



Intelligent und brachial

Mech Commander

Riesige Battlemechs, heiße Feuergefechte und packende Missionen sind die Zutaten von FASA Interactives spannendem Echtzeitstrategie-Cocktail.

Der Kommandant starrt wie gebannt auf den Bildschirm. Im Süden lauern mehrere gegnerische Kontakte, die als gelbe Blips über den Screen huschen. Vor allem der dicke Mad Cat bereitet ihm Sorgen. Mit dem Mut der Verzweiflung schickt er seine Jungs dem Ungeheuer entgegen. Noch bevor es sich bewegen kann, fordert der Mech-Kommandant Artilleriebeschuss an. Prompt hauen die vom Boden aufspritzenden Betonbrocken den Koloß um, und der Weg zum Evakuierungspunkt ist frei. Trotz herber Verluste hat sich der Überfall auf den Stützpunkt gelohnt: Der erbeutete Mad Cat wird der kleinen Söldnertruppe fortan sicherlich gute Dienste leisten.

Giganten aus Stahl

Die Battletech-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Brettspielumsetzungen auf dem PC. Vor allem Activisions **Mechwarrior**-Saga erlangte bei den Fans Kultstatus. Vor einiger Zeit entschied sich FASA, der Hersteller der Pappvorlage, die Produktion künftiger Battletech-Computerspiele selbst zu übernehmen. Nun ist es soweit: In Kooperation mit Microprose



Wer in **heftigen Nahkämpfen** durch einen Treffer frühzeitig zu Boden geht, hat nur selten noch eine Chance.

schickt Sie das Team von FASA Interactive in der strategischen Position eines **Mech Commander** in Echtzeitschlachten mit den tonnen schweren Metallgiganten.

Kampf den Clans

Im 31sten Jahrhundert toben die Clankriege mit unverminderter Härte. Die technische Überlegenheit der Clans

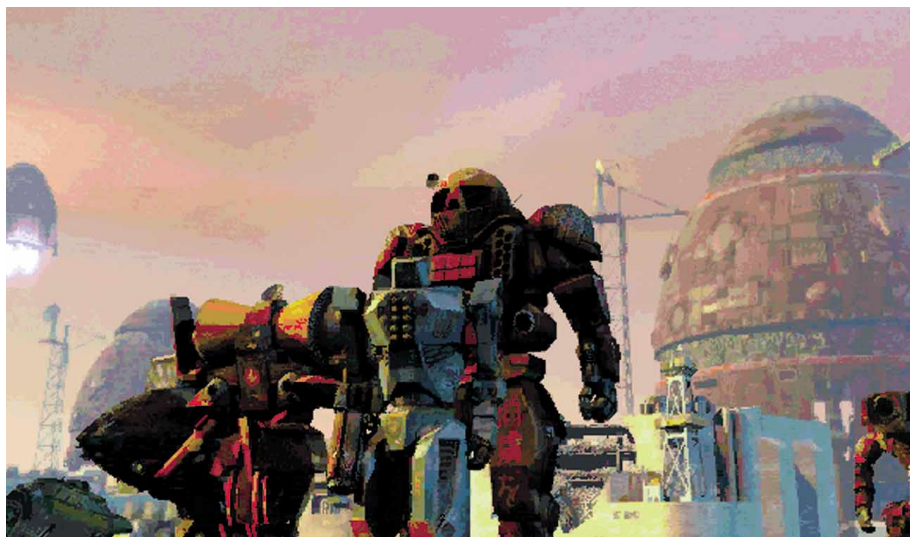
stellt die Streitkräfte der inneren Sphären vor immense Probleme. Zu diesem Zeitpunkt machen Sie sich mit Ihrer Söldnertruppe auf, den vom Smoke Jaguar Clan besetzten Planeten Port Arthur zu befreien. Dabei erwarten Sie rund 30 Schlachten, die oft noch in Untermissionen eingeteilt sind. Von Ihrer Oberbefehlshaberin erfahren

Sie in einem knappen Videobriefing die Einsatzziele, die Geiselnbefreiungen genauso umfassen wie Sturmangriffe auf gegnerische Basen oder das Abfangen eines Zuges.

Wahl der Waffen

Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen, müssen Sie sich eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Da jede Mission durch ein Gewichtslimit begrenzt ist, will wohl überlegt sein, welchen der bis zu 100 Tonnen schweren Roboter Sie mit in die Schlacht nehmen. Die Einteilung in drei Gewichtsklassen erleichtert Ihnen die Vorauswahl. Außerdem gibt es jeden Mech in einer auf Panzerung, Bewaffnung oder Sprungdüsen optimierten Version. Mit gleicher Sorgfalt sollten Sie die Waffensyste-

*Im Tips-Teil:
Taktiken*



Erst wenn Sie Port Arthur **befreit** haben, bekommen Sie diese schicke Sequenz geboten.

Facts

- Battletech-Szenario
- 30 Missionen
- 18 Mechs
- 5 Feldzüge
- 16 Fahrzeuge
- 6 Multiplayer-Karten

Bei Gefechten in Städten können Sie die **Gebäude** als optimale Deckung gegen Raketen und Laser ausnutzen.



me wie Raketen, Laser oder Autokanonen aussuchen, die entweder im Nah-, Mittel- oder Fernbereich ihre volle Effektivität entfalten. Clanwaffen sind dabei für gewöhnlich leistungsfähiger und vor allem leichter als ihr Innere-Sphären-Pendant. Im späte-

ren Verlauf stehen Ihnen nicht nur Kampfroboter, sondern auch vierrädrige Jeeps, Minenleger, Spähpanzer und Reparaturvehikel zur freien Verfügung. Allerdings können Sie nur maximal zwölf Fahrzeuge oder Mechs mit in den Kampf nehmen.

Auf der Planetenoberfläche angekommen, dirigieren Sie Ihre Truppen von Wegpunkt zu Wegpunkt. Stoßen Sie unterwegs auf Feinde, erwidern Ihre Mechs selbständig das Feuer. Manchmal steht Ihnen aber auch Artillerie hilfreich zur Seite. Auf Knopfdruck nimmt sie mit Zeitverzögerung vorgewählte Zielpunkte unter Beschuss.

Kleinstadt wird in Schutt und Asche gelegt, dann werden zwei Brücken erobert, nur um eine gegnerische Fahrzeugkolonne abzufangen.

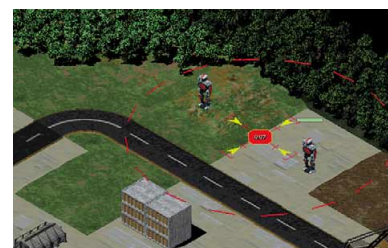
Imponierend ist dabei, daß sich die Aufträge mit den unterschiedlichsten Robotertypen bewältigen lassen, obwohl

Geschickt angelegte **Minenfelder** reduzieren in Windeseile die Zahl der Gegner.

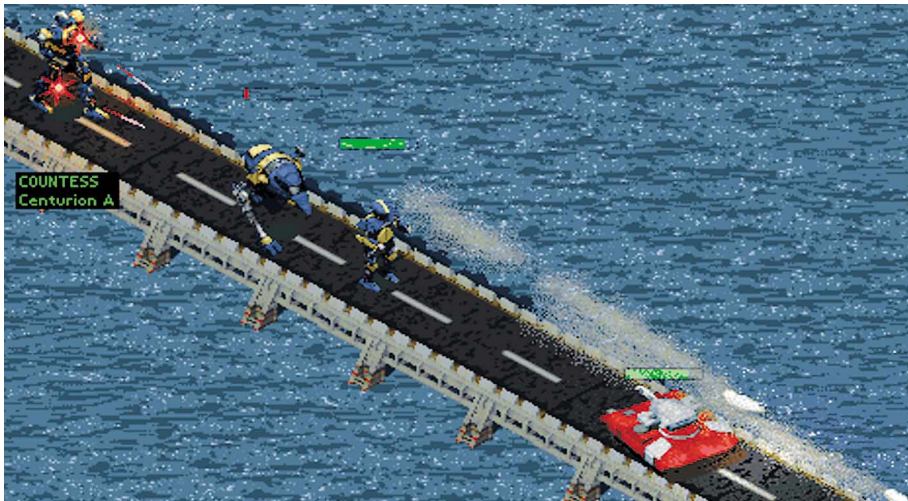


Packende Missionen

Jeder Einsatz ist nicht nur auf verschiedene Arten lösbar, sondern gleichzeitig mit Dramatik vollgepackt. Stellen Sie sich einen schwer beschädigten Mech vor, der sich auf einem Bein humpelnd in Richtung Sicherheit schleppt, verfolgt von wütenden Gegnern. Oder die riskante Hatz durch dicht bewaldetes Gebiet, bei der Ihre Kampfmaschinen im Akkord im Weg stehende Bäume wegflammen. Eine



Vom **Berg** aus können Sie die Mechs im Tal ins Artillerie-Visier nehmen.



Brücken sind Engpässe, die oft sehr lange von einer einzigen Einheit verteidigt werden können.

häufig komplett andere Lösungswege beschritten werden müssen. Auch abseits der vorgegebenen Wegpunkte erwarten Sie einige Überraschungen. So stolpern Sie immer wieder mal über geheime Depots, in denen wertvolle Ersatzteile und Waffen gebunkert sind. Ihre Jungs nehmen diese Gebäude ein und stocken so die Lagerbestände auf.

Auf der Flucht

In den meisten Echtzeitstrategie-Spielen wie **Command&Conquer** oder **StarCraft** bleiben Ihre Einheiten weitgehend anonym. Wird ein Panzer zerstört, baut man eben einen neuen. **Mech Commander** geht einen anderen Weg. Jeder Stahlkoloß, den Sie mit ins Spiel nehmen, ist nach seiner Zerstörung unwiederbringlich verloren. Und mit ihm vielleicht auch sein Pilot. Die Mechkrieger unterscheiden sich nicht nur in Treffgenauigkeit und Manövriertalent, sie sind auch verwundbar. Wird ein Mech so stark beschädigt, daß ihn der Pilot aufgeben muß, katapultiert er sich aus dem Wrack. Auch dabei kann er noch getötet werden, wenn er vorher schon verwundet war. Es kommt sogar vor, daß Piloten durch direkte Treffer in ei-

nem eigentlich noch funktionstüchtigen Mech ums Leben kommen. Schwer verletzten Warriors sollten Sie deshalb ein paar Missionen lang Ruhe gönnen, damit sie sich regenerieren können.

in Ihren Besitz über. Für jeden Sieg bekommen Sie zudem ein paar 1.000 Ressourcenpunkte, die Sie in die Reparatur defekter Mechs und deren Ausbau stecken. Damit aus Ihrem kümmerlichen



Diese enge Schlucht kann unsere arg angeschlagene Truppe gut für einen **Hinterhalt** nutzen.

Aus alt mach neu

So tragisch der Verlust einer liebgewonnenen Kampfmaschine auch sein mag, mit ein wenig Bastelfleiß sorgen Sie selbst für Nachschub. Denn erlegte Bleicheimer gehen (häufig stark ramponiert)

Häuflein bald eine richtige Söldnertruppe wird, kaufen Sie bessere Waffen, mustern alte Maschinen aus und heuern ein paar willige Piloten an. Bei anhaltendem Erfolg sind unter den Bewerbern auch ein paar echte Cracks dabei. Doch selbst Grün-

Jörg Langer



Einfach fordernd

Computerumsetzungen der Battletech-Reihe habe ich schon immer lieber gemocht

als die Brett-Vorlagen: Ich will mich mit dem taktischen Einsatz der mächtigen Riesenrobots beschäftigen, aber nicht mit dem vierprozentigen Temperaturanstieg im linken Finger des rechten Mech-Arms.

Mech Commander trifft bei mir genau ins Schwarze: Das Ausstatten der Mechs geht komfortabel von der Hand, in der Schlacht reichen wenige Befehle aus. Trotzdem ist das Spiel fordernder als viele Konkurrenten; die intelligenten Missionen belohnen Umsicht und Durchblick. Wenn dann in einem wüsten Showdown die Hitpoints meines Lieblingspiloten dahinschmelzen, steigt mein Adrenalinpegel auf 100. Trotz einzelner Präsentationsschwächen klasse!



Beim Eskortieren zweier **Krankswagen** werden unsere leichten Mechs von Flug-Infanterie (Elementals) angegriffen.

Gipfelstürmer

Seit **Total Annihilation** zwar eingeführt, aber immer noch nicht völlig im Echtzeitgenre etabliert, sind quasi-dreidimensionale Schlachtfelder. Zwar klären die Mechs die Umgebung kreisförmig auf und laufen über Hügel und Täler. Allerdings gibt es kein echtes »Line of sight«-System, einmal aufgeklärte Gebiete

bleiben sichtbar. Dafür machen Höhenzüge Ihren schwereren Mechs zu schaffen und hindern deren Vorankommen beträchtlich.

Doch Sie können die Anhöhen auch zu Ihrem Vorteil nutzen: Das A und O der Battletech-Kriegsführung ist die rechtzeitige Entdeckung des Gegners. Dazu bestücken Sie einige Kampfroboter mit Radaranlagen oder kaufen

sich ein paar Spähpanzer. Diese Vehikel schicken Sie strategisch verteilt auf Hügelkuppen, um nicht nur viel weiter ins Land hineinzublicken zu können, sondern vor allem die eigene Radar-Erfassungsreichweite dramatisch zu steigern. So können Sie noch unsichtbare Mechs oder Basen aufspüren. Steht nun sowohl ein Hügel, der eine Basis »aufdeckt«, als auch

Artillerie bereit, können Sie aus der Ferne das gegnerische Kraftwerk zerstören. Damit schalten Sie auf einen Schlag die ansonsten Tod und Verderben bringenden Autokanonen aus und legen große Teile der Basis lahm.

Mit viel Raffinesse

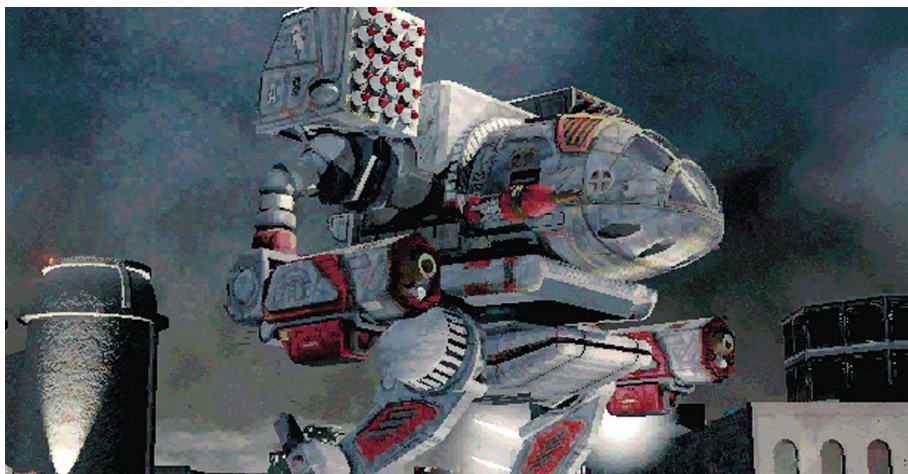
So ziemlich jeder Einsatz läßt sich durch geschickte und genau getimte Aktionen ohne größere Verluste lösen – und nicht mit materieller Überlegenheit. Dabei gilt vornehmlich der Grundsatz, daß der beste Gegner ein ahnungsloser Gegner ist: Häufig befinden sich die feindlichen Einheiten noch nicht im Alarmzustand, wenn Sie in das Einsatzgebiet vordringen.

Feindliche Kampfvehikel stehen zum Beispiel ohne Crew vor den Mannschaftsunterkünften herum. Ein paar blinkende Lämpchen informieren Sie über den Alarmiertheitsgrad der noch in ihren Quartieren hockenden Soldaten. Grün signalisiert Ihnen, daß die Jungs in Bereitschaft nicht den blassesten Schimmer von Ihrer Anwesenheit haben. Befindet sich die Barracke in Ihrer Schußreichweite, werden sie wohl auch niemals erfahren, wer oder was ihnen ins Jenseits verholten hat...

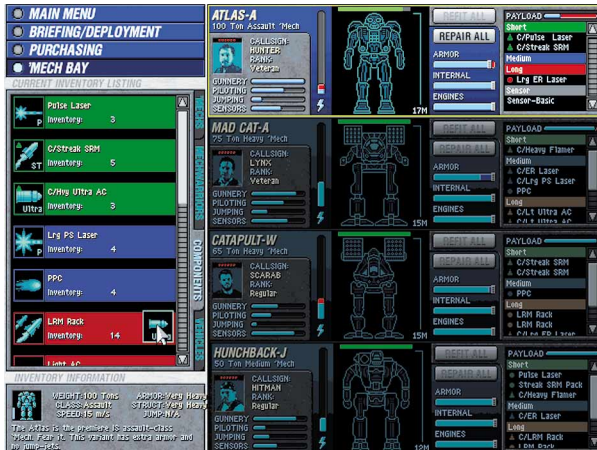
Ähnlich elegant lassen sich weit entfernt stehende Einheiten durch den Beschuß von Gastanks und die nachfolgende Detonation eliminieren. Feindliche Vormärsche bringen Sie mit Hilfe der Artillerie durch Sprengung der einzigen Brücke schnell zum Erliegen – falls die Feindroboter nicht über Jumpjets verfügen.

Gelungenes Interface

Bei soviel Heimtücke ist eine gute Steuerung unabdingbar.



Schicke **Rendersequenzen** sind Mangelware. Nur im Intro und Abspann dürfen Sie Szenen wie diese genießen.



Vor jeder Schlacht **reparieren** Sie Ihre Roboter und rüsten sie neu aus.



Per **Drag&Drop** stellen Sie sich Ihre Streitmacht zusammen.

Um sich mehr Übersicht zu verschaffen, teilen Sie schon vor dem Gefecht Ihre Trupps in bis zu vier Lanzen à maximal vier Roboter oder Vehikel ein. Diese Abteilungen werden auf Funktionstasten gelegt, lassen sich aber auch neu zusammenstellen. Per Knopf-



Ein Treffer in den **Tanklaster**, und die ganze Basis fliegt in die Luft.

druck rufen Sie eine strategische Übersichtskarte auf. Darauf sehen Sie, neben dem bereits entdeckten Gelände, erfaßte Einheiten als gelbe Blips aufblinken. Außerdem lassen sich Übersichten über die Waffensysteme, den Munitionsvorrat sowie die Missionsziele anzeigen.

Sie dürfen Ihren Mechs vorgeben, aus welcher Entfernung sie angreifen und auf welche Körperteile sie zielen sollen. Dadurch können Sie den Gegner mit einem auf Nahkampf spezialisierten Trupp beschäftigen. Die Einheiten mit den weitreichenden Raketen greifen dann ungestört aus der Distanz an.

Staksiger Raven

Auf den ersten Blick wirkt **Mech Commander** grafisch eher unspektakulär. Gerade mal zwei Zoomstufen sind nicht die Welt, doch in der Vergrößerung kommen die schicken Animationen Ihrer Mechs voll zum Tragen. Der staksige Gang des Raven wurde genauso gut in Szene gesetzt, wie die beinahe menschlich anmutenden, geschmeidigen Bewegungen des Commandos. Und wenn ein schwerer Atlas sich einen steilen Hügelsgraben hinauf kämpft, kann man trotz seiner Waffenstärke fast ein wenig Mitleid für den unbeholfenen Metalklops empfinden.

Pyro-Spektakel

Besonders gelungen sind die Explosionen. Im Kampfgetümmel zwischen Raketen über den Bildschirm, umgeknickte Bäume samt tiefen Fußabdrücken zeugen von der Spur der Verwüstung, die Ihre Mechs erzeugen.

Im Multiplayer-Modus dürfen auf sechs Schlachtfeldern bis zu 16 Spieler in zwei Teams antreten. Die Zugehörigkeit zu Clan oder Innerer Sphäre und die bereitstehenden Ressourcenpunkte lassen sich vorgeben. **MTC**

Mick Schnelle



Packend bis zum letzten Mech

Anfangs war ich skeptisch, ob FASA Interactive ein Computerspiel im hauseigenen Battletech-Universum hinkriegen würde. Doch diese Zweifel waren nach den ersten paar Gefechten in Mech Commander schnell vergessen.

Vor allem die superspannenden, mit Dramatik gespickten Missionen ließen mich so manche Überstunde im Kommandosessel verbringen. Selbst beim mehrmaligen Durchspielen derselben Einsätze konnte ich immer noch etwas neues entdecken und dadurch bessere Strategien entwickeln - Erfolg ist keine Glückssache.

Dicke Freunde

Weil man seine Roboter von Mission zu Mission mitschleift, wachsen einem die Kampfmaschinen samt Piloten im Laufe der Zeit ans Herz. Sehr schnell machte ich meine Favoriten ausfindig, die natürlich bevorzugt ausgerüstet wurden. Schade nur, daß so wenig Wert auf das Drumherum gelegt wurde. Ein paar Zwischensequenzen hätten sicher nicht geschadet. Dagegen kann ich die fehlende Speicherfunktion während der Schlachten verschmerzen. Im Gegensatz zu Robo Rumble macht es mir nichts aus, bei Mißerfolg denselben Einsatz nochmal zu spielen - und dieses Mal etwas geschickter. Mit Mech Commander feiert FASA Interactive einen tollen Einstand, den Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

MechCommander

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 30 bis 500 MByte
Spieler: Einer, bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut



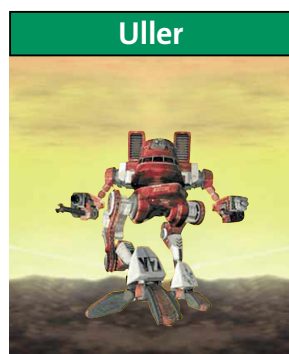
Spannende, wohlanimierte Mechstrategie.

Alle Mechs auf einen Blick

Mech-Fuhrpark

Die Wahl der richtigen Roboter für jede Mission ist bei Mech Commander der Schlüssel zum Erfolg. Wir stellen Ihnen alle 18 Modelle vor.

Clan-Mechs



Uller
 RP-Preis **23.410**
 Gewicht **30 Tonnen**
 Geschwindigkeit **27 m/s**
 Panzerung **leicht**

Leichter Scout, der sich durch die aggressive Allzweck-Bewaffnung auch gut allein seiner Haut wehren kann.



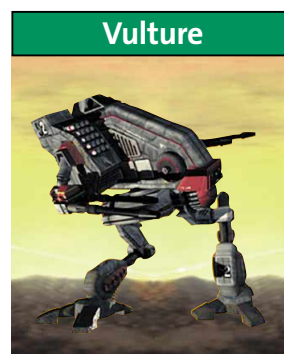
Cougar
 RP-Preis **33.870**
 Gewicht **35 Tonnen**
 Geschwindigkeit **27 m/s**
 Panzerung **mittel**

Passabel gepanzerter Scout, der trotzdem sehr schnell ist. Auch als flinker Offensiv-Blechkamerad geeignet.



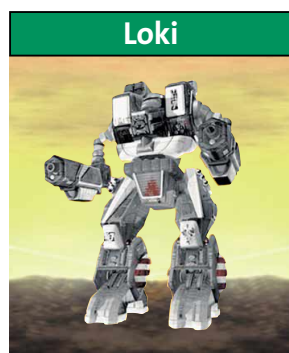
Hunchback IIC
 RP-Preis **57.530**
 Gewicht **50 Tonnen**
 Geschwindigkeit **18 m/s**
 Panzerung **mittel**

Guter Nahkämpfer, Munition arg begrenzt. Im Vergleich zu seinem Innere-Sphären-Bruder besser bewaffnet.



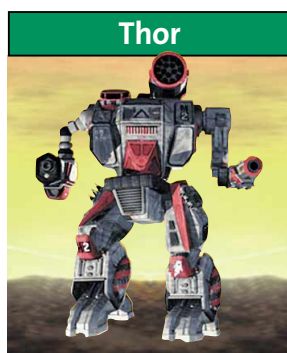
Vulture
 RP-Preis **56.910**
 Gewicht **60 Tonnen**
 Geschwindigkeit **24 m/s**
 Panzerung **mittel**

Durch die reichhaltige Ausstattung mit LRM-Raketen hervorragend für Feuerschutz auf große Entfernungen geeignet.



Loki
 RP-Preis **70.540**
 Gewicht **65 Tonnen**
 Geschwindigkeit **24 m/s**
 Panzerung **mittel**

Charakteristisch für den Loki ist der Raketenwerfer auf der Schulter. Gut bewaffnet und daher nur schwer zu besiegen.



Thor
 RP-Preis **74.390**
 Gewicht **70 Tonnen**
 Geschwindigkeit **24 m/s**
 Panzerung **schwer**

Trotz schwerem Panzer sehr schnell. In Kombination mit den Mittelstreckenwaffen auch für schwere Mechs gefährlich.



Mad Cat
 RP-Preis **92.790**
 Gewicht **75 Tonnen**
 Geschwindigkeit **24 m/s**
 Panzerung **schwer**

Die geschickte Waffenkombination, darunter zwei PPCs, macht den Mad Cat zu einem exzellenten Allrounder.



Masakari
 RP-Preis **102.020**
 Gewicht **85 Tonnen**
 Geschwindigkeit **18 m/s**
 Panzerung **sehr schwer**

Nur von Piloten mit guten Manövrierfähigkeiten zu steuern. Eine einzige Salve kann kleinere Mechs zerstören.

Reguläre Mechs

Generell sind die Clan-Mechs gegenüber den regulären Mechs aus den inneren Sphären mit mehr und besseren Waffen ausgestattet. Leider gibt es die Hightech-Kolosse nicht im örtlichen Großhandel, sie können nur erbeutet werden. Nach dem Gefecht geht's dann ans ausschachten...

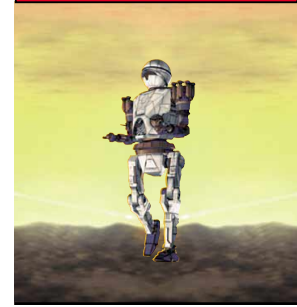
Commando



RP-Preis	14.150
Gewicht	25 Tonnen
Geschwindigkeit	27 m/s
Panzerung	leicht

Sehr schneller, leicht gepanzerter Mech. Besonders gut als Aufklärer geeignet.

Firestarter



RP-Preis	17.620
Gewicht	30 Tonnen
Geschwindigkeit	27 m/s
Panzerung	leicht

Besser bewaffnet als der Commando, aber genauso schnell. Effektiv auf kurze Distanz.

Raven



RP-Preis	27.640
Gewicht	35 Tonnen
Geschwindigkeit	27 m/s
Panzerung	mittel

Der schnelle Raven darf als einziger Innere-Sphären-Mech die verbesserten Sensoren der Clans benutzen.

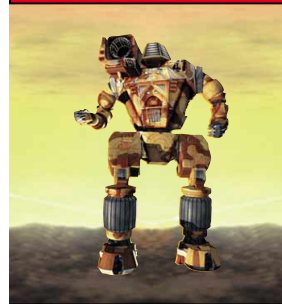
Hollander II



RP-Preis	34.240
Gewicht	45 Tonnen
Geschwindigkeit	24 m/s
Panzerung	mittel

Mittelschwerer, aber immer noch recht schneller Mech mit guter Langstreckenfeuerkraft und seltsamem Look.

Hunchback



RP-Preis	33.160
Gewicht	50 Tonnen
Geschwindigkeit	18 m/s
Panzerung	mittel

Exzellenter Nahkampf-Roboter, der sich (vor allem in der Jumpjet-Variante) für Straßenschlachten eignet.

Centurion



RP-Preis	34.090
Gewicht	55 Tonnen
Geschwindigkeit	18 m/s
Panzerung	mittel

Relativ langsamer Allroundkämpfer. Eignet sich vor allem als Unterstützungs-Mech in der zweiten Angriffsreihe.

Catapult



RP-Preis	37.200
Gewicht	65 Tonnen
Geschwindigkeit	18 m/s
Panzerung	schwer

Schwer gepanzerter und bestens für Feuer aus der zweiten Reihe geeignet. Von Bergen her unter absolut tödlich.

Jagermech



RP-Preis	37.080
Gewicht	70 Tonnen
Geschwindigkeit	18 m/s
Panzerung	mittel

Auf Fernkampf spezialisierter Mech. Durch den Verzicht auf ballistische Waffen gegen Munitionsknappheit gefeit.

Awesome



RP-Preis	51.490
Gewicht	80 Tonnen
Geschwindigkeit	18 m/s
Panzerung	schwer

Mit drei Partikelprojektorkanonen einer der durchschlagkräftigsten Kampfböter. Nur schwer zu knacken.

Atlas



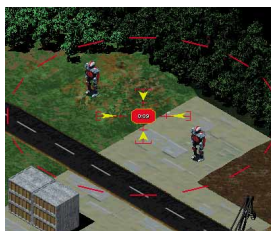
RP-Preis	69.510
Gewicht	100 Tonnen
Geschwindigkeit	15 m/s
Panzerung	sehr schwer

Schwerbewaffneter, allerdings langsamer Universal-Mech. Durch die dicke Panzerung extrem schwer zu besiegen.

Variante 1: David Abzug



1 Als die nichts ahnenden Harasser genau neben den Tanks vorbeirumpeln, jagen unsere Mechs die Spritbehälter mitsamt Gegnern in die Luft.



2 Vom Berg aus sehen wir deutlich die ahnungslosen Commandos im Clancamp. Ein Luftangriff verwandelt sie problemlos in Schrott und Almetall.



3 Unser schnellster Mech schleicht zum Raven nach Norden und erfüllt damit das erste von zwei Missionszielen. Danach stoßen beide zum Rest.



4 Noch ein Auftrag für einen flinken Einzelkämpfer: Im östlichen Lager erobern wir den Kontrollturm für die feindlichen Geschützstellungen.



5 Wenn sich unsere Kampftruppe noch stark genug fühlt, attackieren wir die Hallen im Nordosten, die von zwei Firestartern bewacht werden.



6 Der mächtige Madcat zerlegt unsere Mechs, falls wir ihn frontal angreifen. Also versucht ihn einer von uns mitsamt den Tanks in die Luft zu sprengen.



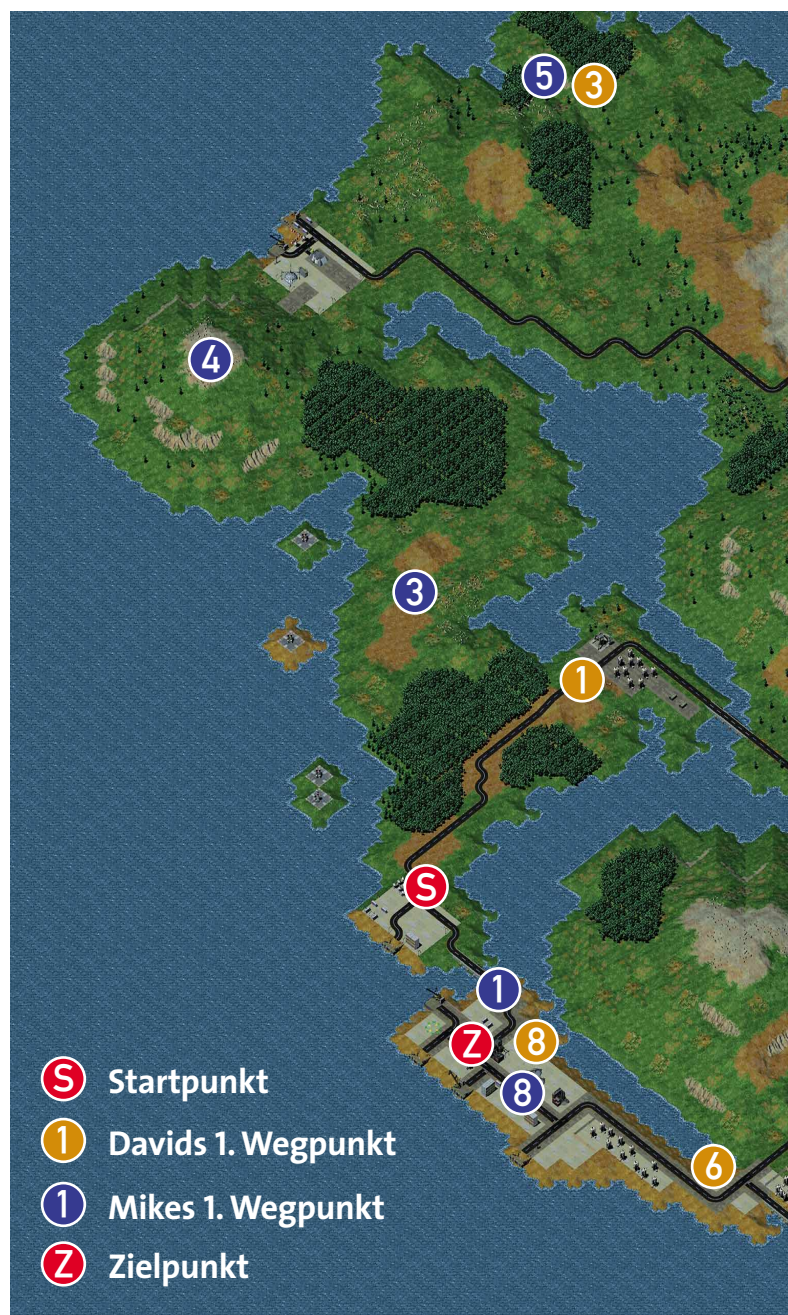
7 Falls der Madcat das Attentat überleben sollte, locken wir ihn zu den Geschützen und attackieren ihn dort. Vorher schwächen wir ihn mit Airstrikes.



8 Unsere überlebenden Stahlkolosse attackieren gemeinsam den Saracen, der den Abholpunkt kontrolliert. Danach ist die Mission gewonnen.

Zwei Wege zum Erfolg

Designer-Missionen



Die Missionsdesigner David Abzug und Mike Lee zeigen Ihnen zwei völlig unterschiedliche Wege, das dritte Szenario zu gewinnen. Ziel ist es, den Raven im Nordwesten sicher bis zum Zielpunkt zu geleiten.

Variante 2: Mike Lee



1 Ein entbehrlicher Mech Warrior rennt knapp vor dem Einschlag der Airstrikes über die Brücke und kilt auf der anderen Seite den Saracen-Panzer.



2 Die Stunde des Märtyrers hat geschlagen. Unser Mech lockt den Madcat über die Brücke, die dann ein Airstrike zerstört. Jetzt sitzt der Clanmech fest.



3 Der Rest der stählernen Truppe nimmt den direkten Weg nach Norden durch den Forst, indem er rücksichtslos das Waldsterben beschleunigt.



4 Vom nordwestlichen Berg aus genießen unsere Mechs die Aussicht auf ein nahes Camp mit drei Condors. Ein Artillerieschlag zerlegt die Fahrzeuge.



5 Im äußersten Norden entdecken wir den Raven, der unsere Lanze wesentlich verstärkt. Damit haben wir den Level fast schon gewonnen.



6 Auf dem Weg nach Osten werden wir von zwei Commandos überrascht, die allerdings gegen unsere geballte Feuerkraft wenig Chancen haben.



7 Das Camp wird von drei Geschützen bewacht: Wir lassen uns nicht auf ein gefährliches Feuergefecht ein und erobern lieber den Kontrollturm.



8 Nur noch wenige Schritte, und die Mission ist endlich geschafft. Allein das rauchende Wrack des Saracen bewacht noch den Abholpunkt.