

Zurück in die Zukunft

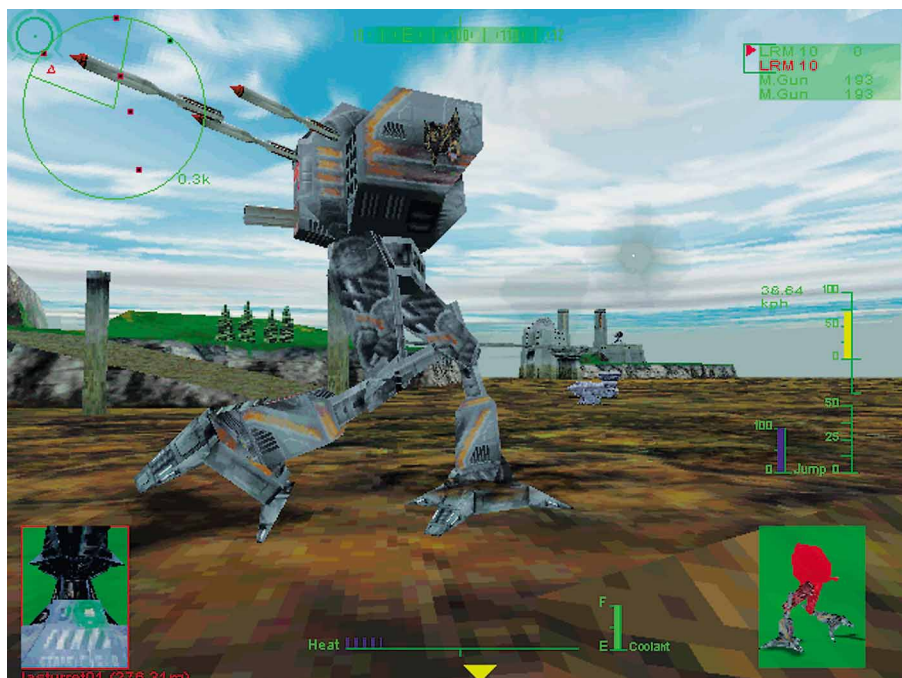
Mechwarrior 3

Im vierten Jahrtausend stürmen die Battlemechs aufs Schlachtfeld zurück – und zwar schöner und zielgenauer als je zuvor.

Das hat man davon, wenn man im Eifer des Gefechts die Wärmeentwicklung der Waffensysteme vernachlässigt. Unser Mech glüht fast, der Reaktor steht kurz vor der Notabschaltung. Da taucht ein kleiner Weiher auf – gerade richtig, um die aufgestaute Hitze loszuwerden. Doch der gegnerische Madcat naht unaufhaltsam. Jetzt hilft nur noch der beherzte Einsatz der Sprungdüsen, um unseren Blechkrieger aus dem Wasser zu katapultieren, den Feind ins Visier zu nehmen und ihn mit kombiniertem Waffeneinsatz zu Schrott zu schießen.

Clinch mit den Clans

In **Mechwarrior 3** klettern Sie wieder ins Cockpit eines Kampfroboters. Getreu dem Battletech-Regelwerk werden die Schlachtfelder im Jahre 3058 von den größtenteils zweibeinigen Kolossen nebst diversen Panzern und Radarvehikeln bevölkert. Als Anführer einer kleinen Mechlanze (eine Gruppe von vier



Den nächsten Gegner nehmen wir mit einer Salve **Kurzstreckenraketen** unter Beschuß.

Mechs) müssen Sie Ihre Jungs gegen die technisch überlegenen Clankrieger des Smoke Jaguar führen.

Neue Macher, neue Optik

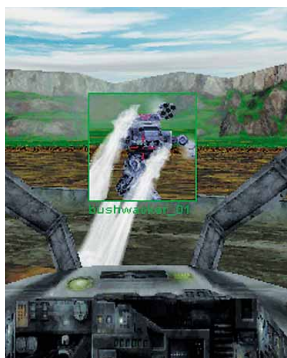
Zum ersten Mal entwickelt nicht Activision den neuen Teil des Mechkrieger-Epos, sondern FASA Interactive, jenes Tochterunternehmen der Battletech-Erfinder FASA, das unlängst für das Gamestar-prämierte Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander** verantwortlich zeichnete. Die Grafik von **Mechwarrior 3** hat nicht mehr viel mit Teil 2 gemein. Alle Mechs wurden erheblich detaillierter gestaltet; die einzelnen Typen sind

dadurch optisch sehr gut voneinander zu unterscheiden. Dasselbe gilt auch für die montierten Waffensysteme. Große Gebäudekomplexe sind jetzt keine Seltenheit mehr, und hochgelegene Kanonenforts dienen Ihren Blechkämpen als Ausguck. Videos und Rendersequenzen sollen mit den öden Textbriefings der Vorgänger endgültig Schluß machen.

Präzision lohnt sich

Außer der Grafik wurde auch die Steuerung komplett überarbeitet und wesentlich komfortabler gestaltet. So können Sie dank einer vergrößerten Ansicht Ihres Gegners viel präziser auf bestimmte Körperteile der Mechs zielen. Dadurch fällt es viel leichter, Feindroboter auszuschalten, ohne sie zu zerstören. **MIC**

Treffer! Auf Knopfdruck erleichtert Ihnen die **Lupenautomatik** das Zielen ganz erheblich.



Mechwarrior 3

Genre: Mechspiel Hersteller: FASA Interactive
Termin: Frühjahr '99 Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Was Dramatik und Atmosphäre angeht, schlägt Mechwarrior 3 seine Vorgänger um Längen. Die Steuerung ist komplex, aber intuitiv. Nur an den Geländetexturen sollten die Entwickler noch feilen.«