

Mech-Commander 2

Der Kampf der Metallgiganten geht weiter – künftig mit 3D-Grafik und bombastischen Spezialeffekten.



Neben dem riesigen Polygon-Mech ist sein erfahrener Pilot fast nicht zu erkennen.



Waffeneffekte und Explosionen wirken in der neuen 3D-Engine gleich doppelt effektiv.

Am Himmel wacht der oberste Stahlkrieger. Von seiner fliegenden Festung aus sorgt er in **MechCommander 2** dafür, daß seine Mannen unten auf dem Schlachtfeld feindliche Stationen zerbröseln, Hinterhalte legen und mit ihren Hightech-Ritterrüstungen den Gegner überrennen. Anders als im Vorgänger des Echtzeit-Strategiespiels, der noch ganz auf Bitmap-Optik setzte, scheuchen Sie Ihre Mechs künftig durch eine dreidimensionale Welt. Das bringt nicht nur

bombastischere Grafiken und imposante Animationen, die uns bei einer Vor-Ort-Präsentation schon jetzt beeindruckten, sondern auch mehr Übersicht. Die detaillierten Kriegsschauplätze können Sie drehen und kippen, um etwa auch dann den Überblick über Ihre Truppen zu behalten, wenn die gerade durch Häuserschluchten stapfen. Die Hintergrundhandlung versetzt Sie direkt in die »Innere Sphäre« des Battletech-Universums, in der Sie als Söldner im Auf-

trag dreier hinterhältiger Fürstenhäuser operieren.

Call a Mech

Wichtigste spielerische Neuerung: Sobald Sie durch gelungene Aktionen – etwa ei-

nen Mech-Abschuß – ausreichend Punkte gesammelt haben, sollen Sie jederzeit Spezialeinheiten anfordern können. Beispielsweise flitzt auf Knopfdruck ein Reparatur-Mech zu lädierten Einheiten und schweißt beschädigte Blechkleider funkensprühend wieder zusammen. Abgesehen von diesem Mechaniker lassen sich Sonden, die das feindliche Gebiet erkunden, und sogar schwere Bombardements der gegnerischen Basis starten.

Künftig läßt sich nicht nur die Kampfkraft der Mechs im Spielverlauf verbessern, auch die Piloten lernen dazu. In drei Bereichen – Feinderkennung, Waffenfähigkeiten und Manövrierkönnen – gewinnen die Einheiten immer mehr Erfahrung; natürlich können Sie die von Mission zu Mission mitnehmen und so allmählich einen Stab von Elite-Soldaten trainieren. **PS**

MechCommander 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Microsoft
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die 3D-Engine tut MechCommander 2 sichtlich gut – so schicke Explosionen habe ich schon länger nicht mehr gesehen. Wenn das Spiel selbst so fesselnd wird wie der Vorgänger, steht Battletech-Fans ein Freudenfest bevor.«