

Die Legende kehrt zurück

MechWarrior 3

Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts liefern sich Mechkrieger mit FASA-Lizenz in waffenstarrenden Robotern heiße Gefechte.

Freunde dicker Kampfro-
bter müssen derzeit viel
Geduld aufbringen. Activi-
sions **Heavy Gear 2** verschiebt
sich von Monat zu Monat,
und von den **MechWarrior**-
Machern war lange Zeit
nichts mehr zu sehen. Doch
bald ist die **Battletech**-lose
Zeit vorbei. Microprose ver-
paßt den Stahlkolossen von
MechWarrior 3 den letzten
Schliff – im Mai sollen sie
endlich kampfbereit sein.

Clinch mit Clans

Die Hintergrundgeschichte
stammt dank offizieller FA-
SA-Lizenz direkt aus dem
Battletech-Universum. Dort
bekämpfen sich im Jahre
3058 die Streitkräfte der in-

neren Sphären und die In-
vasionsarmee der Clans. In
der Rolle eines Nachwuchs-
kriegers haben Sie den Ein-
dringlingen den Kampf ange-
sagt. Und wie es der Zufall
will, stoßen Sie auf die finste-
ren Smoke Jaguars, die schon
Echtzeitstrategen in **Mech-
Commander** bedrängten.
Doch als Mechkrieger verlas-
sen Sie sich diesmal nicht
aufs Kommandieren, sondern
schwingen sich selbst hinters
Steuer eines Blechkolosses.

Mech-Recycling

Rund 20 Aufträge werden
Sie auf vier Welten im **Batt-
letech**-Universum führen.
Manchmal müssen Sie nur
sämtliche Gegner in einem



Mit großem Getöse bricht ein ganzer Gebäudekomplex zusammen.

bestimmten Gebiet erledigen. Oder Sie schmuggeln
sich an feindlichen Patrouil-
len vorbei, um zwei gut be-
wachte Lagerhäuser in die
Luft zu jagen. Dabei stehen

Sie über Funk mit Ihrem
Oberkommando in Verbin-
dung, das Ihnen gelegentlich
Artillerieunterstützung zubil-
ligt. Für gewöhnlich müssen
Sie aber selbst für schrottrei-
fe Gegner sorgen. Dabei ist
eine »Fernglasfunktion«, die
den Feind mehrfach ver-
größert darstellt, sehr prak-
tisch. Denn so können Sie
viel leichter auf bestimmte
Körperteile des Widersachers
zielen. Das ist besonders
wichtig, da Sie nach jeder
Schlacht gegnerische Mechs
ausschlachten dürfen. So er-
beutete Waffen und Bauteile
können Sie zur Reparatur der
eigenen Schäden nutzen.

Deckung im Raketenkrater

Die Grafik sieht nicht nur gut
aus, sondern ist eng mit der
Spielmechanik verwoben.
Die an den Schultern, Armen
und am Torso Ihres Roboters
montierten Waffensysteme



Ehemals friedliche Stadtgebiete legen Sie mit dem waffenstarrenden Mech in Schutt und Asche.

sind sehr detailliert gezeichnet. Dadurch können Sie die Autokanonen, Energiewaffen oder MGs leicht erkennen, und wissen, ob Sie sich mit dem Gegner anlegen dürfen oder besser das Weite suchen. Verfehlen Sie mit einer Kurzstreckenrakete das Ziel, oder jagen Sie aus Versehen einen Laserstrahl in die Pampa, spritzt die Erde auf, und tiefe Krater bleiben zurück. Dadurch wird das Vorwärtkommen von Freund und Feind gleichermaßen behindert. Andererseits halten die Löcher aber auch als Deckung für Ihre Maschine her. Und gelegentlich entdecken Sie verzweigte Höhlenkomplexe, in denen Sie über geheime Forschungsstätten stolpern.

Cooler Gefechte

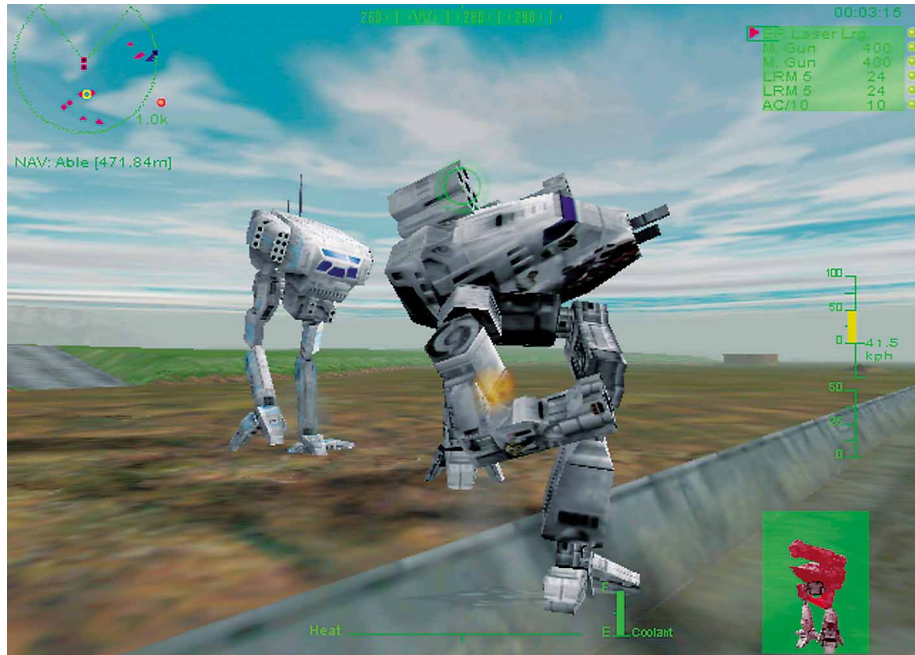
Ein großes Problem, mit dem Sie neben den zahlreichen und cleveren Gegnern zu kämpfen haben, ist die Betriebstemperatur Ihres Mechs. Denn jede Aktion, die Sie mit Ihrem Roboter ausführen, erzeugt Wärme. Diese thermische Energie wird nach außen über Kühlkörper



Im **Wasser** kühlen Ihre gefährlich überhitzten Waffensysteme sehr schnell ab.



Durch diese hohle **Gasse** muß unser gehetzter Mech in Windeseile flüchten.

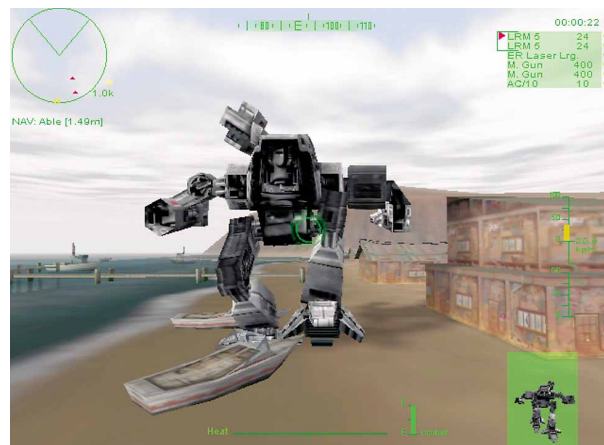


Mit etwas Schwung können Sie gegnerische Mechs elegant über die Kante **schubsen**.

abgegeben. Doch wenn Sie laufen und gleichzeitig aus allen Rohren feuern, passiert es schnell, daß Ihr System heiß läuft. Dann glüht der bordeigene Reaktor, was im besten Fall mit einer Notabschaltung quittiert wird. In diesen Situationen erweist sich mitgeführte Kühlflüssigkeit als hilfreich, mit der Sie die kritischen Komponenten schockkühlen. Allerdings ist der Vorrat begrenzt. Herrscht Ebbe im Tank, sollten Sie entweder einen Gang zurückschalten oder schleunigst einen Fluß oder See finden, wo Sie die überschüssige Wärme loswerden können.

Mit Scout und Sensor

Bei aller Action und Hitze-management darf auch ein wenig Taktik nicht fehlen. Denn Sie müssen nicht allein in die Schlacht ziehen. Bis zu drei Wingmen bilden mit Ihnen eine sogenannte Lanze. Für diese kleine Gruppe sind Sie verantwortlich. Auf der einblendbaren Karte des Einsatzgebiets erteilen Sie Ihren Untergebenen Befehle. Leichtere, schnelle Mechs,



Noch einen Schritt weiter, und die idyllischen **Fischerboote** sind platt.

die mit einem starken Sensorensystem ausgestattet sind, schicken Sie weit nach vorn. Dadurch vermeiden Sie, in einen Hinterhalt zu laufen. Außerdem müssen Sie dank der Scouts nicht das eigene Radar einschalten und halten so die Gegner eine Weile im

Unklaren über die genaue Stärke Ihrer Truppe. Wenn Sie jetzt noch die einzelnen Waffen in Gruppen zusammenfassen, können Sie im Kampf mit einem einzigen Knopfdruck eine infernalische Feuerwalze auf die überraschten Gegner loslassen. **MIC**

MechWarrior 3

Genre: Mechspiel
Termin: Mai '99

Hersteller: Microprose
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »MechWarrior 3 hat mir in der Preview-Version einen Heidenspaß gemacht. Mit der Zoomfunktion kann ich perfekt Gegner ausschalten, ohne teure Baugruppen zu zerstören. Da die Optik mit der guten Steuerung mithalten kann, freue ich mich jetzt schon auf den ausführlichen Test im Mai.«