MechWarrior Online

Der Aufschrei war groß, als aus MechWarrior 5 ein Free2Play-Spiel wurde. Zu Unrecht: Die neuen Multiplayer-Gefechte setzen die Serie würdig fort. Von Martin Deppe

85 GameStar Gold-Award

GameStar für Multiplayer-Güte

⊕ Stärken

+ MechWarrior-Spielgefühl wie damals
+ abwechslungsreiche Gefechte
+ zahlreiche original Mech-Modelle
+ faires Bezahlsystem ohne »Pay2Win«

⊖ Schwächen

- momentan nur zwei Multiplayer-Modi
- null Solo-Inhalte

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Infinite Game Publishing** Entwickler: **Piranha Games (Die Hard: Nakatomi Plaza, GameStar 06/02: 67 Punkte)**
Termin: **Oktober 2012** Spieler: **16** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos (Free2Play)**

GameStar.de/Quicklink/8127 | Auf DVD: Top-Spiel-Videos

Fast vier Jahre ist es her, dass Piranha Games ein neues **MechWarrior**-Spiel angekündigt hat. Der erste Kommentar dazu, am 9. Juli 2009 in unserem Forum auf GameStar.de gepostet, spricht Bände: »PORNO!!!! Ein schöner Tag, die Welt steht still... *pfeif* Ankündigung des Jahres!!!!!«

Weitere zwei Jahre später, am 1. November 2011, melden sich die Entwickler nach langer Funkstille endlich mit Details zurück – und im Forum kippt die Stimmung. Denn aus **MechWarrior 5** wird **MechWarrior Online**, mit teambasierten Multiplayer-Gefechten und Free2Play-Modell. Viele sind skeptisch, manche winken genervt ab, denn schließlich gibt es genug Titel, in denen sich gut betuchte Spieler Vorteile erkaufen können. Über-Mechs für harte Euros also? Der Entwickler wiegelt ab – es werde keine Premium-Gegenstände geben, die im Kampf Vorteile bieten.

Und nun, weitere anderthalb Jahre später, starren wir in der Open Beta auf ein Hula-Hula-Mädel, das mit dem Hintern wackelt, während wir an die Front stapfen. Das Mädel ist allerdings nicht echt, sondern sozusagen ein Wackeldackel-Pendant, das man sich für sein Mech-Cockpit kaufen kann, für 500 MechWarrior Credits, kurz MC, umgerechnet rund zwei Euro. Pay2Win sieht anders aus! Denn die Entwickler haben Wort gehalten: Für echte Euro gibt's optisch aufgebrezelte Mechs mit Tarnfarben, Panzerung in Pink oder den Heavymetal-Mech, der bei einem Abschuss Heavymetal-Mucke aus den Boxen bläst. Premium-Boosts steigern für eine bestimmte Zeit die in Gefechten kassierten Erfahrungspunkte und C-Bills (das ist die erspielbare Ingame-Währung).

Entwarnung also: Per Echtgeldzahlung gibt es (bisher) tatsächlich keine exklusiven, spielerisch besseren Mechs, Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, wir können alle

Blick in den **Commando**-Mech eines Teamkollegen: Unten wackelt eine Tänzerin, darüber verlassen zweimal zwei Streak-Raketen ihre Werfer.

Zum Vergleich: Ein Leopard-2-Panzer wiegt 62 Tonnen, wäre also knapp ein Schwerer Mech.

Qual der Wahl: In den linken Arm unseres Stalkers passen zwei Energiewaffen und ein Raketenwerfer – aber was genau sollen wir **einbauen**?

Im kleinen Tal unter uns liegt die umkämpfte Ressourcenstellung Theta. Wir helfen mit Raketen, unser Ziel ist bald hinüber (siehe **Display** oben rechts).

Modelle, Ausbaustufen und Items selbst erspielen, umbauen, ausrüsten. Das Erkämpfen der benötigten C-Bills kann aber sehr lange dauern: Für einen ordentlichen Assault Mech (die höchste Klasse) sind Dutzende gut abgeschlossener Teamgefechte nötig, da lockt dann und wann schon die Abkürzung per Kreditkarte. Für einen Leichten Mech reicht es hingegen, wenn wir das Startkapital mit dem Erlös aus ein paar wenigen Schlachten aufbessern.

Um gleich ins Spiel zu finden und die vier Klassen auszuprobieren (Leicht, Mittel, Schwer und Assault, abhängig vom Kampfgewicht), kriegen wir zu Beginn vier sogenannte Trial-Mechs spendiert, einen für jede Klasse. Zum Beispiel einen Jenner, Hunchback, Jagermech und Highlander (von dem es nicht nur einen geben kann, sondern gleich vier Modelle). Wem die Namen nix sagen, wird es in **MechWarrior Online** anfangs verflixt schwer haben, denn das Spiel setzt solide Kenntnisse des **Battletech**-Universums voraus, vor allem beim Umbau einer Maschine – dazu später mehr.

Ganz wichtig: Wer mit den Trial-Mechs spielt, kassiert KEINE Erfahrungspunkte, sondern lediglich die C-Bills. Daher sollte man sich zügig einen eigenen Mech kaufen, entweder mit den erspielten C-Bills oder gegen echtes Geld (je nach MC-Paket zwischen rund zwei und 20 Euro). Diese Maschinen erspielen dann nicht nur Erfahrungspunkte (auch dazu später mehr), sondern lassen sich auch umbauen. Und wer jetzt denkt, dass die Leichten Mechs sowieso nur als Autocannon-Futter taugen und die dicken Assault-Jungs die Schlachtfelder regieren, der wird sich ganz schnell wundern – schon so mancher leichter Raven hat eine ganze Schlacht entschieden, während die dicken Atlanten armlos auf den Hintern fielen.

Üben, üben üben!

MechWarrior Online schafft es nämlich, die vier Klassen wie in der **Battletech**-Vorlage taktisch umzusetzen. Leichte Mechs sind gute Aufklärer, stöbern Feindmaschinen auf und markieren sie auf dem Radar ihrer Teamkumpels, die dann schon mal mit Langstreckenraketen draufhalten können. Mittlere Mechs sind prima für die Jagd auf Leichte Mechs einzusetzen, zum Feind-Flankieren oder Ressourcenpunkte-Erobern (einer der momentan nur zwei Spielmodi). Schwere Mechs können gut austeilen, einstecken und sind flott genug, um einen Assault auszumanövrieren. Die wiederum bestimmen sozusagen, wo die Front gerade verläuft – allein durch ihre Anwesenheit.

Aber (und hier bitte viele Ausrufezeichen vorstellen): Ein guter Leichter-Mech-Pilot kann einen Assault durchaus zu Fall bringen – denn alle Maschinen sind hinten schwächer gepanzert als vorne, ein Assault dreht den Oberkörper träge, ganz zu schweigen von der ganzen Maschine. Wenn der leichte also nah genug herankommt und sein Opfer umkreist, am besten noch unterhalb dessen Cockpit-Kippwinkels bleibt, dann erleben wir David gegen Goliath im Jahr 3050.

Das Beispiel zeigt aber auch, wie wichtig geschicktes Zusammenspiel als Team ist. Mechs sollten sich gegenseitig decken, den Assaults Flankenschutz geben, Ziele melden (per Chat oder, wenn man nah genug herankommt, per Radar-Marker). Damit steht und fällt auch der Spaß an einer Partie; für Einzelgänger ist **MechWarrior Online** eher ungeeignet – man kann es zwar prima spielen, ohne mit anderen ein Wort zu wechseln, sollte dann aber zumindest auf die Kollegen hören und mitziehen, statt Solo-Nummern durchzuziehen.

Extrem-Nahkampf gegen den schweren Mech **Ilya Muromets**. Wir haben den rechten Arm verloren – siehe Display unten links.

Comics & Taktiken

Auf der Webseite nogutsnogalaxy.net finden Sie unter der Rubrik »Comics« regelmäßig neue, witzig gezeichnete Bildergeschichten rund um die Battlemechs. Und ganz nebenbei erklären die Strips Taktiken und neue Mechs, ganz ohne spießig erhobenen Zeigefinger.

Der Schwere Mech »Cataphract« hat seinen Namen von den dick gepanzerten parthischen Reitern um 200 vor Christus.

Apropos Solo-Nummer: **MechWarrior Online** fährt null Solo-Inhalte auf – keine Kampagne, keine Einzelmission, kein Koop, nix. Sogar die Multiplayer-Modi gibt's nur in zwei Varianten, und die sind auch noch die Uropas der Online-Generationen. »Assault« ist klassisches Basis-Erobern, und »Conquest« nennen sich die Matches, in denen wir bis zu fünf Ressourcenstellungen halten müssen. Jede davon schickt Punkte auf unser Mannschaftskonto, und wer zuerst 750 hat, ist Sieger. Alternativ ballern wir in beiden Modi alle Gegner weg, um zu gewinnen. Dass **MechWarrior Online** trotz der bisher dürftigen Spielvarianten-Vielfalt so viel taktische Tiefe bietet, liegt zum einen an den fairen, sehr gemischt zusammengestellten Achter-Teams, die das Matchmaking-System zusammenwürfelt.

Zum anderen sind die zehn Maps »schuld«, dass wir uns wieder und wieder gern in die beiden Modi werfen. Denn die Karten reichen von eng bebauten Schlachtfeldern, deren Häuserschluchten Nahkämpfe provozieren, bis hin zu weitläufigen Schneelandschaften. Und weitläufig heißt wirklich weitläufig, denn die Mechs starten auch mal in rund drei Kilometern Entfernung voneinander – ein Fest für Langstreckenraketen-Duellanten, die auf gut einen Kilometer Distanz feuern können.

Aber nicht nur das Terrain bestimmt unser Vorgehen, sondern auch die herrschende Außentemperatur. Denn eine der großen Schwäche der Mechs ist Überhitzung. Jeder Schritt und jeder Schuss erzeugt Hitze – Energiewaffen mehr, ballistische weniger, Raketen am wenigsten. Wenn die Außentemperatur schon bei 85 Grad liegt, kriegt ein lasergespickter Mech schneller einen Herzkasper als einer, der mit Autocannons und Kurzstreckenraketen kämpft. Gerade dieses Prinzip macht die gesamten **Battletech**-Spiele seit den Achtzigerjahren so »realistisch« spannend: Mechs sind eben keine unbesiegbaren Über-Maschinen, sondern an die Physik gefesselt. Wer seine Maschine mit Energiewaffen vollstopft, aber kaum Wärmetauscher mitnimmt, riskiert dauernde Notabschaltungen – dann lässt der Mech das Cockpit hängen und ist so wehrlos wie eine Tutorial-Schießscheibe.

Die Balance aus Feuerkraft, Panzerung, Hitze-Management, Gewicht und Geschwindigkeit ist das A und O bei der Mech-Wahl – und vor allem beim Umbau. Denn sämtliche (egal wie) gekauften Mechs können wir umrüsten, und das wird schnell zur Wissenschaft für sich. **MechWarrior Online** nutzt dabei das bekannte Hardpoint-System, das die wichtigsten Bedingungen festlegt: In den linken Arm unseres Stalker STK-3F dürfen zum Beispiel maximal zwei Energiewaffen und ein Raketenwerfer. Ob wir da eine Partikelprojektorkanone (PPC), einen kleinen, mittleren oder großen Laser, einen Pulslaser oder Flammenwerfer dran hängen: Kombinieren ist grundsätzlich erlaubt. Und den Raketenwerfer-Hardpoint können

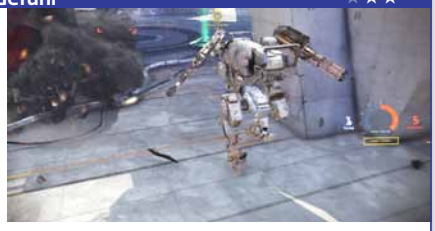
MechWarrior Online vs. Hawken

In beiden Spielen treten wir in schwerbewaffneten Kampfmaschinen gegeneinander an – trotzdem liegen Welten zwischen beiden Titeln. Wer hat wo die Stahlnase vorn?

Mech-Gefühl

★★★ / ★★★

Hier haben wir wirklich das Gefühl, bis zu 100 Tonnen unterm Hintern zu bewegen. Das Spiel mischt langsame Phasen mit heftigen Gefechten auf kurze Distanz. Das gemächlichere Tempo muss man mögen.



Die Mechs wirken zusammengestöpselter. Hawken spielt sich schneller, wir können strafen, spurten und mit jedem Mech schweben – als ob wir einen Soldaten-Tank steuern, keinen tonnenschweren Mech.

Spielmodi

★★☆ / ★★★

Nur zwei Multiplayer-Modi, aber mit »integriertem« Team-Deathmatch, weil abgeschossene Mechs im Match nicht mehr mitmachen dürfen. Dadurch spielt man vorsichtiger und mehr als Team.

Auch hier gibt's neben (Team-)Deathmatch nur zwei Modi, die aber dramatischer inszeniert werden. Abgeschossene Spieler kommen gleich wieder in die Partie, deshalb spielt man hier risikofreudiger.

Matchmaking

★★★ / ★★★

Minimale Wartezeiten, fair verteilte Teams: Hier gab's früher immer mal wieder Probleme mit dem Matchmaking, jetzt läuft's rund. Das anfangs gemächlichere Tempo erlaubt auch mehr Chat-Absprachen.

Teils lange Wartezeiten für einzelne Modi und eine extrem unfaire Spielermischung verbreiten Frust: Wer will schon mit seinem Stufe-2-Toaster gegen Level-20-Spieler antreten? Genau, wir auch nicht.

Mechs & Ausrüstung

★★★ / ★★★

Aktuell 25 Basis-Modelle aus dem original Battletech-Universum, dazu die klassischen Waffen und Ausrüstungsmodule, Hitze-Management und Panzerungsverteilung: Hier schwärmt der Bastler!

Derzeit nur zwölf Mechs, die jeweils eine Haupt- und Nebenwaffe mitnehmen, etwa MP und Granatwerfer. Bessere Ausrüstung muss erst durch Mech-Leveln freigespielt werden. Interessante Zusatzmodule.

Grafik

★★★ / ★★★

Nutzt die Cryengine 3. Schicke, abwechslungsreiche Landschaften, Sichtweiten über ein, zwei, drei Kilometer. Die Mechs sind gut animiert, vor allem das Aufglühen getroffener Partien sieht klasse aus.

Unreal Engine als Basis. Sehr enge Kampfgebiete: Fabriken, Häuserschluchten etc. lassen die Levels zu ähnlich aussehen. Die Gefechte selbst sind effektreich, die Animationen der Mechs gehen in Ordnung.

Endstand

★★★★★★★★★★★★★ / ★★★★★★★★★

Macht mechtig Laune

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe heute noch ein kleines Loch im Bauch – das habe ich mir im Juli 2009 da reingefreut. Bei der Umstellung auf das jetzige Free2Play-Modell war ich entsprechend skeptisch, denn die alten MechWarrior-Spiele hatten die Messlatte schon extrem hoch angesetzt. Doch Piranha Games haben es tatsächlich geschafft, das alte Mech-Feeling zu modernisieren und mit einem fairen Bezahlmodell zu kombinieren (bei einem Pay2Win-Konzept wäre ich auch persönlich nach Vancouver geflogen, um den Entwicklern in gewisse Körperteile zu treten – von vorne).

Hier spielt sich kein Gefecht wie das andere, und je nach Mech-Klasse sind auch die taktischen Rollen gut umgesetzt. Auch das Matchmaking-System ist mittlerweile fair, und das Spiel erhält regelmäßig Updates und neue Mechs. Nur ein, zwei Solomodi fehlen mir schmerzlich – am besten wäre natürlich eine komplette Kampagne!

wir mit Langstrecken-Missiles (LRM) bestücken, die's wiederum im Fünfer-, Zehner-, 15er- und 20er-Paket gibt. Oder mit einem Kurzstreckenwerfer mit zwei, vier oder sechs Raketen. Oder doch lieber Streak-Missiles, die (fast) immer ihr Ziel treffen? Oder alternativ einen NARC-Werfer, dessen Geschosse am Feindmech hängen bleiben und unseren Teamkollegen das Zielaufschalten erleichtern? Wohlgemerkt – wir sprechen hier über einen einzigen Mech-Arm!

Einsteiger ins Mech-Universum stehen hier erst einmal vor einem Wust an Möglichkeiten – mit denen sie das Spiel alleine lässt. Denn es zeigt zwar immer übersichtlich, wo man Wärmetauscher, Waffen, Munition, Panzerung, ECM-Störsysteme und so weiter hinpacken kann. Doch welche Kombinationen sinnvoll sind und welche nicht, das muss man schon selber rausfinden. Klar ist es keine gute Idee, die MG-Munition ins rechte Bein zu stecken und die komplette Panzerung rauszurupfen. Und natürlich sollte man seinen Raketenwerfern auch Raketen spendieren. Aber ob der dickere Motor jetzt sinnvoller ist als der Einbau einer »Beagle Active Probe«, die unsere Sensorenreichweite erhöht und schneller Zieldaten liefert, das verrät uns im Spiel niemand. Bevor man also Credits in unsinnige Ausrüstung pumpt, lieber mal im Forum fragen oder die zahlreichen Guides konsultieren. Das gilt auch für die Module, die wir mit Erfahrungspunkten nach langem Spielen freischalten, etwa eine vierte Zoomstufe, Luftschläge oder bessere Sensoren, die auch nach hinten spähen. **MechWarrior Online** ist kein spielerisches Leichtgewicht – man kann zwar gut mitspielen und schon mit Trial-Mechs Abschüsse erzielen, aber wer richtig gut werden will, muss üben, üben, üben – und die Maschinen richtig kennenlernen.

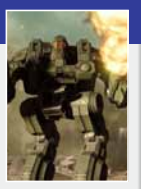
Dafür belohnt uns das Spiel dann mit brachialen Gefechten, in denen wir immer das Gefühl haben, wirklich in einer extrem mächtigen Maschine zu sitzen. Selbst die flotten Leichten Mechs, die auch mal über 100 km/h Spitze schaffen, fühlen sich immer noch wie Ungetüme mit rund 40 Tonnen Gewicht an – ganz zu schweigen von den behäbigen Assaults. Die Waffeneffekte sind erstklassig: Wenn ein Bündel Langstreckenraketen im hohen Bogen über hundert Meter auf uns zu zuhält, ziehen wir unwillkürlich den Kopf ein (und sind froh, ein Raketenabwehrsystem eingebaut zu haben, das einige der Geschosse vom Himmel schießt). Bei kassierten Treffern wackelt das Cockpit, das HUD flimmert, im Gegenzug glühen getroffene Panzerplatten beim Feind auf. Abgerissene Arme fliegen umher, Drähte lugen aus der Schulter, es qualmt. Kleiner Wermutstropfen: Die Landschaften sehen zwar klasse aus, sind aber unkaputtbar. Nicht einmal Bäume knicken um, wenn wir durchmarschieren, und auch das dickste Geschoss hinterlässt keinen dauerhaften Krater. Aber wer guckt schon in die Botanik, wenn ein 15 Meter hoher Mech direkt auf einen zustampft? Martin Deppe

In den Testing Grounds können wir unsere Mechs gegen **unbemannte**, also wehrlos rumstehende Feindmaschinen testen. Mehr Solo-Inhalte gibt's nicht.

TERMIN Oktober 2012 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

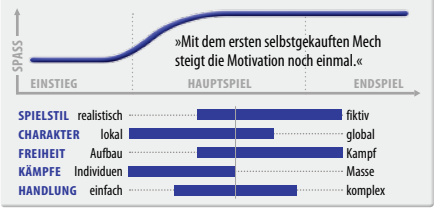
MechWarrior Online

Action-Simulation



Publisher	Infinite Game Publishing
Entwickler	Piranha Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	nur Download (www.mwomercs.com), kein Handbuch
Kopierschutz	–

GENRE-CHECK ACTION-SIMULATION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Assault und Conquest (je 16)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE internes Matchmaking
MULTIPLAYER-SPASS über 200 Stunden

»Angenehmer Umgangston und meistens taktisch vorgehende Mitspieler.«

GRAFIK 8/10

+ sehr gut animierte Mechs + glühende Körperteile zeigen Treffer an + sehr viele Effekte + schicke Landschaften ...
– ... die aber bessere Texturen vertragen könnten

SOUND 8/10

+ exzellente Waffeneffekte
+ 7.1-Sound
– abseits der Gefechte nichts los (Ambient-Sound, Musik)

BALANCE 8/10

+ wie in der Vorlage gut austarierte Klassen/Rollen + keine »Über-Mechs« + gutes Matchmaking + faires Bezahlsystem + kein Pay2Win – hohe Hürde für Einsteiger – kein Tutorial

ATMOSPHÄRE 9/10

+ brachiales Mech-Feeling + Nachtmissionen, Schneefall + sehr unterschiedliche Welten + coole Startsequenzen
– etwas zu trockenes Drumherum

BEDIENUNG 9/10

+ Waffengruppen frei kombinierbar + Joystick-Unterstützung + Steuerung leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern
– Mech-Umbau setzt viele Vorkenntnisse voraus

UMFANG 8/10

+ zehn Maps (davon drei »recycelt«) + umfangreicher Mech-Baukasten + laufend Nachschub an Mechs und Inhalten
– keinerlei Solo- oder Koop-Inhalte

LEVELDESIGN 9/10

+ Spektrum von weiten Landschaften bis enger Bebauung + Temperaturen wirken sich aus + verschiedene Marschwege
– lange Laufzeiten für langsame Mechs

WAFFEN&EXTRAS 9/10

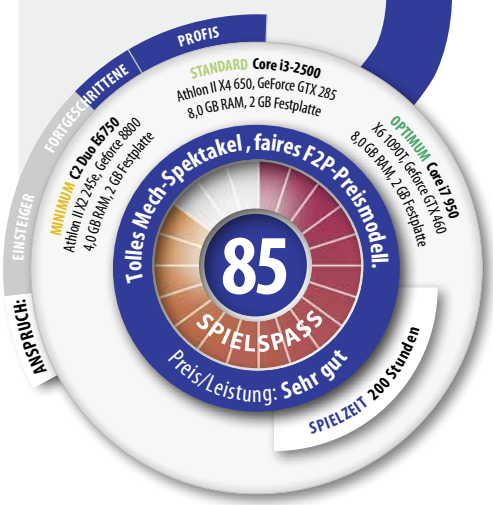
+ 25 Mech-Grundmodelle + plus zahlreiche Varianten + regelmäßig neue Modelle + viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände – MechWarrior-Einsteiger werden überfordert

KAMPFSYSTEM 9/10

+ original Kampfsystem + Mech-Klassen mit realistischen Stärken und Schwächen + gute Mischung aus Taktik und Reaktionsschnelligkeit – keine Trainingsmöglichkeiten gegen KI

MULTIPLAYER-MODI 8/10

+ Mech-Klassen ergänzen sich gut + einblendbare taktische Karte mit Symbolen + spannende Matches, wenn alle taktisch spielen – nur zwei Spielmodi – nur zufällige Kartenwahl



»Jump Jet« ist die informelle Bezeichnung des Senkrechtsstarters Hawker Harrier. Von Microprose gab's 1992 sogar ein Spiel dazu.