

The background image is a dramatic scene from the BattleTech Alpha Strike campaign. A massive, blue, multi-limbed mech stands in the center, its torso glowing with a bright blue light. It is surrounded by other mechs and military vehicles in a cityscape under a hazy, orange sky. In the foreground, two infantry soldiers in full combat gear are positioned on the left, aiming their weapons. A large military truck is visible on the right, and another mech is partially visible on the far right edge. The overall atmosphere is one of intense battle.

Mechs Panzer Infanterie

Einheiten und deren taktischen Einsatz in
BattleTech Alpha Strike

Sören Spieckermann

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
BattleMechs !	3
Lanzentypen – Einfach erklärt	8
Wie man eine ausgewogene oder spezialisierte Lanze (Lance) zusammenstellt	12
Die perfekte Balance zwischen Einheitenanzahl und Stärke finden	17
Die besten BattleMechs in der Ära der Nachfolgekriege	21
Fahrzeuge: Panzer & Co. – Besonderheiten und Einsatzgebiete	25
Die besten Panzer für BattleTech Alpha Strike in der Ära der Nachfolgekriege	31
Infanterie – Besonderheiten und Einsatzgebiete	35
Schlusswort	41

BattleTech und Alpha Strike sind eingetragene Marken von Topps Company, Inc. und Catalyst Game Labs. Dieses Buch steht in keinem offiziellen Zusammenhang mit den Rechteinhabern. Es handelt sich um eine unabhängige Publikation eines Fans zur Unterstützung der Community.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Vorwort

BattleTech ist seit Jahrzehnten ein fester Bestandteil der Tabletop-Welt. Kaum ein anderes Spiel vereint so gekonnt taktische Tiefe, strategische Planung und die Faszination riesiger Kampfmaschinen, die ganze Schlachtfelder dominieren. Mit *Alpha Strike* hat BattleTech eine Variante erhalten, die sich besonders auf schnelle, dynamische Gefechte konzentriert und es ermöglicht, auch größere Einheitenverbände flüssig ins Spiel zu bringen. Gerade diese Spielweise lädt dazu ein, unterschiedliche Einheitentypen auszuprobieren, zu kombinieren und neue taktische Ansätze zu entwickeln.

Dieses Buch widmet sich genau diesem Aspekt: den **Einheiten in BattleTech Alpha Strike**. Von klassischen BattleMechs über Panzer bis hin zu Infanterieeinheiten werfen wir einen detaillierten Blick auf ihre Einsatzmöglichkeiten, ihre Stärken und Schwächen sowie ihre Rolle im Zusammenspiel mit anderen Kräften. Im Zentrum stehen dabei die **Nachfolgekriege**, eine Epoche, die wie keine andere für das klassische BattleTech-Erlebnis steht: begrenzte Technologie, ikonische Designs und Schlachten, die von Taktik und Einfallsreichtum entschieden werden.

Ziel dieses Buches ist es nicht, eine ultimative Sieg-Formel oder starre Armeelisten zu präsentieren. Vielmehr soll es als **Wegweiser und Inspirationsquelle** dienen, um eigene Lanzen, Kampfgruppen oder Szenarien besser aufzubauen. Jede Einheit hat ihre Berechtigung – sei es durch schiere Feuerkraft, taktische Flexibilität oder schlicht den Überraschungseffekt, wenn der Gegner sie unterschätzt. Mit praxisnahen Beispielen, Empfehlungen und Hintergrundwissen möchten wir dir zeigen, wie du die Stärken deiner Truppen optimal nutzt und ihre Schwächen abfängst.

Dieses Werk richtet sich an **Einsteiger**, die ihre ersten Schritte in Alpha Strike gehen und Orientierung suchen, ebenso wie an **erfahrene Veteranen**, die ihre Aufstellungen verfeinern möchten. Auch für **Clubs und Spielgruppen**, die Kampagnen oder Turniere organisieren, finden sich hier zahlreiche Anregungen.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

BattleTech lebt von Geschichten – nicht nur den offiziellen, sondern auch den persönlichen, die am Spieltisch entstehen. Ob deine Lanze in einem Gefecht siegreich vom Schlachtfeld zieht oder in einer epischen Niederlage zu Legenden wird, hängt nicht zuletzt von deinen taktischen Entscheidungen und deiner Einheitenwahl ab. Dieses Buch möchte dir die Werkzeuge an die Hand geben, damit jede Partie spannend, fordernd und unvergesslich bleibt.

Tauche mit uns ein in die Welt von **Mechs, Panzern und Infanterie in Alpha Strike** – und entdecke die unendlichen Möglichkeiten, wie du deine Streitmacht in den Wirren der Nachfolgekriege siegreich führen kannst.

BattleMechs !

Wenn es um das [Universum von BattleTech](#) geht, gibt es kaum etwas, das so ikonisch ist wie die BattleMechs. Diese gigantischen Kriegsmaschinen dominieren das Schlachtfeld und bilden das Herzstück der meisten Konflikte, sei es in der [klassischen Tabletop-Version](#) von BattleTech oder in der schnelleren, schlankeren Variante [BattleTech Alpha Strike](#). Doch was genau ist ein BattleMech, und welche Rolle spielen sie in Alpha Strike?



Bildquelle: Sören Spieckermamm

Was ist ein BattleMech?

Ein BattleMech (oder kurz "Mech") ist ein gewaltiger humanoider Kampfroboter, der zwischen 20 und 100 Tonnen wiegt. Diese Maschinen werden von einem Piloten, dem sogenannten MechWarrior, gesteuert, der in einem geschützten Cockpit sitzt. Durch die Verbindung von fortschrittlicher Elektronik, Waffen und Panzerung sind BattleMechs das ultimative Werkzeug der Kriegsführung im BattleTech-Universum.

BattleMechs kommen in unzähligen Varianten, die grob in vier Gewichtsklassen unterteilt werden:

- **Leichte Mechs (20–35 Tonnen):** Schnell, wendig und oft als Aufklärer eingesetzt. Beispiele sind der *Locust* oder der *Raven*.
- **Mittlere Mechs (40–55 Tonnen):** Ausgewogen zwischen Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung, wie der *Shadow Hawk* oder der *Centurion*.
- **Schwere Mechs (60–75 Tonnen):** Die Arbeitstiere vieler Armeen, mit mächtiger Feuerkraft und solider Panzerung. Typische Modelle sind der *Warhammer* oder der *Catapult*.
- **Assault Mechs (80–100 Tonnen):** Gigantische Zerstörungsmaschinen, die mit ihrer Feuerkraft ganze Schlachtfelder dominieren können, etwa der *Atlas* oder der *Dire Wolf*.

Jeder Mech ist mit einer Vielzahl von Waffensystemen ausgestattet, darunter Autokanonen, Laser, Raketenwerfer und mehr. Gleichzeitig können sie durch spezielle Technologien wie Sprungdüsen oder erweiterte Sensoren angepasst werden.

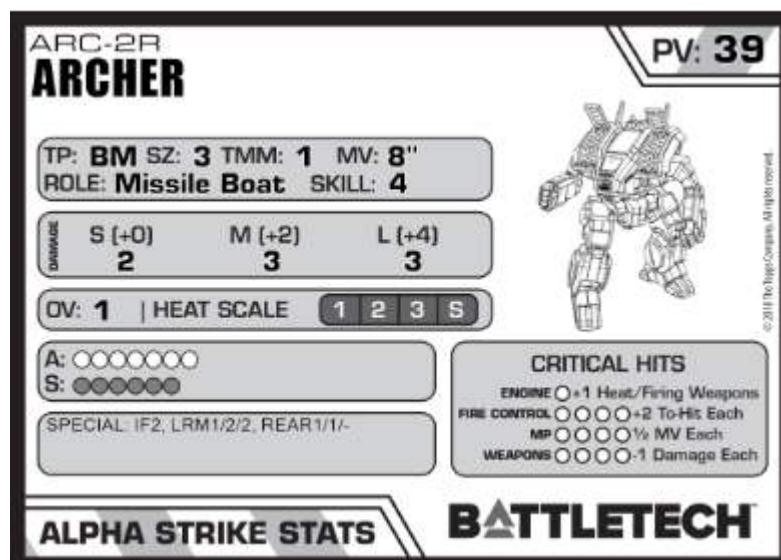
Die Rolle der BattleMechs in BattleTech Alpha Strike

Während in der klassischen Tabletop-Version von BattleTech ein einzelner Kampf oft mehrere Stunden dauern kann, bietet Alpha Strike eine schnellere und zugänglichere Möglichkeit, Schlachten mit BattleMechs auszutragen. Hier stehen taktische Entscheidungen und das [Zusammenspiel verschiedener Einheiten](#) im Vordergrund.

BattleMechs als zentrale Einheiten

In Alpha Strike nehmen BattleMechs die gleiche zentrale Rolle ein wie im klassischen BattleTech, allerdings werden ihre Fähigkeiten und Werte in einer vereinfachten Form dargestellt. Jeder Mech hat in Alpha Strike eine eigene **Datenkarte**, die seine wichtigsten Attribute aufzeigt, darunter:

- **Geschwindigkeit:** Bestimmt, wie weit sich der Mech pro Runde bewegen kann.
- **Angriffswerte:** Zeigen die Feuerkraft des Mechs auf kurze, mittlere und lange Distanz.
- **Rüstung und Struktur:** Stellen die Überlebensfähigkeit des Mechs dar.
- **Sonderfähigkeiten:** Manche Mechs besitzen besondere Talente wie Tarnfelder, Sprungfähigkeit oder die Fähigkeit, besser in Nahkämpfen zu agieren.



Bildquelle: <http://masterunitlist.info/>

Taktik und Teamarbeit

In BattleTech Alpha Strike geht es weniger darum, einzelne BattleMechs bis ins kleinste Detail zu optimieren, sondern vielmehr um das [Zusammenspiel der Einheiten](#). Ein leichtes Modell wie ein *Locust* kann Gegner flankieren oder als Spotter für [indirektes Feuer](#) dienen, während ein schwerer Mech wie ein *Marauder* die Frontlinie hält und massiven Schaden austeilt.

Ein [Schlachtfeld in Alpha Strike](#) ist oft eine Mischung aus schnellen Bewegungseinheiten, schwer gepanzerten Angriffsmechs und unterstützenden Elementen wie Fahrzeugen oder Infanterie. Die BattleMechs bleiben jedoch die unbestrittenen Stars – keine Einheit bringt so viel Flexibilität, Zerstörungskraft und Stil aufs Spielfeld wie ein Mech.

BattleMechs und ihre Rollen in verschiedenen Missionen

BattleMechs glänzen durch ihre Vielseitigkeit und können in einer Vielzahl von [Missionstypen](#) eingesetzt werden, die unterschiedliche Anforderungen an den Spieler stellen.

In Angriffsmissionen übernehmen schwere und Assault-Mechs die Hauptrolle, indem sie mit massiver Feuerkraft feindliche Verteidigungslinien durchbrechen.

Bei Verteidigungsmissionen sind Mechs mit hoher Panzerung, wie der *Atlas* oder der *King Crab*, ideale Kandidaten, um kritische Positionen zu halten.

In Aufklärungsmissionen hingegen spielen leichte und mittlere Mechs wie der *Locust* oder der *Cicada* ihre Geschwindigkeit und Wendigkeit aus, um feindliche Stellungen zu entdecken oder Missionsziele schnell zu sichern.

Bei Sabotage- oder Zerstörungsmissionen sind oft mobile Mechs mit Sprungdüsen gefragt, die feindliche Anlagen schnell erreichen und wieder verschwinden können. Durch die unterschiedlichen Missionstypen wird die Bedeutung von Mech-Auswahl und Teamzusammenstellung noch deutlicher, da jede Aufgabe eine spezifische Strategie und optimale Einsatzrollen erfordert.

Warum BattleMechs faszinieren

BattleMechs sind mehr als nur Kriegsmaschinen. Sie sind das Symbol des BattleTech-Universums und repräsentieren die Mischung aus militärischer Effizienz und ästhetischem Design. Jeder Mech erzählt eine Geschichte, sei es durch seinen Ruf auf dem Schlachtfeld oder durch die Fraktion, die ihn einsetzt. In BattleTech Alpha Strike kannst du diese Geschichten zum Leben erwecken und epische Schlachten mit deinen Lieblingsmechs austragen.

Ob du einen leichten Scout steuerst, der die feindliche Verteidigung ausmanövriert, oder einen massiven Sturmkoloss, der Gegner in Schutt und Asche legt – BattleMechs stehen im Mittelpunkt des Spiels und machen BattleTech Alpha Strike zu einem einzigartigen Erlebnis.



Zusammenfassung zu BattleMechs

BattleMechs sind das Herz und die Seele von BattleTech – auch in der schnellen und taktischen Variante Alpha Strike. Ihre Vielfalt, ihre Flexibilität und ihre unverwechselbare Ästhetik machen sie zu den ultimativen Einheiten auf dem Schlachtfeld. Egal, ob du ein erfahrener Veteran bist oder gerade erst in das Universum von BattleTech eintauchst: Mit BattleMechs wirst du epische Schlachten erleben, die du so schnell nicht vergessen wirst.

Lanzentypen – Einfach erklärt

In **BattleTech Alpha Strike** sind Lanzentypen (oder Formationstypen) die kleinsten Kampfformationen einer Armee. Eine **Lanze** besteht in der **Inner Sphere** aus **vier Einheiten** (meist BattleMechs oder Fahrzeuge). Bei den Clans nennt man das Äquivalent **Stern** (5 Einheiten), während **ComStar** und **Word of Blake** auf ihre „**Level IIs**“ (6 Einheiten) zurückgreifen.

Doch wozu dienen diese Formationen? – Sie sind nicht nur eine Spielerei, sondern geben deiner Armee **taktische Ausrichtung und zusätzliche Sonderregeln**, die im Gefecht entscheidend sein können.



Bildquelle: Sören Speckermann

Übersichtstabelle: Lanzentypen in BattleTech Alpha Strike

Lanzentyp	Anforderungen	Zusätzliche Bonusfähigkeiten (Special Pilot Ability)
Kampflanze / Battle Lance	50 % schwere Mechs. (Size 3 oder mehr) 3x Einheiten der Lanze müssen entweder Brawler, Sniper oder Skirmisher sein.	Lucky
Sturmlanze / Assault Lance	3x Einheiten der Lanze müssen Size 3 oder mehr haben. Keine Einheit mit Size 1. Alle Einheiten min. 5 Panzerungspunkte, 75 % der Einheiten mit Schadenswert von 3 oder mehr auf mittlerer Reichweite	Demoralizer oder Multi-Tasker
Striker-/Kavallerie-Lanze / Striker,Cavalery Lance	Alle Einheiten mit MV 10+ oder Sprung 8+; Keine Einheit mit Size 4. Mindestens 50% der Einheiten müssen die Rolle Striker oder Skirmisher haben	Speed Demonthe Bird
Feuerlanze / Fire Lance	75% der Einheiten müssen die Rolle Missile Boat oder Sniper haben	Sniper
Aufklärungslanze / Recon Lance	75% der Einheiten müssen die Rolle Missile Boat oder Sniper haben	Sniper
Verfolgungslanze / Pursuit Lance	Alle Einheiten müssen Size 2 oder weniger haben. mindestens 75% der Einheiten einen MV 12+ mindestens eine Einheit mit Medium Range Schadenswert von mehr als 1	Blood Stalker
Unterstützungslanze / Support Lance	Keine spezifischen	Erhält SPA der unterstützten Lanze

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Lanzentyp	Anforderungen	Zusätzliche Bonusfähigkeiten (Special Pilot Ability)
Kommandolanze / Command Lance	Mindestens eine Einheit muss als Force Commander oder Key Lieutenant definiert sein. 50% der Einheiten müssen die Rolle Missile Boat, Juggernaut, Skirmisher oder Sniper haben. Eine zusätzliche Einheit muss die Rolle Brawler, Striker oder Scout	Jede Einheit bekommt eine der folgenden SPAs: Antagonizer, Blood Stalker, Combat Intuition, Eagle's Eyes, Marksman, oder Multi-Tasker Anführer erhält zusätzlich: Tactical Genius;
Horde-Lanze / Horde (Kurita Force Manual)	Lanze muss 5 bis 10 Einheiten umfassen. Alle Einheit mit Size 1. Keine der Einheiten darf auf eine Entfernung eine Waffenschaden von mehr als 2 haben	Swarm (Wenn eine Einheit dieser Formation zum Ziel wird, kann der Spieler der Ziel-Einheit das Ziel auf eine andere Einheit dieser Formation wechseln, die ein zulässiges Ziel ist (innerhalb der Sichtlinie) und sich in derselben Entfernung (oder weniger) vom Angreifer befindet.)

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Lanzentyp	Anforderungen	Zusätzliche Bonusfähigkeiten (Special Pilot Ability)
Berserker-Lanze / Berserker Lance (Kurita Force Manual)	50 % schwere Mechs. (Size 3 oder mehr) 3x Einheiten der Lanze müssen entweder Brawler, Sniper oder Skirmisher sein. (Wie Kampflanze)	Zweihander oder Swordsman
Anti-Mech-Lanze (Kurita Force Manual)	Alle Einheiten müssen Infanterie sein	Feindliche Einheiten, die sich in direktem Kontakt mit einer Anti-Mech-Lanze befinden, erleiden einen Malus von +1 auf alle Waffenangriffe auf die Anti-Mech Lanze
Leichte Feuerlanze / Light Fire Lance (Davion Force Manual)	Keine Einheit mit Size 3 oder mehr. Min. 50% Der Einheiten mit der Roller Missile Boat oder Sniper	Coordinated Fire Support
Gewehrlanze / Rifle Lance (Davion Force Manual)	75 % der Einheiten mit Size 2 oder 3. Keine Einheit mit Size 1. Mindestens 50% der Einheiten müssen eine AC haben. Alle Einheiten mit MV 8+	Weapon Specialist oder Sandblaster
Jägerlanze / Hunter Lance (Davion Force Manual)	Min. 50% Der Einheiten mit der Roller Ambusher oder Juggernaut	Combat Intuition

Erklärung der wichtigsten Formationen

DÜbersicht, aber jede Formation hat ihre eigene Spielweise:

- **Kampfpanzen** sind das Rückgrat, vielseitig und robust.
- **Sturmpanzen** brechen mit roher Gewalt feindliche Linien.
- **Striker-/Kavalleriepanzen** glänzen durch Geschwindigkeit und Flexibilität.
- **Feuerpanzen** dominieren mit Langstreckenfeuer.
- **Aufklärungs- und Verfolgungspanzen** setzen auf Tempo, Hinterhalte und Flankenangriffe.
- **Kommandopanzen** geben deinem Heer Koordination und taktische Vorteile.
- **Fraktionsspezifische Varianten** wie Kuritas Horde- oder Berserker-Panzen oder Davians Jägerpanzen bringen zusätzliche Würze ins Spiel.

Zusammenfassung zu den Panzertypen

Panzertypen sind ein cleveres Werkzeug, um deiner Alpha-Strike-Armee **Charakter und taktische Tiefe** zu geben. Ob robuste Kampfpanzen, schnelle Striker, Fernkampf-Feuerpanzen oder spezialisierte Fraktions-Formationen – die Wahl deiner Panze bestimmt, **wie deine Streitmacht kämpft und welche Sonderregeln sie erhält**.

Sie bilden zudem die Basis für größere Verbände wie Kompanien oder Bataillone und sind damit ein wichtiges Element, wenn du Alpha Strike über reine Gefechte hinaus in **Kampagnen** spielst.

Wie man eine ausgewogene oder spezialisierte Panze (Lance) zusammenstellt

In **BattleTech: Alpha Strike** ist die **Zusammenstellung einer Panze** (englisch: Lance) ein entscheidender Faktor, um das **Spielfeld** zu dominieren. Ob du lieber flexibel bleiben oder auf eine spezifische Taktik setzen möchtest – die richtige Balance in deiner Panze kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. In diesem Artikel erklären wir, wie du eine ausgewogene, bzw. spezialisierte Panze zusammenstellst, und geben dir Tipps, wie du das Beste aus deinen Einheiten herausholst.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike



Bildquelle: Sören Spieckermamm

Ausgewogene Lanzen eignen sich sehr gut für Gefechte zwischen zwei Lanzen. Oder aber auch als Unterstützungslanze in einem größeren Verband (z.B. innerhalb einer Kompanie). Spezialisierte Lanzen sind eher etwas für Gefechte zwischen vielen Einheiten (z.B. Kompanie gegen Kompanie). In diesem Fall liegt dann die Kunst darin, die verschiedenen spezialisierte Lanzen so einzusetzen, dass diese im Verbund ihrer jeweiligen Stärken ausspielen und Schwächen gegenseitig minimieren können.

Ausgewogene Lanze: Flexibilität ist Trumpf

Eine ausgewogene Lanze eignet sich besonders für Spieler, die flexibel auf verschiedene Situationen reagieren möchten. Hierbei kombinierst du unterschiedliche Mech-Typen und Rollen, um ein breites taktisches Spektrum abzudecken.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Typische Zusammensetzung einer ausgewogenen Lanze:

1. **Scout/Leichter Mech:** Schnelle Mechs wie der *Locust* oder *Jenner* können Aufklärung betreiben und gegnerische Einheiten ausmanövrieren und bedrängen. Diese Einheiten zeichnen sich durch hohe Bewegungsfähigkeit ggf. ergänzt durch JumpJets aus.
2. **Fernkampf-Spezialist:** Ein mittelschwerer oder schwerer Mech wie der *Archer* bietet Feuerunterstützung aus der Distanz. Auch durch **indirektes Feuer**. Ein Hauptmerkmal dieser Einheiten ist deren Langstreckenbewaffnung und Möglichkeit zum indirekten Feuer.
3. **Nahkampf- oder Assault (Angriffs-)Einheit:** Ein robuster Mech wie der *Hunchback* oder *Atlas* kann den Feind in den Nahkampf zwingen. Nahkampfmechs sind geprägt durch ihre Robustheit (relativ hohe Anzahl an Panzerungs- und Strukturpunkten) und ihre Feuerkraft auf kurze und mittlere Entfernung.
4. **Unterstützungs-Allrounder:** Ein vielseitiger Mech wie der *Shadow Hawk* oder *Griffin* kann je nach Bedarf Fern- oder Nahkampf unterstützen. Bewährt haben sich hier Einheiten die relativ beweglich sind, aber dennoch entweder eine gute Bewaffnung oder gute Widerstandskraft (Panzerung) haben.

Vorteile einer ausgewogenen Lanze:

- Flexibilität: Du kannst dich an verschiedenste Gegner und Gelände anpassen.
- Ausgewogenheit: Du hast Antworten auf unterschiedliche Taktiken und Bedrohungen.

Tipps für den Einsatz:

- Nutze den Scout, um gegnerische Einheiten aus der Flanke oder von Hinten anzugreifen. Oder nutze die Scouts als vorgeschobene Spotter für deine Fernkampfeinheiten (für indirektes Feuer). Auch sind schnelle Scout-Einheiten nützlich um schnell wichtiges Gelände oder Missionsziele zu besetzen. Auch können diese schnell anderen bedrängten Einheiten zu Hilfe kommen.
- Halte deine Fernkampfeinheit gut gedeckt und positioniere sie strategisch, um den Gegner unter konstantem Druck zu halten. Nutze dazu die Langstreckenwaffen der Einheit und indirektes Feuer.
- Setze deinen Nahkampf-Mech gezielt ein, um schwache oder isolierte Feinde auszuschalten und gegnerische Einheiten von deinen Fernkampfeinheiten fernzuhalten.

Spezialisierte Lanze: Fokussierte Taktik

Eine spezialisierte Lanze konzentriert sich auf eine bestimmte Strategie, wie z. B. schnellen Nahkampf, Fernkampfbeschluss oder schnelle Bewegung auf dem Schlachtfeld. Diese Option ist risikoreicher, bietet aber das Potenzial, den Gegner zu überwältigen, wenn dein Plan aufgeht. Größere Verbände (wie z.B. eine Kompanie) bestehen üblicherweise aus verschiedenen spezialisierten Lanzen, welche dann im Verbund ihre jeweiligen Stärken einbringen und sich gegenseitig ergänzen.

Beispiele für spezialisierte Lanzen:

1. **Nahkampf-Lanze (Battle Lance):**

- Vier schwere oder stürmische Mechs wie der *Atlas*, *Hatchetman* oder *Awesome*.
- Ziel ist es, den Gegner zu bedrängen und in direkte Gefechte zu verwickeln. Bzw. auch Gegner von verwundbaren eigenen Einheiten fernzuhalten.

2. **Fernkampf-Lanze (Fire lance):**

- Einheiten wie z.B. der *Archer*, *Catapult* oder *Longbow* bilden die Hauptelemente einer Fernkampf-Lanze.
- Nutze Deckung und offene Felder, um den Gegner auf Distanz zu halten. Ideal um Gegner mit indirektem Feuer zu schwächen bz. aus der „zweiten Reihe“ den Nahkampf-Mechs direkte Feuerunterstützung zu bieten.

3. **Schnelle Angriffs-Lanze (Scout/Striker lance):**

- Leichte und mittelschwere Mechs wie der *Cicada*, *Phoenix Hawk* oder *Wolverine*.
- Setze auf Geschwindigkeit, um den Gegner zu umkreisen, Gelände zu erobern und gezielte Schwachstellen anzugreifen. Auch gut geeignet für [Hit-and-Run Strategie](#) gegen schurfällige, langsame Mechs.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Diese drei Lanzenarten bilden in Kombination auch ein gutes Grundgerüst für den Aufbau einer Kompanie. Die Nahkampflanze als erste Gefechtslinie. Dahinter dann die Fernkampf-Lanze. Diese gibt der Nahkampf-Lanze durch direktes und indirektes Langstreckenfeuer Unterstützung. Dazu die schnelle Angriffslanze, welche versucht in den Rücken des Gegners zu kommen bzw. der Nahkampflanze oder Fernkampflanze Unterstützung bietet („Schnelle Reserve“).

Vorteile einer spezialisierten Lanze:

- Maximale Effizienz: Deine Lanze ist perfekt auf eine bestimmte Taktik abgestimmt.
- Hohes Schadenspotenzial, wenn dein Plan aufgeht.

Nachteile:

Schwächen sind deutlicher: Eine spezialisierte Lanze kann gegen den falschen Gegner schnell überfordert sein. Hat es z.B. eine Nahkampflanze geschafft sich an eine Fernkampflanze heranzukämpfen, dann hat in diesem direkten Feuergefecht die Fernkampflanze meist einen deutlichen Nachteil.

Tipps für den Einsatz:

- Plane deine Strategie im Voraus und spiele deine Stärken konsequent aus.
- Vermeide Situationen, die deine Schwächen ausnutzen, z. B. offenes Gelände für Nahkampf-Lanzen.

Allgemeine Tipps zur Zusammenstellung

1. **Punktebudget im Blick behalten:** Jede Einheit hat einen Punktwert. Stelle sicher, dass deine Lanze effizient bleibt und nicht zu viele Punkte in eine einzelne Rolle investiert.
2. **Gelände bedenken:** Berücksichtige die Spielfeldbedingungen. Eine Nahkampf-Lanze funktioniert besser in dichtem Gelände, während Fernkampfeinheiten offenes Terrain bevorzugen.
3. **Synergien schaffen:** Kombiniere Mechs, die sich gegenseitig ergänzen, z. B. Scouts, die Ziele markieren, und Fernkampfeinheiten, die diese Ziele effektiv bekämpfen.
4. **Fraktionsstil beachten:** Jede Fraktion hat ihre eigenen Stärken. Nutze die Besonderheiten deiner Fraktion, um deine Lanze zu optimieren. Nutze ggf. auch die Spezialfähigkeiten der einzelnen Lanzenformationen.

Zusammenfassung

Ob ausgewogen oder spezialisiert – die richtige Zusammenstellung deiner Lanze kann über Erfolg oder Misserfolg auf dem Schlachtfeld entscheiden. Eine ausgewogene Lanze bietet dir Flexibilität und Anpassungsfähigkeit, während eine spezialisierte Lanze deinen Gegner mit gezielten Taktiken überraschen kann. Experimentiere mit verschiedenen Kombinationen, um herauszufinden, welche Strategie am besten zu deinem Spielstil passt. Letztendlich gilt: Es gibt keinen „richtigen“ Weg – nur den, der dir den Sieg bringt!

Die perfekte Balance zwischen Einheitenanzahl und Stärke finden

Eine zentrale Frage, die jede [Armeeplanung](#) bestimmt, ist: Setze ich auf wenige, aber starke Einheiten oder auf eine größere Anzahl schwächerer Einheiten? Die Antwort auf die Einheitenanzahl hängt von der [Spielstrategie](#), der Mission und der Gegnerzusammensetzung ab.



Bildquelle: Sören Spieckermamm

Wenige, aber starke Einheiten

Starke Einheiten zeichnen sich durch hohe Schadenswerte, eine robuste Panzerung und fortschrittliche Fähigkeiten aus. Sie können im Alleingang eine Schlachtlinie dominieren und gezielt Schlüsselpositionen halten oder kritische Ziele ausschalten.

Vorteile:

1. **Durchschlagskraft:** Starke Einheiten können oft mit einem gezielten Angriff schwächere Gegner eliminieren.
2. **Robustheit:** Dank besserer Panzerung und Strukturpunkte halten sie länger durch und sind schwieriger auszuschalten.
3. **Einfachere Koordination:** Weniger Einheiten bedeuten weniger Bewegung und Planung, was die Verwaltung erleichtert.

Nachteile:

1. **Anfälligkeit bei Unterzahl:** Gegen eine Überzahl an Gegnern können starke Einheiten schnell überwältigt werden.
2. **Kosten:** Starke Einheiten beanspruchen oft einen Großteil des Armeebudgets, was Flexibilität einschränken kann.
3. **Zielpriorität:** Gegner konzentrieren ihre Angriffe oft auf diese Einheiten, da ihr Ausschalten einen großen Einfluss hat.
4. **Flexibilität:** Wenige Einheiten können die Flexibilität bzgl. der [Strategiewahl](#) negativ beeinflussen.

Mehr Einheiten, dafür schwächer

Eine größere Anzahl an Einheiten bietet Flexibilität und taktische Optionen. Diese Strategie setzt auf Masse und Mobilität, um den Gegner zu überwältigen.

Vorteile:

1. **Board Control:** Mit mehr Einheiten kann man leichter das Spielfeld kontrollieren und Missionsziele sichern.
2. **Flexibilität:** Verschiedene Einheitenkategorien können verschiedene Aufgaben erfüllen.
3. **Schwarmangriffe:** Eine große Zahl von Angreifern kann auch starke Einheiten des Gegners überlasten und niederhalten.
4. **Kompensation:** Ein Ausfall/Zerstörung einer einzelnen Einheit schränkt nur wenig die taktischen Fähigkeiten der Gesamtstreitmacht ein.

Nachteile:

1. **Schwäche in Einzelduellen:** Schwächere Einheiten haben oft Schwierigkeiten, starke Gegner direkt zu bekämpfen.
2. **Verwaltungsaufwand:** Mehr Einheiten bedeuten mehr Bewegungen und Angriffe, was die Planung komplexer macht.
3. **Zerbrechlichkeit:** Einzelne Einheiten können leicht ausgeschaltet werden, was zu einem höheren Verschleiß führt.

Die Rolle des Armeelimits

Egal, ob man wenige starke oder viele schwächere Einheiten bevorzugt, in BattleTech Alpha Strike muss man sich üblicherweise an ein vorgegebenes Armeelimit halten. Dieses wird durch die sogenannten Punktwerte (PV) definiert, die die Gesamtstärke der Armee bestimmen. Innerhalb dieses Limits kann man seine Einheiten frei zusammenstellen, was sowohl für strategische Flexibilität als auch für Chancengleichheit zwischen den Spielern sorgt. Die Wahl der Einheiten wird so zu einem Balanceakt, bei dem man Effizienz, Synergie und Taktik abwägen muss.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Zusätzlich beeinflusst die **Ära, in der das Gefecht angesiedelt ist**, die Auswahl der Einheiten. Verschiedene **Zeitperioden im BattleTech-Universum** bieten unterschiedliche Technologien, Mechs und Ausrüstungen. In der Star-League-Ära sind beispielsweise hochentwickelte Mechs mit fortschrittlichen Systemen verfügbar, während die Nachfolgekriege oft von einfacheren, aber robusteren Designs geprägt sind. Diese historischen Kontexte sollten in die Armeezusammenstellung einfließen, um sowohl thematisch als auch taktisch schlüssig zu bleiben.

Die Rolle der Mission und des Gegners

Die Entscheidung zwischen wenigen, starken Einheiten oder einer großen Anzahl schwächerer Einheiten hängt stark von der **Mission** ab. Wenn das Szenario Missionsziele wie das Halten von Positionen oder das Erobern von Bereichen erfordert, können mehrere Einheiten von Vorteil sein. Bei direkten Konfrontationen oder Eliminierungszielen können starke Einheiten die bessere Wahl sein.

Ebenso beeinflusst der Gegnertyp die Wahl: Spielt man gegen einen Gegner mit einer Vielzahl schwächerer Einheiten, sind Flexibilität und Mobilität entscheidend. Trifft man auf wenige, gut gepanzerte Mechs, können eigene starke Einheiten oder gezielte Schwarmangriffe effektiver sein.

Die richtige Mischung macht's

In vielen Fällen liegt der Schlüssel zum Erfolg in einer ausgewogenen Kombination. Eine Armee, die sowohl starke Einheiten als auch Unterstützung durch mehrere kleinere Einheiten bietet, kann flexibel auf die meisten Situationen reagieren. Diese Balance aus Feuerkraft und Mobilität ist besonders in Szenarien mit gemischten Missionszielen erfolgreich.

Kapitelzusammenfassung zur Einheitenanzahl

In BattleTech Alpha Strike gibt es keine ultimative Antwort auf die Frage nach der optimalen Einheitenanzahl. Spieler müssen die Stärken und Schwächen ihrer Liste analysieren und sie an die Anforderungen der Mission anpassen. Ob man nun mit wenigen, stärkeren Einheiten oder einer größeren Anzahl schwächerer Einheiten ins Gefecht zieht, hängt von der Strategie und der eigenen Spielweise ab. Die Herausforderung und der Spaß liegen darin, die richtige Balance zu finden, das Armeelimit optimal zu nutzen und den Gegner mit geschickten Entscheidungen zu überlisten.

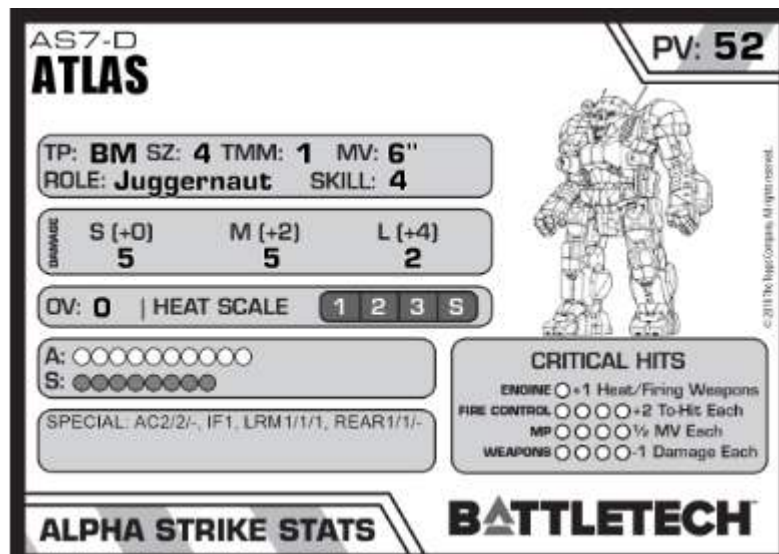
Die besten BattleMechs in der Ära der Nachfolgekriege

Die Nachfolgekriege sind eine der [ikonischsten Epochen des BattleTech-Universums](#). Diese Ära, die sich von 2781 bis 3049 erstreckt, ist geprägt von endlosen Konflikten zwischen den großen Nachfolgestaaten des Sternenbundes. Für Spieler von [BattleTech Alpha Strike](#) bedeutet das, dass die Auswahl an [BattleMechs](#) stark von klassischen Designs dominiert wird, die sich in zahllosen Schlachten bewährt haben. In diesem Artikel werfen wir einen Blick auf einige der besten BattleMechs dieser Zeit und warum sie sich in Alpha Strike besonders gut schlagen.



Bildquelle: Sören Spieckermann

1. Atlas (AS7-D)



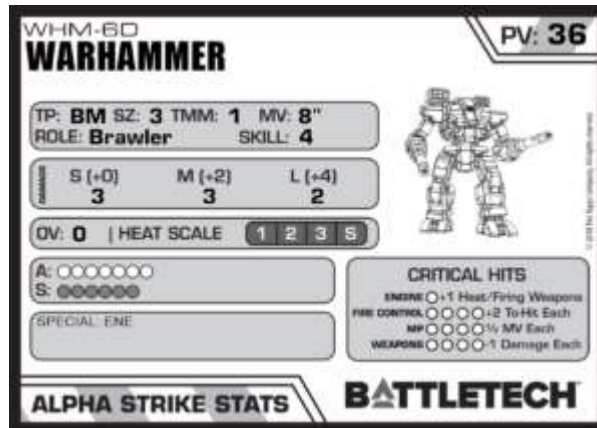
Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

Der Atlas ist das Sinnbild für rohe Feuerkraft und Zähigkeit. Mit einer primären Bewaffnung aus einer Autokanone 20, Langstreckenraketen und Medium-Lasern kann er auf jede Distanz Schaden austeilen. In Alpha Strike zeichnet sich der Atlas durch hohe Struktur- und Panzerungswerte aus, was ihn zu einem der widerstandsfähigsten Mechs der Ära macht. Er eignet sich besonders für Frontlinienkämpfe und das Halten von strategischen Positionen.

2. Marauder (MAD-3R)

Der Marauder ist nicht nur eine ikonische Maschine, sondern auch eine der besten Wahlmöglichkeiten für einen mittelschweren bis schweren Unterstützungsmech. Seine Kombination aus zwei PPCs und einer Autokanone 5 verleiht ihm starke Reichweite und Durchschlagskraft. In Alpha Strike profitiert der Marauder von seiner soliden Angriffskraft auf mittlere und lange Distanz, gepaart mit einer respektablen Mobilität für einen schweren Mech.

3. Warhammer (WHM-6R)



Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

Der **Warhammer** ist ein tödlicher Angriffsmech, der mit zwei PPCs ausgestattet ist und mit zusätzlichen Medium-Lasern für Nahkämpfe glänzt. In Alpha Strike stellt er eine kosteneffiziente Wahl dar, die eine hohe Schadensausbeute mit solider Panzerung kombiniert. Seine Effektivität auf mittlere Distanz macht ihn zu einem perfekten Mech für Spieler, die einen Allrounder suchen.

4. Hunchback (HBK-4G)

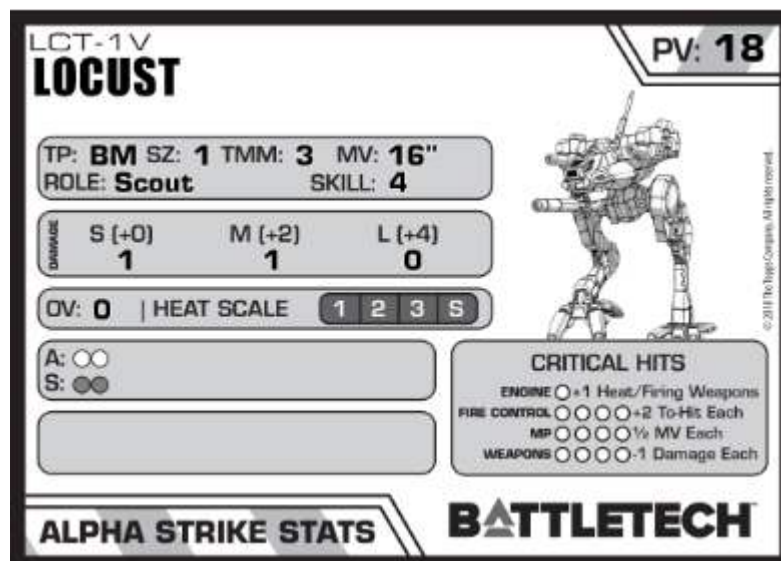
Der Hunchback ist eine gefürchtete Bedrohung auf kurze Distanz. Seine AC/20 macht ihn zu einem perfekten Straßenschläger, der gegnerische Mechs mit wenigen Treffern schwer beschädigen kann. In Alpha Strike ist er ein kostengünstiger Nahkampf-Mech, der in städtischen Gefechten oder als Schutz für wichtigere Einheiten glänzt.

5. Wolverine (WVR-6R)

Ein sehr vielseitiger Mech der mittleren Gewichtsklasse, der in Alpha Strike sowohl für schnelle Angriffe als auch für defensive Rollen genutzt werden kann. Mit seiner Sprungfähigkeit, seiner AC/5 und seinen Lasern kann er flexibel auf Bedrohungen reagieren und sich schnell aus gefährlichen Situationen zurückziehen.

6. Locust (LCT-1V)

Leichte Mechs spielen eine entscheidende Rolle in Alpha Strike, insbesondere in Szenarien mit begrenzten Ressourcen. Der **Locust** ist mit seiner hohen Geschwindigkeit und der Fähigkeit, gegnerische Einheiten zu umkreisen, ein exzellenter Scout und Flanker. Seine Hauptaufgabe liegt im Aufdecken von Feinden und dem Stören gegnerischer Bewegungen.



Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

Zusammenfassung zu "Den besten BattleMechs"

Die Ära der Nachfolgekriege bietet eine große Vielfalt an klassischen BattleMechs, die in BattleTech Alpha Strike großartige Einsatzmöglichkeiten haben. Ob schwere Angriffsmaschinen wie der Atlas oder wendige Scouts wie der Locust – die richtige Wahl hängt von der Spielstrategie und den Missionszielen ab. Wer sich auf bewährte Designs verlässt, kann in dieser Epoche eine Menge taktischen Tiefgang erleben und das Beste aus seinem Battle Lance herausholen.

Ein hilfreiches Werkzeug zur Auswahl des richtigen Mechs ist die **Master Unit List** (<https://www.masterunitlist.info/>). Dort kann man nachsehen, welche Mech-Varianten zu welcher Zeit verfügbar sind und welche sich besonders gut für bestimmte Szenarien eignen.

Fahrzeuge: Panzer & Co. – Besonderheiten und Einsatzgebiete

BattleMechs sind zweifellos die Stars in BattleTech Alpha Strike – ikonisch, flexibel und durchschlagskräftig. Doch wer sein Arsenal ausschließlich auf BattleMechs beschränkt, lässt wertvolles taktisches Potenzial ungenutzt.

Fahrzeuge sind mehr als nur Lückenfüller – sie sind vielseitige Werkzeuge mit spezifischen Stärken (und ein paar Schwächen), die im richtigen Szenario den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen können.

Warum überhaupt Fahrzeuge?

Der offensichtlichste Vorteil: **Punkteeffizienz**. Fahrzeuge haben in der Regel **einen niedrigeren Punktwert (PV)** als gleichstarke BattleMechs – bei **vergleichbarer Feuerkraft und Panzerung**. Das macht sie zur idealen Wahl, wenn man mehr Einheiten aufs Feld bringen oder bestimmte Rollen kostengünstig besetzen möchte.

Hier mal ein Vergleich zwischen einem 80t Demolisher Heavy Tank und einem 70t [Grasshopper GHR-5H](#) (Einheitendaten auf der nächsten Seite).

Der Panzer ist langsamer (6 Zoll gegenüber den 8 Zoll des GHR), hat aber eine vergleichbare Bewaffnung (Short und Medium jeweils 4. Grasshopper hat Short 3 und Medium 4). Aber der Panzer hat nur einen PV Wert von 27. Der Grasshopper ruft hier einen PV-Wert von 37 auf. Ein zum Demolisher vergleichbarer PV Wert (30 zu den 27 des Panzers), hat der 55t BattleMech Wolverine (WVF-6R). Dieser hat zwar ebenfalls eine vergleichbare Panzerung und eine bessere Bewegungsrate als der Panzer, aber eine nur halb so starke Bewaffnung.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Mk. II
PV: 27

DEMOLISHER HEAVY TANK

TP: **CV** SZ: **4** TMM: **1** MV: **6"**t
 ROLE: **Juggernaut** SKILL: **4**

DAMAGE	S (+0)	M (+2)	L (+4)
	4	4	0

A: ○○○○○○
 S: ●●●●●●

SPECIAL: AC4(4/-), EE, SRCH, TUR(4/4/-), AC4(4/-)



CRITICAL HITS

ENGINE ○ ½ MV and Damage
 FIRE CONTROL ○○○○○ +2 To-Hit Each
 WEAPONS ○○○○○ -1 Damage Each
 MOTIVE ○○ -2 MV ○○ ½ MV ○○ MV

ALPHA STRIKE STATS
BATTLETECH

GHR-5H
PV: 37

GRASSHOPPER

TP: **BM** SZ: **3** TMM: **1** MV: **8"**j
 ROLE: **Skirmisher** SKILL: **4**

DAMAGE	S (+0)	M (+2)	L (+4)
	3	4	0*

OV: **0** | HEAT SCALE **1 2 3 S**

A: ○○○○○○○○
 S: ●●●●●●●●

SPECIAL: IF0*



CRITICAL HITS

ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
 FIRE CONTROL ○○○○○ +2 To-Hit Each
 MP ○○○○○ ½ MV Each
 WEAPONS ○○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS
BATTLETECH

WVR-6R
PV: 30

WOLVERINE

TP: **BM** SZ: **2** TMM: **2** MV: **10"**j
 ROLE: **Skirmisher** SKILL: **4**

DAMAGE	S (+0)	M (+2)	L (+4)
	2	2	1

OV: **0** | HEAT SCALE **1 2 3 S**

A: ○○○○○○
 S: ●●●●●●



CRITICAL HITS

ENGINE ○ +1 Heat/Firing Weapons
 FIRE CONTROL ○○○○○ +2 To-Hit Each
 MP ○○○○○ ½ MV Each
 WEAPONS ○○○○○ -1 Damage Each

ALPHA STRIKE STATS
BATTLETECH

Bildquellen: <http://masterunitlist.info>

Taktische Optionen für Fahrzeuge

Zudem eröffnen sie **neue taktische Optionen**, die Mechs so nicht oder nur teilweise abdecken:

1. Spezialaufgaben meistern

Fahrzeuge sind nicht nur billiger – viele von ihnen sind **auf bestimmte Rollen spezialisiert**:

- **Transportfahrzeuge** wie APCs bringen Infanterie schnell ins Ziel – besonders praktisch, da Infanterie zu Fuß oft sehr langsam ist.
- Kostengünstige **LRM Carrier** oder **SRM Carrier** bieten massive **indirekte Feuerunterstützung**, ideal um Gegner aus der Reserve zu zwingen.
- **Hovercrafts** und **Radfahrzeuge** sind hervorragend für **schnelle Vorstöße auf Straßen (Radfahrzeuge) oder Wasseroberflächen (Hovercrafts)** geeignet. Letztere kommen besonders auf Karten mit Brücken, Straßen oder großen Wasserflächen zur Geltung.

2. Mehr Präsenz für weniger Punkte

Gerade in kampagnenbasierten Spielen oder bei Szenarien mit begrenztem PV-Kontingent ist es attraktiv, **eine gemischte Streitmacht** aufzubauen. Mit einem Mix aus Mechs und Fahrzeugen lassen sich Lücken im Aufbau clever füllen.

3. Flexible Feuerwinkel durch Türme

Eine Besonderheit vieler Fahrzeuge ist die Option auf einen **drehbaren Geschützturm**. In Alpha Strike wird dies durch die **Spezialfähigkeit „TUR“** (Turret) dargestellt.

Ein Fahrzeug mit TUR kann **unabhängig von seiner Bewegungsrichtung in eine beliebige Richtungen feuern** (360° LOS) – ein Vorteil gegenüber Mechs, deren Waffenwinkel nach vorn ausgerichtet sind und nur mit der Spezialfähigkeit REAR nach hinten schießen können. Das erlaubt größere taktische Flexibilität, besonders in engen Räumen oder beim Rückzug, ohne auf Feuerkraft verzichten zu müssen.

Taktische Einsatzgebiete für Fahrzeuge – mehr als nur Lückenfüller

Fahrzeuge sind nicht nur günstig – sie können auch taktisch sinnvoll in verschiedensten Rollen eingesetzt werden. Richtig eingesetzt, **unterstützen sie deine Mechs dort, wo diese Schwächen haben oder Ressourcen zu schade wären**. Hier ein paar bewährte Einsatzszenarien:

1. Rückraumverteidigung

Viele Fahrzeuge sind nicht schnell – aber das müssen sie auch nicht sein. Gerade in **Verteidigungsmissionen oder bei Szenarien mit stationären Zielen** (z. B. Munitionsdepots, Kommunikationszentren oder Versorgungstützpunkte) können günstige Fahrzeuge als **statische Verteidiger** eingesetzt werden.

Typische Einsatzbeispiele:

- **Flak- oder LRM/SRM-Fahrzeuge** zur Luftabwehr oder zur Feuerunterstützung aus der zweiten Reihe
- **Panzer** zur Verteidigung von Rückzugswegen oder Missionszielen
- **Infanterietransporter mit Besatzung** zur Sicherung von Gebäuden und Kontrollpunkten und zum Absetzen von Infanterie die dann u.a. als Spotter für indirektes Feuer agieren können.

2. Flankenschutz – Wachhunde für deine Mechs

Vorrückende BattleMechs sind oft auf bestimmte Richtungen fokussiert – gerade bei Vorstößen in Formation. Ein schneller, günstiger Angriff auf die Flanke kann die Formation sprengen oder Missionsziele bedrohen. Hier kommen Fahrzeuge ins Spiel:

- **Mobile Einheiten wie Hover- oder Radfahrzeuge** eignen sich ideal, um **an den Flanken deiner Hauptstreitmacht zu patrouillieren**.
- Kettenfahrzeuge oder Panzer mit starker Frontpanzerung können als **„Panzerkeil“ an der Seite mitrollen** und dort Gegner abfangen.

Flankenschutz mit Fahrzeugen sorgt dafür, dass sich deine Mechs auf ihr eigentliches Ziel konzentrieren können.

3. Schnelle Vorstöße & flexible Feuerunterstützung

Während Mechs meist gleichmäßige, aber eher gemächliche Bewegungsraten haben, gibt es Fahrzeuge, die auf Geschwindigkeit ausgelegt sind. **Hovercrafts oder leichte Radfahrzeuge** können überraschend schnell vorrücken und:

- **Flanken durchbrechen**, um den Gegner in seiner Aufstellung zu stören
- **schnell Geländevorteile sichern**, bevor die Mechs folgen
- oder einfach als **Lockvögel dienen**, um Feuer auf sich zu ziehen

Auch **LRM Carrier oder Artilleriefahrzeuge** sind wertvoll in dieser Rolle: Sie bleiben hinter der Front und **bieten durch indirektes Feuer ständige Unterstützung**, während die Mechs aktiv vorstoßen.

Wo liegt der Haken? Nachteile von Fahrzeugen

So stark Fahrzeuge in ihren Nischen sind – sie bringen auch einige Schwächen mit:

1. Eingeschränkte Mobilität der Fahrzeuge

Viele Fahrzeuge – vor allem Ketten- oder Radfahrzeuge – sind im Vergleich zu Mechs **weniger beweglich**. Sie haben oft geringere Bewegungswerte und sind **abhängig vom Terrain**:

- **Radfahrzeuge** kommen in Wäldern oder unwegsamem Gelände nur schwer bzw. gar nicht voran.
- **Kettenfahrzeuge** sind zwar etwas geländegängiger, aber auch langsamer.
- **Hovercrafts** sind schnell und können über Wasser gleiten – haben dafür aber Probleme in dichtem Gelände oder bei rauem Untergrund.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

2. Anfälligkeit für kritische Treffer

Ein weiterer Knackpunkt: **Fahrzeuge sind deutlich anfälliger für kritische Schäden**. Anders als bei Mechs wird bei **jedem Treffer** auf ein Fahrzeug ein Wurf auf die „**Motive Systems Damage Table**“ durchgeführt – **auch wenn noch Panzerung vorhanden ist!**

MOTIVE SYSTEMS DAMAGE TABLE			
Unit Motive Type	2D6 Roll Modifier	2D6 Roll	Motive Effects
Tracked/Naval	+0	2-8	No effect
Wheeled/Hovercraft	+1	9-10	-2" Move, -1 TMM*
VTOL/WIGE	+2	11	-50% Move, -50% TMM**
		12+	Unit immobilized

* A unit reduced to 0" (or less) Move is immobilized
* If a fractional Move rating results, round it down. There is a minimum Move loss of 2" and TMM loss of 1.

Bildquelle: BattleTech Alpha Strike Commander`s Edition

Das spiegelt die Realität wider: Bei einem Fahrzeug ist der Antrieb ein großer, exponierter Schwachpunkt. Wird er beschädigt, kann das Fahrzeug:

- **verlangsamt**,
- oder sogar **bewegungsunfähig** werden – selbst wenn die Hülle noch relativ intakt ist.

Zusammenfassung zu Fahrzeugen: Lohnenswerte Ergänzung mit Köpfchen

Fahrzeuge in Alpha Strike sind kein Ersatz für BattleMechs – und sollen es auch nicht sein. Doch **in der richtigen Kombination** eröffnen sie spannende Möglichkeiten, um bestimmte taktische Lücken zu schließen oder gegnerische Erwartungen zu durchkreuzen.

Wer mit **kosteneffizienten Unterstützern**, **cleverer Platzierung** und **gezieltem Rolleneinsatz** spielt, kann mit Fahrzeugen große Wirkung erzielen. Besonders in kampagnenbasierten Spielen, **asymmetrischen Szenarien** oder urbanen Gefechten entfalten sie ihr volles Potenzial.

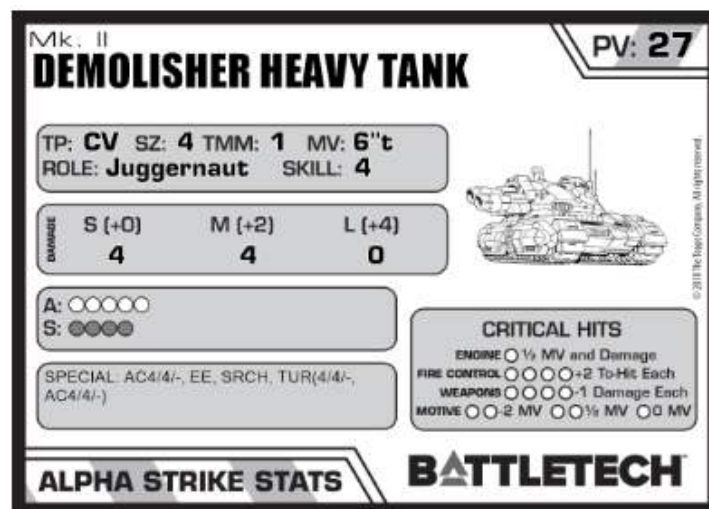
Also: Keine Angst vor Rädern, Ketten und Gleitkissen – sie gehören genauso zum Arsenal eines Commanders wie der gute alte Mech.

Die besten Panzer für BattleTech Alpha Strike in der Ära der Nachfolgekriege

BattleTech Alpha Strike bietet eine Vielzahl von Einheiten, darunter nicht nur BattleMechs, sondern auch Fahrzeuge und Panzer. Gerade in der Ära der Nachfolgekriege (Succession Wars) spielen Panzer eine wichtige Rolle, da sie kostengünstig sind und gegen ältere oder leicht gepanzerte Mechs effektive Feuerkraft ins Feld führen. In diesem Artikel werfen wir einen Blick auf einige der besten Panzer dieser Epoche für Alpha Strike.

1. Demolisher Heavy Tank

Der Demolisher ist einer der gefürchtetsten schweren Panzer seiner Zeit. Mit seinen zwei AC/20 Autokanonen kann er selbst schwer gepanzerte Mechs in wenigen Salven ernsthaft bedrohen. Seine Nachteile liegen in der geringen Reichweite und seiner durchschnittlichen Geschwindigkeit, doch als Verteidigungsstellung oder für Hinterhalte ist er nahezu unschlagbar.



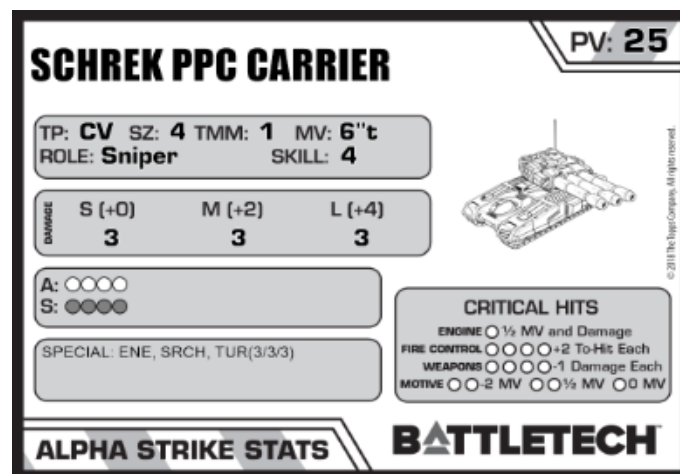
Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

2. Vedette Medium Tank

Der Vedette ist ein klassischer mittelschwerer Panzer, der sich vor allem durch seine Vielseitigkeit auszeichnet. In den meisten Varianten ist er mit einer AC/5 bewaffnet, was ihm eine gute Balance zwischen Feuerkraft und Reichweite verleiht. Zudem ist er kostengünstig und in großer Zahl einsetzbar, was ihn für militärische Verbände besonders attraktiv macht.

3. Schrek PPC Carrier

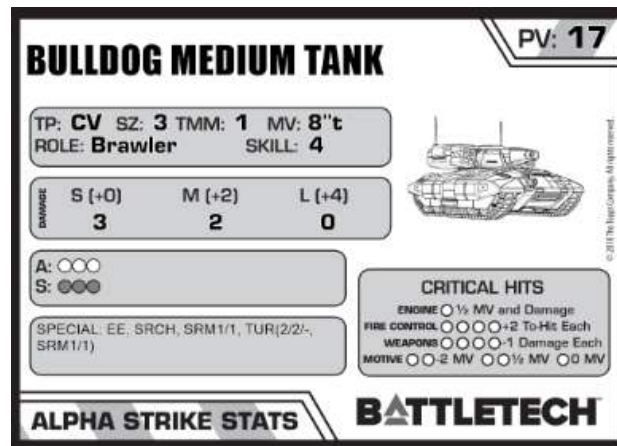
Dieser Panzer ist eine mobile Energiewaffen-Plattform, die mit drei PPCs ausgerüstet ist. Das macht ihn zu einem exzellenten Fernkampfpanzer, der sogar schweren Mechs gefährlich werden kann. Sein Nachteil ist die geringe Panzerung im Vergleich zu anderen schweren Fahrzeugen, doch wenn er sich aus sicherer Entfernung positionieren kann, entfaltet er sein volles Potenzial.



Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

4. Bulldog Medium Tank

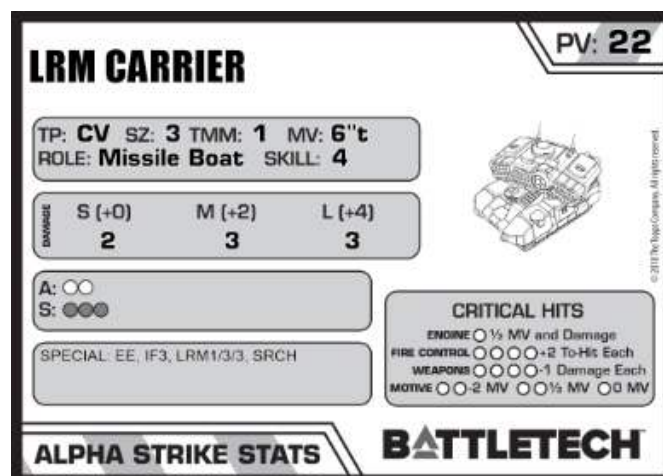
Der Bulldog ist ein bewährter Allrounder unter den Panzern der Nachfolgekriege. Mit einer Mischung aus Laserwaffen und Raketen bietet er eine solide Feuerkraft auf mittlere Distanz. Seine robuste Panzerung macht ihn widerstandsfähiger als viele andere mittelschwere Panzer, was ihn zu einer verlässlichen Wahl für verschiedenste Einsatzszenarien macht.



Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

5. LRM Carrier

Der LRM Carrier ist ein reiner Feuerunterstützungspanzer, der mit mehreren LRM-Launcher ausgerüstet ist. Dies macht ihn zu einer idealen Einheit für **indirektes Feuer** und Langstreckenbeschuss. Seine Mobilität ist zwar begrenzt, aber wenn er von der zweiten Reihe aus operieren kann, kann er Gegner kontinuierlich mit Raketenhagel eindecken.



Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

Bedeutung des Spielfelds und Antriebsarten

Die Wahl des richtigen Panzers hängt nicht nur von der Feuerkraft ab, sondern auch vom [Gelände des Spielfelds](#).

Fahrzeuge haben unterschiedliche Antriebsarten, darunter Kettenfahrzeuge, Radpanzer und Hovercrafts.

Kettenfahrzeuge bieten Stabilität und gute Geländegängigkeit, sind aber langsamer. Radfahrzeuge sind schneller auf festen Straßen, haben aber Schwierigkeiten in unwegsamem Gelände. Hovercrafts sind extrem mobil und können Wasserhindernisse überqueren, sind jedoch anfällig auf schwierigem Terrain und haben eine schwächere Panzerung. Die richtige Auswahl des Panzers in Kombination mit dem Spielfeld ist daher entscheidend für den Erfolg auf dem Schlachtfeld.

Zusammenfassung zu "Die besten Panzer in BattleTech"

Panzer spielen in BattleTech Alpha Strike eine wichtige Rolle, insbesondere in der ressourcenintensiven Ära der Nachfolgekriege. Sie bieten eine kostengünstige Alternative zu BattleMechs und können, richtig eingesetzt, sogar überlegene Gegner überwältigen. Besonders der Demolisher, der Schrek PPC Carrier und der LRM Carrier sind beeindruckende Optionen für spezialisierte Rollen, während der Vedette und der Bulldog vielseitige und flexible Kampfplattformen darstellen.

Infanterie – Besonderheiten und Einsatzgebiete



BattleMechs sind das Herzstück von BattleTech. Doch wer nur auf die tonnenschweren Kampfmaschinen setzt, vergibt taktische Chancen. Eine oft unterschätzte, aber extrem wertvolle Ergänzung sind Infanterieeinheiten. In diesem Beitrag werfen wir einen genaueren Blick darauf, welche Besonderheiten Infanterie in Alpha Strike hat und welche strategischen Rollen sie auf dem Spielfeld übernehmen kann.

Warum Infanterie?

Infanterie ist vor allem eines: **kostengünstig**. Im Vergleich zu Mechs und Panzern nehmen Infanterieeinheiten nur wenige Punkte in der Armeeliste ein. Damit eröffnen sie Kommandeuren die Möglichkeit, mit geringem Aufwand wichtige taktische Aufgaben abzudecken, ohne das Budget zu sprengen.

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Trotz ihrer Schwächen – insbesondere ihrer **geringen Geschwindigkeit** – bieten sie eine Flexibilität, die andere Einheitentypen oft nicht leisten können. Richtig eingesetzt, können Infanteristen das Zünglein an der Waage in einer Schlacht sein.

Die große Schwäche: Bewegung

Infanterie ist langsam, sehr langsam (meist nur zwei Zoll Bewegung). Das macht sie auf offenen Schlachtfeldern verwundbar und schwerfällig. Um ihre Stärken ausspielen zu können, braucht es meist **Begleiteinheiten** wie Transportpanzer, VTOLs oder andere Truppentransporter, die sie schnell in Schlüsselpositionen bringen oder flexibel umpositionieren können.

Ein großer Bonus: **Transportfahrzeuge bieten nicht nur Mobilität**, sie können auch **zusätzliche Feuerunterstützung** leisten. Viele dieser Einheiten verfügen über eigene Waffen und können so die Infanterie beim Vorrücken, Halten von Zielen oder bei der Verteidigung unterstützen. Dadurch wird ein Infanterieeinsatz nicht nur flexibler, sondern auch deutlich schlagkräftiger.

Kurz erklärt: Regeln für Infantry Transport in Alpha Strike

- Einheiten mit der Spezialfähigkeit **Infantry Transport (IT#)** können Infanterie oder Battle-Armor-Einheiten transportieren, solange die Gesamtkapazität (angegeben durch das **CAR#** auf der Einheit) die IT-Zahl nicht übersteigt.
- Das Aufsitzen auf ein Transportfahrzeug kostet eine Infanterieeinheit **2 Zoll Bewegung**. Das **Aufsitzen muss erfolgen, bevor** sich das Transportfahrzeug selbst bewegt.
- Flugfähige Transporteinheiten (z.B. VTOLs) müssen **gelandet sein**, um Infanterie aufnehmen zu können.
- **Nach Abschluss der Bewegung** des Transportfahrzeugs dürfen transportierte Einheiten **absteigen**. Das Absteigen erfolgt direkt in **Basiskontakt** mit dem Transporter auf zulässigem Terrain.
- **Wichtig:** Einheiten, die in derselben Runde aufgesessen sind, dürfen nicht mehr absteigen.
- Nach dem Absteigen dürfen die Infanterieeinheiten sich noch bis zu **der Hälfte ihrer MV** (abgerundet) bewegen.

Diese Regeln sind unkompliziert, eröffnen aber viele taktische Optionen, besonders bei schnellen Vorstößen auf Missionsziele oder im Häuserkampf.

Welche Strategien passen zu Infanterie?

Infanterie glänzt nicht in jeder taktischen Ausrichtung. Besonders **ungeeignet** ist sie für:

- Strategien, die auf **schnelle Vorstöße** oder **weite Bewegungen** setzen
- **Brachiale Durchbruchsmänöver**, bei denen Beweglichkeit und Feuerkraft im Vordergrund stehen

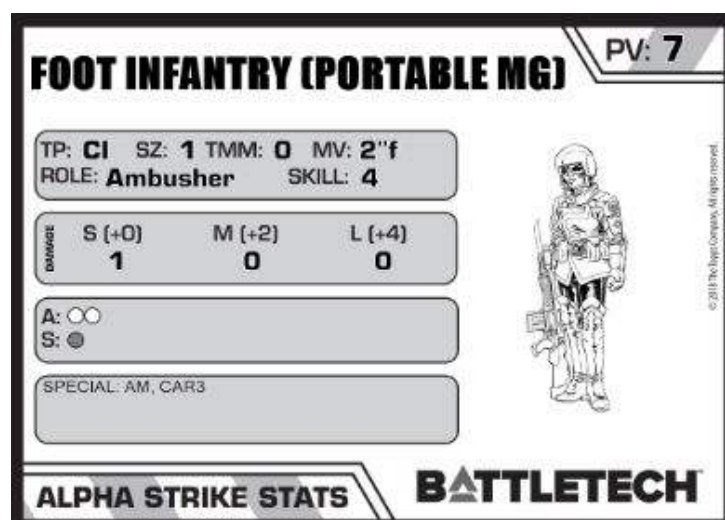
Ihre Stärken entfaltet Infanterie dagegen bei:

- **Zermürbungsstrategien**, die auf **indirektes Feuer** und Positionsspiel setzen
- **Kämpfen in urbanem** oder **schwierigem Gelände**, wo Geschwindigkeit weniger wichtig ist
- **Defensiven Szenarien**, in denen feste Verteidigungspunkte gehalten werden müssen

Spotter für indirektes Feuer

Eine meiner Lieblingsanwendungen für Infanterie ist der Einsatz als **Spotter für indirektes Feuer**.

Infanteristen können sich relativ kostengünstig an kritische Punkte schleichen oder festsetzen und dann für Artillerie oder andere Einheiten mit indirektem Feuer Zielmarkierungen liefern. Gerade wenn Artillerie ein Teil deiner Armeeliste ist, sind Infanterie-Spotter nahezu unverzichtbar.



Bildquelle: <http://masterunitlist.info>

Infanterie mit Anti-Mech-Fähigkeiten (AM)

Ein weiterer taktischer Trumpf: **Infanterie mit der Spezialfähigkeit Anti-Mech (AM)**. Diese Einheiten sind in der Lage, BattleMechs im direkten Kontakt effektiv zu bedrohen.

Sobald eine solche Infanterieeinheit im **Basekontakt** mit einem Mech steht und einen **erfolgreichen Angriff** durchführt, besteht unabhängig von der noch vorhandenen Panzerung **immer die Chance auf einen kritischen Treffer**.

Gerade im Stadtkampf oder in engen Geländesituationen ist das ein enormer Vorteil, da bereits einzelne kritische Treffer den Ausgang eines Gefechts massiv beeinflussen können.

Missionsziele sichern

Infanterie eignet sich außerdem hervorragend dafür, **Missionsziele zu halten**.

Während deine schweren Einheiten die Feuergefechte austragen oder Vorstöße unternehmen, können Infanterietrupps unauffällig Missionspunkte sichern und so den Siegpunktescore beeinflussen, ohne dass teure Mechs dafür abgestellt werden müssen.

Schnelle Tipps für den Einsatz von Infanterie

1. Transport nicht vergessen:

Infanterie braucht Unterstützung! Nutze Transportfahrzeuge oder VTOLs, um sie schnell in Schlüsselpositionen zu bringen – und vergiss nicht, dass sie oft zusätzliche Feuerkraft mitbringen.

2. Immer Anti-Mech bevorzugen:

Infanteristen mit der AM-Spezialfähigkeit können selbst schwer gepanzerte Mechs im Nahkampf gefährlich werden – ideal für Stadtkämpfe!

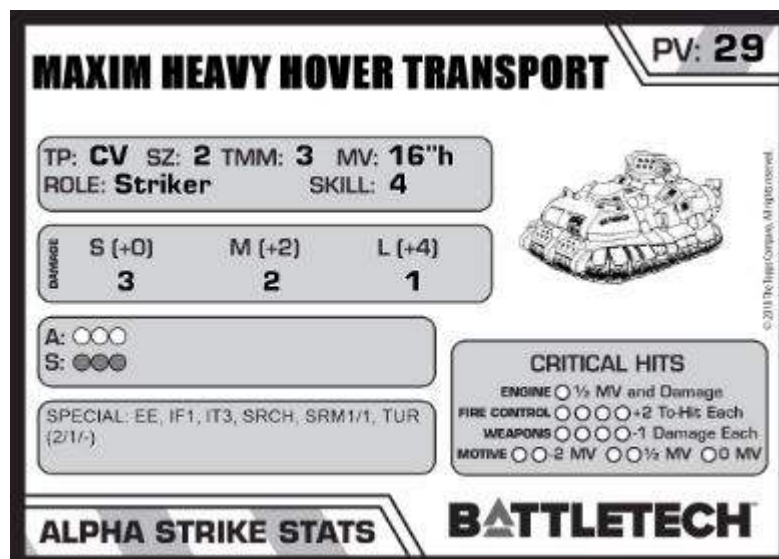
3. Missionsziele im Blick behalten:

Setze Infanterie gezielt ein, um Missionsziele zu halten oder zu erobern, während deine Mechs für Bewegung und Feuerkraft frei bleiben.

Praktische Transporter für Infanterie

Um Infanterie effektiv ins Gefecht zu bringen, brauchst du Fahrzeuge mit der Spezialfähigkeit „Infantry Transport (IT#)“. Hier ein paar bewährte Beispiele:

- **Heavy Hover APC** (IT6-Fähigkeit. z.B. Transport von zwei Einheiten)
Schneller Schwebepanzer, ideal für mobile Infanterieeinsätze.
- **Armored Personnel Carrier (APC)** – IT6-Fähigkeit. z.B. Transport von zwei Einheiten
Gibt es in verschiedenen Varianten (Rad, Kette, Hover) – günstig, robust und vielseitig.
- **Maxim Heavy Hover Transport** (IT3-Fähigkeit. z.B. Transport von einer Einheiten))
Bietet Platz für meist Infanterieeinheiten und kann dazu noch ordentlich Feuerunterstützung leisten.
- **VTOL**
Ein Lufttransportmittel für sehr schnelles Umpositionieren – ideal für Szenarien mit viel Gelände oder Missionszielwechsel.



Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

HEAVY TRACKED APC		PV: 5
TP: CV SZ: 1 TMM: 2 MV: 10" t ROLE: Scout SKILL: 4		
DAMAGE	S (+0) 0*	M (+2) 0
	L (+4) 0	
A: ○○ S: ●		CRITICAL HITS ENGINE ○ ½ MV and Damage FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each MOTIVE ○○ -2 MV ○○ ½ MV ○○ MV
SPECIAL: EE, IT6, SRCH		
ALPHA STRIKE STATS		BATTLETECH

HEAVY HOVER APC		PV: 11
TP: CV SZ: 1 TMM: 3 MV: 16" h ROLE: Scout SKILL: 4		
DAMAGE	S (+0) 0*	M (+2) 0
	L (+4) 0	
A: ○○ S: ●		CRITICAL HITS ENGINE ○ ½ MV and Damage FIRE CONTROL ○○○○ +2 To-Hit Each WEAPONS ○○○○ -1 Damage Each MOTIVE ○○ -2 MV ○○ ½ MV ○○ MV
SPECIAL: EE, IT6, SRCH		
ALPHA STRIKE STATS		BATTLETECH

Bildquellen: <http://masterunitlist.info>

Tipp:

Wenn du eine Strategie mit viel Infanterie planst, lohnt es sich, mehrere Transporter einzuplanen – Mobilität entscheidet oft über den Erfolg!

Zusammenfassung zu der Infanterie

Infanterie wird in BattleTech Alpha Strike oft unterschätzt – zu Unrecht! Richtig eingesetzt, kann sie den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

Ob als günstige Spotter für indirektes Feuer, als Bedrohung für BattleMechs im Nahkampf oder als flexible Einheiten zum Halten von Missionszielen: Infanterie bietet taktische Vielseitigkeit, die sich clever nutzen lässt.

Wichtig ist, ihre Schwächen – vor allem die geringe Mobilität – durch passende Transportfahrzeuge auszugleichen. Diese erhöhen nicht nur die Beweglichkeit der Truppen, sondern unterstützen zusätzlich mit eigener Feuerkraft.

Gerade in Stadtkämpfen, bei Verteidigungsszenarien oder zermürenden Stellungskriegen entfaltet Infanterie ihr volles Potenzial. Wer sie gezielt und durchdacht in seine Strategie einbindet, verschafft sich entscheidende Vorteile auf dem Schlachtfeld.

„Setze Infanterie klug ein – und dominiere das Schlachtfeld!“

Schlusswort

BattleTech Alpha Strike ist ein Spiel, das weit mehr bietet als nur Zahlenwerte und Tabellen. Es ist ein Universum voller Geschichten, voller ikonischer Maschinen und voller taktischer Möglichkeiten. Dieses Buch sollte dir dabei helfen, die Vielfalt der Einheiten besser zu verstehen und deine eigene Streitmacht gezielt zu entwickeln – sei es mit klassischen BattleMechs, robusten Panzern oder flexibler Infanterie. Wenn du beim Spielen neue Aufstellungen ausprobierst, Schlachten austrägst oder Kampagnen durchführst, wirst du schnell feststellen: Jede Einheit kann glänzen, wenn sie im richtigen Moment und am richtigen Ort eingesetzt wird. Die Nachfolgekriege haben eine Fülle an legendären Designs hervorgebracht – und es liegt an dir, ob du sie mit taktischem Geschick zu Ruhm führst oder ob sie in den Chroniken als Opfer einer Übermacht enden. Denke immer daran: BattleTech lebt nicht nur von den Siegen, sondern von den Geschichten, die beim Spielen entstehen. Jede Partie ist ein kleines Stück Geschichte, das du und deine Mitspieler gemeinsam schreiben.

Welcome to BattleTech!

**Möchtest du noch tiefer in die Welt von
BattleTech Alpha Strike eintauchen?**

**Besuche jetzt meine Webseite zu BattleTech
Alpha Strike und werde Teil einer Community,
die das Universum auf dem Spieltisch lebendig
macht!**

mechstrategen.de

Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Impressum

Titel des Buches: Mechs, Panzer, Infanterie – Einheiten und deren taktischen Einsatz in BattleTech Alpha Strike

Autor: Sören Spieckermann

Herausgeber: Sören Spieckermann

Kontakt: Stauferstrasse 26, 74523 Schwäbisch Hall, Germany / Telefon: 0172 308 32 88

Webseite: <https://mechstrategen.de>

Layout, Satz & Gestaltung: Sören Spieckermann

Bildmaterial: KI-generierte Illustrationen (erstellt mit Unterstützung von OpenAI / DALL·E) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen. andere bildquellen sind direkt am Bild angegeben.

Urheberrechtshinweis: © 2025 Sören Spieckermann

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Haftungsausschluss: Alle Inhalte wurden sorgfältig recherchiert und nach bestem Wissen erstellt. Der Autor übernimmt jedoch keine Haftung für die Vollständigkeit, Richtigkeit oder Aktualität der Angaben.

BattleTech und Alpha Strike sind eingetragene Marken von Topps Company, Inc. und Catalyst Game Labs. Dieses Buch steht in keinem offiziellen Zusammenhang mit den Rechteinhabern. Es handelt sich um eine unabhängige Publikation eines Fans zur Unterstützung der Community.

Mechs, Panzer, Infanterie – Taktiken und ...

"Mechs, Panzer, Infanterie – Taktiken und Einheiten in BattleTech Alpha Strike" taucht tief in die strategischen Facetten der Nachfolgekriege ein, wo Technologie und ikonische Designs auf taktischen Einfallsreichtum treffen. Dieses Buch bietet keine starren Armeelisten, sondern wertvolle Einsichten zu verschiedenen Lanzentypen und deren speziellen Fähigkeiten, die entscheidende Vorteile im Gefecht verschaffen. Ob mit schnellen Scouts, robusten Nahkampfmechs oder unterstützenden Fahrzeugen, der Leser lernt, wie er seine Armee optimal zusammenstellt und die Herausforderungen des Schlachtfelds meistert.

