

Alle Missionen gelöst

MechWarrior 3

Der Kampf gegen den mächtigen Clan Smoke Jaguar ist lang und hart, aber mit unseren Tips werden Sie und die Innere Sphäre siegen.

Bei Microproses MechWarrior 3 stranden Sie mit einer einzelnen Lanze von Mechkriegern mitten im Territorium eines hochgerüsteten feindlichen Clans. Da wir dem Widersacher seinen sicher geglaubten Sieg nicht gönnen, rüsten wir Sie mit all unserem Wissen im Mechkampf aus.

Allgemeine Taktiken

Die Kunst des Feuerns

Sorgfältig ZIELEN

TIP 1: Schießen Sie stets gezielt auf bestimmte Körperteile des feindlichen Mechs, anstatt wild aus allen Rohren zu ballern. Im folgenden gehen wir genauer auf die Vor- und Nachteile einzelner Zielzonen ein.

Auf den KOPF

TIP 2: Wenn man den Kopf eines Mechs trifft, so ist dieser für gewöhnlich schon nach einem Treffer zerstört, da diese Stelle (mit maximal 9 Punkten) sehr schwach gepanzert ist. Allerdings bietet der Blechschädel ein sehr kleines Ziel, was Kopftreffer bei laufenden Mechs fast unmöglich macht. Versuchen Sie es deshalb nur in Ausnahmefällen.

Auf den TORSO

TIP 3: Der Torso ist der am stärksten gepanzerte Teil des Mechs und obendrein in drei Segmente unterteilt. Sie müssen einen dieser Abschnitte zerstören, um einen Blechgiganten zu erledigen. Es ist jedoch schwierig, ständig denselben Teil des Rumpfs zu treffen. Daher sind Schüsse auf den Torso nur sinn-



Tip 3: In diesem Fall machen Schüsse auf den Torso ausnahmsweise Sinn.

voll, wenn der Gegner bereits beträchtliche Torso-schäden aufweist oder wegen zu großer Entfernung genaueres Anvisieren nicht möglich ist.

Auf die ARME

TIP 4: Die Arme sind schwach gepanzert. Allerdings wird der gegnerische Mech selbst bei der kompletten Zerstörung eines Arms kaum in Mitleidenschaft gezogen, sondern verliert lediglich die in dem Gliedmaß eingebaute Ausrüstung und Bewaffnung. Schießen Sie daher nur auf einen Arm, wenn dort eine wirklich furchterregende Waffe installiert ist.

Auf die BEINE

TIP 5: Das gezielte Feuern auf ein Bein ist die schnellste und einfachste Methode, einen Mech zu zerstören. Warten Sie, bis der Gegner in der Bewegung innehält, um sich zu drehen, und geben Sie dann eine Salve auf ein Bein ab. Häufig fällt der getroffene Koloß sofort um. Während er aufsteht, haben Sie Zeit, eine zweite Salve auf dasselbe Bein vorzubereiten. Nach zwei bis drei Treffern ist selbst der schwerste Mech kampfunfähig. Zudem haben Sie so eine gute Chance, das gegnerische Chassis zu erbeuten.



Tip 5: Noch ein Treffer auf das rechte Bein, und der Firefly ist Geschichte.

GRUPPEN- FEUER verwenden

TIP 6: Auf nahe Distanz sollten Sie immer mit »group fire« schießen, um größtmöglichen Schaden anzurichten. Die Benutzung von »linked fire« empfiehlt sich bei Gegnern wie der schwierig zu treffenden Elemental-Infanterie, und wenn Sie Munition sparen wollen. »Single fire« lohnt sich bei weiter entfernten Feinden oder mit überhitzungsgefährdeten Waffen.

ZOOMEN
bei fernem
Feinden

TIP 7: Benutzen Sie die Zoomfunktion bei weit entfernten Gegnern grundsätzlich, und deaktivieren Sie sie bei nahen Feinden. Einzige Ausnahme: Die flinke Elemental-Infanterie, auf die Sie immer mit Hilfe der Zoomfunktion feuern sollten.

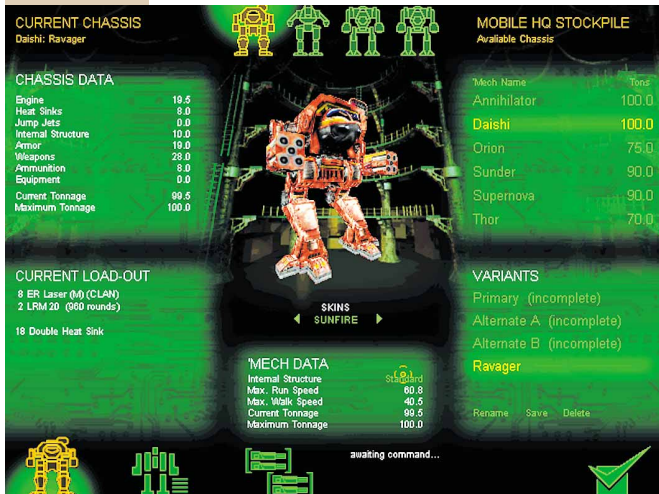


Tip 7: Gegen Elemental-Infanterie ist die Zoomfunktion hilfreich.

Wahl der
WAFFEN

Mechwerkstatt

TIP 8: Sie sollten Ihre Bordwaffen möglichst durch Umbau des Mechs austauschen und in zwei Kategorien einteilen. Dabei empfiehlt es sich eher, mehrere Waffen des gleichen Typs in jeder Gruppe zu nutzen, als verschiedene zu kombinieren. Sie werden zwei Kategorien benötigen: Waffen mit sehr großer und Waffen mit geringer Reichweite.



Werkstatt: So sollte ein gut ausgerüsteter Daishi möglichst aussehen.

Waffen mit
GROSSER
Reichweite

TIP 9: Um stationäre Ziele wie Verteidigungstürme gefahrlos zerstören zu können, benötigen Sie selbst Waffen mit großer Reichweite. Langstreckenraketen (LRMs) weisen die höchste Treffgenauigkeit auf große Entfernungen auf. Daher sollten Sie ihnen gegenüber anderen Waffen mit großer Reichweite wie der PPC oder großen Lasern den Vorzug geben, wenn Sie genügend Munition haben. Je nach Größe des verwendeten Raketentyps müssen Sie unterschiedlich

Waffen mit
GERINGER
Reichweite

Verzichten
Sie auf
GROSSE
Laser

Das richtige
CHASSIS

PANZERUNG
der Clans ist
besser

Vorsicht
HITZESTAU

MOTOR
optimieren

Die
ANDEREN
Mechs

Hohe
REICHWEITE
und hoher
SCHADEN

DECKUNG
suchen

viele Raketenwerfer in den Mech einbauen. Von den kleinen LRM 5 benötigen Sie vier bis sechs, von den großen LRM 20 hingegen nur zwei in einer Waffen-Gruppe, um schwere Schäden zu verursachen.

TIP 10: Zusätzlich benötigen Sie eine Waffengruppe, die auf kurze Reichweite größtmöglichen Schaden anrichtet. Dabei sollten Sie Waffen, die ohne Munition auskommen, den Vorzug geben. So sind mehrere Pulse-Laser mit ausreichend Heat-Sinks eine gute Lösung. Auf große Laser sollten Sie in einer solchen Gruppe aber verzichten, da der Hitzeausstoß dieser Waffen in keinem Verhältnis zum ausgeteilten Schaden steht. Sie benötigen gegen 70-Tonnen-Mechs acht M-Laser. Dazu sollten Sie ungefähr 20 Heat-Sinks in den Mech einbauen. Wenn Sie gerade viel Munition haben, lohnt sich für einzelne Einsätze auch Autocannons oder Gauss-Werfer.

TIP 11: Einfache Regel: Je schwerer, desto besser. Der Panzerungs- und Bewaffnungsvorteil eines schweren Mechs lässt sich durch die größere Manövrierfähigkeit des kleineren nicht ausgleichen. Ab dem 70 Tonnen schweren Orion sind Sie gut bedient, in späteren Missionen sollte es aber schon ein 100 Tonnen schwerer Annihilator oder gar ein Daishi sein.

TIP 12: Clan-Panzerung ist den Panzerplatten der Inneren Sphäre überlegen. Sie sollten einen kompletten Austausch vornehmen, sobald Sie genug Clan-Mechs geplündert haben. Besonders mutige Bastler können auch die Rückenpanzerung nach vorne verlegen – allerdings muß man dann noch stärker darauf achten, daß keine Feinde in den eigenen Rücken gelangen.

TIP 13: Sie sollten unbedingt daran denken, daß Sie je nach Bewaffnung genügend Heat-Sinks an Bord haben. Wenn Sie viel mit Lasersalven arbeiten, sind 18 bis 20 Heat-Sinks gerade richtig.

TIP 14: Wenn Sie über einen schweren Mech verfügen, sollten Sie unbedingt den Motor verbessern, damit Sie nicht völlig ausmanövriert werden. Bei einem 100-Tonnen-Mech liegen Sie mit einem 400er Motor ungefähr richtig.

TIP 15: Es ist sinnvoll, auch die Mechs von Dominic Paine, Epona Rhi und Alan Mattila mit neuen Waffen zu bestücken. Da die drei aber nur selten mit ganzen Waffengruppen feuern, sollten Sie hier andere Maßstäbe anlegen. Zudem laufen sie in den meisten Fällen knapp hinter Ihnen her. Daher sollten Sie den drei Kriegerkollegen Waffen geben, die hohen Schaden anrichten und eine große Reichweite haben. In den ersten zwölf Missionen sind das große L-Laser, in den letzten acht Einsätzen empfiehlt es sich, auf PPCs zurückzugreifen. Langstreckenraketen enthalten Sie den Kollegen am besten vor, damit Ihr eigener Munitionsvorrat sichergestellt ist.

Das Gelände

TIP 16: Häuser und Felsen bieten gute Deckung und lassen sich benutzen, um feindliche Mechs in die Reichweite der eigenen Laserbatterien zu locken.

GEWÄSSER
zur Kühlung

Warten Sie einfach, bis ein Clan-Mech in Sicht kommt. Während er sich Ihnen zuwendet, haben Sie reichlich Zeit zu feuern und außerdem ein ruhiges Ziel.

TIP 17: Flüsse und Seen kühlen Ihren Mech und bieten so Schutz vor Überhitzung. In Gefechten mit mehreren Gegnern ist es deswegen sinnvoll, vom Wasser aus zu feuern. Nehmen Sie sich aber vor tiefen Gewässern und Eisflüssen in acht. Die Bremsen Ihres Mech so sehr, daß er kaum noch vorankommt und so zum Lieblingsoffer für alle Gegner wird.

Gruppentaktiken**TEAMARBEIT**

TIP 18: Gewöhnen Sie sich möglichst früh an, Ihren Mitstreitern direkte Befehle zu geben. Das ist besonders effektiv, wenn Sie es mit schweren Clan-Mechs zu tun haben. In diesem Fall befehlen Sie einfach allen Ihren Kameraden den Angriff. Warten Sie dann einen Moment, bis Sie sicher sind, daß der Clan-Mech nicht auf Sie schießt, und zerstören Sie ihn flugs von hinten. Wenn Sie von zwei Seiten angegriffen werden, sollten Sie die Mechs Ihrer Lanze aufteilen, damit keine Clan-Mechs in Ihren ungeschützten Rücken gelangen können.

Angriff von
HINTEN**Vorsicht**
HELIKOPTER

TIP 19: Nur wenn Sie von Helikoptern angegriffen werden, verzichten Sie besser darauf, Befehle zu geben. Sie können die Helikopter sowieso nur schlecht als Ziele erfassen, und das Flugabwehrfeuer Ihrer Mitstreiter ist ohne Befehle am effektivsten.



Tip 24: An der Kaserne (rechts) stürmen Sie zunächst bloß vorbei.

KASERNE
zerstören

nahe Ziele können die Raketentürme nicht beschießen. Demolieren Sie die jetzt völlig wehrlosen Türme gnadenlos aus kurzer Distanz.

TIP 25: Laufen Sie schnurstracks zurück zur Kaserne bei OP-Able, und vernichten Sie dort zuerst die beiden Strider-Mechs sowie die Schützenpanzer. Anschließend nehmen Sie die Bauwerke aufs Korn. Schon haben Sie und Ihr tapferes Team auch diesen Abschnitt erfolgreich beendet.

Komplettlösung: Operation 1

Im WASSER
bleiben**RAKETEN**
abschießen**KRAFTWERK**
zerstören**TÜRME**
umgehen**VORBEI an**
der Kaserne**Mission 1**

TIP 20: Nehmen Sie die APCs und die Raketentürme vom Wasser außerhalb ihrer Reichweite aus mit Langstreckenraketen und Lasern aufs Korn.

TIP 21: Beschießen Sie den angreifenden Clan-Mech mit Hilfe der Zoomfunktion mit Langstreckenraketen. Wenn er sich dann nicht zurückzieht, vernichten Sie ihn vollständig.

TIP 22: Vernichten Sie die Türme des Kraftwerks bei OP-Able mit Ihrem Laser aus kurzer Distanz. Nun müssen Sie nur noch unbeschadet zu OP-Baker gelangen und haben Ihre erste echte Kampfmission damit erfolgreich abgeschlossen.

Mission 2

TIP 23: Umgehen Sie mit Ihrer Lanze die große Raketenplattform bei OP-Baker, indem Sie den toten Winkel im Süden der Plattform ausnutzen.

TIP 24: Lassen Sie die vor Feinden wimmelnde Kaserne in Frieden, und schütteln Sie mit vollem Tempo etwaige Verfolger ab. Zerstören Sie rasch die beiden Bulldogs. Sie können sich nun von Süden her der Raketenplattform sicher nähern. Keine Sorge,

Mission 3

**Firefly
ABFANGEN**

**Von der
KLIPPE
feuern**

**Auf TRÄGER
schießen**

**RAKETEN
gegen Türme**

**FELDBASEN
rufen**

TIP 26: Erwarten Sie den Firefly mit einer LRM-Raketensalve, und erledigen Sie ihn dann mit Lasern. Lassen Sie ihn auf keinen Fall entkommen.

TIP 27: Nehmen Sie die Panzer und den Strider von der Klippe aus mit Ihren LRM-Raketen unter Beschuß. Wenn Sie zwei Panzer ausgeschaltet und den Mech angeschossen haben, können Sie hinunterlaufen und den Rest mit Lasern erledigen.

TIP 28: Nutzen Sie die Gebäude vor OP-Able zur Deckung aus, und nähern Sie sich so den zwei Raketentürmen. Schalten Sie die Türme dann in schneller Folge mit den Lasern aus. Schießen Sie nun auf die Träger der Gebäude, um so das erste Primärziel zu erfüllen.

TIP 29: Nähern Sie sich OP-Baker, und zerstören Sie die beiden Verteidigungstürme mit LRMs. Anschließend müssen Sie die Gebäude zerstören, indem Sie wie im vorigen Tip die Stützträger abschießen.

TIP 30: Laufen Sie zu OP-Charlie, und drücken Sie zweimal die [M]-Taste, um Ihre mobilen Feldbasen zu benachrichtigen. Nun müssen Sie nur noch einen Moment warten, bis sie eintreffen.

Mission 4

**Gebäude
SPRENGEN**

TIP 31: Springen Sie schnell in den Fluß, und vernichten Sie die beiden Clan-Mechs durch konzentriertes Laserfeuer auf die Beine. Zerstören Sie die Gebäude bei OP-Able ebenfalls vom Fluß aus.



Tip 31: Vom Wasser aus nehmen Sie die Clan-Mechs unter Feuer.

**GENERATOR
vernichten
In den
FLUSS**

**ORION
ablenken**

TIP 32: Laufen Sie zum Energiegenerator bei OP-Baker, und demolieren Sie ihn mit Hilfe von Dominic Paine.

TIP 33: Beseitigen Sie die Laser- und Raketentürme bei OP-Charlie mit Ihren eigenen Langstreckenraketen. Springen Sie danach sofort in den Fluß.

TIP 34: Die beiden Strider- und Owen-Mechs zerstören Sie zusammen mit Dominic Paine vom Fluß aus. Befehlen Sie ihm nun den Angriff auf den Orion. Sobald er diesen in einen Kampf verwickelt hat, rennen Sie – möglichst von hinten – auf den Orion zu und zerschmelzen ein Bein mit Lasersalven.

**TÜRME
zerstören**

TIP 35: Jetzt müssen Sie nur noch die beiden Kühltürme der Fabrik zerstören und haben die erste Operation erfolgreich abgeschlossen.

Operation 2

Mission 1

**Panzer
VERNICHEN
ANGRIFF
befehlen**

**ELEMENTALS
überrennen**

**Raketen
gegen
TÜRME**

MFB rufen

TIP 36: Vernichten Sie die Harasser- und Bulldogpanzer im Norden im Verein mit Dominic Paine.

TIP 37: Beharken Sie die Verteidigungstürme bei OP-Able mit LRMs. Sie werden nun von zwei Clan-Mechs, einem Strider und einem Owen, attackiert. Befehlen Sie Dominic den Angriff auf den einen, und nehmen Sie sich den anderen selbst vor.

TIP 38: Im Canyon stoßen Sie auf Elemental-Infanterie. Schalten Sie Ihre Laser auf »Linked Fire« oder »Single Fire«, um so Ihre Trefferchancen zu erhöhen.

TIP 39: Schalten Sie zuerst die nördlichen Verteidigungstürme mit Langstreckenraketen aus, anschließend den Clan-Mech auf der Anhöhe, indem Sie (wie in Tip 5 erklärt) auf ein Bein zielen.

TIP 40: Sie müssen nur noch den Mech des Kommandanten samt Wache mit Dominic Paines Unterstützung erledigen. Rufen Sie bei OP-Baker dann die mobilen Feldbasen, um die Mission zu beenden.

Mission 2

**Gebäude als
DECKUNG**

TIP 41: Suchen Sie hinter einem Gebäude Deckung. Sobald der Orion und der Shadowcat um die Ecke biegen, nehmen Sie mit gezieltem Laserfeuer deren Beine unter Beschuß, bis die Mechs zerstört sind.



Tip 41: Lauern Sie dem Orion hinter einem Gebäude auf.

**Raketen
gegen
PANZER**

**Hinter Stein
VERBERGEN**

TIP 42: Schalten Sie bei OP-Able möglichst viele Panzer mit Langstreckenraketen aus. Vernichten Sie dann die Gebäude, um das erste Primärziel zu erfüllen.

TIP 43: Postieren Sie sich in der nordwestlichen Ecke der Höhle hinter dem Stalagmiten, und lassen Sie Ihren Mech in die Hocke gehen. Knipsen Sie nun mit Langstreckenraketen erst den Shadowcat und dann die Verteidigungstürme aus.

ELEMENTALS
rasch
erledigen

BLACKHAWK
ausschalten

SCHNELL
gegen den
Orion

In den
FAHRSTUHL

AUFZUG
zerstören

Über den
FLUSS

CHAMPION
zerstören

In den
TUNNEL

OWEN
muß fliehen
Sprung von
der **KANTE**

TIP 44: Laufen Sie zu OP-Baker, und nehmen Sie die Elemental-Infanterie mit »Linked Fire« aufs Korn. Danach können Sie auf der Plattform in aller Ruhe die dort geparkten Fahrzeuge des Konvois atomisieren.

TIP 45: Laufen Sie nun nach Westen, und zerstören Sie dort den Blackhawk hinter dem Tunnaleingang mit gezielten Lasersalven aus kurzer Distanz.

TIP 46: Jetzt müssen Sie sich beeilen. Sobald Sie den Orion-Mech in Ihrer Zielerfassung haben, befehlen Sie Dominic den Angriff. Nun warten Sie einen Moment und setzen dann nach. Der Orion muß erledigt sein, bevor er die Gelegenheit bekommt, die Tanks mit dem ätzenden Gas zu zerstören.

TIP 47: Wenn Sie jetzt den Fahrstuhl betreten, können Sie den Höhlenkomplex verlassen.

Mission 3

TIP 48: Schalten Sie zunächst die beiden lästigen Harasser-Panzer und dann die beiden Clan-Mechs durch gezielte Schüsse auf die Beine aus. Vernichten Sie den Fahrstuhl bei OP-Able.

TIP 49: Laufen Sie in Richtung OP-Baker, und beschießen Sie die Gegner mit LRMs. Wenn nur noch ein Clan-Mech auf der anderen Seite des Flusses übrig ist, befehlen Sie Dominic Paine den Angriff. Sobald Dominic drüben ist, stürmen Sie hinterher und vernichten den Clan-Mech.

TIP 50: Den Champion vor OP-Baker sollten Sie mit Langstreckenraketen beschädigen und ihm anschließend von nahem mit Lasern den Rest geben.

TIP 51: Zerstören Sie die Gebäude bei OP-Baker, und betreten Sie anschließend den Tunnaleingang bei OP-Charlie. Das ist das Ende der Mission.

Mission 4

TIP 52: Beschießen Sie den Owen hinter der ersten Biegung, und lassen Sie ihn entkommen.

TIP 53: Sobald Sie in der großen Höhle sind, springen Sie rechts von der hohen Kante herunter auf den Thor-Mech zu und legen ihn auf bewährte Weise mit gezielten Schüssen auf die Beine lahm.



Tip 53: Springen Sie von der Kante auf den feindlichen Thor zu.

Kurz
ABWARTEN

Über die
RAMPE

ANNIHILATOR
umgehen

TIP 54: Befehlen Sie Dominic den Angriff auf die übrigen Mechs in der Höhle, und bleiben Sie einen Moment in Deckung. Sobald Sie hören, daß Paine die Gegner in einen Kampf verwickelt hat, laufen Sie mit hoher Geschwindigkeit in die Höhle und attackieren den zweiten Thor. Helfen Sie Dominic noch mit dem letzten Clan-Mech.

TIP 55: Zerstören Sie den Verteidigungsturm bei OP-Able, und gehen Sie an einer hohen Stelle unter dem Förderband durch. Betreten Sie das Band über die Rampe, laufen Sie bis zum Ende, und öffnen Sie das Schott durch Laserfeuer. Befehlen Sie Ihrem Kameraden Dominic, Ihnen zu folgen.

TIP 56: Schalten Sie den Puma mit LRMs aus, aber laufen Sie noch nicht weiter in die Höhle hinein. Befehlen Sie Dominic Paine und Epona Rhi, den Annihilator anzugreifen, während Sie den Koloß umgehen und von hinten attackieren. Nun müssen Sie nur noch die Fabrik vernichten.

Operation 3

Mission 1

RAKETEN
sind wichtig

Vorsicht,
HOLOGRAMME

HQ
zerstören

Durch den
TUNNEL

TIP 57: In dieser Mission finden Kämpfe in erster Linie auf der weiten Ebene statt. Deswegen werden Langstreckenraketen effektiver und Waffen mit geringer Reichweite weniger wichtig.

TIP 58: Suchen Sie in den östlichen Ruinen Deckung, und schalten Sie die Verteidiger mit Langstreckenraketen aus. Wichtig: Schießen Sie nur auf Gegner, die von Ihrem Zielerfassungssystem angezeigt werden, da im Tal Hologramme stehen, an die Sie Ihre kostbare Munition nicht verschwenden sollten.

TIP 59: Befehlen Sie Dominic und Epona den Angriff auf die Verteidigungstürme hinter den Felsen. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise bei OP-Able, und zerstören Sie danach das Hauptquartier.

TIP 60: Laufen Sie durch den Tunnel bei OP-Baker in Richtung OP-Charlie. Sobald die feindlichen Mechs angezeigt werden, lassen Sie Epona und Dominic angreifen. Derweil schießen Sie von ferne mit Ihren bewährten Langstreckenraketen. Schleichen Sie sich schließlich um die Ruinen herum, und erledigen Sie die letzten Mechs von hinten. Bei OP-Charlie endet die Mission.

Mission 2

FESTUNG
einnehmen

Festung
VERTEIDIGEN

TIP 61: Erobern Sie die Clan-Festung bei OP-Able, indem Sie den Rest Ihrer Lanze vorschicken und mit Raketen Deckung geben. Stürmen Sie hinterher, sobald der Kampf begonnen hat, und eliminieren Sie den Madcat sowie den Annihilator.

TIP 62: Verteidigen Sie die Festung, wobei Sie die Gegner zunächst mit Langstreckenraketen eindecken. Greifen Sie dann unter dem Feuerschutz Ihrer Lanze die Clan-Mechs in der Ebene an, und holen Sie so Alan Mattila aus dem Feindfeuer.

Mission 3

STRIDER
ablenken

TIP 63: Vernichten Sie zunächst den einzelnen Avatar im Verbund mit Ihrer Lanze. Danach befehlen Sie Ihren drei Mitstreitern, die beiden Strider-Mechs anzugreifen. Sobald der Schußwechsel begonnen hat, setzen Sie nach und geben den Stridern den Rest.



Tip 63: Zerstören Sie die drei Clan-Mechs im Team.

ELEMENTALS
ausschalten

TIP 64: Das Dropship wird von Elemental-Infanterie bewacht. Beseitigen Sie die flinken Krieger nacheinander, wobei Sie Ihre Laser auf »Linked Fire« einstellen. Rufen Sie nun die mobilen Feldbasen.

Lanze
AUFTEILEN

TIP 65: Sobald die mobilen Feldbasen in die Nähe des Dropships kommen, werden sie von zwei Seiten durch Clan-Mechs angegriffen. Befehlen Sie Ihren drei Mitstreitern den Angriff auf eine dieser Gruppen, und kümmern Sie sich um die andere persönlich. Wenn Sie auf Ihrer Flanke fertig sind, eilen Sie Ihrer Lanze zur Hilfe.

Mission 4

LANZE
vorschicken

TIP 66: Befehlen Sie Ihrer Lanze, den einsamen Shadowcat anzugreifen, und beteiligen Sie sich an dem Angriff mit Langstreckenraketen. Schalten Sie von den Türmen und Mechs bei OP-Able möglichst viele mit Raketen aus, während der Rest der Lanze vorstürmt.

MADCAT
erledigen

TIP 67: Die Brücke bei OP-Baker wird von mehreren Clan-Mechs und Commander Howell persönlich verteidigt. Befehlen Sie Epona, Domic und Alan, sich um die Clan-Mechs zu kümmern, während Sie sich Commander Howell vorknöpfen. Jetzt müssen Sie noch schnell die Brücke zerstören, anschließend geht's weiter Richtung OP-Charlie.

OSIS
besiegen

TIP 68: Erledigen Sie bei OP-Charlie die Verteidigungstürme aus der Ferne, und kümmern Sie sich um die Brücke sowie die orbitalen Laserkanonen, sobald Sie nahe genug herangekommen sind. Während Sie das tun, werden Sie vom Clankrieger Ratache Osis angegriffen. Wenn Sie sich ihn samt Gefolge gemeinsam mit Ihren Jungs vornehmen, sollten Sie keine weiteren Schwierigkeiten haben.

Mission 5

ANNIHILATOR
mit LRMs
beschießen

TIP 69: Sie müssen sich beeilen, die beiden Owens zu vernichten. Beschießen Sie den angreifenden Annihilator mit LRMs. Sie sollten erst in den Nahkampf mit Lasern übergehen, wenn der Rest Ihrer Lanze bereits vorgestürmt ist. Zerstören Sie die angreifenden Clan-Mechs einen nach dem anderen, indem Sie Ihre Leute alle auf den gleichen Gegner feuern lassen.

DOCK
erobern
PYRAMIDE
umgehen

TIP 70: Laufen Sie nun zu OP-Dog, und zerstören Sie die Bulldog-Panzer. Schon gehört das Dock Ihnen.

TIP 71: Rücken Sie nun Stück für Stück in Richtung Stadt vor. Vorsicht: Umgehen Sie unbedingt die Pyramide im Süden. Ihre Mitstreiter neigen dazu, aufgrund eines Programmfehlers unwiderruflich an dem Bauwerk hängenzubleiben.

In die
STADT

TIP 72: Sobald die Panzer vor der Stadt zerstört sind, rücken Sie im Schutz der Mauern vor. Befehlen Sie Ihren Mitstreitern, die beiden Pumas in der Stadt anzugreifen, und unterstützen Sie sie dabei. In der Stadt sollten Sie auf den Einsatz von Raketen verzichten.

Auf die
BEINE
schießen

TIP 73: Sobald Sie in die Nähe des Zielgebäudes bei OP-Baker kommen, werden Sie von einem Annihilator und einem Avatar angegriffen. Befehlen Sie wiederum Ihren Mitstreitern den Angriff, damit Sie selbst unbehelligt die Beine der Clan-Mechs zerstören können. Vernichten Sie danach das Zielgebäude.

TOR
aufbrechen

TIP 74: Laufen Sie in Richtung OP-Charlie, und befehlen Sie den Angriff auf die zwei Clan-Mechs. Geben Sie Unterstützungsfeuer mit LRMs, und zerstören Sie die Gegner schließlich mit Lasern. Ihre letzten LRMs sollten Sie für die Verteidigungstürme benutzen. Nun müssen Sie nur noch das Tor aufbrechen.

Mission 6

FESTUNG
zerstören

TIP 75: Befehlen Sie Ihrer kompletten Lanze den Angriff auf die Raketenpanzer bei OP-Able, und setzen Sie dann nach. Sobald Raketenpanzer und Elementals ausgeschaltet sind, zerstören Sie die Festung. Passen Sie auf, daß weder Avatar noch Madcat zu Ihrer MFB gelangen.

HELIKOPTER
stehend
abwehren

TIP 76: Auf dem Weg zum Raumhafen werden Sie von Helikoptern angegriffen. Wenn Sie das Rotorengeräusch hören, bleiben Sie stehen, um eine stabile Feuerbasis zu haben. Wenn alle vier Mechs in Ihrer Lanze auf die attackierenden Helikopter feuern, sollten die Flieger schnell beseitigt sein.

Unterstüt-
zung mit
LRMS

TIP 77: Beim Angriff auf den Raumhafen bei OP-Baker sollten Sie Ihre drei Mitstreiter immer gleichzeitig auf einen Clan-Mech hetzen, während Sie mit LRMs für Unterstützung sorgen. Sobald der Mech von Osis auftaucht, knöpfen Sie ihn sich vor.

Operation 4

Mission 1

Zum
BAHNHOF

TIP 78: Diese Mission ist eine der kniffligsten. Laufen Sie mit Vollgas auf OP-Baker zu. Auf dem Weg wer-

**BAHN
aufhalten**

den Sie von mehreren Feinden angegriffen. Befehlen Sie Ihren Mitstreitern, die Clan-Mechs in Kämpfe zu verwickeln, während Sie selbst weiterlaufen.

TIP 79: Bei OP-Baker müssen Sie in Windeseile allein die Verteidiger beseitigen. Sobald die Schwebebahn beladen ist, nehmen Sie diese aufs Korn. Wenn sie hinüber ist, können Sie sich Zeit lassen und gemeinsam mit Ihren überlebenden Mitstreitern die Anlagen bei OP-Able, OP-Charlie und OP-Dog zerstören.



Tip 79: Diese feindliche Schwebebahn darf ihr Ziel niemals erreichen.

Mission 2**GEMEINSAM
zuschlagen**

TIP 80: Greifen Sie im Verbund mit Dominic, Epona und Alan immer einen Clan-Mech gemeinsam an. Von dem Champion und dem Madcat aus arbeiten Sie sich so Stück für Stück in Richtung OP-Able vor.

**SUPERNOVA
in die Zange
nehmen**

TIP 81: Sobald Sie den Supernova hinter dem Hügel in der Zielerfassung haben, lassen Sie Ihre LRMs das Ziel markieren. Befehlen Sie Ihren Mitstreitern den Angriff, und laufen Sie knapp hinter ihnen. Achten Sie darauf, daß keiner Ihrer eigenen Mechs in der Schußlinie steht, und bestreichen Sie den Supernova so lange mit Raketensalven, bis er platt ist.



Zu Tip 82: Zerstören Sie erbarmungslos alle Häuser des kleinen Dorfes.

**HÄUSER
zerstören**

TIP 82: Zerstören Sie bei OP-Able alle Gebäude des Dorfes mit Laserfeuer. Am besten erledigen Sie das mit den Füßen im kühlenden Fluß.

**DAISHI zuerst
ablenken
lassen**

TIP 83: Bei OP-Baker wartet Galaxy-Commander Corbet in einem mächtigen 100-Tonnen-Daishi auf Sie. Schießen Sie so lange nicht, bis Sie sicher sind, daß er seine Aufmerksamkeit auf einen anderen Mech gelenkt hat. Dann laufen Sie hinter ihn und entladen alle Laser in eines seiner Beine. Nun müssen Sie nur noch den Laserturm demolieren.

Mission 3**TÜRME
vernichten**

TIP 84: Gehen Sie über die Brücke, und schalten Sie alle sichtbaren Verteidigungstürme mit LRMs aus. Sobald der Annihilator und der Orion in Sicht kommen, greifen Sie mit Ihren Kollegen an.

**LRMS
benutzen**

TIP 85: Während Sie weiter nach Norden laufen, knacken Sie die letzten Verteidigungstürme und Raketenpanzer auf der anderen Seite mit Ihren LRMs.

**Supernovas
SCHNELL
zerstören**

TIP 86: Sie müssen die zwei Supernovas sehr schnell ausschalten, da ihre großen Laser über massig Reichweite verfügen und viel Schaden anrichten. Greifen Sie die beiden dicken Brocken auf keinen Fall ohne die Unterstützung Ihrer Kameraden an.

**DEPOT
schonen**

TIP 87: Bei OP-Able dürfen Sie keine Zeit verlieren. Zerstören Sie die Türme und die Elemental-Infanterie. Dabei sollten Sie das Versorgungsdepot intakt lassen.

LRMS gegen Annihilators

VERTEIDIGER eliminieren

Rechter MADCAT zuerst

KANONE ignorieren

HELIKOPTER herunter-holen

VERTEIDIGER ausschalten

Auf die FESTUNG klettern

TIP 88: Die zwei angreifenden Annihilators sollten Sie mit Raketensalven eindecken, bis sie nah herangekommen sind. Dann schalten Sie auf Laser um und geben ihnen aus kurzer Distanz den Rest.

TIP 89: Schalten Sie die Verteidiger bei OP-Baker mit Raketen aus, und nehmen Sie die unbekannte Einrichtung in Besitz, indem Sie sich genau auf den markierten Navigationspunkt stellen.

Mission 4

TIP 90: Sie werden sofort von zwei Madcats und einem Thor angegriffen und müssen schnell handeln. Lassen Sie Ihre Mitstreiter den Madcat auf der linken Seite angreifen. Nehmen Sie sich den anderen währenddessen höchstpersönlich vor. Danach schalten Sie zu viert den Thor aus. Sie dürfen an dieser Stelle möglichst keinen Ihrer Mechs verlieren.

TIP 91: Laufen Sie in Richtung OP-Baker, und vernichten Sie die Elemental-Infanterie auf dem Weg. Erfüllen Sie das Sekundärziel, indem Sie einfach über den Navigationspunkt laufen. Die Verteidigungskanone wird von einem starken Kraftfeld geschützt. Ignorieren Sie das Geschütz, und laufen Sie weiter in Richtung OP-Able.

TIP 92: Auf dem Weg zur Festung attackieren Helikopter. Lassen Sie Ihre komplette Lanze anhalten, und holen Sie die Hubschrauber vom Himmel, wenn sie gerade zum Angriff ansetzen.

TIP 93: Sobald Sie in die Nähe der Festung kommen, eröffnen zwei Mechs das Feuer auf Sie. Ihre LRMS sollten aber in Verbindung mit den weitreichenden PPCs Ihrer Mitstreiter dieses Problem beseitigen können.

TIP 94: Springen Sie auf keinen Fall in den tiefen Wassergraben vor der Festung, sondern umgehen Sie ihn im Norden. Dort können Sie auf einem Ausleger hochklettern. Schalten Sie nun etwaige Verteidiger auf dem feindlichen Bollwerk aus.



Tip 94: Springen Sie auf keinen Fall in den Wassergraben.

Auf Felsen klettern

TIP 95: Klettern Sie auf die Felsen hinter der Festung. Sie können nun zwei Daishis unter sich hinter einem Schutzwall sehen. Da sich die Daishis gegen

einen höheren Gegner nicht verteidigen können, vernichten Sie die beiden von oben. Danach springen Sie hinunter und zerstören den Generator.

Mission 5

SUNDER schnell zerstören

Noch ein SUNDER

TIP 96: Zögern Sie keine Sekunde. Laufen Sie sofort geradeaus auf den Sunder zu. Ignorieren Sie dabei die Elemental-Infanterie. Schalten Sie den Mech durch Lasersalven auf die Beine schnell aus.

TIP 97: Auf der anderen Seite der Halle befindet sich noch ein Sunder. Zerstören Sie ihn mit LRMS. Vernichten Sie anschließend alle Elementals.



Tip 97: Ihre eigenen Mechs werden von Elementals angegriffen.

ANGREIFEN oder erst DECKUNG suchen

KERNSTÄBE zerblasen

PLATTFORM meiden

KOLLEGEN vorschicken

MECHS einzeln erledigen

TIP 98: Bei OP-Echo stehen die Mechs Ihrer drei Mitstreiter und ein Haufen Elementals, die gerade die Mechs aktivieren. Sie haben zwei Möglichkeiten: Am besten beeilen Sie sich und vernichten die Elementals, während sie noch zwischen den Beinen der Mechs wuseln. Oder Sie nutzen eine der Schlammgruben als Deckung und erledigen die vom Feind eroberten Mechs von dort aus mit Raketen.

TIP 99: Nun müssen Sie bloß noch die letzten Elementals eliminieren und die Kernstäbe bei OP-Able, OP-Baker, OP-Charlie und OP-Dog zerstören. Der Weg zum Fahrstuhl bei OP-Echo ist jetzt frei.

Mission 6

TIP 100: Gehen Sie vorsichtig ein paar Schritte geradeaus. Sie dürfen auf keinen Fall im Bereich der Landeplattform herumlaufen, da die Mechs Ihrer Mitstreiter dazu neigen, an Gebäudeteilen hängen-zubleiben und nicht mehr loszukommen.

TIP 101: Sobald die ersten Clan-Mechs auf Ihrem Radar auftauchen, befehlen Sie Epona, Dominic und Alan den Angriff auf jeweils einen Mech. Unterstützen Sie den Angriff aus der Ferne mit LRMS.

TIP 102: Zerstören Sie einen Clan-Mech nach dem anderen, bis hin zu Galaxy-Commander Corbet selbst. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben den mächtigen Clan Smoke Jaguar, vollkommen auf sich allein gestellt, mitten im Feindesland besiegt!

GUN