

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 3	112
MechWarrior 3 Technik-Check	116

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,



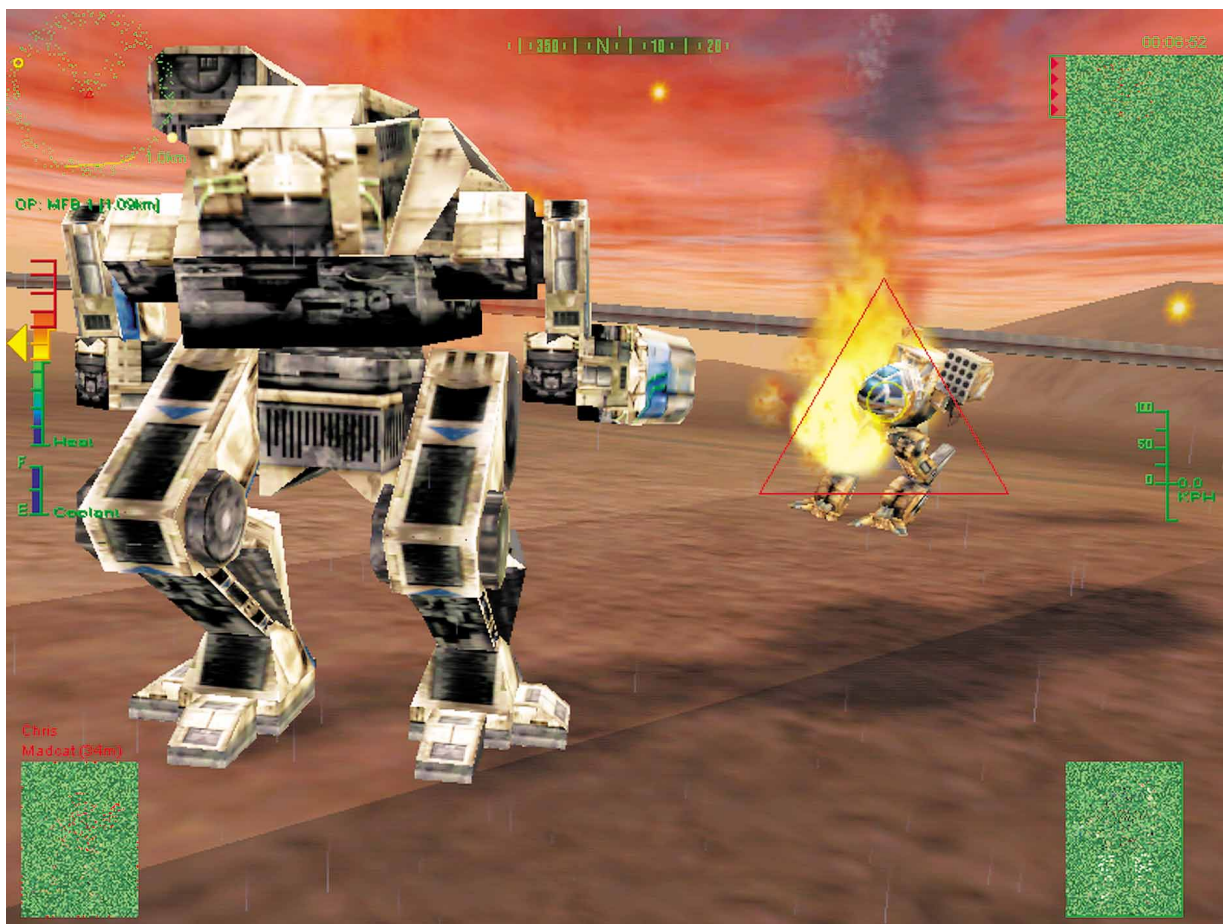
Einige Missionen absolvieren Sie im Innern von Gebäuden.

Hubschraubern und flinken Infanteristen zu tun.

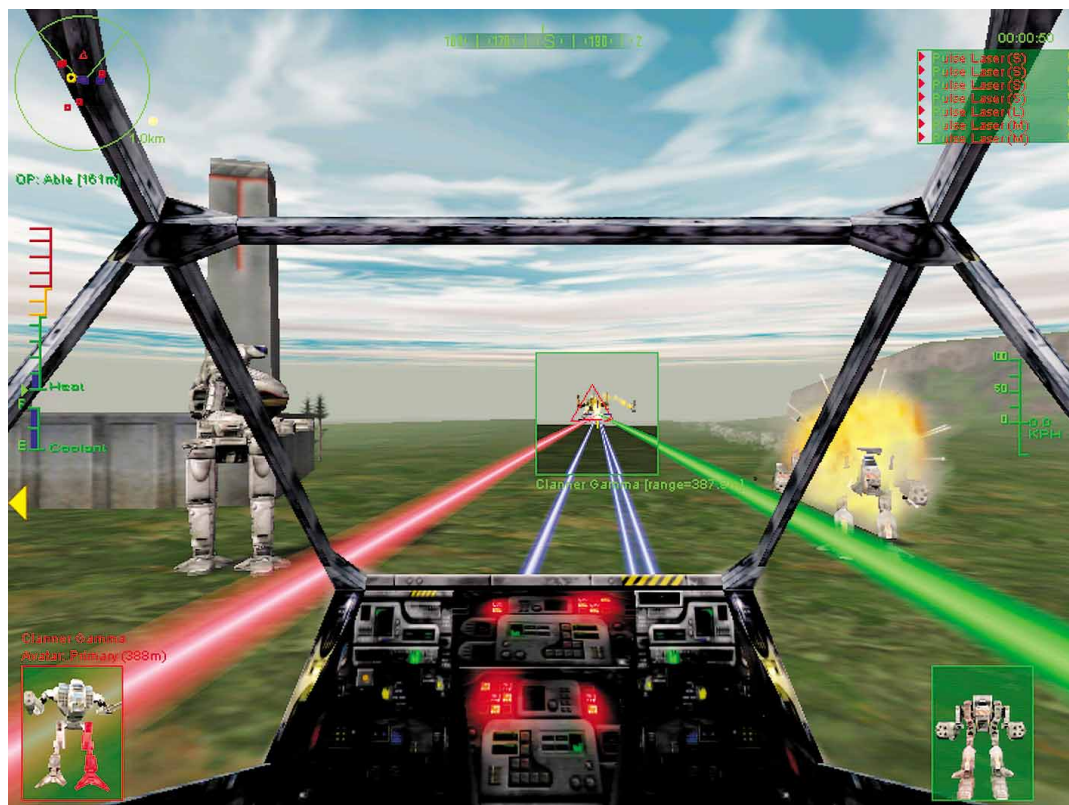
Im Gefecht müssen Sie ständig die Bordtemperatur im Blick behalten. Jeder Schuß verursacht je nach Waffentyp unterschiedlich viel Wärme, die nur langsam wieder abgebaut wird. Steigt die Hitze über einen kritischen Punkt, fallen erst Ihre Instrumente aus, bis sich schließlich Ihr Mech auto-

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.

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, Microprose 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

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,

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

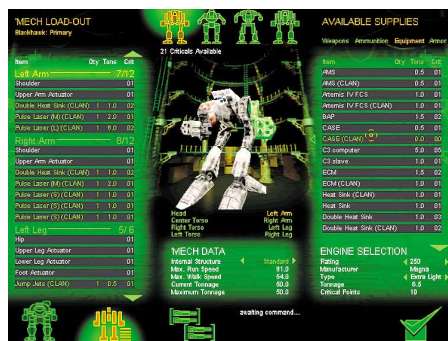
Den hundert Tonnen schweren »Vernichter« können Sie bereits gegen Ende der zweiten Kampagne ergattern, wenn Sie einen Elite-Clanner besiegen. Er gehört bis zum Ende zu den mächtigsten Vehikeln in Ihrem Arsenal. Mit vier Partikelprojektorkanonen kann ihm nichts lange widerstehen.



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.





Im **Mechlabor** basteln Sie Ihren Traum-Robo.

sondern reparieren auch während einer Schlacht beschädigte Mechs. Abgetrennte Glieder können die Robo-Docs jedoch erst nach dem Einsatz wieder annähen.

Ihr Kampfvehikel statten Sie in mehreren recht unkomfortablen Textmenüs mit Antriebsreaktor, Wärmetauschern, Panzerung, Elektronik und den Waffen Ihrer Wahl aus. Aus 18 verschiedenen Chassis und über 80 Komponenten können Sie sich und Ihren Wingmen einen maßgeschneiderten Mech verpassen. Ob Sie Ihre Konkurrenten lieber aus der Ferne bekämpfen oder Puls-Laser für den Nahkampf bevorzugen, ob Sie eher auf Geschwindigkeit oder doch lieber auf Feuerkraft setzen, bleibt Ihnen überlassen. Dabei sollten Sie allerdings immer Ihren Auftrag im Hinterkopf behalten, denn nicht jedes Modell eignet sich für jede Mission. So ist ein schneller Mad Cat für einen Jagd-Einsatz prädestiniert, während Sie mit einem schwerfälligen, fett gepanzerten Annihilator auch mehrere Angriffswellen überstehen.

Tolle Animationen, karge Landschaft

Das Schönste an der Grafik sind die mit Liebe zum Detail animierten Mechs. Da zucken Autokanonen beim Feuern zurück, und Raketen verlassen mit blitzendem Feuerschweif ihre Box.

Schwer getroffene Stahlkolosse knicken zusammen, um sich mühsam wieder aufzurappeln. Wenn Sie einen Gegner-Mech am Bein beschädigt haben, stapft der mit einem herzerreißenden Humpeln auf Sie zu.

Weniger gut gelungen sind dagegen die Landschaften, denen nicht nur der typisch eckige Polygon-Look anhaftet, sondern auch eine unnatürliche Leere. Nur selten finden sich weitläufige Basen, Dörfer oder auch nur ein paar Bäume in der Ödnis. Dafür hinterlassen fehlgeleitete Salven tiefe Krater im Terrain, Patronenhülsen ziehen Kreise in Flüssen, waten-

auch ohne direkten Befehl. Dabei sollten Sie allerdings aufpassen, daß Sie ihnen nicht in die Quere geraten: Im Eifer des Gefechts feuern sie schon mal eine volle Geschossladung in Ihren Rücken. Die Clan-Piloten agieren da doch etwas schlauer. Sie nehmen konzentriert einzelne Ziele unter Feuer oder verschanzen sich hinter Gebäuden. Nur mit Patrouillen haben Sie immer leichtes Spiel: Wenn Sie genügend Abstand halten, verfolgen die Wachen einfach seelenruhig weiter ihre Route, egal wieviele Körperteile Sie ihnen nach und nach abschießen. **RS**

→ www.fasa.com/battletech



Das **Ende**: Wer am Boden liegt, steht so schnell nicht wieder auf.

de Blechkrieger schieben eine Bugwelle vor sich her und berstende Bauwerke fallen in spektakulären Explosionen in sich zusammen.

Blechhirnis

Gegen Ende der zweiten Kampagne treffen Sie auf den ersten Kollegen, den Sie über simple Tastaturkommandos befehligen können. So teilen Sie ihm Angriffsziele zu oder schicken ihn zur Reparatur zurück ins Hinterland. Ihre bis zu drei Lanzenkameraden handeln aber

Rüdiger Steidle



Mech-tig stark

Vorsichtig luke ich hinter dem Felsen hervor. Vor mir ragt ein Annihilator auf, ein hundert Tonnen schwerer

Koloss. Aus nächster Nähe jage ich alle Raketen in den Wanst des Ungeheuers. Mit meinen Sprungdüsen stürze ich mich auf ihn und nehme das Cockpit unter Feuer.

Jedes Gefecht in MechWarrior 3 ist fast ein Spiel für sich. Das detaillierte Schadensmodell erlaubt immer wieder neue Taktiken. Dank der präzisen Steuerung kann ich meine Kampfmaschine dabei perfekt kontrollieren. Dazu kommt die spannende Kampagne, in der ich mich Stück für Stück zu immer besseren Mechs hochkämpfe.

Mit dem Kopf durch die Wand

Lediglich zwei Punkte sind mir sauer aufgefallen: Zum einen läßt die KI zu wünschen übrig, so bleiben meine Sternkameraden schon mal an Bauwerken hängen. Zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad unausgewogen. Während Sie auf der leichtesten Stufe höchstens drei Wochenenden für die Kampagne einplanen sollten, werden Sie schon in der mittleren Einstellung oft Probleme haben, am Leben zu bleiben.

Doch diese beiden Mängel sind angesichts der spannenden Einsätze und der nervenaufreibenden Scharmützel schnell vergessen. Genrefans wie Einsteiger sollten deshalb die Reaktoren hochfahren und sofort zum nächsten Händler stapfen.

MechWarrior 3

Genre: Mechspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 240 bis 480 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX, 16 MByte oder P 133, 16 MB, 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, FF-Joystick

Grafik		Gut
Sound		Sehr Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Das beste Mechspiel aller Zeiten.

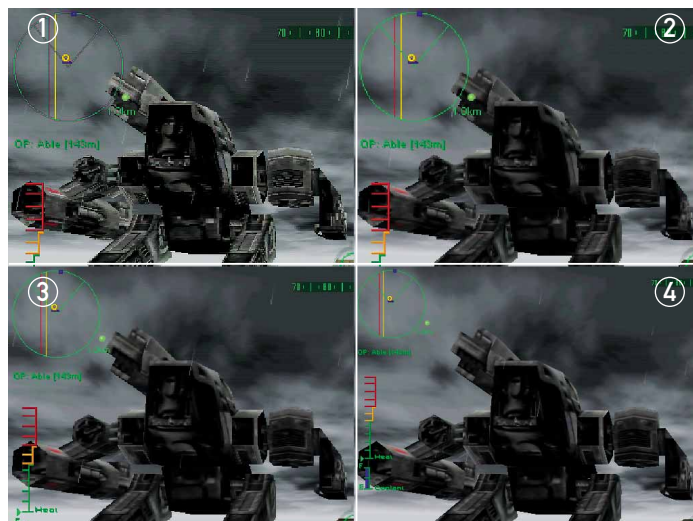


Technik-Check: MechWarrior 3

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

	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	●	●	●	●	●	●	●	●

Legende

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

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.