

Mechwarrior 5: Mercenaries

BIG MECHS OHNE BEILAGE

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Piranha Games** Entwickler: **Piranha Games** Termin: **10.12.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Game Store)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Nach 17 Jahren dürfen wir endlich wieder ein Soloabenteuer in einem Battlemech erleben. Ein großer Spaß für Serienveteranen, aber auch viel Arbeit. Von Martin Deppe

Es ist schwer, sich der Faszination Battlemech zu entziehen. Die bis zu zwölf Meter hohen Giganten mit fast 100 Tonnen Kampfgewicht wuchten waffenstarrende Arme, Schultern, Torsos auf die Schlachtfelder des frühen 31. Jahrhunderts. Hoch oben im

Cockpit sitzen die Piloten, die namensgebenden Mechwarriors, und tauschen Raketen, Partikel- und Laserstrahlen, MG-Salven, Granaten und Flammenwerferstöße mit ihren Gegnern aus. Das letzte Exemplar der Serie, der eigenständige Ableger Mechwarrior 4: Mercenaries, hat bereits 17 Jahre auf dem Buckel. Mit Mechwarrior 5 gibt's endlich einen Singleplayer-Nachfolger mit gescheiter Kampagne. Oder doch nicht?

Die Missionen: 08/15

Mechwarrior 5 ist klar der actionfokussiertere Teil der Reihe geworden und fackelt

dementsprechend nicht lang. Nach einem kurzen Tutorial mit Torso-Ausrichten, Rumrennen und Waffentests kommen auch Einsteiger gut klar (das Spiel unterstützt Maus, Joystick und Gamepad). Auf dem Heimweg vom Tutorial knallt's auch prompt: Feindliche Mechwarriors greifen in einer Cutscene unsere Basis an, in letzter Sekunde entkommen wir mit unserem Leopard-Dropship. Doch was storymäßig so dramatisch anfängt, plätschert schon bald nur noch daher. Denn die heiß ersehnte Solokampagne entpuppt sich als zähes Aneinanderreihen von langweiligen Standardmissionen. Ihr könnt



Auf vulkanischen Planeten wird das anfangs simple Hitze-Management etwas anspruchsvoller.



Nein, der Herr sitzt nicht in der Wanne. Das soll ein Hologramm sein, das die Story weitererzählt.



Martin Deppe
@GameStar_de

Was für ein Gegensatz: Eben sitze ich noch in einem dicken Black Knight und nehme mit meinen drei KI-Piloten einen noch dickeren Atlas auseinander. Wir bekämpfen seine Begleiter, holen Flieger vom Himmel, zerlegen Panzer. Kurz darauf stehe ich an Bord unseres Schiffes vor einer bewegungslosen Dame namens Ryana. Die erzählt mir mit Einschlafstimme, dass wir unbedingt mehr Reputation brauchen. Mindestens Rang 9! Okay, das hat sie mir auch schon bei Rang 5, 6, 7 und 8 erklärt. Also spule ich brav die nächsten Missionen von der Stange ab. Denn Mechwarrior 5 kaut immer wieder dieselbe Handvoll Einsatzziele durch, variiert mit zugegebenermaßen sehr beeindruckenden Landschaften, vom Eisplaneten im Morgengrauen über lausiche Wälder bis hin zur düster-feurigen Vulkanwelt. Aber das täuscht eben nur kurz darüber hinweg, dass sich Entwickler Piranha Games offensichtlich Story Writer und Missionsdesigner gespart hat. Der allergrößte Teil der Kampagne besteht aus repetitiven Missionen aus dem Generator, nur wenige Einsätze bleiben im Gedächtnis. Auch meine Piloten sind anonym und austauschbar, Mechwarrior 5 sieht wirklich saugut aus – doch abseits der schön brachialen Schlachten ist es blutleer. Hoffentlich macht die Modding-Community aus dem Grundgerüst bald ein richtig rundes Mechwarrior!



Unsere Laser bringen die feindliche Panzerung zum Glühen, allerdings droht uns die Notabschaltung wegen Überhitzung.

auf der Sternenkarte zwar umherreisen und Einsatzverträge aussuchen – doch die variieren lediglich Landschaft und Gegnerzusammensetzung sowie eine gute Handvoll Missionstypen à la Basis verteidigen, einen bestimmten Mech ausschalten, mehrere Ziele auf einer Map vernichten und so weiter.

Die meiste Zeit lautet euer einziges Story-Missionsziel »Erreiche Reputation X«. Ihr bestreitet Standardgefecht nach Standardgefecht, bis ihr die Reputation geschafft habt. Dann gibt's eine Storymission, meist eine etwas schwerere Variante der o8/15-Aufträge, wir kriegen einen Infohappen über diese geheimnisvollen Angreifer aus der Zwischensequenz, und das Prozedere geht wieder von vorne los. Selbst wer die Kampagne des sehr guten Rundenstrategiespiels Battletech (von Harebrained Schemes, 2018) eher durchschnittlich fand, wird sie im Vergleich mit der von Mechwarrior 5 lieben!

Der Vorteil dieses Kampagnensystems, vor allem für Mechwarrior-Veteranen: Anders als im erwähnten Battletech-Strategiespiel müsst ihr getreu der Lizenzvorlage wirklich hart und lange für die richtig dicken Brummer arbeiten. Wer von einer Action-Simulation allerdings abwechslungsreiches Missionsdesign und die ein oder andere überraschende Skriptsequenz erhofft, wird vom langwierigen Reputations-Hamstern samt Standardeinsätzen schnell gelangweilt oder gar genervt sein.

Die Gefechte: brachial gut

Die mit Abstand größte Stärke von Mechwarrior 5 sind die Gefechte. Das liegt zum einen an den sehr gut aussehenden, abwechslungsreichen Landschaften. Eisplaneten, Vulkanwelten, Canyons, Wälder, Flüsse, hier wird wirklich was fürs Auge geboten. Zum

anderen sind die Stars des Spiels, die Battlemechs, sehr gut inszeniert. Die verschiedenen Waffentypen haben glaubwürdige Effekte und Sounds, Panzerplatten glühen bei Treffern auf, schmelzende Reaktoren enden in einer riesigen Explosionswolke.

Die ersten paar, noch fest vorgegebenen Missionen bestreitet ihr allein. Erst in einem Story-Einsatz, bei dem ihr eine Aufgrabungsstätte verteidigen müsst, stößt der erste Begleiter zu euch. In einem längeren Funkdialog bedankt er sich, dass ihr ihm den Allerwertesten gerettet habt, und schließt sich euch an. Wer sich nun durch die Begleiter mehr Story und Atmosphäre erhofft, wird allerdings enttäuscht, was dieses Beispiel verdeutlicht: Ein paar Missionen später wird unser erster Mitstreiter bei einem o8/15-Einsatz getötet, und wir kriegen das lediglich durch ein schnödes »tot« in der Pilotenübersicht mit. Eine halbwegs persönliche Bin-

dung bauen wir nie auf, wenn ein Pilot stirbt, picken wir uns im nächstbesten Sternensystem halt einen neuen aus der Bewerberliste. Hinzu kommt, dass die Piloten genau wie wir Erfahrung gewinnen und ihre Fertigkeiten durch Praxis verbessern, doch das passiert automatisch; wer zum Beispiel viel mit Raketenwerfern hantiert, verbessert ihre Schadenswirkung. Skills zuteilen wie im Battletech-Strategiespiel? Fehlzanzeige.

Die Mechs: für Sammelwütige

In einem Einsatz könnt ihr bis zu drei Piloten mitnehmen, ihr bildet also eine Mechlanze. Rudimentäre Befehle (mein Ziel angreifen, aufschließen, zu Position X laufen) erleichtern das Bändigen der KI-Begleiter. Die sind je nach Skill recht gut im Umgang mit ihren Waffen, könnten aber taktischer vorgehen. Denn Flankieren oder gar Umzingeln von Feindmechs (die ja hinten schwächer gepan-



Equipment und (lädierte) Mechs kriegen wir nach Missionen oder auf dem Markt.



Ausgeflogen: Ein von uns mit Metall massierter Warrior-Kampfhubschrauber fällt uns vor die Füße.

zert sind) ist nicht so ihr, sie nutzen auch selten natürliche Deckung wie Bergrücken. Die Computerpiloten preschen auch gern mal vor ins Getümmel, statt zuerst stationäre Ziele wie Geschütztürme mit Distanzwaffen auszuschalten. Sehr gut sind sie dafür darin, die Stärken ihres jeweiligen Mechs auszuspielen: Leichte Maschinen zum Beispiel umzirkeln flink ihre Gegner, während sie ihn unter Dauerfeuer nehmen. Wenn ihr in einem schweren Mech hockt, werden euch die Nervensägen in den Wahnsinn treiben. Zumal die Größenverhältnisse realistisch umgesetzt sind, kleine Mechs und vor allem die diversen Kampffahrzeuge und Hubschrauber sind im Vergleich zu den Assault-Mechs winzig.

Was uns zum Thema Mech-Sammeln und -Basteln bringt. MechWarrior 5 fährt elf leichte, 14 mittlere, 13 schwere Mechs und 13 Assault-Maschinen auf. Diese 51 Mechs gibt's außerdem in mehreren Varianten, die sich vor allem in der Bewaffnung unterscheiden. Dazu kommen Hero-Versionen, die mit eurer steigenden Reputation öfter mal im Angebot eines Sternensystems auftauchen. Waffen

gibt's in fünf Stufen. Mech- und Waffennachschub kriegt ihr vor allem nach absolvierten Einsätzen. Ihr bekommt immer eine Liste der geplünderten Mechs und Ausrüstungsteile, aus denen ihr euch eine bestimmte Menge rauspicken dürft – je nachdem, wie ihr vorher den Vertrag gestaltet habt. Faustformel: Je höher eure Reputation, desto mehr Bezahlung, Beute und Schadensersatz könnt ihr rausholen. Wer gerne Mechs sammelt oder Modelle optimiert, wird glücklich!

Die Hoffnung: Modder

Neben der Solokampagne bietet MechWarrior 5 die Modi »Instant Action« und »Koop«. Bei Ersterem bestreitet ihr vorgegebene oder frei zusammengestellte Missionen, für die ihr Terrain, Wetter, Tageszeit (es gibt auch Nachtgefechte inklusive umschaltbarer Nachtsicht) und natürlich den Missionstyp zusammenklickt. Im Koop-Modus dürft ihr bis zu drei Kumpels in euer Spiel einladen, die dann vorübergehend KI-Piloten ersetzen. Dieser Modus ist allerdings sehr rudimentär gelöst, es gibt weder Text- noch Voicechat. Wer also viel Wert auf Multiplayer legt, ist

beim sehr guten Free2Play-Titel MechWarrior Online besser aufgehoben.

Für MechWarrior 5 hoffen wir vor allem auf die Modding-Community. Zum Release gibt's bereits die ersten Tools, und im Frühjahr 2020 sollen Mods unterstützt werden. Wäre ja nicht das erste Mal, dass Modder ein Battletech-Spiel erst richtig rund machen. ★

**MECHWARRIOR 5
MERCENARIES**

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Core i3 7100 / Ryzen 3 1200 | Core i7 6700K / Ryzen 7 1700 |
| Geforce GTX 770 / Radeon R9 280X | Geforce GTX 1070 / RX Vega 56 |
| 8 GB RAM, 46 GB Festplatte | 16 GB RAM, 46 GB Festplatte |

PRÄSENTATION

- + detaillierte Mechs + abwechslungsreiche, eindrucksvolle Landschaften + starke Waffeneffekte + gute Soundkulisse
- ödes Dropship-Inneres

SPIELEDISIGN

- + gute Steuerung + actionreiche Gefechte + motivierendes Mech-Sammeln + sehr spartanisches, repetitives Missionsdesign
- Simulation arg vereinfacht

BALANCE

- + kurzes Tutorial + alle Mechs haben Stärken und Schwächen
- + keine »Über«-Mechs - total nerviges Ruf-Farmen
- keine Schwierigkeitsgrade einstellbar

ATMOSPÄRE / STORY

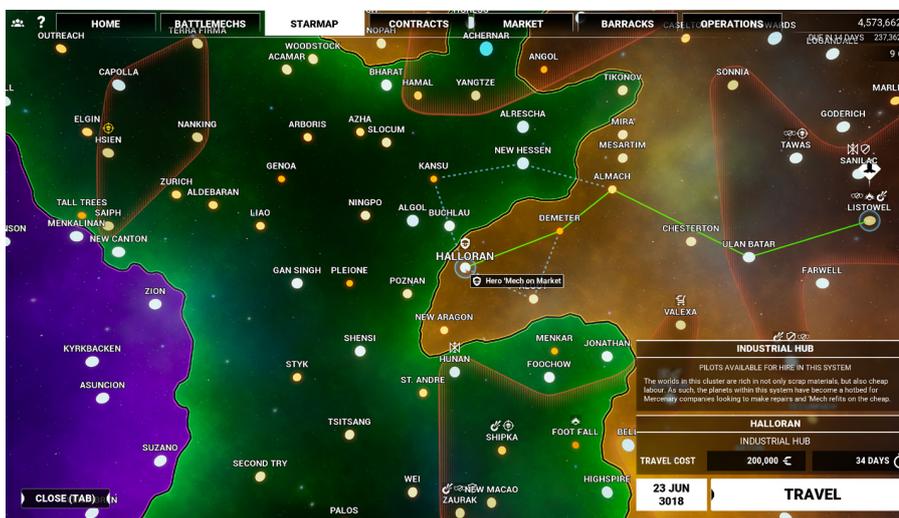
- + brachiale Gefechte + Original-Mechs - anonyme Piloten
- lahme Story - leblose Militärbasen und Einrichtungen

UMFANG

- + 51 Mech-Typen (plus Varianten) + Koop-Modus
- + Skirmish Battles + Mod-Support - Kampagne durch Ruf-Farmen extrem gedehnt

FAZIT

Mech-Schlachten in atemberaubenden Landschaften – aber mit repetitivem Missionsdesign in einer künstlich gedehnten Kampagne.



Hier pickt ihr euch Missionen raus und geht auf Industriepaneten einkaufen.