

Der Vater aller Mechs

MechWarrior 4

Battletech-Erfinder Jordan Weisman wagt sich als MechWarrior auf die Schlachtfelder von Teil 4.

Als Feldbeobachter dabei: ein GameStar-Redakteur.

erste voll spielbare Einsatz von **MechWarrior 4** fordert selbst den Veteranen. Es geht darum, eine auf einem Hügel gelegene Basis gegen heranrückende Feinde zu verteidigen. Mit der Lupenfunktion nimmt Weisman den Gegner ins Visier und schickt ein paar zielsuchende Raketen gegen den Mech. Alle treffen das Bein, das deutlich Schaden nimmt. Teile der Wadenpanzerung fliegen weg, und der Gegnermech beginnt zu humpeln. Von diesem Erfolg motiviert, überlässt Jordan die Basis den automatisch arbeitenden Geschützen. Er selbst nimmt sich eine gegnerische Radarstation vor, um die Erfassungsreichweite der Feinde zu stören. »Wir wollten dafür sorgen, dass MechWarrior 4 nicht zu viele Tasten belegt. Deshalb verzichten wir zum Beispiel auf einen Jammer und lassen den Spieler das Ra-

Als Microsoft vor einiger Zeit FASA Interactive kaufte, erwarb sie nicht nur die Rechte am **Battletech**-Universum, sondern engagierte dessen Urheber gleich dazu. Jordan Weisman entwarf vor rund 18 Jahren das Szenario um die Kampfkolosse des 31. Jahrhunderts. Als Creative Director kümmert er sich nun um alle **Battletech**-Produkte von Microsoft. Bei einem Besuch in München zeigte er uns eine erste spielbare Beta von **MechWarrior 4**.

Meister im Mech

Jordan Weisman sitzt konzentriert vor dem Monitor. Der



Wenn ein Kampfroboter mehrstufig **explodiert**, zerfällt er in etliche Einzelteile.

dar durch solche Zerstörungsaktionen lahm legen.«

Zurück in die Zukunft

Als Berater für alles, was mit **Battletech** zu tun hat, war Weisman an jedem **MechWarrior**-Spiel beteiligt. Im Vergleich hat ihm Teil 2 der Saga am besten gefallen, sagt er, weil der »das beste Verhältnis von Action zum Simulationsaspekt« hatte. Ähnlich soll auch **MechWarrior 4** aufgebaut werden. Auf das Hitze-Management sowie die richtige Wahl der Waffen braucht der Spieler auch diesmal nicht zu verzichten, nur wird der Spielverlauf actionlas-

tiger sein. Unterstützt werden soll das Actionflair durch eine belebtere Umwelt. So sollen erheblich mehr Soldaten das Schlachtfeld bevölkern, und Zivilisten vor heranrückenden Mechs davonlaufen.

Auch spielerisch wird sich einiges im Vergleich zu Teil 3



Durchhalten! Wir verteidigen eine **Raketenbatterie**.



Der **Atlas** erhellt per Laser die Finsternis.

ändern. Denn die Kampagne wird nicht mehr linear sein. Das Spiel besteht aus mehreren Kapiteln, die jeweils in drei



Auf Video-CD:
Video-Special

bis fünf Missionen unterteilt sind. In welcher Reihenfolge Sie die absolvieren, ist egal. Das ist praktisch, weil Sie Aufträge, die Ihnen zu schwierig sind, auf später verschieben können. Unter Umständen erbeuten Sie zwischendurch einen dickeren Mech, der Ihnen die Erledigung der noch ausstehenden Aufgaben erleichtert. Sie dürfen sich sogar aussuchen, ob Sie bei Tag oder Nacht angreifen wollen. Der Unterschied dabei: Nachts sehen alle Einheiten schlechter. Wenn Sie beispielsweise die elektronische Erfassung durch die Zerstörung von Radaranlagen ausgeschaltet haben, sollen Sie die Schatten von Gebäuden nutzen können, um sich zu tarnen.

Steiner gegen Davion

Zwischen den Missionen wird Ihnen die Geschichte Ihrer Söldnereinheit weiter erzählt. Als Sohn eines Herzogs des Hauses Davion werden Sie in Intrigen und Verrat hineingezogen. Kämpfe gegen das mittlerweile verfeindete Haus Steiner stehen auf der Tagesordnung. Die Schergen von Katrina Steiner schrecken auch nicht vor hinterhältigem Mord zurück. Lässt man mal das opulente Intro außen vor, haben die Entwickler auf Renderszenen verzichtet. Der Fortlauf der Handlung er-



Unser Mech feuert aus vollen Rohren. Sehr gut sind hier die **Lichteffekte** der Kurzstrecken-Raketen zu sehen.

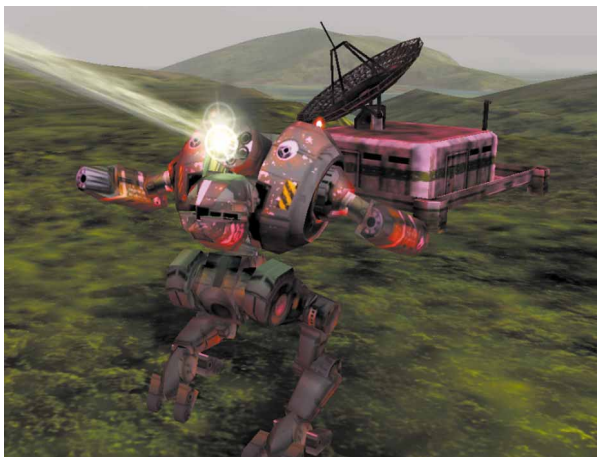
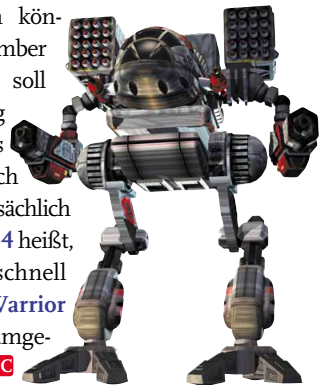
schließt sich aus Funksprüchen und Meldungen Ihrer Einheiten. Die Soldaten, Mechkrieger und Berater werden von echten Schauspielern verkörpert. Aus Budgetgründen sind allerdings keine aus Hollywood bekannten Gesichter darunter zu finden.

Manöverkritik

Zum spielerisch sehr anspruchsvollen Teil 3 der **MechWarrior**-Saga hat Jordan Weis-

man ein gespaltenes Verhältnis. Vor allem die KI-Probleme einiger Einheiten bezeichnet der Creative Director als vermeidbar. Gelegentlich war die Reichweite, ab der Mechs auf Angriffe reagierten, kleiner als die Reichweite der Waffensysteme des Spielers. Dadurch konnte es passieren, dass sich unter Beschuss geratene Feinde nicht wehrten. »Das waren dumme Fehler«, so Weisman. »In MechWarrior 4 wird uns das nicht passieren.« Ebenfalls verbessern wollen er und sein Team den unübersichtlichen Reparatur-Bildschirm vom Vorgänger. Neu-

erdings nimmt ein digitaler Assistent Einsteigern das Konfigurieren der Mechs mit Waffen, Munition, Maschine und Kühlsystemen ab. Laut Weisman wird er ungefähr 70 bis 80 Prozent der Optimierungsarbeit leisten können. Im November dieses Jahres soll das Spiel fertig werden. Bis dann klärt sich auch, ob es tatsächlich **MechWarrior 4** heißt, oder noch schnell auf **Mech Warrior Vengeance** umgetauft wird. **MIC**



Sobald Sie die **Radarstation** zerstören, entgehen Sie der Erfassung.

MechWarrior 4

Genre: Mechspiel

Hersteller: Microsoft

Termin: November 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Es gibt bislang nur einen einzigen voll spielbaren Level – doch der hat es in sich. Über einen Mangel an Atmosphäre kann man sich wirklich nicht beklagen. Wenn die anderen Szenarios ebenso spannend werden und genauso gut aussehen, dürfte MechWarrior 4 selbst seinen erstklassigen Vorgänger locker schlagen.«