

Simulationen

Michael Schnelle



Kommt Zeit, kommt Mech

Diesen Monat erlebten wir ein wahres Wechselbad der Gefühle. Schuld daran war **MechWarrior 3**. Microprose gab endlich das Okay zum Test. Grandiose Grafik und beinahe perfekter Realismus sorgten für Begeisterung. Doch, oh weh, nach ein paar Spielstunden entdeckten wir immer mehr Fehler: Unsere Wingmen verweigerten die Befehlsannahme, auf TNT-Karten tummelten sich Grafikbugs, und ab der zweiten Kampagne ging dann überhaupt nichts mehr.

Praktisch parallel zum Messestart der E3 gab Cheftwickler Mike Mancuso Entwarnung. Eine voll funktionstüchtige Fassung von **MechWarrior 3** trudelte in der Redaktion ein. Flugs wurden Nachtschichten eingelegt, um das Mech-Spektakel noch vor Redaktionsschluß durchzuspielen. Und das Warten hat sich gelohnt, wie Sie in unserem Test nachlesen können. Gut Ding will eben Weile haben.



Simulationen
 »3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«
 [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	NEU	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
17	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
18	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
22	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
23	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

MechWarrior 3112
 MechWarrior 3
 Technik-Check116

Die neue Mech-Referenz

MechWarrior 3



Die Kampfmaschinen aus dem Battletech-Universum absolvieren ihren dritten PC-Einsatz. Actionreiche Scharmützel, eine perfekte Steuerung und geschmeidige Animationen sorgen für schweißnasse Hände am Joystick.



Sie gegnerische Metallmonster per Laserkanone und Raketenwerfer beharken.

Krieger allein zuhaus

Bei ihrem Feldzug gegen die Clans haben die Streitkräfte der Inneren Sphäre die Smoke Jaguars auf den Planeten Tranquil zurückgetrieben. Eine kleine Eliteeinheit soll mit Ihrer Unterstützung die Reste der Clan-Mechs unschädlich machen. Doch der Widerstand ist stärker als erwartet. Eines der beiden Transportschiffe wird abgeschossen, das andere (in dem Sie stecken) muß notlanden. Da durch die Bruchlandung die Insassen verstreut werden, müssen Sie es zunächst allein mit den Jaguars aufnehmen.

Der lange Marsch

Die in vier Operationen unterteilten 20 Einsätze führen Sie quer über einen ganzen Kontinent, von saftigen Graslandschaften durch versengte Wüsten bis in die eisige Arktis. Dabei attackieren Sie zunächst die Versorgungswege Ihres Gegners, nehmen Depots und Wachposten ein. Dann geht es gegen die Fa-

Wir schreiben das Jahr 3060, die unverbeserliche Menschheit liegt einmal mehr im Krieg. Die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts werden von gigantischen bemannten Kampfmaschinen beherrscht, den Battlemechs. Die Männer und Frauen, die diese tonnenschweren Stahlkolosse steuern,

Facts

- 18 Mech-Typen
- ca. 80 Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- 20 Aufträge
- 4 Trainingsmissionen
- 6 Schnelleinsätze
- 8 Multiplayerkarten (pro Spieler CD nötig)

sind die berühmt-berüchtigten MechWarriors.

Vor diesem Hintergrund spielt **MechWarrior 3**. Entwickelt hat es nicht mehr Activision, sondern erstmals Microprose, die bereits mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander** Roboterluft schnuppern konnte. Diesmal stecken die Amis Sie allerdings direkt ins Cockpit eines Battlemechs, mit dem

briken und Ausbildungscamps der Smoke Jaguars.

In den ersten drei Operationen bekommen Sie zu jedem Einsatz ein ausführliches Video-Briefing, das Ihnen die Marschroute, die Ziele und den Lauf der Story genau er-

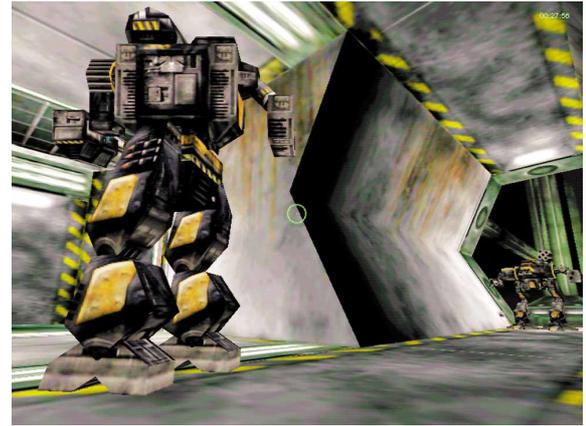
staltet. Mal jagen Sie einen Versorgungszug der Jaguars, dann müssen Sie wieder einem verletzten Kameraden zu Hilfe eilen oder die eigene Basis um jeden Preis halten. Einige Missionen führen Sie auch ins Innere von Gebäuden; so sollen Sie im vorletzten Auftrag ein unterirdisches Kraftwerk ausschalten.

Perfekte Steuerung

Ähnlich wie in einem 3D-Actionspiel lenken Sie Ihren Mech mit den Pfeiltasten, während Sie mit der Maus die Waffen ausrichten. Bevorzugen Sie den Joystick, drehen Sie dagegen den ganzen Torso Richtung Feind. In Verbindung mit der Zoom-Funktion können Sie sehr genau die »Körperteile« Ihres Gegners anvisieren. Insgesamt ist die Steuerung sehr einfach und präzise; Sie kommen mit fünf bis sechs Tasten aus.

Anders als in 3D-Shootern sind Ihre Gegner kein bloßes Kanonenfutter, vielmehr entwickeln sich zwischen zwei Rivalen oft minutenlange, spannende Gefechte. So umkreisen sich zwei Battlemechs und feuern aus allen Rohren. Ihr Kontrahent versucht,

in Ihren Rücken zu gelangen, während Sie hinter einem Hügel Deckung suchen, kurz auftauchen, schießen und wieder verschwinden. Ein andermal schleichen Sie sich mitten durch ein Häusermeer, hüpfen mit Ihren Sprungdüsen auf einen Turm und attackieren von oben. Neben den Clan-Mechs bekommen Sie es auch mit Panzern, Geschütztürmen,



Einige Missionen absolvieren Sie im Innern von Gebäuden.

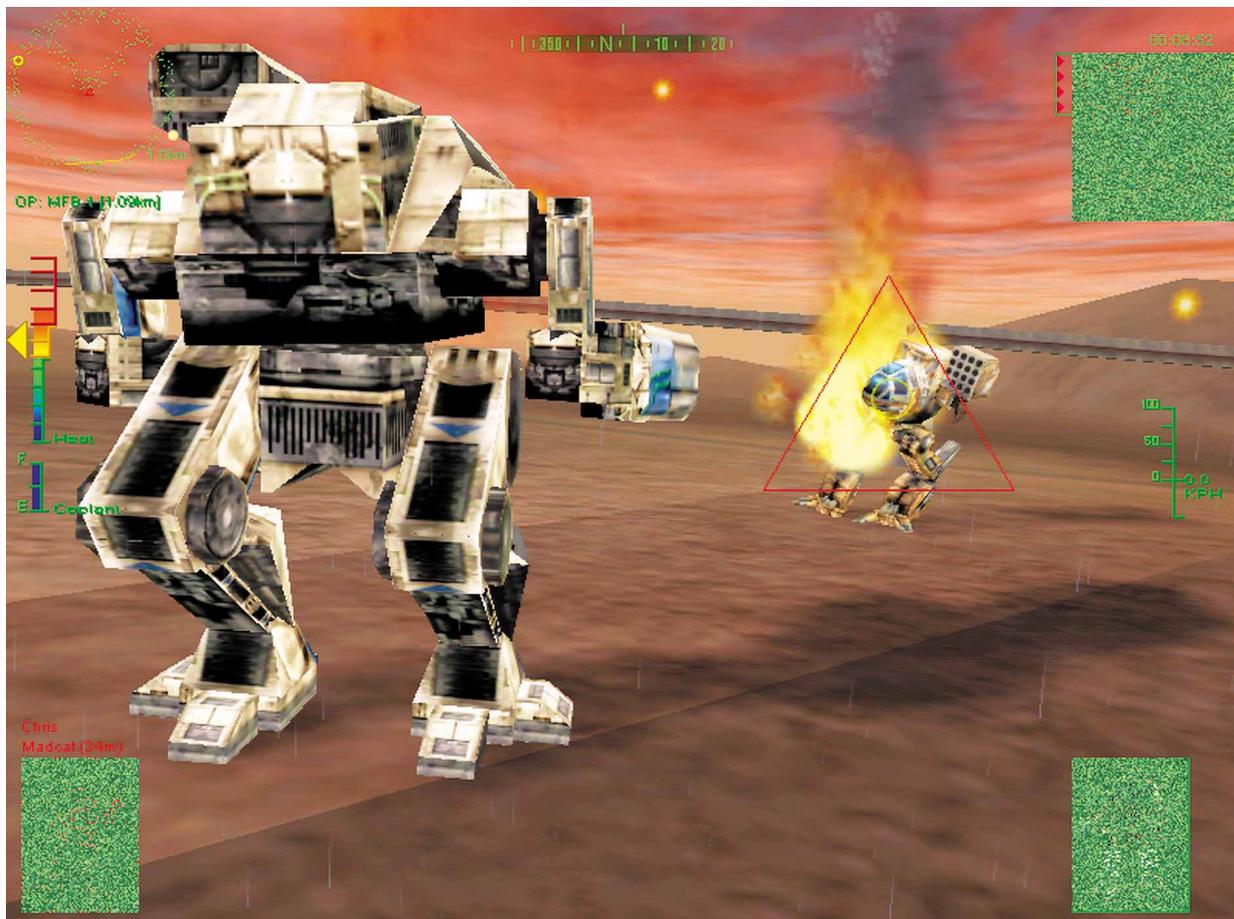
Hubschraubern und flinken Infanteristen zu tun.

Im Gefecht müssen Sie ständig die Bordtemperatur im Blick behalten. Jeder Schuß verursacht je nach Waffentyp unterschiedlich viel Wärme, die nur langsam wieder abgebaut wird. Steigt die Hitze über einen kritischen Punkt, fallen erst Ihre Instrumente aus, bis sich schließlich Ihr Mech auto-



Die mobilen Feldbasen reparieren Ihren Mech während der Schlacht.

läutert. Später müssen Sie mangels Aufklärung mit knappen Funk-Durchsagen vorliebnehmen. Die Missionen selbst sind abwechslungsreich und spannend ge-



Das Dauerfeuer hat zwar die Schaltkreise unseres Mechs überhitzt und die Instrumente gestört, dafür sinkt der gegnerische Mad Cat (rechts) schwer getroffen zu Boden.



Volltreffer! Per **Zoomfunktion** haben wir das Bein des Clanners anvisiert und ihn mit einem Laserstoß umgeworfen.

anvisieren können. Beharkt Sie Ihr Gegenüber zum Beispiel von seiner Schulter aus mit Kurzstreckenraketen, können Sie Ihr Feuer auf den Werfer konzentrieren, der im Laserbeschuß bald verglüht. Eine andere wirkungsvolle Taktik ist es, auf die Beine zu zielen. Wenn Sie einem Gegner den Standfuß zu Klump schießen, ist er für den Rest der Schlacht außer Gefecht. Damit machen Sie nicht nur übermächtige Clanner in Null Komma nichts zu Altmetall, sondern schonen auch ihre wertvollen Waffen.

Schrottverwertung

Während Sie anfangs mit einem eher schwachen Blechkrieger auf Tranquil fechten, gelangen Sie im Laufe der Zeit auch an schlagkräftigere Modelle. Nach jedem Einsatz dürfen Sie intakte Waffen Ihrer besiegten Gegner vom Schlachtfeld klauben und manchmal auch eine der überlegenen Clan-Maschinen ganz einsacken. Die werden dann in Ihrer mobilen Feldbasis gelagert, einem Konvoi aus drei LKWs, der Sie durch das ganze Spiel begleitet. Die MFBs dienen nicht nur als Materialdepot,

Mick Schnelle



Spannend bis zum Schluß

MechWarrior 3 hat mich von der ersten bis zur letzten Mission

gefesselt: Atmosphärische Zwischensequenzen stimmen mich auf jeden Auftrag ein. Die variantenreichen Kampfeinsätze halten immer wieder die ein oder andere Überraschung parat. Auf dem Schlachtfeld geht es richtig zur Sache: Gleichzeitig zur Seite ausweichen, feuern und in Deckung gehen macht diebischen Spaß – und ist mit der eingängigen Steuerung kein Problem. Eine deutliche Verbesserung im Vergleich zu den drei Vorgängern!

Einzig den Robo-Baukasten fand ich zu umständlich, denn die komplizierten Konstruktionsregeln für die Stahlkämpfer erschließen sich einem erst nach einem ausführlichen Blick ins Handbuch. Trotzdem ist MechWarrior 3 für mich das beste Battletech-Spiel überhaupt. Ich bin gespannt, was sich die Jungs von Activision alles für Heavy Gear 2 einfallen lassen. Es dürfte sehr schwierig werden, Microproses Boliden vom Thron zu stoßen.

matisch abschaltet. Diese Shutdown-Sequenz können Sie zwar manuell abbrechen, jedoch steigt dann das Risiko einer Überhitzung, die unter Umständen Munitionsexplosionen nach sich zieht. Zum Glück gibt es in einigen Szenarios rettende Flüsse oder Seen, die für schnelle Kühlung sorgen.

Da fliegt dem Mech das Blech weg

Daß die Kämpfe in **MechWarrior 3** so viel Spaß machen, liegt unter anderem an dem sehr detaillierten Schadensmodell. Jeder Kampfroboter besitzt verschiedene Trefferzonen, die Sie dank der exakten Steuerung genau

Die drei wichtigsten Mechs

Bushwacker

Dieses mittelschwere Standard-Modell bringt Sie durch die erste Kampagne. Anfangs nur mit Kurzstreckenraketen und schwachen Lasern ausgestattet, läßt sich der Bushwacker schon bald mit zwei großkalibrigen Autokanonen aus dem Beutegut aufrüsten.



Annihilator

Den hundert Tonnen schweren »Vernichter« können Sie bereits gegen Ende der zweiten Kampagne ergattern, wenn Sie einen Elite-Clanner besiegen. Er gehört bis zum Ende zu den mächtigsten Vehikeln in Ihrem Arsenal. Mit vier Partikelprojektorkanonen kann ihm nichts lange widerstehen.



Mad Cat

Vielleicht der bekannteste aller Battlemechs. Die verrückte Katze zeichnet sich durch ein optimales Verhältnis von Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung aus. Ab der dritten Kampagne dürfen Sie mit einem laserstarrenden Mad Cat auf die Jagd gehen.

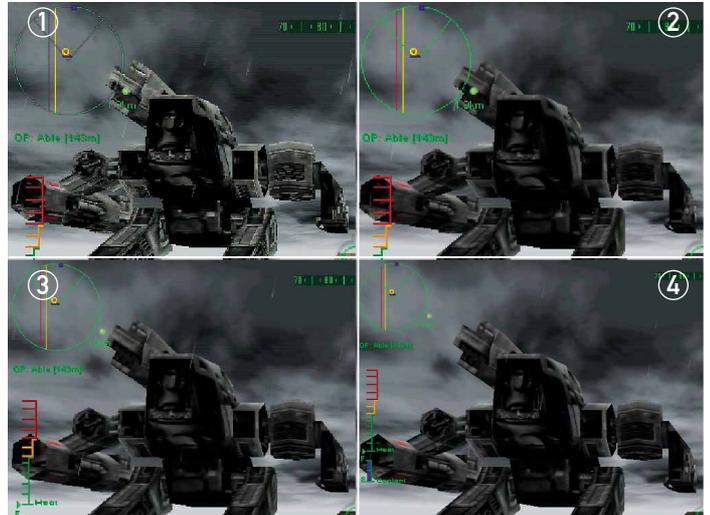


Technik-Check: MechWarrior 3

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Die neue Grafik-Engine von **MechWarrior 3** hat Microprose eigens für dieses Spiel entworfen. Beim Test gewannen wir einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits sind die Einheiten wirklich phantastisch animiert, und viele Effekte (Wasserdampf bei überhitzten Battlemechs, hinkende Roboter) zeugen von Liebe zum Detail. Andererseits wirkt die Land-

schaft sehr »eckig« und unnatürlich karg. Dafür läuft **MechWarrior 3** auch auf einem P166 in der Mindestauflösung von 640 mal 480 Pixeln spielbar flüssig; für maximale Details bei 1024 mal 768 genügt ein mittlerer Pentium II. Wer ohne 3D-Karte auskommen muß, kann auf den weniger hübschen Software-Modus (Filtering fehlt) zurückgreifen. **RS**



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 640 mal 480 (Software), (2) 640 mal 480, (3) 800 mal 600 und schließlich (4) 1024 mal 768.

Die Performance-Tabelle

- Legende
- nicht möglich
 - unspielbar langsam
 - mit Einschränkungen spielbar
 - gut spielbar
 - nur im SLI-Modus möglich

	Software	Rage 128	Riva 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P133 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
P166 MMX, AMD K6/200 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
P233 MMX, AMD K6/266 640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/233, Celeron 300 800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x786	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, AMD K6-2/333 800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x786	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: MechWarrior 3 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm ist auch im Software-Modus gut spielbar.

LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional. Meistens kämpfen Sie auf Ebenen, Berge dienen eher als Hindernisse. Einige wenige Missionen führen Sie auch ins Innere von Gebäuden. Es gibt nur wenige Details, zumeist einige Bäume, kleinere Häusergruppen, Flüsse und Hügel.

FIGUREN: Die Mechs sind sehr detailliert gezeichnet und animiert. »Körperteile« lassen sich abschießen, geänderte Bewaffnung (etwa Laser statt Raketen) ist nicht zu sehen.

CUTSCENES: Nach einem bombastischen Intro folgt eine ebenso lange und spannende Einleitung der Kampagne. Den ersten

14 Missionen gehen stimmungsvolle Video-Briefings voran, später gibt's nur noch vorgelesene Auftrags-Beschreibungen.

SPEZIALEFFEKTE: Die Effekte in MechWarrior 3 zählen mittlerweile zum Standard: Licht und Schatten, wechselndes Wetter, Rauch und Bitmap-Explosionen – allesamt sehr solide.

SOUND: Die Hintergrundmusik kann zwar nicht begeistern, stört aber auch nicht. Die Mechkrieger unterhalten sich mit spärlichen Sprachsamples. Jede Waffe hat ihren charakteristischen Klang, die Spezialeffekte konnten uns überzeugen.

STEUERUNG: Sowohl einfach als auch präzise – einer der Glanzpunkte des Spiels. Am genauesten zielen Sie mit Tastatur und Maus. Mehr Spaß macht ein Force-Feedback-Joystick, mit dem Sie jeden Schritt Ihres Mechs hautnah miterleben.