

Hall of Fame

MechWarrior

Bis zu 14 Meter hoch, 100 Tonnen schwer und bewaffnet bis unter die Pilotenkabine: Mitte der 80er-Jahre stapften gigantische Kampfmaschinen über Tapezier-tische. Ihr Auftrag: den Computer erobern. Auftrag erfüllt! Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Saddam Hussein stirbt Ende August 1990 das erste Mal – durch seine eigenen Langstreckenraketen, die in seiner rechten Schulter explodieren. Anfang September fällt er einem Waldbrand zum Opfer, kurz darauf ertrinkt er, stürzt in eine Schlucht, wird von Lasersalven perforiert. Nein, ich bin nicht verwirrt, zumindest nicht mehr als sonst. Saddam Hussein heißt nämlich einer meiner **BattleTech**-Gegner, gegen die ich im Taktikspiel **MechForce** antrete. Darin scheuche ich rundenweise eine Gruppe Mechs über Hexfeld-Schlachtfelder. Das Shareware-Spiel, von Ralph Reed im Alleingang programmiert, kommt der Tabletop-Vorlage am nächsten und fasziniert mich, wird zur Einstiegsdroge in die Welt der BattleMechs. Ich kann meine Maschinen selber umbauen und ausrüsten, meine Piloten benennen und wie in einem Rollenspiel weiterentwickeln. Vor allem von der Namensgebung mache ich ausufernd Gebrauch: Die eigenen MechWarriors, also die Piloten, benenne ich nach Freunden von mir; den gegnerischen verpasse ich Namen von doofen Lehrern oder eben Saddam Hus-



Das erste **MechWarrior**: Polygone im zweistelligen Bereich, furchtbarer Pieps-Sound – aber Spannung pur.

sein – schließlich tobt in der echten Welt gerade der zweite Golfkrieg. Ohne Mechs.

Im Gefecht wird das Kampfgeschehen dann ganz klassisch mit zwei W6 (also sechsseitigen Würfeln) ausgewürfelt: Treffen meine Kurzstreckenraketen ihr Ziel? Fällt der Feindmech um? Kann der Pilot sich noch aus der explodierenden Maschine katapul-

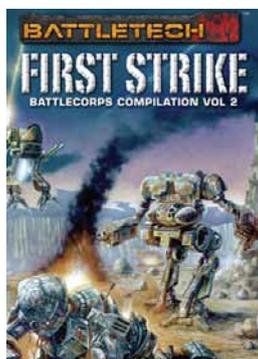
tieren? Das Spiel läuft auf meinem Amiga 500, im Interlaced-Modus, der die lasche Auflösung auf immerhin 640x512 Pixel hochschraubt, statt der üblichen 640x256. Der Preis für die »hohe« Auflösung: Das Zielensprungverfahren erzeugt ein heftiges Flimmern – und kostet mich im Lauf der Mech-Schlachten mindestens eine halbe Kontaktlinsen-Dioptrie, zwei Großpackun-

Faszination Mech

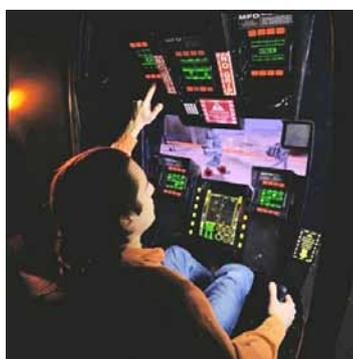
Mechs toben nicht nur über den Bildschirm, sondern auch über Tapeziertische, durch Bücher, Spielhallen – und sogar durch Menschenmengen. Wenn man das entsprechende Kleingeld dafür hat.



Mit dem **Tabletop**-Spiel fing alles an: »Classic BattleTech« erlebte seine Hochphase in den 80er-Jahren, wird aber auch heute noch gespielt – herrlich altmodisch auf Hex-Schlachtfeldern, mit Datenbögen und zwei sechsseitigen Würfeln.



Weit über 100 **Romane** behandeln die Konflikte beim Kolonisieren der Galaxis ab dem 31. Jahrhundert – und die wichtige Rolle der BattleMechs und ihrer tapferen Piloten, den MechWarriors.



Ab 1990 entstanden vor allem in den USA **BattleTech Centers**, in denen die Spieler in über ein Dutzend komplette Cockpits krabbelten, mit »Original«-Schaltern und Hebeln. Sogenannte »Tesla II pods« kann man in den USA noch heute für Fantreffen mieten.



Vier Meter, vier Tonnen, vier Beine: Diese bemannte **Kampfmaschine** stapfte im Juli 2012 über ein Tokioter Festival. Das Ding kann sogar schießen – aber nur mit Schaumstoff-Geschossen. Und für eine Million Dollar darf man es sich nach Hause holen.

Mein erster Mech-Kontakt: Auf dem Amiga 500 flimmerte das Taktikspiel **MechForce** brutalst. Wer erkennt den Mech?



Deswegen legendär

- ✦ Mechs endlich in 3D!
- ✦ dicht an den originalen Tabletop-Spielen
- ✦ guter Mix aus Feuerkraft und Taktik
- ✦ Mechs umbauen

derzustrecken und einen Kelch zurückzuerobern, der uns als Thronerbe unseres Heimatplaneten Ander's Moon ausweist. Fünf Jahre haben wir dafür Zeit, reisen mithilfe einer galaktischen Karte durch die Gebiete der fünf »Häuser der Inneren Sphäre«. Dabei nehmen wir zufallsgenerierte Missionen an: Alle Feindmechs vernichten, eine Fabrik verteidigen und so weiter. Bis zu drei weitere Piloten dürfen wir in Bars anheuern – je besser der Ruf unseres Teams, desto bessere MechWarriors bieten ihre Dienste feil. Das KI-System im Gefecht ist supersimpel, wir können nur grobe Befehle geben wie »Feuer

gen Aspirin und ein halbes Semester. Aber das ist mir egal, denn die Gefechte sind einfach spannend, trotz der minimalistischen Grafik. Doch es soll noch besser kommen ...

Ende 1990, Saddam Hussein ist mittlerweile weitere gefühlte 100 Tode gestorben, kann ich mir endlich einen PC zulegen – und das schon ein Jahr alte **MechWarrior**. Der Computer mit seinen 8 MHz und 512 KB Arbeitsspeicher schießt mich in ungeahnte Grafikdimensionen: Aus den flimmernden schwarzen und roten Mech-von-oben-Symbolen werden beeindruckende, zentimeterhohe 3D-Kolosse mit ganz arg vielen Polygonen, statt Würfelgück zählt der geschickte Einsatz von Maus oder, juhu, Joystick. Aus dem PC-Lautsprecher wummern bombastische ... Adlib-Fiepgerausche. Ich schwebte im siebten Mech-Himmel.

MechWarrior ist allerdings etwas weniger taktisch als meine Hexfeld-Einstiegsdroge **MechForce**, weil das Gelände nicht so viele Möglichkeiten bietet. Hügel aus einer Handvoll Polygone dienen fast ausschließlich als Deckung, raufklettern kann ich nur auf die ganz flachen. Wegen des kargen Terrains entfallen die hochspannenden Kettenreaktionen aus **MechForce**, wenn etwa ein Feindmech herabprallt, seine Munition explodiert, weitere Kameraden strauheln lässt, die in einen Wald stürzen, explodieren, einen Waldbrand entfachen, der weitere Gegner überhitzt, die ebenfalls explodieren. Doch trotz der entfallenen Geländenutzung und »Physik-Engine« bietet **MechWarrior** jede Menge Taktikfütlei. Acht verschiedene Mechs aus dem **BattleTech**-Universum darf ich nach und nach kaufen: Vom flotten, aber schwachbrüstigen Start-Jenner, der mit einem armseligen Kurzstrecken-Raketenwerfer und mittelschweren Lasern hantiert, aber dank Jump Jets kurzzeitig größere Hüpfen machen kann. Bis hin zum Assault-Mech Battlemaster, der gleich sechs Mittlere Laser, eine Partikelkanone, zwei MGs sowie einen Raketenwerfer einsetzt, dessen Geschosse sich automatisch Knackpunkte in der feindlichen Panzerung suchen, der mit seinen 85 Tonnen Kampfgewicht aber eher behäbig unterwegs ist.

Und es gibt eine weitere Einschränkung: Ich kann zwar diverse Varianten der acht Hauptmodelle kaufen, aber keine umbauen. Selbst wenn ich nach einem Gefecht einen erlegten Mech ausschachte, darf ich erbeutete Waffen nur zum Reparieren verwenden. Egal, MechWarrior ist immer noch taktisch genug, weil das grundlegende Kampfsystem bleibt. Allen voran der größte Feind jedes Mechs: die Hitze. Denn jede Waffe erzeugt unterschiedlich viel Abwärme – ein MG oder Raketenwerfer weniger als Laser oder Flammenwerfer.

Einfach rumrennen und aus allen Rohren ballern reicht also selbst bei den dicken Battlemaster- oder Marauder-Modellen nicht, denn bei Überhitzung droht die Zwang Abschaltung, der Mech wird zum Schneemann in der Sauna und macht ein Nickerchen auf dem Silbertablett. Auch der Einsatzzweck ist entscheidend, denn manche Mechs sind vor allem für Gefechte auf große Distanz ausgelegt, andere müssen zwangsläufig auf Tuchfühlung mit dem Feind.

MechWarrior tischt eine simple Hintergrundgeschichte auf: Im 31. Jahrhundert wird die Familie des Mech-Kriegers Gideon Braver Vandenburg ermordet, und wir schlüpfen in seine Rolle, um die Mörder nie-

Sadam Hussein stirbt 100 Tode

frei« oder »Hau schnell ab, die Kiste explodiert dir gleich unterm Allerwertesten«. Aber weil die Mitstreiter und vor allem unsere Mechs verdammt teuer sein können, sind sie uns enorm wichtig. Zumal wir ständig knapp bei Kasse sind, gerade zu Beginn einer Partie stapfen wir schon mal mit einem nur notdürftig reparierten oder aufmunitionierten Mech an die Front.

1995, sechs Jahre nach dem ersten Teil, veröffentlicht Activision das intern entwickelte **MechWarrior 2**. Der technologische Sprung ist gewaltig, schon das Hochfahren meines Mechs zeigt, welch gewaltiges Kampfgerät ich gleich lenke: Das Adlib-Gepiepse ist einer fast schon lasziven System-Frauenstimme gewichen, die mir freundlich mitteilt, sie sei jetzt zu allem bereit. Beim Loslaufen wackelt nun das bildschirmfüllende Cockpit, jeder Schritt stampft dumpf aus den Boxen.



MechWarrior 2: Unsere Langstreckenraketen sprengen einem **Kit Fox** den rechten Arm ab.

Mechs in anderen Spielen

Mechs stapfen nicht nur durch eigene Spiele, sondern auch durch andere Genres.



Im Shooter **Battlefield 2142** gehören die Mechs zu den größten Kampfeinheiten. Hier heißen sie Battlewalkers und kämpfen auf Seiten der EU (im Bild: Battlewalker L5 RIESIG) sowie der PAC (T-39 BOGATYR). Größter Unterschied zu den Battletech-Mechs: Die Battlewalkers haben immer eine BEsatzung aus zwei Mann.



In der Echtzeit-Strategieserie **Command & Conquer** tauchen die Mechs auch immer wieder auf. Hier sehen Sie von links nach rechts: einen Soldaten (zum Größenvergleich), einen Wolverine, einen Titan und den vierbeinigen Mammut MK II.



In **World of Warcraft** treffen wir vor allem bei den technisch versierten Goblins auf Mechs. Die bemannten Maschinen werden zum Schreddern von Bäumen eingesetzt. Oder von unvorsichtigen Spielern.



Sogar im Aufbau-Hit **Anno 2070** stoßen wir auf die zweibeinigen Giganten. Allerdings nicht auf Seiten der Kampfeinheiten, sondern beim total friedlichen Holzfällen. Auch wenn die Bäume das anders sehen.

MechWarrior 3 hatte furchtbar hässliche Landschaften, aber tolle Animationen. Hier schießt sich ein Feindpilot aus seinem gleich zerstörten Bushwacker-Mech.



Die Auflösung ist natürlich deutlich höher, mit 1.024x768 lässt sich auch viel besser zielen: Während ich beim ersten **MechWarrior** schon froh war, einen weit entfernten Kampfklumpen trotz Zoom überhaupt irgendwo zu treffen, kann ich jetzt schon im Fernkampf einzelne Körperteile und Waffen anvisieren – oder gleich das Cockpit. Dadurch wird der zweite Teil noch mal taktischer als sein Vorgänger: Wenn ich etwa verhindern soll, dass der Feind meine Fabrik angreift, kann ich ihn mit Schüssen auf die Beine verlangsamen oder, je nach Modell, gezielt Arme oder Torso anvisieren, um seine Waffen auszuschalten.

Auch das Gelände bietet jetzt mehr Möglichkeiten, weil ich zum Beispiel Hügel besteigen, feuern und mich zum Abkühlen und Nachladen über den Kamm zurückziehen kann. Sogar eine Nachtsichtoptik gibt's jetzt! Zwischen den Gefechten ist ebenfalls mehr geboten, denn die mittlerweile 15 Mechs (also fast doppelt so viele wie vorher) lassen sich ausgiebig umbauen. Umso wichtiger wird das Ausschlichten zerschossener Feindmaschinen. Auch neu dabei: Hubschrauber und Panzer, die einzeln zwar keinen Blumenpott gegen uns gewinnen, im Schwarm aber unangenehm werden können. Auf jeden Fall zeigen sie schön die Größenverhältnisse zu den Mech-Giganten, neben denen ein ansonsten beeindruckender Panzer einfach putzig aussieht.

Weitere vier Jahre später, also 1999, stapft **MechWarrior 3** in die Läden. Ich stapfe mit – obwohl ich seit zwei Jahren bei GameStar arbeite und dem damaligen Tester Rüdiger Steidle das Testmuster ja mal ... entborgen könnte, kaufe ich mir selbst eine Version. Und bin begeistert: In vier sauspännenden Feldzügen treten ich gegen die Smoke Jaguars an, erlebe Gefechte in Graslandschaften, Wüsten und Eisgebieten – die sich alle taktisch auswirken, Stichwort Hitze-Management. Die Steuerung ist perfekt, und die Grafik punktet vor allem mit erstklassigen Animationen: Wenn ich einen Feind am Bein beschädige, humpelt er von dannen, und wer genau hinguckt, sieht kurz vor der Vernichtung eines Mechs schon mal den Pi-

loten, der sich per Rettungskapsel aus dem Cockpit schießt. Die Landschaften sind hingegen furchtbar karg, nur gelegentlich erblicken nach Idylle heischende Mechpiloten hässliche graubraune Dörfer oder polygonarme Basen, Brücken oder Bäume. Dafür stoße ich nach und nach auf 18 Mech-Typen, arbeite mich im Feldzugsverlauf langsam auf die stärkeren Modelle hoch, inklusive des 100 Tonnen schweren Annihilator mit vier (!) Partikelkanonen. Sogar während einer Schlacht kann ich erlittene Schäden in der mobilen Feldbasis flicken lassen – oder meine bis zu drei KI-Gefährten dorthin schicken. Nur bei abgeschossenen Körperteilen müssen die Helferlein vorerst passen, die kann ich erst nach einem Einsatz wieder anlöten lassen. Motivierend: Weil ich gegen technisch überlegene Clan-Mechs antrete, freue ich mir Löcher in den Pilotenbauch, wenn ich so ein Luxus-Chassis erbeute.

Schon ein gutes Jahr später, Ende 2000, erscheint der vierte und vorerst letzte Hauptteil der Stampferserie. **MechWarrior 4** wird wie sein Vorgänger von Zipper Interactive entwickelt, Publisher ist jetzt allerdings Microsoft – der vorherige Publisher Microprose klingt zwar ähnlich, verabschiedet sich jedoch kurz darauf mit **B-17 Flying Fortress** aus dem Simulationsgenre. Bereits 1999 kauft Microsoft außerdem den **MechWarrior**-Erfinder und Lizenzhalter FASA Cor-

Microsoft hat die Serie auf dem Gewissen

poration auf. Das neue **MechWarrior 4** gilt als das beste Spiel der Serie, denn vor allem die Missionen sind erstklassig designt. Mit in einem Einsatz können sich die Ziele ändern, neue Gegner tauchen auf, ich kämpfe gegen Patrouillenboote und Zerstörer, Tiefflieger und Panzer. Briefings mit Kamerafahrten, reger Funkverkehr im Einsatz und clevere KI-Gegner erzeugen unglaublich dynamische Schlachten. Gefechte mit Dutzenden Einheiten gibt's genauso wie »Schleichmissionen«, bei denen ich mich

MechWarrior 4 (hier das Mercenaries-Addon) inszeniert Gefechte mit Dutzenden Mechs, Panzern und Fliegern.



mit passivem Radar an eine Basis pirsche und die Kommunikationsanlagen sprengt, damit keine Verstärkung anrückt. Zwischen den Missionen lockt wieder ein ausgefeiltes Baumenü zum Mech-Perfektionieren – inklusive cooler Waffen wie Mörser oder einer Markierungs-Boje, die man an Feindmaschinen heftet, damit sie kurzzeitig alle Raketen in der Nähe magisch anziehen. Satt vier Addons erscheinen noch zu **MechWarrior 4**, dann ist am 22. August 2002 mit dem **Clan Mech Pack** vorerst Schluss mit der Serie. Fünf Jahre später schließt Microsoft endgültig das integrierte FASA Studio – buh!

Ganz ehrlich: Die ganzen Hintergrundgeschichten und Ereignisse im **BattleTech**-Universum kenne ich bis heute nicht. Obwohl ich die ganze **MechWarrior**-Serie (und die beiden **Mech Commander**-Echtzeit-Strategietitel von Microprose beziehungsweise Microsoft) gespielt habe, kann ich das Haus Steiner nicht von Haus Marik unterscheiden, Clan Wolf nicht vom Clan der Jadedalken. Muss man aber auch nicht: Viel wichtiger ist es, die vielen unterschiedlichen Mechs gut zu kennen, ihre Stärken, Schwächen und Taktiken. Und mich fasziniert der »Realismus«, mit dem die Kolosse unter-

wegs sind. Denn keine Maschine ist unbesiegbar, alles hat Vor- und Nachteile: Dicke Panzerung kostet Tempo und Platz für Wärmetauscher, dicke Kanonen und Raketenwerfer brauchen gefährliche Munitionsvorräte, Energiewaffen verschießen zwar keine Geschosse, erzeugen aber viel Hitze. Geschick zerschlagende Leichte Mechs können sogar einen dicken Atlas umlegen – nicht nur, wenn der schon seine Munition verballert hat. Wie wichtig gutes Zusammenspiel im Team ist, sieht man vor allem im neuen, feinen Free2Play-Titel **MechWarrior Online** – das haben die Ahnen nämlich nicht so gut hinbekommen. Martin Deppe / GR

MechWarrior

PUBLISHER	Activision, Hasbro, Microsoft	
ENTWICKLER	Dynamix, Activision, Zipper Interactive	
QUELLE	ebay	
SPRACHE	Deutsch	
HARDWARE	PC mit 8 MHz und 8 MB RAM (MechWarrior), Pentium 2/300 mit 64 MB RAM (MechWarrior 4)	
SO LÄUFT'S	MechWarrior und MechWarrior 2 laufen im Emulator DOS-Box, Teil 1 stürzt aber am Ende einer Mission häufig ab. Teil 3 und 4 haben wir unter Windows 7 gut spielen können (Spiel per Rechtsklick aufs Icon »als Administrator ausführen«, auch schon bei der Installation!).	

Fazit Packende Gefechte mit umbaubaren Mechs. Schnell gelernt, schwer gemeistert.

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eldinger








GameStar 02/2012

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾








PC Go 05/2012

Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- MSI Z77MA-G45
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1049,-
oder ab 33,90 €/mtl.¹⁾







HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 8 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

¹⁾ Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.