

## Krieg gegen die Clans

# MechWarrior 4

Mit unserer detaillierten Schritt-für-Schritt-Lösung bekommen Sie die fiesen Mechkrieger des Hauses Steiner rasch in den Griff.

**D**ie Schlachtfelder von Microsofts Mechspiel MechWarrior 4 sind mit einer Vielzahl an Tücken gespickt, die selbst erfahrenen Kampfkoloss-Piloten zum Verhängnis werden können. Damit Ihnen das nicht geschieht, helfen wir mit allgemeinen Tipps zum Mechkampf und Strategien zu jeder Mission der Kampagne.

## Allgemeine Tipps

### SEKTIONEN zerstören

Schon beim Totalausfall bestimmter Körperteile wird ein Mech-Krieger komplett kampfunfähig. Daher ist es effektiver, statt ungenauem Flächenbeschuss auf ausgewählte Zonen des Gegners zu zielen.

### KOPF

**TIPP 1:** Der Kopf eines Mechs ist seine schwächste Stelle. Er ist so schlecht gepanzert, dass meist ein Treffer ausreicht, um den ganzen Koloss auszuschalten. Allerdings ist die Trefferzone sehr klein – im Gefecht werden Sie dort kaum einen Schuss platzieren können. Probieren Sie Kopftreffer daher nur bei ruhenden Stahlkriegern, die Sie noch nicht bemerkt haben.

### TORSO

**TIPP 2:** Der Torso ist der am schwersten gepanzerte Mech-Teil. Außerdem ist er in drei Trefferzonen eingeteilt, von denen eine vollständig zerstört sein muss, damit das Metall-Monster ins Gras beißt. Daher ist dieser Bereich nur ein gutes Ziel, wenn Ihr Gegner dort bereits starke Schäden aufweist oder zu weit entfernt für genaueres Feuer ist.

### ARME

**TIPP 3:** Arme und auf den Schultern montierte Raketenwerfer sind dank ihrer leichten Panzerung recht schnell ausgeschaltet, kosten den Feindpiloten aber lediglich die dort installierte Bewaffnung. Sparen Sie sich daher Ihr Feuer für wichtigere Trefferzonen auf.

### BEINE

**TIPP 4:** Beine sind bevorzugte Ziele. Ein verlorenes Bein grenzt die Mobilität des Roboters ein. Oft stürzt er dabei zu Boden, was ihn wehrlos gegen weiteren Beschuss macht. Sind beide Beine hinüber, gibt die Feindmaschine den Geist auf. Außerdem können deren beschädigte Chassis dann meist für eigene Einsatzzwecke geborgen werden.



Tipp 4: Ein weiterer Schuss auf die Beine erledigt den Steinermech.

### AUSSEN-ANSICHT verwenden

**TIPP 5:** Verwenden Sie grundsätzlich die Außenansicht mit einer Kameraposition hinter dem eigenen Roboter. So erhöht sich die Übersicht wesentlich, vor allem bekommen Sie mehr vom seitlichen Geschehen mit.

### GELÄNDE ausnutzen

**TIPP 6:** Eine richtige Ausnutzung des Geländes bringt Ihnen schnell Vorteile. So können Sie von Hochebenen gefahrlos feindliche Landungsschiffe beharken, während deren Bewaffnung höchstens den Hang umpflügt. Nutzen Sie Seen, um schnell erhitzende Laserwaffen zu kühlen. In Städten dienen die Wolkenkratzer als gute Deckung, hinter der Sie einen neuen Angriff vorbereiten können.

## Mechpflege

### STRAHLEN-WAFFEN

**TIPP 7:** Ihre Mechs sollten immer einen ausgewogenen Waffennmix an Bord haben. Für langwierige Gefechte sind Strahlenwaffen von Vorteil, da sie leicht sind und keine Munition benötigen. Dafür erzeugen sie sehr viel Hitze. Verwenden Sie Laser also immer im Verbund mit einigen Wärmetauschern. Wenn größtenteils Medium-Laser im Chassis stecken, reichen vier bis sechs Tauscher, bei PPCs sollten es wenigstens zehn sein.

### RAKETEN

**TIPP 8:** Empfehlenswert sind die Clan-LRM20-Raketen dank ihres guten Verhältnisses von Gewicht, Reichweite und Schaden. Da Sie als Lanzenkommandant aber meist nicht um den Nahkampf herumkommen, sollten Sie sich nur wenig mit Raketen belasten und stattdessen lieber einen Langstreckenkämpfer wie den Catapult mitnehmen.

### PROJEKILE

**TIPP 9:** Projektilwaffen wie die Autokanone oder die Gausswaffe sind vor allem im Nahkampf verheerend, leider aber auch unheimlich schwer. In Mechs unter 70 Tonnen brauchen Sie daher gar nicht über solche Monster nachzudenken. Da diese Waffen keine Wärme entwickeln, eignen sie sich hervorragend im Verband mit schweren Lasern oder PPCs. Gerade die großen Autokanonen werden so knapp munitioniert, dass sie für einige zusätzliche Projektile lieber eine Tonne Panzerung einsparen sollten.

### Schwere CHASSIS

**TIPP 10:** Zwar können kleine und mittlere Mechs ihren großen Kollegen davonlaufen, im Nahkampf zählen Panzer und Bewaffnung. Rüsten Sie Ihre Lanze ständig mit schwereren Chassis auf, sobald Sie welche erbeutet haben.

### GESCHWINDIGKEIT anpassen

**TIPP 11:** Ihr Kampfkoloss sollte eine gewisse Wendigkeit mitbringen, um die Feinde anvisieren zu können. 70 MPH ist das Mindestmaß, lediglich 100-Tonner darf man vernachlässigen – bei denen wäre der Gewichtsverlust für die Maschine einfach zu groß.

### Mechs NACHRÜSTEN

**TIPP 12:** Durch Gefechte gewinnt Ihre Lanze neue und bessere Waffen dazu. Schauen Sie daher nach jeder Mission im Mechlab nach, ob die olle Laserwumme nicht gegen einen feine Clankanone getauscht werden kann. Clanwaffen bieten Vorteile wie weniger Gewicht oder mehr Reichweite und sind den Waffen der inneren Sphäre stets vorzuziehen.

## Operation 1

### Mission 1

**In**  
**BEWEGUNG**  
*bleiben*

**TIPP 13:** Laufen Sie zur nahen Radarstation. In dieser Mission hat der Feind nur einige Fahrzeuge zum Schutz, die nach leichtem Beschuss bereits explodieren. Bleiben Sie in Bewegung, während Sie die Panzer und SRM-Carrier ausschalten. Wenn die Gegend befriedet ist, können Sie in aller Ruhe die Radarstation zerstören.

### Mission 2

**ERSTER**  
*Konvoi*

**TIPP 14:** Beide Konvois werden von jeweils einem Osiris bewacht. Laufen Sie zu Nav-Alpha, dort befindet sich der erste Konvoi. Dessen Fahrzeuge sind Ihr erstes Ziel. Nach deren Vernichtung ist der Osiris dran, gegen zwei Mechs hat er keine Chance.

**ZWEITER**  
*Konvoi*

**TIPP 15:** Den zweiten Konvoi bei Nav Beta finden Sie in einer Schlucht. Beschießen Sie mit LRMs vom Berg hinab zunächst die Fahrzeuge, dann den Osiris.



**Tipp 15:** Vom Berggipfel aus ist der Osiris leichte Beute.

### Mission 3

**APUS**  
*ausschalten*

**TIPP 16:** Die Landungsschiffe stellen nur eine Gefahr dar, wenn sie von den APUs vorbereitet werden können. Kümmern Sie sich also zunächst um die APUs. Laufen Sie um die Plattform herum, während Sie mit gedrehtem Torso auf die Fahrzeuge schießen. Sind alle drei erledigt, geht's weiter zur nächsten Plattform. Auf dem Weg dort-

**GEGENWEHR**  
*beseitigen*

hin können Sie schon mal einige Lasergeschütze und Fahrzeuge aus dem Weg räumen.

**TIPP 17:** Danach helfen Sie Gonzalez bei den feindlichen Mechs und anschließend bei den übrig gebliebenen Geschützen und Fahrzeugen. Zuletzt sind die wehrlosen Landungsschiffe dran – schießen Sie auf ihre Triebwerke.



**Tipp 17:** Nach Zerstörung der APUs sind die Landungsschiffe hilflos.

### Mission 4

**LANDUNGSSCHIFF**  
*schützen*

**TIPP 18:** Überlassen Sie die Feindmechs Ihren getreuen Kollegen. Wichtiger ist der Schutz des Landungsschiffs. Laufen Sie zum Schiff, wo Sie zuerst die nahen Bulldogpanzer erledigen. Nächstes Ziel sind die LRM-Carrier in den Bergen. Danach kümmern Sie sich noch um die restlichen Fahrzeuge in der Nähe.

**MECHS**  
*vernichten*

**TIPP 19:** Letztes Ziel sind die gegnerischen Mechs. Greifen Sie jeweils den an, der bereits in ein Gefecht mit Ihren Lanzenkameraden verwickelt und so abgelenkt ist.

## Operation 2

### Mission 1

**Nav**  
**ALPHA**

**TIPP 20:** Vor dem Marsch zum Nav Alpha warten Sie auf die heranfliegende Staffel Peregrine-Helikopter. Nach deren Abschuss geht's los. Auf große Entfernung erledigen Sie die Wachpanzer, danach den restlichen Fuhrpark. Zuletzt zerstören Sie den einsamen Wachmech im Nahkampf. Dann führt Sie Ihr Weg zum Nav Beta.

**Nav  
BETA**

**TIPP 21:** Dort kümmern Sie sich erneut aus großer Distanz um die Bulldogs, während Sie Robot-Gegner gemeinsam mit Ihrer Lanze aus nächster Nähe erledigen. Anschließend sind die Geschütztürme fällig. Bei Nav Gamma warten nur noch einige Panzer, die ein gefundenes Fressen für Ihre großen Laser darstellen.

**Mission 2****Die COMM-  
STATION**

**TIPP 22:** Ihr erstes Ziel ist die Comm-Station bei Nav Alpha. Zerstören Sie das Gebäude so schnell wie möglich, da Ihre Anwesenheit sonst aufgedeckt wird!

**Nav  
EPSILON**

**TIPP 23:** Klappern Sie nun die Nav-Punkte bis Nav Epsilon ab. Auf dem Weg dorthin neutralisieren Sie alle neugierigen Helikopter. Mit großen Lasern schalten Sie bei Epsilon die Calliope Turrets aus, danach bewegen Sie sich weiter auf die Basis zu. Unterwegs holen Sie die Peregrine-Helis vom Himmel, so dass Ihnen nur noch die Steiner-Mechs im Wege stehen.

**Vorsicht:  
STEINER-  
MECHS**

**TIPP 24:** Widmen Sie sich mitsamt Lanzenkameraden zunächst dem schweren Catapult. Die beiden leichten Cougars oder der Hellspawn sind im Verbund mit Ihrem Copiloten schnell Vergangenheit.

**Mission 3****Zum  
KONVOI**

**TIPP 25:** Auf dem Weg zum Nav Alpha treffen Sie auf vereinzelte Steinertruppen. Die können Sie in aller Ruhe vernichten, bevor es weitergeht. Kurz vor Nav-Punkt Alpha geht es der Straßensperre an den Kragen, anschließend fährt der Konvoi los.

**ERSTER  
Angriff**

**TIPP 26:** Bleiben Sie in unmittelbarer Nähe der Fahrzeug! Beim ersten Angriff schießen Sie zuerst die Helikopter ab, dann geht es dem Mech an den Kragen. Wenn die Attacke abgewehrt ist, führt Ihr Weg mit Höchstgeschwindigkeit in Richtung Nav Beta.

**ZWEITER  
Angriff**

**TIPP 27:** Auf der Route nehmen Sie die feindlichen SRM-Carrier auseinander. Beeilen Sie sich dann, wieder zum Konvoi aufzuschließen, wo schon bald eine Schlacht tobt. Nachdem Sie alle Feindfahrzeuge demoliert haben, ist als erster Mech der gefährliche Uziel dran.

**BRÜCKE  
zerstören**

**TIPP 28:** Die übrige Strecke ist für Ihre Fahrzeuge ungefährlich. Jagen Sie zuletzt die Brücke zum Nav Beta in die Luft, sobald der Konvoi sicher angekommen ist.

**Mission 4****Ständig  
REPARIEREN**

**TIPP 29:** Die Basis wird in mehreren Wellen von Steiners Schergen heimgesucht. Lassen Sie Ihren Mech zwischen und notfalls auch während der Angriffswellen in der Mobile Field Base reparieren. Im Härtefall ziehen Sie auch Lanzenkameraden dorthin ab.

**BASIS-  
ANGRIFF**

**TIPP 30:** Zerstören Sie aus großer Distanz die Laser-geschützte und SRM-Carrier der feindlichen Basis. Anschließend sind die drei Feindroboter und zuletzt die Calliope Turrets dran. Nutzen Sie die anschließende Pause zur Reparatur der gesamten Lanze.

**VERTEI-  
DIGUNG**

**TIPP 31:** Zu Beginn des nächsten Angriffs setzen Sie die LRM-Carrier mit großen Lasern außer Gefecht. Zerlegen Sie dann gemeinsam mit den Lanzenkameraden erst den schweren Argus, dann die anderen Mechs. Lassen Sie sich selbst erneut reparieren, bevor Sie gegen die drei verbleibenden Gegner vorgehen.

**Operation 3****Mission 1****GIPFEL  
besteigen**

**TIPP 32:** Über die Berge geht's zum Nav-Punkt Alpha. Beziehen Sie Position auf einem Gipfel, sobald Sie Feinde orten. Von dort können Sie die herannahenden Mechs recht gefahrlos beharken. Im folgenden Nahkampf suchen Sie hinter Felsvorsprüngen Deckung und machen den Steiners den Garaus. Schalten Sie die Patrouille bei Nav Beta schnell durch Beschuss auf die Beine aus.

**SEEN  
ausnutzen**

**TIPP 33:** Bei Nav Delta und Gamma spielen Mechs mit Energiewaffen ihre Vorteile aus. Springen Sie in den See, um von dort Ihre Feinde mit Dauerfeuer zu beschießen.

**Mission 2****Durch die  
BERGE**

**TIPP 34:** Warten Sie zu Beginn ab. Bald erscheinen drei Peregrines, die Sie frühzeitig vom Himmel holen. Benutzen Sie als Route nach Nav Alpha nicht den Weg durch die Ebene, sondern über die Berge. So kommen Sie an den Navpunkt heran, ohne bemerkt zu werden.

**KONVOI  
angreifen**

**TIPP 35:** Aus großer Reichweite können Sie nun die Argus-Mechs des Gegners beschießen. Der Feind rückt näher und wird von Ihren Truppen zerlegt. Auf dem Weg zum Nav-Punkt vernichten Sie nebenbei die kleinen

Cougars. Mit den Fahrzeugen werden Sie ebenfalls kein Problem haben. Der Transport ist nun gefangen, und Sie haben die restlichen Nav-Punkte eingespart!

### Mission 3

**Der ARGUS**

**TIPP 36:** Bewegen Sie sich entlang der Hügelkette nach Norden. Der erste Feindkontakt ist ein Argus. Während er herankommt, beschießen Sie ihn zunächst aus der Ferne mit Langstreckenlasern sowie Raketen und geben ihm im Nahkampf endgültig den Rest.

**APUS vernichten**

**TIPP 37:** Der Feind hat Sie nun bemerkt, deshalb ist Eile angesagt. Laufen Sie zum Landungsschiff im Norden. Während Sie den Wingmen Angriff auf die Mechs befehlen, stapfen Sie um das Landungsschiff herum und zerstören die APUs sowie anschließend die Geschütze.

**MAULER zuerst**

**TIPP 38:** Das Landungsschiff kann nicht mehr flüchten, helfen Sie also bei der Feindbekämpfung. Wichtigstes Ziel ist der 90 Tonnen schwere Mauler. Nach dessen Ableben kümmern Sie sich um die Argusse, dann um den Rest.

**LANZE zurückziehen**

**TIPP 39:** Wenn Ruhe eingekehrt ist, stellen Sie Ihre Lanzenkameraden an einer weit vom Landungsschiff entfernten Stelle ab. Aus ungefähr 400 Metern Entfernung nehmen Sie das Schiff dann auseinander.

## Operation 4

### Mission 1

**WÜSTEN-WAFFEN**

**TIPP 40:** Da die Wärmeabfuhr in der Wüste ein kritisches Problem für Kampf-Mechs darstellt, sollten Sie etwas Gewicht einsparen und dafür mehr Wärmetauscher einbauen. Außerdem sind Projektilwaffen wie die LBX Autokanone oder die Gausswaffe empfehlenswert.

**GESCHÜTZE zuerst**

**TIPP 41:** Kümmern Sie sich in der Basis um die stationären Verteidigungseinrichtungen. Den anderen Piloten befehlen Sie währenddessen den Angriff auf Feindmechs. Sobald die stationäre Verteidigung ausgeschaltet ist, kehren Sie zum Konvoi zurück.

**KONVOI schützen**

**TIPP 42:** Verlassen Sie diese Position nur, um Ihren Koloss in der Basis herzurichten. Wehren Sie die aus der Wüste herankommenden Steiner-Truppen ab. Anschließend ist Zeit genug, alle Mechs zu reparieren. Besiegen Sie die letzten Neuankömmlinge im Nahkampf.

### Mission 2

**FLÜCHTENDE Mechs**

**TIPP 43:** Holen Sie zunächst die Peregrines vom Himmel. Auf dem Weg zu Nav Alpha begegnen Sie Mechs, die nach dem ersten Schusswechsel fliehen. Setzen Sie ihnen nach, um alle zu erwischen.

**ALPHA-BASIS**

**TIPP 44:** Bei Nav Alpha greift eine kleine Streitmacht der Steiners an. Zerstören Sie alle Fahrzeuge und die kurz darauf erscheinende Bomberstaffel. Ihren Mitstreitern geben Sie den Marschbefehl nach Nav Beta. Folgen Sie den Kameraden, nachdem Sie Ihren Mech in der Mobile Field Base repariert haben.

**BETA-BASIS**

**TIPP 45:** Bei Beta greifen Sie sofort in die Schlacht ein. Die gefährlichen Vultures haben absolute Priorität. Bekämpfen Sie diese zuerst mit Hilfe der Lanzenkameraden, suchen Sie dabei aber ausreichend Deckung vor massiven Raketenattacken. Anschließend sind die Uziels und schließlich der Rest der Streitmacht fällig.



Tipp 45: Greifen Sie den gefährlichen Vulture gemeinsam an.

### Mission 3

**KLEINKRAM ignorieren**

**TIPP 46:** Da diese Mission ausschließlich im kühlen Wasser abläuft, sollten Sie bevorzugt Hitze-intensive Energiewaffen einbauen. Lassen Sie die Frachtkähne zunächst links liegen, auch Patrouillenboote und Helikopter überlassen Sie Ihren Kameraden.

**FEUERKRAFT aufteilen**

**TIPP 47:** Kümmern Sie sich schnell um die gegnerischen Mechs! Zerlegen Sie den ersten Argus schon auf Distanz in seine Bestandteile, während der Rest der Lanze den Uziel

### KÄHNE übernehmen

vernichtet. Übernehmen Sie auch den zweiten Argus; Ihren Kameraden befehlen Sie die Attacke auf den Loki.

**TIPP 48:** Die Kähne finden Sie, indem Sie dem Fluss in Richtung Norden folgen. Wenn Ihr Mech auf 100 Meter herankommt, ergeben sich die feigen Kahn-Kapitäne.

### Mission 4

#### Erst AUFRÄUMEN

**TIPP 49:** Da die Informantin nur einen kaum gepanzerten Jeep fährt, müssen Sie ihr zunächst einen Weg bahnen. Im Norden treffen Sie die ersten Gegner. Nach den Fahrzeugen und Türmen demolieren Sie die schwachen Mechs.

#### LANZE vorschicken

**TIPP 50:** Im Westen erwartet Sie heftigere Gegenwehr. Schicken Sie Ihre Kameraden in den Kampf gegen den Novacat; ist der ins Gefecht verwickelt, fallen Sie ihm zusätzlich in den Rücken. Im Süden gehen Sie genauso beim schweren Awesome vor. Nun holen Sie die Informantin bei Nav Delta ab und vernichten die Anlagen, die sie Ihnen zeigt.

### Mission 5

#### RADAR- STATION ausschalten

**TIPP 51:** Zerstören Sie bei Nav Zeta zunächst die Radarstation, anschließend den Tower und die Mechs. Ian gibt einen Kommentar ab, sobald alle wichtigen Bauten in Schutt und Asche liegen. Reparieren Sie Ihren Koloss, danach rückt Ihre Lanze zum Nav Alpha vor.

#### KONVOI beschlag- nahmen

**TIPP 52:** Sobald der Konvoi in Schussweite kommt, stoppen Sie. Vernichten Sie aus größter Distanz alle Bulldogs, so bleiben die wartenden Steiner-Robots ruhig. Auf dem Weg zum Nav Delta begegnen Sie einem Vulture. Befehlen Sie der Lanze den Angriff, während Sie selbst aus dem Hinterhalt attackieren. Nach Erreichen von Nav Delta verwickeln Sie die Uziels in ein Gefecht, bis die Helikopter aus dem Missionsgelände abgeflogen sind.

### Mission 6

#### FREUNDE abholen

**TIPP 53:** Schießen Sie erst die drei Peregrines, anschließend die Cougars und zuletzt die stationären Geschütze ab. Rücken Sie dann rasch nach Nav Delta vor, wo sich Ihnen zwei Uziels anschließen.

#### BASIS stürmen

**TIPP 54:** Von dort geht's nach Westen, wo sich eine Steiner-Lanze in den Weg stellt. Mach Sie kurzen Prozess mit den Clan-Mechs. Anschließend schleichen Sie sich an die Basis auf dem Hügel heran. Schalten Sie auf Distanz die La-

### Ende VORBEREITEN

sergeschütze aus, dann überrennen Sie die Stellung. Halten Sie sich bei den Gefechten von Fabriken fern, da diese beim Einsturz auch nahe Mechs in Mitleidenschaft ziehen.

**TIPP 55:** Im Notfall benutzen Sie die Mobile Field Base am westlichen Ende des Stützpunkts. Reparieren Sie zuerst Ihre Kampfkolosse, um anschließend frisch zusammengeflickt die Wachtürme zu knacken. Deren Zerstörung ruft weitere Steiner-Mechs auf den Plan. Kümmern Sie sich gemeinsam mit der Lanze um jeweils einen Vulture, bis die erledigt sind. Zuletzt ist der MadCat fällig.

## Operation 5

### Mission 1

#### Mechs EINZELN zerstören

**TIPP 56:** Schalten Sie in Ruhe jedes Luftkissenboot und jeden Calliope Turret aus. Greifen Sie den vor der Basis wartenden Shadowcat mit der gesamten Lanze an. Gegen die restlichen patrouillierenden Mechs gehen Sie genauso vor.

#### Bomber SCHNELL erledigen

**TIPP 57:** Wenn das Feld um den Steiner-Stützpunkt geklärt ist, dringen Sie vom Norden her ein. Erstes Ziel ist der Tower, danach versuchen Sie, die Bomber möglichst noch am Boden abzuschießen. Startende Bomber haben höchste Angriffspriorität.

### Mission 2

#### BOOTE einzeln attackieren

**TIPP 58:** Erst zum Schluss dieser Mission bekommen Sie es mit einem Mech zu tun, lassen Sie sich also Zeit. Die Luftkissenboote stellen nur im Rudel eine Gefahr da. Platzieren Sie sich daher einfach irgendwo im Fluss. Dort warten Sie dann und versenken die Boote Stück für Stück. Vor Zerstörung des letzten reparieren Sie den Mech bei Nav Beta.

### SHOWDOWN

**TIPP 59:** Nach dem Ende des letzten Feindes trifft Ihr wahrer Gegner ein. Vernichten Sie ihn, indem Sie seinen starken, aber lahmen Mech ausmanövrieren und dabei ständig mit allen Waffen beschießen.

### Mission 3

#### STADT- GEFECHT

**TIPP 60:** Rennen Sie ohne Rücksicht auf Bulldogs und Flieger auf die Stadt zu – Ihre Lanze übernimmt diesmal das Kleinvieh. Arbeiten Sie sich schnell an die Mechs in der Stadt heran. Wenn Ihre Kameraden dazukommen, nehmen Sie sich die Kolosse gemeinsam vor.



**FREGATTEN beschäftigen**

**TIPP 61:** Sprinten Sie anschließend ins Meer. Nehmen Sie schon während des Wegs möglichst viele der Patrouillenboote aufs Korn. Wenn die beiden Fregatten eintreffen, greift Ihr Mech eine an, der Rest der Lanze die zweite. Setzen Sie bei der Attacke alle Waffen ein, und lenken Sie das Feuer möglichst auf sich, um die Frachter zu schonen. Wenn die erste Fregatte versenkt ist, helfen Sie Ihren Leuten bei der Zerstörung der zweiten.

## Operation 6

### Mission 1

**KAMPFTIPPS**

**TIPP 62:** Klappern Sie die Nav-Punkte der Reihe nach ab. Achten Sie während der Gefechte darauf, keinem der noch bewachten Nav-Punkte zu nahe zu kommen, sonst mischen sich die dort stationierten Truppen ins Gefecht ein. Wenn einer mit Geschützen verteidigt wird, reicht die Zerstörung des Kontrollfahrzeugs, um alle Waffen abzuschalten. Erledigen Sie zunächst die Fahrzeuge, das entwirrt den Schauplatz ungemein. Im Kampf gegen die Mechs nutzen Sie die Wolkenkratzer als Deckung. Treten Sie nur mit geladenen Kanonen dahinter hervor.

**ATLAS locken**

**TIPP 63:** Locken Sie beim letzten Nav-Punkt durch einen Schuss aus großer Distanz einen Atlas zu sich hinüber. Sobald er in der Nähe ist, geben Sie ihm mit der gesamten Lanze den Rest. Stürmen Sie nun auf den Nav-Punkt zu! Während Sie Ihren Kameraden den Angriffsbefehl für den zweiten Atlas geben, kümmern Sie selbst sich um die feindlichen Fahrzeuge.

### Mission 2

**Mehr GESCHWINDIGKEIT**

**Piloten SUCHEN**

**ABLENKUNGS-MANÖVER**

**TIPP 64:** Aufgrund des besonderen Missionsziels sollten Sie bei Ihrem Mech an der Bewaffnung sparen und dafür Geschwindigkeit und Panzerung verstärken.

**TIPP 65:** Die Piloten verstecken sich zu jedem Missionsbeginn in einem anderen Parkhaus. Schleichen Sie also möglichst unauffällig von Nav-Punkt zu Nav-Punkt, bis Sie die Leuchtrakete entdecken.

**TIPP 66:** Da Sie alleine unmöglich alle Mechs erledigen können, müssen Sie die Gegner wenigstens ablenken. Flüchten Sie also vom Parkhaus! Die meisten Feinde werden Ihnen folgen und die Piloten in Ruhe lassen. Kehren Sie nur dann zurück, wenn Steinertruppen beim Parkhaus zurückbleiben. Mit Sprungdüsen können Sie einen Vorsprung vor der Meute ergattern. Halten Sie Ihre Flucht so lange durch, bis die Piloten geborgen sind.

### Mission 3

**SENDER zerstören**

**BASEN schonen**

**REST-WIDERSTAND auslöschen**

**TIPP 67:** Erstes Ziel sind die feindlichen Anlagen bei Nav Gamma. Stehlen Sie sich mit Ihrem Team möglichst unentdeckt zwischen den Punkten Alpha und Beta hindurch. Bei Gamma erledigen Sie den einzelnen MadCat Mk2 sowie den Sender der Steiners.

**TIPP 68:** Das Gefecht lockt die meisten Steiner-Truppen zu Ihrer Lanze – eine heftige Schlacht entbrennt. Versuchen Sie während des Gemetzels, das Feindfeuer von den beiden wichtigen Mobile Field Bases abzulenken. Reparieren Sie Ihren Mech regelmäßig, vergessen Sie dabei auch nicht Ihre Mitstreiter.

**TIPP 69:** Nach bestandener Gefecht erledigen Sie den geringen Restwiderstand und den Generator von Nav Beta. Ihr letzter Weg führt zu Nav Alpha, wo Sie noch eben die lästigen Bulldogs ausschalten.

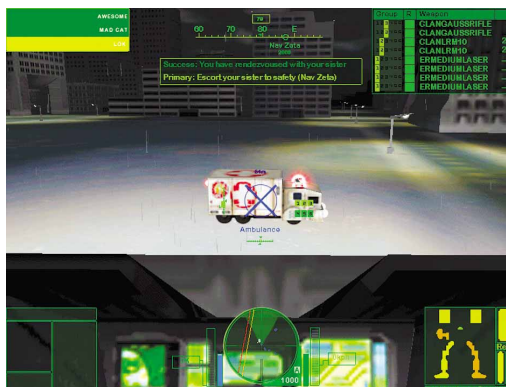
**Truppen VERNICHTEN**

**MADCATS abfangen**

## Mission 4

**TIPP 70:** Kümmern Sie sich erst einmal ohne Rücksicht auf das Schwesterchen um die Gegenwehr der Steiners. Wenn die Feinde erledigt sind, bekommen Sie die Koordinaten zum gesuchten Krankentransport.

**TIPP 71:** Ihr Weg führt Sie zunächst jedoch zurück zum Nav Alpha, wo vier MadCat Mk2 dem Rettungsversuch im Wege stehen. Zerstören Sie die Kolosse der Reihe nach, erst danach suchen Sie den Transport auf. Den können Sie nun gefahrlos nach Nav Zeta eskortieren.



Tipp 71: Holen Sie den Krankenwagen erst nach den MadCats ab!

## Operation 7

**Nav ALPHA**

**TIPP 72:** Diese Mission verläuft in einem ziemlich engen Zeitrahmen. Erstes Ziel ist Nav Alpha, hier schalten Sie den MadCat Mk2 und den Novacat aus.

**Nav BETA**

**TIPP 73:** Auf dem Weg zum Nav Beta kümmert sich die Lanze um beide Thors, während Sie selbst den Generator für die Verteidigungsanlagen lahm legen. Die Lanze rückt weiter vor gegen den nahen Daishi plus Begleitung. In dieser Zeit nutzen Sie die Repair Docks, anschließend laufen Sie zum Nav Gamma, wo das Landungsschiff wartet.

**Nav GAMMA**

**TIPP 74:** Ihre Mitstreiter übernehmen die letzten Elite-Wachen und verschaffen Ihnen Zeit, Ihren gesamten Munitionsvorrat in das Landungsschiff des Widersachers zu pumpen. Bleiben Sie auf dem Plateau ein Stück zurück, so vermeiden Sie Treffer der Schiffsbewaffnung. Wenn das Schiff explodiert, besuchen Sie erneut das Repair Dock, um sich für das Gefecht mit William zu rüsten.



Tipp 74: Etwas weiter hinten kriegen Sie keine Treffer vom Schiff ab.

**Gegen WILLIAM DRESARI**

**TIPP 75:** Warten Sie hinter Palastwänden ab, bis er nah herangekommen ist. Dann stürmen Sie hervor und schießen, den Daishi umrundend, mit allen Bordwaffen auf ihn, bis er den Geist aufgibt. Sieg!

**GUN**