eroberten Technologie in der Tasche geht's bei (2) über den Fluss.

**TIPP 15:** Bei (3) erobern Sie die Resource Trucks - erledigen Sie die Eskorte jedoch in einiger Entfernung, damit den Trucks nichts passiert. Bei (4) finden Sie eine Repair Bay. Reparieren Sie dort die gesamte Lanze, die dann nach (5) vorrückt.

**TIPP 16:** Von (5) aus springt der Starslayer in die Westbasis, wo er die Turret Control übernimmt. Er-



**Mission 5:** Die gut bewachte Brücke über den Fluss ist zu meiden.

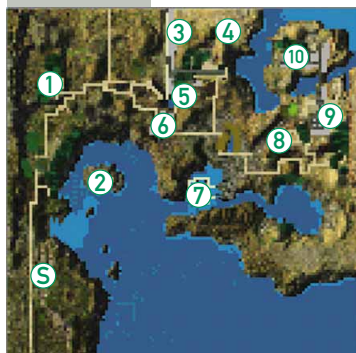
obern Sie den Resource Truck (6), danach sprengen Sie den Tank (7). Durch das neu entstandene Loch geht es in die Basis (8). Nachdem Sie Prison und Control Center übernommen haben, verlassen Sie das Gebiet.

### Combat Rescue: Claymore

**Lanze:** 2 Bushwacker, 1 Starslayer

**Ersten  
VORPOSTEN  
holen**

**TIPP 17:** Laufen Sie nach (1), dort fangen Sie zunächst die nahen Feindmechs ab. Anschließend springt der Starslayer von Westen auf den Hügel, dort erobert er die Turret Control und das Depot.



**Mission 6:** Am unbewachten Nordende nahe (3) lässt sich die Verteidigungsmauer des Feindes am besten durchbrechen.

**TIPP 18:** Bei (2) holt Ihr Starslayer sich das nächste Depot, danach rückt die gesamte Lanze im ungeschützten Norden durch die Schutzmauer (3). Dahinter werden zunächst die Kontrollgebäude (4) und (5) sowie das Depot eingenommen. Der feindliche Starslayer geht kurzerhand in den eigenen Mechfundus über. Bei (6) übernehmen Sie dann schließlich eine weitere Turret Control mitsamt dem Depot.

**TIPP 19:** Rücken Sie nun mit Ihren Truppen Schritt für Schritt

nach (7) vor, dort finden Sie Claymore und seinen Atlas. **TIPP 20:** Nun besetzen Sie die Südseite (8) der nahen Schlucht. Per Sprungmech erobern Sie alle weiteren Kontrollgebäude in der Nähe, anschließend die Gebäude im Norden (9). Marschieren Sie über die Landbrücke nach (10), um dort den Control Tower zu übernehmen.

**Zum  
CONTROL  
TOWER**

### Sector Occupation: Garrison

**Lanze:** 1 Atlas, 2 Starslayer

**MINENLEGER  
ausschalten**

**TIPP 21:** Erstes Ziel ist der Stützpunkt (1); dort erobern Ihre Leute das Depot. Außerdem erledigen Sie so schnell wie möglich den sich nähernden Minenleger.



**Mission 7:** Der feindliche Minenleger muss so rasch wie möglich erledigt werden.

**TIPP 22:** Über die Insel (2) erreichen Sie die Basis (3). Übernehmen Sie hier beide Turret Controls, zusätzlich bergen Sie den Aufklärungsmech Men Shen. Die Verteidiger der nördlich gelegenen Basis (4) greifen nun an. Zerstören Sie die Gegner mit Hilfe der eroberten Verteidigungsanlagen. Wenn im Norden alles ruhig ist, springt Ihr Starslayer in den Feindstützpunkt. Dort übernimmt er Gate Control und das HQ.

**Marsch auf  
die  
CHEMIE-  
FABRIK**

**TIPP 23:** Rücken Sie nun nach (6) vor, meiden Sie dabei aber das weitflächige Minenfeld (5)! Der Weg über die Insel (2) ist der sicherste. Bei (6) angekommen, läuft Ihre Lanze in nördlicher Richtung, unterwegs werden beide Depots erobert. Mit dem Erlös können Sie dann gleich die beiden niedergestreckten Catapults bergen. Nehmen Sie bei (7) die Turret Control ein, anschließend zerstören Sie die Chemiefabrik. Dann endlich geht's nach Hause, zum Abholpunkt.

### Defensive Counter: Base Aries

**Lanze:** 1 Atlas, 1 Men Shen, 1 Bushwacker, 1 Starslayer

**KONTROLL-  
GEBÄUDE  
erobern**

**TIPP 24:** Bei dieser Mission kommt es sehr auf Timing an. Verschenden Sie also keine Zeit, wenn es um Reparaturen oder Truppenbewegungen geht. Erstes Ziel ist die Sensor Control (1) – erobern Sie das Gebäude, danach laufen Sie weiter zum Stützpunkt (2). Nehmen Sie die Turret Control ein, ohne großen Schaden anzurichten.



**Mission 8:** Locken Sie Ihre Gegner am besten ins Feuer der eigenen Abwehrtürme.

**TIPP 25:** Die erste Angriffswelle kommt direkt aus dem Norden. Warten Sie, bis Ihre Gegner im Angriffsbereich der Abwehrtürme sind, dann greifen Ihre Mechs an. Die zweite Welle zieht derweil südlich an Ihnen vorbei. Machen Sie diese Gegner auf sich aufmerksam, danach ziehen Sie sich nach (2) zurück. Schlagen Sie wieder mithilfe der Abwehrtürme zu.

**TIPP 26:** Reparieren Sie alle Kampfeinheiten, dann geht's nach (3). Erobern Sie dort zunächst das Depot. Diesmal haben Sie keine Unterstüt-

zung, greifen Sie daher konzentriert einen Mech nach dem anderen an. Zwischen den beiden Angriffswellen wird repariert, nach Zerstörung der zweiten Welle laufen Sie dann einfach zurück nach (2).

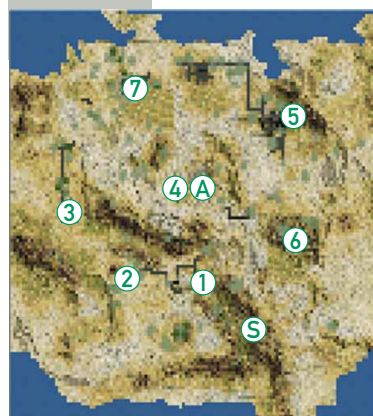
**Die letzte  
WELLE**

**TIPP 27:** Locken Sie auch die letzte Welle zur Basis (2), wo Sie die Feinde schnell aufreiben. Ziehen Sie dabei stark beschädigte Mechs aus dem Kampfgeschehen ab.

### Breach: Headquarters

**Lanze:** 1 Atlas, 1 Catapult, 1 Bushwacker, 2 Sha Yu

**TIPP 28:** Für diesen Einsatz rüsten Sie Ihren Atlas mit Extended-Range-Waffen aus. Mit denen gibt er sofort den Verteidigungstürmen bei (1) den Rest. Bei feindlichen Attacken zieht er sich zur Lanze zurück. Sobald die Stellung erledigt ist, erobern Ihre Leute die Depots (2) und (3), anschließend übernehmen sie den Resource Truck (4).



**Mission 9:** Zunächst schalten Sie die Verteidiger, dann erst ihre Basis aus.

**TIPP 29:** Nun ist die Banditenbasis (5) fällig. Nähern Sie sich vom Hügel westlich der Basis. Von dort nehmen Sie die Verteidiger des Stützpunktes auseinander, bleiben dabei

aber außerhalb der Reichweite der gegnerischen Raketentürme. Der Atlas knackt aus der Distanz die beiden Kraftwerke. Vernichten Sie das Hauptquartier. Danach wird das nahe Depot möglichst schnell übernommen.

**Die NEBEN-  
ZIELE**

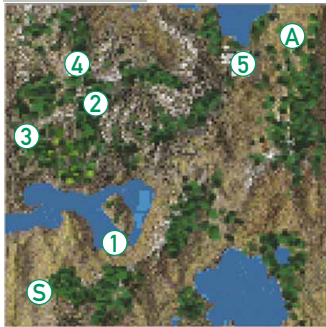
**TIPP 30:** Bergen Sie die Überreste des Lao Hu. Im Anschluss ziehen Sie nach (6) weiter und sprengen die Treibstofftanks. Bei (7) erobern Sie ein weiteres Depot sowie die Weapons Facility. Setzen Sie sich dann unverzüglich über den Abholpunkt ab.



## 2. Für Haus Liao

Die **NEBENZIELE**

Auf **ZEUS** achten



**Mission 10:** Tempo ist in diesem Einsatz gefragt. Rennen Sie ohne Rücksicht auf das nahe Feindlager zum Gulag.

### Liberate: Gulag

**Lanze:** 1 Atlas, 1 Lao Hu, 1 Bushwacker, 1 Starslayer

**TIPP 31:** Ihr erstes Ziel ist das schnelle Erreichen des Gulag (2). Lassen Sie den Stützpunkt (1) links liegen, und nehmen Sie lieber den Weg über den Hügel im Westen.

**TIPP 32:** Erledigen Sie beim Gulag erst die Mechs, dann die harmlosen Panzer. Achten Sie vor allem auf den schweren Zeus, der Ihren kleineren Mechs sehr gefährlich werden kann.

**TIPP 33:** Wenn alle Gegner Schrott sind, erobern Sie das Depot (3) und die beiden Depots bei (4). Vom feindlichen Flughafen (5) sind zwischendurch Helikopter mit dem Gulag als Ziel gestartet. Ihre Truppe sollte ausfächern und den Helis entgegenlaufen, um sie abzufangen.

**TIPP 34:** Marschieren Sie zum Flughafen, um dort zunächst die Mechs an der nordöstlichen Flanke zu attackieren. Anschließend locken Sie den Atlas mit einem Scheingriff aus dem Stützpunkt.

**FLUGHAFEN** erobern

Räumen Sie dann den restlichen Flughafen auf, zuletzt rücken Sie dann zum Abholpunkt vor.

### Facility Assault: Hijack

**Lanze:** 1 Atlas, 1 Men Shen

Nach **NORDEN**

**TIPP 35:** Laufen Sie mit Ihren Mechs nach Norden, unterwegs schalten Sie die Sensortürme aus. Ihr Atlas zerstört aus großer Entfernung die Kraftwerke der Abwehrtürme.

**TIPP 36:** Nun arbeiten Sie sich bis zur Basis (1) vor. Schießen Sie ein Loch in die Ostwand, um hineinzukommen. Drinnen erledigen Sie die Verteidiger und übernehmen Kontrollgebäude sowie Depots.

**TIPP 37:** Im Norden bei (2) erobern Sie Repair Bay und Weapons Facility. Bergen Sie nun die fünf Davion-Mechs, anschließend werden sie in der Repair Bay aufgepölpelt. Mit einem Sprungmech kehren Sie nach (3) zurück und übernehmen das Depot.

**TIPP 38:** Überqueren Sie den Fluss über die nördliche Brücke. Mit einem Sprungmech erobern Sie die inneren und äußeren Turret Controls der Basis (4). Derweil warten Ihre restlichen Blechkameraden vor dem Osttor auf die Verteidiger aus dem Stützpunkt. Nach der Schlacht kassieren Sie die Weapons Facility ein, dann geht es weiter zur Festung (5).

**TIPP 39:** Im Hinterland und bei der Südbrücke liegen Minen, halten Sie sich also möglichst nur am Flussufer auf. Der Atlas nimmt aus großer Entfernung die Autokanonen des Stützpunktes auseinander. Drinnen schalten Sie die Verteidiger aus, dann nehmen Sie auch hier die Kontrollbauten einen nach dem anderen ein.

**TIPP 40:** Der Atlas erobert die Turret Control (6). Die Lanze zieht zum Osttor (7) der Basis, während ein Sprung-



**Mission 11:** Ihr geborgener Sprungmech erobert bisher unerreichbare Depots.

Die **NORBASIS**

Die **MITTLERE** Basis

Die **SÜDBASIS**

**Sprunghafte EROBERUNG**



**Mission 12:** In den eroberten Stützpunkten können Sie beruhigt den Feind erwarten.

mech drinnen Gate Control und Turret Control überfällt. Stürmen Sie die Basis, um bei (8) das Hauptquartier zu erobern. Zuletzt fliehen Sie zum Raumhafen.

### Mobile Intercept: Killdeer

**Lanze:** 1 Lao Hu, 1 Shootist, 1 Jagermech

**TIPP 41:** Mit einem Sprungmech hüpfen Sie über die Inseln (1) zur Basis (2) hinüber. Dort schalten Sie schnell die wenigen Panzer aus und übernehmen Kontrollstationen und Depot. In der Zwischenzeit erobern Ihre anderen Mechs das Depot bei (3).

**TIPP 42:** Ziehen Sie die Lanze am Startpunkt zusammen, und schicken Sie sie in die Stadt (4). Dort übernimmt sie das Depot, anschließend ist der Stützpunkt (5) an der Reihe. Holen Sie sich schließlich die Turret Control.

**TIPP 43:** Nun warten Sie einfach, denn alle vier Konvois müssen durch diesen Stützpunkt hindurch.

Bauen Sie ein Artilleriegeschütz nahe der Verteidigungsmauer; damit schalten Sie die feindlichen Eskorten schnell aus. Sollten nach Eintreffen der vier Konvois noch nicht alle Missionsteile erledigt sein, suchen Sie das Gelände nach verirrt Panzern ab.

**KONVOI** abfangen

### Remote Assault: Eclipsed

**Lanze:** 1 Atlas, 1 Zeus, 1 Starslayer

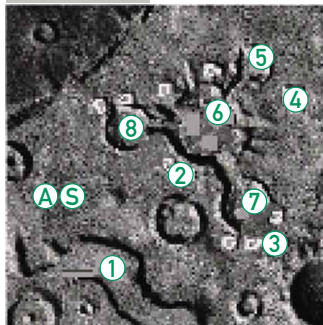
**LANDESCHIFF** sprengen

**TIPP 44:** Die Lanze läuft nach (1), wo sie das Landungsschiff und die Mechs besiegt. Erobern Sie danach Sensor Control und Repair Bay, um Ihr angeschlagenes Team mit Munition zu versorgen und zu reparieren.

**TIPP 45:** Rücken Sie nach (2) vor, dort übernehmen Sie mit dem Sprungmech beide Außenposten. Warten Sie ab, bis die Patrouillen kommen. Mit Hilfe der Gauss-Türme und Ihrer schweren Mechs schalten Sie die Wachroboter schnell aus. Verfahren Sie bei (3) genauso.

**TIPP 46:** Weiter geht's nach (4). Schießen Sie ein Loch in die Wand des Stützpunktes, drinnen übernehmen Sie die Repair Bay. Reparieren Sie Ihre Einheiten, danach vernichten Sie die Kraftwerke bei (5).

**TIPP 47:** Zerstören Sie die Sendemasten (6), anschließend infiltrieren Sie die Weapons Facilities (7) und (8). Die Lanze kann danach in aller Ruhe zum Landeschiff zurückkehren.



**Mission 13:** Nach Ausschalten der Kraftwerke sind die Sender fast ungeschützt.

**SENDER** zerstören

**REPAIR-BAY** aneignen

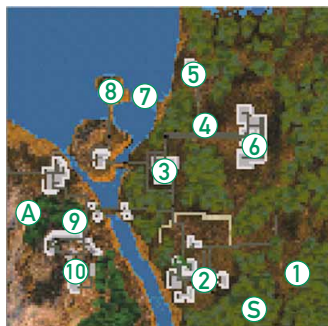
**ERSTE** Kanone

### Covert Ops: Orbital

**Lanze:** 1 Lao Hu

**TIPP 48:** Bei der Meeting Hall (1) erhalten Sie Ihre eigentlichen Ziele. Übernehmen Sie die Turret Controls (2) sowie die Repair Bay und die Sensor Control. Ihre Mechs sollten sich hier regelmäßig reparieren.

**TIPP 49:** Bei (3) jagen Sie die Treibstofftanks in die Luft. Auf der Straße (4) ist die gesuchte Mobile Orbital Gun. Schalten Sie die Relay Station (5) aus, anschließend nehmen Sie bei (6) die erste stationäre Kanone aufs Korn.



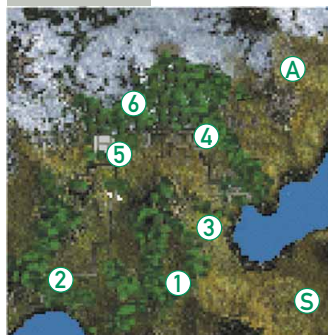
**Mission 14:** Suchen Sie die mobile Kanone nahe der Relay Station.

### Facility Assault: Legion

**Lanze:** 1 Highlander, 2 Zeus, 1 Thor

**REBELLEN**  
schützen

**TIPP 52:** Die Rebellen attackieren zu Beginn der Mission eine Steiner-Stellung. Eilen Sie nach (1), um Baxters Streitkräften Schützenhilfe zu geben. Nach Befreiung des Stützpunktes reden Sie mit dem Informanten (2), danach geht es über den Umweg nach (1) weiter zu den Medium Factories (3). Die werden zerstört, die nahen Depots eingenommen.



**Mission 15:** Die Legion-Panzer sollten Sie einen nach dem anderen bekämpfen.

**TIPP 53:** Sie reparieren Ihre Lanze und folgen dann der Straße in nördlicher Richtung. Rücken Sie langsam bis (4) vor, sodass Sie immer nur gegen einzelne Legion-Panzer kämpfen. Schalten Sie die Industry Complexes (4) im Vorbeimarsch aus, und suchen Sie dann die Gegend nach Panzern ab, bis Missionsziel 1 erledigt ist.

**KRAFTWERK**  
lahm legen

**TIPP 54:** Die Lanze läuft weiter nach (5), wo sie die Kraftwerke der Abwehrtürme erledigt. Anschließend ist das Versorgungskraftwerk (6) an der Reihe.

### Acquisition: Base Hermes

**Lanze:** 1 Highlander, 2 Zeus, 1 Thor

**ERSTER**  
Nachschub

**TIPP 55:** Übernehmen Sie zuerst die Sensor Control bei (1), nächstes Ziel Ihrer Mechs ist der Vorposten (2). Dort erobern Sie die Turret Control, danach warten Sie auf die ersten Nachschubtruppen. Eröffnen Sie das Feuer, sobald die ersten Gegner durch den Vorposten kommen. Wenn der Konvoi schließlich zerstört ist, zieht Ihre Lanze nach (3) weiter.



**Mission 16:** Empfangen Sie die Nachschubkonvois in ihrem eigenen Vorposten.

**TIPP 56:** Nehmen Sie zunächst die Turret Control bei (4), danach Turret Control und Repair Bay bei (5) ein. Reparieren Sie alle Einheiten, dann fangen Sie bei (4) den zweiten Nachschubkonvoi ab.

**BASIS**  
einnehmen

**TIPP 57:** Rücken Sie nach (5) vor, wo Ihre Lanze beide Depots erobert. Danach übernimmt ein Sprungmech in der Basis (6) die vorderen Turret Controls. Die restliche Lanze erledigt dann die letzten Verteidiger. Bergen Sie danach auf jeden Fall den gegnerischen Mad Cat!

**TIPP 50:** Für die zweite Kanone laufen Sie durch die Untiefe (7) zur Insel (8) rüber. Erledigen Sie das zweite fest installierte Geschütz, danach geht's per Sprung nach (9).

**TIPP 51:** Schießen Sie bei (9) ein Loch in die Mauer. Ein Hüpfbr bringt Sie in die Basis. Drinnen übernehmen Sie die Kontrollgebäude, dann geht es zur Kanone hoch. Wenn die hinüber ist, bleibt nur noch der Weg zum Abholpunkt im Südosten.



**Mission 17:** Die Steiner-Basis dient Ihnen als Rückendeckung.

### Honor Guards

**Lanze:** 1 Atlas, 2 Zeus, 1 Highlander

**TIPP 58:** Ziehen Sie sich sofort zur Steinerbasis (1) zurück. Erobern Sie möglichst alle Kontrollgebäude, dann warten Sie ab. Renard schickt Ihnen zwei Angriffswellen, die am besten im Schutz der eigenen Geschütztürme abzuwehren sind.

**TIPP 59:** Kehren Sie zum Startpunkt zurück. Achtung: Auf dem Weg dorthin treffen Sie

auf Jason Cho und einige Helikopter – Letztere sollten Sie in jedem Fall zuerst abschießen.

**LIAO-**  
Angriffe

**TIPP 60:** Die Angriffe des Hauses Liao fallen heftiger aus als die von Steiner. Wird der Feind zu übermächtig, ziehen Sie sich in die Basis zurück und sprengen die nachkommenden Gegner mit den herumstehenden Tanks.

**RÜCKZUG**

**TIPP 61:** Sobald Baxter seinen Widerstand bei (2) organisiert, ziehen Sie sich zu diesem Punkt zurück. Dem nächsten Angriff nehmen Sie die größte Wucht, indem Sie die dafür aufgestellten Benzin-Trucks zerstören.

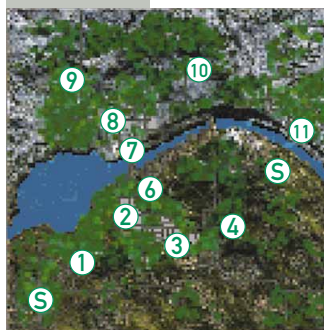
## 3. Für die Freiheit!

### Defensive Counter: Bannikburg

**Lanze:** 1 Highlander, 2 Zeus, 1 Thor

In die **STADT**

**TIPP 62:** Erstes Ziel ist das Davion HQ (1). Übernehmen Sie zunächst die Turret Control, dann das Hauptquartier. Holen Sie sich anschließend die Depots (2) und (3). Ihre Long-Range-Mechs werden in der Stadt einige Probleme mit der Zielerfassung bekommen, daher sollten Sie Ihre Gegner mit kleinen Scheingefechten aus dem Stadtgebiet herauslocken.



**Mission 18:** Locken Sie die feindlichen Stadtmechs in Ihr erobertes Camp.

**TIPP 63:** Erobern Sie als Nächstes das städtische Kraftwerk (4), dann die Turret Controls (5). Holen Sie sich die Repair Bay (6), dann wird die Lanze repariert. Frisch gerüstet geht es gegen den Stützpunkt bei (7).

**TIPP 64:** Locken Sie die Feindmechs aus der Stadt (8) zu Ihrer Basis. Holen Sie sich dann die Lager in der Stadt und dahinter (9).

**TIPP 65:** Nun nehmen Sie die Sensor Control (10) ein. Dann räumen Ihre Mechs erst im Norden auf, anschließend im Süden. Steiner-Verstärkungen rücken an – fangen Sie die im Schutz Ihrer Türme (5) ab!

### Mobile Assault: Mt. Cho

**Lanze:** 2 Highlander, 1 Zeus, 1 Lao Hu

Land **SICHERN**

**TIPP 66:** Springen Sie mit dem Lao Hu zur Festung (1), wo er die Turret Control besetzt. Verfahren Sie bei den drei restlichen Stützpunkten (2) genauso.

**STRAND-**  
GEFECHT

**TIPP 67:** Rücken Sie nach (3) vor. Dort beharken Sie die am Strand stationierten Mechs vom Hügel aus. Wenn schließlich alle besiegt sind, holen Sie sich die Resource Trucks, die am Fuß des Hügels stehen.

In die **STADT**

**TIPP 68:** Von der Westseite geht's zur Repair Bay (4). Dort erledigen Sie zunächst den Atlas und erobern anschließend den Rest der Basis. Bergen Sie den Atlas sowie den Highlander vom Strand; beide Mechs werden repariert.





**Mission 19:** Die Kraftwerke können einem Frontalangriff nicht standhalten.

**TIPP 69:** So verstärkt erobern Sie das Depot (5), danach sind die Vorposten (6) fällig. Erledigen Sie die LRM-Carrier (7), bei denen holen Sie sich nun das Hauptquartier. Verlassen Sie die Insel über die Furt (8).

**TIPP 70:** Erledigen Sie auf dem Festland nacheinander die Ziele (9), (10) und (12). Vernichten Sie die Mobile Orbital Gun (11), danach zerstören Sie die Kraftwerke (13).

### Combat Recovery: Dropship

**Lanze:** 1 Highlander, 2 Zeus, 1 Thor

Restliche  
ZIELE

**TIPP 71:** Vom Seeufer (1) aus beschießen Sie die im See versteckten Mechs. Beschützen Sie dann das Landeschiff (2) gegen weitere Gegner aus dem Wasser.

**TIPP 72:** Übernehmen Sie die Turret Control (3), und wandern Sie dann zum Gefängnis (4) hinüber. Erledigen Sie die Wachmechs, danach nehmen Sie das Gefängnis in Besitz. Die beiden Orbital Guns (5) und (6) sind quasi wehrlos. Im Anschluss rücken Ihre Streitmächte schließlich nach (7) vor.

**TIPP 73:** Die letzte Kanone (8) wird gut bewacht, daher müssen Sie schnell sein. Lassen Sie den langsamen Highlander bei (7) stehen, die drei anderen Mechs laufen nach (8) und erledigen vom Süden die Kano-



**Mission 20:** Ziehen Sie sich nach Zerstörung der letzten Kanone sofort zurück.

ne. Sobald die Wachmechs vom nördlichen Hügel kommen, sprengen Sie die Treibstofftanks in der Basis. Die Bewacher nehmen die Verfolgung auf! Laufen Sie nach (7) zurück, dort wird die Truppe repariert. Sobald Ihre Verfolger eintreffen, geben Sie ihnen mit der gesamten Lanze Saures. Reparieren Sie erneut, dann können Sie die restlichen Wachen der Basis (8) erledigen.

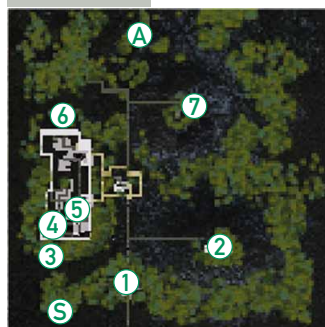
Die LETZTE  
Kanone

### Night Ops: Scorpio

**Lanze:** 1 Mad Cat, 1 Thor, 1 Bushwacker

**TIPP 74:** Alle Missionsziele sind ohne übermäßige Eile erreichbar. Wichtig ist jedoch, dass Ihre Lanze stets zusammenbleibt. Sprengen Sie am besten zuerst das Gebäude bei (1) und die Ammo Dumps bei (2).

**TIPP 75:** Danach geht's nach (3), wo Sie ein Loch in die Südwand der Basis schießen. Schalten Sie das Kraftwerk (4) aus, und nehmen Sie die Weapons Facility (5) ein.



**Mission 21:** Per Sprungmech erledigen Sie die Tanks der Basis gefahrlos.

NORDZIELE

**TIPP 76:** Jenseits der Westwand der Basis läuft Ihre Lanze nach (6), wo Ihr Sprungmech aus der Luft auf die Tanks schießt. Ziehen Sie sich nach (7) zurück. Schießen Sie die Ammo Dumps in Flammen.

### Baxter's Gambit

**Lanze:** 2 Atlas, 2 Highlander

Überfall in  
der STADT

**TIPP 77:** Brechen Sie bei (1) durch die Festungsmauer. Im Vorposten (2) übernehmen Sie das Depot und die Turret



**Mission 22:** Beim Palastkampf reparieren Sie Ihre Einheiten möglichst oft.

Control, danach rücken Sie in die Stadt (3) ein. Hier wartet starker Widerstand! Flüchten Sie deshalb nach (2); im Schutz Ihrer eigenen Türme geben Sie den Häschern dann Saures. Kehren Sie zur Stadt zurück, wo Sie diesmal die Depots und Resource Trucks einkassieren.

**TIPP 78:** Reparieren Sie die Lanze, dann erobern Sie die Turret Control (4). Mit Long-Range-Mechs werden die versteckten Geschütztürme (5) ausgeschaltet, sodass nur noch die Elite-Mechs zwischen Ihnen und

dem Palast stehen. Locken Sie von denen jeweils nur wenige über die Brücke nach (4), um die bösen Buben zusammenzuschießen. Nach der Elite ist der Palast dran.

### Liberate: Starport

**Lanze:** 2 Atlas, 1 Cyclops

Entlang der  
SCHLUCHT

**TIPP 79:** Folgen Sie erst dem nördlichen Canyonrand bis zum Fluss. Auf dem Weg dorthin erledigen Sie die heranspringenden Mechs, danach geht's zurück zum Startpunkt. Nun rücken Sie am südlichen Rand bis zum Dorf vor, wo Sie die Helikopter vom Himmel holen.

Die BERG-  
FESTUNG

**TIPP 80:** Über die Furt an der Flussmündung gelangen Sie hinter die Festung. Schießen Sie ein Loch in die Ostmauer. Drinnen erledigen Sie das Kraftwerk und holen sich Repair Bay und Depot.

Areal  
AUFRÄUMEN

**TIPP 81:** Nachdem Sie die Stadt von ihren Besatzern befreit haben, holen Sie sich südlich davon den Resource Truck. An der Kreuzung im Süden finden Sie einen weiteren Truck sowie das mobile HQ. Erobern Sie das Depot im Südwesten. Danach räumen Sie das Areal bis auf den Raumhafen von Gegnern.

Sturm auf den  
RAUMHAFEN

**TIPP 82:** Treten Sie auf den Vorplatz des Raumhafens. Die Lanze teilt sich auf: Jeweils ein Team läuft an der Nord- und Südgrenze des Terminals in Ostrichtung und vernichtet dabei sämtliche LRM-Carrier bis zum Abfluggelände. Dort untersuchen Sie das Südufer. Erledigen Sie die im Wasser versteckten Mechs, anschließend verfahren Sie mit den Feinden am Nordufer genauso.

NACHSCHUB  
zurück-  
schlagen

**TIPP 83:** Haus Steiner will den Raumhafen zurückerobern! Kämpfen Sie geschlossen gegen die vereinzelt von Westen her eintreffenden Feinde. Die zweite Welle ist besser organisiert; laufen Sie Ihren Gegnern deswegen entgegen. So können Sie die beiden Gruppen einzeln ausschalten, bevor sie zusammentreffen.

### Operation Goliath

**Lanze:** 4 Highlander, 1 Cyclops

Zum  
REBELLEN-  
EINGANG

**TIPP 84:** Dies ist die letzte Mission. Ziehen Sie Ihre Lanze außerhalb der Reichweite feindlicher Long Toms in den Osten der Basis.

Steiner- Basis  
AUFRÄUMEN

**TIPP 85:** Durch die Mauer gelangen Sie in die Basis. Erobern Sie die Depots. Nehmen Sie sämtliche Turret Controls ein. Die Legion-Panzer schalten Sie mit einem Artillerie-Geschütz aus. Erobern Sie das Depot und die Repair Bay.

SHOWDOWN

**TIPP 86:** Wenn das Gebiet rund um den Palast (7) aufgeräumt ist, bergen Sie drei weitere schwere Mechs mit intakter Bewaffnung. Die reparieren Sie. Dann attackieren Ihre Truppen den Palast. Erledigen Sie zunächst alle Helfer und erst zuletzt Renard in seinem Atlas.

GUN