Mechwarrior 2 - Mercenaries

Der mäßige Nachfolger zum einst genialen Mechwarrior 2 bietet zwei verschiedene Spielmodi. Entweder leiten Sie eine Söldnergruppe oder agieren als einfacher Söldner. Als Kommandeur hat man es etwas schwerer und muss sich vor allem um zahlreiche Dinge wie Munition und Bezahlung der Mechwarrior kümmern. In dieser Lösung bespreche ich zunächst die Missionen die man als einfacher Söldner bestreiten muss und gehe zum Schluss auf die Feinheiten der Leitung eines Söldnertrupps ein!

Die Screenshots wurden mit der englischen Enhanced D3D Edition gemacht, die mal mit Elsa-Karten gebundelt wurde (nVIDIA Chipsatz). Über die wurden zuerst die Patches 1.05 und 1.06 und zuletzt schließlich Version 1.1 „gezogen“. Da sich die Patch-Situation jedoch als äußerst schwierig darstellte, kann ich nicht genau sagen, ob das denn überhaupt was brachte oder nicht.
Trotz eines XP 1500+ und einer übertakteten GeForce2 MX, war die Framerate teils äußerst niedrig, was wohl daran liegt, dass diese Version auf eine bestimmte Grafikkarte hin optimiert wurde. Aus Mangel an Informationen, welche denn nun diese Grafikkarte sei, mussten alle Screenshots auf dem obigen System erstellt werden. Trotzdem wurde 2X-Antialiasing, 2X anisotrope Filterung und Texturschärfung per Treiber erzwungen!

Tipps:

- Schießen Sie möglichst auf Kopf oder Beine um Gegner schnell auszuschalten oder auf die Arme um möglichst wenig Schaden erleiden zu müssen
- Nehmen Sie so oft wie möglich Wingmen mit
- Wenn es geht sollten auch Luft/Raumjäger mit von der Partie sein (nur Kommandeursmodus)
- Achten Sie auf die Waffenwahl; sie sollte ausgewogen sein, also teils Projektilwaffen oder Raketen und einige Laser, falls einem die Munition ausgeht
- Achten Sie auf die Temperatur, die beim Einsatzort herrscht und bauen Sie eventuell zusätzliche Wärmetauscher ein oder aus
- Schalten Sie die Rettungsautomatik mit Strg + E aus. Wenn Sie herausgeschossen werden müssen Sie die Mission trotz Ihres Überlebens neu starten, sitzt man jedoch mit abgeschalteter Rettungsautomatik im Mech kann man eventuell noch ganz knapp die Mission schaffen!!
- Savegames (50 KB) - Download und Nutzung auf eigene Gefahr.

Söldner

Operation 1

Planet: Venaria
Verfügbare Mechs: Kommando, Jenner, Panther



Mission 1: Trainingsmission

Temperatur: 15°C

Patrouillen Sie entlang den Nav-Punkten; es tauchen keine Gegner auf.

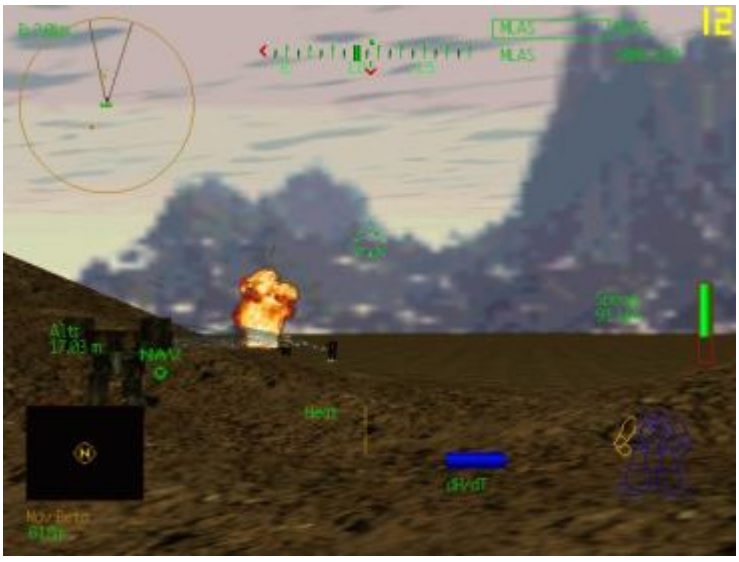
Mission 2: Tontaubenschießen

Temp.: 8°C

Laufen Sie zu Nav Beta und schalten Sie die drei am Boden befindlichen Jäger und die Gebäude aus.

Mission 3: Katz und Maus

Temp.: 10°C



Bewegen Sie sich zu Nav Beta und identifizieren Sie alle Fahrzeuge des Konvois. Sollte Unther sich nicht bei schaffen, kann man den Konvoi natürlich auch selbst erledigen!

Mission 4: Endexamen

Temp.: 28°C

Wer sich noch etwas unsicher ist, sollte den schwersten Mech wählen, einen Panther!
Bei Nav Beta lauern dann eine Speerschleuder und ein Panther. Sie übernehmen die Speerschleuder.

Operation 2

Planet: Galedon V
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Cicada, Krabbe, Centurion



Mission 5: Skalpell

Temp.: 10°C

Sprinten Sie zu Nav Alpha und zerstören Sie das dritte, leuchtende Stockwerk mit einem Laser. Nun werden Sie von allen Seiten angegriffen. Am besten erledigt man zuerst den Kommando, dann den Helikopter und anschließend die Gefechtspanzer. Alternativ kann man auch schnell wieder zu Nav Beta rennen, wo zwei Kollegen warten.

Mission 6: Schlangennest

Temp.: 12°C

Helfen Sie nicht den „draconischen“ Truppen, sondern sprinten Sie sofort zum Gouverneur und schalten Sie den verfolgenden Jenner aus. Auf dem Rückweg taucht noch ein relativ harmloser Helikopter auf, den man jedoch unbedingt zerstören muss, sonst endet die Mission seltsamerweise nicht.



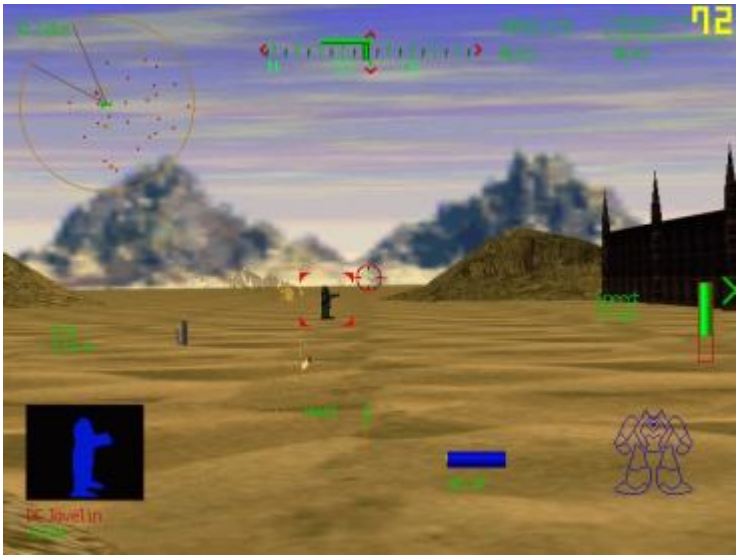
Mission 7: Hintertür

Temp.: 15°C

Laufen Sie Richtung Panther und vernichten Sie den auftauchenden Jenner. Nun weiter zum Panther und ihn ausschalten. Die drei KSR-Träger sollten bereits von den eigenen Truppen, die aus der anderen Richtung anrücken, vernichtet worden sein.

Operation 3

Planet: Proserpina
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen



Mission 8: Phoenix-Morgen

Temp.: 35°C

Erledigen Sie den Kommando und die Speerschleuder beim Landungsschiff und bewegen Sie sich dann zu Nav Beta. Nav Alpha wird von einem Awesome bewacht, dem man sich besser nicht stellen sollte!
Nun mit dem Kontaktmann der Rebellen zu Nav Gamma und einen Jenner und eine Speerschleuder ausschalten, die die Rebellenbasis attackieren.
Sind die Angreifer außer Gefecht, eskortiert man den Führungsstab zu Nav Delta und erledigt dabei noch einen Jenner.

Mission 9: Auge um Auge

Temp.: 10°C



Warten Sie, bis die Patrouillen-Mechs weit genug weg sind und laufen Sie dann zum ersten Horchposten (Ioata).
Schalten Sie aus sicherer Entfernung die beiden Geschütze aus und erledigen Sie dann den Panther.
Der Sho-Sa versteckt sich in einem Hangar. Gehen Sie näher ran, identifizieren Sie den Kerl und pusten Sie ihn dann weg.
Bleibt noch genug Zeit, bevor die Patrouille-Mechs Sie erreichen, sollten Sie auch noch die andere Station zerstören!
Meist ist dies jedoch nicht mehr möglich, man sollte sich deshalb sofort zu Nav Lambda zurückziehen!

Mission 10: Kristallsturm

Temp.: 30°C

Schalten Sie zunächst die beiden angreifenden Mechs aus und laufen Sie dann vorsichtig in Richtung der offenen Wüste.



Die gegnerische Lanze steht mehr auf der rechten Seite.
Sehen Sie sich einfach mit aktiviertem Zoom das Gebiet vor Ihnen an, bis Sie die Gegner entdecken.
Gehen Sie näher ran, so dass alle Mechs aktiviert werden.
Versuchen Sie nun möglichst großen Abstand zwischen sich und die gegnerische Lanze zu bringen.
Es ist also ratsam einen Mech zu wählen, der mindestens 70 km/h schafft!
Warten Sie dann einfach bis Ihre Artillerie die Gegner zerschossen hat.
Sollte man unbedingt selbst kämpfen wollen, muss man Langstreckenwaffen einpacken, denn im Nahkampf hat man gegen die teils überschweren Gegner keine Chance!

Mission 11: Endschlag

Temp.: 35°C

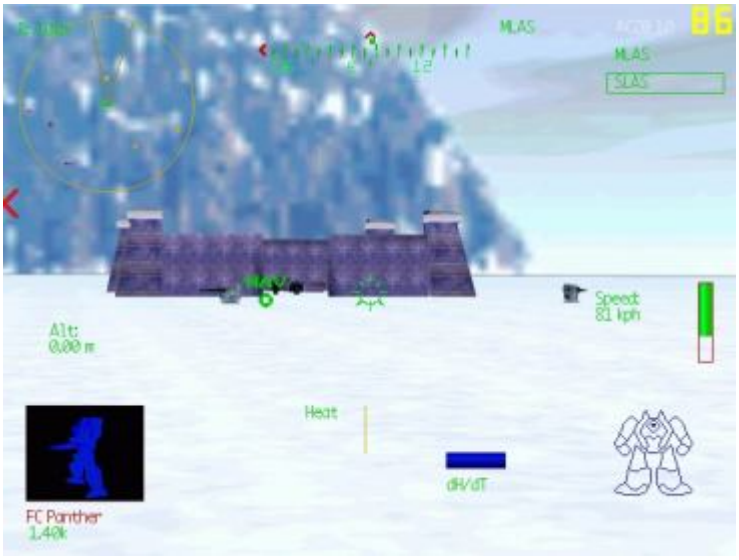
Achtung: Welchen Mech Sie auch wählen, Sie sitzen immer in einem 85t schweren Pirscher!



Erledigen Sie so schnell wie möglich die beiden Gefechtspanzer. Nun laufen Sie mit Maximalgeschwindigkeit Richtung Lager.
Unterwegs tauchen zwei Mechs auf; ein Stadtkoloss und ein Panther.
Am Lager angekommen flüchten ein Orion und eine Speerschleuder.
Ein Atlas und ein Stadtkoloss werden im Lager aktiviert und greifen Sie an! Achten Sie unbedingt darauf, keines der Lagergebäude zu beschädigen!
Glücklicherweise ist der Atlas bereits etwas beschädigt, so dass man mit ihm kurzen Prozess machen kann. Anschließend wird der ebenfalls echt schwache Stadtkoloss erledigt.
Nun kann man noch den beiden flüchtenden Mechs folgen. Beide sind relativ leichte, wenn man sie denn noch erreicht! Mit etwas Glück, kann man auch noch ein gegnerisches Landungsschiff erlegen!

Operation 4

Planet: Nev Ivarseen
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast



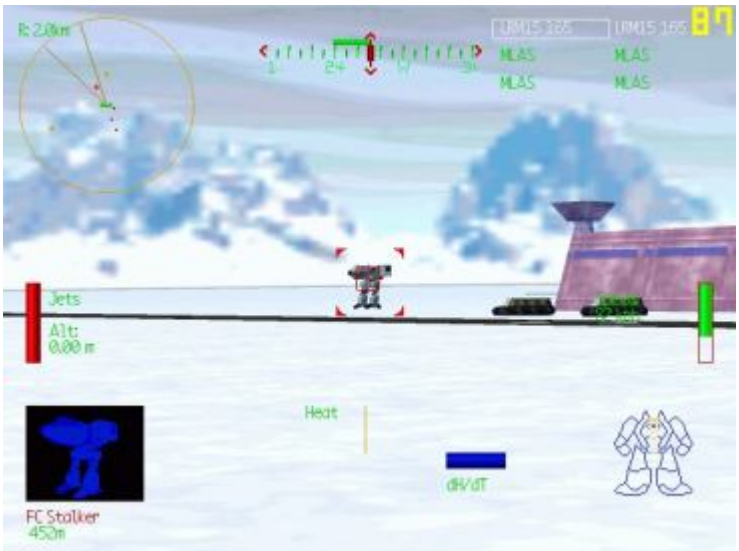
Mission 12: Dolchstoß

Temp.: -15°C

Laufen Sie zu Nav Omicron und schalten Sie die Kraftwerksanlage aus. Nun sollten Sie versuchen die Patrouillen-Mechs einzeln zu erledigen. Nur zusammen sind sie relativ stark. Dafür benötigt man jedoch meist Langstreckenwaffen, da die schnellen Patrouillen-Mechs sonst außer Reichweite laufen! Hat man die Mechs erledigt, muss man nur noch den Posten beim zweiten Nav-Punkt komplett (bis auf die Mauern!) niederbrennen und die angreifenden Luftkissenfahrzeuge abwehren.
Alternativ kann man auch gleich den Posten attackieren, die Patrouille kommt dann eh vorbei!

Mission 13: Papiertiger

Temp.: -20°C

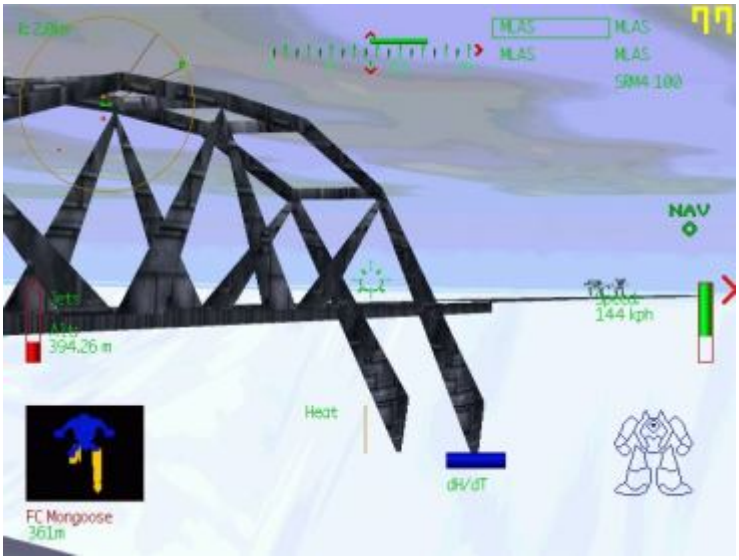


Hier haben Sie verschiedene Möglichkeiten, wie Sie die Mission angehen können. Entweder man wählt einen schnellen Mech, zerstört den Konvoi, rast durch die Eisdinger zur linken zum Flughafen, wo man schnellstmöglich alle Gebäude vernichtet und dann mit Glück in die Berge entkommt. Oder man wählt einen möglichst schweren Mech und stattet ihn mit Langstreckenwaffen, bevorzugt PPKs aus. Vernichten Sie den Konvoi und halten Sie die gegnerischen Mechs auf Distanz, so dass Sie ihnen die PPKs um die Ohren hauen können. Aus sicherer Entfernung muss man so alle Gegner vernichten und kann dann nach der Flughafenvernichtung zum Pass laufen.
Oder man wählt den scheinbar besten Mech für diese Missionen, den Dragon. Er ist für seine

Panzerungsklasse noch sehr schnell, so dass man flott zum Flughafen durchbrechen kann, wo man dann den Pirscher erledigt und dann alle Gebäude vernichtet. Legen Sie sich jedoch nicht mit dem Feuerteufel an, der ist im Nahkampf äußerst gefährlich!

Mission 14: Fuchsjagd

Temp.: -35°C



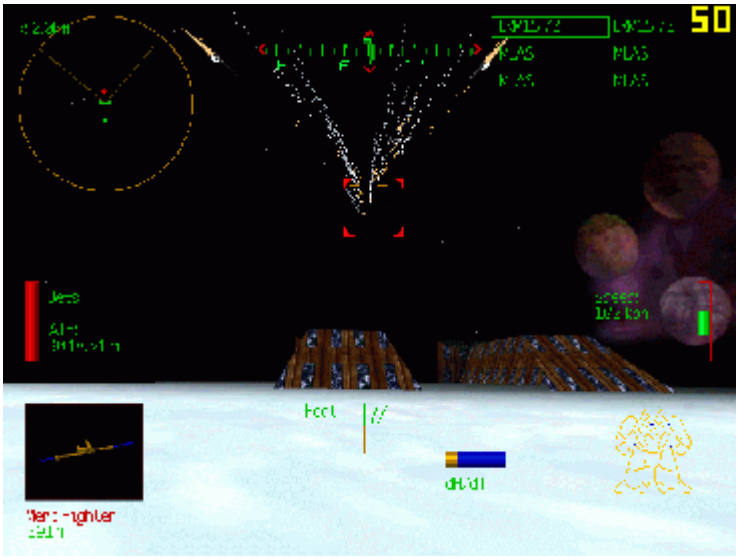
Hier braucht man eigentlich keine Feuerkraft, man kann die Mission erfolgreich durchführen ohne auch nur einen Schuss abgeben zu müssen! Wählen Sie dazu optimalerweise den Jenner.
Nach Missionsbeginn läuft man mit maximaler Geschwindigkeit zur Brücke. Der verfolgende Mongoose, ist glücklicherweise nur leicht bewaffnet und fällt bei der Brücke meist sowieso in den Graben *lol*
Passen Sie aber selbst auch gut auf und verringern Sie das Tempo um nicht ebenfalls hinunterzustürzen. Auf der anderen Seite warten zwar zwei gegnerische Mechs, Sie müssen jedoch nur mit Vollgas auf sie zulaufen und dann per Sprungdüsen über diese hinweg springen!
Mit etwas Glück, fallen die dann auch runter und man muss nur noch geradeaus zum Landungsschiff laufen, wo man wieder am schnellsten per Sprungdüsen hochkommt.
Die angreifenden schweren Mechs können Sie getrost vernachlässigen, da diese Sie aufgrund der hohen Geschwindigkeit Ihrer Maschine nicht treffen!
Sollte man aus irgendeinem Grund das Landungsschiff verpasst haben, muss man hinter der Brücke nach links der Straße in südliche Richtung folgen, wo ein PKW wartet.

Operation 5

Planet: Eisblock
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus

Mission 15: Morgenwache

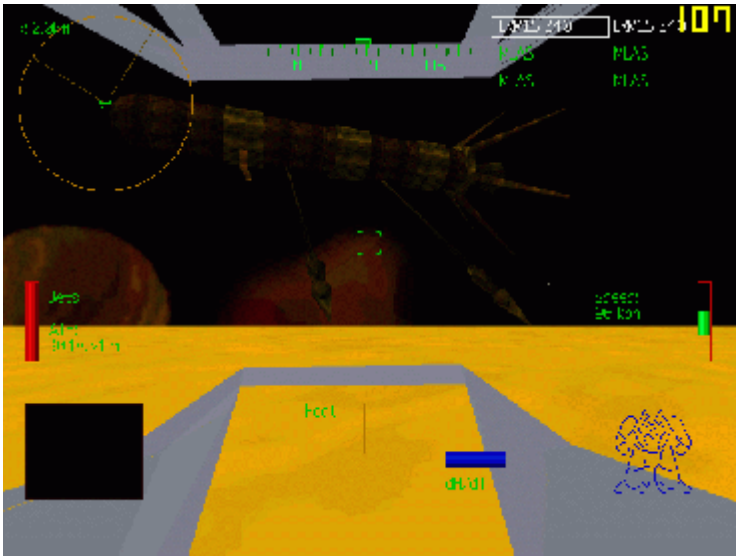
Temp.: -120°C



Eine der interessantesten Kampagnen und Orte, die ich bisher in einem Mech-Spiel bewundern durfte! Durch die verdammt niedrige Temperatur, muss man kaum aufm Wärme achten und kann deutlich mehr Salven in kurzer Zeit abgeben als sonst. Leider sind die angreifenden Jäger dafür vor dem schwarzen Hintergrund nur schwer auszumachen und viele Ihrer Schüsse dürften danebengehen.
Der meiner Meinung nach beste Mech ist der Catapult, da man mit den beiden LSR-Lafetten die Gegner recht effektiv bekämpfen kann! Zudem sind die vier M-Impulslaser aufgrund der niedrigen Temperatur sehr effektiv einsetzbar!
Vergessen Sie zudem nicht Ihrem Wingman ebenfalls einen Mech zuzuteilen!
Direkt nach Missionsbeginn greifen dann schon die ersten Jäger an. Versuchen Sie mit Hilfe Ihres Wingmans die Gegner schnellstmöglich abzuschießen, denn es kommen noch einige mehr.
Die letzten tauchen schließlich bei den Triebwerken weiter hinten auf, so dass man sich etwas bewegen muss.

Mission 16: Schneeburg

Temp.: -120°C



Direkt vor Ihnen kommen plötzlich ein Landungsschiff und ein großes Sprungschiff herbei. Letzteres verpasst dem Eisschiff plötzlich zwei „Harpunen“, die Sie dann abschießen müssen. Erschwert wird dies jedoch von den beiden gegnerischen Mechs, die das LS abgeworfen hat.
Leider wird die eigene Zielerfassung gestört, so dass man selbst die Raketen von Hand abfeuern muss und keine Zielverfolgung hat.
Glücklicherweise stellen sich die Gegner jedoch genauso doof an wie Ihr Wingman und fallen mit etwas Glück vom Eisblock und sind damit außer Gefecht.
Sollte dies nicht so sein, muss man die beiden Angreifer so schnell wie möglich ausschalten und sich

dann den Harpunen widmen. Achten Sie dabei auf den Feuerteufel, der im Nahkampf durch seinen Flammer äußerst gefährlich ist, selbst in dieser kalten Umgebung!
Zuletzt gilt es dann noch zwei Raumjäger bei den Triebwerke abzuschießen.

Mission 17: Sternscheinjagd

Temp.: -120°C



Wählen Sie für diese Mission unbedingt einen harten Nahkampfmech, beispielsweise den Feuerteufel. Sie müssen drei gegnerische Mechs, einen leichten Commando, eine mittelschwere Krabbe und einen schweren Feuerteufel ausschalten. Dabei kämpft man in einer Höhle, also ist Nahkampf angesagt, und muss gegen ein Zeitlimit ankämpfen, das durch eine scharfe Atombombe vorgegeben wird! Folglich gilt es gleich nach Missionsbeginn den Commando sofort mit allen verfügbaren Waffen einzudecken, so dass dieser zumindest seine meisten Waffen verliert, sollte er denn nicht gleich zerstört werden.
Anschließend sollte man sowohl Krabbe als auch Feuerteufel die Arme weg schießen, so dass diese weniger Feuerkraft aufbringen können. Halten Sie sich dann vom Feuerteufel fern (Flammer!) und geben Sie den beiden den Rest!

Operation 6

Planet: s`Gravenhage
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus, Pirscher, Todesbote, Zyklop & Atlas

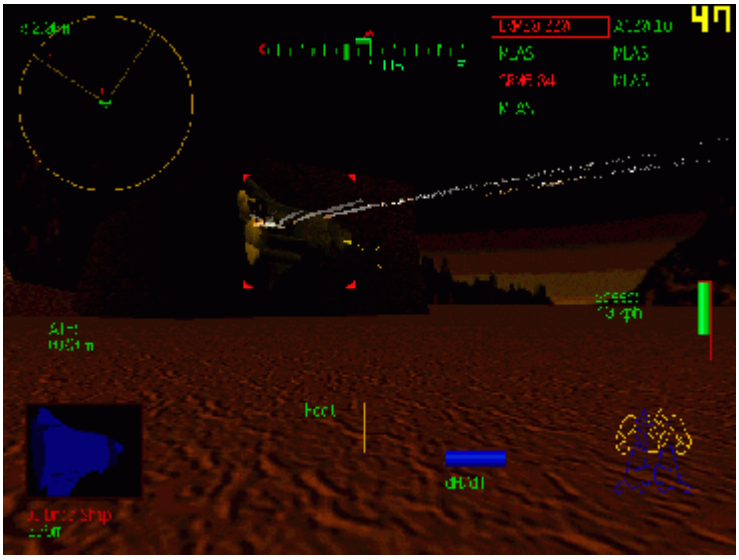
Mission 18: Glitzergold

Temp.: 25°C



Hier muss man sehr geschickt vorgehen, denn der Gegner versucht die Wassertanks, die es zu erobern gilt, bald selbst zu vernichten.
Ganz wichtig ist schon mal die Vorbereitung. Geben Sie Ihren beiden Wingmen schwere Mechs und wählen Sie selbst am besten den überschweren Atlas.
Nach Missionsbeginn greift man dann zusammen die Krabbe an, die von links angreift. Schalten Sie sie schnellstmöglich aus und lassen Sie Ihre Wingmen dann die beiden anderen Mechs angreifen, die aus der entgegengesetzten Richtung kommen.
Sie selbst, laufen inzwischen auf das Dorf zu und versuchen die beiden gegnerischen Mechs dort zu erfassen, einen Quasimodo und ein Catapult.
Diese beiden müssen nun schnellstmöglich vernichtet werden, denn sobald die beiden anderen Angreifer, um die sich Ihre Wingmen kümmern, erledigt sind, versuchen die beiden schweren Mechs die Tanks zu zerstören!

Mission 19: Staubfluss



Temp.: 30°C

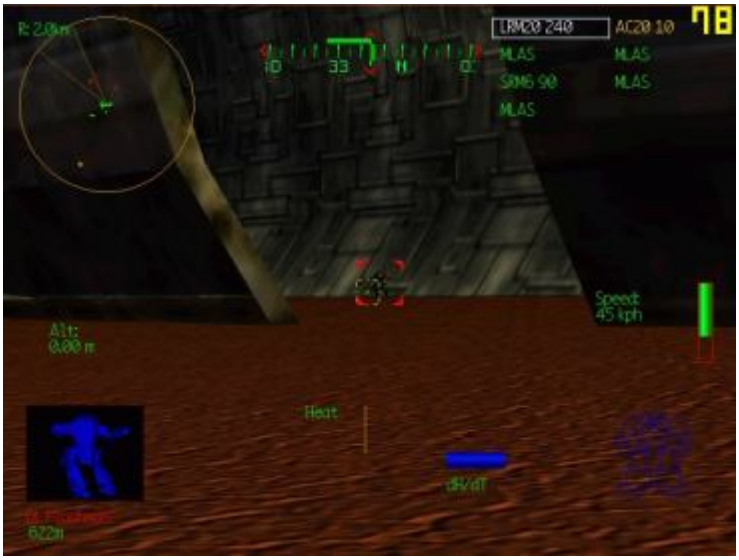
Wieder einmal hat man zwei Möglichkeiten:
Entweder man greift mit der ganzen Lanze das Landungsschiff an und vernichtet es oder man läuft

den Pass hoch und greift die gegnerische Lanze an, wobei man hierbei noch den Verräter „identifizieren“ muss.
Meiner Meinung nach ist der Kampf gegen das LS effektiver und „macht mehr Spaß“.

Mission 20: Blutkessel

Temp.: 34°C

Diesmal bekommt man zwar noch Verstärkung durch zwei "draconische" Mechs, das hilft zu Anfang jedoch wenig, da die Gegner sich in einem Wrack verstecken und erst mal nicht direkt zu treffen sind!



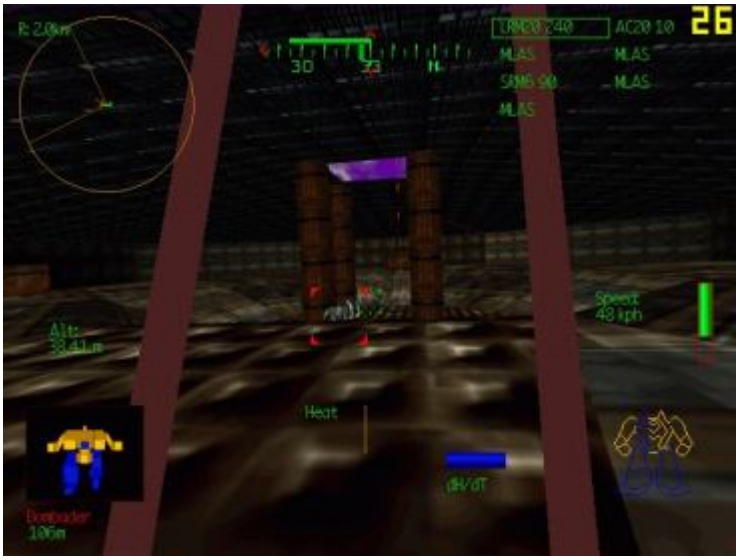
Wählen Sie unbedingt einen Mech mit einer Fernstreckenwaffe bzw. bauen Sie eine ein.
Laufen Sie dann am besten etwas nach rechts, so dass Sie ins Wrack blicken und vor allem schießen können.
Verpassen Sie dem Feuerteufel eine Salve, so dass er auf Sie zukommt. Geben Sie nun Ihren Wingmen den Angriffsbefehl.
Gleichzeitig überprüft man die Position der anderen beiden Mechs.
Sind diese auch unterwegs nach draußen (dazu müssen Sie nah genug ans Wrack!), kann man den Rückzug zu den „draconischen“ Mechs antreten, die erst ab einer gewissen Entfernung der Gegner eingreifen.
Dies ist jedoch nicht unbedingt nötig, da man dank schwerer Chassis die drei Gegner auch relativ problemlos selbst erledigen kann!

Operation 7

Planet: Solaris VII
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus, Pirscher, Todesbote, Zyklop & Atlas

Mission 21: Runde 1

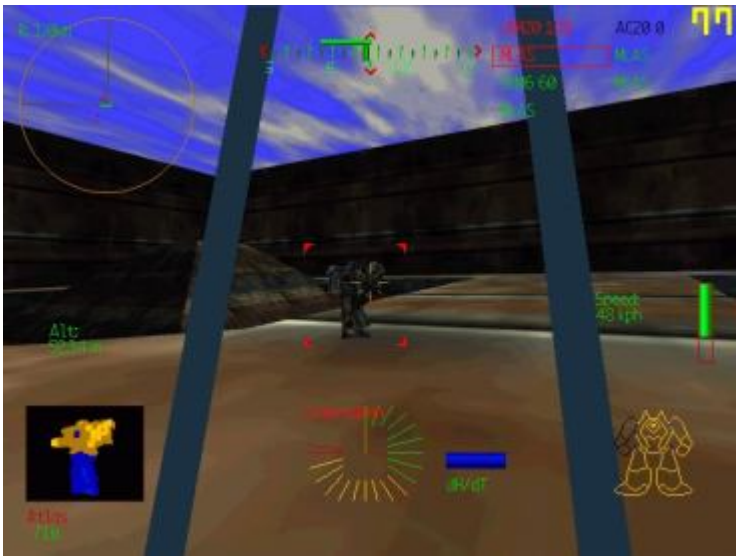
Temp.: Unbekannt



Nehmen Sie für diese Mission am besten den Atlas, er hat die stärkste Panzerung!
Nach Missionsbeginn läuft man sofort los und nimmt den Bombast ins Visier. Verpassen Sie ihm sofort eine Ladung aller Waffen, die Sie haben, so dass man ihn mit etwas Glück gleich ausschalten kann!
Hat man noch etwas mehr Glück, bekämpfen sich die beiden anderen Gegner gegenseitig und man muss nur noch die beiden angeschlagene Mechs wegputzen. Hat man weniger Glück, sollte man zuerst dem Victor die Arme weg schießen und sich gleichzeitig in die Kuhle in der Mitte begeben, wo man hinter den Säulen etwas Deckung finden kann.
Mit der 20er Autokanone sollte man dann den Todesbote beharken und gleichzeitig möglichst den Nahkampf suchen, denn dann feuert der gegnerische Pilot nicht seine PPKs ab!
Die Arena ähnelt überdies sehr einer „Clan-Arena“, in der Positionstest ausgetragen werden...

Mission 22: Runde 2

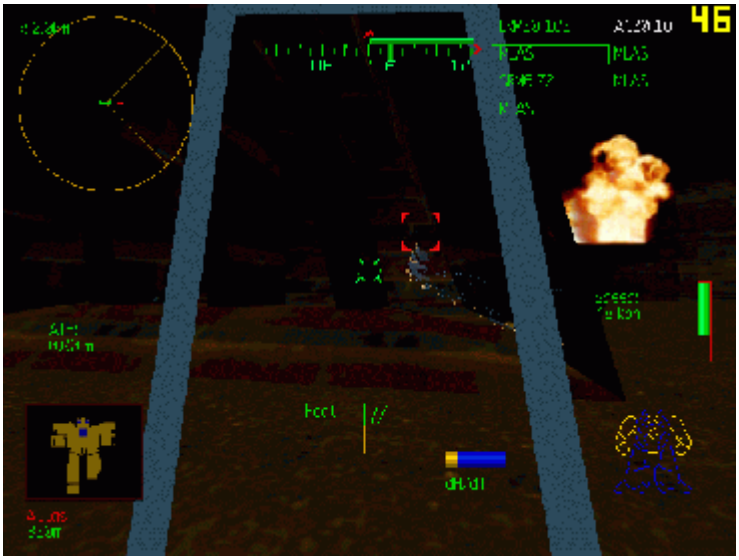
Temp.: Unbekannt



Diesmal startet man in der „eigenen Grube“. Warten Sie am besten bis sich Ihr Gegner zu Ihnen bewegt, denn auf der offenen Fläche ist man ein leichtes Ziel für die beiden anderen Mechs. Der Schläger ist dann meist auch schnell erledigt sobald er in Reichweite kommt, wobei man ihn bereits aus der Grube heraus beschädigen kann, indem man die Zielerfassung der Raketen ausnutzt. Ziehen Sie das Fadenkreuz nach Abschuss einfach direkt nach oben, so dass die Raketen nach oben fliegen und dann einen Bogen machen. Dadurch kann zumindest die Mehrzahl der Raketen in einem Bogen aus der Kuhle schießen!
Dann braucht man wieder etwas Glück bei den anderen Gegnern. Bekämpfen diese sich gegenseitig, kann man einfach warten bis einer ausgeschaltet wurde und dann hervortreten.
Geschieht dies nicht, sollte man sowohl dem Atlas als auch dem Pirscher zuerst die Arme weg schießen und sich dann dem Atlas annehmen.

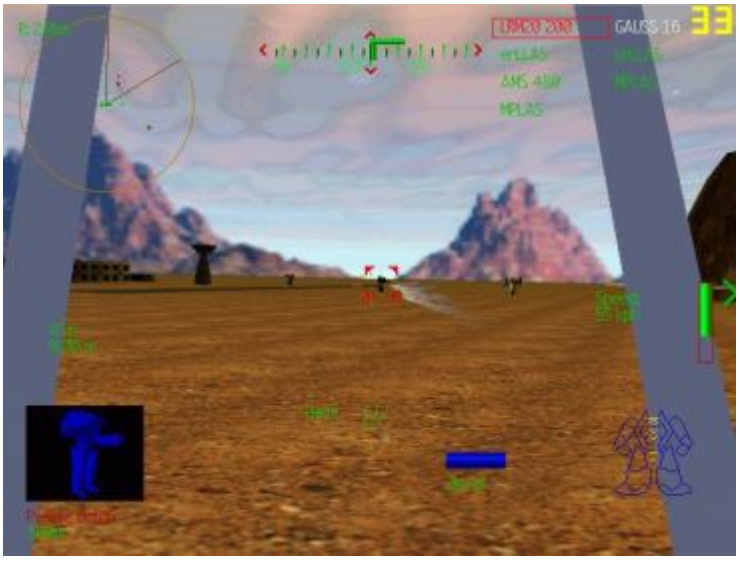
Mission 23: Endrunde

Temp.: Immer noch unbekannt, wahrscheinlich aber um die 20°C



Hier wählt man am besten wieder den Atlas, denn seine Waffenkombination ist recht ansprechend!
Nach Missionsbeginn verpasst man dem Atlas im Schädel gleich mal eine 20er Salve LSR, dreht jedoch gleichzeitig nach rechts ab und nimmt den Victor ins Visier. Der Atlas kann Ihnen vorerst nichts, da er bekanntlich im Schädel sitzt!
Beharken Sie dann den Victor mit den LSR bis er beide Arme verloren hat. Nun kann man ihm im Nahkampf den Rest geben!
Dann sollte man sich dem Pirscher annehmen. Dieser ist leider auch mit LSR bewaffnet, so dass man sich ihm möglichst im Schutz des Schädels annähern und dann aus kürzester Entfernung mit der Autokanone eines aufs Dach geben sollte!
Anschließend gilt es den Atlas auszuschalten, der wahrscheinlich immer noch im Schädel sitzt. Laufen Sie dazu zum Eingang, gehen Sie jedoch nicht rein. Laufen Sie stattdessen vorbei und feuern Sie, gut gezielt, durch die „Zähne“ eine LSR-Salve in den Schädel. Laufen Sie jedoch weiter und nutzen Sie die Streben als Schutz gegen die feindlichen Raketen.
Während also die gegnerischen LSR größtenteils an die Streben knallen, kann man selbst die meisten Raketen ins Ziel bringen und dem Spiel so bald ein Ende bereiten!

Operation 8



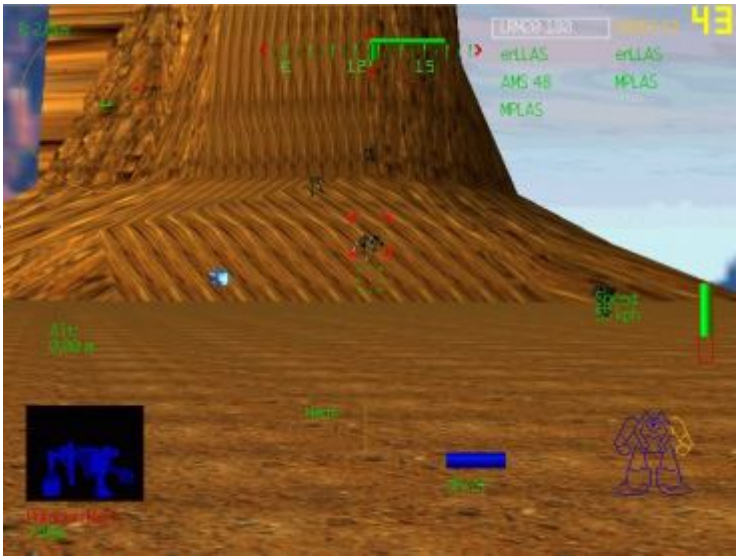
Planet: Sigurd
Ver. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Fangeisen, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus, Schläger, Pirscher, Todesboote, Zyklop, Nainokami & Atlas

Mission 24: Warnschuß

Temp.: 10°C

Achtung: Diesmal verläuft die Mission nicht ganz wie geplant - die Claninvasion beginnt!
Nach Missionsbeginn läuft man zum Panther, der in einem „Gebirgspass“ Wache hält.

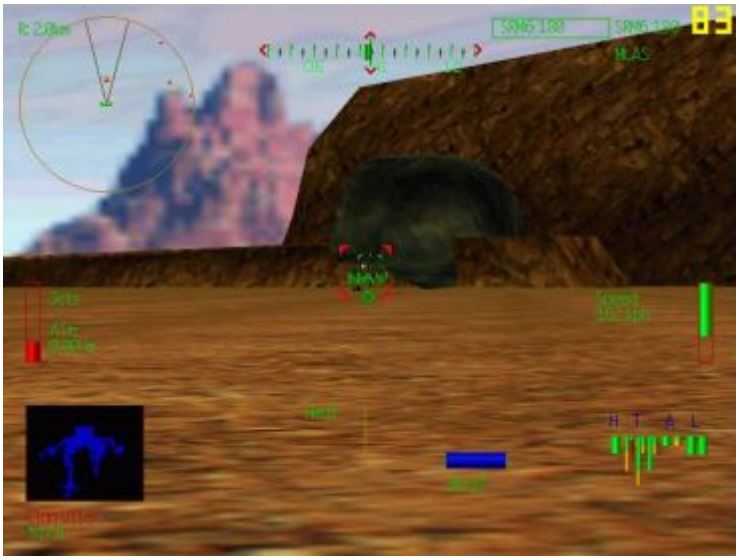
Locken Sie ihn mit Langstreckenwaffen hervor, sonst zieht er sich zum Flughafen zurück!
Anschließend zieht man um den Felsen zum Flugplatz, wo ein Orion und ein Catapult lauern.
Lassen Sie die Wingmen den Catapult attackieren und kümmern Sie sich selbst um den Orion.



Nachdem der Flugplatz niedergebrannt wurde,zieht man mit den Wingmen weiter Richtung Nav Beta.
Leider wird man beim Abzug von zwei Clan-Landungsschiffen gestört.
Während das Hintere eine kleine Lanze abwirft, die Ihr Landungsschiff zerbröseln, wirft das Vordere ebenfalls eine kleine Lanze ab, die Sie zerbröseln will!
Lassen Sie sofort beide Wingmen die Nova (breite kleine Mech) angreifen.
Es ist der leichteste Mech, so dass man ihn schnell zerstört haben sollte.
Anschließend kümmern sich die Wingmen um die Nemesis (mit dem Raketentornister auf der Schulter), während Sie den Ryoken attackieren und am besten zuerst die Arme abschießen, so dass die gefährlichen Laser ausgeschaltet sind!

Mission 25: Freiheitskampf

Temp.: 10°C



Nach Missionsbeginn gibt man sofort vollen Schub und flieht aus dem Lager. Lassen Sie Gegner mal links liegen und fliegen Sie sofort in einem Zick-Zack-Kurs (um den Schüssen besser ausweichen zu können) zu Nav Gamma, wo das Landungsschiff niedergegangen ist.
Hier muss man dann einen Uller ausschalten, was angesichts der Tatsache, dass der Schweber nur direkt nach vorne feuern kann etwas schwierig ist.
Hilfreich ist jedoch die schnelle Wendegschwindigkeit wenn man die „Sprungdüsen“ aktiviert.
Sollte der ebenfalls fliehende Truppentransporter abgeschossen werde, sollte man beim nächsten mal die Aufmerksamkeit der Gegner stärker aus sich ziehen, indem man jedem Gegner eine Salve verpasst und dann abhaut. Um die drei leichten Mechs auszuschalten, benötigt man schon viel Geschick und etwas Glück!

Mission 26: Exodus

Temp.: 10°C

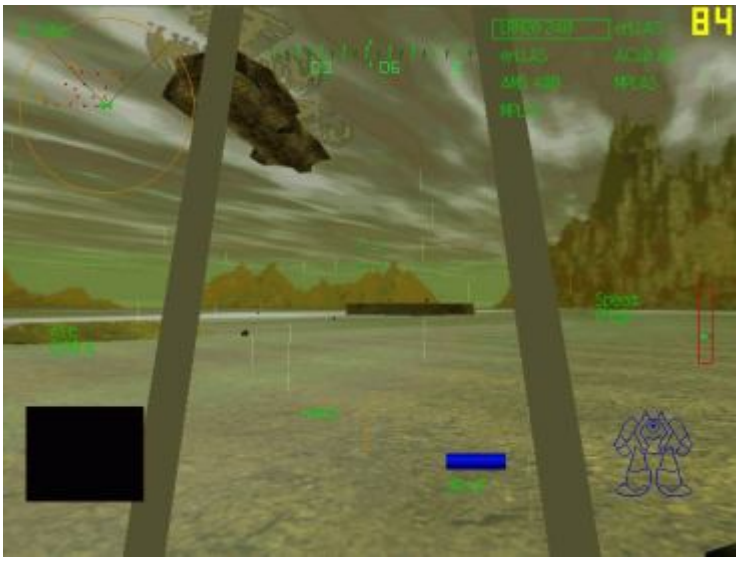
Tod und Teufel, diesmal kommt es knüppeldick!
Interessanterweise kann man hier einen Mech nach Belieben wählen und ausstatten, was jedoch auch dringend nötig ist, denn mit dem schlaffen IS-Zeug kann man gegen die Clanner nur wenig ausrichten! Die mit am erfolgversprechendste Taktik im Folgenden: Nehmen Sie bevorzugt den Awesome (Todesbote) oder statten Sie einen anderen Mech mit mindestens drei ER-PPKs aus. Sie müssen nämlich insgesamt fünf Clan-Mechs, darunter ein 85t schwerer Masakari (Kriegsfalke), ausschalten!
Mit normaler Taktik läuft da natürlich nicht mehr, selbst wenn der unterstützende Feuerteufel, unter Ihrem Kommando stehen würde!
Gleich zu Beginn sollte man dann die beiden Angreifer in Nahkampfreichweite bringen und dem Uller erst mal beide Arme weg schießen, so dass dieser so gut wie wehrlos ist. Die Nova (Schwarzfalke, Teufel auch mit diesen Namen!) ist dagegen deutlich härter. Mit den Impulslasern kann sie selbst einem überschweren Atlas dem Kopf vom Torso trennen!
Schießen Sie dann auch hier die Arme weg und halten Sie das Feuer auf eins der Beine oder den Torso aufrecht, denn in Letzterem sind immer noch zwei Laser platziert, die Ihnen leicht die Haut vom Mech schälen!
Erst wenn die Nova vernichtet wurde, kann man dem Uller den Rest geben und dann Richtung Nav Alpha laufen.



Nun beginnt die extraordinäre Taktik:
Versuchen Sie einen der beiden Mechs bei Nav Alpha per Q-Taste zu erfassen. Sobald Sie nur noch etwa 900m von ihm entfernt sind (effektive Reichweite der ER-PPK!), feuern Sie eine Salve ab und legen sofort den Rückwärtsgang ein (voller Schub!).
Sie müssen nun vom Gegner weglaufen und ihn gleichzeitig mit allen PPKs beharken, so dass er nur mit den schweren Lasern angreifen kann, die Sie ihm jedoch mit etwas Glück gleich abschießen. Es gilt den Gegner möglichst lange auf Distanz zu halten, denn die Clanner haben deutlich stärkere Waffen, deutlich kühler laufende und besser gepanzerte Mechs und eigentlich auch eine größere Feuerreichweite, die man jedoch mit den PPKs etwas abschwächen kann.
Achten Sie jedoch darauf, nicht eventuell den Feuerteufel zu treffen, sonst wendet sich der Idiot auch noch gegen Sie und Sie müssen ihn noch kaltstellen!
Sind die beiden Gegner bei Beta vernichtet, muss man mit der gleichen Taktik beim zweiten Navpunkt einen Masakari (Kriegsfalke) ausschalten.

Operation 9

Planet: Wolcott
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Fangeisen, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus, Schläger, Pirscher, Todesboote, Zyklop, Nainokami & Atlas



Mission 27: Erstschlag

Temp.: 20°C

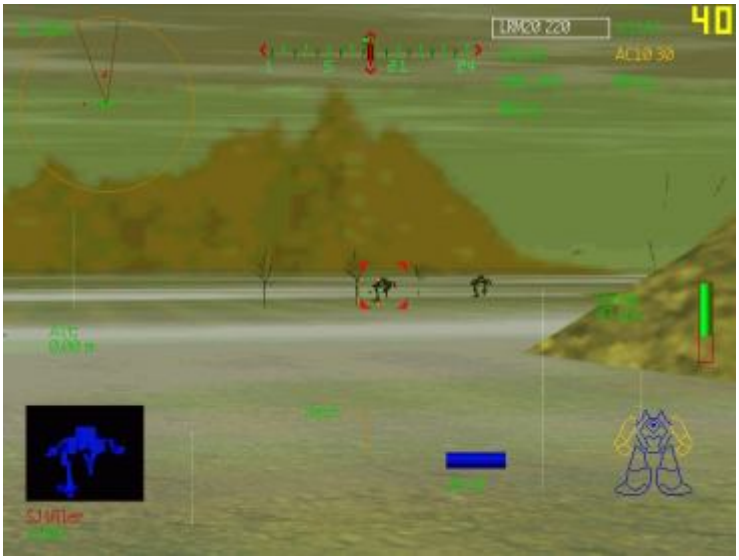
Laufen Sie zu Nav Alpha und lassen Sie Ihre Wingmen einen der beiden Gegner (Rotfuchs & Schwarzfalke bzw. Uller & Nova) angreifen, während Sie selbst sich den anderen vornehmen. Machen Sie mit den leichten Mechs kurzen Prozess und ziehen Sie dann weiter zu Nav Beta. Hier greifen die Wingmen den Katamaran (Mad Cat) an, während Sie den Thor attackieren.
Sobald beide Gegner erledigt sind, läuft man zum nächsten Nav-Punkt - der Helikopter wartet nicht!
Hier greift man im Team den Kriegsfalke (Masakari) an.
Anschließend muss man sich dem hinteren Landungsschiff annehmen, das auch bald zu Ihnen geflogen kommt.
Hat man es vernichtet, wartet noch ein zweites Landungsschiff bei Beta, das jedoch durch die Minen schon schwer beschädigt wurde und deshalb ein leichtes Opfer ist!



Mission 28: Heimstatt

Temp.: 20°C

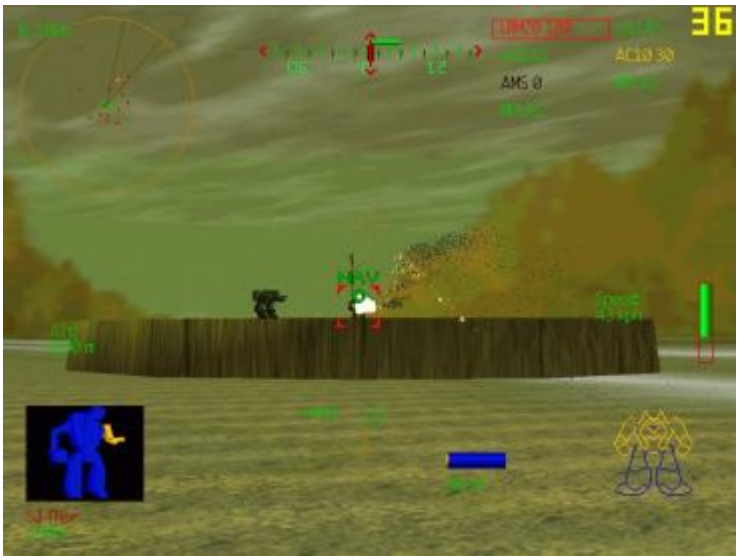
Diese Mission ist verdammt zeitkritisch!
Sie werden mehrere Anläufe brauchen um sie zu gewinnen, also Ruhig Blut!
Achten Sie darauf, mindestens eine Langstreckenwaffe einzupacken!
Nach Missionsbeginn läuft man dem Feuervogel entgegen und verpasst ihm eine Salve LSR.



Mit etwas Glück kann man den leichten Mech mit einer einzigen Salve vernichten. Lassen Sie die Wingmen unterdessen den Schwarzfalke (Nova) angreifen. Sie selbst schießen dann schnellstmöglich die beiden angreifenden Luft-Raum-Jäger ab und drehen dann ab in südliche Richtung, wo zwei Rotfuchs aktiviert werden.
Erledigen Sie die leichten Mechs schnellstmöglich oder ziehen Sie zumindest deren Aufmerksamkeit auf sich, denn mit den leichten Ultra-Autokanonen sind diese eine große Gefahr für den Posten!
Sind beide Gegner erledigt oder zumindest ohne Arme auf der Flucht, sollte man sich dem Katamaran annehmen, der etwas weiter rechts der beiden Rotfuchs „geparkt“ ist.
Schießen Sie ihm in gewohnter Manier die Arme ab und erledigen Sie dann den Rest.
Dann gibt es eine kleine Kampfpause, bevor ein Geier aus westlicher Richtung angreift.

Mission 29: Drachenzähne

Temp.: 20°C



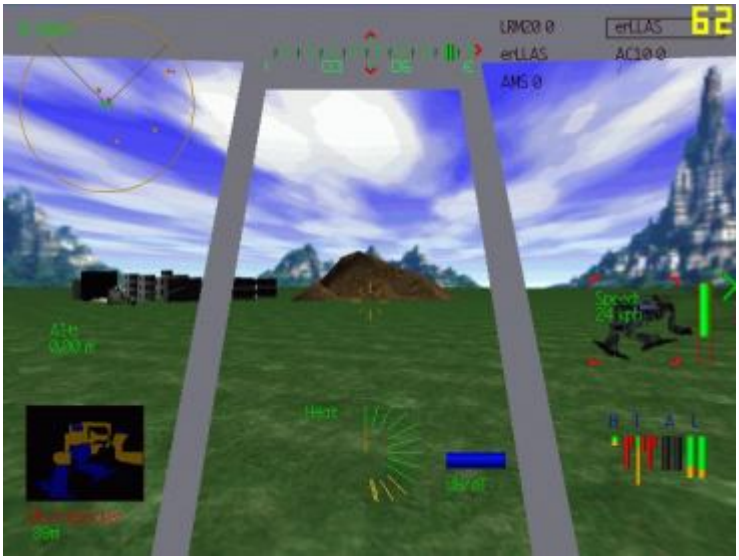
Schalten Sie zuerst die sechs Elementare (kleine Biester!) aus und bewegen Sie sich dann Richtung Nav Zeta.
Unterwegs tauchen etwas links zwei Rotfuchs und rechts ein Gladiator auf.
Erledigen Sie die Mechs im Team, so dass möglichst wenig Panzerung verloren geht!
Bei dem Plateau des Befehlsstern kümmern sich Ihre Wingmen um den Thor während Sie dem Kommandeur der Truppe die Arme seines Kriegsfalken weg schießen. Nun schnell näher ran und ihn identifizieren. Sobald der Thor erledigt wurde, ist die Mission gewonnen.

Operation 10

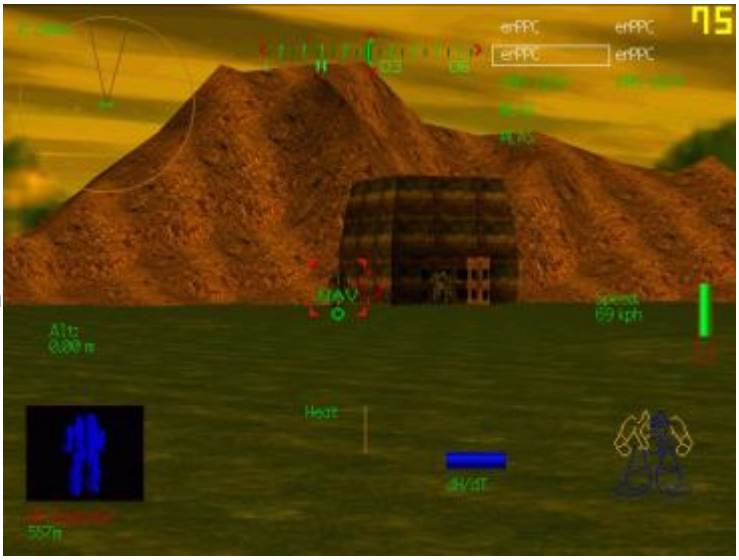
Planet: Last Frontier
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Fangeisen, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus, Schläger, Pirscher, Todesboote, Zyklop, Nainokami & Atlas

Mission 30: Taschenspieler

Temp.: 3°C



Achtung: Diese Mission ist gemein und schlicht völlig unfair!
Sie sollen im optimalen Fall mit einem IS-Mech gegen völlig überlegene Clan-Maschinen (Neun an der Zahl!!!) antreten und das auch noch überleben! Um nicht verrückt zu werden empfehle ich Ihnen gleich mal nur zwei der Ziele anzugehen, mehr ist einfach illusorisch!
Zudem ist die einzig wirksame Taktik, die bereits bekannte ER-PPK-Taktik. Sprich bauen Sie den Atlas um und etwa vier ER-PPK ein. Sonst werden nur Wärmetauscher und vielleicht ein AMS eingebaut. Die Panzerung wird auf Maximum von 19,5t angehoben und KOMPLETT nach vorne verteilt, denn man wird nur im Rückzug kämpfen!
Nach Missionsbeginn legt man dann sofort den Rückwärtsgang ein und läuft vom Kodiak direkt vor Ihnen davon. Sobald Sie etwa 900m entfernt sind, sollten Sie das ER-PPK-Bombardement eröffnen und sich natürlich weiter zurückziehen bis der Kodiak erledigt wurde.
Die beiden Sprinter beim Ausbildungszentrum sind zwar schnell vernichtet, da sie nur mit Nahkampfwaffen und wenig Panzerung bestückt sind, aber dann kommt es wieder ganz dick!



Aus Richtung Nav Beta kommen ein Gargoyle und ein Henker (oder auch Galeere und Gladiator). Beide sind zwar recht armlastig konzipiert und durch deren Verlust nur noch halb so gefährlich, trotzdem sind beide Maschinen schneller als Sie und deshalb trotz allem recht gefährlich.
Meiden Sie den Nahkampf und geben Sie Ihnen per PPK den Todesstoß!
Nach der Vernichtung des Postens zieht man dann Richtung Nav Beta, wo ein Geier und ein Schwergewicht lauern. Beide sind ohne Arme auch wieder deutlich schwächer und damit noch einigermaßen zu besiegen. Nach der Vernichtung der Gebäude zieht man zurück zum LS, da man den Kodiak und den Grizzly (Sturm-Klasse-Mechs!) wohl kaum noch erledigen kann...

Mission 31: Ali Baba

Temp.: 40°C

Jetzt wird es auf einmal total Käse!
Schießen Sie zuerst die beiden Jäger ab und laufen Sie dann zu Delta wo ein Henker wartet, den man jedoch ohne große Schwierigkeiten erledigen kann.

Mission 32: Judaskuss

Temp.: Unbekannt



Achtung: Auch wenn man hier ehrlich seinen Vertrag erfüllen will, das Spiel lässt dies nicht zu und die Mission muss dann wiederholt werden!
Also machen Sie sich gleich mit dem Gedanken vertraut, den Kodiak zu klauen und warten Sie nach Missionsbeginn erst mal bis die angreifenden Geisterbären vernichtet wurden. Laufen Sie dann in Richtung des "draconischen" Landungsschiffes und nehmen Sie am besten zuerst den Atlas unter Feuer. Wagen Sie sich hierbei jedoch nicht zu nahe ans LS, sonst könnte die Mission plötzlich enden, da Sie scheinbar Ihren Auftrag erfüllen wollten...
Zerschießen Sie also erst mal den Atlas und danach den Quasimodo, wobei Sie jedoch die AK für später aufsparen sollten. Danach vernichtet man das LS, was jedoch den härtesten Gegner darstellt! Ist es jedoch vernichtet, läuft man Richtung Nav Alpha. Leider wird der direkte Weg jedoch versperrt

bzw. durch insgesamt fünf Geisterbären-Mechs verteidigt.
Halten Sie sich deshalb rechts und laufen Sie quasi in einem großen Bogen zum Schiff. Versuchen Sie die ersten beiden Gegner, ein Kodiak und ein Grizzly, vor dem Hügel zu erfassen (Q-Taste), so dass man ihnen besser ausweichen kann. Halten Sie einen Abstand von mindestens 900m ein und schwenken Sie hinter dem Hügel wieder Richtung LS ein.
Hier trifft man jedoch noch einmal drei Geisterbären-Mechs, einen weiteren Kodiak und zwei Sprinter. Verpassen Sie dem Kodiak mit der AK einen harten Schlag und geben Sie ihm dann mit den restlichen Waffen den Rest.
Zuletzt kümmert man sich um die beiden Sprinter, die keine Gefahr mehr darstellen sollten und läuft dann zum eigenen LS.

Operation 11

Planet: Luthien
Verf. Mechs: Kommando, Jenner, Panther, Wächter, Attentäter, Fangeisen, Cicada, Krabbe, Centurion, Quasimodo, Drachen, Katapult, Bombast, Feuerteufel, Schläger, Zeus, Schläger, Pirscher, Todesboote, Zyklop, Nainokami, Atlas und Kodiak



Mission 33: Trojanisches Pferd

Temp.: Unbekannt

Warten Sie, bis die Clan-Mechs durch die Vibra-Bomben zerstört oder zumindest beschädigt werden. Vermutlich wird der Masakari und der Loki überleben. Schicken Sie deshalb sofort Ihre beiden Kumpanen los. Sind die Mechs erledigt sollten Sie sich die Häuser mal näher ansehen. Auf den Dächern stehen zahlreiche Elementare, die aktiviert werden, sobald Sie Nav Alpha erreichen. Besser Sie knallen sie vorher ab!

Anschließend patroulliert man entlang der Nav-Punkte. Bei Nav Gamma wird man jedoch selbst in eine Fall gelockt, denn in den Kratern verstecken sich ein Masakari, ein Thor und ein Schwergewicht. Erfassen Sie am besten zuerst den Masakari (links) per Q-Taste und greifen Sie ihn zusammen mit den Wingmen sofort an.
Anschließend nimmt man sich die beiden mittelschweren Mechs vor.



Mission 34: Schildwall

Temp.: Unbekannt

Diesmal muss man die Position halten und darf keine Gegner „durchlassen“. Dazu nimmt man am besten Keil-Formation ein und lauert auf die anrückenden Gegner hinter dem Krater, wo man dann auch vor den Langstreckenwaffen relativ sicher ist.
Mit Hilfe Ihrer Wingmen sollte man die meist zu zweit angreifenden Gegner recht gut erledigen können. Achten Sie jedoch darauf, im Kampf nicht zu weit vom Krater wegeglockt zu werden, sonst gilt die Mission plötzlich als gescheitert, da man „den Posten verlassen hat“!



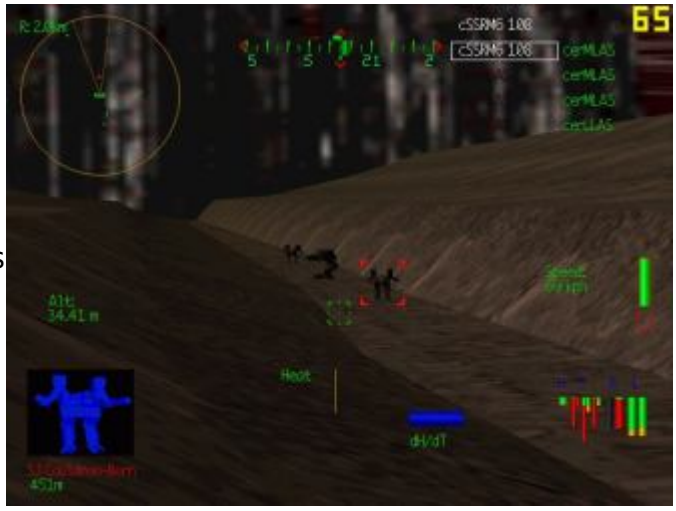
Mission 35: Kopf ab

Temp.: 30°C

Bei Nav Alpha lauern ein Schwarzfalke und ein Uller. In der Nähe von Nav Beta ein Thor und eine Naga. Richtung Nav Gamma tauchen dann schließlich ein Schwergewicht und der zu identifizierende Kommandeur in seinem Kampfdämon (Cauldron born) auf. Insgesamt eine eher einfache Mission, sofern die Wingmen durch unglückliche Zufälle nicht schon zu Beginn ausfallen...

Mission 36: Todesacker (Finalkampf)

Temp.: 39°C



Eine Standard „Vernichtungs-Mission“, wie uncool! Trotzdem hat die Missions natürlich ganz schön in sich, denn man muss zahlreiche Clan-Mechs besiegen! Nach Missionsbeginn marschiert man langsam vor und vernichtet die Elementare, die aus dem Graben angreifen.
Kurz danach taucht die zweite Welle, bestehend aus zwei Loki und einem Mad Cat aus dem Graben auf und man muss alle niederkämpfen. So weit so gut. Es stehen Ihnen nun jedoch noch die härtesten Gegner bevor, auf einen direkten normalen Kampf können Sie sich also kaum einlassen!
Nachdem also die zweite Angriffswelle erledigt wurde, tauchen weiter nördlich zwei weitere Mechs, ein Vulture und ein Ryoken auf, die man jedoch nun den Wingmen „übergibt“. Sie selbst laufen unterdessen im Graben Richtung Norden, wo drei weitere Mechs darauf warten, daß die dritte Welle vernichtet wird. Da die Mechs erst dann hochgefahren werden, kann man in aller Ruhe zu ihnen laufen, sich gut positionieren und dann das Feuer eröffnen.
Sollten Ihre Wingmen überaus erfolgreich sein und die dritte Welle schnell vernichten, hat man natürlich ein Problem, da man dann alleine drei schweren Mechs gegenübersteht. Dies ist jedoch eher unwahrscheinlich, so daß man sich jeden der drei Mechs einzeln vorknöpfen kann und mit etwas Glück und je nach Bewaffnung den jeweiligen Gegner noch vor dessen kompletten Aktivierung zerstören kann! Eventuell muss man danach noch die überlebenden Mechs der dritten Welle erledigen...

Der Kommandeurmodus

Zunächst einige wichtige Dinge, die Sie ab nun nie vergessen sollten:

- Sorgen Sie immer für genügend Munitionsnachschub. Verbrauchte Munition wird zwar automatisch ersetzt, aber nur wenn was zum ersetzen da ist
- Reparieren Sie die Mechs nach jedem Gefecht
- Bauen Sie nicht zu oft an Ihren Mechs herum, es kostet ein Heidengeld!
- Halten Sie immer nur so viele Piloten beschäftigt, wie Mechs Sie einsetzen können
- Sobald ein Jägerpilot verfügbar ist sollten Sie ihn sofort kaufen, denn er bringt seine Maschine immer mit!
- Leider kann man dafür immer nur einen Jägerpiloten beschäftigen
- Denken Sie daran den Jägerpiloten vor dem Gefecht dafür einzuteilen (Im Einsatzplan-Menü)
- Versuchen Sie möglichst alle Missionsziele zu erreichen, damit man das maximal mögliche Entgelt bekommt.
- Zudem sollte man nach jeder Mission die „Beute“ durchsehen und interessante Waffen und

Chassis mitnehmen (sofern Bergung gestattet ist)

- Kaufen Sie nur Waffen, die Sie auch benutzen, sprich als Ersatz gebrauchen können
- Vor der Annahme eines Auftrags sollte man speichern!

Nun zum eigentlichen Ablauf:
Sie können nun die Büros im Hauptbilschirm, links neben dem Comstar-Terminal, betreten und hier alle Geschäftlichen Dinge sowie die Mech-Operationen steuern. Am wichtigsten ist der Vertrags-Bildschirm. Hier erhält man regelmäßig neue Aufträge, darunter die normalen Operationen, die man auch im Söldnermodus spielt, aber auch einige neue Operationen sowie einzelne Vernichtungs oder Verteidigungsaufträge wie man sie aus dem „Sofortigen Kampf“ kennt.
Am meisten Geld bringen natürlich die mehrere Missionen dauernden Operationen, die man auch regelmäßig annehmen sollte. Die Einzelaufträge bringen meist nur wenig Geld, doch dafür trifft man meist nur wenige Gegner und die ganze Mission ist äusserst simpel gestrickt.
Äusserst interessant ist jedoch die Tatsache, daß man unbequeme Aufträge (falls man sie schon mal gespielt hat) einfach auslassen und warten kann bis ein neuer Auftrag eingegangen ist. Die Angebote bleiben meist nur etwa so lange im Register, wie man für eine größere Operation oder ein, zwei Kleine benötigt. Sollten Sie also einen Auftrag annehmen wollen, zögern Sie nicht zu lange herum!
Die größeren Aufträge hab ich oben ja bereits alle beschrieben (Vergleich anhand der Planeten und der Operationsdauer), so daß ich dies hier nicht noch einmal tun möchte, wenngleich im Kommandeursmodus alles teils etwas schwerer ist, da man sich ja nicht nach Belieben einen Mech aussuchen kann.
Mit etwas Geschick sollte man jedoch auch im Kommandeursmodus gut, teils sogar bessser als im normalen Söldner-Modus zurechtkommen. Der letzte und wichtigste Tipp jedoch noch: Speichern Sie vor der Annahme jeden Auftrags ab, so kann man nochmal neu wählen sollte man es nicht oder nur mit hohen Verlusten schaffen oder gar in eine Piratenfalle tappen!

© A. Neumann '03

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech2mercs?rev=1348688154

Last update: **2014/08/27 16:42**