

## Mechwarrior 5: Clans

# BRACHIALE SCHLACHTEN, STARKE STORY

Genre: Action-Simulation Publisher: Piranha Games Studio: Piranha Games Termin: 17.10.2024  
Sprache: Englisch, deutsche Texte USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 50 Euro  
DRM: ja (Steam) Enthalten in: –



GameStar  
für Atmosphäre



GameStar  
für Story

Clans hat die beste Story der gesamten Reihe – und macht auch sonst in unserem Test vieles richtig! Von Eike Cramer

Mit Mechwarrior 5: Clans inszeniert Entwickler Piranha Games einmal mehr packende Mech-Gefechte im Battletech Universum. In der rund 30-stündigen Kampagne klettert ihr in das Cockpit einer bis zu 100 Tonnen schweren Kampfmaschine und zieht mit Laser, Autokanone und Raketenwerfer in die Schlacht. Anders als in Mechwarrior 5: Mercenaries kämpft ihr aber nicht in einem Sandbox-Universum mit prozedural generierten Einsätzen. Stattdessen legt Clans seinen Fokus auf Story und Erzählung – und

erschafft so die inhaltlich stärkste Videospielumsetzung in der langen Markengeschichte von Battletech.

### Dichte Battletech-Atmosphäre

Explosionen erschüttern den Rumpf unserer 75 Tonnen schweren Kampfmaschine, als die Autokanonen des Feindes schwere Treffer landen. Dazu ertönt eine Warningsirene, die nur von der sanften Stimme des Bordcomputers übertönt wird: »Rakete im Anflug«. Der Einschlag der Langstreckensalve wirft unseren

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eingelebte Battletech-Fans seid.
- ... ihr es liebt, 100-Tonnen-Mechs zu steuern.
- ... ihr eine lineare Story und viel Action bevorzugt.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... abwechslungsreiche Missionen Pflicht sind.
- ... ihr viele individuelle Möglichkeiten braucht.
- ... ihr lieber Panzer fahrt.

BattleMech ruckartig nach hinten, die Panzerungsanzeige verfärbt sich Richtung dunkelrot. Das könnte eng werden. Doch ein Blick auf die Waffenanzeige verrät: Die schweren

Die Ansicht lässt sich jederzeit zwischen Cockpit- und Verfolgerperspektive umschalten.





Laser sind endlich wieder aufgeladen. Unter Dauerfeuer der vier im Rumpf integrierten Maschinengewehre stürmt unser Timber Wolf nach vorne. Wir richten seine Waffen auf die geschwächte Rückenpanzerung des schweren Sphären-Mechs direkt vor uns. Gleißend springt gebündeltes Licht aus den Fokussens am rechten Arm unserer Kampfmaschine. Die Strahlen durchdringen den letzten Rest Panzerung und vernichten die inneren Strukturen des Feind-Mechs. Krachend fällt die Maschine zu Boden. »Gegnerischen Mech ausgeschaltet, gute Arbeit«, lobt eine Kameradin den erfolgreichen Abschuss. Doch die Schlacht ist noch lange nicht entschieden.

Wer an dieser Stelle etwas mehr zu den Hintergründen von Battletech, Innerer Sphäre und den Clans lesen möchte, findet einen kurzen Überblick in unserem Extra-Kasten zum Sci-Fi-Universum. Die Handlung und Atmosphäre von Mechwarrior 5: Clans sind die ganz großen Stärken der Mech-Simulation. Der Plot folgt nämlich der Invasion der Inneren Sphäre durch die Clans im Jahr 3049. Anstatt aber wie bei Mechwarrior 3 den Blick auf die Verteidiger zu richten, die sich einer überwältigenden, technisch überlegenen Streitmacht gegenübersehen, kämpft ihr hier endlich aus Sicht der Angreifer. Genauer: Ihr seid Sternkommandant Jayden von Clan Nebelparder. Der junge Krieger führt einen

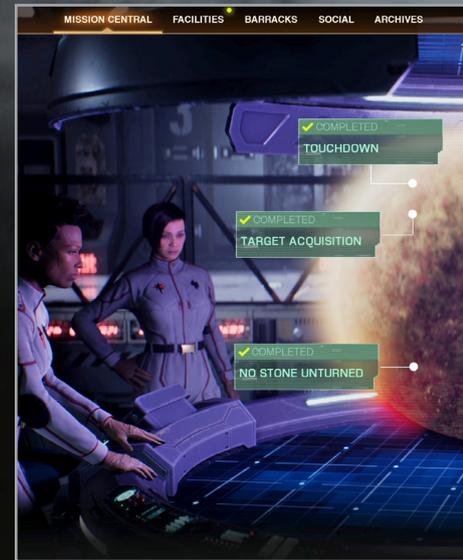


Die Unreal Engine zaubert Panoramen, allerdings könnte die Performance stabiler sein.



Auch Nachtmissionen gibt es, inklusive Nacht-sichtmodus im Mech-Cockpit. Die Laser werfen dabei kein dynamisches Licht auf ihre Umgebung.

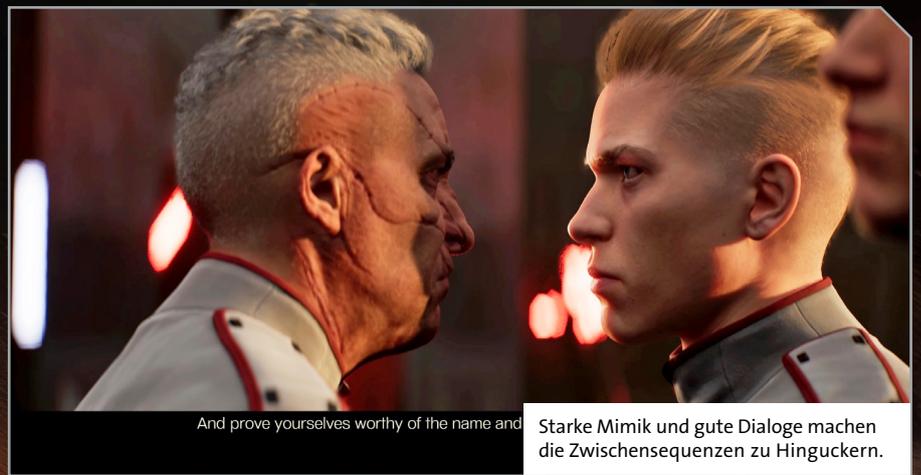
Die Kampferfernung ist oft recht niedrig, gerade wenn wir eine Basis verteidigen müssen.



frisch ausgebildeten Kampfverband aus fünf BattleMechs an, der bei den Clans Stern genannt wird. Rufzeichen: Cobalt.

### Clan-Invasion mit viel Drama und Gefühl

In der Handlung verfolgt ihr zunächst die letzten Ausbildungsschritte der jungen Mech-Krieger, die sich unter anderem in sogenannten Positionierungskämpfen bewähren müssen. Die Gruppe ist unerfahren, aber unerschrocken und voller Idealismus. Die Charakterzeichnung der Kämpfer ist für diese Art Spiel erstaunlich tiefgehend, zumal uns die Qualität der Zwischensequenzen begeistert hat. Mit starken Dialogen liefert Piranha Games spannende Inneneinsichten in die Strukturen der Krieger-Clans. Ihr seid hautnah dabei, wenn die jungen Soldaten von harten Vorgesetzten heruntergemacht werden oder vor ihrem Prüfungskampf zittern. Im Kampagnenverlauf erlebt ihr Kameradschaft, Triumphe, Schicksalsmomente – und den Verlust der Ideale. Das sind erstaunlich viele Emotionen für ein Spiel um brachiale Kämpfe mit stählernen Kampfmaschinen. Doch epische Momente gibt's trotzdem genug, denn kurz nach dem Ende der Ausbildung unserer Jungkrieger wird die über Jahrhunderte vorbe-



And prove yourselves worthy of the name and

Starke Mimik und gute Dialoge machen die Zwischensequenzen zu Hinguckern.

reitete Operation Revival gestartet, die Invasion der Inneren Sphäre und die Rückeroberung von Terra. Und Cobalt ist mittendrin.

### Ein Herz für BattleTech-Fans

Auf dem ersten angesteuerten Planeten schlägt ihr euch dabei hauptsächlich mit schlecht organisierten Warlords herum, während sich die Clan-Krieger über die unehrenhafte Kriegsführung der Verteidiger wundern. Doch schon der nächste Akt führt Cobalt direkt nach Turtle Bay – ein geschichtsträch-

tiger Ort im BattleTech-Universum, der für Clan Nebelparder und seine jungen Mech-Krieger einen großen Wendepunkt darstellen wird. Ohne zu viel zu verraten: Ab hier werden viele wichtige Momente der Invasion hervorragend in Szene gesetzt. Die Erzählung ist wendungs- und facettenreich – und damit ein Fest für jeden BattleTech-Fan.

Allerdings ist man ohne umfangreiches Vorwissen zum Teil aufgeschmissen. Etwa wenn von ComStar die Rede ist und eine in religiöse Kleidung gehüllte Dame an den

Schon in den ersten Trainingsmissionen müsst ihr Mechs ausschalten. Oben rechts gut erkennbar: das Schadensdisplay des Ziels.





Die Missionen wählt ihr über die Planetenkarte. Meist gibt es mehrere Aufträge, die ihr in beliebiger Reihenfolge bestreiten könnt.

Planungstisch tritt. Oder wenn im Funk der Sternenbund erwähnt, aber dann nicht weiter erläutert wird. Wenn ihr euch mit Battletech auskennt, trefft ihr an jeder Ecke auf Andeutungen und Aha-Momente, die man so noch nie in einem Mechwarrior-Spiel gesehen hat. Als Neuling wünscht ihr euch aber schnell eine Datenbank, in der ihr Informationen über Konzepte und Fraktionen dieses gigantischen Sci-Fi-Universums erhaltet. Hier sollte Piranha Games nachschärfen, um auch Mechwarrior-Einsteiger mitzunehmen.

### Invasives Planeten-Hopping

Auch die Kampfeinsätze machen richtig Laune – zumindest wenn ihr auf actionbetonte Schlachten steht. In den Missionen folgt ihr am Steuerknüppel eures BattleMechs meistens Wegpunkten in einem recht eng begrenzten Levelkorridor. Immer wieder stellen sich euch dabei Kampfverbände der Inneren Sphäre in den Weg, die ihr mit Feuerkraft aus dem Weg räumt. Am Ziel scannt ihr Basen, öffnet Tore oder schaltet bestimmte Ziele in coolen Bosskämpfen aus. Grundsätzlich wirken die Einsätze zunächst abwechslungsreich, was auch an den Umgebungen liegt. Die Planeten unterscheiden sich visuell deutlich voneinander. So kämpft ihr erst



Auf dem ersten Planeten seid ihr vor allem mit unorganisierten Marodeuren und Warlords konfrontiert.

## BATTLETECH-KUNDE

### Was ist Battletech?

Die Mechwarrior-Reihe basiert auf dem Sci-Fi-Universum Battletech, das 1984 von der Rollenspiel-Firma FASA entwickelt wurde. Ursprünglich ist Battletech ein Tabletop-Wargame, dessen Schlachten ihr mit Miniaturen auf Hexfeldkarten schlagt. Über die Jahre entwickelte sich aus Regelbüchern und Szenarien ein komplexes Universum, das in einer Vielzahl von Romanen weiter ausgearbeitet wurde. Dabei gibt es eine feste Zeitlinie vom Ende des 20. Jahrhunderts bis Mitte der 3500er Jahre, welche die Entwicklung der Menschheit und ihre Eroberung der Sterne umfasst. Die Menschen können mit Überlichtgeschwindigkeit reisen und kämpfen mit gigantischen »laufenden Panzern« – den sogenannten Battlemechs.



Die Battlemechs sind gigantische Kampfmaschinen, in der Regel auf Beinen.

### Was bedeutet Innere Sphäre?

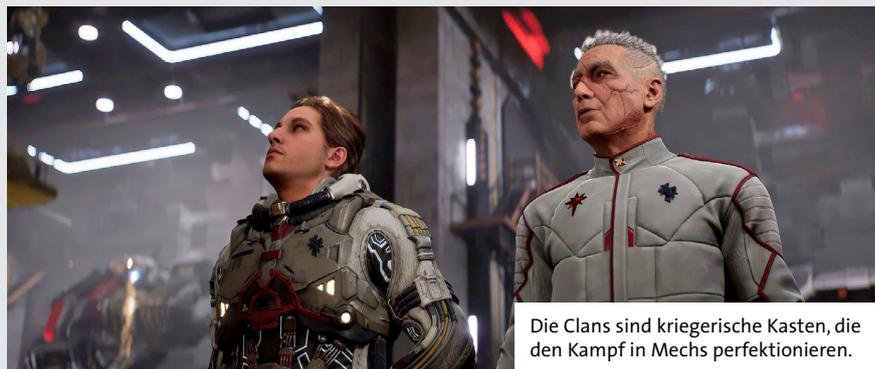
Die Innere Sphäre ist ein grob kugelförmig um die Zentralwelt Terra abgesteckter Bereich im Weltraum. Er fasst die Sternensysteme in einem Radius von etwa 500 Lichtjahren mit rund 2.000 besiedelten Welten zusammen. Die Innere Sphäre wurde ursprünglich in fünf Reiche aufgeteilt, die von den zum Teil feudal organisierten »großen Häusern« beherrscht werden. Diese führen immer wieder brutale Kriege gegeneinander oder verlieren sich in Bürgerkriegen. Im Laufe der Zeit ging dabei immer mehr Technologie verloren – unter anderem die Möglichkeit zum großangelegten Bau von BattleMechs.



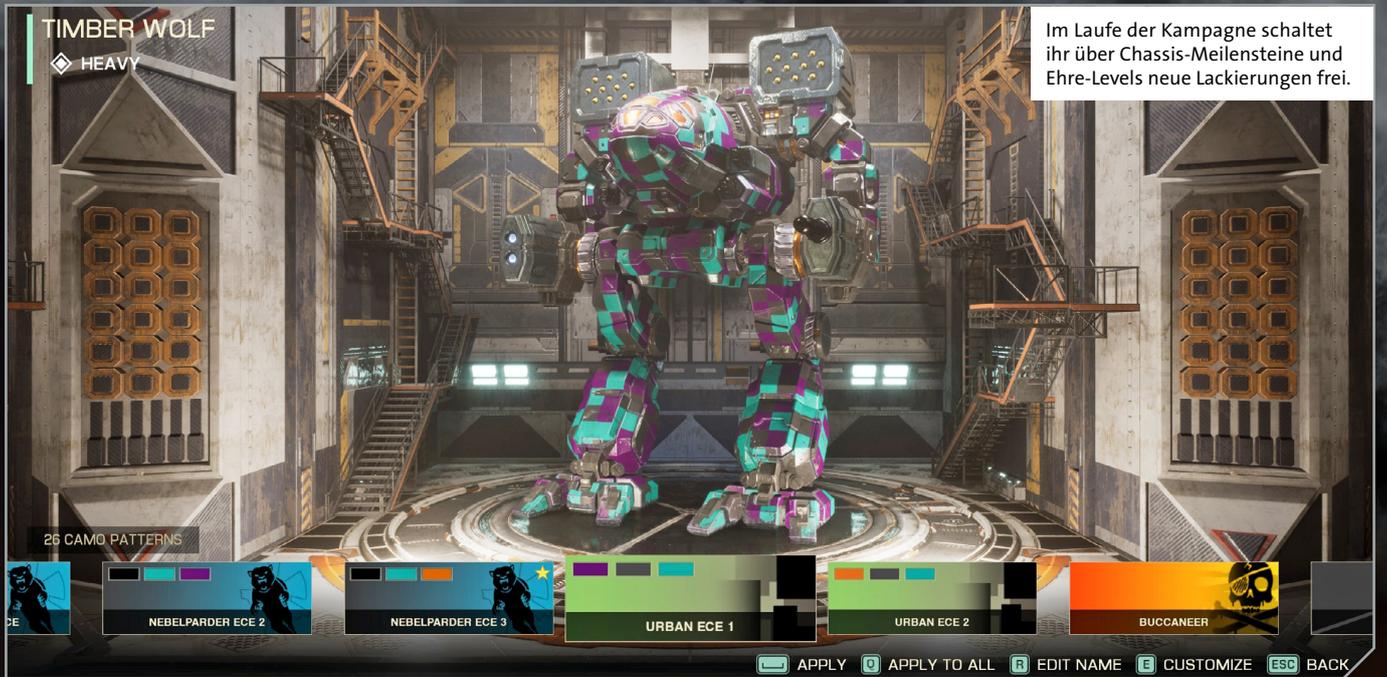
Die Innere Sphäre ist ein großer Bereich des Weltraums rund um die alte Erde.

### Wer sind die Clans?

Die Clans sind Nachfahren von Menschen, die ins Exil gegangen sind. Nach ersten Kriegen in der Inneren Sphäre sorgte die Star League für rund 250 Jahre lang für Frieden und Ordnung, eine goldene Ära der Menschheit. Oberste Ordnungshüter waren die Kämpfer der Star League Defense Force. Als die Star League aufgrund politischer Intrigen zerbrach, sammelte der SLDF-Kommandant Kerensky seine Truppen und verließ mit ihnen die Innere Sphäre. Versteckt in den Tiefen des Weltraums wuchs über Jahrhunderte eine Gruppe aus 20 Kriegergesellschaften. Diese sind in strikten Kastensystemen organisiert, züchten ihren Nachwuchs gezielt und haben harte, potenziell tödliche Auswahlverfahren geschaffen, um nur die besten Krieger in den Kampf zu schicken. Die Clans haben die Technologie der Star League erhalten und weiterentwickelt. Damit sind sie den ausgelagerten Kräften der Inneren Sphäre zum Zeitpunkt der Invasion deutlich überlegen, eine spannungsgeladene Situation.



Die Clans sind kriegerische Kasten, die den Kampf in Mechs perfektionieren.



in harschen Wüstengebieten, bevor es auf den sanften Wiesen und Stränden von Turtle Bay zur Sache geht.

Mit der Zeit wirkt der Ablauf aber eintönig. Da die Levelgrenzen eng gesetzt sind, gibt es im Grunde keine taktischen Varianten. Meistens kämpft ihr aggressiv oder defensiv, Flankenmanöver und Co. sind in den Levelschlängen zumeist nicht vorgesehen. Mal müsst ihr eine erhöhte Position verteidigen, mal in Höhlen vordringen, um Codes zu organisieren, oder sogar Landungsschiffe vom Start abhalten. Das ist zum Teil packend in Szene gesetzt, inklusive Storywendungen während der Missionen. Doch die Formel wird über die rund 30 Stunden monoton. Die Geschichte steht im Fokus, das eigentliche Missionsdesign ist nur Mittel zum Zweck.

### Ein großes bisschen Simulation

Dabei braucht ihr aber keine Angst vor einer reinen Ballerbude ohne spielerischen Anspruch zu haben. Clans ermöglicht es euch, aus der Cockpitsicht mit frei drehbarem Torso, fest einstellbarer Geschwindigkeit und händisch konfigurierten Waffengruppen zu

spielen. Es gibt elektronische Störsender, Raketenabwehrsysteme und aktive Spähsysteme, um feindliche Mechs mit euren Sensoren besser verfolgen zu können. Zudem gebt ihr euren Cobalt-Kameraden rudimentäre Befehle, zum Beispiel um bestimmte Feinde anzugreifen oder eine Stellung zu halten. Das geht sogar auf unterschiedliche Arten. So könnt ihr wahlweise eine Übersichtskarte aufrufen und wie in einem Strategiespiel Befehle verteilen. Alternativ gibt es ein Ringmenü sowie ein über die F-Tasten erreichbares Overlay. Bei der Kontrolle eurer Battletech Mechs lässt euch Mechwarrior 5: Clans übrigens die Wahl. Sowohl Maus und Tastatur als auch Gamepad und Joystick funktionieren, natürlich könnt ihr auch euer Hotas anschließen. Jede Variante funktioniert für sich gut, wobei euch die Maus natürlich die höchste Präzision und Joystick oder Hotas die stärkste Immersion bieten.

### Koop: Freud und Leid zu gleichen Teilen

Die fehlende Varianz im Missionsdesign liegt wohl auch darin begründet, dass ihr

die ganze Kampagne zu fünft im Koop-Modus bestreiten könnt. Das ist einerseits stark, schränkt andererseits aber eben auch das Design ein. So gibt es keine Missionen,

## MEINUNG

Eike Cramer  
@eUndead666



Mechwarrior 5: Clans ist in vielen Bereichen genau das Spiel, das ich mir seit Jahren gewünscht habe – und springt für eine Topwertung dann doch ein bisschen zu kurz. Die Story und ihre Inszenierung sind dabei das Herzstück von Clans und begeistern mit überzeugenden Charakteren und starker Clan-Innenansichten, die das Herz jedes Battletech-Jüngers höherschlagen lassen. An jeder Ecke sind Andeutungen und Details versteckt, die man als Kenner des Universums so noch nie in einem Mechwarrior gesehen hat. Auch die wuchtigen Gefechte mit den Clan-OmniMechs machen richtig Laune und sehen überwiegend gut aus. Allerdings sorgt der Fokus auf Koop und Story für ein leicht eintöniges Missionsdesign, das sich aus den immer gleichen Versatzstücken bedient und nur selten überrascht. Dazu bietet die MechBay weniger Anpassungsoptionen als bei Mercenaries, was aber der Vorlage geschuldet ist. Zusammen mit Waffenverbesserungen, Chassis-Upgrades sowie Pilotenfähigkeiten gibt es dennoch mehr als genug Systeme, um den Stern bestmöglich zu optimieren. Technisch ist vor allem die Performance noch ein potenzieller Stimmungskiller, da die intensiven Gefechte auch auf besseren PCs schnell in die Knie gehen. Hier haben die Entwickler aber bereits Besserung gelobt. Insgesamt ist Mechwarrior 5: Clans ein richtig gutes Spiel, das allerdings den Sprung in Top-Regionen gerade so verpasst.



in denen ihr als kleinerer Teil des Sterns unterwegs seid. Infiltrationen oder Soloeinsätze für Jayden fehlen. Und das ist sehr schade, da auf diese Weise die Varianz im Missionsdesign flöten geht. Dazu fehlen Speicherpunkte innerhalb der Gefechte. Das ist mitunter richtig ärgerlich, zum Beispiel wenn alle Piloten im finalen Bosskampf abgeschossen werden und man die 30-Minuten-Mission inklusive aller Storypassagen komplett wiederholen muss. Immerhin: Der jüngste Hotfix 2 ermöglicht es kleineren Spielergruppen endlich, sich zwischen den unbesetzten Charakteren zu entscheiden. Und das ist aufgrund der Upgrade-Systeme von Mechwarrior 5: Clans tatsächlich relevant.

## Viele Upgrade-Möglichkeiten

Insgesamt 16 spielbare Kampfmaschinen gibt es in Clans, die vom sehr leichten Aufklärer Kit Fox über Klassiker wie Timber Wolf (MadCat) und Summoner bis hin zum überschweren Direwolf reichen. Ihr schaltet sie nach und nach mit steigendem Ehre-Level frei und müsst sie dann noch mit gesammelten Ehre-Punkten kaufen. Wollt ihr mehr als nur einen BattleMech Typ ins Feld führen, müsst ihr Geld in die Hand nehmen, um euer Arsenal zu erweitern. Doch nicht nur die BattleMechs können angepasst werden. Es gibt ein Forschungslabor, das sich über nach der Schlacht geborgene Mech- und Waffenteile finanziert und Verbesserungen für Panzerung und Waffensysteme freischaltet.

Dazu legen auch die Mech-Krieger selbst an Erfahrung zu. Diese Erfahrungspunkte investiert ihr dann in sechs Fähigkeiten, von denen je drei pilotespezifisch sind. So kann Ezra zum Beispiel besser mit Lasern umgehen, während Mia eher auf Raketen setzt. Ein Affinitätensystem rundet diese Fähigkeiten ab. Hier vergebte ihr Vorzüge für BattleMech-Klasse oder -Typ, der die Vorteile mit der richtigen Kampfmaschine nochmals verbessert. Entsprechend wichtig ist es, dass ihr jeder Spielfigur den richtigen Mech zuteilt, um ihre Fähigkeiten bestmöglich zu nutzen.



Ihr könnt euren KI-Kameraden jederzeit Befehle erteilen. Hier nutzen wir gerade das Kreismenü, es gibt aber weitere Optionen.

## Zwischen MechLab und Mikromanagement

Im MechLab könnt ihr euch euren eigenen Mech zusammenstellen – allerdings nicht ganz so frei wie noch in Mechwarrior 5: Mercenaries. Anders als die Sphären-Mechs verlassen sich die OmniMechs der Clans nämlich auf sogenannte Omnipods an Torso, Armen, Kopf und Schultern der Kampfmaschinen. Die legen die Slots für bestimmte Waffengattungen fest, also etwa Laser und Raketen. Hier könnt ihr dann zwar die Knarren austauschen, das ist aber aufgrund der begrenzten Größen und Tonnage-Limits nur sehr eingeschränkt möglich. Auch Panzerplatten und Co. könnt ihr nicht ohne Weiteres reduzieren oder aufstocken, sodass ihr zumeist auf vorgefertigte Pakete setzt. Diese erwerbt ihr mit den Erfahrungspunkten namens Ehre und der Geldwährung des Spiels, die Kerenskies genannt wird. Kurz gesagt: Die Anpassung der Mechs ist längst nicht so komplex wie in den Vorgängern, was aber inhaltlich Sinn ergibt.

## Performance als Spielspaßbremse

Ein letztes Wort noch zur Technik von Mechwarrior 5: Clans: Die Kulisse ist überwiegend ordentlich und zaubert schicke Laser-Effekte und Explosionen auf den Bildschirm. Doch trotz guter Modelle und Umgebungen fehlt etwa Liebe zum Detail – etwa beim Schatten-

wurf im Cockpit oder der fehlenden dynamischen Beleuchtung durch Laserstrahlen und Mündungsfeuer. Zudem stimmt die Performance noch nicht. Selbst auf guten Systemen geht die Bildrate schnell in den Keller. Hier haben die Entwickler aber bereits Abhilfe mit Patches versprochen. Falls sie das Versprechen einhalten, nehmen wir unsere aktuelle Abwertung nachträglich zurück. ★

## MECHWARRIOR 5: CLANS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 5 2600	i7 8700 / Ryzen 5 3600
GTX-1060 / Radeon RX 590	RTX 2080 / Radeon RX 6700
16 GB RAM, 80 GB Festplatte	16 GB RAM, 80 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

👍 glänzende Laser, tolle Explosionen 👍 schicke Figuren 👍 Mech-Modelle 👍 Umgebungen ❌ kein immersiver Modus mit echten Cockpitanzeigen

### SPIELEDISIGN

👍 Komplexität wählbar 👍 Upgrade-Optionen 👍 klarer Story- und Action-Fokus ❌ sehr lineare, oft gleiche Missionen ❌ KI-Kameraden mäßig

### BALANCE

👍 gut abgestimmte Schwierigkeit 👍 Upgrade-Mechaniken relevant 👍 Befehle für KI-Piloten ❌ Schwierigkeitsspitzen ❌ keine Speicherstände

### ATMOSPHERE / STORY

👍 Zwischensequenzen 👍 packende Story 👍 viele Details für BattleTech-Kenner 👍 starke Clan-Innenansicht 👍 gute Schauspielerleistung

### UMFANG

👍 lange Kampagne 👍 16 spielbare Clan-OmniMechs 👍 viele Waffensysteme und Varianten 👍 komplett im Koop spielbar ❌ wenig Simulatoroptionen

### ABWERTUNG

Die Performance-Probleme sind unvorhersehbar und sorgen für Frust.

### FAZIT

Schicke Action und starke Story! Nur Missionsdesign und Technik bremsen MWS: Clans aus.

80

-2

78



Im MechLab könnt ihr die Bewaffnung eures BattleMechs verändern, Raketenabwehrsysteme oder Störsender installieren.