

MechWarrior 2 - Die Missionen

Die folgende Liste enthält eine Übersicht aller Missionen, die Sie in MechWarrior 2 auf dem Weg zum Khan erfolgreich bestehen müssen, mit Hinweisen zu den besonders kritischen Punkten:

Missionen Clan Jedefalken

Mission 1: Silent Thunder

Planet: Colmar
Terrain: Rocky Plains
Tageszeit: Tag

Missionsziele:

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

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Gleich zu Beginn warten zwei gegnerische Kitfoxes auf Sie. LRM's sind gegen diese schnellen Mechs fast wirkungslos, da sie diese meist ausmanövrieren. Am besten einige Laser einbauen, die Strukturen halten einigen Beschuss aus !

Mission 2: Arkham Bridge

Planet: Bodegba
Terrain: Pasture Land
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:

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

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 75t

Sofort mit Maximalgeschwindigkeit nach links über den Paß laufen und, sobald die Fabrik in Sicht kommt, die gegnerischen Mechs am besten mit LRM's beschießen. Im weiteren Verlauf darauf achten, nicht selbst die Fabrik durch Fehlschüsse zu beschädigen !

Mission 3: Mirror Cage

Planet: Silvisfer
Terrain: Low Hills
Tageszeit: Morgendämmerung

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

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 70t

Die Aufgabe mag zwar sehr schwierig erscheinen, aber da das Landungsschiff ausser Gefecht ist, müssen lediglich die gegnerischen Mechs ausgeschaltet werden, bevor man sich in aller Ruhe dem Landungsschiff widmen kann.

Mission 4: Bone Machine
Planet: Baker 3
Terrain: Rocky Hills
Tageszeit: Tag

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

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Die Temperatur in diesem Szenario ist angenehm kühl, sodass auf einige Wärmetauscher verzichtet werden kann. Ausserdem sollten einige LRM's auf der Waffenliste stehen, um die angreifenden Mechs schon aus grosser Entfernung bekämpfen zu können.

Mission 5: Trial 1
Eigener Mech: Storm Crow
Gegnerische Mechs: Hellbringer
Timber Wolf

Ein zugegebenermaßen etwas unfairer Kampf - aber bei den folgenden Trials kommt es noch dicker !

Mission 6: Bouk Obelisk
Planet: Mond McDuff
Terrain: Cratered / Vacuum
Tageszeit: Morgendämmerung

Primär: Zerstören jeglichen Widerstands

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Schon nach kurzem kommt ein Hilfesuch eines Jedefalkenmechs, aber sobald man sich ihm genötigt genötigt hat, stellt sich das ganze als eine Falle heraus und es wimmelt geradezu von gegnerischen Maschinen. An dieser Stelle sollte der Rückzug zum Isotopenlabor angetreten werden, da die Gegner auch die Kuppel angreifen !

Auf McDuff liegt die Temperatur bei 127 Grad minus, also geradezu ideal für Laser !

Mission 7: Umber Wall

Planet: Evciler
Terrain: Iron Oxygene Rift
Tageszeit: Tag

PrimŠr: Eskortieren eines Hovertank zur Fabrik bei Nav Omikron
SekundŠr: ZerstŠren aller angreifenden Einheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 75t

Gegen die zu Beginn ankommenden Flugzeuge haben sich vier ER Large Laser, auf Gruppenfeuer geschaltet, bewŠhrt - ein Treffer damit und schon gibt es ein "Enemy aircraft destroyed" zu hŠren. Anschließend schnell um den Berg herum, da auf der anderen Seite des Tunnels bereits zwei besonders dicke Gegner auf unseren SchŸtzling warten !

Mission 8: Rouge Chariot
Planet: Troychron
Terrain: Canyon
Tageszeit: Tag

PrimŠr: ZerstŠren des KernwŠrmetauschers bei Nav Sigma
SekundŠr: ZerstŠren aller Verteidigungseinheiten
TertiŠr: ZerstŠren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Auf der BrŸcke Ÿber den Canyon laufen zwei Mechs umher, die man sehr leiche ausschalten kann, indem man ihnen einfach die BrŸcke unter den Beinen wegschieŠt. Auch die wartenden Panzer sollten kein groŠses HinderniŠ sein. Ist der WŠrmetauscher erst einmal vernichtet, bleibt nicht viel Zeit, um aus dem Blastradius der Explosion zu gelangen, also schnell zurŸck zum eigenen Landungsschiff !

Mission 9: Trial 2

Eigener Mech: Nova
Gegnerische Mechs: Warhammer
Gargoyle

Der eigene Mech wird immer kleiner und die Gegner immer grŠŠer. Der einzige Vorteil bleibt die grŠŠere Beweglichkeit.

Mission 10: Plum Wine
Planet: Wotan
Terrain: Farmland
Tageszeit: DŠmmerung

PrimŠr: ZerstŠren aller Fahrzeuge mit hochrangigem Kommandopersonal
PrimŠr: Inspizieren von GebŠuden, die gegnerische Munitionslager enthalten kŠnnten
TertiŠr: ZerstŠren aller gegnerischen Einheiten

TertiŠr: ZerstŠren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t

In diesem Szenario kommt es auf Geschwindigkeit an, damit nicht der eine Konvoy verschwindet, wŠhrend man sich um den anderen kŠmmert. Die anschließend noch zu findende Munition befindet sich in drei LagerhŠusern (Warehouses).

Mission 11: Rust Heart
Planet: Wotan
Terrain: Crystalline Forms
Tageszeit: DŠmmerung

PrimŠr: Eskortieren eines Konvoys zur Basis bei Nav Epsilon
SekundŠr: ZerstŠren aller gegnerischen Einheiten
TertiŠr: ZerstŠren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t

Entgegen der Information im Briefing lauern natŠrlich Feinde auf den Konvoy. Werden diese jedoch genŠgend beschŠftigt, kommt der Konvoy problemlos ans Ziel.

Mission 12: Trial 3

Eigener Mech: Kit Fox
Gegnerische Mechs: Summoner
Warhawk

Das Hauptproblem hier ist die relativ schwache Bewaffnung des Kit Fox. Dennoch: die beste Taktik bleibt es, den Gegnermechs die Beine wegzuschieŐen.

Mission 13: Armor Veil
Planet: Morges
Terrain: Ice Desert
Tageszeit: Tag

PrimŠr: Verteidigen des Flughafens
SekundŠr: ZerstŠren aller angreifenden Mechs

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Die anrŠckenden Mechs greifen bereits auf groŐe Distanz den Kontrollturm an, also sollten die anderen Sternmitglieder den Gegnern entgegengeschickt werden, wŠhrend man selbst die aus der anderen Richtung kommenden Mechs Šbernimmt.

Mission 14: Iron Piston
Planet: Morges
Terrain: Stadtgebiet
Tageszeit: Tag

PrimŠr: ZerstŠren aller gegnerischen Mechs in der Stadt

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

Der gewŠhlte Mech muŝ in dieser Mission nicht schnell sein. Also lieber mehr Wert auf gute Panzerung und Bewaffnung legen. Eine SprungdYse ist ebenfalls empfehlenswert, da sich der Mech dann sehr schnell wenden lŠŝt, wenn man plŠtzlich ein Gegner im RYcken entdeckt.

Mission 15: Bronze Anvil
Planet: Morges
Terrain: Ice Rift
Tageszeit: Tag

PrimŠr: Identifizieren und ZerstŠren von Radick's Mech
PrimŠr: Identifizieren und ZerstŠren der Stabsfahrzeuge
SekundŠr: ZerstŠren aller Verteidigungseinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Bei der letzten Mission vor dem Kampf um den Titel des Khan ist es wichtig, den Mech von Radick (der zurYckweichende Dire Wolf) zu identifizieren, bevor man ihn ausschaltet - also vorsicht mit LRM-Feuer, da hier allzuleicht Cockpit-Treffer die Mission zum Scheitern bringen kŠnnen.

Mission 16: Trial 4

Eigener Mech: Fire Moth
Gegnerische Mechs: Marauder
Dire Wolf

Ein harter Brocken, mit dem leichtesten Omnimech gegen zwei der schwersten anzutreten. Allerdings sind die Beine des Marauder verhŠltniŝmŠŝig verwundbar, und gegen den Dire Wolf danach hilft nur beten und die Hoffnung auf einen kritischen Treffer !

Missionen Clan Wolf

Mission 1: Pyre Light
Planet: Colmar
Terrain: Rolling Hills
Tageszeit: Tag

PrimŠr: ZerstŠren der Chemiefabrik

PrimŠr: Inspizieren der Reste einer gegnerischen Basis
SekundŠr: ZerstŠren aller gegnerischen Mechs
TertiŠr: ZerstŠren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Den ersten anrŸckenden Jenner schnell mit LRM's erledigen, da er sonst ziemlich stŠren kann.

Mission 2: Flame Tongue
Planet: Sudeten
Terrain: Prairie
Tageszeit: Tag

PrimŠr: ZerstŠren der Pulpstation bei Nav Alpha
PrimŠr: ZerstŠren des befestigten Hauptquartiers bei Nav Beta
SekundŠr: ZerstŠren aller Verteidigereinheiten
TertiŠr: ZerstŠren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Insbesondere das Hauptquartier ist ein harter Brocken, der eine ganze Menge von Treffern aushŠlt. Nur mit munitionsbezogenen Waffen ist ein Erfolg hier schier unmŠglich.

Mission 3: Blade Splint
Planet: Zoetermeer
Terrain: Sparse Urban
Tageszeit: MorgendŠmmerung

PrimŠr: AufspŸren des Energiewandlers
PrimŠr: Vernichten des Energiewandlers

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 75t

Einfach die Navigationspunkte ablaufen, in der NŠhe eines der letzten Nav-Punkte findet sich der blau leuchtende Plasmakonverter. Die kurz vorher auftauchenden drei Summoner umgeht man am besten, wenn man sich im Cockpit noch nicht ganz sicher fŸhlt.

Mission 4: Temper Edge
Planet: Baker 3
Terrain: Snowy Pass
Tageszeit: DŠmmerung

PrimŠr: Verteidigen der T5 AufklŠrungseinheit und Eskorte zu Nav Sigma
PrimŠr: Verteidigen des Reparaturfahrzeuges bis zum AbschluŸ der Reparaturen
SekundŠr: ZerstŠren aller gegnerischen Einheiten
SekundŠr: Eskortieren des Reparaturfahrzeuges zum Abholpunkt

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Die anröckenden Mechs müssen beschřftigt bleiben, da sie sonst die reparaturbedřftige Tarantula gřnzlich auseinandernehmen. Ist der Mech erst einmal repariert, bleibt das Eskortieren leicht.

Mission 5: Trial 1

Eigener Mech: Storm Crow
Gegnerische Mechs: 1.Welle: 2 Fire Moth
2.Welle: Storm Crow
Gargoyle

Die ersten zwei Fire Moth sollten keine grořen Probleme bereiten, erst die letzte Gargoyle wird etwas hřrter.

Mission 6: Sable Flame
Planet: McDuff
Terrain: Cratered / Vacuum
Tageszeit: Nacht

Primřr: Erobern und Sichern der Sensorenkuppel
Sekundřr: Zerstřren der die Kuppel bewachenden Mechs
Sekundřr: Zerstřren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t

Der Schlřssel zu dieser Mission liegt zum einen darin, beim Beseitigen der ersten drei Wach-Mechs die Kuppel nicht zu beschřdigen und danach die angreifenden Mechs schnell genug zu besiegen, dař sie nicht dazukommen, die Kuppel zu sprengen.

Der Mond McDuff ist extrem kalt, sodař auch eine Vierfachsalve ER-PPC's recht schnell wieder abgekřhlt ist.

Mission 7: Burning Chrome
Planet: Evciler
Terrain: Ice Rift
Tageszeit: Tag

Primřr: Zerstřren der Solarzellenbatterie bei Nav Tau
Sekundřr: Zerstřren aller Verteidiger
Tertiřr: Zerstřren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Auf der anderen Seite des Bergvorsprungs warten zwei Mechs auf Sie, rechts hinter dem Tafelberg lauert ein Mad Dog und sobald der erste Turm ausgeschaltet ist, taucht auch noch ein Summoner mit einem Gaussgeschřtz auf, also vorsicht !

Die Türme lassen sich am leichtesten mit einer Salve LRM erledigen, also auf jeden Fall mindestens eine LRM 5 einbauen.

Mission 8: Scorching Sand
Planet: Twycross
Terrain: Mesa Desert
Tageszeit: Dämmerung

Primär: Erobern und Sichern des mobilen Hauptquartiers
Sekundär: Zerstören aller Verteidigereinheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 70t

Auch hier empfehlen sich LRM's, um die Lasertürme zu vernichten. Hierzu stellt man sich einfach so nahe an die Felswand, daß man die Türme zwar noch nicht sieht, aber seitlich an der Wand vorbeiziehen kann und mit den Raketen immer noch ein Lock erhält.
Dann einfach aus sicherer Deckung einen Turm nach dem anderen auseinandernehmen. Sind die zwei Wachfahrzeuge zerstört, kommt von einem der Plateaus ein Rifleman herabgesprungen. Auch gegen ihn empfehlen sich einige massive LRM-Batterien.

Mission 9: Trial 2

Eigener Mech: Mad Dog
Gegnerische Mechs: 1.Welle: 2 Jenner
2.Welle: Rifleman
Jenner

Für die zweite Welle einige LRM übriglassen und damit den Jenner ausschalten/beschädigen. Ansonsten auf den Rifleman konzentrieren, da dieser eine enorme Feuerkraft besitzt!

Mission 10: Silver Staff
Planet: Wotan
Terrain: Industrial Urban
Tageszeit: Dämmerung

Primär: Zerstören der Chemiefabrik bei Nav Phi
Primär: Zerstören des Flugfeldes bei Nav Chi
Sekundär: Inspizieren von Gebäuden, die Munition enthalten
Tertiär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten in der Stadt

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 80t

Zu dieser Mission gibt es eigentlich nicht allzuviel zu sagen, außer daß etliche Überschwere Omnimechs als Gegner fungieren. LRM's und SRM's bieten beim Kampf gegen diese Monster den Vorteil, häufiger Cockpittreffer zu erzielen als andere Waffen.

Mission 11: Aquiline Fire
Planet: Wotan
Terrain: Crystalline Anomalies
Tageszeit: DŠmmerung

PrimŠr: Inspizieren des Landungsschiffswracks und Abziehen der gespeicherten Daten
PrimŠr: ZerstŠren des Wracks nach erfolgter †bertragung
SekundŠr: ZerstŠren aller Gegnereinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 80t

Die grŠĐte Schwierigkeit besteht hier darin, das Wrack erst einmal zu finden: Es liegt sŸdĐstlich von Nav Theta. Hat man es einmal gefunden, muĐ es nur noch identifiziert werden.

Mission 12: Trial 3

Eigener Mech: Summoner
Gegnerische Mechs: 1.Welle: Mad Dog
Storm Crow
2.Welle: 2 Gargoyles

Wie bei den meisten Trials of Position sollten auch hier vornehmlich die Beine der gegnerischen Mechs ins Visier genommen werden.

Mission 13: Cold Crescent
Planet: Karetah, Morges Mond
Terrain: Steppe
Tageszeit: Tag

PrimŠr: ZerstŠren des gegnerischen Patroullienmechs
PrimŠr: ZerstŠren des Terraformerkerns

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Beim Ausschalten des Patroullien - Mad Dog muĐ man sich beeilen, da dessen MechKrieger sonst um Hilfe funkt und damit die gesamte Mission gescheitert ist. Danach lassen uns die gegnerischen Mechs ungehindert passieren, solange, bis man durch das Tor im Zaun gekommen ist. Nun sollte man schnell um den Berg herumlaufen und auf dessen RŸckseite den Eingang zur HŠhle freischieĐen. Nachdem der Terraformer im Inneren vernichtet ist, muĐ man sich sehr beeilen, um noch aus dem Explosionsradius zu gelangen. Also nicht mit den Wach-Mechs anlegen, sondern schnell weg.
Eine hochgepanzerte und extrem schnelle Nova hat sich hier bewŠhrt.

Mission 14: Velvet Hammer
Planet: Morges
Terrain: Dens Urban
Tageszeit: Nacht

PrimŠr: Rendezvous mit Hoverlimousine bei Nav Xi
PrimŠr: Eskortieren der Limousine zur Oper
SekundŠr: ZerstŠren aller gegnerischen Einheiten

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

Ein kleiner Trick: KŸmmert man sich zuerst um die gegnerischen Einheiten und steuert dann erst Nav Xi an, dann wartet die Hoverlimousine brav an ihrem Ausgangsort, bis keine Gefahr mehr besteht.

Mission 15: Golden Spade
Planet: Morges
Terrain: Sparse Urban
Tageszeit: Nacht

PrimŠr: Inspizieren des Palastkomplexes
PrimŠr: ZerstŠren des Palastkomplexes falls er als Kommunikationsstation dient
PrimŠr: ZerstŠren der StraŠensperren und GeschŸtztŸrme bei Nav Omega
SekundŠr: ZerstŠren aller gegnerischen SekundŠreinheiten
TertiŠr: ZerstŠren von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 90t

Der Palast wird von einer Energiemauer geschŸtzt, die mit normalen Waffen nicht zu durchbrechen ist. Allerdings befindet sich im Nordwesten des Palastes der Schildgenerator (flache Struktur am Boden, nicht gerade leicht zu finden), der das Krafffeld speist. Ist erst einmal der Generator zerstŠrt, ist der Palast auch kein Problem mehr.

Mission 16: Trial 4

Eigener Mech: Timber Wolf
Gegnerische Mechs: 1.Welle: Warhammer
Dire Wolf
2.Welle: Rifleman
2 Marauders

Der SchlŸssel zum Titel des Khan bei Clan Wolf liegt wohl darin, einen der Mechs der ersten Welle mit einem abgeschossenen Bein stehenzulassen und sich dann die Mechs der zweiten Welle einen nach dem anderen vorzunehmen. Diese bewegen sich nŠmlich erst dann, wenn sie beschossen werden, und dann auch nur die getroffenen Mechs (vorsicht bei Waffen, die Streuschaden anrichten (Raketen, ER-PPC's)).

Wem das Spiel trotz dieser Hinweise immer noch zu schwer ist, der kann sich ja mit den folgende Cheats das Leben erleichtern:

Dazu im Simulator die Tasten Shift, Alt und Control gleichzeitig gedrŸckt halten und den Code eingeben:

CIA Unbegrenzte Munition
COLDMISER Keine HitzeŸberprŸfung

FLYGIRL	Mech bekommt Sprungdüsen
MIGHTYMOUSE	Unbegrenzter Sprungdüsentreibstoff
BLOB	Unverwundbarkeit
DORCS	Treffen mit den Programmierern
GANKEM	Zerstören des anvisierten Mechs
ICANTHACKIT	Erfolgreiches Beenden der Mission
HANGAROUND	Nach Gelingen oder Fehlschlagen der Mission kehrt man nicht sofort zur Shell zurück
TINKERBELL	In der Außenansicht macht die Kamera frei beweglich
ENOLAGAY	Große Explosion
XRAY	Durch Berge sehen

Wer bei den Trials of Grievance seinen MechKrieger "Enzo" tauft (im Star Configure - Bildschirm), kann auch mal in einer Tarantula, einem BattleMaster IIC oder gar als Elementar in den Kampf ziehen. Um allerdings den BattleMaster zum Laufen zu bekommen, muß in der Datei MW2SHELL.EXE an einer Stelle gepatcht werden, da sich ein simpler Tippfehler eingeschlichen hat: Dazu einfach mit einem Diskeditor nach "btlmstr" suchen und durch "btllmstr" ersetzen, dann steht dem Einsatz des neuen Mechs nichts mehr im Wege.

Durch die Eingabe von FREEBIRTHTOAD als Name des MechKriegers bei den Clanmissionen erhält man im jeweiligen Ready-Room eine Auswahl aller Missionen angeboten !

Martin Müller