

CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER



AUSGABE 10



[INHALTSVERZEICHNIS]

	Seite
Editorial	3
Interview mit Michael Stackpole Der Altmeister himself, stellt uns Rede und Antwort	4
Techleben Exklusive Kurzgeschichte von Daniel Isenberner	11
Rezension von Strategic Operations Das neue Corebook, hält es was es verspricht	17
Rezension von Blake Documents Das ultrageheime Sourcebook, umfangreich beleuchtet	22
Turning Point: Luthien Rezension Wir nehmen das Erste der neuen Ebook Reihe auseinander	25
Geländebaututorial Wie baut man sich sein eigenes Tabletop Gelände	26
'Mech of the Week Nik veröffentlicht seinen ersten Mech of the Week Artikel im NL	32
Kittery Con 2008 Bericht Wir waren auf der Kittery Con 08, lest selbst was wir da erlebten	36
Toblerone Con 2008 Bericht Was passierte auf dem Con, was ist die Ghettotonne?	38
Con Survival Guide Nach all den Berichten, wie überlebt man überhaupt einen Con?	40
Paintercon Promo Was erwartet euch auf der neusten Ausgabe des Painter Con?	45
Rückblick, Ausblick und Impressum	46

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



[EDITORIAL]

25 Jahre Battletech und 10 Ausgaben Newsletter. Zwei Jubiläen in einem Jahr. Ich finde, das ist ein Grund zum Feiern. Vor allem, weil das Spiel, trotz wiederholter Versuche es totzusagen, immer noch läuft wie ein gut geschmiertes Uhrwerk. Fast jeden Monat kommen ein paar neue Sachen heraus, und wenn mal nicht, so doch zumindest Previews, die einem den Atem stocken lassen. Außerdem habe ich es bis jetzt selten erlebt, dass die Autoren, Entwickler und die Fanbase so eng miteinander verknüpft sind. Oder der Newsletter selber. Von einem kleinen Fanprojekt hin zur zehnten Ausgabe ist es ein ganz schön weiter Weg. Ich glaube, uns als Redaktion ist noch gar nicht so ganz klar geworden, was wir da eigentlich erreicht haben. Mag auch daran liegen, das wir bis zur Veröffentlichung noch bis über beide Ohren in Arbeit versunken waren ;). Ich möchte mich für die Verspätung entschuldigen. Eigentlich hatte ich Ende Januar angepeilt, aber dann kamen bei uns allen noch so viele Sachen dazu (vor allem Uni... *uffz*), dass wir es einfach nicht mehr geschafft haben. Immerhin wollten wir euch auch eine schöne Ausgabe präsentieren. Aber ich denke, das ist uns mit dieser hier gelungen.

Was erwartet euch also? Zum einen Rezensionen, zu den zwei wichtigsten Hintergrundbüchern der letzten Monate: Strategic Operations und Blake Documents. Aber auch die neue Jihad Turning Points-Serie haben wir nicht vergessen. An dieser Stelle vielen Dank an DarkISI, der die beiden Kurzrezensionen dazu geschrieben hat. Sven, unser Geländespezialist, hat auch diesmal wieder ein Tutorial zum herstellen von eigenem Gelände geschrieben. Da ich inzwischen seit Längerem fast nur noch auf seinen Karten spiele, kann ich auch sagen, dass es fast nichts besseres gibt ;). Außerdem haben wir noch ein paar Con-Berichte (namentlich Toblerone- und Kittery-Con) sowie auch einen „Con-Survival-Guide“. Und DarkISI hat auch noch eine Kurzgeschichte beigesteuert.

An dieser Stelle dann meinen ausdrücklichen Dank an das komplette Team, das jedes Mal wieder einen wunderbaren Job abliefert und an DarkISI, KODO3, XDragoon und Psycho, die Bilder zu einigen der Artikel beigesteuert bzw. selber Artikel beigesteuert haben.

Viel Spaß beim spielen und lesen und lasst euch nicht vom bösen Wobbie schnappen ;)

Jan-Hendrik „Korsar“ Kalusche

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



[INTERVIEW MIT MICHAEL STACKPOLE]



Hallo Mike!

Erstmal danke dafür das du dich als Interviewpartner für uns zur Verfügung gestellt hast. Und damit wollen wir auch schon beginnen.

NL:

Eine einfache Frage zum Einstieg: Arbeitest du momentan an einer neuen BattleTech/MechWarrior Geschichte oder einem neuen Buch in diesem Bereich? Irgendwas in der Richtung von „Not the way the smart money bets“?

Michael A. Stackpole:

Ja. Ich habe zwei weitere Kurzgeschichten geschrieben, die bei BattleCorps verfügbar sein werden und ich rede immer wieder mit Loren Coleman darüber, das ich wieder mehr im Universum arbeiten möchte. Ich habe viel Spaß dabei, die Geschichten zu schreiben. Es ist cool, zu Charakteren zurückzukommen, die ich so lange so gut gekannt habe.

NL:

Fast jeder kennt deinen Namen. Du bist bekannt dafür, Star Wars und BattleTech Romane und Geschichten zu schreiben, aber was schreibst du sonst noch?

Stackpole:

Ich schreibe so ziemlich alles, wofür man mich bezahlt. Ich habe eine ganze Menge Fantasy-Romane geschrieben inklusive der Düstere Ruhm-Serie (Zu den Waffen, König der Düsterdünen, Festung Draconis, Blutgericht, Drachenzorn und Der große Kreuzzug) und der Age of Discovery-Serie (A Secret Atlas, Cartomancy und The New World). Ich habe auch haufenweise Kurzgeschichten geschrieben. Die meisten davon kann man auch auf meiner Webseite www.stormwolf.com kaufen.

NL:

Wie und wann bist du zu einem Schriftsteller geworden?

Stackpole:

Mein Großvater hatte 1937 ein Buch veröffentlicht, also war es immer eine meiner Optionen, Autor zu werden. Ich mochte es, zu schreiben und schrieb schon in der sechsten Klasse lange Geschichten (sechs Seiten). Mit dem Schreiben ist es wie mit jeder anderen Fähigkeit auch: Je mehr du daran arbeitest, desto besser wirst du. Und das, obwohl ich bis zum College keine Geschichten verkauft habe. Allerdings habe ich ein paar Spielhilfen für Tunnels & Trolls an Flying Buffalo, Inc. verkauft, während ich am College war. Ich begann nach meinem Abschluss in der Spieleindustrie zu arbeiten, was es mir erlaubt hat, die Jungs von FASA zu treffen.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



NL:

Und wie bist du dazu gekommen BattleTech Geschichten zu schreiben?

Stackpole:

FASA hatte damit begonnen, Bücher im Bereich BattleTech zu veröffentlichen. Die DragonLance-Romane waren sehr erfolgreich gewesen, also beschlossen sie, auch hier Bücher hinzuzufügen. Ich erzählte ihnen, das ich ein Buch geschrieben hatte (aus dem Fantasy-Bereich, Talion: Revenant) und schickte ihnen ein Exemplar davon. Sie schickten mir einen Haufen BattleTech-Kram zurück. Ich bekam ein paar Ideen für Geschichten und sie brauchten schnell eine Triologie. Die Warrior Trilogy war geboren.

NL:

Niemand wird bestreiten, dass du einer der Autoren bist, die immer wieder für die Story-Bücher zuständig waren. Hast du um den Job gebeten? Oder hat dir damals jemand gesagt, dass du es tun sollst?

Stackpole:

Es war nicht so, das ich um den Job gebeten habe, sondern eher, dass meine Denkweise der von Jordan Weisman und Ross Babcock sehr ähnlich war. Es scheint außerdem nicht geschadet zu haben, dass ich Geschichte studiert hatte. Sie brauchten politische Sachen und damit komme ich gut zurecht. Damit wurde es leicht, auf einem strategischen Niveau zu schreiben und dann hinunter in die Gräben zu gehen um den Lesern ein Bild davon zu machen, was wirklich geschah. Das Politische geschieht aber auf den oberen Leveln, von daher machte es Sinn, dass ich mit plante, was geschah. Ich habe gerne die Story-Bücher geschrieben, weil sie spannend waren, um dann zu beobachten, wie andere die Details ausfüllten.

NL:

Irgendjemand muss diese Frage ja mal stellen... Hast du wirklich einen Pakt mit den TPTB geschlossen, dass nur du die Hauptcharaktere im Classic BattleTech Universum umbringen darfst? Und wenn ja, kannst du uns sagen, warum sich das jetzt geändert hat?

Stackpole:

Nein, da gab es keinen Pakt. Alle Charaktere gehören dem Lizenznehmer. Weil ich damals teil der Planung war, konnte ich mich natürlich für ein bestimmtes Ereignis stark machen. Generell gesagt zielt man auf den größten emotionalen „Erfolg“ hin, wenn man einen Charakter umbringt. Da ich viele der Charaktere genauso gut oder sogar besser als die anderen Autoren kannte, konnte ich natürlich genau das tun.

NL:

Du hast nach einem Duzend BattleTech Romanen aufgehört zu schreiben. Ich denke, die Gründe dafür sind bekannt, immerhin hast du sie auf deiner Internetseite veröffentlicht. Jetzt bist du wieder zurück. Also frage ich Dich: Irgendetwas Besonderes muss im BattleTech Universum geschehen sein, das dich zurückgeholt hat. Was ist so faszinierend an diesem Universum, dass du immer noch Kurzgeschichten darüber schreibst?

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**

**Stackpole:**

Weil ich viele der Charaktere eingeführt habe, habe ich viel in sie investiert. Es macht Spaß, über sie zu schreiben. Sogar noch mehr, wenn man dafür bezahlt wird. Auf vielerlei Weise ist es, als wenn man zurückkommt zu einem früher begonnenen, gigantischen Puzzle. Wenn ich Prequels schreibe, kann ich auf bestimmte Ereignisse in der Zukunft hindeuten und erklären, warum Charaktere zu dem geworden sind, was sie sind. Es ist ziemlich cool als Erfahrung im Bereich des Schreibens.

NL:

Jetzt zu etwas, das alle unsere Interviewpartner beantworten müssen: Was ist deine Lieblingsfraktion, -zeitlinie und -charakter?

Stackpole:

Das ist wie als wenn du fragen würdest, welches mein liebstes Kind ist. Morgan Kell, Victor Ian Davion und Kai Allard-Liao würden ganz oben auf der Liste stehen. Für mich gibt es keine separaten Äras, weil es alles fortschreitend ist. Es macht aber auch Spaß über die anderen Charaktere zu schreiben. Nimm zum Beispiel Vlad. Es war spannend, über ihn zu schreiben; vom Gegner für Phelan bis zu einer eigenen Person.

NL:

Für mich bist du derjenige, der das BattleTech Universum „erschaffen“ hat (zumindest in meinem Kopf). Als du begonnen hast, die Warrior-Triologie zu schreiben, war noch nicht viel im Universum etabliert. Was waren damals deine Wünsche, deine Vorstellungen über das Universum und was denkst du jetzt nach zwanzig Jahren und einer ganzen Menge an neuem Hintergrundmaterial darüber?

Stackpole:

FASA hatte damals schon recht viel von dem ausgearbeitet, was in der Warrior-Triologie geschehen sollte. Dadurch bekam ich schon ein gutes Gefühl für das Universum. Wir wussten, dass wir den technologischen Stillstand beiseite schaffen mussten, wenn sich das Universum weiterentwickeln sollte, also taten wir es. Die neue Generation groß und erwachsen werden zu lassen, war ziemlich cool. Diese Vision entwickelte sich weiter, während wir schrieben und während der Meetings, die wir hatten. Wenn du mich fragst, was ich denke, dann denke ich, wir haben einen verdammt guten Job gemacht. Es ist ein interessantes Universum, das diverse, multiple Storylines aufrechterhalten kann. Das ist einer der Gründe, warum ich es so liebe.

NL:

Stand es dir frei, die Charaktere und Nationen so zu entwerfen, wie sie dir vorschwebten? Zum Beispiel Hanse Davion, Max Liao oder das Drakonis Kombinat? Oder hat dir jemand gesagt, wie sie sein sollten und du hast es einfach nur umgesetzt?

Stackpole:

Viele der Charaktere waren schon durch älteres Material bekannt, also folgte ich der Spur, die dadurch vorgegeben war. Ich musste. Wenn ich davon abgewichen wäre, wäre

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



die Reaktion der Fans hässlich gewesen. Als es um die neue Generation ging, da hatte ich einen viel weiteren Spielraum.

NL:

Warst du an der Entwicklung der Storyline per se beteiligt? Wie viel Einfluss darauf hattest du? Ich erinnere mich an einen Satz aus einem Interview (mit Christoph Nick, glaube ich) in der du die Situation beschrieben hast, wie die Clans geboren wurden. „Oh, mein Gott sie sind nicht die Wolf's Dragoner, sondern die Wolf-Dragoner.“ Also, wie wichtig waren dein Wort und deine Ideen? War das ganz alleine deine Show oder eine Team-Leistung?

Stackpole:

Der Entwicklungsprozess lief meistens wie folgt ab: Erst gab es eine Unterhaltung, dann wurden die Hintergrundfakten überprüft, dann wurden Notizen gemacht und dann würde jemand die Situation zusammenfassen und entwickeln. Ich habe das für die Clans und Devlin Stone gemacht. Wenn das Dokument dann fertig war, stand es FASA oder WizKids frei, davon nach Belieben abzuweichen. Du musst es dir wie die Arbeit eines Töpfers vorstellen: Ich hole den Ton, mache daraus eine Vase, versiegele sie und brenne sie, aber sobald mein Kunde sie in der Hand hat, kann er damit tun, was er will. Manchmal darf ich vorbeikommen, um Blumen in die Vase zu tun, oder sie zurechtzurücken, aber der Sinn und Zweck wird alleine von ihm bestimmt.

NL:

Täuscht mich meine Erinnerung, oder hast du wirklich nie an einem Sourcebook mitgewirkt? Warst du immer der „Roman-Typ“?

Stackpole:

Ich habe an einigen Szenariobänden mitgearbeitet, oder zumindest am geschichtlichen Teil von ihnen. Die Sourcebooks wurden zur gleichen Zeit wie die Romane gemacht und FASA wusste, was sie von mir wollten. Ich habe auch das Renegade Legion RPG für sie gemacht und einen Haufen Hintergrund für Crimson Skies geschrieben, von daher habe ich Credits in einer ganzen Menge von Büchern.

NL:

Lass uns einen Blick auf den Privatmann Michael A. Stackpole erhaschen. Hast du eine Familie, vielleicht sogar Kinder? Was denken sie darüber, das du schreibst (sowohl darüber, das du schreibst als auch darüber, was du schreibst)?

Stackpole:

Ich bin Single und habe keine Kinder (zumindest wüsste ich von keinen) und ich habe eine Familie inklusive zweier Nichten. Meine Familie ist sehr stolz auf das, was ich tue und unterstützt mich sehr stark Ich bin aber auch sehr stolz auf das, was sie tun. Mein Vater liest das, was ich schreibe und mag es. Meine Mutter liest keine Science Fiction, ebenso mein Bruder. Meine Schwester hat ein bisschen etwas davon gelesen, aber sie ist eine Anwältin und hat von daher kaum Zeit. Meine älteste Nichte kommt so langsam in das Alter, wo sie so etwas lesen kann, also werde ich bald raus finden, wie es in der neuen Generation ankommt. Eine andere coole Sache ist, dass alle meine Freunde von der High

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



School Kinder haben, die meine Sachen gelesen haben und lieben. Es gibt nichts, was das toppen kann.

NL:

Wie viel Zeit verbringst du pro Woche mit dem Schreiben? Beschreibe vielleicht einmal einen typischen Arbeitstag in deinem Leben.

Stackpole:

Schreiben selber nimmt so etwa 20-30 Stunden pro Woche ein. Das klingt jetzt nach wenig, aber in der Zeit muss ich etwa 25.000 Wörter oder mehr zu Papier bringen. Das ist ganz schön hart. Im Rest der Zeit kümmere ich mich um meine geschäftlichen Angelegenheiten, lektoriere, erledige meine Korrespondenz, unterrichte, mache Podcasts und einen ganzen Haufen anderer Sachen, die man so zu tun hat. Normalerweise habe ich zwei Schreib-Sessions pro Tag, morgens und nachmittags, in denen ich jeweils etwa ein Kapitel schreibe. Wenn alles passt, ist es gut. Wenn nicht, würde ich lieber Gräben buddeln, als zu schreiben.

NL:

Was ist das Beste daran, ein professioneller Autor zu sein? Und was hasst du am Meisten daran?

Stackpole:

Schreiben macht sehr viel Spaß. Ein guter Satz, eine Idee, von der ich weiß, das sie den Leser schreien lassen wird, und ich bin glücklich wie ein Schneemann. Das Harte ist, wenn du an einem Projekt arbeitest, das dich über die Grenze dessen hinausbringt, was dir angenehm ist. Nur leider muss man es manchmal tun.

NL:

Eine unserer Standardfragen... Wenn du die Macht hättest, ein historisches Event im CBT Universum zu verändern, welches wäre es und warum?

Stackpole:

Ich würde mit der DarkAge Zeitline herumspielen. Einfach, weil die Ereignisse, so wie sie sich entfaltet haben nicht so gut funktioniert haben, wie ich gehofft hatte. Außer dieser Sache eher weniger, weil ich viel an der Geschichte des Universums mit entwickelt habe und es so ist, wie ich es wollte.

NL:

Du hast so viele BattleTech Geschichten und Romane geschrieben... Kannst du die Szene nennen, die du am liebsten geschrieben hast? Und warum?

Stackpole:

Das ist schwierig, weil es so viele gibt. Aus dem Bauch heraus die Szene, in der die Attentäter Jagd auf Victor und Omi auf Luthien machen. Die war fies. Selbst heute ist es immer noch schwer, sie zu lesen.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



NL:

Auf welches Produkt bist du am meisten stolz, auch außerhalb des BattleTech Universums?

Stackpole:

Noch eine von diesen Fragen, die unmöglich zu beantworten sind, weil es in jedem Produkt etwas gibt, auf das ich stolz bin. Im Großen und Ganzen... Das Buch „Once a Hero“ ist voll mit coolen Szenen und wichtigen Themen. Wenn meine Karriere an einem einzigen Buch gemessen werden sollte, wäre ich froh, wenn es dieses wäre.

NL:

Was ist dein Lieblingsmech?

Stackpole:

Ist das eine Fangfrage? Der Wolfhound natürlich. (Victor und Penetrator stehen als nächstes auf der Liste)

NL:

Wie war es, damals für die FASA zu arbeiten? Und wie ist es im Vergleich zur heutigen Arbeit mit CGL?

Stackpole:

Es hat sehr viel Spaß gemacht. Die Kreativität, die entsteht, wenn die Leute Ideen hin und her schicken, kann man nicht schlagen. Loren und ich können stundenlang am Telefon hängen, genauso, wie ich es damals mit Jordan und Sam gemacht habe. (Allerdings ist es unheimlich, dass Loren meine Arbeit besser kennt als ich)

NL:

Ich habe gehört, du hast das Spiel schon selber gespielt. Hat die Erfahrung den Stil verändert, in dem du schreibst?

Stackpole:

Ich bin ein alter Wargamer, also hatte ich so ziemlich alles verstanden, nachdem ich die Regeln gelesen hatte. Wirklich gespielt habe ich aber nicht, bis nachdem die Romane erschienen waren. Inzwischen habe ich vier Mal gespielt, und mich dann unbesiegt zur Ruhe gesetzt. (Wenn man die Bücher geschrieben hat, ist spielen hart. Entweder versucht dich jeder abzuschießen, oder alle laufen vor dir weg.)

NL:

Welches ist der spektakulärste Moment in einem Spiel, an den du dich erinnern kannst?

Stackpole:

Das erste Mal, das ich gespielt habe, war in einem Turnier auf der WolfCon. Wir haben einen Clan-Test gespielt, der von Chris Taylor entwickelt worden war. Ich war als erste dran und rannte zusammen mit einem anderen Spieler herum. Ich bewegte mich, schoss und schaffte es schließlich drei Mechs zu erledigen (Zwei von meinen, einen von seinen). Das Ergebnis, (was ich nicht nachgesehen habe, bis zum Sonntag) hat das

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Turnier gewonnen! Der Preis war damals ein FASA Gutschein, der dann an die anderen Gewinner ausgegeben wurde. Ich bekam ein Set Mechs, das von Cathy Kessler bemalt worden war. Einer war bemalt wie Yen-lo-wang und alle vier stehen immer noch auf meinem Trophäen-Bord.

NL:

Was denkst du über den momentanen Storybogen, den Jihad?

Stackpole:

Er ist cool. Wir hatten ihn geplant, bevor ich ging, also wusste ich, das er kommt und auch ungefähr, wo er hin führen wird.

NL:

Kannst du dir vorstellen, eine Geschichte während des Jihads mit deinen Charakteren zu schreiben?

Stackpole:

Sicherlich.

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



[TECHLEBEN SHORT STORY]

von Daniel Isenberner

Kapitel 1

„Scheiße!“

Immer das gleiche... Diese elenden Mechjockeys rennen mit ihren Mechs quer durch die Pampa und kümmern sich einen verdammten Scheiß darum, den Mech dann selbst zu reinigen, wenn sie wieder in den Hangar kommen.

Warum sollte es heute auch anders sein?

Kaum hatte Dimitri die Reinigungsklappe am Hüftaktivator des Warhammers geöffnet, kam ihm ein Schwall dreckiges Flusswasser entgegen. Die Scheißdinger sollten eigentlich wasserdicht sein, aber nicht *dieser* Warhammer. Jeden Tag... irgendwer da oben musste ihn abgrundtief hassen.

Eigentlich war Dimitri ja nicht gläubig, aber immer wenn ihm da irgendwas entgegenkam, fragte er sich, ob es nicht doch eine höhere Macht gab, die sich einen Scherz mit ihm erlaubte.

Er hatte den Aktivator gereinigt und ihn danach luft- und wasserdicht versiegelt, aber irgendwie wusste er genau, dass das nichts bringen würde. Dieser Warhammer war ein einziges Stück Scheiße. Die Partikelprojektorkanonen versagten regelmäßig und die Laser schossen überall hin, nur nicht aufs Ziel. Seit Jahren forderte er regelmäßig Ersatz für den Mech an und regelmäßig bekam er Absagen. Nicht, dass nur er Ersatz anfordern würde: Colonel Carter tat das auch immer und immer wieder. Es war ja nicht nur der Warhammer; die gesamte Kompanie war alles mögliche, nur nicht kampfbereit. Die Autokanone von Colonel Carter's Atlas war seit Anfang '38 nicht mehr zu gebrauchen, seit einem verdammten Jahr. An die leichten Mechs der Kompanie wollte er gar nicht denken.

Aber er hatte von Carter gehört, dass neue Maschinen auf dem Weg wären, zusammen mit einem Marschbefehl.

Als er von den neuen Maschinen hörte, hatte sein Herz einen Sprung gemacht, aber der Marschbefehl hatte das Gefühl schnell zerstört. Er war gerne auf diesem Felsbrocken am Rande des bekannten Universums. Garnitionsdienst hatte seine Vorteile. Niemand beschoss den Hangar oder die Baracken und er musste keine verschmorten Überreste von Freunden aus den Cockpits kratzen. Ein Marschbefehl würde das alles ruinieren.

Aber jetzt wollte er erstmal duschen und den Flussdreck runter waschen. Danach würde er sich um diese elende Warhammerpilotin kümmern. Sie hatte dafür ordentlich Haue verdient. Vielleicht würde er sie heute auch mal wieder peitschen...

„Was ist das?“

Mit offenem Mund starrte er die neuen Mechs an. Besonders einer sprang ihm ins Auge. Ein funkelnagelneuer Marauder. Aber die strahlende Panzerung war es nicht, was seinen Mund offen stehen ließ; das Atemberaubende waren die Sprungdüsen. Der

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Marauder hatte verdammte Sprungdüsen. Millie würde vor Freude im Dreieck springen, wenn sie sich vom Sprung erholt hatte.

Bei Hyperraumsprüngen drehte sich immer ihr Magen um, das hatte Dimitri während ihres ersten gemeinsamen Urlaubs gemerkt, als sie ihn vollgekotzt hatte.

„Ein Marauder 5D.“, beantwortete Colonel Carter seine Frage, „Eine neue Baureihe und einer der ersten, der vom Band lief. Die technischen Daten können Sie sich später angucken, jetzt will ich nur, dass Sie sich vergewissern, dass sämtliche Maschinen fest verzurrt sind und uns nicht durch das Landungsschiff fliegen, wenn wir abdocken.“

„Ja, Sir!“, wie er es hasste, wenn Carter ihm Befehle gab. Der Colonel schlug dann immer so einen arroganten Tonfall an. Dafür war er ein schlechter Pokerspieler, aber ein guter Verlierer. Jeder Mensch hatte eben seine guten und schlechten Seiten.

Dimitri sah sein Team aus Techs an und grinste breit: „Los Leute, lasst uns die neuen Babys begutachten. Danach haben wir für die restliche Ladezeit des Antriebs bezahlten Urlaub.“

Die nächsten Stunden über gingen Dimitri und sein Team die Verzerrung der Mechs durch und überprüften ihre Systeme. Soweit schien alles gut zu laufen, außer beim Marauder. Die Idioten vom Werk hatten ihnen einen neuen Mech geschickt, ohne die Baupläne oder technischen Spezifikationen beizulegen. Dazu kam noch, dass das Computersystem des Mechs ihn mit unmöglichen Werten fütterte. Die Reichweiten die der Computer für die Waffen angab stimmten hinten und vorne nicht. Die Partikelprojektorkanonen hatten angeblich mehr Reichweite als sie haben dürften. Die mittleren und der schwere Laser hatten weniger.

Wer auch immer diesen Mech gebaut hat, wenn ich ihn zu Gesicht bekomme, werde ich ihm sowas von in den Arsch treten. Und wenn es Hanse Davion persönlich ist.

Nicht dass er die Konstrukteure des Mechs jemals treffen würde, das wusste er. Aber verdammt, das System dieses Mechs war ein einziger Haufen Schrott und er konnte nichts dagegen tun, so lange ihm keiner die Datenblätter des Mechs gab. Er konnte nur hoffen, dass wenigstens die Sprungdüsen funktionierten.

Frustriert kletterte Dimitri die Leiter vom Cockpit hinunter. Er musste das irgendwie in Ordnung bringen, bevor sie ihren nächsten Sprung durchführten. Vor seinem inneren Auge konnte er seinen bezahlten Urlaub dahinschwinden sehen.

Er sprang die letzten Sprossen der Leiter herunter und wollte grad in seine Kabine gehen als ihn eine Hand von hinten packte und herumriss. Sein erster Gedanke war, den Idioten anzuschmauen der ihn da aus seinen Gedanken gerissen hatte, doch bevor er dazu kam, legten sich zwei weiche Lippen auf seine.

„Ich dachte schon, du kommst nie aus dem Mech raus.“, Millie versuchte beleidigt zu gucken, schaffte es jedoch nicht ganz.

„Wenn ich gewusst hätte, dass du hier unten wartest, hätte ich dich raufgewunken. Das Cockpit ist groß genug für zwei, vor allem wenn sie eng zusammen stehen.“, er grinste breit, wie er es immer tat, wenn er sie ins Bett kriegen wollte.

Sie sah ihn herausfordernd an, ging jedoch nicht auf seine Anspielung ein.

„Das ist also mein neuer Mech?“, die Mechkriegerin strich mit ihrer Hand über das rechte Bein des Marauders, „Ich hatte eigentlich auf einen neuen Warhammer gehofft.“

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Ihr Blick wanderte über das Bein des Mechs. „Warte mal... sind das Sprungdüsen?“

„Nein. Gartenreiniger.“

Sie boxte ihn gegen den Arm und kletterte dann die Leiter rauf.

„Du wolltest mir doch das Cockpit zeigen.“

Sirenen donnerten durch das Landungsschiff und rissen Dimitri aus seinem Schlaf. Millie lag neben ihm und er konnte sehen, wie sich ihr Gesicht grün färbte. Der letzte Sprung lag hinter ihnen. Sie drehte sich zur Seite und übergab sich neben das Bett, während Dimitri ihre langen braunen Haare festhielt.

Wenigstens hat sie sich diesmal nicht auf mich übergeben.

„Ich hasse Sprungschiffe.“

„Ich weiß, aber stell dir mal vor, du müsstest die Strecke laufen.“, während er das sagte, küsste er

ihren Nacken, „Geht's wieder?“

„Ja.“

„Dann sollten wir wohl aufstehen und die Mechs bereit machen.“

„Ich brauch noch ne Minute, aber geh schon mal vor.“

Sie hatten nicht viel Zeit, um die Mechs einsatzbereit zu bekommen, Colonel Carter hatte darauf bestanden, einen Piratensprungpunkt anzuspringen. Sie waren zwar immer noch mehrere Stunden vom Planeten entfernt, aber im Vergleich zu mehreren Tagen von der Sonne aus, war das nichts.

Während Millie sich noch vom Sprung erholte, zog Dimitri sich bereits an und machte sich auf den Weg zum Mechhangar. Es war nicht wirklich viel zu tun, um die Mechs einsatzbereit zu bekommen, aber er wollte trotzdem so schnell wie möglich damit anfangen, falls doch etwas schiefgehen sollte. Er kam gleichzeitig mit Colonel Carter am Hangar an.

„Alle Mechs vorbereitet?“

„Ja, Sir. Aber das Computersystem des Marauders spinnt noch immer. Ich hoffe wir können Kontakt mit dem Oberkommando aufnehmen, damit ich endlich die technischen Daten des Mechs kriege.“

„Alle anderen Mechs funktionieren?“

„Ja. Vor allem dürften Sie sich über eine funktionierende Autokanone in Ihrer neuen Banshee freuen. Sie hat zwar ein kleineres Kaliber als die im Atlas, aber sie funktioniert.“

Der Colonel klopfte ihm auf die Schulter, „Das ist doch das Wichtigste.“, mit den Worten drehte er sich um und betrat den Hangar. Dimitri folgte ihm und stellte zufrieden fest, dass mehrere seiner Techs bereits eingetroffen waren

und die letzten Checks an den Mechs und der Ausrüstung vornahmen. Er selbst begab sich zum Marauder.

Vier Stunden später hatten sie ihr Einsatzgebiet erreicht. Die Mechs hatten sich an den Hangartoren aufgestellt und Dimitri konnte hören, wie die Autokanonen des Union auf das Schlachtfeld einhämmerten.

Er drückte den Knopf an seinem Funkgerät: „Mechkrieger, bereit zum Absprung! Auf mein Zeichen!“

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



Er wartete alle zwölf Bestätigungen ab, dann betätigte er den Schalter, der die Tore öffnete.

„Absprung, Absprung, Absprung!“

Wie eine Einheit sprangen alle zwölf Mechs aus dem Landungsschiff, um hinter den feindlichen

Einheiten zu landen, die auf die Stellung ihrer verbündeten Truppen einschlugen.

Er ließ den Knopf des Mikros los. „Viel Glück Millie.“, flüsterte er zu sich selbst.

Kapitel 2

Das Landungsschiff hatte einen Bogen über das Schlachtfeld geflogen und erneut mit seiner Bewaffnung auf die feindlichen Linien eingedonnert. Dimitri konnte noch immer die Einschläge des vereinzelt Flakfeuers in den Beinen spüren. Er war nur froh, dass keiner dieser verdammten Luft-Raumjäger aufgetaucht war und ihnen die Hölle heiß gemacht hatte.

Nachdem sie gelandet waren hatte die Gefechtskontrolle sie in den Gefechtsfunk ihrer Kompanie eingespeist, damit sie auf dem Laufenden bleiben konnten.

„...Colonel? Colonel? Command, die Banshee des Colonels liegt am Boden, kein Kontakt.“ Die Stimme klang blechern über den Funk, aber er war sich sicher, dass es Millies war.

Das Funkgeschnatter ging weiter, aber vorerst war nichts dabei, was ihn interessierte. Nach einiger Zeit konnte er jedoch die Stimme des Colonels hören: „*Command, Colonel Carter hier. Meine halbe Elektronik ist gebraten, aber der Mech läuft wieder. Status?*“

Und so ging es über die nächste Stunde hin und her, bis die feindliche Linie in sich zusammenfiel und das verdammte Gefecht beendet war. Dimitri drehte sich zu seinen Techs um.

„Okay Jungs, startet die Motoren und dann ab zum Schlachtfeld! Wir haben Mechs zu bergen und Freunde zu reparieren.“

Das Schlachtfeld sah aus, wie ein Schrottplatz für Altmetall. Überall lagen geschmolzene Metallreste, Mechgliedmaßen und ausgebrannte Hüllen von Panzern und Mechs am Boden rum. Und über all der Verwüstung thronten die zwölf Meter großen Kampfmaschinen der Davion Guards.

Er konnte neun Mechs seiner Kompanie sehen, die noch auf den Beinen waren. Vereinzelt fehlte ein Arm und der Battlemaster der Einheit bestand nur noch aus einem halben Torso, aber ansonsten schien alles in Ordnung zu sein. Die drei Mechs, die nicht mehr auf den Beinen waren konnte er am Rand des Schlachtfelds entdecken. Der Wasp und dem Commando fehlte jeweils ein Bein und der Phoenix Hawk sah unbeschädigt aus, rührte sich jedoch nicht.

Er schickte die Bergungsfahrzeuge als erstes zu den beiden leichten Mechs und ein Medteam zum Phoenix Hawk, um zu gucken, ob der Pilot verletzt war oder einfach nur ein Schuss die Torsopanzerung durchschlagen und intern etwas getroffen hatte. Dimitri selbst wanderte über das Schlachtfeld und

versuchte einzuschätzen, welche Mechs die größten Bergungschancen hatten und damit oben auf der Liste standen und welche neuen, bisher unbekanntes oder vom Oberkommando gesuchten Mechs das Drakonis Kombinat eingesetzt hatte, die dann sogar noch weiter oben auf der Liste standen.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Aber er hatte kein Glück damit. Schade. Ein paar neue Mechs wären schönes Spielzeug gewesen, aber wenn er genauer drüber nachdachte hatte er noch genug mit dem beschissenen Computersystem des neuen Marauders zu tun. Bei dem Gedanken musste er unweigerlich zu Millies Mech schauen. Sie schien auf ihn geachtet zu haben, denn als er hinsah hob sie den linken Arm ihres Mechs, als wenn sie winken würde.

Während er über das Schlachtfeld wanderte, konnte er einen aufgerissenen Kombinatmech entdecken, von dem nicht mehr all zu viel übrig war, er konnte nicht mal mehr sagen, was für ein Mech das gewesen sein soll, aber etwas zog ihn zu dem ausgebrannten Wrack. Als er vor den Überresten stand, wusste er auch, was ihn angezogen hatte. Die Wärmetauscher des Mechs lagen frei. Das war an sich nichts besonderes, aber bei diesem Mech waren die Tauscher größer als normal.

Er schätzte sie auf etwa die dreifache Größe. Ohne wirklich darüber nachzudenken, was er tat, drückte er den Knopf an seinem Mikro.

„Wir haben hier etwas. Sieht nach neuen Wärmetauschern aus. Beim grünen Rauch!“

Er steckte das Mikrofon wieder weg und griff einen grünen Signalgeber aus seinem Gürtel. Die nächste halbe Stunde würde sich eine grüne Rauchsäule zwanzig Meter über den Boden erheben, bevor sie sich weiter oben verflüchtigte. Die geringe Höhe der Säule stellte sicher, dass die feindliche Luftaufklärung sie nicht so leicht entdeckte, sie aber immer noch hinter einem Battlemech zu sehen war.

„Verdammt Jungs, was soll die Scheiße?“

Das war mittlerweile der zweite Anlauf gewesen, den diese verdammten Idioten einer anderen Techeinheit beim Aufladen eines feindlichen Awesome gebraucht hatten und wieder hatten sich die Seile gelöst. Er hatte große Lust die Idioten zu erschießen, aber das gäbe nur wieder Papierkram. Als sie gerade den dritten Anlauf starten wollten stoppte er sie.

„Genug. Da drüben liegt eine Spider rum, nehmt euch die vor! Den Awesome erledigen meine Jungs.“

„Was?! Wir werden nicht einfach...“, fing einer der Techs an, aber Dimitri unterbrach ihn, bevor er sich aufspielen konnte.

„Ihr habt jetzt zwei Mal dabei versagt einen unbeschädigten Awesome aufzuladen. Verdammt, ihr habt dem Mech mehr Schaden zugefügt als unsere Truppen. Wenn ich auch nur sehe, dass eine der Partikelprojektoranonen verbogen ist, Sorge ich dafür, dass euer Sold einbehalten wird, bis die abbezahlt ist. Und jetzt verzieht euch, bevor ich richtig sauer werde!“

Vor sich hin grummelnd verzogen sich die Techs und fuhren ihr Bergungsfahrzeug zu der Spider. Dimitri winkte seine eigenen Leute heran, die grad zurückkamen, nachdem sie ein Kuritacatapult zur Basis geschafft hatten.

In Rekordzeit hatten sie den Awesome aufgeladen und das Bergungsfahrzeug setzte sich in Bewegung. Er konnte aus dem Augenwinkel sehen, wie die anderen Techs ihn sauer anstarrten, während sie noch immer dabei waren, die Spider zu verzurren, aber das war ihm relativ egal. Das einzige was zählte, war, möglichst schnell das Schlachtfeld zu räumen, bevor der Feind mit Verstärkungen anrücken konnte und die Arbeit unmöglich machte.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Eine Stunde später hatten sie alles Bergungswürdige vom Schlachtfeld geschleppt und in der Feldbasis ordentlich verstaubt. Die nächsten Stunden würde er mit einer genaueren Untersuchung der beschädigten Mechs verbringen und damit, sie zu katalogisieren.

Sie hatten gut abgestaubt. Mehrere Kuritavarianten bekannter Mechs und auch ein paar neue, die er bisher nie gesehen hatte. Er vermutete, die NAIW-Leute würden innerhalb der nächsten halben Stunde auftauchen. Seine eigenen Leute sammelten in der Zeit so viele Daten wie möglich, aus den Computern der unbekannteren Mechs. Vielleicht ließen sich Schlachtpläne oder Bewegungsdaten der feindlichen Truppen finden. Und wenn nicht, hatten sie wenigstens die Konfigurationen, wenn sie den Maschinen das nächste Mal begegnen würden.

„Master Tech Miller?“, rief jemand seinen Namen.

Dimitri quetschte sich zwischen den zwei Mechs durch, die er grad katalogisieren wollte, wischte

seine Hände ab und drehte sich in Richtung der Stimme.

„Ja?“

Der Mann der vor ihm stand trug einen schwarzen Mantel und eine Brille. Er sah aus, wie das perfekte NAIW-Arschloch.

„Sie haben mehrere Mechs geborgen, die bisher noch nicht in unseren Datenbanken sind. Suchen Sie sie raus und bringen Sie sie zu den Transportern am Nordende der Basis.“

Ohne die Antwort abzuwarten, drehte sich der Mann um und ging zu seinen Transportern. Er öffnete grade Tür des vordersten Fahrzeugs als eine Artilleriegranate vor ihm einschlug und ihn zerfetzte. Mit einem Mal herrschte im Lager eine unglaubliche Ruhe. Niemand schien sich zu bewegen oder auch nur zu Atmen.

Die nächsten Granaten trafen die Baracken und eine der Reparaturstätten. Und mit einem Mal brach das Chaos aus. Techs rannten, nach Deckung suchend, durch die Gegend und Mechkrieger, die nicht in den Baracken gewesen waren, versuchten zu ihren Mechs zu kommen.

Millie war nirgends zu sehen. Sie war in einer der getroffenen Baracken gewesen.

Dimitri rannte los, um zu sehen, ob sie getroffen wurde. Sie konnte nicht getroffen sein, sie hatte das Gefecht überlebt, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen, dann konnte sie doch nicht im Schlaf sterben.

Die nächste Granate traf Dimitri.

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



[REZENSION VON STRATEGIC OPERATION]



Nachdem wir in der letzten Ausgabe einen kurzen Blick auf das Tactical Operations geworfen haben, können wir euch in dieser Ausgabe schon das Strategic Operations präsentieren. Wo sich Tactical Operations (TacOps), im wahrsten Sinne des Wortes, noch ziemlich nah an der Oberfläche hielt, hebt Strategic Operations (StratOps) in höhere Sphären ab.

Doch vielleicht erstmal noch ein kleiner Rückschritt für all die Leute, die gar nicht wissen, worum es sich gerade alles dreht. Mit Total Warfare wurde begonnen, die alten Classic Battletech-Regeln zu überarbeiten. Man verkündete, das es fünf Kernregelwerke geben würde. Total Warfare, Tech Manual, Tactical Operations, Interstellar Operations und das Rollenspiel. Allerdings stellten die Autoren und Entwickler kurz vor Abschluss von Tactical

Operations fest, dass man mit einer falschen Seitenzahl gerechnet hatte. Es waren ein paar Seiten zu viel geworden. Also wurde kurzerhand beschlossen, ein weiteres Regelwerk zwischen Tactical Operations und Interstellar Operations anzusiedeln: Strategic Operations.

Der Fokus der Regelwerke geht dabei Schritt für Schritt immer weiter die Kommandoebenen hoch. Ging es im TW und TM noch um einzelne Gefechte, verlagert sich der Fokus mit TacOps schon weiter nach oben. Jetzt geht es nicht nur um einen Sieg, sondern schon um eine ganze Welt. Und so werden die Regeln Schritt für Schritt erweitert. Im Strategic Operations dreht sich nun alles um den Kampf innerhalb eines Sonnensystems. Interstellar Operations schließlich wird den Kampf auf die komplette Innere Sphere ausweiten. Soweit erstmal der kleine Ausflug in das „warum“ von Strategic Operations. Was hat dieses Buch jetzt zu bieten?

Wie auch schon das TacOps beginnt StratOps mit einer Einleitung, die deutlich macht, das alle Regeln in diesem Buch vollkommen optional sind. Man kann sich die Regeln aussuchen, die man mag, um einen höheren Grad an Realismus in seine Spiele zu bekommen. Niemand ist gezwungen alle Regeln oder überhaupt irgendeine zu verwenden. Besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, zu betonen, das es um den Spaß geht und alle Mitspieler sich immer einig sein sollte, ob eine Regel verwendet wird. Nach einem kurzen Überblick, welche neuen Einheiten mit Strategic Operations eingeführt werden (Jumpships, Warships und Spacestations), sowie eine kurze Erklärung der neuen Record Sheets wird auch ganz schnell deutlich, worum es hauptsächlich gehen wird: Raumgefechte.

Auf vier Seiten gibt es einen Überblick darüber, wie viele WarShips in den einzelnen

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Staaten vorhanden sind, welche eigenen Designs entwickelt wurden und was für große Akademien, die besonders auf Raumschiffe ausgerichtet sind, es gibt.

Was folgt ist wieder ein Bereich mit allgemeinen Regeln, die für das reguläre BattleTech-Tabletop gelten. Fans von Luft-/Raumjägern, die bisher an den Regeln im Total Warfare verzweifelt sind, werden sich über die Wiedereinführung des abstrakten L/R-Jäger-Systems mithilfe der Radar-Karte freuen. Diese ermöglicht nicht nur Luft-Boden-Angriffe, sondern auch stark vereinfachte (dadurch aber auch abstraktere) Luftkämpfe. Wer kennt das Problem nicht? Man will einen Planeten erobern, aber dummerweise lässt einen der Gegner nicht so einfach landen. Was tut man also? Richtig, man wirft seine Truppe aus dem Orbit ab. Genau dafür enthält das Strategic Operations nun auch Regeln. Dabei werden wieder einmal alle Eventualitäten abgehandelt. Genauso wie jetzt regeltechnisch festgelegt ist, wie man einen Mech zum Entern von gegnerischen Raumschiffen einsetzen kann und viele weitere Regeln, die eine planetare Invasion noch um einiges realistischer machen können. Genaugenommen deckt der Bereich der „General Rules“ all das ab, was nur kleine Ergänzungen zu den bereits vorhandenen Regeln ist. Erweiterte Infanterie gegen Infanterie-Gefechte, Moral, Kampagnenregeln... So ziemlich alles, was man benötigt, um eine ausgedehnte Kampagne zu spielen.

Fortgefahren wird dann mit den Erweiterungen für den Raum-Kampf, wie er im Total Warfare und Tactical Operations beschrieben wird. So wird mit SO wieder die Möglichkeit der Vektor-Bewegung von Raumschiffen eingeführt, was den Realismus stark erhöht. Außerdem werden beispielhaft die Reisezeiten innerhalb von Systemen aufgeführt. Interessant ist in diesem Bereich noch die Beschreibung von sogenannten „High Speed Engagements“, d.h. Gefechten mit hohen Geschwindigkeiten. Der Schaden der dabei entsteht, ist immens und man kann mit viel Altmetall am Ende rechnen. Die Regeln sind dabei sehr abstrakt, um den Spielspaß beizubehalten, da man sonst auch einfach die Datenbögen der WarShips in einen Papiershredder werfen könnte und dann sehen würde, welches Schiff zuerst kaputt ist. Aber auch Sprungschiffe wurden nicht vergessen und so taucht hier auch wieder eine Methode zur Berechnung von Sprüngen und der Aufladedauer des KF-Antriebs auf.

Auf das Kapitel zur erweiterten Bewegung von Raumschiffen folgt was? Richtig, das Kapitel zum erweiterten Kampf zwischen Raumschiffen. Die Firing Arcs der neu eingeführten Einheiten sowie weitere Besonderheiten derer werden beschrieben. Dazu gehören Regeln für Point-Defense Weapons, Munitionsexplosionen oder was passiert, wenn man das Sprungsegel eines Sprungschiffes angreift. Auch verschiedene Arten des Betriebes der Schiffswaffen und Raketen werden beschrieben. Aber nicht nur der Kampf zwischen Raumschiffen fließt in dieses Kapitel ein, auch der Beschuss von Bodeneinheiten mit den Capital Weapons. Das ist nichts anderes als ein Orbitalschlag, den so ziemlich keine Einheit auf freiem Feld überleben kann. Allerdings sind auch Verteidiger am Boden nicht ganz hilflos und so ist es durchaus möglich zu versuchen die Raumschiffe im Orbit herunterzuholen. Elektronische Kriegsführung ist ein weiteres wichtiges Thema in diesem Kapitel, das auch dementsprechend ausführlich behandelt wird. Als letztes aus dem Regelteil (es gibt noch eine ganze Menge mehr, aber alles aufzuführen würden den Rahmen dieser Rezension sprengen) möchte ich noch die Regeln für den Kampf auf der Hülle von Raumschiffen erwähnen. Nur die wirklich

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



wagemutigen (manche würde sagen: verrückten) Piloten wagen dies. Nichtsdestotrotz ist es etwas, was vorkommen kann und somit sind die Regeln dafür nun auch im SO enthalten.

Das nächste Kapitel beginnt mit einer Vorlesung im Stil der Artikel, die schon im TechManual und im TacticalOperations zu finden waren. Diesmal geht es um Jumpships, Warships und Raumstationen und deren Eigenheiten. Wieder sorgt dieser Abschnitt für eine unterhaltsame Erklärung von einigen Hintergründen, zu denen man schon immer Fragen hatte, die aber noch nie irgendwo erklärt worden sind. Es wird so auch ganz schnell klar, worum es sich das folgende Kapitel dreht: Wie konstruiere ich eine der neu eingeführten Einheiten. Wie auch schon im TM und im TO wird hier Schritt für Schritt (auch Anhand von Beispielen) beschrieben, wie man selber die gewaltigen Monster, die zwischen den Sternen verkehren, bauen kann.

Was dann kommt, ist wieder ein besonderer Leckerbissen für die Fans von realistischen Szenarien oder noch besser Kampagnen. Maintenance, Salvage, Repair and Customization. Wörtlich übersetzt etwa soviel wie: Instandhaltung, Beute, Reparaturen und Umbauten. Im Grunde genommen also alles, was die Verwaltung einer eigenen Einheit erst richtig spannend, bzw. kompliziert macht. Es wird auch zu Beginn des Kapitels empfohlen, die Regeln nur einzusetzen, wenn jeder Spieler nur für eine kleine Anzahl von Einheiten zuständig ist. Die Frage im CBT-Universum ist ja immer, in welcher Zeitlinie man spielt. Das stellt hier aber kein Problem dar, da die Regeln für jede Zeitlinie gleich sind und einfach nur die Qualität der Ausrüstung oder der Reparaturen unterschiedlich sind. Im Grunde genommen handelt es sich um eine stark erweiterte und verbesserte Version des Systems, das mit den Field Manuals zu den Söldnern eingeführt wurde, allerdings ohne die Regeln zur Erstellung einer eigenen Söldnerinheit. So ist es nun möglich Mechs mit den ganzen kleinen Eigenheiten, die früher so besonders für die Szenariobücher waren, zu bekommen. Hat er hier mal Schaden davongetragen, funktioniert die AK nicht mehr richtig. Das der linke Arm langsamer ist liegt daran, das der Aktivator damals 45 mal getroffen wurde. Dies kann aber nicht nur durch fehlgeschlagene Reparaturen kommen, sondern jetzt auch mit den sogenannten „Design Quirks“ bewirkt werden. Leser, die schon einmal das MechWarrior-Rollenspiel gespielt haben werden mit dem System der Vor- und Nachteile vertraut sein. Das System ist ziemlich einfach. Wenn ich einen Vorteil nehme, hat der eine bestimmte Menge an Punktkosten. Diese Punktkosten muss ich mit Nachteilen wieder ausgleichen. Beispielsweise könnte man einen Cyclops mit einem BattleComputer ausrüsten. Dieser würde dem Piloten Vorteile beim Feuern bringen. Um die Punkte aufzubringen, die der Computer jetzt gekostet hat, könnte man beispielsweise entscheiden, dass der Cyclops dafür am Kopf bedeutend schlechter gepanzert ist.

Wer noch das Combat Operations kennt, wird sich zu Beginn des nächsten Kapitels an die alten Zeiten erinnern fühlen. Eine aktualisierte Fassung des „War and it`s makers“-Kapitel macht den Einstieg zum neuen BattleForce-Regelwerk. Eine Übersicht über Truppenteile, Arten der Kriegsführung sowie was den Unterschied zwischen den Clans und der Inneren Sphere ausmacht, liefern ausführlichen Hintergrund.

Ähnlich wie mit TW und TO werden hier zwei Systeme zum Spielen von BattleForce vorgestellt: Das „normale“ und das „erweiterte“ System. Das Kapitel beschreibt als

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



erstes die für Battleforce spezifischen Begriffe und Record Sheets. Dann geht es auch schon mit den Regeln los. Die grundlegenden Regeln sind denen vom normalen Brettspiel, wie wir es aus dem TW kennen, sehr ähnlich. Es gibt ein paar kleine, aber feine Unterschiede. Trotzdem werden sich Fans und Kenner des normalen Spiels schnell zurecht finden.

BattleForce ist für größere Truppenansammlungen und das Zusammenspiel verschiedener Waffengattungen optimiert. So lassen sich auch Luft/Raumjäger noch problemloser einbinden. Trotz dieser „Vereinfachung“ sind die Regeln auch in der Grundversion immer noch genauso komplex wie im „richtigen“ Spiel. Kritische Treffer sind genauso möglich, wie Nahkfangriffe. Nach der Beschreibung der allgemeinen Regeln gibt es noch mal ein paar Tipps, wie man am besten Truppen und Szenarios für einen fairen Kampf mit Battleforce zusammenstellt und entwickelt. Zusätzlich wird ein „Victory Point“ System eingeführt, das für erfüllte Missionsziele (z.B. Zerstörung des gegnerischen HQs) Siegpunkte gibt. Wer am Schluss die meisten Siegpunkte hat gewinnt natürlich.

Bevor es jetzt weiter zu den „erweiterten“ Battleforce-Regeln geht, wird nochmal ein weiteres Kapitel mit Hintergrundmaterial eingefügt. Diesmal geht es um das Leben auf den großen Kriegsschiffen und den Raumkampf im Allgemeinen.

Mit den „erweiterten“ Regeln für Battleforce werden nun wieder optionale Dinge eingeführt. Zusätzlich können nun auch WarShips und Jäger-Schwadronen eingesetzt werden, genauso wie Kommandos und Anfragen, die nun innerhalb der Kommandostruktur bewegt werden können und verschiedene Zusatzereignisse ermöglichen. Spannend ist aber auch die Möglichkeit, den „Nebel des Krieges“, den einige bestimmt aus Echtzeitstrategiespielen kennen, einzuführen. Unbekannte Einheiten, die einem entgegenkommen, können so erst nur als „Blip“ auf der Karte erkannt werden. Hierzu ist natürlich wieder das Double-Blind-System nötig, aber nichtsdestotrotz eine spannende Regel. Vor allem die Kommandos ermöglichen stark strategisches Spielen. Im Endeffekt sind mit den „erweiterten“ Regeln auch all die Sachen möglich, die durch das TO und jetzt auch das SO eingeführt wurden, wenn auch nur auf einer größeren Skala und dadurch notwendigerweise auch vereinfachter.

Da sich das ganze Battleforce-System, wie schon erwähnt, mit größeren Einheiten beschäftigt, darf natürlich auch eine Einführung in die militärische Symbolik nicht fehlen. Die wird hier, wie auch schon der Rest der Hintergrund-Kapitel, in Form einer Vorlesung abgehalten. Danach kann man ziemlich gut selber bestimmen, wie die eigene Einheit als strategisches Symbol aussehen würde.

Zum Abschluss des Battleforce-Systems dürfen natürlich Regeln dazu, wie man Fahrzeuge, Mechs, etc. aus dem klassischen Battletech in Battleforce-Einheiten umwandelt, nicht fehlen. Damit hat der Spieler dann aber auch alles an der Hand, was er benötigt.

Wer von uns Spielern hat nicht schon mal neidisch zu den anderen Tabletops wie Warhammer, Flames of War oder Warmachine geschaut und sich gewünscht, auf auf 3D-Gelände spielen zu können? Mit SO gibt es auch wieder eine Neuauflage der Miniatures Rules, die eben dieses wieder ermöglichen. Bewegungspunkte und Reichweiten werden in Inch umgewandelt. Die Regeln decken dabei all das ab, was auch die Standardregeln abdecken. Nur eben auf dreidimensionalem Gebiet. Damit wird auch

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Battletech zu einem „richtigen“ (im Sinne von: Man braucht keine Hexfelder mehr zum Spielen) Tabletop.

Abgeschlossen wird das Buch von dem notwendigen Index und RecordSheets für die neuen Einheiten und Battleforce.

Zwischen den größeren Teilen des Buches (Allgemeine Regeln, Battleforce etc.) befinden sich auch (neben den Hintergrundartikeln) wieder die Kurzgeschichten, die auch schon die vorangegangenen Regelwerke aufgelockert haben. Die Geschichten sind auch die einzigen Teile des Buches, die mit speziellem Artwork hinterlegt sind. Der Rest wird wieder durch Bilder von Miniaturen dominiert, was der Sache aber keinen Abbruch tut.

Was kann man nun also als Fazit zum Strategic Operations sagen? Zuallererst, dass diese Rezension nur einen Bruchteil dessen abdecken kann, was das Buch wirklich enthält. Es ist eine wahre Fundgrube für Fans von Kampagnen und Realität. Aber das ist auch das größte Problem daran. Wer braucht schon alle diese Regeln? Der normale Spieler wird sie nie benötigen. Eine Ausnahme hierbei sind meiner Meinung nach die AeroTech-Spieler. Denn, was ist schon eine Raumschlacht ohne Warships? ;) Alle anderen sollten sich das Inhaltsverzeichnis ansehen, das als kostenlose Preview auf www.classicbattletech.com verfügbar ist und sich dann überlegen, ob sie Interesse an zumindest einem Teil der Regeln haben könnten. Für Veranstalter von Großszenarien oder Spielleiter, die gerne komplexe Kampagnen austüfteln hingegen könnte dieses Buch zu einer neuen Bibel werden. Auch Leute, die schon lange auf eine Überarbeitung des alten BattleForce gewartet haben sind gut mit dem Buch beraten. Es läuft, wie auch schon beim Tactical Operations, darauf hinaus das man keine eindeutige Empfehlung für alle Spieler abgeben kann, da die behandelten Regeln sehr, sehr speziell sind.

Artwork- und regeltechnisch (zumindest das, was ich bisher aufnehmen konnte von der Masse an Regeln ;)) reiht sich SO nahtlos in die durchweg gute Arbeit, die mit den letzten Regelwerken begonnen wurde, ein.

INTERVIEW

REVIEW

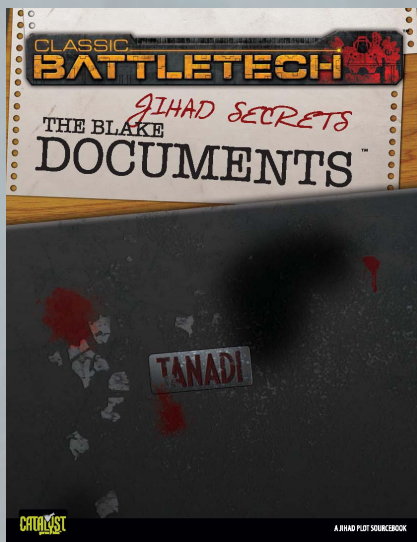
PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



[BLAKE DOCUMENTS REZENSION]



Mit Blake Documents erschien eine der interessantesten Publikationen für Classic Battletech der letzten Jahre. Im Gegensatz zu den Jihad Hot Spots Büchern, die jeweils öffentlich angekündigt wurden, handelt es sich bei BD um ein Geheimprojekt, zu dem nur eine bestimmte Zahl von Autoren und Fact-Checkern zugelassen wurde.

Was ist Blake Documents überhaupt? Dies soll diese Rezension beleuchten. Von der Grundkonzeption handelt es sich um eine Mischung der älteren Sourcebooks und den modernen In-Play Sourcebooks. Was viele Fans erfreuen wird, BD beinhaltet endlich Fakten zu den anfänglichen Jahren des Jihads. Sind die Hot Spots Bücher aus der Perspektive des jeweiligen Jahres und der betreffenden Nationen und Personen

beschrieben, handelt es sich bei den Documents teilweise um eine Retroperspektive, zusammengetragen von Onkel Chandy. Zusätzlich zu den harten Fakten beinhaltet BD aber noch viel mehr. Was genau, soll jetzt detailliert beschrieben werden.

Nach den Credits und der obligatorischen Kurzgeschichte, steigt BD direkt in das „How did it begin?“ Kapitel ein. Hier wird sehr interessant und ausführlich erläutert, wie Word of Blake entstand, wie es zu seinen Ressourcen kam und eine solche Armee aufbauen konnte. Zentral ist hier auch die Analyse zu den Motiven und Intentionen von Word of Blake. Das Kapitel ist außerordentlich interessant und informativ und kommt erfreulicherweise direkt zu den elementaren Punkten, ohne sich in konstruierte In-Play Dialoge, Berichte oder Übertragungen zu verstricken, die es in den Hot Spots Büchern so schwer macht, harte Fakten heraus zu erkennen.

Darauf folgt das Kapitel „Jihad. The Early Years“. Erfreulicherweise wird hier nicht streng chronologisch vorgegangen, was komplizierten Zusammenhängen oft ihre Struktur nimmt, stattdessen wird sich auf die einzelnen Herrscherhäuser und ihre jeweiligen militärischen Aktionen konzentriert. Jedes Herrscherhaus hat sein eigenes Unterkapitel, das weiter in die jeweiligen Phasen der Kämpfe geordnet ist. Besonders positiv hervorzuheben sind hier die tollen Karten. Der Leser kann sich so schnell einen umfassenden Überblick der tatsächlichen Ereignisse in den ersten Jahren des Jihads verschaffen und die Berichte lesen, die ihn primär interessieren.

Weiter geht es mit „Around the Sphere“. Hier wechselt die Konzeption des Sourcebooks. Anstelle von Missionsberichten, die vor allem mit Fakten gefüllt sind, wechselt BD hier zu der bekannten Berichtform von den Hot Spots Büchern. „Around the Sphere“ beleuchtet die Situation eines jeden Hauses im Jahr 3075 und seine momentane Position in diesem Krieg, dazu gehören auch Prognosen für die Zukunft und mögliche Szenarien. Insgesamt ein sehr aufschlussreiches Kapitel das gut zusammenfasst, in

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



welchem Zustand sich die Staaten nach fünf Jahren extremsten Krieges sich befinden und wie es weitergehen soll.

Das nächste Kapitel „Biographies“ ist das einzige, was etwas Enttäuschung aufkommen lässt, auch wenn viele zentrale Vertreter der letzten Jahre aufgelistet und auf einer halben bis einer Seite kurz vorgestellt werden (inklusive eines Bildes), fehlen doch einige zentrale Persönlichkeiten, die zwar bereits länger bekannt sind, aber immer noch eine elementare Rolle spielen, da wären z.B. Victor Davion, Morgan Kell oder Hohiro Kurita, um nur einige zu nennen. Warum zum Beispiel Söldnerführer eines Bataillons vorgestellt werden, der amtierende Koordinator des Draconis Kombinati aber nicht erwähnt wurde, ist schon etwas unverständlich.

„The Word of Blake Protectorate“ ist mit das beste Kapitel des Sourcebooks. Was militärische Organisation und Aufstellung angeht, erfahren wir hier alle relevanten Punkte über die Armee von Word of Blake. Dazu gehört eine kurze Darstellung einer jeden WoB Division inklusive Einheitslogo und momentaner Zustand der Einheit. Auch die Söldner- und Miliztruppen von WoB werden kurz erläutert, wenn auch nicht ansatzweise genauso umfangreich. Auch hier kriegt der Leser wieder harte Fakten geliefert.

Mit „Through the Looking Glass“ betritt BD endgültig den Pfad der übrigen Jihad Sourcebooks und behandelt Spekulationen, Gerüchte und viele Berichte. Hier werden jede Menge Gerüchte und Geheimnisse vorgestellt, die es im CBT Universum so gibt, man darf es nur nicht für harte Fakten halten, sondern halt für Spekulationen, nichtsdestotrotz ein sehr interessanter und unterhaltsamer Teil.

Der letzte Teil behandelt die Clans, und zwar einen bestimmten: Clan Wolverine. Zuerst wird kurz die Vorgeschichte des Clans vorgestellt, dann wechselt die Perspektive zu einer Tagebuch ähnlichen Form, in der mehrere Exilanten ihre Sorgen, Nöte und Ängste schildern. Darin eingesponnen sind Hinweise auf eine gigantische Verschwörung, mögliche Motive für den Jihad und sogar Texte von dem möglichen Master von WoB. Der Clan Wolverine war von jeher ein zwei-schneidiges Schwert im CBT Universum. So



INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



gibt es überzeugte Fans dieses mysteriösen Clans, während andere finden dieses Urgestein alter CBT Geschichte wäre lieber in der Versenkung geblieben, hier muss sich jeder Leser ein eigenes Urteil bilden, lesenswert ist das Kapitel definitiv.

Zum Schluss folgt natürlich der Regelteil. Den Spieler erwartet hier neue Spezialregeln für die WoB Regeln und Konstruktionsregeln für „primitive“ Einheiten. Also Militäreinheiten aus der Technologieebene der „Age of War“ Dem Zeitabschnitt bevor der Sternenbund seine historische Glorie erreicht hatte. Die Regeln sind leicht verständlich und decken damit auch einen der letzten offenen Teile im CBT Universum ab. Nun können die Spieler auch mit Einheiten spielen, welche noch primitiver sind, als sie 3025 waren und der Sternenbund noch vereint werden musste.

Fazit:

Das Release von Blake Documents war eine große Überraschung, ein Coup wie man ihn selten erlebt, war man doch von früher ewige Verspätungen und vorzeitige Ankündigen von Sourcebooks gewöhnt. Blake Documents liefert alles was der Klappentext verspricht. Fakten, viele mögliche Informationen und neue Geheimnisse. Blake Documents ist für CBT Fans die der aktuellen Zeitlinie folgen und nicht in einer alten stecken geblieben sind, uneingeschränkt zu empfehlen. Fans, die der Jihad sowieso nicht interessiert und die lieber 3025 oder Clan Invasion spielen, können sich das Buch dementsprechend sparen.

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



[JIHAD TURNING POINTS: LUTHIEN REZENSION]



Mitte November startete eine neue E-Book-Serie auf Battlecorps: *Jihad Turning Points*. Ihr erster Ableger besteht aus 22 Seiten und nennt sich *Jihad Turning Points: Luthien*. Das E-Book enthält folgende Dinge: eine einleitende Kurzgeschichte, eine Karte von Luthien, mehrere Tabellen mit dem auf Luthien antreffbaren Gelände, eine komplette Liste, welche Einheiten sich ab wann und bis wann auf Luthien aufgehalten haben, neue Datenbögen (zwei Führungsmechs und vier Warships), eine planetare Invasionskarte (für Battleforcespieler) und natürlich die Kampagnenregeln.

Um die Kampagne spielen zu können benötigt man die kostenlosen Chaos Kampagnen (Chaos Campaign) Regeln.

Die Kampagne besteht aus insgesamt sechs Operationen (Tracks), die man entweder als Minikampagne nacheinander oder als Einzelszenarios spielen kann. Jede Operation kann von den Spielern auf der Seite gespielt werden, auf die sie selbst mehr Lust haben. Auf die Art kann man den Planeten schlussendlich sogar mit WoB halten. Am Ende jeder Operation kann man jedoch auch den offiziellen Ausgang der Schlacht mitsamt ihren Nachwirkungen finden.

Die Operationen sind chronologisch angeordnet und mit Datum versehen, wodurch man einen Überblick über den Schlachtenverlauf auf Luthien bekommt, selbst wenn man die Kampagne nicht spielt.

Als besonderer Bonus kann die planetare Invasionskarte angesehen werden, da sie eindeutig für die Battleforceregeln (erschieden im *Strategic Operations*) ausgelegt ist und immerhin einen Monat vor den neuen Regeln dazu erschienen ist. Hier wurde bewusst Rücksicht auf zukünftige Produkte genommen.

Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt – und das nicht nur für Kampagnenspieler. Mit 5 US-\$ kann man nicht viel verkehrt machen.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



[CBT GELÄNDEBAU TUTORIAL]

Hinweis:

Teppichmesser, Spachtel, Bohrmaschinen usw. sind gefährlich. Leichte Verletzungen kommen bei jedem Bastler früher oder später einmal vor, schwere oder bleibende Verletzungen müssen durch strenge Einhaltung von Sicherheitsregeln und die Beachtung des gesunden Menschenverstandes unbedingt vermieden werden. Haltet Euch immer an die Gebrauchsanweisungen und Sicherheitsregeln, lasst Euch von erfahrenen/autorisierten Benutzern einweisen und anleiten. Beachtet die Altershinweise der Hersteller und zieht Erwachsene hinzu, wenn ihr noch nicht alt genug seid.

Ausgelaufene Kleber, Farben usw. können Klamotten, Teppiche und Möbel u.U. auf Ewig versauen. Gerüche und Nebel setzen sich in Textilien und an empfindlichen Oberflächen fest. Trefft also geeignete Maßnahmen und dies zu verhindern. Dämpfe und Ausgasungen von Lösemitteln in Klebern und Farben sind u.U. gesundheitsgefährlich. Beachtet die Verwendungs- und Sicherheitshinweise der Hersteller. Gute Belüftung ist auch bei „harmlosen“ Produkten wichtig.

Zum Glück ist in Deutschland immer noch jeder selbst für seine Fehler verantwortlich und ich kann es mir deshalb sparen hier jede Schuld von mir zu weisen. :-)

Material:

Styrodurplatte (Marke: Maestro* Term-A, Maße: 20x600x1250mm)

Sperrholzplatte (Pappel, 5x600x1200mm)

Modellbaubäume

Vogelsand

Spachtelmasse

Farben

Holzleim

Sprühkleber

Klebestift



Werkzeuge:

Teppichmesser mit Ersatzklingen

Schere

Lineal/Schneidkante

Filzstifte

Spachtel

Anrührschüssel für Spachtelmasse

Gläser oder Becher für Wasser, Farben, verdünnten Leim, usw.

Schleifpapier oder Schleifschwamm

Optional:

Lochstanzer oder Ähnliches

Dremel oder Billigvariante davon mit entsprechenden Bohrern und Aufsätzen.

Heißklebepistole mit Heißkleber

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Vorwort:

Dieses Tutorial begleitet den Bau eines statischen 3D-Geländes auf einer Sperrholzplatte. Selbstverständlich ist es möglich an allen Stellen zu variieren – der hier dargestellte Weg und die Methoden sollen keinesfalls der Weisheit letzter Schluss sein. Wenn ihr vorher noch nie etwas gebastelt habt, macht Euch selbst oder euren Freunden die Systeme ohne Hexfeldraster spielen eine Freude indem ihr zuerst ein paar kleine, „freie“ Geländestücke baut. Dabei lernt Ihr den Umgang mit den Werkzeugen und Materialien ohne gleich ein großes Projekt zu versauen.

Ich gehe davon aus, dass bei allen Lesern ein kleines Bisschen Grundwissen vorhanden ist, oder sie zumindest mein allgemeines Geschwafel in den letzten Newslettern gelesen haben. Falls nicht, würde ich empfehlen das nachzuholen. So ist der Punkt „Farben“ dort zum Beispiel so weit behandelt, dass ich mich hier erdreistet habe sie nicht genauer zu präzisieren.

Das war jetzt aber genug Geblubber vorneweg: Viel Spass beim Lesen und Basteln!

Aber halt. Vor dem Basteln kommt wie immer die Planung. In diesem Fall zum Beispiel, soll die Platte nicht nur alleine stehen. Wie die normalen Papierkarten habe ich vor, sie manchmal mit Weiteren zu einem größeren Spielfeld zusammen zu legen. Um also passende „halbe“ Hexes an den Seiten zu bekommen, war einiges an Herumrechnen nötig. Vielleicht mache ich mir mal die Mühe, das Verfahren zu ein paar einfachen Formeln zusammen zu fassen und es in einem Artikel vorzuführen. Für dieses Mal erspare ich euch das aber und begnüge mich damit zu sagen: Auf meine Sperrholzplatte (60 cm x 120cm) passen in der Breite fünfzehn und zwei halbe Hexes der Kantenlänge 2.5 cm. In der Länge sind es etwa achtundzwanzig.

Das alles kann einem gleichgültig sein, wenn die Platte ohnehin nur alleine steht. Dann nimmt man Abmessungen die einem gefallen und lässt einen kleinen Rand stehen, wenn es nicht ganz hinkommt. Natürlich kann man auch herum probieren bis es passt, oder die hier von mir benutzten Maße für Platte und Hexes übernehmen. Die dritte Methode ist natürlich, das Hexmuster auf die Platte aufzumalen und sie dann passend zuzuschneiden (bzw. das jemand tun zu lassen, der sich damit auskennt).

Die „normalen“ Kartenhexes haben übrigens etwas weniger als 2 cm Kantenlänge (genauer: $\frac{3}{4}$ eines Zolls), also sind die 2.5 cm ein gutes Maß um noch etwas zusätzliche Deko auf den Hexes unter zu bringen.

Wie kommt das Hex-Grid jetzt auf die Platte? Genau das ist der aufwendigste Teil beim Geländebau für cBT. Ich bediene mich in diesem Fall einer Loch-Schablone und zeichne damit das Muster auf. Einmal auf die rohe Platte um planen zu können, dann am Ende noch einmal auf das fertige Gelände.



INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

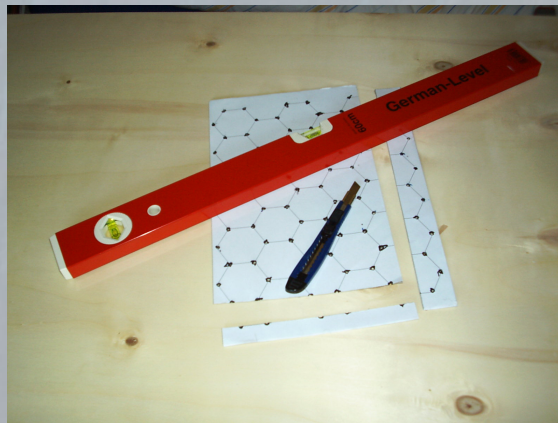
BERICHT

EXKLUSIV



Für die Schablone druckt man am Besten ein Hexfeldmuster¹ in passender Größe aus und klebt es auf die Pappe eines leeren College-Blocks (ich nehme für so was einen Klebstift). Natürlich geht auch andere Pappe oder sonstiges Material (dünnes Holz, Kunststoff) um der Sache Festigkeit zu geben. Beim Trocknen ist es ratsam die Schablone gut zu beschweren, um sie gerade zu halten. Wenn alles hält, muss man Löcher in die Eckpunkte der Hexes bekommen. Das geht mit einem Lochstanzer, einem Dorn oder einem Messer. Ich habe sie, so komisch es klingt, in die Pappe gebohrt. Mit einem scharfen Bohrer geht das recht gut. Man sollte sich beim Schablonenbau Mühe geben, auch wenn es langweilig ist und man eigentlich an das echte Gelände möchte. Immerhin wird jeder Fehler später mehrfach auf das Gelände übertragen und man ärgert sich so am Ende unter Umständen reichlich.

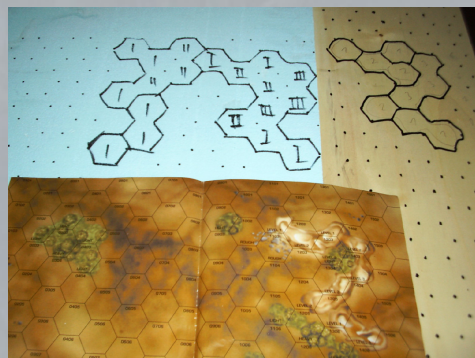
Um ordentliche Abschlüsse zu erhalten, habe ich die lange Seite der Schablone in der Mitte des Hexes mit Cutter und Lineal abgeschnitten. So erhält man eine gerade Kante, mit der man am Rand die halben Hexes markieren kann. Eine kurze Seite der Schablone habe ich ebenfalls gerade abgeschnitten, um sie an der kurzen Kante der Platte anlegen zu können.



Fleißarbeit Denkfehler.

Jetzt steht der wohl nervigste Teil des Prozess es an: Das Übertrage der Löcher auf die Platte. Wenn man die Planung bereits auf Papier gemacht hat, oder etwas mehr ins Blaue hinein basteln will, kann man es sich unter Umständen auch sparen die gesamte Rohplatte mit Hexes zu versehen. Für dieses Tutorial sieht es natürlich besser aus, also habe ich es gemacht. Außerdem sorgt es bei aufwendigerer Geländegestaltung für ein besseres Zusammenpassen und man vermeidet durch diese

Sind die Hexes auf der Platte, kann man planen wo welche Geländemerkmale unterkommen sollen. In diesem Fall habe ich mich für eine leichte Abwandlung der bekannten und beliebten „Grundkarte“ entschieden und die entsprechenden Geländemerkmale eingezeichnet. Bei eigenen Entwürfen bietet es sich an, andere Spieler nach ihrer Meinung zu fragen. Sonst übertreibt man es



¹ Eine Quelle für entsprechende PDFs im Internet ist <http://www.incompetech.com/graphpaper/>. Um kleinere Ränder und mehr Hexes auf eine Seite zu bekommen, empfiehlt es sich das Papiermaß etwas größer anzugeben.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

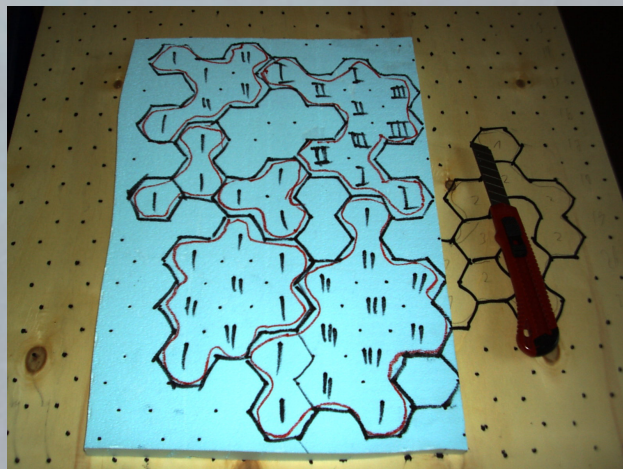
BERICHT

EXKLUSIV



zum Beispiel leicht und überfrachtet alles.

Zuerst bastelt man nach dieser ganzen Vorarbeit die Berge. Ich empfehle aus Styrodur „Levelplatten“ auszuschneiden und damit die Berge schichtweise aufzubauen. Für das Ausschneiden benutze ich ein scharfes Teppichmesser, lies: Eins mit neuer Klinge die hinterher vermutlich stumpf ist. Das stellt sicher, dass die Minis gerade Flächen zum stehen haben und man kann genau dem Hexmuster folgen. Zuerst überträgt man also, wieder mittels der Schablone, ein Hexmuster auf die



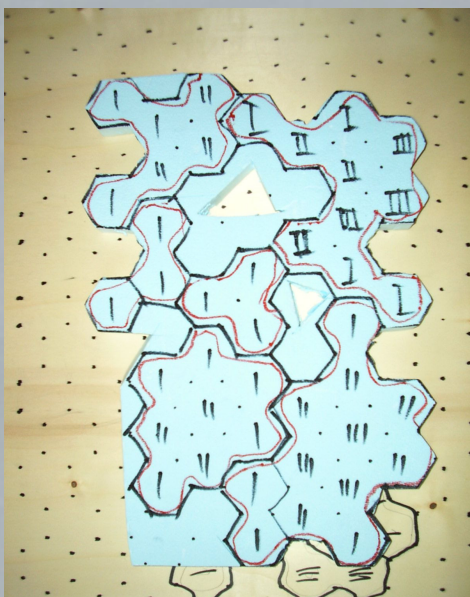
INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV

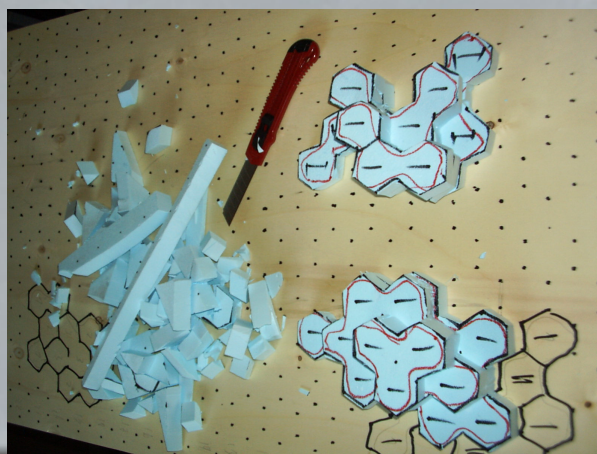


Styrodurplatte. Danach malt man die einzelnen Berglevel auf und schneidet sie aus. Die Teile direkt aneinander zu malen spart zwar Material, macht das Ausschneiden aber teilweise etwas knifflig. Anfänger sollten also eventuell etwas Platz lassen. In dem Fall bietet es sich u.U. an wirklich nur den Umriss der Platten mit der Lochschablone zu markieren. So muss man nicht immer eine ganze Hexkante Platz lassen.

Styrodur zu schneiden ist nicht besonders schwer. Man entwickelt schnell die nötige Übung. Man muss darauf achten die Finger aus dem Weg zu halten (wie erwähnt ist das Teppichmesser vorzugsweise scharf) und die Klinge gerade zu führen. „Um die Ecke“ schneidet man am Besten

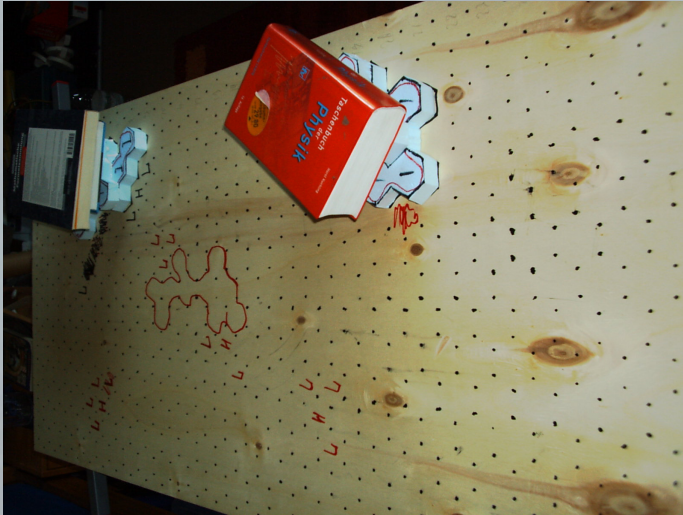
gar nicht, weil es kaum präzise möglich ist. Immer zwei Schnitte ansetzen. Es ist durchaus möglich das Material zu durchstechen und so auch vermeintlich unerreichbare Schnitte auszuführen. Außerdem bricht Styrodur recht gerade. Damit kann man sich stellenweise viel Arbeit und Gefummel ersparen. Das man dabei aber auch leicht Fehler macht, ist wohl unnötig zu erwähnen. Zum Glück habe ich die Platte gerade an einer Stelle zerbrochen wo man es nicht sieht.

Ist das Ausschneiden erledigt, klebt man die Berge mit Holzleim auf die Platte und übereinander. Ich verteile den Leim mit einem Spachtel, um einen dünnen, gleichmäßigen Auftrag sicher zu stellen.





Mit dem Leim sollte man aber allgemein auch nicht zu sparsam sein. Mit etwas Druck hält es schneller und besser, also bietet sich das auflegen „schwerer“ Lektüre an.



Wenn der Leim getrocknet ist, kann man daran gehen die Bergkanten zu gestalten². Zuerst der Pflichtteil. Man wird kaum perfekt übereinander passende „Levelplatten“ hin bekommen, also ist es am Einfachsten die Kanten nach dem Kleben und Trocknen ganz radikal mit dem Teppichmesser gerade zu stutzen. Was dann noch nicht passt, wird einfach mit Spachtelmasse ausgeglichen. Das klingt alles schwieriger als es ist – mit dem Cutter kann man bis dahin auch als

Anfänger gut genug umgehen und die Spachtelmasse wird nach Anleitung angerührt und mit einem Spachtel aufgematscht bis alles glatt ist. Die Masse immer schön trocken anrühren, damit sie auch haftet und nicht wegläuft. Außerdem gehört in den Hinterkopf der doofe Spruch: Wasser zugeben geht immer, wieder raus kriegen wir schwer.

Jetzt folgt die Kür. Man kann die Kanten auf verschiedene Arten gestalten, indem man z.B. mit dem Cutter oder anderen Werkzeugen (Dremel mit Drahtbürstenaufsatz funktioniert sehr gut – Staubsauger bereithalten) alle möglichen Strukturen in das Styrodur bringen oder allem mit Spachtelmasse eine spezielle Oberfläche verpassen. Um das Verfahren einfach und den Prärielook der Grundkarte zu behalten, habe ich mich hier entschieden lediglich die Kanten etwas mit Schleifpapier bzw. einem Schleifblock abzurunden und später beim Streuen alle Bergkanten mit Sand zu verkleistern.



Diese Schritte sind übrigens nicht so chronologisch, wie sie hier erscheinen. Fehler beim Gestalten lassen sich mit Spachtelmasse gut verdecken und trockene Spachtelmasse

² Übrigens ist dies der erste Arbeitsschritt, bei dem Dreck in Form von Styrodurfitzeln und Staub entsteht. Darauf sollte man also vorbereitet sein – Abdecken und Staubsauger bereithalten.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



lässt sich gut schleifen. Ausgleichen der Unregelmäßigkeiten und Gestaltung sind teilweise gut miteinander zu verbinden oder gar nicht voneinander zu trennen. Natürlich kann man z.B. auch Schichtberge oder Säulen wie im Grand Canyon schaffen und somit gar nicht erst versuchen, gerade Kanten zu bekommen.

Bei aller Gestaltung, muss man natürlich darauf achten, dass immer genug Platz für die Miniaturen bleibt. Schräge Oberflächen sehen zwar schick aus, bringen aber zweierlei Probleme: Erstens kommen sie im Regelwerk so nicht vor und zweitens werden viele, viele Minis darauf umkippen. Selbst wenn es nur ein ganz kleines Bisschen schräg ist.

Da war's dann auch schon für diese Ausgabe. Um Euch schon zu zeigen worauf es hinaus läuft, hier ein Foto von der fertigen Platte.



INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



[MECH OF THE WEEK]

„Mech of the Week“ ist eine Artikelserie, die in losen Abständen auf www.borantec.ch, der Schweizer Battletech-Seite erscheint. Wir konnten Nik, den Autor, überreden, dass auch wir als Newsletter seine Artikel veröffentlichen. Doch lassen wir ihn selbst zu Wort kommen.

Diese Woche stelle ich das Catapult vor. Ein alter Veteran, dessen Wurzeln im Sternenbund liegen und der die Schlachtfelder der IS, wenn auch in bescheidener Anzahl, bis in den Jihad bevölkert.

Zusätzlich ist das Catapult in der neuen Grundbox enthalten, was es gerade für neue Spieler interessant machen dürfte, mehr über diesen Mech zu erfahren. Daneben ist das Catapult einer der Mechs, der von der Figur her durch mehrere Iterationen gewandert ist: gesamthaft drei Standardversionen und die K2 wurden durch Ralpartha und IWM herausgebracht, zusätzlich zu der K3-Variante als spezielles Schmankerl zur GenCon 2006.



Die Standardvariante C1 verfügt über zwei LRM-15 mit je acht Salven Munition, vier Medlaser und 15 Heatsinks. Dazu kommen zehn Tonnen Panzerung und, was für schwere 3025er Mechs eine Besonderheit ist, Sprungdüsen, was dem Catapult eine 4/6/4er Bewegungsrate verleiht. Die Panzerung ist adäquat, aber nicht überragend, und es gibt keine offensichtlichen Panzerungsschwächen wie beim Marodeur oder Crusader, wo eine einsame Zeile Munition hinter relativ schwacher Panzerung liegt.

Die Standardtaktik mit dem Catapult besteht darin, sich eine erhöhte Feuerposition zu suchen, zu der man dank der Sprungdüsen schnell kommt und notfalls auch wieder schnell verlassen kann. Von da wird der Gegner mit LRM beharkt, bis die Munitionslager leer oder fast

leer sind, und dann in den Infight gegangen, wo die Laser auch in der Bewegung konstant eingesetzt werden können, und die leeren Munitionslager ein vorzeitiges Ableben des Catapults verhindern.

Dabei sollten zwei Dinge bedacht werden: Zum einen sollte die Feuerposition in ein bis zwei Zügen bezogen sein, da sonst ein gegnerischer Nahkämpfer die LRM-Reichweite unterlaufen kann, bevor die LRMs ordentlich Schaden gemacht haben. Zum anderen ist das Catapult kein richtiger Stand-and-Deliver Nahkämpfer, der sich mit Schlägern wie Battlemaster oder Thunderbolt ein direktes Duell liefern kann. Vielmehr sollte das Catapult in solchen Zweikämpfen konstant in Bewegung gehalten werden, um Gelände und Deckung optimal auszunutzen und dem Gegner einfache Schüsse zu verweigern. Das kann sich zwar hinziehen, aber wer schon ein so schönes Catapult hat, möchte es auch wieder nach Hause fahren.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Vom Preis her bewegt sich das Catapult nach dem Wechsel auf BV2 in der Region anderer schwerer Hsavys wie Crusader oder Thunderbolt, da die Sprungdüsen und die große Wärmekapazität nicht mehr so ins Gewicht fallen. Damit wird das Catapult zu einer passablen Alternative in der Wahl der Langstreckenunterstützung, und dürfte in BV-begrenzten Kämpfen in Zukunft häufiger zu sehen sein. Die A1-Variante entfernt die Medlaser, verdoppelt aber den Mun-Vorrat und verstärkt die Panzerung. Dadurch wird diese Variante auf einen überkühlten Fernkämpfer und Teamspieler beschränkt. Im Lanzenverbund kann dieses Catapult immer noch schnell eine erhöhte Schussposition einnehmen, und mit den 32 Lagen konstant seinen Segen verteilen, steht aber schnellen Nahkämpfern wie gegen den P-Hawk oder Wolfhound fast wehrlos gegenüber, und muss sich auf seine Sprungdüsen und Teamgenossen verlassen, um aus der Klemme zu kommen.

Die zweite Variante C4 geht ebenfalls in Richtung mehr LRM-Feuerkraft und bohrt die 15er Lafetten auf 20er Rohre auf. Dafür fallen fünf Heatsinks weg und die vier Medlaser werden durch zwei Smallasser ersetzt.

Die zwei Smallasser sind mehr oder weniger ein Witz, und dürften noch nicht einmal eine Wasp oder Stinger davon abhalten, ins Frontschussfeld zu springen. Als schwere LRM-Unterstützung eine beweglichere und fast 80 BV2 Punkte billigere Alternative zum häufiger anzutreffenden Archer, benötigt aber auch mehr Schutz als dieser. Die Kurita-Variante K2 ist der radikalste Umbau des Catapults in der Zeit der Nachfolgekriege. Sprungdüsen, LRM-Werfer und zwei der Medlaser weichen zwei PPCs, zwei MGs und insgesamt 5 Heatsinks, was es dieser Variante ermöglicht, die beiden Peps ohne Überhitze abzufeuern. Was diese Konfiguration zusätzlich interessant macht, ist die Fähigkeit, die Peps in den Armen ins Rückenschussfeld zu flippen, was das Leben von leichten Plänklern wie Stinger oder Spider plötzlich sehr viel komplizierter macht. Dieses Catapult ist dem Warhammer K ähnlich, opfert allerdings die Crit-Suchfähigkeit der SRM-6 und behält die Infanterieabwehr in Form der MGs. Der K3-Prototyp taucht im Krieg von 3039 auf und ist ein Upgrade des K2 mit zwei ER PPKs und zwanzig doppelten Wärmetauschern.

Mit der Wiederentdeckung neuer Technologien geht die erste neue Catapultversion noch weiter den Weg Richtung reiner Feuerunterstützung.

Die Konföderation Capella ersetzt beim C3 (wahrscheinlich eine begrenzte Nachrüstung existenter Catapults und kein Neubau) die beiden Werfer durch ein Arrow-IV System, und produziert somit den ersten echten Artilleriemech, der von ausserhalb des Spielfeldes ins Geschehen eingreifen kann. Auf dem Feld ist so ein Mech allerdings zwingend auf TAG-Zielerfassung angewiesen, denn die Munition ist mit 1 Tonne (5 Arrows) zu knapp, um nach Artillerieregeln "Feldbeschuss" zu wagen. Ausserdem kann die Vielfältigkeit der später auftauchenden Munitionssorten in einem Gefecht auch nicht genutzt werden. Gesehen habe ich ein solches Catapult auf dem Schlachtfeld aber noch nie, in einer Kampagne oder auf einem der Galahad ähnlichen Szenario kann das aber mal ganz lustig werden. Interessant ist hier, dass ein paar Jahre später mit der C5 eine Arrow-Variante auf den Markt kommt, die das ärgste Problem der C3, den Munitionsmangel, behebt, in dem die 15 Single Heatsinks durch zwölf Double ersetzt und dafür vier Tonnen Arrow-Munition mitgeführt werden. Die Medlaser werden zu ER-

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Modellen aufgewertet, was in Verbindung mit den Jumpjets den unterbrochungslosen Sprung-Nahkampf der 25er Standardvariante erlaubt.

Haus Kurita hingegen spezialisiert das Catapult mit dem K5 zehn Jahre später wieder zum Mittelstrecken-Supporter, in dem zwei MedPulser, zwei MRM-30 und ein C-Slave Modul verbaut werden. Auch die Panzerung wird auf 12.5 Tonnen und die Heatsinks auf zwölf Doppelte verstärkt. Dafür wird eine erhöhte Verwundbarkeit in Kauf genommen, denn die Verdoppelung der Raketenbreite wird mit dem Einbau eines XL-Reaktors bezahlt, was einen abgetrennten Seitentorso zu einem Totalverlust macht. Ein meiner Meinung guter Vorstopper und Feuerlieferant in einem C3 Netzwerk, allerdings steht und fällt der Erfolg dieses Cats mit den Zieldaten, die es von seinen Lanzengenossen bekommt.

Etwas exotischer kommt die marianische H2 daher, mit einer Pep, zwei Medlasern, 13 Double Heatsinks und acht 20er Rocketlaunchern. Mit dieser Variante weiß ich echt nichts anzufangen, da die Heatsinks nach Abschuss der Launcher zu viel sind, und mir persönlich die Rocket-Launcher auch zu unsicher sind, und in großen Mengen zu ineffizient, um einen Heavy damit auszurüsten. Allerdings entlocken auch zwei Reaktor-Crits dem Piloten nur ein müdes lächeln. Darüber hinaus gibt die Anzahl an Werfern dem Mech ein hohes Drohpotential auf kurze Distanz, aber eben nur solange, wie das Catapult noch nicht gefeuert hat. Immerhin kann dieses Catapult so vielleicht Nahkämpfer verscheuchen, die sonst einer Fernkampflanze das Leben schwer machen würden. Aber diesen Plan müsste ich erst noch in der Realität an der Platte funktionieren sehen.



Leider schweigt sich mein HeavyMetal über die Hintergründe dieses Mechs aus, so dass die beste hintergrundgerechte Erklärung für diesen Mech darin besteht, dass die Marianer Probleme haben könnten, genügend LRM-Werfer und Munition zu produzieren, nicht genügend qualifizierte Techs für die Wartung der Werfer haben, oder die Game-Designer haben einfach mal alle Peripherie-Varianten mit Rocket-Launchern ausgerüstet, weil die Peripheriestaaten halt Rocket-Launcher haben.

Das K4 stellt die Variante dar, die durch die Miniatur vom GenCon 2006 dargestellt wird (auch wenn es problemlos für eine K2 oder K3 benutzt werden kann). Das K4 hat zwei schwere PPK und zwei ER Meds sowie 17 doppelte Wärmetauscher, da aber ein Standardreaktor verwendet wird, sinkt die Geschwindigkeit auf 3/5/3. Als kleines Extra hat es dafür noch einen C3 Slave drin. Alles in allem eine schwere Geschützplattform die allerdings unter der verringerten Mobilität leidet, denn mehr Panzerung gibt es nicht. Zudem sind besser bewaffnete Assaults oft gleich schnell. Die Catapult-Variante der neusten Generation stammt aus dem TRO: 3050 Upgrade: Das C6 ist ein Feldumbau des C5. Die Arrow-Werfer und zwei ER Meds werden durch zwei Plasma Rifles im rechten Arm mit je drei Tonnen Munition ersetzt. Außerdem gibt es drei zusätzliche Doppelwärmetauscher (also 15) und das nun nutzlose CASE vom C5 wird beibehalten.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Dies stellt eine Abkehr von der traditionellen Firesupport-Rolle zum Mittelstreckenkämpfer dar, wobei ein Verlust des rechten Arms für dieses Catapult recht fatal sein dürfte.

Das Dark-Age Zeitalter gibt uns letztendlich noch zwei Varianten des Catapults: Die C2 Variante erinnert auf den ersten Blick an das Standard-Catapult: ausgerüstet mit Endostahl und XL-Reaktor, erhalten die 15er-Werfern Artemis und zwei LB-X 2er ersetzen die Laser.

Auf den ersten Blick wirkt diese Variante etwas lächerlich, mag aber als dedizierter Sniper mit genügend Lanzensupport gar nicht mal so schlecht sein; nur sehr verwundbar und hilflos im Nahkampf.

Das K2K ist das etwas bessere Upgrade des K2 mit XL Reaktor, ER PPKs, zwei ER Meds und Doppelwärmetauschern. Dazu kommen 13,5 Tonnen Panzerung anstelle der normalen Panzerung. Eine schöne Variante, ob aber der Einbau eines teuren XL-Reaktors die Leistungssteigerung durch ER-Waffen wert ist, steht zu bezweifeln.

Als Zusammenfassung lässt sich sagen, dass das Catapult in den Händen eines erfahrenen und geduldigen Piloten eine elegante und brandgefährliche Waffe sein kann, die ihren eher hohen BV-Preis durchaus Wert ist, aber keinesfalls den Platz von Heavys wie Grasshopper oder Orion in der Hauptkampflinie einnehmen sollte, da hier der Aufpreis von Sprungdüsen und die im Vergleich zu anderen Heavys die schwache Panzerung einen Einsatz nicht sinnvoll machen.

Die aufgerüsteten Varianten sind allesamt Spezialisten, die außerhalb einer engen Einsatznische kaum auf der Platte anzutreffen sind und neben den neueren Mechs dieser Gewichtsklasse eher in den Hintergrund treten. Allerdings können neue Technologien und Varianten im Jihad noch für einige Überraschungen gut sein.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



[KITTERY CON 2008 BERICHT]

Am 14.11.2008 war es mal wieder soweit. Die Kittery-Con der 5th Syrtis Füseliere öffnete in Dransfeld bei Göttingen ihre Pforten. Diesmal sogar mit ein paar interessanten Programmpunkten mehr. Aber ich greife vor.

Wie auch schon im letzten Jahr begann das ganze für uns inoffiziell schon am Donnerstag Nachmittag/Abend. Da ich vorher eine halbe Woche Urlaub in Bonn bei Freunden gemacht habe, war der ganze Anfahrtsweg auch anders. So wurde ich dann vom Shuttle-Service in Göttingen am Bahnhof eingesammelt und über einen Umweg, um der Küchencrew beim Einkauf zu helfen ins Haus Hoher Hagen gefahren. Dort angekommen gab es erstmal das allgemeine Begrüßungsritual und dann begannen wir zeitig mit dem Aufbauen. Der Tag wurde bei Chapterfights mit ein paar der bereits eingetroffenen befreundeten Chapters abgeschlossen.



Dementsprechend spät standen wir auch am nächsten Tag erst am Frühstücksbuffet. Der Freitag ging dann auch bis zum Abend relativ schnell vorbei mit weiterem Aufbauen, Begrüßen von Freunden, Bekannten und auch ein bisschen spielen. Abends dann gab es eine der ersten Neuerungen: Der Kampf um den Affenfelsen und der Conquest of the Fuseldeers fanden parallel statt. Für die Uneingeweihten eine kurze Zusammenfassung: Beides sind Turniere, die auf einer 3D-Karte ausgetragen

werden und bei denen es darum geht, mit seiner Maschine möglichst viele Gegner zu erledigen. Der Affenfelsen, wie der Titel schon sagt, auf einem großen Felsen mit Clanmaschinen. Hier gewinnt nicht nur der, der die meisten Gegner erledigt, sondern auch der, der es schafft drei Runden auf der Spitze des Hügels zu stehen und am Ende noch zu leben.

Beim Conquest of the Fuseldeer, oder auch einfach nur „Destille“ wird auf einer „normalen“ 3D-Karte gespielt, in deren Mitte eine Modell-Destille mit Wehrgängen steht. An beiden Tischen herrschte viel Gelächter und Gefluhe, während der Kampf hin und herwogte. Zu später Stunde wurden dann erneut Chapterfights ausgetragen, aber da war ich selber schon ziemlich müde und in meinem Bett verschwunden.

Samstag fand dann traditionell das Three Kings Tournament statt. Hierbei treten Mannschaften aus jeweils drei Spielern mit immer drei Mechs gegeneinander an. Da ich dieses Jahr selber nicht teilgenommen habe, kann ich leider nicht viel über den Ausgang sagen. Stattdessen hab ich an einem vergnüglichen Nachmittag drei andere Gäste als Loki-Team auf den Geschäftsführer der „Democracy Now!“-Bewegung gehetzt. MechWarrior RPG ist was Feines ;).

Abends dann kam es zu den Siegerehrungen für die einzelnen Wettbewerbe sowie zu

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Grüßen der Gastchapter und ein paar Beförderungen für die Füseliere. Alles im allem also etwas, das man als Zeremonienabend bezeichnet.

Das waren aber nicht die einzigen Sachen, die an diesem Wochenende passiert sind. Besonders sollte man noch die Painter von Germancamospecs erwähnen, die das ganze Wochenende über mit Rat und Tat für Neulinge und auch Fortgeschrittene zur Seite standen und auch den einen oder anderen Mech bemalt haben. Oder die Küchencrew, die Tag für Tag aufs Neue mit köstlichen Überraschungen aufwartete. Seien es die frischen Rühreier zum Frühstücksstück, die Tortellinis zum Mittag am Freitag oder das reichhaltige Buffet am Samstag, an dem man sich den ganzen Nachmittag bedienen konnte, immer war etwas zu essen da. Nicht nur das, nein, es schmeckte auch noch vorzüglich.



Als Fazit kann ich sagen, das ich wieder ziemlich begeistert von der Kittery war. Nicht nur wegen der ganzen netten Leute, die man da trifft, nein auch weil man einfach alles machen kann, was mit Battletech zu tun hat. Wo sonst findet man so einfach mal drei Mitspieler für eine Runde MechWarrior? Ich kann es allen Leuten, die den Weg nach Göttingen nicht scheuen, nur empfehlen.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



[TOBLERONE CON 2008 BERICHT]

Come to, where the Ghattotonne brennt.

Der Berg rief. Also machten sich zwei Waagemutige aus der norddeutschen Tiefebene auf den Weg gen Schweiz. Die "Toblerone Con" ging wieder von Donnerstag bis Sonntag - dieses Mal sehr günstig für die "Großkantonler"(1) mit dem "Tag der Einheit" dazwischen. Der große Vorteil einer großen Szene ist, unterwegs Mitreisende auf sammeln zu können, die einem erst Nahrung und private Pinkelmöglichkeiten bieten und anschließend den Kombi die nächsten paar Hundert Kilometer über die Bahn treten. So waren wir also zu viert und nicht übermäßig geschafft, als wir nach für mich rund 15 Stunden Anreise in Aarberg ankamen. Das dortige "Pfadiheim" liegt einerseits an ausreichend Wald um dort Holz sammeln zu können (wichtig – siehe unten) und andererseits inmitten ausgedehnter Sportstätten. So war mit Darbietungen in Fußball und Reiten auch für Unterhaltung neben der Con gesorgt. Zur Verfügung stehen zwei große Spielräume und ein Speiseraum nebst Duschen, Küchen usw.

Der Anreisetag (oder eher die Anreisenacht) wurde allgemein zum Akklimatisieren genutzt (für mich immerhin ein Höhenunterschied von 456 m Metern) und mit Geselligkeit begangen.

Dementsprechend begann für mich der Freitag mit dem Mittagessen. Danach wurde fleißig gezockt. Inzwischen war der Haufen auf rund ein Dutzend angewachsen - ausreichend wenig um zwei Überzeugungscamper die Einzigen Zeltschläfer bleiben zu lassen. Der Rest fand im zweiten, nicht benötigten Spielraum Platz. (Ja, das ist eine versteckte Botschaft. Es ist noch Platz in der Schweiz.)



Gegen Abend wurde dann das Kultobjekt schlechthin in Betrieb genommen - die Ghattotonne. Dank des Einsatzes praktisch aller TeilnehmerInnen (u.A. Holz sammeln mitten in den Nacht, Querholzspalten und unermüdliches Anblasen) erlosch die Flamme auch erst wieder nach dem Ende der Spiele. Es ist schwer zu erklären, aber die Tonne stellt eine Art Seele der Con dar - und das nicht nur weil dort geraucht werden kann. Gemeinsam in die Flammen zu starren verbindet.

Nach wiederum kurzer Nacht stand mit dem Samstag der Haupttag an. Neben zwei Rollenspielrunden war das Spaß-Turnier "Jagd auf den Schatz des Käseprinzen" wohl der Hauptevent. Ein heiteres Gebolzte auf 3D, mit jeder Menge wirrer Kombos und coolen Preisen.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Außerdem gab es mehrere Chapterfights (nein, ich möchte nicht darüber reden wo Tiischa bevorzugt mit den PPKs trifft) und „Kleinspiele“. Der Abend wurde eingeleitet mit einem freudig erwarteten Highlight: Dem Käsefondue. Insgesamt muss der Küche für ihre gelungene Kombination aus typisch Schweizerischem und solider Con-Kost ein großes Lob ausgesprochen werden. Nach überwundener Futterstarre wurde bis in die Nacht weiter gespielt.

Ich komme im nächsten Jahr gerne wieder, auch wenn meine Rückreise dank Staus erst deutlich nach Ein Uhr morgens endete und der Montagmorgen damit kein Spass war - die Con war großartig und alle Mühe wert.

(1) Die Schweizer bezeichnen Deutschland gern als „das große Kanton“.

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



[CON SURVIVAL GUIDE]

Con-Survival Guide.

Dieser Artikel soll allen, die sich bisher noch nie auf eine solche Veranstaltung gewagt haben einen Eindruck vermitteln was sie erwartet. Den "alten Hasen" kann er vielleicht das eine oder andere Grinsen beschern. Alles in Allem sollte man dieses Stück Text wohl nicht zu ernst nehmen.

Heißt es "die Con" oder "der Con"?

Tja, das kommt darauf an, ob man die Kurzform des englischen Begriffes "Convention" meint, der im Deutschen üblicherweise mit weiblichem Artikel versehen wird, oder aber die Verkürzung des deutschen, grammatikalisch männlichen, "Convents". Fantasy-Leute scheinen eher zum Convent, SciFi-Leute eher zu Convention zu neigen. Lies: Ist eigentlich egal.

Worum geht es bei einer Con?

Im Prinzip treffen sich ein Haufen Nerds mit gleichem oder ähnlichem Hobby. Sei es Star Trek - wie das aussieht wissen die Meisten wohl aus den Simpsons - Anime, Rollenspiel oder eben Battletech. Das Oberthema dürfte wohl sein, zu merken das man mit dieser Macke längst nicht alleine ist. Man trifft Gleichgesinnte und fröhnt zusammen dem, worum auch immer es geht.

Was kostet der Spass?

Geld. Backsteine nehmen die Meisten nicht. Wieviel kommt auf die Con an, konkret auf Ort, Länge, Programm, Komfort und inbegriffen Leistungen. Der Einfachheit halber unterscheiden wir hier in gepflegte und unversehrte Cons. Sprich: Gibt es für den Eintritt auch gleich was zu futtern oder nicht?



Eine der großen, gemischten Conventions wie RatCon (Dortmund) oder NordCon (Hamburg) schlug letztes Jahr mit 10€ für eine 3tages-Karte zu Buche. Tageskarten kosten entsprechend weniger. Im Regelfall gibt es bei durchgehend geöffneten Cons die Möglichkeit, sich ein improvisiertes Nachtlager einzurichten (Turnhalle, Zelt, Flur, ...) . Manche Cons berechnen eine Übernachtung auch extra. Essen und Trinken muss man sich mitbringen oder kann es vor Ort kaufen. Die Preise sind

i.d.R. moderat. Natürlich kann man auch außerhalb der Con einkaufen/essen gehen. Wenn sie nicht am Ende der Welt gelegen ist. Hat man gar nichts dabei, dann sollte man mindestens mit 5 bis 10 Euro pro vollem Tag rechnen - je nach Anspruch und Bedarf.

Die meisten gepflegten Cons (bei reinen cBT-Cons häufig) lagen 2008 bei 40 bis 60

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Euro für das (verlängerte) Wochenende. Wohl gemerkt mit mehreren Mahlzeiten täglich und meist etwas mehr an Schlafplatz, als zwei m² trockenem Fußboden. Manchmal sind auch Goodies wie eine Kaffeeflatrate inbegriffen.

Was passiert genau auf einer Con?

Auf CBT-Cons wird natürlich gespielt, bis die eingeklemmten Streichhölzer unter der Last der Augenlider zusammen brechen. Zwischendurch wird über das Hobby geredet, gestritten und gelacht. Das sonstige Programm ist radikal unterschiedlich. Bei den großen gemischten Cons - die in der Regel noch Rollenspiel, Brett- und Kartenspiele sowie andere Miniaturenspele im Programm haben - gibt es im Normalfall einen Haufen Events wie Autorenlesungen, Workshops, Demorunden usw. Am Rande einiger Cons gibt es Partys, bei denen Con-Gäste freien oder ermäßigten Eintritt erhalten. Wieder andere Cons werden gegen Abend selbst zur Party und ganz andere machen nachts einfach zu. Gelegentlich gibt es Cons mit Kinoprogramm oder anderen Attraktionen.

Aus reiner Battletech-Sicht (Glück für die "multibel nerdigen" ;-)) ist das Meiste auf Homepages und Handzetteln abgedruckte Rahmenprogramm leider relativ uninteressant. Hält man aber die Augen offen (NL lesen, Con-Sektion in großen Foren im Auge behalten usw.), ist durchaus zu erfahren wo Autoren, Playtester, Proofer und ähnliches Gesocks auftauchen werden. Die wiederum haben schon mehr als einmal interessantes Vorschauaterial dabei gehabt, oder durften etwas mehr erzählen als offiziell zu lesen war. Von wilden Gerüchten die sich später bewahrheitet haben ganz abgesehen.

Bei diversen Cons gibt es allerdings Bema-Workshops oder Schnellmal-Wettbewerbe, die sich je nach Können durchaus lohnen. An dieser Stelle sei als Besonderheit die Painter-Con erwähnt (ausführlicher Con-Bericht in der letzten Ausgabe), bei der diese "Nebensachen" zur Hauptsache werden.

Davon abgesehen ist ein Convent auch oft eine gute Möglichkeit das Mechkrieger-Rollenspiel zu spielen. Runden (auch für Anfänger) gibt es immer wieder mal - und wenn sie nicht angekündigt/ausgehängt wurden, dann kann man in der Regel ohne große Schwierigkeiten Spielleiter und Mitspieler bei den anderen cBT-Events finden.

Beim Hauptprogramm sind für uns cBT-Nasen wohl vor Allem drei Programmpunkte interessant: Szenarien, Turniere und Chapterfights.

Szenarien.

Was ein Szenario ist, sollte den meisten Lesern bekannt sein. Diese können dann auch gleich beim nächsten Absatz weiter lesen. Für alle Anderen: Szenarien sind etwas aufwendiger geplante Gefechte. Statt einfach "nur" alle Gegner zu schrotten oder vom Feld zu jagen (was aber auch vorkommt), enthalten sie oft bestimmte Siegbedingungen, die von den Seiten zu erfüllen sind. Diese können die Einnahme/das Halten bestimmter Punkte, das Durchbringen eines Convois, das Retten von Geiseln, oder völlig abgedrehte andere Dinge sein. Im Regelfall gibt es neben der üblichen zeitlichen Einordnung des Gefechts noch etwas mehr Hintergrund - wer gegen wen genau, warum eigentlich, welcher Planet, ... Dazu hat man teilweise die Chance Prominente des Universums und

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



ihre Maschinen (bzw. ganze Einheit) ins Feld zu führen. Außerdem werden die Spiele gerne mit erweiterten Umweltbedingungen und/oder anderen Sonderregeln "gewürzt". ("Der Planet heißt Tatoine - deshalb gibt es ab Runde fünf Sandstürme." :-))

Reguläre Szenarien werden auf vielen Cons angeboten. Meist handelt es sich um aufwendige Eigenkreationen, für deren Bewältigung man schon etwas an Zeit mitbringen sollte. Aber wenn man nicht da ist um zu spielen bis man zum Ziehen geweckt werden muss - wozu dann? :-)) Hat man weniger Zeit im Gepäck, findet man aber eigentlich immer eine Möglichkeit, die Einheiten an wen andes abzugeben oder Ähnliches.

Und dann gibt es da noch die Szenarien, die die Con sind. Bei diesen "Großszenarien" wird in der Regel eine strategische Auseinandersetzung in diversen Gefechten über die gesamte Condauer ausgefochten. Die größte, und in ihrer Art wohl einmalige, "Operation Galahad" findet seit 1993 einmal im Jahr statt und dauert jeweils eine gestandene Woche. Es geht aber natürlich auch kleiner.



In der Regel wird bei Großszenarien nicht Maschinen- sondern mindestens Lanzenweise gezogen. Die (maßstablich natürlich wesentlich größere) Karte auf der das passiert heißt dann "Strategische Karte". So wird dann bestimmt, welche Einheiten wo und wann aufeinander treffen und die meiste Zeit verbringt man dann damit diese Gefechte zu spielen.

Um es spannender und realistischer zu machen werden die strategischen Züge meistens ohne genaue Kenntniss des Gegners durchgeführt. Sprich man weiß nur genau wo die eigenen Einheiten stehen aber bei der Gegenseite ist man auf Sichtungen, Aufklärung und Bauchgefühl angewiesen. Da hier beide Seiten sozusagen "blind" ziehen, spricht man auch von "Double Blind".

I.d.R. hat jede Con ein eigenes Regelwerk das diese Dinge und Vieles mehr beinhaltet. Es soll sich durchaus lohnen, sich damit vor der Con einmal zu befassen. Vor Allem wenn der Gegner zu faul dazu war...

Eine Besonderheit von beiden Arten von Szenarien, vor Allem aber den Großen, ist das man wirklich mal dazu kommt die volle Vielfalt von cBT auszuprobieren. Sowohl im Maßstab als auch bei der Vielfalt der Einheiten. So können beispielsweise Luft-Raum-Jäger, die im normalen Spiel ja eher selten benutzt werden, im für sie endlich mal ausreichend großen Spiel ganze Gefechte drehen. Dinge wie Nachschub und Transportkapazitäten rücken ins Augenmerk und bislang verlachten Einheiten steht endlich mal ihre passende Nische offen.

Allerdings kann zu viel Experimentierfreude in Kombination mit mangelnder

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



Regelkenntniss was die neuen Spielzeuge betrifft durchaus mal zu etwas zählen oder "merkwürdigen" Spielen führen. Damit sollte man rechnen und es mit Humor nehmen. Das Erlebniss als Ganzes ist es mit Sicherheit wert.

Turniere.

Bei den Turnieren ist der "Spasstyp", der i.d.R. nach dem Prinzip eines Alle-Gegen-Alle mit Zufallseinheiten abgewickelt wird, wohl der Verbreiteteste. Dabei werden dann, je nachdem, Preise für die meisten Abschüsse, die längste Zeit im gleichen Mech oder erfüllte Aufgaben vergeben. Übliche Namen sind "Grinder", "Gestampfe" oder Nonsensnamen wie "Kampf um die Destille" und "Der Schatz des Käseprinzen". Oft ist Glück hierbei, je nach den genauen Regeln, ein nicht unwesentlicher Faktor. Strategie und Taktik über den Einzelzug hinaus spielen in der Regel eine untergeordnete Rolle.

Vor Allem das unterscheidet solche Turniere von der zweiten, "ernsthafteren" Art. Bekannte Beispiele dürften die "Deutsche Battletechmeisterschaft" auf der RatCon, das "Three King Tournament" auf der Kittery Con oder die beliebten "Hundert Tonnen"-Turniere sein.

Hier wird der Zufall bei der Einheitenwahl i.d.R. minimiert, indem z.B. aus einer Liste nach vorgegebenem BV (und weiteren Regeln) ausgesucht werden darf. Im Spiel selbst stehen einem zusätzlich oft (passive) Wiederholungswürfe zu - das kann z.B. bedeutet, dass man den Gegner zweimal im Turnier die Trefferzone neu würfeln lassen kann und Ähnliches.

Gespielt wird bei diesen Turnieren i.d.R. in einer Gruppenphase und einer K.O.-Runde - wie bei Sportturnieren üblich. Natürlich gibt es Varianten und Ausnahmen. Die Turniere der "Mech Force Germany" werden z.B. normalerweise nach dem "Schweizer System" ausgetragen. Das Prinzip sieht hierbei so aus, dass in der ersten Runde in zufälligen Paarungen gegeneinander gespielt wird. Danach spielt in jeder weiteren Runde jeweils Platz Eins gegen Zwei, Drei gegen Vier usw. - es sei denn diese Paarung hat so bereits stattgefunden. In dem Fall geht man die Rangliste weiter hinab, bis zu einem "frischen" Gegner. Das Ende ist dabei erreicht, wenn eine bestimmte Anzahl von Spielen stattgefunden hat, jemand eine festgelegte Punktegrenze erreicht hat oder Ähnliches.

Chapterfights.

Eigentlich sagt der Name schon Alles und wer in einem Chapter ist, sollte das kennen. Chapter sind "Battletechclubs" die entweder einer bestimmten Überorganisation angehören, in einem bestimmten System gegeneinander spielen oder einfach lose durch die Welt des stapfen. Letztere nennen sich "freie Chapter". Zu allen möglichen Anlässen tritt man nun gegeneinander an, und vor Allem für die freien Chapter sind Conventions der geeignete Rahmen. Der Aufwand und die Form variieren stark. Alles in Allem ist für die meisten Chapter eine Con aber ohne Fight nicht komplett.

Wer in einem Online-Chapter spielt, sollte nicht vergessen einen Ausdruck seines Accounts mit zu nehmen. Gegner finden sich eigentlich immer. Auch gehören ein freier Internet-Anschluss oder andere Wege an Nachschub zu kommen bei immer mehr Cons dazu.

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV

**Schlusswort:**

Schlafen ist kein Battletech. Duschen auch nicht. Trotzdem kann beides auch auf Con gelegentlich nicht schaden. ;-)

Wie man hier und in der Vergangenheit lesen konnte, halten wir Newsletter-Nasen Cons für eine gute und wichtigere Sache. Sie sind das Rückrad der Szene, eine Tolle Möglichkeit andere, neue und alte Leute zu treffen, und machen im Normalfall einen Haufen Spass. Wer sich diesen johlenden Wahnsinn noch nie gegeben hat, sollte das definitiv einmal tun. Cons gibt es über das gesamte Jahr verteilt reichlich und in fast allen Ecken. Mitfahrgelegenheiten, Shuttleservices, gesunkene Spritkosten und Bahn-Aktionspreise, ... wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.

Wir werden dieses Jahr auf jeden Fall versuchen, Euch Con-Technisch auf dem Laufenden zu halten - sei es wie bisher mit Con-Berichten oder auch mit Ankündigungen. Außerdem werden wir in dieser und den nächsten Ausgaben einen Con-Kalender haben, in dem alle uns bekannten Termine enthalten sind. Wer also eine Con mit erwähnenswertem cBT-Anteil hat, soll uns ruhig bescheid geben. Wir veröffentlichen bekanntermaßen (fast) Alles. ;-)

INTERVIEW**REVIEW****PREVIEW****BERICHT****EXKLUSIV**



[PAINTER CON : GERMAN CAMO SPECS]



Wann? Vom 19.06-21.06.2009

Wo? Haus der offenen Tür (HOT) Koblenz Metternich

Die Painter Con geht in die vierte Runde! Nach dem Erfolg der letzten drei Jahre öffnen wir auch nächstes Jahr wieder die Pforten! Dieses mal in einer neuen Location!!!

Ihr seid neu dabei und wollt Euch Grundtechniken anschauen?

Oder alte Hasen und wollt die neuesten Kniffe austauschen?

Oder wollt ihr einfach mal andere Painter und Spieler kennen lernen?

Ist egal, Ihr seid genau richtig!

Wir bieten Euch an den drei Tagen etliche Workshops, außerdem wertvolle Tipps und Tricks und nicht zuletzt Erfahrungsaustausch aller Painter!

Wollt Ihr selbst einen Workshop anbieten?

Bestens, Platz gibt es genug, einfach bei uns melden!

Was wird noch geboten?

Battletech- Highlight wird das 3D Szenario auf Hexfeldern am samstag abend sein, sicherlich wird es auch das eine oder andere BT Match so geben! PC+Drucker für HMP Record Sheets stehen frei zur Verfügung.

Flames of War- Es wird ein großes Flames of War Turnier ab Samstags morgens geben
Preise: für das komplette Wochenende mit Verpflegung 40€

Tageskarten mit Verpflegung 15€

Tageskarte ohne Verpflegung 5€ Im Preis enthalten für das komplette Wochenende: Frühstück, Mittagessen, Abendessen, Duschen und der Platz für die Übernachtung!

Getränke und Snacks gibt es günstig vor Ort. Außerdem gibt es die bekannte gute Küche.

Übernachtungsmöglichkeiten (Schlafsack und Isomatte) sowie Duschen und WCs sind vorhanden.

An was solltet Ihr noch denken:

Werkzeug, Pinsel, Kleber, Farben und Miniaturen! Wir können auch vor Ort aushelfen, aber wer direkt einsteigen will, sollte vorsorgen!

Braucht ihr bestimmte Materialien? Dann meldet euch im Forum- es lässt sich sicherlich alles besorgen, wenn wir frühzeitig davon wissen

Was wir wissen wollen?

Wir bitten um frühzeitige Anmeldung damit wir besser planen können!

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV



┌ RÜCKBLICK, AUSBLICK UND IMPRESSUM ┐

Wenn eine Ausgabe so lange in der Mache ist, bleibt es natürlich nicht aus, das zum einen große Ereignisse ihre Schatten voraus werfen oder die Ereignisse die Berichte überholen.

So hat Catalyst Game Labs zum Beispiel nicht die kompletten BattleTech-Rechte von Topps erwerben können. Nichtsdestotrotz dürfen sie weiterhin Material produzieren. Der Eine oder Andere wird es gelesen, bzw. gemerkt haben: aus Classic BattleTech ist wieder BattleTech geworden. Damit einher ging auch die Ankündigung weiterer englischer Romane sowie, dass alte Romane als PDFs neu aufgelegt werden sollen. Und damit wir noch alle etwas zu lachen haben ;) gibt es hier nochmal den Link zum offiziellen BattleTech – Shadowrun – Crossover Battlerun: <http://www.battlecorps.com/catalog/index.php?cPath=27> Das Ganze gibt es kostenlos zum Download und ich kann es nur empfehlen.

Einige Ereignisse werfen auch schon ihre Schatten voraus. So werden wohl in den nächsten Monaten einige neue Bücher erscheinen (bzw. sind schon erschienen, aber so schnell kann ich keine Rezensionen schreiben ;)). Wir hoffen also, das wir euch in der nächsten Ausgabe Handbook: Major Pheriphery States und das Jihad Hot Spots 3076 präsentieren können. Außerdem wird es wohl Con-Berichte zur Paintercon (siehe Werbung in dieser Ausgabe) und zur Nordcon (5.6.- 7.6. in Hamburg www.nordcon.de) geben. Wenn ihr also mal Leute aus der Redaktion persönlich treffen wollt, schaut doch einfach mal da vorbei. Wir sind immer irgendwo da, wo es BattleTech gibt, bzw. laut ist ;).

INTERVIEW

REVIEW

PREVIEW

BERICHT

EXKLUSIV

Impressum:

Texte: Jan-Hendrik „isatlas“ Kalusche, Sven „Wallace“ Gorny, Nicolai Duda, Darklsi, GCS, Nik
 Das Interview mit Michael Stackpole führte Björn Schmidt, Übersetzung Jan-Hendrik Kalusche
 Lektorat: Ela Jacobs
 Layout: Nicolai Duda
 Bilder: Darklsi, XDragoon, Sven Gorny, Muffinman, KODO3, Psycho
 Websitebetreuung: Michael Nowack
 Speziellen Dank an CGL für die Artworks und das neue Cover.
 Alle Bilder wurden uns auf Anfrage von den Fotografen zur Verfügung gestellt.