Mechwarrior 2

Diese Komplettlösung basiert auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad (Einzustellen in der Clan - Halle, aufrufen mit Esc).
Die Screenshots wurden auf einem übertakteten AMD Duron 1 GHz, 384 MB RAM und einen übertakteten GeForce2 MX (Detonator 12.41) gemacht. Auf diesem System lief das Spiel auch sehr flüssig 😉

Tipps:

- Schalten Sie die Rettungsautomatik aus (U-Taste)! Auch wenn Sie herausgeschossen werden bleibt die Mission verloren, so dass man sie doch wiederholen muss! Ohne Rettungsautomatik kann man dann meist noch etwas länger kämpfen und dann vielleicht doch noch gewinnen, oder man muss die Mission dann doch noch mal spielen.
- Auch wenn es wenig clan-mäßig ist, bietet das Umbauen des eigenen Mechs zur PPK- oder LSR-Plattform viele Vorteile! Vor allem in großen flachen Arealen kann man damit Gegner bereits aus großer Entfernung ausschalten und durch das Rückwärtsgehen auch auf Distanz halten, so dass diese ihre Waffen nicht abfeuern können!
- Wer davon ausgeht, dass die Kämpfe recht lange dauern, da man gegen Clanner kämpft wird enttäuscht! Die angeblich übermächtigen Clan-Mechs sind genauso leicht zu vernichten, wie die der Stravags aus der Inneren Sphäre! 😉

Clan Jadefalke

Mission 1: Silent Thunder

Planet: Colmar

Terrain: Rocky Plains
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Zerstören des Hyperpulsgenerators bei Nav Alpha
Zerstören der Kommunikationseinrichtung bei Nav Beta
Sekundär:
Zerstören aller gegnerischen Mechs
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t
Gegner: 3 Rotfuchs, 1 Kampfhubschrauber, 2 Gefechtstürme

Auf dem Weg zu Nav Alpha treffen Sie auf zwei Rotfuchs-Mechs und einen Hubschrauber.

Da die Gegner nur einzeln angreifen und Ihrem bis zu 65t schweren Mech vollkommen unterlegen sind, ist das erste Missionsziel schon praktisch erreicht
Zerstören Sie dann den Hyperpulsgenerator und laufen Sie dann noch ein Stück geradeaus. Hinter dem Bergkamm befindet sich noch ein Kraftwerk, das man ebenfalls vernichtet.
Sie müssen dazu wirklich alles zerstören, selbst die kleinen dampfenden Dinger neben dem eigentlichen Komplex!
Weiter zu Nav Beta. Hier zerstört man zuerst das Bergbaugebäude und danach den Antennenkomplex und die Geschütztürme.
Bevor man sich dann zum Landungsschiff begibt, wird man dann noch einmal gegen einen leichten Rotfuchs-Mech kämpfen müssen.

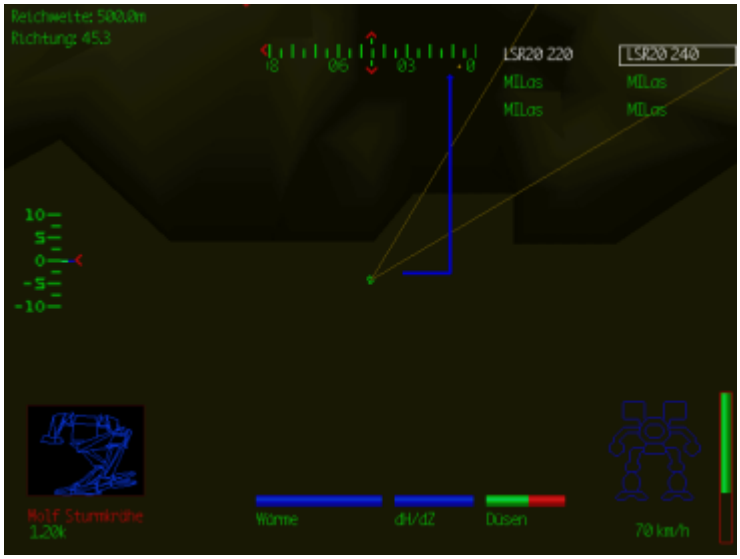
Mission 2: Arkham Bridge

Planet: Bodegba

Terrain: Pasture Land
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär:
Verteidigen der Industrieanlagen bei Nav Kappa
Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 75t
Gegner: 1 Sturmkrähe, 3 Rotfuchs



Geben Sie Ihrem Mech die Sporen und laufen Sie geradeaus und dann links über den Bergpass zu den Industrieanlagen. Hier hat man leichtes Spiel, denn die Angreifer bestehen wieder mal nur aus Sturmkrähe- und Rotfuchs-Mechs.
Zudem sind die so damit beschäftigt auf die Anlagen zu feuern, so dass man sich in aller Ruhe nähern kann und ihnen mit einer Salve den Kopf wegzublasen.
Nachdem man vier Mechs ausgeschaltet hat muss man nur noch zum Landungsschiff tappen.

Mission 3: Mirror Cage

Planet: Silvisfer
Terrain: Low Hills
Tageszeit: Morgendämmerung

Missionsziele:
Primär:
Zerstören des feindlichen Landungsschiffes bei Nav Zeta
Sekundär:
Zerstören aller Verteidigungseinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 70t
Gegner: 2 Jenner, 2 Rotfuchs, 1 Feuervogel, 1 Sturmkrähe

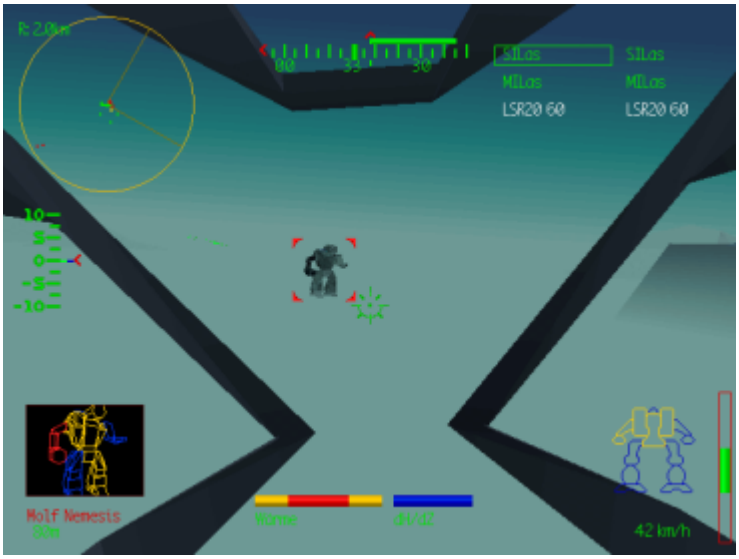
Steuern Sie zunächst direkt auf das Landungsschiff bei Nav Zeta zu. Während Sie sich dem Landungsschiff nähern, werden die Verteidiger aktiviert. Obwohl Sie wieder nur gegen leichte Mechs kämpfen müssen, wird es diesmal schon etwas schwieriger, da es einige mehr als bisher sind. Versuchen Sie deshalb jeden Gegner möglichst einzeln zu bekämpfen, damit Sie nicht ins Sperrfeuer geraten.
Sind die Gegner erst mal ausgeschaltet kann man in aller Ruhe das Landungsschiff zu Schrott schießen.

Mission 4: Bone Machine

Planet: Baker 3
Terrain: Rocky Hills
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Verteidigen der Basis bei Nav Gamma
Sekundär:
Zerstören aller angreifenden Einheiten

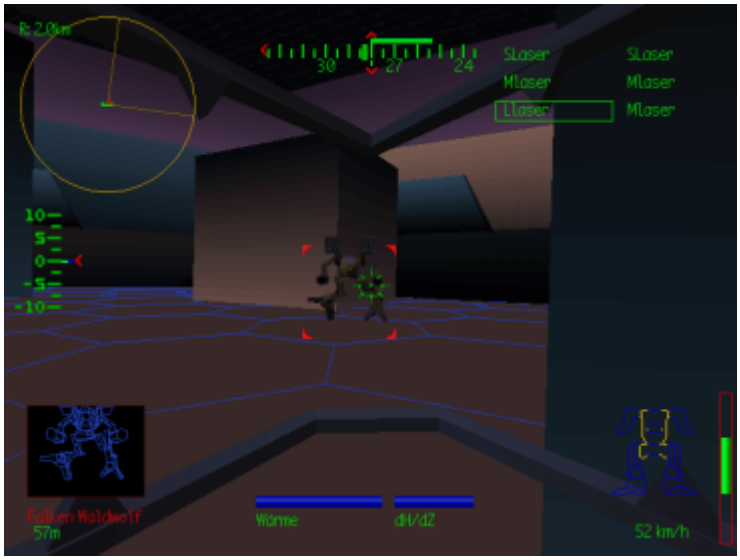
Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 60t
Gegner: 1 Höllenbote, 1 Jenner, 1 Nemisis, 1 Sturmkrähe, 1 Nova, 1 Feuervogel, 1 Rotfuchs



Fangen Sie die Gegner soweit wie möglich draußen ab. Zum Glück ist der Planet angenehm kühl, so dass längere Gefechte mit LSR und PPK möglich sind.
Kurz nach Missionsbeginn springen zwei Mechs von einem Landungsschiff ab, das bereits seit Missonsbeginn über der Basis schwebt!

Kümmern Sie sich schnell um die beiden, denn die Nemesis kann mit der Autokanone schnell großen Schaden anrichten.
Vergessen Sie dabei auf keinen Fall Ihren Wingman, den Sie vor Missionsbeginn zuteilen können! Er kann die leichteren Gegner wie Rotfuchs und Feuervogel vernichten oder die schwereren zumindest ablenken. Leider sind die wenigen Geschütze teils außer Betrieb und die wenigen Aktiven auch nicht sehr hilfreich!

Mission 5: Test 1



Eigener Mech: Sturmkrähe
Gegnerische Mechs: Höllenbote, Waldwolf

Bewegen Sie sich Richtung Mitte. Hier schaltet man den Höllenbooten aus, indem man ihm ein Bein weg schießt.
Nun kann man sich um den zweiten Mech an der Seite kümmern.
Am besten stellt man sich vor diesen und feuert. Bis der Mech hochgefahren wurde hat man meist bereits ein oder auch beide Arme zerstört. Hat man auch den Zweiten Mech besiegt muss man nur noch dem ersten den Todesstoß geben.
Wem das noch zu unfair ist, sollte vor allem die Arme der Mechs wegbollern und dann im Nahkampf weiterkämpfen.
By the way: Als Novacommander hat man offiziell die Kontrolle über einen kompletten Mechstern sowie einen Elementarstern *cool*

Mission 6: Bouk Obelisk

Planet: Mond McDuff
Terrain: Vakuumkrater
Tageszeit: Morgendämmerung

Missionsziele:
Primär:
Zerstören jeglichen Widerstands

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 60t
Gegner: 1 Feuervogel, 2 Jenner, 1 Sturmkrähe, 1 Bluthund, 1 Kampfschütze II-C, 1 Nova

Für diese Mission sollten Sie zum ersten mal wirklich den schwersten verfügbaren Mech nehmen, denn Sie haben diesmal wirklich genug Gegner zu bekämpfen!
Folgen Sie der Nav-Sequenz und halten Sie erst einmal, wenn der Hilferuf eingeht.
Es ist eine Falle!. Sobald Sie die Mechs in den Kratern neben dem gestrandeten Mech sehen sollten Sie Ihren Wingman rufen und in die Schlacht ziehen. Kümmern Sie sich zuerst um den Bluthund und die Sturmkrähe. Während der gestrandete Mech zur Fabrik flüchtet erledigt man die restlichen Gegner und begibt sich dann auch ganz schnell zur Isotopenverarbeitungsanlage. Hier greift ein Kampfschütze und eine Nova an.

Mission 7: Umber Wall

Planet: Evciler
Terrain: Eisenoxid Canyon
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Eskortieren eines Hovertank zur Fabrik bei Nav Omikron
Sekundär:
Zerstören aller angreifenden Einheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 75t
Gegner: 8 Kampfhelikopter, 1 Jenner, 1 Sturmkrähe, 1 Höhlenwolf

Zuerst gilt es zahlreiche „Kampfhubschrauber“ abzuschießen. Versuchen Sie ihnen schon aus großer Distanz mit LSR-Salven zuzusetzen.
Teils explodieren die Fluggeräte schon nach einer 20er-Salve. Hat man fast alle Gegner erledigt sollte man sich schnell zum Schwebezug begeben, während der Sternkamerad sich um die restlichen Flieger kümmert.

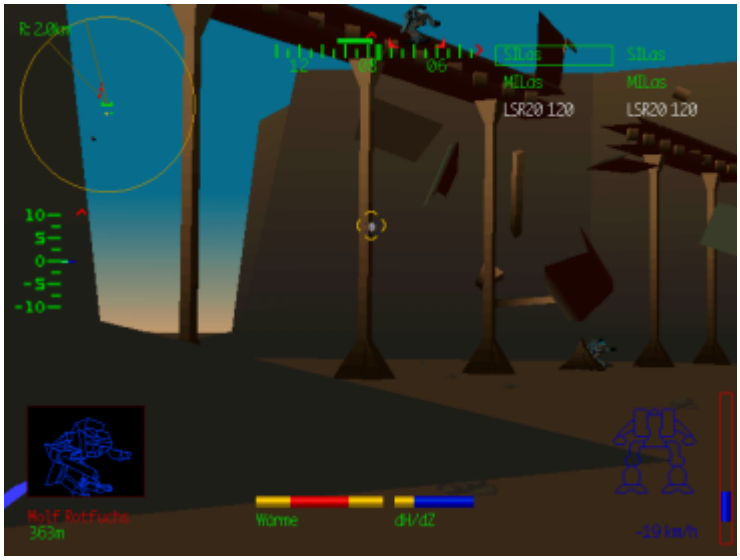
Kurz vor der Einfahrt in den Tunnel aktiviert sich nämlich am Berghang links ein Jenner-Mech. Auch diesem kann man mit LSR-Salven schnell beikommen. Dann muss man sich etwas sputen: Laufen Sie rechts am Berg vorbei, denn durch den Tunnel können Sie ja nicht. Man wird nun zwei neue Gegner aus Radar bekommen - ein Höhlenwolf und eine Sturmkrähe.
Versuchen Sie nicht einfach drauflos zu stürmen, denn im Kreuzfeuer der beiden Mechs lässt man zu schnell zu viele Federn. Stattdessen sollte man wieder auf die bewährten LSR-Salven setzen.
Setzen Sie kurz vor, so dass Sie am Berg vorbei sehen können und feuern Sie die LSR-Salven ab. Dann wieder schnell zurücksetzen und warten bis die nächste LSR-Salve abschussbereit ist.
Dann wieder vor und wieder feuern. Nach drei oder vier 20er-Salven dürfte der Mech Geschichte sein und man kann sich der Sturmkrähe im normalen Nahkampf annehmen.

Mission 8: Rouge Chariot

Planet: Troychron
Terrain: Canyon
Tageszeit: Tag

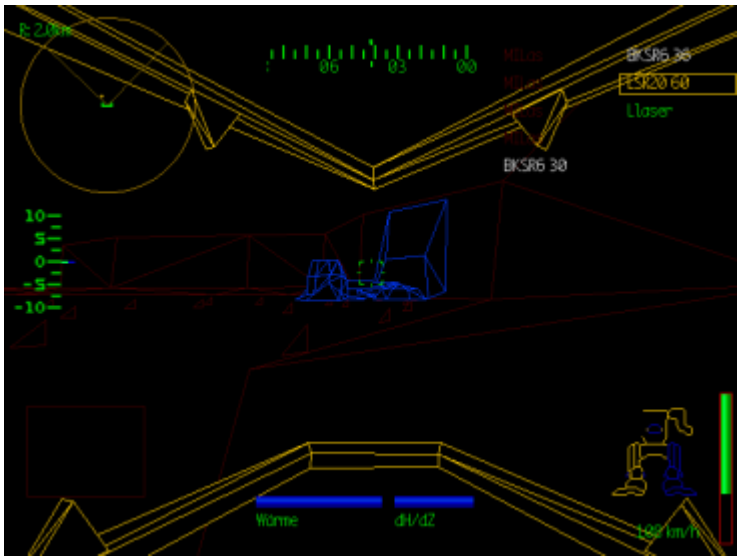
Missionsziele:

Primär:
Zerstören des Kernwärmetauschers bei Nav Sigma
Sekundär:
Zerstören aller Verteidigungseinheiten
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen



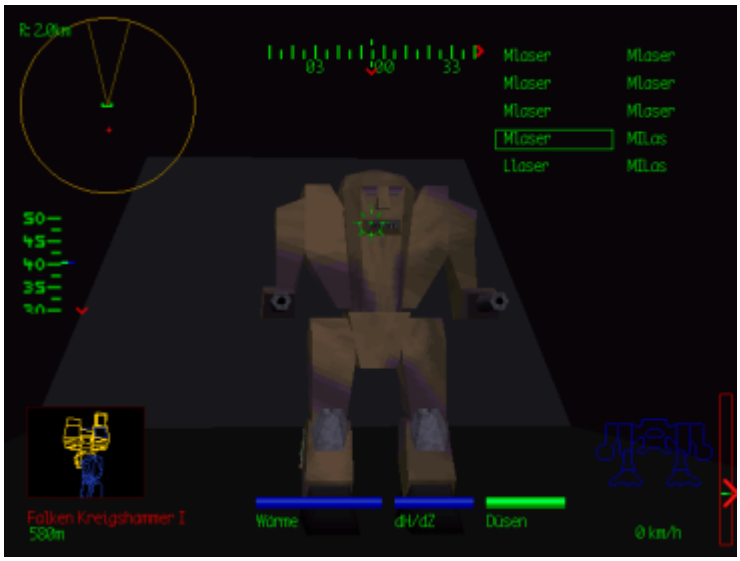
Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t
Gegner: 7 Panzer, 2 Rotfuchs (*hihi*), 1 Höllenbote, 1 Sturmkrähe, 1 Nova

Gleich nach Missionsbeginn bewegt man sich langsam auf die Brücke zu.
Bevor man sich jedoch um die beiden Mechs dort oben kümmert, muss man noch zwei Panzer ausschalten die sich unter der Brücke aufhalten.
Dann kann man endlich die Brückenpfeiler kaputt schießen und zuschauen, wie die beiden Mechs am Boden zerplatzen.
Laufen Sie dann in den Canyon links und halten Sie Ihre Augen offen. Sie werden hier wieder auf Panzer und einige schwerere Mechs treffen. Mit LSR-Salven kann man zumindest erstere sehr leicht auszuschalten. Bei den Mechs wird es dann schon etwas schwerer: Sobald Sie den ersten Mech geortet oder zumindest sehen, sollten Sie ihn mit LSR- oder noch besser mit PPK-Salven eindecken und gleichzeitig rückwärts laufen.
Versuchen Sie nicht direkt auf die Gegner zu zu marschieren, denn ein Kampf gegen drei Mechs gleichzeitig übersteht man nur mit viel Geschick.



Hat man dieses Hindernis dann auch überwunden begibt man sich bis zur Wärmetauscheranlage und zerstört diese.
Dann schnell umkehren und mit Vollgas zurück Richtung Landungsschiff. Sobald man dann die Nachricht hört, dass man den minimalen Sicherheitsabstand erreicht hat, kann man etwas langsamer machen und die Druckwelle (gleißend helles Licht) abwarten. Am Landungsschiff gilt es dann noch einmal drei Panzer zu zerstören.
Für Gemeine: Schießen Sie den verteidigenden Mechs beim Wärmetauscher doch mal nur ein Bein weg, vernichten Sie den Komplex und flitzen Sie dann davon. Die Idioten in den einbeinigen Mechs verschmelzen dann bald!
Einer geht noch: Laufen Sie nicht gleich zum Landungsschiff zurück, sondern stellen Sie sich vorher an die Felsenwand nahe der Brücke. Hier haben Sie gerade so den Sicherheitsabstand erreicht und können dann warten, bis die Panzer sich auf der anderen Seite gegenseitig zerstören oder zumindest stark beschädigen!

Mission 9: Test 2



Eigener Mech: Nova
Gegnerische Mechs: Kriegshammer, Gargoyle

Der eigene Mech wird immer kleiner und die Gegner immer größer.
Der einzige Vorteil bleibt die größere Beweglichkeit und genügend Nerven.
Schießen Sie deshalb wieder dem ersten Mech ein Beinchen weg und kümmern Sie sich dann um den Gargoyle an der Seite, der zum Glück ohne Arme absolut hilflos ist.

Mission 10: Plum Wine

Planet: Wotan
Terrain: Farmland
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär:
Zerstören aller Fahrzeuge mit hochrangigem Kommandopersonal
Inspizieren von Gebäuden, die gegnerische Munitionslager enthalten könnten
Tertiär:
Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2

Maximales Gewicht pro Mech: 85t
Gegner: 1 Jenner, 1 Sturmkrähe, 1 Waldwolf, 1 Nemesis, 1 Nova, 1 Rotfuchs, 1 Bluthund, 1 Höllenbote

Schalten Sie schnell die beiden angreifenden Mechs aus und folgen Sie dann der Nav-Sequenz. Bald wird man nun den ersten Verteidiger, ein Waldwolf-Mech, orten können. Geben Sie Ihrem Wingman nun den Befehl den Gegner anzugreifen und halten Sie sich zunächst noch etwas zurück, bis der Waldwolf Ihren Wingman attackiert.
Nun läuft man zu den Konvoifahrzeugen und visiert jedes Fahrzeug einzeln an und drückt dann die I-Taste.
Nachdem man das jeweilige Fahrzeug identifiziert hat, kann man es mit ein paar gezielten Treffern vernichten.

Sind dann alle Fahrzeuge zerstört, sollte man seinem Wingman helfen.
Dann wieder der Nav-Sequenz folgen und warten bis der zweite Verteidiger auftaucht. Die Nemesis-Einheit bewacht wieder einen Konvoi. Geben Sie also Ihrem Wingman den Angriffsbefehl und kümmern Sie sich wieder um den Konvoi. Danach die Nemesis vernichten und auf die Suche nach den Munitionslagern machen. Ignorieren Sie die Wolf-Landungsschiffe, Sie können doch keines vernichten!
Bei der Suche nach der Munition geht man folgendermaßen vor. Identifizieren Sie alle Gebäude und solche die keine Munition enthalten vernichtet man einfach. Schauen Sie öfter mal auf dem Satellitenschirm (F3) nach, ob noch Gebäude stehen. Die gesuchte Munition verbirgt sich in einigen Häusern im Nordwesten (Satellitenkarte).
Beim durchsuchen der Gebäude müssen Sie vorsichtig sein, zwischen den Häusern lauern noch vier feindliche Mechs.

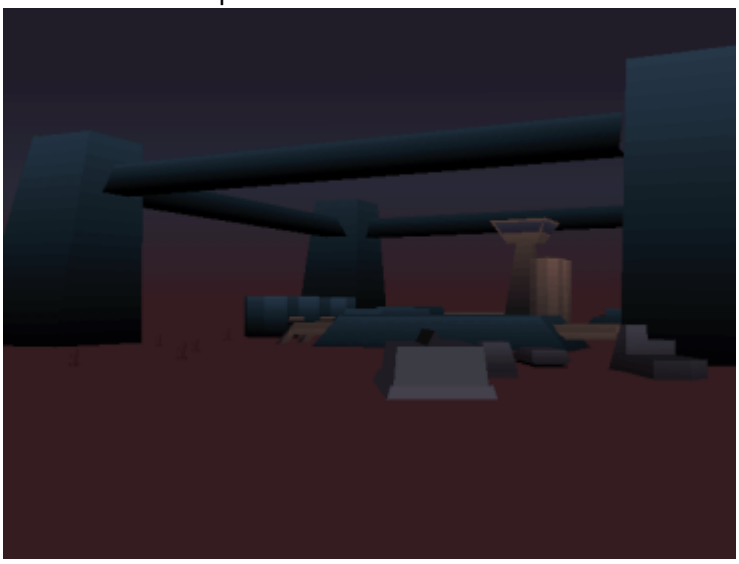
Mission 11: Rust Heart

Planet: Wotan
Terrain: Kristalline Formen
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär:
Eskortieren eines Konvois zur Basis bei Nav Epsilon
Sekundär:
Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t
Gegner: 1 Nova, 1 Waldwolf, 1 Sturmkrähe, 1 Marodeur II-C

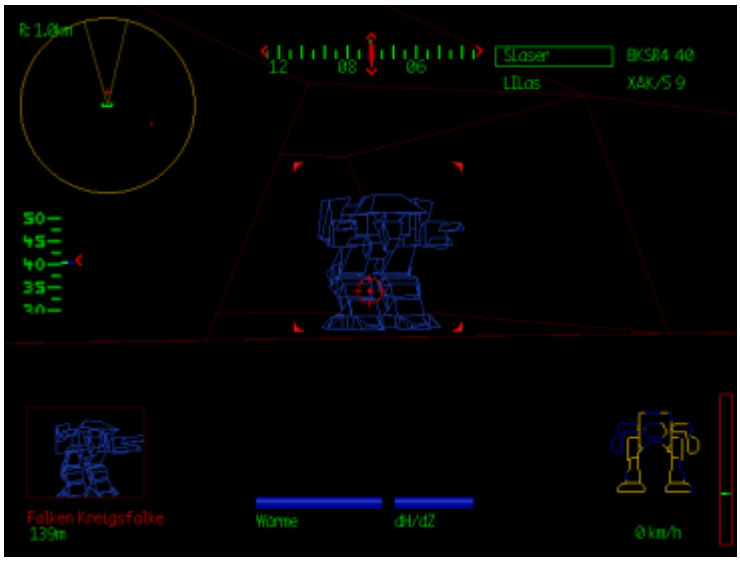
Entgegen der Information im Briefing lauern natürlich Feinde auf den Konvoi.
Werden diese jedoch genügend beschäftigt, kommt der Konvoi problemlos ans Ziel.



Gleich nach der Übergabe geht es dann schon los. Ein Waldwolf und eine Nova greifen an. Während sich der Wingman um die Nova kümmert, erledigt man so schnell wie möglich den Waldwolf.
Sollten Ihnen dieses nicht so schnell möglich sein, dann schießen Sie ihm einfach beide Arme weg.
Er wird sich nun wahrscheinlich zurückziehen, so dass man nun etwas Zeit gewonnen hat.
Folgen Sie dem Konvoi, denn bald tauchen nahe diesem ein Marauder und eine Sturmkrähe auf.
Zerschießen Sie zuerst schnell die langen, dünnen Marauder-Beine und nehmen Sie sich dann schnell der Sturmkrähe an.
Inzwischen sollte auch der Wingman mit der Nova und eventuell dem Waldwolf fertig sein, so dass man ihn zur Unterstützung rufen kann.

Mission 12: Test 12

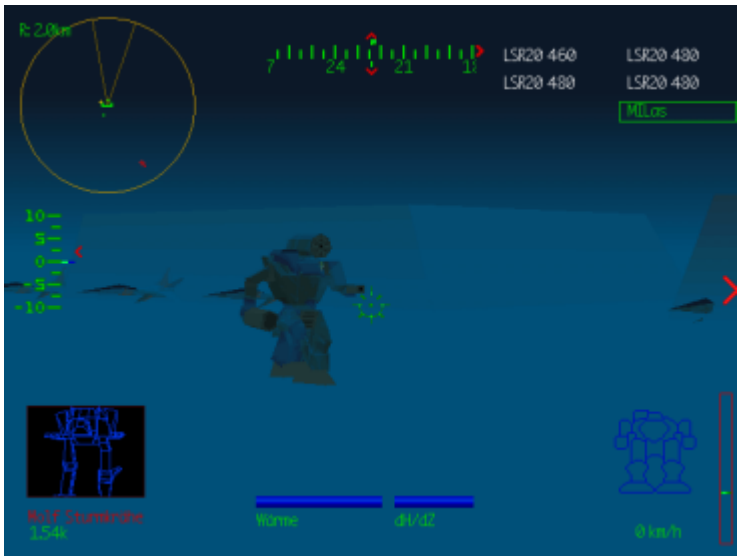
Eigener Mech: Rotfuchs
Gegnerische Mechs: Nemesis, Kriegsfalke



Das Hauptproblem hier ist die relativ schwache Bewaffnung des Rotfuchs.
Dennoch: die beste Taktik bleibt, schnell heran rennen oder heranpirschen, dem gegnerischen Mech die Beine weg schießen und dann sich um den deaktivieren Mech an der Seite kümmern!
Ihm kann man natürlich auch zuerst mal die Beine weg schießen, wenn er erst aus seinem Hangar raus ist.
Ansonsten empfiehlt es sich zuerst die beiden Arme zu „amputieren“ und dann auf einen Cockpittreffer zu hoffen!

Mission 13: Armor Veil

Planet: Morges
Terrain: Ice Desert
Tageszeit: Tag

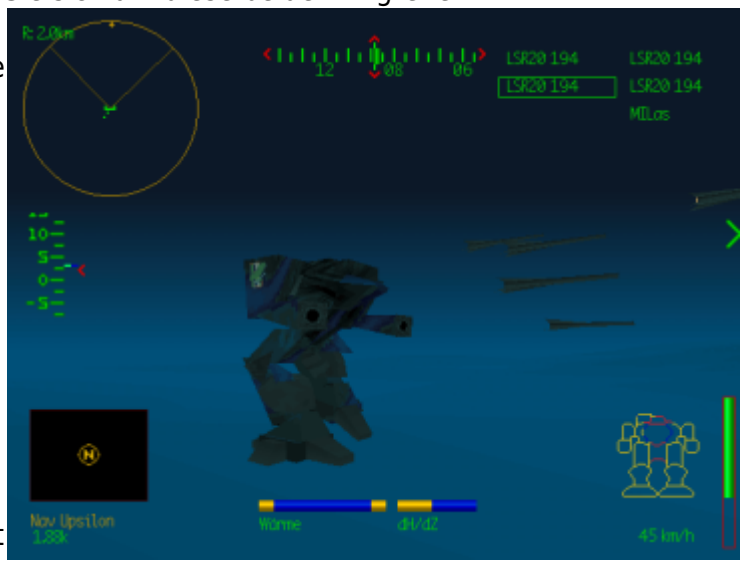


Missionsziele:
Primär:
Verteidigen des Flughafens
Sekundär:

Zerstören aller angreifenden Mechs

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 100t
Gegner: 2 Sturmkrähe, 2 Nova, 2 Höllenbote, 2 Bluthund, 1 Kampfschütze II-C, 1 Nemesis

Für diese Mission brauchen Sie einen recht starken und schnellen Mech, es empfiehlt sich also einen Höhlenwolf umzubauen.
Zunächst werden alle Waffen rausgeschmissen und dann ein besserer Reaktor eingebaut. Dann das MASC einbauen (im Game mit V aktivieren) und erst dann die Waffen. Dabei sollten Sie vor allem auf effektive Fernkampfwaffen setzen. sehr effektiv sind vier PPKs oder vier LSR 20-Raketenwerfer, die natürlich mit reichlich Munition bestückt werden müssen!
Die erste Welle besteht nur aus zwei leichten Mechs, Sie können also beruhigt Ihre beiden Wingmen den Angreifern entgegenschicken.
Die zweite Welle kommt aus der kommt genau aus der anderen Richtung und besteht auch diesmal wieder nur aus zwei leichten Mechs. Kümmern Sie sich um diese beiden Angreifer!



Versuchen Sie diese Angreifer schnellstmöglich auszuschalten und kehren Sie dann zur Basis zurück, genauer zum Kontrollturm, der das Hauptziel der Gegner darstellt.
Die dritte Welle kommt nun wieder aus einer anderen Richtung und kann sehr gefährlich werden, da die Gegner relativ nahe bei der Basis auftauchen! Wenn möglich sollten Sie Ihre Wingmen heranziehen und Aufmerksamkeit der beiden Mechs schnellstmöglich von der Basis auf sich selbst lenken. hat man diese Welle vernichtet, kommen noch zwei Weitere, die aber alle recht weit von der Basis entfernt auftauchen, so dass man eigentlich wenig Probleme haben sollte!
Kleiner Tipp: Achten Sie darauf, dass Sie Ihren Wingmen keinen Angriffsbefehl geben, wenn sich diese in der Basis befinden. Die Hohlköpfe schießen sofort los, wenn ein Gegner in Reichweite ist, ob nun vielleicht ein missionsentscheidendes Ziel (wie der Kontrolltower) dazwischen ist, interessiert die Kerle nicht!

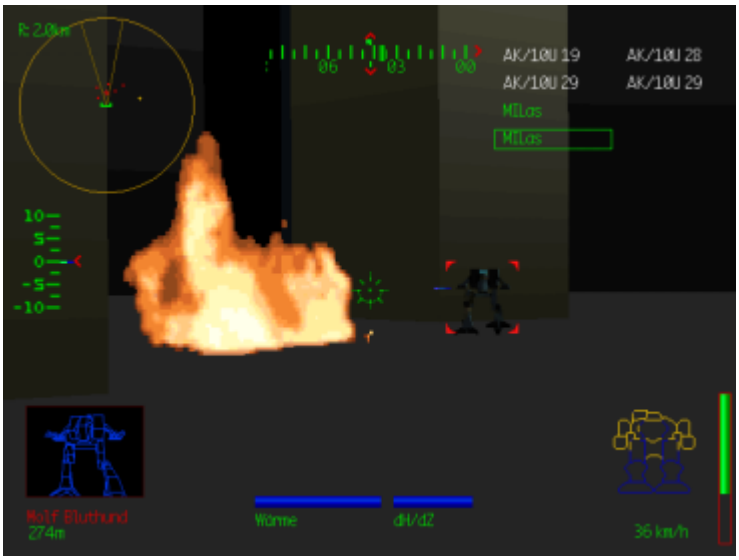
Mission 14: Iron Piston

Planet: Morges
Terrain: Stadtgebiet
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Zerstören aller gegnerischen Mechs in der Stadt

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Gegner: 1 Feuervogel, 1 Battlemaster, 2 Rotfuchs, 1 Kampfschütze, 1 Bluthund, 1 Höllenbote, 1 Marodeur, 1 Nova

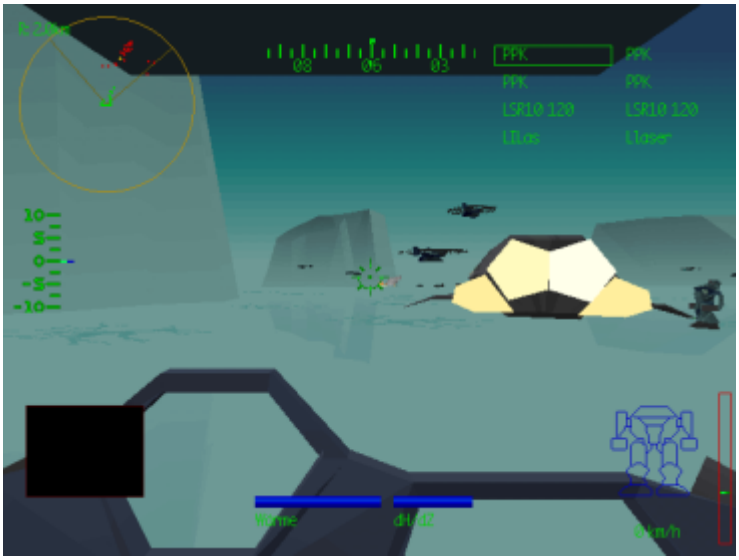


Hier sollten Sie den Höhlenwolf-Mech nehmen und ihn möglichst nur mit Kurz- oder Mittelstreckenwaffen ausrüsten! Einige Sprungdüsen sind auch empfehlenswert um schneller wenden zu können.
Gehen Sie dann behutsam vor. Alle Feinde bleiben deaktiviert, bis Sie sich auf eine bestimmte Entfernung nähern. Sie können also jeden Feind einzeln erledigen, sofern Sie etwas geschickt vorgehen. Dies auch auch nötig, denn die schiere Zahl der Gegner lässt einem schon zittern!
Sie kämpfen dabei gegen Wolf-Mechs und Kell Hounds, die natürlich mit Mechs der Innere Sphäre kämpfen, jedoch Wolf-Insignien tragen!
Projektil-Waffen sind hier leider nicht ganz so gut geeignet, da man sehr viele Gegner alleine bekämpfen muss!
Kleiner Tipp: Bleiben Sie von den explodierenden Gegner weg, da die Sie stark mitnehmen können und oft Munitionsexplosionen auslösen, die Ihren halben Mech zerfetzen!

Mission 15: Bronze Anvil

Planet: Morges
Terrain: Ice Rift
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Identifizieren und Zerstören von Radick's Mech
Identifizieren und Zerstören der Stabsfahrzeuge
Sekundär:
Zerstören aller Verteidigungseinheiten Maximale Anzahl von Mechs: 3



Maximales Gewicht pro Mech: 100t
Gegner: 8 Kampfhelikopter, 4 Gefechtspanzer, 2 Battlemaster, 1 Höhlenwolf, 1 Jenner II-C, 2 Lasergeschütze

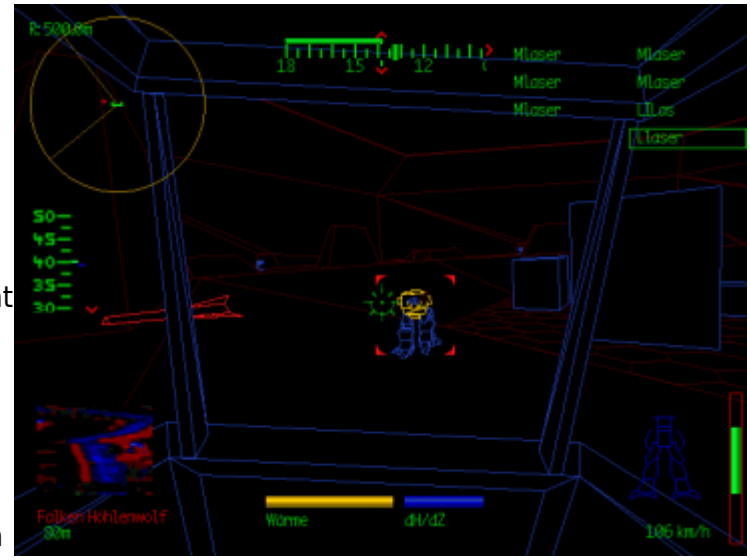
Bei der letzten Mission, vor dem Kampf um den Titel des Khan, ist es wichtig, den Mech von Radick (der zurückweichende Höhlenwolf) zu identifizieren, bevor man ihn ausschaltet - also Vorsicht mit LSR-Salven, da hier allzu leicht Cockpit-Treffer die Mission zum Scheitern bringen können. Daher sollten auch Ihre Wingmen die Finger von Radick lassen!
Schon gleich nach Missionsstart geht die Action derbe los! Das abfliegende Landungsschiff greift dabei leider nicht in den Kampf ein. Geben Sie deshalb gleich mal Vollgas, denn die angreifenden Panzer schießen schon mit ihren Gaussgeschützen!
Geben Sie Ihren Wingmen am besten den Befehl „Feuer frei“ und kümmern Sie sich selbst erst mal um die Panzer. Dabei sollten Sie aber immer in Richtung des Konvois laufen, sonst könnte die Zeit zum abfangen und ab checken zu knapp werden!
Vernichten Sie also schnellstmöglich alle Panzer und Helikopter und schicken Sie dann Ihre Wingmen auf den Battlemaster, der an der Seite herumlungert!
Sie selbst verfolgen nun den Höhlenwolf, der sich bald zum Kampf stellen wird. Schießen Sie ihm am besten die Arme weg und nähern Sie sich dann um den Piloten zu identifizieren (i-Taste).

Dann kann man die Maschine vernichten und zum Konvoi rennen. Hier muss man jedes einzelne Fahrzeug markieren und dann identifizieren. Man muss zwar nur die Fahrzeuge mit dem Stab vernichten, doch wenn man einfach jedes identifizierte Fahrzeug wegblast ist die Sache auch gut!
Folgen Sie dann der Schlucht bis zum gegnerischen Landungsschiff. Hier lauern dann noch mal zwei Mechs, zwei Geschütztürme und natürlich das Landungsschiff selbst. Schlecht ist es natürlich, wenn Sie die Konvoifahrzeuge unter dem Beschuss der beiden Mechs beim Landungsschiff untersuchen müssen. Hier sollte man unbedingt die Wingmen schnell heranziehen!
Sobald die Mechs und Türme vernichtet sind, ist die Mission gewonnen und man muss zum eigenen Landungsschiff, kann unterwegs jedoch auch noch das gegnerische kugelförmige Landungsschiff

mitnehmen, dass sich zum Glück nicht wehrt.

Mission 16: Test 4

Eigener Mech: Feuervogel
Gegnerische Mechs: Marauder II-C, Höhlenwolf



Ein harter Brocken, mit dem leichtesten Mech gegen zwei der Schwersten anzutreten. Allerdings sind die Beine des Marodeur verhältnismäßig verwundbar, so dass man mit Höchstgeschwindigkeit an ihm vorbeilaufen, ein Bein weg schießen und dann abhauen kann!
Diese Aktion war nicht schwer, was nun kommt ist es dagegen umso mehr! 😉
Der Höhlenwolf (vom Startplatz aus gesehen die zweite linke Mechbucht) ist ein extremer Brocken. Zwar kann man seinen Überraschungsbonus etwas nutzen, der Feuervogel hat jedoch zu wenig Feuerkraft um den Torso schnell zu vernichten. Nur die Arme weg zu schießen bringt auch nicht so viel, da er Höhlenwolf im Torso auch noch Waffen hat!
Hier kann man nun einen noch schmutzigeren Trick anwenden!
Laufen Sie vor der Aktivierung des Gegners vorsichtig an ihm vorbei in die Mechbucht.
Sie stehen nun genau im Rücken des Kolosses, wo die Panzerung natürlich nicht ganz so stark ist. Von hier aus kann man die Arme weg schießen und den Torso stark beschädigen!
Mit etwas Glück tritt der Höhlenwolf nun die Flucht an und man kann ihn leicht erlegen.
Mit etwas weniger Glück dreht er sich um und versucht Sie in die Ecke zu drängen. Dann können Sie nur noch den Gashebel bis zum Anschlag hoch peitschen und versuchen aus dem Loch zu kommen!
Den Marodeur dann noch fertig zu machen sollte nicht schwer sein, sofern man noch Waffen hat!

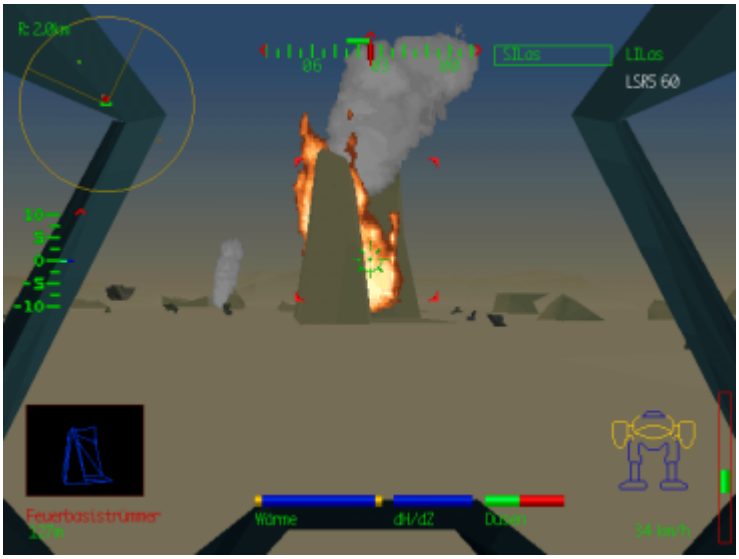
Pilotendatei

In der folgenden ZIP-Datei finden Sie zwei Dateien, die meine eigenen Profile enthalten, mit denen ich die Jadefalken- und die Wolf-Kampagne gespielt habe. Ersetzen Sie die Dateien im Ihrem Mech2-Verzeichnis mit den Dateien aus dem ZIP-File.
Es kann jedoch passieren, dass Ihre eigene Profile dadurch gelöscht werden, also auf EIGENE GEFAHR benutzen!
Profiler.ZIP (0,5 KB)

Clan Wolf

Mission 1: Pyre Light

Planet: Colmar
Terrain: Rolling Hills
Tageszeit: Tag



Missionsziele:
Primär:
Zerstören der Chemiefabrik
Inspizieren der Reste einer gegnerischen Basis
Sekundär:
Zerstören aller gegnerischen Mechs
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t
Gegner: 2 Feuervogel, 1 Jenner, 1 Nova

Laufen Sie einfach zu den beiden Nav-Punkten, vernichten Sie alle generischen Mechs und die Chemiefabrik. Nach der Identifizierung der Trümmer kann man dann zum Landungsschiff zurückkehren!

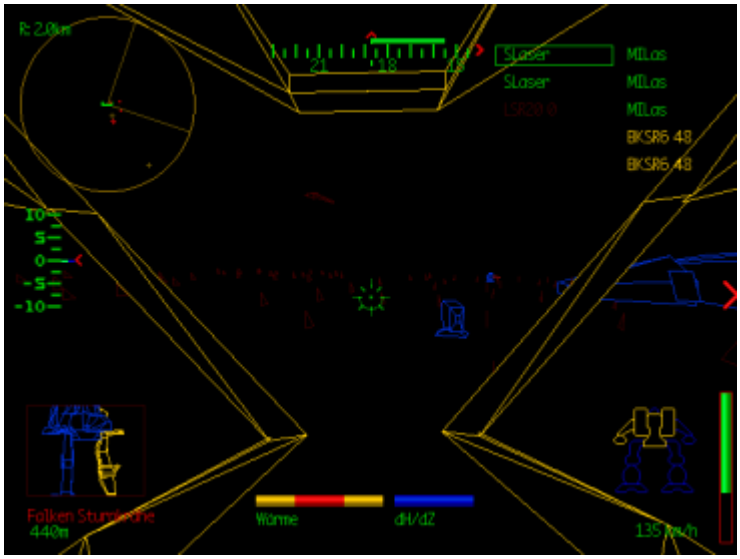
Mission 2: Flame Tongue

Planet: Sudeten
Terrain: Prärie
Tageszeit: Tag

Missionsziele:

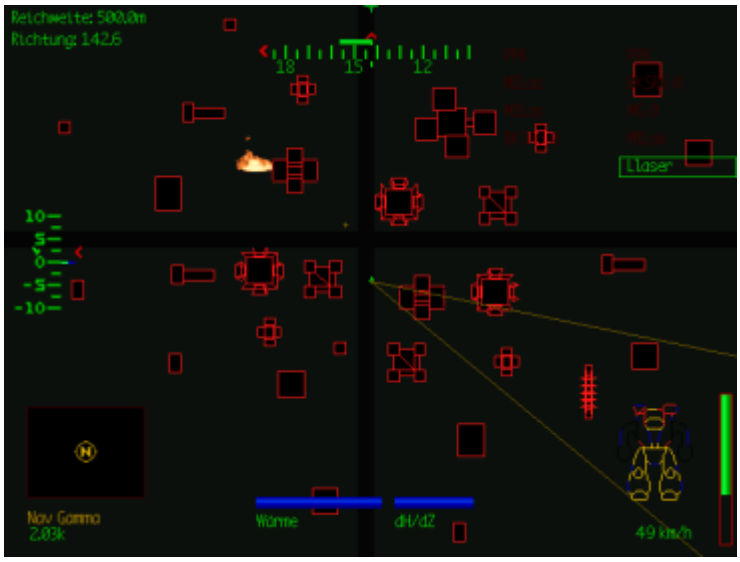
Primär:
Zerstören der Pumpstation bei Nav Alpha
Zerstören des befestigten Hauptquartiers bei Nav Beta
Sekundär:
Zerstören aller Verteidigereinheiten
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t
Gegner: 1 Bluthund, 1 Rotfuchs, 1 Feuervogel, 1 Nova, 1 Sturmkrähe, 4 Geschütztürme



Beim ersten Nav-Punkt treffen Sie auf einige Mechs. Glücklicherweise sind das zwei „Auszubildende“ und der Ausbilder, im Bluthund, die gleich die Flucht antreten. Setzen Sie ihnen nicht zu lange nach, aber beharken Sie sie mit allem was Sie können, denn Sie werden sie später wiedersehen!
Nach der Vernichtung der Pumpstation geht man zum nächsten Nav-Punkt. Hier muss man möglichst schnell die Sturmkrähe ausschalten und kann sich dann um die Gefechtstürme kümmern.
Nach der Vernichtung des sehr widerstandsfähigen Gebäudes begibt man sich zum letzten Nav-Punkt. Unterwegs trifft man jedoch auf einen kleinen Posten, der die Mechs von vorhin ausrüstet. Vernichten Sie alle Mechs und zerstören Sie das Zelt zwischen den Fahrzeugen, dann sind alle Missionsziele erfüllt!

Mission 3: Blade Splint



Planet: Zoetermeer
Terrain: Sparse Urban
Tageszeit: Morgendämmerung

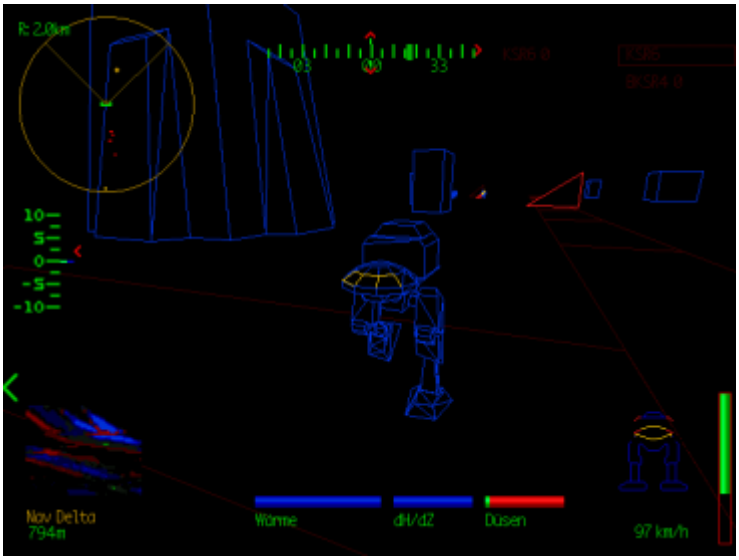
Missionsziele:
Primär:
Aufspüren des Energiewandlers
Vernichten des Energiewandlers

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 75t
Gegner: 3 Rotfuchs, 1 Helikopter, 1 Sturmkrähe, 1 Jenner, 4 Nemesis

Achtung: Explodierende Gegner richten hier deutlich mehr Schaden an als sonst, Sie sollten also immer genügend Abstand zu den Gegnern halten!

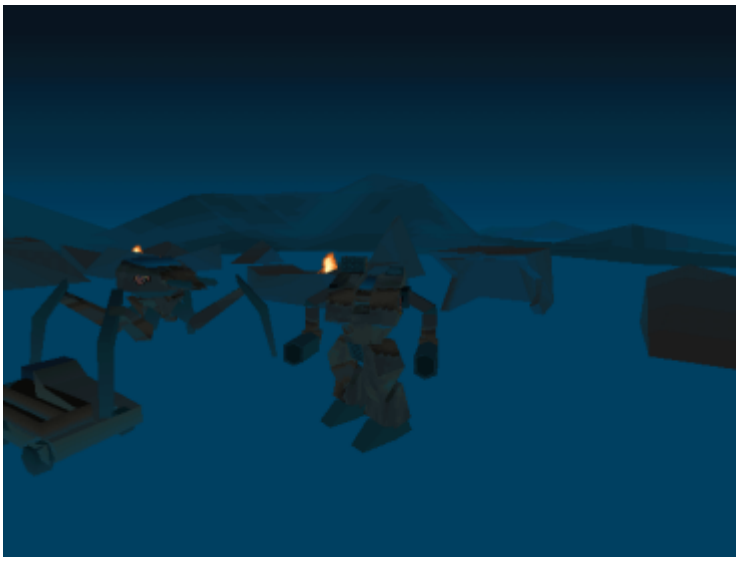
Es gibt nun zwei Möglichkeiten diese Mission zu gewinnen:
Sie setzen auf Geschwindigkeit und nehmen einen möglichst schnellen Mech. Rennen Sie dazu einfach mit Höchstgeschwindigkeit zu Nav Beta und suchen Sie auf dem Satellitenschirm (F3) nach einem länglichen Gebäude. Haben Sie die Konverteranlage gefunden, identifiziert man das Teil und haut mit allem drauf.
Nach der Zerstörung wird es dann aber brenzlig, denn von allen Seiten kommen die Mechs angerückt, so dass man erneut mit Vollgas zum Landungsschiff flitzen muss. Schalten Sie dazu am besten in die Außenperspektive, so dass Sie hereinkommende Geschosse besser erkennen und ausweichen können!

Zudem sollten Sie die Häuser als Deckung nutzen!



Die zweite Möglichkeit besteht darin, einen möglichst schweren Mech für sich und seinen Wingman zu wählen. Gehen Sie dann über Nav Alpha zu Nav Beta und vernichten Sie alle Gegner, natürlich mit dem nötigen Sicherheitsabstand!
Nach der Vernichtung der Konverteranlage sieht man sich vier anrückenden Nemesis-Einheiten gegenüber. Sofern, man noch nicht zu viel Schaden genommen hat, könnte man das Stadtgefecht gewinnen. Hat man jedoch schon beide Arme und Teile des Torsos verloren, sollte man seinem Mech die Sporen geben und versuchen möglichst schnell zum Landungsschiff zu kommen. Nützlich ist dabei ein schwer bewaffneter Wingman, der, den Sie verfolgenden, Nemesis-Einheiten stark zusetzt!

Mission 4: Temper Edge



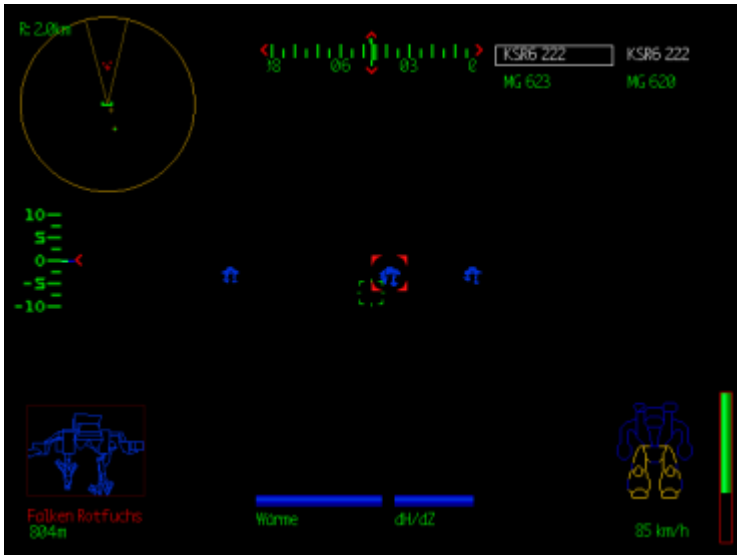
Planet: Baker 3
Terrain: Snowy Pass
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär:
Verteidigen der T5 Aufklärungseinheit und Eskorte zu Nav Sigma
Verteidigen des Reparaturfahrzeuges bis zum Abschluß der Reparaturen

Sekundär:
Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Eskortieren des Reparaturfahrzeuges zum Abholpunkt

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t
Gegner: 5 Rotfuchs, 3 Jenner

Begeben Sie sich schnell zur T5-Einheit.
Sie müssen nun insgesamt drei Wellen gegnerischer Mechs abwehren.



Die erste kommt schon gleich über den Hügel und muss schnell abgewehrt werden, da sie sonst der T5-Einheit durchaus Schaden kann. Die zweite Welle kommt zum Glück nicht ganz so schnell rein, so dass man mehr Zeit zum abschießen der einzelnen Mechs hat.
Danach kommt erst mal eine ganze Zeit lang nichts, aber kurz vor Missionsende kommen dann noch mal einige Rotfuchs-Mechs, die verhindern wollen, dass die Tarantula abzieht! Glücklicherweise ist die T5-Einheit recht stabil, die Reparatur dauert bei weiteren Schäden jedoch etwas länger, und die Gegner sind nur leichte Mechs, so dass diese Mission eigentlich keine allzu große Probleme aufwerfen dürfte.

Mission 5: Test 1

Eigener Mech: Sturmkrähe
Gegnerische Mechs:
1.Welle: 2 Feuervogel
2.Welle: 1 Sturmkrähe, 1 Gargoyle

Bei den Wölfen laufen die Positionstest nun etwas anders ab.

Zwar kämpft man auch in einer Arena, diese ist aber mehr naturnah gehalten und auch größer. Zudem muss man immer mehrere Mechs pro Welle bekämpfen, kann dafür aber immer noch den „Bein-Trick“ anwenden!
Der erste Test stellt natürlich noch keine großen Herausforderungen dar. Die beiden Feuervogel der ersten Welle sollte man im Handstreich wegwischen können. Die zweite Welle ist etwas härter zu knacken, aber der gefürchtete Gargoyle ist schnell zu entwaffnen, da er alle Waffen in den Armen hat! Nervig ist dafür das kleine Zeltdorf, in welchen sich die Sturmkrähe öfter mal versteckt, so dass man erst mal ein paar Zelte um mähen muss!

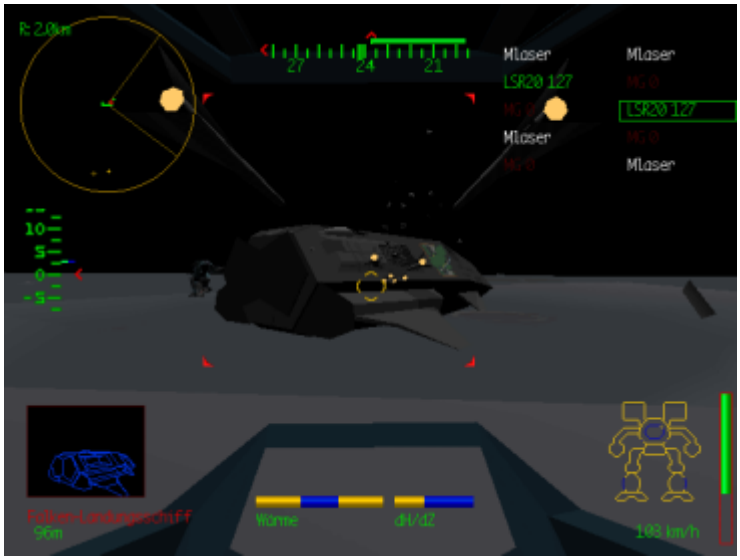
Mission 6: Sable Flame

Planet: Mond MacDuff (hier gibt es leider keine Burger 😉)
Terrain: Vakuumkrater
Tageszeit: Nacht

Missionsziele:
Primär:
Erobern und Sichern der Sensorenkuppel
Sekundär:
Zerstören der die Kuppel bewachenden Mechs
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t
Gegner: 3 Bluthund, 3 Höllenbote, 2 Sturmkrähe

Laufen Sie erst mal gemütlich zur Kuppel.
Achten Sie hier darauf nicht selbst die Kuppel zu beschädigen, denn vor allem mit LSR-Feuer auf an der Kuppel „hängende“ Gegner kann man viel Unheil anrichten! Ihr Wingman sollte eigentlich auch nicht auf die Kuppel schießen, verhindern können Sie das eh nicht (außer Sie nehmen ihn nicht mit, ist aber nicht so gut!).
Nach der Vernichtung der Geiselnehmer bei der Kuppel, kommen zwei Wellen, die von zwei Falken-Landungsschiffen entsandt werden. Wagen Sie sich deshalb nicht zu weit vor, sonst wird man von den Landungsschiffen (LS) unter Feuer genommen! Achten Sie bei der zweiten Welle darauf, nicht am Berg hängen zu bleiben, was mir schon mal passiert ist!



Nach der Zerstörung der gegnerischen Mechs, könnte man die Mission eigentlich beenden, da das eigene LS einfliegt! Dann wäre das zweite Sekundärziel jedoch noch nicht erreicht.
Sie müssen nun tatsächlich gegen zwei ausgewachsene Landungsschiff ran, die sich diesmal auch noch heftig wehren!
Diese Manöver sollten Sie nur mit einem kaum beschädigten Mech, einem starken Wingman und einer guten Bewaffnung antreten. Die LS feuern mit LSR-Salven, Lasern und PPKs auf Sie, und das nicht zu knapp. Vor allem auf große Distanzen können die Schiffe so viel Schaden anrichten! Attackieren Sie die LS dann in einer Zangenbewegung, so dass das Verteidigungsfeuer auf einen Mech gerichtet bleibt. Ist man dann nahe dran, rennt man einfach mit Höchstgeschwindigkeit um das Ziel und schießt man allen Verfügbaren Waffen zurück. Man muss das Schiff nun Schicht um Schicht entblättern!
Da die LS extrem viel aushalten, ist das vernichten beider Schiffe ein gewagtes Unterfangen, dass man sich nur dann zumuten sollte, wenn man wirklich schon sehr fest im Mechsessel sitzt!

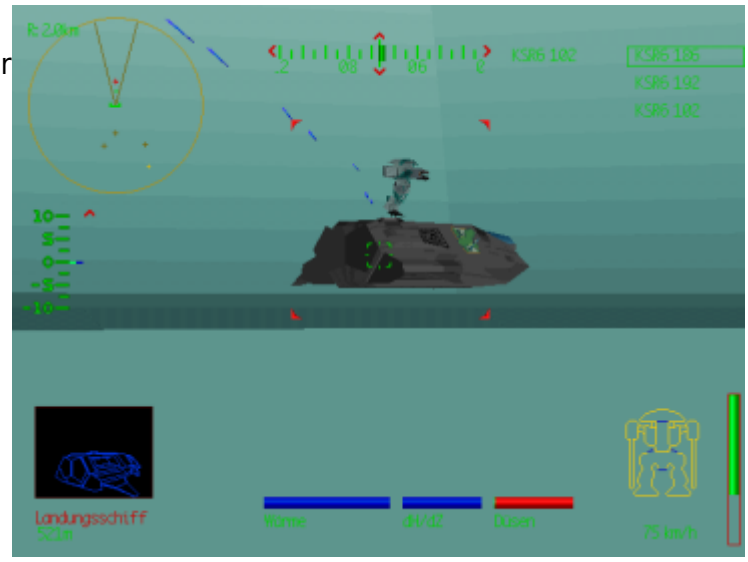
Mission 7: Burning Chrome

Planet: Evciler
Terrain: Ice Rift
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Zerstören der Solarzellenbatterie bei Nav Tau
Sekundär:
Zerstören aller Verteidiger
Tertiär:
Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 65t
Gegner: 5 Geschütztürme, 2 Rotfuchs, 1 Nemesis, 1 Bluthund

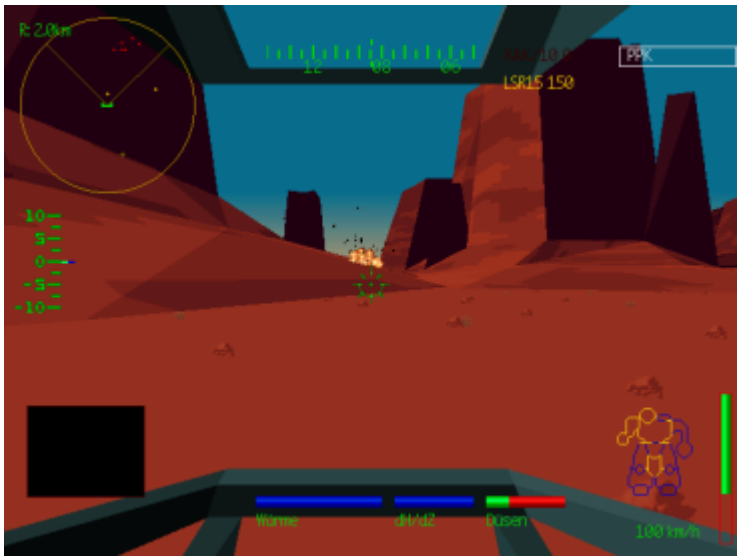
Auf dem Weg zu den Solarkollektoren wird man in der Flanke von zwei Rotfuchs-Mechs angegriffen. Das sollte jedoch kein Problem sein.



Bei dem Plateau muss man sich dann schnell um die Geschütztürme kümmern, denn aus der Schlucht kommen zwei weitere Mechs, zudem lauert dort ein weiteres Landungsschiff.
Nach der Vernichtung der Kollektoren und der verteidigenden Mechs kann man dann noch einmal auf Landungsschiff-Jagd gehen.
Schicken Sie dazu wieder Ihren Wingman vor und rennen Sie schnellstmöglich zum Schiff, ohne dabei zu feuern.
Erst wenn man sehr nahe dran ist kann man das Feuer eröffnen, da das komplette Waffenfeuer des Landungsschiffs dann auf Sie gerichtet wird!
Keine Angst, das Schiff wird nicht auf Sie stürzen und Sie begraben, wenn es explodiert!

Mission 8: Scorching Sand

Planet: Twycross
Terrain: Mesa Wüste
Tageszeit: Dämmerung



Missionsziele:
Primär:
Erobern und Sichern des mobilen Hauptquartiers
Sekundär:
Zerstören aller Verteidigereinheiten
Tertiär:
Zerstören aller Gefechtsziele

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 70t
Gegner: 2 Jenner II-C, 1 Sturmkrähe, 2 Elementare, 4 Geschütztürme, 2 Panzer, 1 Kampfschütze II-C

Achtung: Jumpjets sind hier empfehlenswert!
Die Mission beginnt auf einem kleinen Hochplateau, von welchen Sie erst mal runter kommen müssen! Ohne Sprungdüsen zerplatzt der eigene Mech gleich oder erleidet zumindest schwere Bein-Schäden.
Wehren Sie dann die beiden leichten Mechs ab und folgen Sie der Nav-Sequenz!

Sie treffen nur leichte bis sehr leichte (Elementare) Gegner, sollten also überhaupt keine Probleme haben!
Bald werden Sie auf Ihrem Radar (auf 2 km Reichweite eingestellt!) den Posten erkennen. Er wird von einigen Geschütztürmen und Panzern bewacht, die jedoch allesamt extrem leicht zu zerstören sind!
Dann wird es aber etwas schwieriger, da ein Kampfschütze vom Berg gegenüber herunterkommt und dabei eindeutig im Vorteil ist, sofern Sie an Ort und Stelle bleiben! Laufen Sie also nahe zum Berg hin, so dass der Gegner nicht auf Sie schießen kann.
Achten Sie jedoch darauf, dass er auch nicht auf das Befehlsfahrzeug schießt.
Am besten schießt man ihm so schnell wie möglich beide Arme weg, dann ist auch Ruhe!
Leider war es mir nicht möglich alle Gefechtsziele zu vernichten, da ich einfach keine mehr gefunden habe!

Mission 9: Test 2

Eigener Mech: Bluthund
Gegnerische Mechs:
1. Welle: 2 Jenner
2. Welle: 1 Kampfschütze, 1 Jenner

Ihre beiden 20er LSR sind hier Ihre besten Freunde!
Nach spätestens zwei Salven und einigen Laser-Schüssen zerplatzt jeder Jenner-Mech!
Den Kampfschützen bearbeiten Sie dann natürlich auch etwas mit den LSR und schießen dann per Laser die Arme ab!

Mission 10: Silver Staff

Planet: Wotan
Terrain: Indus Test Urban
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär:
Zerstören der Chemiefabrik bei Nav Phi
Zerstören der Flugbasis bei Nav Chi
Sekundär:
Vernichtung der Industrieanlage bei Nav Psi
Inspektion möglicher Lagergebäude für Munition
Verteidigung der Lagergebäude
Tertiär:
Vernichtung aller Feindeinheiten im Stadtgebiet

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 80t
Gegner: 1 Höhlenwolf, 1 Gargoyle, 1 Kampfschütze II-C, 1 Bluthund, 1 Sturmkrähe, 1 Nova

Greifen Sie gleich die beiden schweren Mechs an und entwaffnen Sie schnellstmöglich den Gargoyle. Danach hilft man seinem Wingman mit dem Höhlenwolf.
Suchen Sie dann die nächsten Feinde, bevor Sie sich der Vernichtung der Gebäude widmen, wobei Sie tatkräftige Unterstützung von einem weiteren Wolf-Stern erhalten!
Die Vernichtung der einzelnen Ziele bei den Nav-Punkten sollte kein großes Problem darstellen. Bei Nav Chi, muss man sich aber etwas umsehen, denn es gilt nicht nur den Tower zu vernichten. Der Flugzeughangar, die Flieger davor und die Pumpstation daneben müssen ausgeschaltet werden! Danach sucht man die Gebäude mit den zwei unterschiedlich hohen Dächern, die enthalten (wie in der einen Falken-Mission) die Munition!

Mission 11: Aquiline Fire

Planet: Wotan
Terrain: Planetographische Anomalie - Kristallformen
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär:
Inspizieren des Landungsschiffswracks und Überspielen der gespeicherten Daten
Zerstören des Wracks nach erfolgter Übertragung
Sekundär:
Zerstören aller Feindeinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 80t
Gegner: 1 Sturmkrähe, 1 Gargoyle, 1 Kampfschütze, 1 Höllenbote, 1 Höhlenwolf, 1 Marodeur

Folgen Sie der Nav-Sequenz und schalten Sie alle Gegner aus, die immer paarweise angreifen!
Bei Nav Iota macht man dann Halt und schaltet in den Satellitenmodus.
Das Wrack liegt südöstlich vom Nav-Punkt aus!
Bleiben Sie am besten im Satellitenmodus und laufen Sie in die Richtung, bis Sie den Krater und das Schiff finden!
Visieren Sie dann das Wrack an (Q-Taste) und identifizieren (I-Taste) Sie es.
Nach einigen Minuten sind die Daten überspielt, man kann das Wrack vernichten und wieder zum Landungsschiff zurückkehren!

Mission 12: Test 3

Eigener Mech: Nemesis

Gegnerische Mechs:
1.Welle: 1 Bluthund, 1 Sturmkrähe
2.Welle: 2 Gargoyle

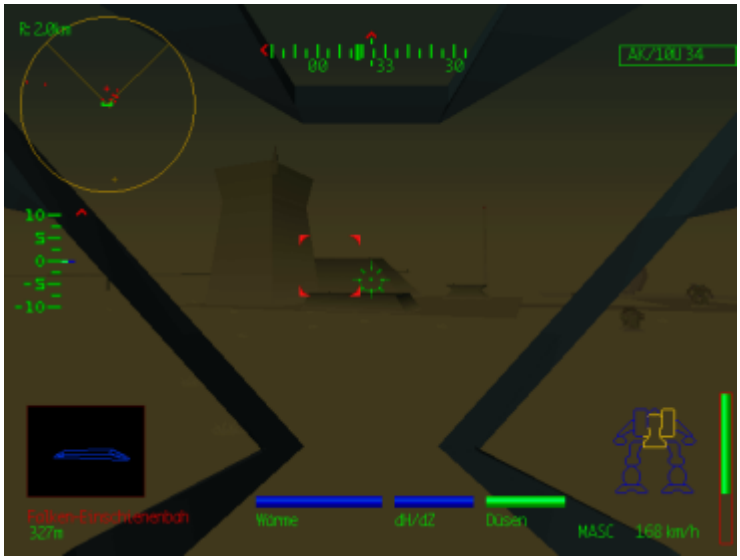
Eigentlich überhaupt nichts besonderes, da man im Gegensatz zu den Falken-Tests, einen relativ starken Mech zur Verfügung hat.
Lediglich die beiden Gargoyle-Mechs der zweiten Welle sollten einem etwas gefährlich werden können.
Hier kann man jedoch mit gezielten Schüssen sehr schnell zum Ziel kommen!

Mission 13: Cold Crescent

Planet: Karetah, Morges Mond
Terrain: Steppe
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär:
Vernichtung der Terraformhaupteinheit

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t
Gegner:
Zu bekämpfen: 1 Bluthund
Zusätzliche Wachen: 1 Sturmkrähe, 1 Höllenbote, 4 Geschütztürme, 1 Nemesis, 1 Kampfschütze II-C, 1 Nova

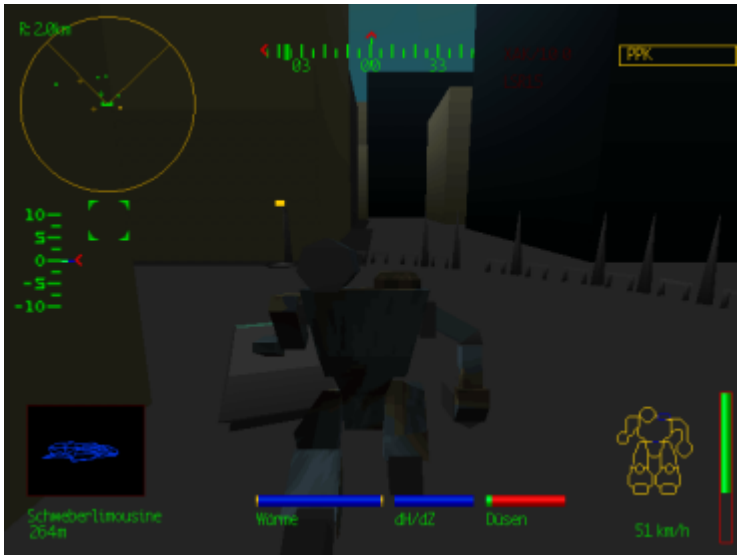


Für diese Mission sollten Sie unbedingt einen Mech modifizieren! Sie müssen nur wenig kämpfen, dafür viel mehr und schneller rennen!
Zuerst brauchen Sie natürlich einen „schnelleren“ Reaktor und unbedingt so viel Panzerung wie Möglich! Schmeißen Sie dann alle Waffen und Wärmetauscher raus. Sehr gut geeignet ist eine Autokanone, die man mit deutlich mehr Munition als Normal ausstattet!
Sie werden nur wenige Gegner angreifen, dafür aber viel einstecken müssen.
Bauen Sie also möglichst alles in den Torso und Beine ein!
Sehr empfehlenswert sind auch einige Sprungdüsen und wenn noch Platz und Tonnage übrig ist das MASC-System!
Die beiden Extreme sind hier wohl ein Feuervogel- und ein Bluthund-Mech. Der Feuervogel ist extrem schnell, schon in der Standardkonfiguration, kann aber nur sehr wenige, leichte Waffen tragen. Da man aber eigentlich nur gegen einem Mech antreten muss, ist dies nicht so schlimm. Schwerer wiegt da schon, dass man keine Jumpjets einbauen kann!
Der Bluthund ist weniger schnell, kann dafür schwerere Waffen und Jumpjets tragen, so dass man zumindest mehr Optionen hat! Nun aber zur eigentlichen Mission:
Kurz nach Missionsstart kommt schon der Patrouille-Mech auf Sie zu. Sehen Sie zu, dass Sie ihn schnellstmöglich ausschalten, sonst funkt er um Hilfe! Danach läuft man zur Basis bei Nav Mu! Hier kann man sich nun frei bewegen, darf auf auf keinen Fall das Feuer eröffnen!

Folgen Sie dann der Einschienenbahn bis zur Terraformanlage. Hier öffnen sich Ihnen noch die Tore, die beiden Wach-Mechs akzeptieren den Code jedoch nicht mehr und eröffnen das Feuer. Unglücklicherweise sind nun auch alle anderen Mechs hinter Ihnen her!
Laufen Sie um das große Gebäude herum, wobei Sie mit Jumpjets die langen Rohre einfach überspringen können. Ohne Jumpjets müssen Sie leider außen herum laufen. Diese Rohre sind ganz praktisch, das das Feuer der Wach-Mechs davon etwas aufgehalten wird!
Suchen Sie nun eine Kühl-Einheit in der Wand der großen Pyramide und schießen Sie darauf. Im Inneren schießt man dann auf den roten Kern. Sobald er zerplatz dreht man seinen Mech und verduftet so schnell wie möglich.
Laufen Sie nun an der anderen Seite der Pyramide zum Tor, das Sie nun vielleicht sogar aufschießen müssen, und verlassen Sie das Gelände mit Vollgas!

Da Sie ja einen schnelleren Mech haben, sollten die Verfolger keine Chance haben, Sie zu verfolgen und die Explosion Sie nicht erwischen!

Mission 14: Velvet Hammer



Planet: Morges
Terrain: Dense Urban
Tageszeit: Nacht

Missionsziele:
Primär:
Rendezvous mit Hoverlimousine bei Nav Xi
Eskortieren der Limousine zur Oper
Sekundär:
Zerstören aller gegnerischen Einheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 100t
Gegner: 1 Nova, 1 Bluthund, 1 Marodeur II-C, 1 Höllenbote, 4 Falkenpanzer

Bevor Sie die Limousine abholen, sollten Sie mal einen Streifzug durch die Stadt machen und den Weg der Limousine frei räumen!
Den ersten Gegner findet man etwa hinter dem Haus des Typs in der Limousine.

Folgen Sie dann dem eingezäunten Weg bis zwei Gegner sich durch die Gebäude schießen. Nach deren Vernichtung läuft man bis zum Nav-Punkt und macht alle Gegner fertig, die man noch trifft, vor allem die vier Panzer bei der Oper.
Dann nimmt man am besten die kleine Abkürzung zurück zur Limousine.
Sind alle Gegner vernichtet (Missionsziel erfüllt) kann man sich auch gleich zum Startpunkt zur Stilllegung begeben und die Limousine allein fahren lassen!
Diese Mission sollte eigentlich keine Probleme bereiten, da man jeden Mech bis zum Höhlenwolf wählen kann!
Will man die Limousine dagegen richtig eskortieren sollte man schon einen etwas leichteren Mech wählen, da das Schwebeding recht flott unterwegs ist!

Mission 15: Golden Spade

Planet: Morges
Terrain: Sparse Urban
Tageszeit: Nacht

Missionsziele:
Primär:
Inspektion des Palastkomplexes
Vernichtung des Palastkomplexes falls er als Funkstation verwendet wird
Vernichtung der Straßensperre und Geschütztürme bei Nav Omega
Sekundär:
Vernichtung aller feindlichen Einheiten
Tertiär:
Vernichtung aller Gefechtsziele

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 90t
Gegner: 3 Kriegsfalke, 2 Geschütztürme, 1 Nemesis, 1 Waldwolf, 1 Höllenbote, 1 Bluthund

Geben Sie schnell Ihren Wingmen Angriffsbefehle, denn Sie werden gleich heftig attackiert!
Vor allem die drei Kriegsfalke werden Ihnen schwer zusetzen, wenn Sie keine oder nur schlecht ausgerüstete Wingmen mitgenommen haben!
Kämpfen Sie sich dann bis zur blau leuchtenden Kuppel durch und vernichten Sie einfach alles, was Sie unterwegs sehen, dazu gehören die Straßensperre, Geschütztürme, die Pagoden und die Steingötzen!
Da der blaue Schutzschild nicht zu durchdringen ist, muss man den dazugehörigen Generator suchen, der sich natürlich nicht weit befindet.
Laufen Sie einfach nach Nordwesten (auf dem Satellitenschirm nach links oben) bis Sie die blauen Generatoren in der Mulde erkennen (auf dem Satellitenschirm durch ein größeres viereckiges Gebiet erkennbar). Nach der Vernichtung des verteidigenden Mechs, zerstört man die Generatoren und kehrt zum Palast zurück, wo auch gleich die nächste Schlacht entbrennt!
Sind die Mechs dann ausgeschaltet identifiziert man den zentralen Teil des Gebäudes und vernichtet es dann.
Anschließend muss man, um das tertiäre Missionsziel zu erreichen, alle Pagoden und die Steinköpfe vernichten!

Nettes Gimmick am Rande: Beim Identifizieren einer Pagode wird man um etwas mehr Ruhe gebeten 😮

Mission 16: Test 4

Eigener Mech: Waldwolf
Gegnerische Mechs:
1.Welle: 1 Kriegshammer, 1 Kriegsfalke
2.Welle: 1 leicht beschädigter Kriegshammer, 2 Marodeur

Ihr Mech ist zwar recht schlagkräftig, die Gegner jedoch eindeutig in der Überzahl und zusammen kaum bezwingbar!
Setzen Sie daher wieder den Bein-Trick ein und lassen Sie mindestens einen Mech der ersten Welle in der Gegend stehen, während Sie sich jeden Mech der zweiten Welle einzeln vorknöpfen!
Hier sollten Sie zuerst den Kriegshammer aus der Entfernung per LSR beharken!
Anschließend nähert man sich den Marodeur-Mechs und visiert die Beine eines Kolosses an. Hauen Sie dann mit allen Waffen gleichzeitig drauf, so dass möglichst schnell beide Beine und damit der ganze Mech vernichtet werden. Durch die enorme Hitzeproduktion sollte man den Mech dann sofort deaktivieren!
Genauso verfahren Sie beim zweiten Mech und zuletzt dann noch bei den Überlebenden der ersten Welle!

Pilotendatei

In der folgenden ZIP-Datei finden Sie zwei Dateien, die meine eigenen Profile enthalten, mit denen ich die Jadefalken- und die Wolf-Kampagne gespielt habe. Ersetzen Sie die Dateien im Ihrem Mech2-Verzeichnis mit den Dateien aus dem ZIP-File.
Es kann jedoch passieren, dass Ihre eigene Profile dadurch gelöscht werden, also auf EIGENE GEFAHR benutzen!
Profiler.ZIP (0,5 KB)

© A. Neumann 2002

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

Permanent link:
https://www.kultloesungen.de/doku.php/mech2?rev=1415044390

Last update: **2014/11/03 19:53**