Mechwarrior 4 - Mercenaries

Die Lösung zur deutschen Version von Mechwarrior 4 Mercenaries basiert auf der Version „Point Release 1“, dem einzigen offiziellen Patch von Microsoft. Die Screenshots wurden auf einem System bestehend aus einem Athlon XP mit 2,2 GHz und einer übertakteten GeForce7 7600GS bei aktiviertem 4xS AA und 4x AF mit dem Programm „Irfanview“ gemacht, da ich sonst keine Möglichkeit gefunden hab das AntiAliasing auf die Screenshots zu bannen. Sowohl FRAPS als auch die interne Screenshotfunktion haben hier weitgehend versagt. Als Grund vermute ich hier ein Problem zwischen dem Spiel und dem Grafiktreiber. Unbeachtet dieses Problems wurden die Screenshots in 1280×1024 erstellt und später auf 775×620 „eingeschrumpft“, damit die Ladezeiten erträglich bleiben.
Als Schwierigkeitsgrad wurde „Veteran“ gewählt, damit das wenig simulationslastige Spiel nicht ganz zu einer „Action-Ballerei“ verkommt.

Tipps:

- Entgegen logischer Betrachtungen und den Möglichkeiten früherer Spiele kann man hier nicht die Beine der Mechs zerstören, sondern lediglich so stark beschädigen, dass diese nur noch langsam vorwärts kommen und der „Rückwärtsgang“ deaktiviert wird. Als Konsequenz kann man daher die Beinpanzerung stets etwas reduzieren, denn ein Feuern auf die Beine bringt einfach nicht übermäßig viel!
- Die wichtigste Schwachstelle der meisten Mechs ist deren Rücken. Verpassen Sie den Zielen daher nach Möglichkeit eine komplette Salve in den hinteren Bereich oder versuchen Sie sich hinter diese im Nahkampf zu setzen.
- Die Temperatur ist ein großer Gefahrenpunkt, selbst dank der Kühlflüssigkeit die jeder Mech mitführt. Gerade auf warmen Welten und insbesondere bei den Wingmen gilt es genügend Wärmetauscher mitzunehmen. Vor allem die Wingmen neigen dazu schnell alle Waffen abzufeuern. Steuern Sie dem entgegen, indem Sie die Waffengruppen gut verteilen und mindestens so viele Wärmetauscher einbauen, dass die Wärmeskala im Mech-Hangar stets im grünen Bereich ist.
- Vor allem bei Einsätzen im Wasser kann man dagegen ganz gut einige Wärmetauscher zu Hause lassen und dessen Kühlung nutzen.
- Vor allem in stark bewaldeten Gebieten sinkt die Performance mitunter deutlich, was bei mir wohl eindeutig an der relativ aufwendigen Kantenglättung und der damit verbundenen „knappen Pixelleistung“ lag. Das Abfackeln des Grünzeugs wirkt hier Wunder, da diese dann natürlich nicht mehr berechnet werden müssen. In stillen Momenten zwischen den Kämpfen sollte man also nicht zögern den Weg etwas zu roden um damit etwas „flüssiger voranzukommen“ 😉
- Insgesamt gibt es drei Enden des Spiels. Man kann sich sowohl auf die Seite von Steiner und Davion schlagen, aber auch ein neutrales Ende anstreben, wobei man dazu erst mal Richtung Steiner tendieren muss. Entscheidend für den weiteren Verlauf ist meist Solaris, da man hier durch Widmungen der Siege sich mehr oder weniger schon auf eine Seite schlagen kann.
- Solaris lässt sich zudem auch meist als „Zwischenstopp“ zwischen den verschiedenen Welten missbrauchen, da jeder Sprung nach Solaris interessanterweise kostenlos ist und man dadurch

oft die Entfernung zum nächsten Sprungziel und damit auch die Sprungkosten minimieren kann!

- Beim Kampf gegen Landungsschiffe sollte man sich nach Möglichkeit auf deren Triebwerke konzentrieren, da man dort meist mehr Schaden anrichten kann. Alternativ kann man aber auch oft irgendwo in Deckung gehen und die mangelnde Beweglichkeit ausnutzen!
- Generell sollte man vor allem in größeren Kämpfen die eigenen Lanzen gut konfigurieren, damit man im Kampf eine bessere Übersicht hat. Dazu gehört zum Beispiel ein einheitlicher Anstrich aller Mechs oder zumindest der jeweiligen Lanze. Zusätzlich kann man seine Lanzen so aufbauen, dass jede Lanze nur aus Frauen oder Männern besteht und man somit auch im heftigsten Kampf die Erfolgsmeldungen der Untergebenen gut zuordnen kann!
- Nehmen Sie sich auch mal Zeit die schöne Grafik zu bewundern, die stellenweise nahezu surrealistisch wirkt! Leider aber auch aufgrund eines zu stark eingreifenden LOD-Systems selbst bei maximalen Details mitunter etwas suboptimal rüber kommt. Maximale Details sollten daher immer eingestellt werden.
- Kenner des Spiels MechCommander bzw. dessen in Deutschland nie offiziell erschienenen AddOns „Desperate Measures“ werden sich vielleicht über die seltsam betitelten Gebäude wundern.?! 😉
- Aufgrund der Verzweigung der Geschichte wird man nicht alle Planeten „besuchen“ können, die ich hier aufzähle. Es empfiehlt sich daher das Spiel mindestens zwei mal durchzuspielen und sich auf die jeweils andere Seite zu schlagen oder die interne Speicher-Funktion zu nutzen, die nach und vor jeder Mission automatisch Savegames anlegt, so dass man jederzeit zu gewissen Zeitpunkten zurückspringen kann.
- Um das Laden der Seite zu Beschleunigen und den Webserver zu entlasten (allein der Text war deutlich über 100 KB groß!), musste ich die komplette Lösung auf zwei Seiten aufspalten, die Sie hier einzeln ansteuern können:

Teil 1

Umfasst: ** Eaton, Halloran V, Styk, Solaris VII & New Exford **

> Zu Teil 1 der Lösung springen <

Teil 2

Umfasst: ** Wernke, Hesperus II, Tharkad, New Avalon, Carse & New Canton **

> Zu Teil 2 der Lösung springen <

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/mech4mercs?rev=1349909305

Last update: **2014/08/27 16:42**