

Unter neuer Flagge

MechWarrior 4

Die original Battlemechs feuern wieder aus vollen Laserrohren.

Daß Microsoft ein sehr gutes Gespür beim Aufstöbern erfolgversprechender Entwicklerteams hat, bewiesen die Redmonter vor Jahresfrist mit dem Aufkauf von Fasa Interactive. Deren Strategiespiel **MechCommander** und die Simulation **MechWarrior 3** waren Paradebeispiele dafür, wie man die offizielle **Battletech**-Lizenz in her-



Mächtig, markant und schön texturiert stapft der **Cougar** gemächlich zum nächsten Wegpunkt.

vorragende Spiele umsetzt. Mit neuen Mechs und spannender Hintergrundgeschichte soll **MechWarrior 4** die Erfolgsstory um die schwerbewaffneten Kampfroboter im 23. Jahrhundert fortsetzen.



Selbst die **Flammen** der Sprungdüsen können das Eis nicht zum Schmelzen bringen.

Zischende Energie

Mit einem Zischen glühen die Strahlen von Hochenergiegewaffen durch den Schneeschauer, der den Mechpiloten die Sicht zu rauben droht. Gleichzeitig fliegen Raketen auf dem Weg zum Ziel kreuz und quer über den Bildschirm. Mitten in diesem Chaos steht ein Stahlkrieger und wehrt sich seiner Haut. Doch gegen die vier anrückenden, schwerbewaffneten Gegner hat er keine Chance. Ein kritischer Treffer in die Pilotenkanzel, und der Koloß vergeht in einer spektakulären Explosion – nur ein Haufen Schrott zeugt danach noch von seiner Existenz.

Kampf ums Erbe

Derart atmosphärisch erleben Sie die Schlachten, die in eine epische Story eingebunden sind. Als jüngster und letzter Sproß einer vom Aussterben bedrohten Herrscherlinie müssen Sie um Ihr Erbe und die Vorherrschaft auf Ihrem Heimatplaneten kämpfen. 21 verschiedene Mechs stehen Ihnen dabei nach und nach zur Verfügung, davon sechs bislang unbekannte Maschinen. Genauere Angaben, um welche Kampfroboter es sich

dabei handeln wird, wollte Chefdesigner Dave McCoy allerdings noch nicht herausrücken. Kein Geheimnis ist der erheblich dynamischere

eingespielte Miniszenen mit neuen Handlungsfetzen versorgt. Dazu tragen neutrale Einheiten ihren Teil bei, die sich nicht an den Schlachten



Gut beleuchtet schickt der Kampfkoloß seine **Energiestrahlen** in Richtung Feind.

Spielverlauf während der Kampagne. Denn diesmal dürfen Sie vor den Gefechten selber festlegen, mit welchen Mechs Ihre Mannen von wo aus in den Kampf ziehen.

Die breit angelegte Handlung soll nicht nur in Zwischensequenzen weitererzählt werden. Auch im Kampf werden Sie über Funk oder durch

beteiligen, dafür aber die Hintergrundstory vorantreiben.

Auch Mehrspielergefechte sollen eine deutlich größere Rolle spielen. Die Entwickler peilen an, dafür einen speziellen Missionsbaukasten zu entwickeln. Die so erstellten Schlachten sollen Sie über LAN oder Internet mit- oder gegeneinander schlagen. **MIC**

MechWarrior 4

Genre: Mechspiel **Hersteller:** Microsoft
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »MechWarrior 3 ist nach wie vor mein liebstes Mechspiel, deshalb bin ich auf Teil 4 höchst gespannt. Wenn es Fasa Interactive hinkriegt, die tolle Spielbarkeit mit den geplanten Änderungen in Einklang zu bringen, erwartet uns der kommende Mechspielkönig.«