

Zurück in die Zukunft

# MechWarrior 3

Mit schnittig animierten Kampfrobotern und sogar Hubschraubern will MechWarrior 3 das Genre kräftig aufmöbeln.



Auf Demo-CD:  
Demo & Intro

Achtung:  
Zum Spielen  
Datum ändern,  
siehe S. 169

Mit Riesenschritten nähert **MechWarrior 3** sich der Fertigstellung. Im Microprose-Hauptquartier in Alamedo/San Franzisko bekommt das Mechspiel gerade den letzten Schliff verpaßt – wir konnten dem Entwicklerteam an Ort und Stelle über die Schulter schauen.

## Allein im Feindesland

An der Hintergrundstory hat sich einiges verändert: Zwar kämpfen Sie nach wie vor im Cockpit eines Battlemechs der Inneren Sphäre gegen die

technisch überlegenen Maschinen des Smoke Jaguar Clans. Doch plötzlich wird eine Standardmission zum Desaster, als Ihr Transportschiff ausgerechnet tief im Feindesland notlanden muß. Wo sich Ihre Teamkollegen befinden, wissen Sie noch nicht, als Sie sich schwer beschädigt zum vereinbarten Treffpunkt aufmachen. Die ersten beiden Einsätze müssen Sie allein bestreiten, bevor Sie den ersten Überlebenden des Absturzes treffen. Nach und nach finden Sie auch die beiden anderen Ver-

sprengten und erbeuten bis zu 18 verschiedene Kampfrobo-  
ter, unter denen Sie vor jedem neuen Einsatz wählen dürfen.

## Effektvolle Grafik

Selbst jetzt, gut vier Wochen vor dem Master-Termin, wird noch an der Grafik-Engine gebastelt. So hinterlassen jetzt fehlgeleitete Schüsse imposante Krater in der Landschaft.

Neuerdings steigen auch Wasserdampfwolken auf, wenn ein überhitzter Mech in Flüsse oder Seen stapft. Begleitet wird dieser Effekt von einem satten Zischlaut. Wenn Sie mit Energiewaffen wie dem Gaussgewehr schießen, springen kurz vor dem Feuern blitzende Funken laut knisternd über. Am meisten gewandelt hat sich seit unserer Preview in Ausgabe 4/99 die Steuerung. So hat das Team um Chefentwickler Mike Mancuso als Zugeständnis an die riesige Fangschar von 3D-Shootern auch ein Maus-Interface eingebaut. Vorteil hierbei: Zielen mit Hilfe der Zoomfunktion geht erheblich präziser von der Hand. Außerdem dreht sich der Mech nicht gleich bei jeder Bewegung des Fadenkreuzes. Erst wenn der Cursor den Bildschirmrand erreicht, rotiert auch der Torso.

## Mobile Werkstatt

Gerade noch rechtzeitig während der Entwicklungsphase hat **Battletech**-Lizenzhalter FASA die Clan-Helikopter erfunden, die auch in **Mech-**

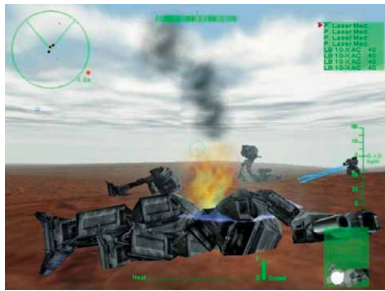


Gegen manche Riesenbauten wirkt selbst der größte Mech eher klein.



Rumms! Ein Schuß mit dem **Kombilaser** und auch der hartnäckigste Gegner vergeht in einer spektakulären Explosion.

**Warrior 3** auftauchen werden. Selber fliegen dürfen Sie die rasend schnellen Hub-schrauber aber nicht. Dafür dürfen Sie im Mehrspieler-



Dieser Gegner ist wahrlich am Boden **zerstört**.

modus die Clan-Elementals (fünf Jet-Infanteristen) steuern. Wichtiges Element in den vier Solokampagnen sind die mobilen Feldbasen. Mittels dieser computergesteuerten Unterstützungs-vehi-kel können Sie unterwegs verlorene Panzerung austauschen und aufmunitionieren. Defekte Teile ersetzt die rol-lende Reparaturstation aller-dings nicht. Während sich die bisherigen Mechspiele von Activision vornehmlich an Simulationsfans richteten,

soll **MechWarrior 3** auch Actionfreunde zufriedenstellen. Leichte Zugänglichkeit hat das Designteam ganz oben auf die Prioritätenliste gesetzt, vor allem die Tastaturbe-le-gung soll schnell erlernbar sein und ohne umständliche Kombinationen auskommen.

### Buntes Briefing

Das Missionsdrumherum war bislang in **MechWarrior**-Spie-len eher karg. Damit ist jetzt Schluß, die schmucklosen Textbriefings gehören der Ver-gangenheit an. Jeder Einsatz bekommt ein eigenes Video-briefing, in dem wichtige Er-eignisse samt Primär- und Se-kundärzielen erläutert werden. Wenn alles nach Plan läuft, wird **MechWarrior 3** bereits

im Mai in den Händlerrega-len stehen. Zu etwa der glei-chen Zeit soll **Heavy Gear 2** erscheinen. Ein spannender



Gedungen, aber gut gepanzert stellt der **Puma** selbst für größere Mechs eine echte Gefahr dar.

Zweikampf im Frühsommer steht an, über dessen Aus-gang wir Sie vermutlich im nächsten GameStar infor-mieren können. **MIC**

## MechWarrior 3

**Genre:** Mechspiel  
**Termin:** Mai '99

**Hersteller:** Microprose  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Einfach klasse, was die Entwickler seit der letzten Preview-Version noch alles eingebaut haben. Dampfeffekte, mobile Nachrüstlager und sogar Clan-Helikopter sehen gut aus und steigern den Spielspaß. Mich hat das Mech-Fieber jetzt schon gepackt.«



## Interview mit Mike Mancuso

**Mike Mancuso** ist Senior Producer bei Microprose. Davor war er bei SSI für AD&D ver-antwortlich.

**GameStar** Inwieweit unterscheidet sich euer **MechWarrior 3** von seinen berühmten Activision-Vorgängern?

**Mike Mancuso:** Unser Physikmodell ist viel näher an »echten« Mechs. Beschleunigung und Massenträgheit sind bei uns sehr wichtig. Außerdem spielt bei uns das Terrain eine viel größere Rolle. Besonders stolz sind wir darauf, daß man auch seitlich feuern kann.

**GameStar** Wie war die Zusammenarbeit mit FASA – gab es irgendwelche Dinge, die ihr nicht machen durftet?

**MM:** Mit den FASA-Jungs sind wir prima klargekommen. Die haben die Devise: Alles ist erlaubt, solange es dem Spielspaß dient und ins Szenario paßt. Nur als wir den Mechs Energieschilde spendieren wollten, haben sie nein gesagt.

**GameStar** Wie habt ihr das Spieluniversum recherchiert?

**MM:** Ich habe fast zwei Drittel aller Romane gelesen. Außerdem noch so ziemlich jedes technische Handbuch. Sehr hilfreich bei der Recherche war Loran Coleman, der einige der Original-Battletech-Romane verfaßt hat. Ohne ihn wäre die Story in unserem Spiel nie so toll geworden.

**GameStar** Ihr hattet **MechWarrior 3** ursprünglich mit einer dynamischen Kampagne geplant. Was ist daraus geworden?

**MM:** Die dynamische Kampagne mußten wir aus Zeitgründen wieder verwerfen. Dafür haben wir sehr viel Zeit in die Skripts zu den Missionen gesteckt. Aber wer weiß, vielleicht kommt sie noch auf einer der geplanten Missions-CDs.

**GameStar** **Heavy Gear 2** und Starsiege kommen fast parallel mit **MechWarrior 3** heraus. Fürchtet ihr die Konkurrenz?

**MM:** Um ehrlich zu sein: ja. Beide Spiele machen einen sehr guten Eindruck, und wir nehmen auch beide ernst. Aber **MechWarrior 3** hat einige Fea-

tures, die die beiden nicht bieten können: Unsere ausgefeilten Waffensysteme und die Leichtigkeit, mit der auch Einsteiger damit klarkommen zeichnen uns vor der Konkurrenz aus. **MIC**

**»Alles ist erlaubt, solange es dem Spielspaß dient.«**