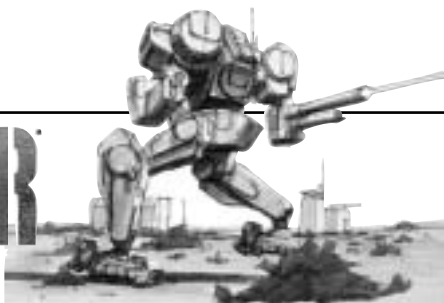


MECH WARRIOR VENGEANCE



A Tranquil bolygón végzett sikeres kommandóknak után váratlan üzenet érkezett. A Füst Jaguár klán egyik szövetségese lemeszárolta a családjukat és elfoglalta szülőbolygójukat. Vezetőjük Castro, a jaguárok elpusztításáért, rajtunk és szeretteinken akar bosszút állni - többi szövetségeseivel.

Feladatunk elpusztítani az ismeretlen klánt és szövetségeseit, a bosszúnk során barátaink, társaink, sőt egész egységünk támogat. A harcok során néhány felszabadított Mechwarrior halálja jeléül felajánlja, hogy velünk tart a csatákba, így bosszúd lassan szabadságharccá nő...

1 /1: Az első helyszínen első feladatunként a Holdon kell egy kisebb bázist lerombolnunk (ami egyébként a klán Holdon létesített „kommunikációs” bázisa), ez már csak azért sem nehéz feladat, mert egy-két társat is kapunk, akikhez végül is annyi közünk van, hogy egy azon küldetésben veszünk részt, ezért ne is akarjunk majd parancsokat adni nekik. Ellenfeleink gyengébb tankok, rakéta- és lézertornyok, amiket egy-egy lézersugár el is pusztít. Javasolom, hogy először ezeket semmisítsük meg, és csak utána szedjük szét a tornyokat.

1 /2: Egy újabb könnyű feladat. Egy konvojt és kísérőit kell elpusztítanunk.

Ebben a küldetésben már egy, a parancsainkra is hallgató társat is kapunk, aki megkönnyíti a védők leszedését. Itt már 2 Osiris névre hallgató könnyebb mech és kb. 15 darab tank vigyáz az egyébként rakétákat szállító kocsikra. Ha rák hallgattok, először egyesével leszeditek a robotokat, majd a tankokat és a kocsikat.



1 /3: Ez egy aránylag elég nehéz misszió. Egyetlen társal kell lerombolnunk a klán mindhárom szállítóúrhajóját, űrkikötőjét, és teljes védőgárdáját. Időre megy a küldetés abban az értelemben, hogy a védelemre van nagyjából 4-5 percünk, ezután kb. még 3 perc és aktiválódik a szállítóhajó teljes fegyverzete, ami nem is lenne baj, ha a hajók nem háromszög alakzatban

helyezkednének el, és nem mi támadnánk a középpontból. A védők sorait: ismét 2 Osiris, 10-15 tank és 5 lézertorony teszi ki. Amíg az ellenfelek megérkeznek, gyengítsük le a legközelebbi szállítóhajót (ha sikerül robbantsuk szét), vagy távolról szedjük le néhány védőt. Nagyon siessünk a védők likvidálásával, mert ha tétovázunk, a hajók könnyörtelenül leszednek.

1 /4: Ez egy igen nehéz feladat. Meg kell védeni a szállítóhajóinkat a klán mechjeitől. Kisebbszerencse, hogy a hajó a harc elején elrepül, így már csak a többszörös túlerővel rendelkező robotokat kell elpusztítanunk. A túlerőt 2 Hellspawn, 2 Shadowcat, 1 Osiris, 6-7 tank és 3 rakétatorony jelenti. Ezt a küldetést kétféleképpen lehet megnyerni: az egyik lehetőség, hogy együtt maradunk és együtt irtjuk az ellent -így nagyobb túlerővel, nagyobb csapást mérhetünk az ellenfélre, mint amire számítanak, de így valószínűleg közre fognak, és ha nem használjuk ki a

tömeg erejét, lemészárolnak. A második variáció, hogy külön-külön portyázunk. Ez szerintem rossz ötlet, kivéve, ha egymás közelében maradunk 200-300 méterre. Így nehezebben tudnak leszedni, és a tűzerő is együttes. De ha nem sikerül összetartani a csapatodat, egyenként meghalnak. A választás a tiétek.

2 /1: Elérkeztünk a második helyszínre.

A jégmezőn első feladatunk, hogy járőr osztagot alakítva végigmenjünk három ellenőrzőponton és megóvjuk az ott állomásozó járműveket a könnyebb támadásoktól. Ez nem túl nehéz

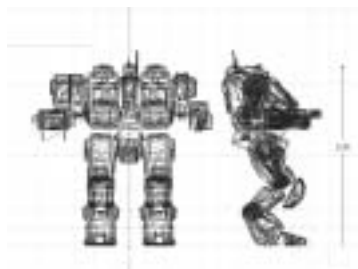
küldetés, ezt az ellenfelek számából és

fajtájából is meg lehet állapítani. Összesen 3 robot (könnyű) jön ellenünk: 2 Raven+1 Cougar, ezen kívül kb. 10 tank és 5-6 helikopter. Egyszerűbb, ha minden ellenőrzőponton várunk egy kicsit, hátha több támadást indítottak az adott bázisra.

2 /2: Egy húzós küldetés. Meg kell előzni, vagy ha nem sikerül, akkor elhárítani egy komolyabb támadást egy szövetséges bázison. Hogy ebben mi a húzós? Az, hogy ha nem sikerül megelőzni (ami elég valószínűtlen), azt olyan messze tudjuk meg a helyszíntől, hogy a támadás már elkezdődik, amíg mi még az út felénél tartunk. Minden esélyünk az ott állomásozó mehek, amik talán fel tudják tartani a támadókat, míg mi odaérünk. A támadó sereg: kb. 10 helikopter, 4 Cougar, 4 Catapult. Az elhárítás abból áll, hogy a klán helyi kommunikációs központját le kell rombolni. Javasom, hogy messze hordó fegyvereket használjunk, mert ha közel megyünk hozzá, akkor riasztják az otthon maradt meheket, hogy ők is induljanak el támadni, és akkor valószínűleg megduplázódik a védők száma. Ha sikerül megelőzni, azaz elpusztítani a központot, „ráérősen elköcoghatunk”, a megvéendő bázisra.

2 /3: Egy hosszadalmas küldetés. Egyetlen feladatunk, hogy egy konvojt átjuttassunk egy bizonyos hídon, ami több kilométerre van az indulási pozícióntól. Nehezíti a dolgunkat, hogy a konvojtól távol kezdünk. Tehát meg kell találnunk a konvojt, megvédeni, átjuttatni a hídon, a hidat pedig elpusztítani. Elég nehéz lesz megvédeni a konvojt, mert 2 Uziel, 2 Hellspawn, és 7-8 helikopter akarja le vadászni őket. Mivel rajtad kívül az osztagodból csak egy társad van, és még egy szövetséges, ami elég sovány kis védelem, ezért azt javaslom, hogy mivel a szövetséges mech mindig hátul marad, te a társaddal kicsit a konvoj előtt haladva, vadász a támadókra. Ja és ha már a konvoj átment a feljebb említett hídon, rombold le azt.

2 /4: Ez a küldetés sokban hasonlít a Holdon végzett utolsó feladatunkhoz. Annyi az eltérés, hogy itt egy kommunikációs központot kell megvédeni, ami sajnos nem megy sehová, többen támadják, és nehezebb ellenfelek. A túlérő is megmaradt, csak a túlérőben lévő robotok változtak. 2 Uziel, 1 Bushwacker (Sentry1), 4 Cougar, 2 Argus, 4 tank és 3 torony. Ha a bázist megszállás alatt tartók megsebeznek, gyorsan rohanj a szerelőcsarnokhoz (Mobile Field Base) és lépj be (a javítás idejére leáll a rendszer, ez nem baj, majd a szerelés után visszaáll). Ha a támadás elindul, maradj a társad mellett, mert külön-külön esélyetek sincs.



3 /1: Egy egyszerű küldetés. Feladatunk csak annyi, hogy az elkóborolt ellenséges egységeket felkutassuk és likvidáljuk. Mivel ez már egy fenyőerdővel erősen övezett hegységben zajlik, ami tele van majdnem merőleges sziklafalakkal, nem túl könnyű. 2 Cougar, 4 Osiris, 2 Vulture. A feladat addig tart, amíg el nem fogynak.

3 /2: Mászkálós feladat következik. El kell foglalni egy jól őrzött konvojt. Egyszerűnek hangzik, pedig nem az. Ha csak azt vesszük, hogy mennyi dolog tehet keresztbe: ha a heves tűzharc során egy elkóborolt rakéta leszed egy kocsit, újra kell kezdenünk az egész missziót. Mivel a konvoj nem áll meg, ezért utána kell mennünk, de a harc hevében nem tudjuk követni, ezért ha (sikerül) harcképtelenné tenni a védőket, utol kell őket érni. A védők: 2 Vulture, 3 Cougar, 2 tank, 3 repülő. Javaslom, hogy az úton menjünk, már csak azért is, mert a társaink nem hajlandók hegyet mászni, és az úton könnyebben és gyorsabban lehet menni, ráadásul a konvoj is az úton halad.

3 /3: Egy igazán durva harc. Képzeltetek el egy harcot, amelyben társainkkal egy egész hadsereget kell elpusztítanunk. A csatamező közepén egy gigászi mech, mely többi társa előtt nem sokkal lerohanja az osztagodat. Ha legyőztük, jön a többi. A sereg után egy felfegyverzett szállítóhajóval kell megküzdenünk. Sietve pusztítsuk el, mert ha már nagyon sérült, felszáll. A gigászi robot egy Mauler, társa 3 Argus. Ezen kívül, még van 10 tank. Először meg kell találnunk a földűt. Az elkóborolt Argus után forduljunk balra, és folytassuk az utat a gyengén kivehető földúton. Balra lesz a tábor. Nehéz. Ez még nem a vég, ez csak a kezdet!

4 /1: Rázós küldetés. A sivatag közepén egy konvojt kell védelmeznünk három társunkkal, tankokkal és repülőkkal. Ellenünk rengeteg mech és torony. Név és szám szerint: 2 Shadowcat, 1 Cougar, 1 Bushwacker, 3 Raven, 1 Chimera, 2 Uziel, és 5-6 torony. Javaslom, hogy a konvoj előtt kössünk bele a legtöbb mechbe, és szedjük le a tornyokat. Ha másra nem is, arra jó, hogy nem a konvojt lövik, és lehetőségünk van megvédeni azt. Egy másik lehetőség, hogy a konvoj és a többi védővel a konvoj mellett haladva, védjük meg. Így a többi védő is beszáll a harcba. A konvoj tudja az utat, nekünk csak követnünk kell.

4 /2: Nehéz küldetés. Egy hangárt kell megvédenünk az igencsak rámenős támadóktól. A baj az, hogy a bázisra csak akkor hívnak, ha megvédtünk egy „szervizállomást”. Egy jó hír. Ha hívnak a bázisra, akkor az itt harcoló ellenséges mehek is mennek támadni. Nem lőnek vissza, csak mennek. Ez azért jó, mert így simán levadászhatjuk őket hátulról. Az ostromlók: 4 Uziel, 3 Shadowcat, 2 Vulture. Valami gyors gépet válasszunk, mert a bázis messzebb van tőlünk, mint a támadóktól. Próbáljunk ne szétszóródni az első harcnál, mert a támadás több hullámu.

4 /3: Könnyebb feladat. Csak ölni kell és zsákmányolni, méghozzá nem is akármilyen - hajókat. Az egész küldetés egy folyóban játszódik. Arra figyeljünk, hogy mielőtt zsákmányolni kezdenénk, öljük meg mindenkit, kivéve a „Barge” nevű hajókat, mert őket kell összegyűjtenünk. A gyűjtés nagyon egyszerű. Annyi az egész, hogy szorosan a hajó közelébe kell mennünk, és az átáll. Akiket ki kell nyírni: 1 Uziel, 1 Loki, 2 Argus, 6-7 helikopter, 5 kisebb hajó, 5 torony. Folyamatosan menjünk, mert ha a védők utasemmisülnek, a hajók menekülni kezdenek, méghozzá elég gyors ütemben, és nem biztos, hogy utolérjük őket.



MechWarrior 4: Vengeance

4 /4: Unalmas, de veszélyes küldetés, éjszaka kell 3 muníció raktárt elpusztítanunk. Segítségünkre van egy kicsi, fürgé felderítőkocsi, ami egyesével megkeresi a raktárakat, melyeket (és a védőket) nekünk csak ki kell lőnünk. Na igen, a védők! Elég nagyszabású gépek. Hogy tudjátok, mire gondolok: 4-4 torony minden raktárnál, 2 Novacat, 2 Awesome, 10-15 tank, 3 Shadowcat. Jobb együtt maradni, mert különben szétszednek. Használjunk energiafegyvereket a raktárak elpusztítására, a löszert hagyjuk a mechekre.

4 /5: Egy megszokott feladat. Egy újabb konvojt kell elfoglalni, annyi eltéréssel, hogy ha megszereztük, meg is kell tartanunk. Ezzel arra célzok, hogy ha a konvoj már átállt, ti (bár akaratlanul) elkülditek a „Nav Deltára”. Siessünk utánuk, mert épp hogy odaérünk, megtámadják őket. A (még ellenséges) konvoj védői: 2 Cougar, és 5 tank. A támadók: 1 Uziel, és 1 Vulture. Akik „csak úgy” ránk jönnek: 2 Uziel. Arra figyeljünk, hogy a támadás két oldalról érkezik. Mikor a konvojhoz érünk, a támadás első fele elindul. Ekkor a legerősebb robotot és egy gyengébbet küldjünk oda, mi viszont maradjunk ott a konvojnál a harmadik társunkkal, és készüljünk fel a másodikra.

4 /6: Fel kell szabadítani egy bázist, ki kell irtani a maradék ellenséget a sivatagból, és elpusztítani szüleid tetteles gyilkosát. Kezdjük az elején. Ha elvégeztük a feladatot, fel fog tűnni, hogy itt az egyik feladat megoldja a másikat. Ha mindenkit megölünk, elméletileg felszabadul a bázis. Utána már csak el kell mennünk a bázisra, hogy gyakorlatilag is felszabadítsuk azt. Ha ez is meg van, akkor jön James Kulin a csapatával, hogy befejezze, amit elkezdett. Ne hagyjuk! Lőjük szét, robbantsuk fel, pusztítsuk el!!! Az ellenfelek: 2 Cougar, 2 Catapult, 3 Uziel, 6 Vulture, és James Kulin, egy Madcat-ben. Plusz: 3 helikopter, 8 torony és a „Prisoner Barrack”-ok. Javaslom, hogy a küldetés végén, James Kulin-t kapjuk szét először, a csapata könnyebben adja magát, ha a vezér halott.

5 /1: Következő feladatunk nem túl nehéz, egy mocsárban játszódik, s el kell pusztítanunk a bombázókat, egy egész légi támaszpontot és az őrséget. Arra nagyon oda kell figyelnünk, hogy a harc hevében nehegy felszálljanak a bombázók. Javaslom, hogy először az irányítótornyot szedjük szét, ezzel is időt nyerhetünk. Az őrség: 3 Vulture, 2 Shaowcat, 1 Novacat, 3 helikopter és 3 torony. A bombázókat a levegőben is kilőhetjük, csak úgy sokkal nehezebb. Egyszerűbb ha a felszállópályán állunk, így meggátolhatjuk, hogy felszálljanak (legfeljebb belénk rohannak, így ugyan sérülünk, de nem veszünk muníciót, nem melegedünk fel és nem száll fel a bombázó).

5 /2: Egy igen egyszerű feladat. El kell pusztítanunk négy tank járőrséget. Nem túl erősek, de ne feledjük, egységben az erő! Kisebb baj, hogy ezt a missziót egyedül kell elvégezni.



Nagyobb baj, hogy ha a tankokat likvidáltuk, meglepetésként az egyik klán vezető egy jól felszerelt Thorral ránk támad. Örülhetünk viszont annak, hogy ha elpusztítottuk, egy egész klán leszáll rólunk. Ne becsüljük le azt a Thort! Igaz hogy a mi gépünk nagyobb és szívósabb, de az övé fürgébb, és jól fel van szerelve (ráadásul a pilóta nagyon pontosan lő!)

5 /3: Van egy jó, és egy rossz hírem. A jó, hogy ha ezt a küldetést elvégezzük, kijutunk a mocsárból. A rossz hír, hogy egy embertelen küldetést kell érte elvégeznünk. Az még OK, hogy néhány vadállat robotot el kell söpörnünk. Még az is, ha van néhány kisebb hadi hajó. De az, hogy egy hatalmas kikötőt kell megvédenünk tőlük, az már kicsit erős. Az ostromhajókról nem is beszélve! A robotok: 2 Awesome, 2 Novacat, + 5 tank. Ha a robotokat elpusztítottuk, akkor spuri a

kikötőbe, mert jönnek a hajók. Próbáljunk ne lesérülni a mechektől, mert a hajók állatszerűeket lönek, ráadásul a társaink is lemaradnak, úgyhogy egyedül kell megvédelmünk mind a két acélbarkát.



6 /1: Nehéz feladat. A klán kommunikációs-, oktatóközpontját és főgenerátorát kell elpusztítanunk. A védők kemények, főleg az utolsó bázison. Ha jót akarunk, menjünk sorrendben a bázisoknál. A védők: 1 Atlas, 1 Madcat, 3 Argus, 4 Awesome és 2 torony. Jobban tesszük, ha egy nehézmechhel megyünk, mert ez a küldetés nem piskóta. Az első két harc még laza, de az igen nagy gáz a végén

van, ahol ránk ront az Atlas, és egy tucat tank. A végét célszerűbb úgy megcsinálni, hogy ti a tankokat szeditek le, a többieket pedig az Atlas-ra külditek, majd ha a tankok elfogytak, rámentek az Atlasra.

6 /2: Hosszú feladat, fogságba esett társaink kiszabadítása lesz a cél. Azért mondtam hogy hosszú, mert először ki kell pucolni az egész térséget, utána megkeresni társainkat, hívni a szállító helikoptert, azt fedezni, és végül lelépni. Mivel nincsenek társaink, ezért egyedül kell semlegesíteni a városi robotokat. A mehek: 1 Thor, 3 Shadowcat, és 3 Cougar. Egyszerűbb a Thorral kezdeni, mert az a legnagyobb, a többi meg csak menni fog. Ha marad robot, amikor a szabadítás folyik, akkor lerohannak minket és bármilyen nagy a gépünk, ekkora túlerőt nem bír ki.

6 /3: Nehéz feladat. A klán négy muníció raktárral rendelkezik. Nekünk a teli raktárát kell megsemmisítenünk, de mivel nem tudjuk melyik az, ezért egyszerűbb, ha mindegyiket leromboljuk. A teli raktárt természetesen sokkal többen őrzik. Ha végeztünk, egy újabb meglepetés vár ránk, Castro személyesen akar elpusztítani. Erre megvannak az eszközei: 1. Egy jól felszerelt Daishi. 2. Sajnos mi már a küldetés során sérültünk, és ezt ő is nagyon jól tudja. 3. A társainkkal nem igazán foglalkozik, rögtön ránk jön. A többi mech: 2 Loki, 1 Madcat MKII, 4 Madcat, meg Castro Daishi-je + 4-4 torony és kb. 20 tank. A küldetés kezdetén ránk támad a felsorolt robotoknak legalább a fele. Castro-t úgy a legkönnyebb elpusztítani, ha a társaidat





MechWarrior 4: Vengeance

ráuszítjuk, mi pedig a háttérben megvárjuk a harc végét (ha nagyon lesérültek a társaink, menjünk rá mi is).

6 /4: Ez egy nehéz küldetés. Ki kell szabadítanunk fogságba esett nővérünket. Nagyon gyorsnak kell lennünk, mert ha a fogva tartók megtudják, hogy mire készülünk, kivégzik. Ellenfeleink: 4 Novacat,

10-15 tank és 2 Awesome. Valami gyors, de ugyanakkor ütőképes robotot válasszunk. Ismétlem, nagyon siessünk!

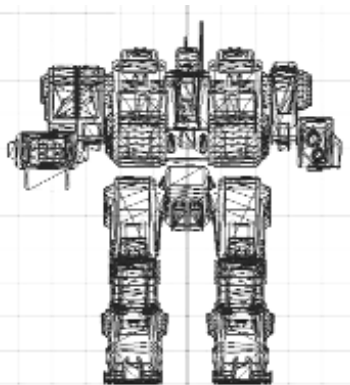
6 /5: Elérkeztünk az utolsó küldetéshez. Esélyt kaptunk, hogy megbosszuljuk szeretteink halálát. Feladat: a palota áramellátóját megsemmisíteni, az Elitgárdát elpusztítani, és családunk gyilkosát eltiporni. Győzelmünket a végső kihívás követi. Unokafivérünk, William, aki a klánt választotta családja helyett, meg akar ölni. Társaink nem tarthatnak velünk. Mindent ez a csata dönt el. Ez lesz az utolsó viadal. Az Elitgárda tagjai: 2 Madcat MK II, 3 Novacat, 1 Daishi, és 3 Thor. William egy Daishivel ront majd ránk. Kezdjük az Elitgárdával, folytassuk a generátorral, utána siessünk a hajóhoz. Nagyon vigyázzunk a robotunk épségére, és a muníciónak. Az első völgyben lévő rakéta tornyokba NE kössünk bele. A hajónál ne álljunk meg, mert úgy túl könnyű célpontok lennénk, inkább körözzünk körülötte.



Típek, trükkök:

- Véleményem szerint az energia fegyverek a leghasznosabbak: nem kell hozzájuk muníció, erősek és átlagban ezek visznek legmesszebb.
- Minél nehezebb a mech, annál több felszerelés, fegyver vagy pajzs fér rá. Így nehezebb leszedni, és nagyobb lesz a tűzereje.
- Ha tehetjük, vízből tüzeljünk. Gyorsabban hűlünk le, és ráadásul a víz alatt lévő testrészeinket sem tudják pontosan lőni.
- Ha van néhány tonna súly feleslegünk, akkor azt a páncélra tegyük. Nem szabad elfelejteni, hogy van háromféle páncél: Ferro fabious, ez az alapvető páncélzat, a Reactive (ami az energiafegyverek ellen véd) és a Reflection (ami a rakéták és az ágyúk ellen véd).
- Mindig a legnehezebb robotokat használjuk, kivéve, ha időre megy a feladat.

Deus & Rick



Mechinárium - A MechWarrior IV-ben 21 robobivaly szerepel. Most megtudhatjátok, hogy melyik milyen feladat elvégzésére alkalmasabb, a súlyát, illetve amit még tudni kell róluk.



Atlas: Az Atlas egy 100 tonnás istencsapás. Nemcsak külsejével, hanem méreteivel is tiszteletet parancsol. Legfőképpen olyan küldetésekre alkalmas, amelyekben az idő nem számít, mert elég lassú, viszont a legváltozatosabb fegyver-, és a legnagyobb páncélkapacitással rendelkezik. Ha saját robotnak válasszátok, legfőképpen energia-, és ballisztikus fegyvereket szereljetek rá, de ha társnak, akkor nyugodtan hagyjátok rajta az alap felszerelést, mert nagyon jól elgazdálkodik vele (de a saját felszerelés a legbiztosabb).

Argus: Ez egy elég gyenge, de ugyanakkor gyors és kicsi robot. Merész dolog ezt használni, mert a szabad tonnák száma elég kevés. Talán alapfelszereltséggel a legerősebb, de felszerelhetünk rá néhány „large laser”-t. Inkább csak a játék elején használjuk. 60 tonna.

Awesome: Az Awesome súlyához képest (80 tonna) gyors, fordulékony és halk. Fegyverarzenálja legfőképpen ballisztikus és energiafegyverekből áll. Minden küldetésben megállja a helyét. Arányában ez a legsokoldalúbb mech.

Bushwacker: Az egyik alap robot. 55 tonna, gyors és ami fontos, jól manőverezhető és erős. Inkább a játék elején (a jégmező végéig) hasznos. Az alapfelszereltsége elég jó, tehát társnak nagyon jó. Mivel fürge és nagyon halk, kiváló lopakodásra vagy rajtaütésre.

Catapult: Erős és fürge robot. Főleg rakétákat lehet rászerezni, de abból eleget. Eje a csapatmunkában rejlik. Ezt úgy értem, hogy ha fedezik, akkor hatalmas pusztításokra képes. Elég jól bírja a tűzharcot, úgyhogy ha lövik, ugyanúgy kikészíti az ellenállókat.

Chimera: Sajnos vannak olyan robotok, amik nem érik el azt a súlyhatárt, ami fölött veszélyes egy mech. Ilyen a Chimera is, ami az ő 40 tonnájával már nem ellenfél egy könnyebb (50-70 tonna) mechnek. Legfeljebb a holdon tudjuk őket felhasználni. Egyetlen pozitívuma a fürgesége, és az a kevés fegyver, ami ráfer a többi halálgép ellen.

Cougar: Újabb példa az átlagon aluli robotokra. Ez a mech, a maga 35 tonnájával, legfeljebb körítésnek jó. Senkinek nem ajánlom ezt a robotot, mert csúnyán helyben hagyják.

Daishi: A második gigász. Igaz hogy lassú, de ekkora tűzerőt még egy Atlas sem tud viszonzni. Ez a két acélmonstrum a MechWarrior IV. 2 mészáros. Ha velük találkozol hatalmas harcban lesz részed. Az Atlashoz hasonlóan mind a fegyver-, mind a páncélkapacitása akkora, hogy nem lehet annyi fegyvert pakolni rá, amennyi megtömné. Legjobb ezzel a mech-kel befejezni a játékot.

Hellspawn: Ez is túl könnyű robot, viszont elég szabad helye van ahhoz, hogy veszélyessé szereljük fel. Elég fürge és elég szívós ahhoz, hogy szembe szálljon egy közepes robottal. A játék első három terepén megállja a helyét.

MechWarrior 4: Vengeance



Loki: Egy elég veszélyes robot. 65 tonnán elég fegyvernek és páncélnak van hely ahhoz, hogy elpusztítson egy 70 tonnás gépet. Mivel elég gyors és nagyon masszív, ezért a klán előszeretettel használja mehek ellen.



Madcat: Egy nehéz mech. Különlegessége, hogy a két keze mellett van a vállán két rakétatároló és kilövő állvány, ami plusz fegyvert képes tárolni, ezzel növelve a robot tűzerjét. Tömegéhez képest nagyon gyors, és ráadásul Jump-jets-eket is használ.



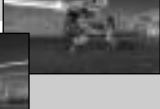
Madcat MKII: A szimpla Madcatnél kétszer nagyobb, több cucc fér rá, és 15 tonnával nehezebb. A rakétaállványok itt is megmaradtak, de itt többet bírnak (minden értelemben). A sebesség és a Jump-jets az egyetlen, ami nem változott.



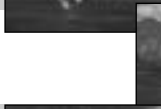
Mauler: Ez egy nagyon erős mech. Főleg ballisztikus fegyvereket képes tárolni. 90 tonnán annyi felszerelés tárolható, amennyi akár egy Daishit is elpusztíthat. Csak olyan küldetésekre érdemes használni, ami nem időkorlátos, mert a sebesség nem az erőssége.



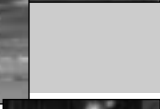
Novacat: Ez a mech az energiafegyverek mestere, mivel 70 tonnára csak energia fegyverek pakolhatóak. Igaz hogy a municióról nem kell gondoskodni, de a hűtésről igen. Nagyon előnyös ha társnak választjuk, mert pontosan lő, és viszonylag gyors. Az egész játékban megállja a helyét.



Osiris: A legkönnyebb és leghaszontalanabb robot. Mivel csupán 30 tonna, a legelső robotunk játszva leszedi.



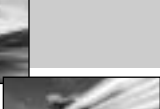
Raven: Az előző robotnál 5 tonnával nehezebb, és valamivel gyorsabb. Nem éri meg használni.



Shadowcat: A kezdő robotunk. A 45 tonnájához képest gyors, és elég jó fegyverkapacitással rendelkezik ahhoz, hogy a jégmező végéig használjuk, ha másnak nem is, legalább társnak.



Thanatos: A nehéz súlycsoport egyik gyönyörű darabja. 75 tonna tiszta acél. Kiváló futóművekkel rendelkezik, és remek páncélkapacitással. Megéri az árát. Ha van belőle, akkor a mocsárig megfelel.



Thor: Hmm... Egy érdekes gépezet. Egyszerre gyors, nehéz, ütőképes és kicsi. Ezzel a döggel meglephetjük a legérzékenyebb épületet is, nem vesz észre, csak amikor már túl késő. A fegyver-, és páncélkapacitása kiváló és a mocsárig prima.



Uziel: Egy félelmetesen jól felszerelt robot. Alapban két ER PPC-vel felszerelt mech, ami kicsi és nagyon gyors. Nehéz eltalálni és ráadásul nagyon szívós. A hegyekben még jó.



Vulture: Ez a 60 tonnás keselyű, az egyik legfürgőbb masina a játékban. Mivel a szabadterülete, a fegyver-, és páncélkapacitása nagy, ezért nagyon erősré fel lehet szerelni, ráadásul a manőverezése is több mint jó. Ez a mech az egész játékban megfelelő társ.