

CLASSIC

BATTLETECH



- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

AUSGABE 3 - OKTOBER 2006



BJÖRN SCHMIDT

NICOLAI DUDA

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Einleitung

Willkommen zur dritten Ausgabe des offiziellen deutschen Battletech Newsletters!

Schon sind wieder drei Monate um, für mich persönlich ist die Zeit verfliegen, so schnell das wir manchmal dachten wir schaffen es nicht rechtzeitig.. tja falsch gedacht ^^

Wir haben uns wieder mächtig ins Zeug gelegt um euch viele neue Sachen und einige besondere Leckerbissen liefern zu können. Leider muss ich gleich vorab sagen, dass ihr aufgrund der Lieferprobleme von Total Warfare noch keine so ausführliche Rezension in dieser Ausgabe finden könnt, wie eigentlich geplant. Wir liefern euch einen kurzen Einblick, aber den richtig großen Brocken wollen wir erst veröffentlichen, wenn alle Leute die Möglichkeit haben das Buch in ihren Händen zu halten, dafür gibt es aber viel anderes Neues. Insgesamt haben wir in dieser Ausgabe mehr Gastautoren als jemals zuvor. Eine Rezension und zwei sehr ausführliche Berichte von Cons wurden von hochgeschätzten Mitgliedern der Battletech Community verfasst, außerdem stellt sich die Spielgruppe Mechworld für euch vor!

Genug der Vorrede, ihr habt genug zu lesen und wir noch genug zu tun, wir wünschen euch einfach viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Björn und Nico

Inhalt

EXCLUSIV

- Interview mit Steven Mohan Jr. Seite 03
- RatCon Bericht Seite 07
- GenCon Bericht Seite 09

REZENSIONEN

- Total Warfare (Teil 1) Seite 16
- Früchte der Bitterkeit Seite 19
- Historicals: Brush Wars Seite 20
- Mercenaries Supplemental Update Seite 22
- BattleCorps Storys Seite 24

SONSTIGES

- Mechworld Seite 26
- TechManual: Die neuen Waffen der Inneren Sphäre Seite 28
- TechManual: Battlemaster Seite 31
- Vorschau auf Ausgabe 4 Seite 33

Interview mit Steven Mohan Jr.

Hier also nun das Interview mit Steven Mohan Jr., seines Zeichens Autor der Isle of the Blessed Serie auf BattleCorps.com.

1. Bevor wir nun ernsthaft beginnen, wie war GenCon?

GenCon war toll! Ich habe eine Menge Leute getroffen, mit denen ich mich sonst nur online unterhalte und viele alte Freunde wieder gesehen. Ich konnte BattleTech spielen, was cool war und sogar die Tesla BattleTech Pods ausprobieren, die echt genial waren (auch wenn es meinem Selbstvertrauen nicht wirklich geholfen hat, als Phaedra Weldon lieber gegen mich als gegen Randall's 9 Jahre alten Sohn antreten wollte). Ich habe eine Menge darüber erfahren, wohin BattleTech sich bewegt. UND ich konnte das neue, mega-coole neue Regelwerk, Total Warfare, anschauen.

2. Also, fangen wir mit einer Standardfrage an. Was hat Sie zu BattleTech gebracht?

Ich hatte schon fast 10 Jahre schriftstellerisch gearbeitet, bevor ich das erste Mal von BattleTech gehört habe. Ich hatte das Glück, an mehreren Autoren-Workshops teilnehmen zu können, die von 3 unglaublichen professionellen Schriftstellern geleitet wurden: Dean Wesley Smith, Kristine Katherine Rusch, and Loren Coleman. Einer dieser Workshops beschäftigte sich exklusiv mit "Work-for-Hire" (WFH). WFH ist ein Begriff aus dem Copyright Recht, der besagt, dass der Autor später nicht die Rechte am fertigen Produkt besitzt. Romane, die auf Kinofilmen, Fernsehserien oder Spielen beruhen, sind normalerweise WFH. (A.d.Ü.: Also das, was Kevin Killiany in unserer 1. Ausgabe als "Media Tie-In Writing" bezeichnete.)

Wie auch immer, während einer unserer Sitzungen kam Loren halt rein und warf einen gut halben Meter hohen Stapel Battletech Quellenbücher auf den Tisch und sagte uns, wir sollen eine 3000 Wörter umfassende Geschichte bis zum nächsten Tag schreiben. Damals wusste ich nicht sehr viel über das Universum (ich hatte ein paar MWDA Romane gelesen, das war's). Zufällig schnappte ich mir das Peripherie SB und die Geschichte, die dabei herauskam war "Commerce is all". Loran hat sie sofort gekauft. (A.d.Ü.: Erhältlich unter www.battlecorps.com) Ich hatte so viel Spaß, diese Geschichte zu schreiben und mich selbst in dieses farbenprächtige Universum zu vertiefen, daß ich einfach mehr machen wollte. Das hab ich dann auch getan.

3. Wie oft spielen sie CBT? Spielen Sie überhaupt? Tendieren sie vielleicht dazu, die Schlachten in Ihren Geschichten durchzuspielen, um zu sehen, ob eine Idee auch funktioniert?

Abgesehen vom Autoren-Spiel auf der diesjährigen GenCon habe ich vorher noch nie gespielt. Es hat mächtig Spaß gemacht (Vor allem weil Ben Rome und Loren Coleman Mitleid mit mir hatten und mir einige Tipps gegeben haben). Ich habe erkannt, wie dieses Spiel süchtig machen kann. Sobald man einmal die Grundregeln im Kopf hat, eröffnet sich einem ein faszinierendes Spiel voller Strategie. Wenn ich schreibe, dann verbringe ich eine Menge Zeit damit, BattleMech Profile und TROs zu lesen, aber ich habe nie das Spiel als solches genutzt, um ein Szenario durchzuspielen und zu testen. Jetzt, wo ich es endlich mal richtig gespielt habe, mag es sein, dass ich damit anfangen. Ich kann die Vorzüge durchaus erkennen und es gibt mir eine gute Ausrede, mich in die wundervolle neue Ausgabe von TW zu vertiefen, die ich gerade erstanden habe.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

4. Erzählen Sie uns, welches Ihre liebste Fraktion, Ihr Lieblingscharakter und die spannendste Zeitperiode sind.

Das ist ganz schwer zu beantworten! Es gibt so viele tolle Sachen, aus denen man wählen kann. Ganz besonders mag ich das Draconis Combine und die Federated Suns. Aber auch die Clans sind toll. Und der Sternenbund. Und die Peripherie. Und die capellanischen Kriegerhäuser. ComStar vor und nach der Reformation ist faszinierend. Der Bürgerkrieg im FedCom erscheint mir als eine große Tragödie der Inneren Sphäre. Die Wahrheit ist, dass das ganze Universum sehr gut entwickelt und durchdacht ist und sehr ansprechend. Vor einiger Zeit habe ich beschlossen, mindestens eine Geschichte aus der Perspektive einer jeden Fraktion zu verkaufen. Ich weiß, dass das unmöglich ist, aber es macht sehr viel Spaß, es zu versuchen.



5. Über welches geschichtliche Großereignis würden Sie am liebsten mehr schreiben? Mehr Jihad? Den 4. Nachfolgekrieg? Den Krieg von 3039? Vielleicht auch einen der anderen Nachfolgekriege?

Also, der Jihad zum Beispiel ist natürlich sehr ansprechend, da er das aktuellste Geschehen im CBT Universum ist. Ich bin teilweise auch ein Fan von historischem. Sternenbund und die Zeit der frühen Nachfolgekriege sind so meine Favoriten. Und auch sehr gerne mag ich den Krieg von 3039, weil dort meine beiden Lieblingsfraktionen aufeinander treffen.

6. Welche Art von CBT Geschichten schreiben Sie am liebsten? Mehr Mechkämpfe und Action oder doch lieber Charakterentwicklung und Tiefe? Beides? Was völlig anderes?

Ich mag alles. Ich denke, eine gute Geschichte braucht, um überhaupt zu funktionieren, erstmal eine gute Charaktererschaffung. Die Leser müssen sich dafür interessieren, was den Personen in der Geschichte passiert. Ich liebe Geschichten über Intrigen, politische Manöver, aber ebenso liebe ich Kampf. Jeder Art. Na klar liebe ich Mechkämpfe, aber ebenso macht es Spaß, über die anderen Facetten der Kriegsführung zu schreiben.

7. Wie wurden Sie denn der Hauptautor für die Isle of the Blessed Serie? Ich bin sicher, da gibt es eine spannende Geschichte zu erzählen?

(lacht) Ja, ich bin mir auch sehr sicher, dass es da eine Geschichte zu erzählen gibt, aber leider habe ich keine Ahnung, was für eine. Das wäre mehr eine Frage für Randall Bills. Er hat mich gefragt, ob ich sie schreiben wollte und natürlich sagte ich „Ja“!

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

8. Wie schwer ist/war es, mit einem so großen Team von anderen Autoren, Commandos, Fact Checkern und Gott-weiß-wem-sonst-noch zu arbeiten? Und was denken Sie, wird der schwerste Teil werden, wenn Sie erstmal die Ergebnisse des Vengeance Gambits aus allen Teilen der Welt bekommen haben?

Es war unglaublich. Paul Sjardijn und Ben Rome haben mir 2 phantastische Charaktere geliehen. Herb Beas hat mir (und den anderen Involvierten) einen Einblick in die Dinge gegeben, die da kommen werden, dass alleine ist schon absolut genial. Ray Arrastia hat mir einige tolle Ideen für Jackson Davions zukommen lassen. Ich denke, ich bin ein absoluter Glückspilz, da ich Teil dieser Anstrengung sein darf, die 3. Schlacht um New Avalon zu den Fans zu bringen. Ich kann nur hoffen, dass die Geschichten den Leuten gefallen.

Die Tatsache, dass der Ausgang des Vengeance Gambits den Ausgang meiner Story beeinflusst, sorgt ganz sicher für einen engen Zeitplan, aber ich denke, es ist ein cooles Konzept. Ich bin ebenso gespannt wie alle anderen, was als nächstes passieren wird.

9. Anschlussfrage: Würden Sie es noch einmal tun?

Ja, auf jeden Fall!

10. Sind sie parteiisch hinsichtlich des Ausgangs vom Vengeance Gambit? Wenn ja, für wen drücken sie eher die Daumen, Wob oder die Davies?

Nun ja, die Wobblies sind eine Bande von psychopathischen Massenmördern, wie kann man sie nicht lieben? Ich habe nicht viel Sympathie für die Ziele WoBs und ihre Mittel, aber ich hege eine enorme Sympathie für Geoffrey Zucker, der wirklich nur ein Mensch ist, der versucht, das Richtige für seine Leute zu tun (er ist auch von New Avalon). Und die Blakisten haben durchaus ein paar faire Kritikpunkte hinsichtlich der Art und Weise, wie die Innere Sphäre bisher geführt wurde, anzubringen – Selbst wenn ich persönlich nicht unbedingt einen Planeten durch Atomwaffeneinsatz auslöschen würde, nur um meinen Standpunkt zu verdeutlichen.

11. Mal eher etwas persönliches. Erzählen Sie uns ein wenig von sich. Wer ist der Mann hinter dem Autor?

Tja, da stellt sich raus, dass ich ein ganz gewöhnlicher Typ bin. Ich arbeite als Techniker in einer großen, multinationalen Firma. Ich bin mit einer wundervollen Frau, Jo-Anne, verheiratet und wir haben 3 Kinder, 2 Jungs und ein Mädels. In meiner Prioritätenliste steht meine Familie ganz oben, schreiben kommt an Nummer 2 und alles andere fällt unter 3. Ich wohne in Pueblo, Colorado, einer kleinen Stadt ein paar Stunden südlich von Denver (für die, die sich ein wenig in der nordamerikanischen Geographie auskennen). Oh, und ich war Offizier bei der U.S. Navy. Wie ich sagte, ziemlich gewöhnlich.

12. Wann haben sie generell mit dem Schreiben angefangen? Über was haben Sie damals geschrieben? Haben Sie schon Bücher veröffentlicht, die unsere Leser vielleicht lesen könnten, um eine Vorstellung Ihres Schreibstils zu bekommen?

Ich hab mich schon in der High School für das Schreiben interessiert, aber so richtig ernst hab ich mich nie daran versucht (damit meine ich, ich habe nie versucht, eine meiner Geschichten zu verkaufen), zumindest nicht bis ungefähr 1991. Meine erste Geschichte als professioneller Schriftsteller habe ich 1994 verkauft.

Bisher habe ich noch keinen Roman an den Mann gebracht, aber ich habe grade meine 40. Kurzgeschichte verkauft. Abgesehen von BattleTech habe ich Kurzgeschichten an „Interzone“, „Weird Tales“, „Paradox“, „Polyphony“ und „Writers of the Future“- unter anderem- verkauft. Das meiste ist Science Fiction, obwohl ich auch schon Horror, Fantasy, alternative Geschichte und anderes geschrieben und verkauft habe.



13. Was sind Ihre aktuellen Projekte? An was arbeiten Sie gerade, BattleTech und anderem?

(lacht) Na, zum einen arbeite ich natürlich an „Isle of the Blessed (lotB)“. Buch 1 ist fertig, aber ich arbeite jede Woche immer noch an Fahnen und ändere hier und da was.

Dann habe ich etwas für „lotB – Interlude“ (A.d.Ü.: Zwischenspiel), das zwischen Vengeance Gambit: En Garde und Vengeance Gambit: Riposte veröffentlicht werden soll und die Ereignisse des 1. VG Events reflektieren wird (auch wenn es erst beendet werden kann, wenn wir gesehen haben, wie dieses Event ausgehen wird). Und dann wird da natürlich Buch 2 nach VG: Riposte erscheinen.

Ich habe gerade eine Kurzgeschichte für Jason Schmetzer beendet, der die „Case White Anthology“ (A.d.Ü.: Kurzgeschichtensammlung zum Angriff der ComStar Flotte auf Terra im Jahre 3068, erscheint ab Januar 2007 auf BattleCorps.com) und ich will noch eine 2. schreiben. Ich habe ein eigenes Buch(A.d.Ü. „original“, also im Sinne von selbst erfunden, ich verweise hier auf das Interview mit Kevin Killiany im 1. Newsletter) knapp zur Hälfte fertig, das bis Ende September fertig gestellt sein sollte, sobald ich als Isle: Interlude fertig habe, muss ich damit weitermachen. Und danach plane ich, den Rest des Jahres mit der Arbeit an eigener Science Fiction zu verbringen...

RatCon Bericht

Solaris News Network präsentiert Live von Terra:

Die FanPro Commandos Eberhard „Rote Baron“ von Massenbach und Björn „Cunningham“ Gramatke, welche auf der RatCon in Dortmund für FanPro die Deutsche Battletech Meisterschaft 2006 ausgerichtet haben.

Durch das Interview führt unser Starreporter Scott MacLean.

Scott MacLean [Mac]: Guten Abend die Herren, uns ist zu Ohren gekommen, dass Ihr den ganzen Con über ein volles Zelt hattet.

Eberhard „Rote Baron“ v. Massenbach [RB]: Ja, wir waren erfreulich überrascht.

Björn „Cunningham“ Gramatke [Cu]: Es sah so aus, als ob wir uns zum letzten Jahr auf der Rat gesteigert haben.

Mac: Womit habt Ihr denn die ganzen Ahnungslosen ins Zelt gelockt?

RB: Oh, wir hatten ein vielfältiges Angebot: Zum einen den New Avalon Trainig Circuit, dann hatten wir unseren Painter vor Ort, für Einführungsrunden standen auch immer Leute zur Verfügung und dann war da als Hauptevent die Deutsche Meisterschaft.

Cu: Mussten bei den Einführungsrunden nicht auch mal Leute warten, wegen dem großen Andrang? *grinst*

RB: Ja gut, das kam natürlich auch vor. *Augen rollend*

Mac: New Avalon Training Circuit? Was kann man sich darunter vorstellen?

Cu: Nun, das ist eine Art Hindernissparcour den man mit einem Mech zu überwinden hat. Wasser, Schlamm, Wald, Minen und Geschütze stehen auf dem Weg zum Ziel dem Mech im Weg.

RB: Das ganze wurde von unserem Schweizer, Andreas Zuber entwickelt und von Michael Wenger in einem mehr als genialen 3D-Gelände umgewandelt.

Cu: Der Circuit geht auf das Trainingsgelände der Davion Brigade of Guards zurück, welcher in Ardath Mayhar's Roman „Das Schwert und der Dolch“ beschrieben wird.

Mac: Das Großevent war die Deutsche Meisterschaft richtig?

RB: Das ist Korrekt. Wir hatten einen recht regen Andrang. Ca. 30 Spieler haben sich in die Schlacht geworfen.

Mac: Nur Spieler oder auch Spielerinnen?

Cu: Ha, wir hatten sogar eine mutige Mechkriegerin, die sich ins Getümmel warf.

Mac: Gab es irgendwelche Favoriten?

RB: Nein, eigentlich nicht, dazu waren zu viele unbekannte Gesichter unter den Teilnehmern.

Cu: Wobei das Ausscheiden einiger bekannter Gesichter schon überraschend war.

Mac: Dann nennt uns doch mal die glücklichen, die sich aus der Masse hervorheben konnten, um Auf das Podest zu klettern.

RB: Der dritte Platz ging an Marcus „Avenger“ Gattinger.

Cu: Den wohl undankbarsten Platz in einem Turnier, den zweiten, errang Adrian Jerchen und den Ersten erklimm der Hamburger und Mechforcevorstand für Öffentlichkeitsarbeit Marcel Evers.

RB: Wobei die Siegerehrung irgendwie in den Hintergrund rückte.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Mac: Wie denn das?

RB: Bevor wir zur Siegerehrung schreiten konnten, hatte mich noch eine junge Dame gebeten, kurz das Wort ergreifen zu dürfen. Und da ich ja jungen blonden Damen nichts abschlagen kann als Gentleman, dachte ich mir "was soll's - der Zeitplan ist eh im Eimer - auf die paar Minuten kommt es ja auch nicht mehr an...", rief alle zur Siegerehrung zusammen und übergab das Wort an (IIRC) Sandra - oder eben besagter jungen Dame.

Cu: Etwas zittrig und nervös kramte sie eine kleine Schachtel aus ihrer Jacke, öffnete diese und ein Ring kam zum Vorschein. Dann fragte sie einen der anwesenden Jungmechkrieger (IIRC)

Christian: „Willst Du mich heiraten.“

Mac: Und wie hat er geantwortet?

Cu: Tja, da keiner der anwesenden Mechkrieger, Helden und Ritter sich beeilte dem Armen zu Hilfe zukommen – nein, er wurde sogar ermutigt – sagte er dann tatsächlich ja.

RB: Du bist ein echter Romantiker was Cunny. *Cu in die Rippen boxend*

Mac: Dann auch von der SNN-Redaktion die herzlichsten Glückwünsche an das junge Paar.

Mac: Und Euer Resümee von dem RatCon? Seid Ihr zufrieden?

RB: Joa, doch, darauf kann man aufbauen.

Mac: Na, das klingt nicht gerade überwältigend.

Cu: Doch, doch, wir waren zufrieden, nur wie ein Chummer von mir so gerne sagt: Stillstand ist Rückstand. Also geht es weiter voraus.

Mac: Ich denke, dass ist ein gutes Schlusswort. Vielen dankt den FanPro-Commandos Eberhard „Rote Baron“ v. Massenbach und Björn „Cunningham“ Gramtke für das Interview. Wir schalten nun zurück in das Viertelfinale der offenen Klasse in die Liao-Arena auf Solaris Sieben. Ich bin Scott MacLean, Solaris News Network, Guten Abend.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

GenCon Bericht

von Andreas Zuber (Direktor Andreijew)

Mittwoch, 9. August 2006.

Tag 0

Fliegen, umsteigen, länger fliegen, noch mal umsteigen, Hitzeschock.

Hotel beziehen. Dave (CBT-Layouter, unter anderem) und Troy (Versandmeister von Battlecorps) finden. Endlich etwas essen.

Donnerstag, 10. August 2006

Tag 1

Donnerstag ist aus offensichtlichen Gründen immer der ruhigste Tag. Die Menschenmassen halten sich in Grenzen und man kann sich einigermaßen frei bewegen.

Das ist allerdings auch nicht verwunderlich, verteilen sich die Zigtausend Besucher des GenCon Indy doch auf ein gewaltiges Konferenzzentrum mit typisch amerikanischen Ausmaßen.

Ausgehend von einem Gelände welches flächenmäßig mindestens dreimal so groß wie das direkt angebaute Football-Stadion ist, spannen sich ‚Skywalks‘ an allen Ecken und Enden in die gewaltigen Treppenhäuser der angrenzenden Hotel-Moloche. Selbstverständlich überdacht, voll klimatisiert und von der Breite einer durchschnittlichen europäischen Hauptstrasse. Sich als Neuling in diesem Gewirr aus Gängen, Hallen, Sälen jeder Größe und ewig gleicher Farbgebung zurechtzufinden ist somit ein Abenteuer an und für sich.

Glücklicherweise war ich schon mal vor Ort, konnte daher auf langes Gaffen und Panikattacken verzichten und mich (ausgerüstet mit Wanderschuhen, Karte und Notnahrung für drei Tage) auf den Weg zu meinem ersten Ziel machen: Den Battletech-Tischen in der Miniaturen-Halle. Natürlich nicht ohne zuerst den obligaten Gratis-Plastiksack mit viel Ramsch und wenig Goodies abgegriffen zu haben. Man ist ja schließlich Profiteur...

Da die Wanderung eine Weile dauerte blende ich hier eine Erklärung ein was denn der GenCon eigentlich ist (außer groß). Nun, oft wird er mit der Spielemesse in Essen oder andernorts verglichen, was so aber nicht ganz richtig ist. Selbstverständlich gibt es eine Verkäuferhalle wo Verlage, Produzenten und Künstler aller Art ihre neuen (und alten) Produkte präsentieren. Diese Halle steht für die meisten Besucher auch ziemlich im Mittelpunkt, im Vergleich zu eben einer Essener Messe ist allerdings ziemlich klein. Denn am GenCon wird vor allem eines: Organisiert Gespielt. Meistens läuft das so ab, dass man sich als Besucher Tickets für bestimmte Events kauft. Simpel in der Theorie ist es auch simpel in der Praxis. Wenn man mal davon absieht, dass man sich für irgendetwas von Tausenden von Anlässen rund um die Uhr in einem Messekatalog von Telefonbuchdicke entscheiden sollte (Und man dann das gebuchte zur rechten Zeit auch noch finden sollte).

Seminare, Vorträge, Rollenspiele, Live-Rollenspiele, Kostümwettbewerbe, Filme, Turniere, Tabletops, Malkurse, Pokerlektionen und vieles mehr reihen sich schier endlos aneinander.

Aus der Auflistung lässt sich aber auch schon ungefähr die zweite Spezialität ablesen welche vor allem europäischen Spielern ins Auge sticht: Das klassische Gesellschaftsspiel wie wir es kennen und lieben fehlt fast komplett! Klassische kleine Kartenspiele, einfache Brettspiele oder all diese Familienspiele welche sich bei uns in vielen Haushalten finden belegen für einmal die Nische der exotischen Import-Spiele. Abgehandelt unter dem Sammelbegriff „german boardgames“ –

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Deutsche Brettspiele – finden sie allerdings zunehmenden Zuspruch.

Wie dem auch sei, irgendwann gelangte auch ich dann ans andere Ende des Geländes und betrat das Reich der Miniaturen-Spieler. Im Gegensatz zum Vorjahr befand sich dieses nun nicht mehr in einem kuscheligen Ballsaal mit weichem Teppichboden, sondern in einer dank Betonboden und steter steifer Brise aus Kältegebläsen etwas unwirtlich wirkender Ausstellungshalle. Reihe um Reihe war sie eng bepackt mit zurzeit (kurz nach neun) noch leeren Spieltischen. Sah somit zwar trist aus, brachte aber die riesigen Battletech-Banner besser zur Geltung. Nicht dass man die Commando-Crew dort hätte verpassen können, waren sie doch schon rege am Werk die unzähligen Battletech-Events vorzubereiten.

Wegen kurzfristigen Absagen war man allerdings ein wenig unterbesetzt, und so ließ ich mich von Maddog kurzerhand dazu überreden die Demo-Games am Fanpro-Verkaufsstand zu machen. Einklemmt zwischen Horden von Total Warfare-Einkäufern, einem Signiertisch für die Künstler und einem Paar der berühmt-berüchtigten Tesla-Pods versuchte ich nun also bis Mittag mit viel Lautstärke diversesten willigen und unwilligen potenziellen Kunden Classic Battletech schmackhaft zu machen. So ist das halt wenn man sich zu gutmütig zeigt! Spaß gemacht hat es aber allemal.

Aber eben... Total Warfare! Das Thema Nummer eins unter den Battletech-Spielern. Tatsächlich gelang es mir eines der ersten Exemplare zu ergattern. Wie sich danach herausstellte waren die dann aber doch nicht ganz so rar wie befürchtet und angekündigt. Gut so! Denn das Buch ist wirklich eine wahre Augenweide, von der Qualität des Inhalt ganz zu schweigen. Aber dazu mehr an anderen Stellen.

Schnitt zum Nachmittag.

Der Herr Direktor wirft sich ins das durchaus noch erträgliche Gewühl und erkundet die Verkäuferhalle.

Und die schiere Menge an Material das da geboten wurde war einmal mehr überwältigend. Umso mehr, da es sich (wie oben erwähnt) zum Größten Teil um Rollenspiele und Tabletop-Sachen handelte.

Und um Kartenspiele natürlich, sammelbare, versteht sich. Für meinen persönlichen Geschmack mit den jetzigen Marktführern schon vollkommen ausgereizt, sind ebendiese Spiele offenbar das neue Muss für jeden bekannten oder auch weniger bekannten Seriennamen. Beispiele wären da World of Warcraft, Eve Online, HBO und diverseste Superheldenuniversen. Wenn man mal vom teils immensen Werbeaufwand absieht ist mir bei all denen eigentlich nur Battlestar Galactica aufgefallen. Und auch das nur wegen der neuartigen Kartengestaltung (abgeschnittene Ecken wie das Papier in der Fernsehserie!). Bezeichnend war in meinen Augen eben auch, dass man viele „große“ Neuigkeiten aus dem letzten Jahr nicht mehr oder nur noch auf den Grabbeltischen sah...

Beim Sammelzeugs bleibend fanden sich als nächstes die entsprechenden Miniaturenspiele: Wizkids lockte Spieler mit dem neuen HorrorClix (Ctluhu als Riesenfigur!!!) nach altbekannten Regeln, weiterhin waren Axis & Allies, D&D und Star Wars vertreten. Neu auf den Markt geworfen und mit einem riesigen Turnier losgetreten wurde ausserdem etwas namens „Dreamlade“. Haltbarkeit schwer schätzbar da eigene Hintergrundgeschichte, hässliche Bases und sonst wirklich noch nicht viel.

Augenbrauenheber der Stunde: Die sammel- und tauschbaren D&D-Gegenstände, wahlweise als Karten in Boostern oder aus Zinn (!) in Paketen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Womit wir dann auch schon beim nächsten Thema wären: D20-Rollenspiele und Accessoires. Wer ja auch immer damals die Idee dazu hatte, trat was ganz gewaltiges los. Neben all den Spieluniversen, Abenteuern, Zusatzbüchern (bis zu 600 dick) und Regelheften war alles, aber auch wirklich alles für den D&D D20-Kampf zu sehen. Von den oben erwähnten Gegenstandskarten über Karten und 3D-Dungeons (vorgefertigt, aus Papier oder zum Selber Gießen) bis hin zu speziellen Magnetwänden als Kampfplaner und Radius-Schablonen aus Draht war nun einfach wirklich ALLES käuflich erwerbbar.

Für mich alles ein wenig zu statisch, da das Rollenspiel meiner Meinung nach so eher zum Taktikspiel mit Charakterwerten verkommt, aber offenbar werden die Sachen ja gekauft, also muss der Wunsch danach da sein (Böse Zungen behaupten dass hiermit erneut ein Klischee amerikanischer Spieler bestätigt würde).

Es gab allerdings auch Rollenspiel-Lichtblicke mit einer ganzen Menge teils sehr innovativen neuen Systemen und Konzepten in allen Farben und Formen. Leider war a) die Con dafür zu kurz als dass ich etwas schon hätte ausprobieren können und b) wurden einige interessant klingende System (Warhammer 40'000) erst angekündigt.

Gehen wir also weiter zu den Tabletops. Uns Battletecher mag es freuen, dass Games Workshop-Spiele mit Abwesenheit glänzten, im Verkaufsbereich wie auch in den Spielräumen. Dummerweise liegt dies nicht etwa an mangelnden Spielern sonder daran, dass Games Workshop in den USA gleich selbst grosse Cons durchführt...

Effekt dieser Abwesenheit: In der Minaturenhalle sah man neben Exoten nur Plastiksammelspiele, ein klein wenig Confrontation, mehr Warmachine und noch viel mehr Classic Battletech (Details dazu am nächsten Tag)!

Was die Verkaufsstände und Neuigkeiten angeht... Nun ja... Siehe oben, Punkt. Wirklich neu waren nur eine Vorabdemo des Sci-Fi Tabletops von Rackham welches im Dezember in fünf Sprachen erscheinen soll. Spielerisch gibt es dazu noch nicht viel zu sagen, da es noch schwer in der Entwicklung steckt. Andere Eckdaten: Es dreht sich um einen Konflikt zwischen Menschen und Aliens/ Maschinenwesen. Die Figuren selber werden aus Plastik und vorbemalt sein, aber müssen nicht gesammelt werden! Erste Serienfiguren sahen ganz ansehnlich aus. Da sie aus Hartplastik sind gibt's keine schlappen Waffen und die Bemalung wirkt auch viel ordentlicher. Besonders dabei wird sein dass man trotz allem Waffen und Köpfe auswechseln kann. Außerdem lassen sich Dinge wie Arme und Torsi nach belieben drehen. Man darf also gespannt sein, bisher war ja alles was Rackham anpackte zumindest vom Gestalterischen her Spitzenklasse.

Tja, so langsam rückte dann auch schon der Abend näher. Nach dem ersten großen Rummel lag eigentlich nicht viel mehr drin als einfach mal wieder all den Battletech und -Corps Leuten Hallo zu sagen und ein bisschen rumzuplappern. Insofern überhaupt nicht schlimm, da die müden Beine schon lange nach Rast und Ruhe schrien.

Freitag, 11. August 2006

Tag 2

Wofür hat man denn Urlaub wenn nicht zur Entspannung? Also gönnte ich mir flugs ein wenig Ausschlafen und machte mich erst gegen elf wieder auf an die Orte des Geschehens.

Prompt traf ich beim reinschlendern auch wieder auf ein bekanntes Gesicht, und so schlenderte ich mit Klaus eine Weile durch die Illustatorengalerie. Durchaus ansprechend aufgestellt reihte sich hier ein bekannter Namen an den Anderen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Jede/r mit einem kleinen Tisch, einer Ausstellungswand dahinter und mehr oder weniger Anschauungsmaterial, das meiste davon natürlich auch käuflich erwerbbar.

Direkt daneben fand sich die Autorenallee, welche – durch das Gewerbe bedingt – weniger optische Höhepunkte bieten konnte, und daher auch entsprechend besuchersfrei war. Übrigens konnte man dort zeitweise auch Michael Stackpole besichtigen, welcher am Samstag in den Tesla-Pods gegen Loren Coleman dann endlich erfahren durfte was es heißt wenn der eigene ‚Mech ‚stackpolt“.

Schlangen bildeten sich dagegen im Bereich direkt gegenüber, wo mehr oder weniger bekannte Persönlichkeiten aus Film und Fernsehen im Akkord Autogramme verteilten. Personenkult in Reinkultur.

Wie eingangs erwähnt sind „gewöhnliche“, bei uns weit verbreitete Spiele in Amerika nahezu unbekannt. Klar sind Brettspiele im Land der unbegrenzten Möglichkeiten auch zu finden, aber diese sind dann meist schon wieder ziemlich komplex. Was auch erklärt wieso „Carcassone“ als „einfaches, schnelles Spiel für jede Familie“ angepriesen wurde. Es kommt ja bekanntlich immer auf den Blickpunkt drauf an...

Entsprechend rar machten sich dann auch die entsprechenden Verkaufsstände, und diese wenigen führten meist übersetzte Versionen hierzulande wohl bekannter Klassiker.

Oder dann gleich exquisite Luxus-Varianten von zeitlosen, weltbekannten Spielen. Da allerdings das Marmor-Schach und das Ebenholz/ Perlmutter-Backgammon nicht ganz in mein Budget passen, musste dieser Sektor also Nullnummer abgetan werden. Für das neue Spielchen zwischendurch muss ich somit wohl oder übel wieder zum Spiel Laden meines Vertrauens!

Aber es gab ja natürlich nicht nur Spiele zu sehen. Immer wieder stolperte (ja, es hatte mittlerweile schon etwas mehr Leute) man an einem Manga, T-Shirt oder Polsterwaffen-Stand vorbei. Meine persönlichen Lieblinge dabei waren die Dr. Who-Ecke und die diversen Würfelverkäufer mit teils den abstrusesten Angeboten.

Leider war mein Favorit aus dem letzten Jahr nicht mehr anwesend. Dabei hatte doch der Korsett-Stand anschaulich bewiesen, dass es trotz aller Toleranz und Offenheit gegenüber Fremden eben doch gewisse Grenzen gibt welche von gewissen Leuten nicht überschritten werden dürften...



Zentraler Punkt des Tages für Battletecher an diesem Tag war selbstverständlich das „What’s up with Classic Battletech“-Seminar am Nachmittag. Sofern man es dann mal gefunden hatte (Der zugeteilte Raum befand sich nicht auf dem Con-Gelände, sondern in einem Hotel ca. 5 Fussminuten entfernt) sah man sich einem Panel aus Autoren und Entwicklern gegenüber, welche zwei Stunden lang vergnügt über neue Produkte plauderten und jegliche Fragen beantworteten. Unterbrochen wurde dies durch haufenweise blöde Sprüche und alle paar Minuten von Zügen welche direkt über den Raum hinwegdonnerten! Zuerst etwas störend, wurden die Geräusche aber rasch zu „Dropships out of Hesperus“ umfunktioniert und schon

störte sich niemand mehr daran.

Rede und Antwort standen:

Randall Bills, Loren Coleman, Christopher ‚Bones‘ Trossen, David Stansel, Kevin Killiany, Jason Hardy, Jason Schmetzer, Phaedra Weldon, Steve Mohan, Christian Granger, Blaine ‚screw the factcheckers‘ Pardoe, Ben ‚Ghostbear‘ Rome.

Der ganze Anlass wurde aufgezeichnet und ist auf BattleCorps als AudioCast zum Anhören herunterladbar.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Abends ging es dann zusammen mit der oben genannten Bande plus Familie zum BattleCorps-Essen in ein Lokal in Downtown Indy um mal wieder aus dem Convention Center raus zukommen, Geburtstage zu feiern und was Vernünftiges zu essen.

So ganz lassen konnten wir es aber dann doch nicht, denn anschließend ging es noch mal zurück zu Spiel und Spaß, wo uns Heather bei ‚Zug um Zug‘ eiskalt abservierte.

Samstag, 12. August 2006
Tag 3

D20 gives you cancer! Oder: Herzlichen Glückwunsch SR 4 zum Ennie!

Nach der Ehrung am Vorabend tauchten die Shadowrun-Leute mit entsprechend kleinen Augen am Stand auf.

Nicht so der Rest, der sich bereits wieder fleißig vor der ordentlichen Öffnungszeit in den Tesla-Pods betätigte. Meiner einer im Black Knight setzte sich in dichtestem Nebel knapp gegen Jason im Masakari und all den Bots durch.

Knapp eine Stunde später zeigte sich die Lage dann aber schon weniger rosiger als mich Rover zu einem wahrhaften Duell nach Clanner-Art herausforderte. Nur wir zwei in einer großen Arena in mittelschweren ‚Mechs. Nur dank einer Aufholjagd gegen Ende (als ich endlich bemerkte, dass Rover den Ryoken mit AK/20 fuhr und es daher gesünder wäre Fernkampf zu betreiben), konnte ich eine totale Blamage abwenden. Ganz reichte es dennoch nicht mehr, Rover siegte mit 5 zu 4 Abschüssen.



Die Pods selbst sind eine Wucht. Die Software selbst basiert auf Mechwarrior 4, mit der entsprechenden Grafik. Richtig speziell ist aber eben das drum herum: In den Pods sitzt es sich wie in einem echten Simulator. Gesteuert und geschossen wird per Joystick und mit Pedalen, die Geschwindigkeit mit einem Schubhebel geregelt. Vor sich hat man nicht etwa nur einen Bildschirm, sondern gleich sechs! Neben dem Hauptsichtfenster gibt für all die aus MW4 bekannten Statusanzeigen einen eigenen Monitor, wie in einem echten Cockpit!

Somit braucht man nur noch die Schiebetüre zu schließen und man fühlt sich wirklich mitten drin.

Den Rest des Morgens verbrachte ich mit Einkäufen, bevor ich gegen eins dann meinen Dienst in der Mini-Halle antrat um bis sechs als Commando den Grinder laufen zu lassen. Einmal mehr war es ein tolles Gefühl so viele Leute spielen zu sehen. Einige davon waren sogar bekannte Gesichter vom Donnerstag. Neulinge, welche das Spiel da zum ersten Mal gesehen hatten, und nun bereits mit den leuchtenden Augen von Angesteckten inmitten all der Veteranen an der Platte standen. Eine wahre Freude war es auch den engagierten Commandos zuzusehen, welche

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

– aufgepumpt mit Koffein und kanadischem Bier – teilweise bis zu 18 Leute gleichzeitig betreuen. Und das schon drei Tage lang! Soviel selbstloses Engagement würde man sich manchmal hierherum wünschen.

Neben den Spielen und Szenarios stand aber vor allem eines im Mittelpunkt: Das grandiose Diorama der letzten Stunde von Outreach, gestaltet von den camospecs-Jungs. Es zeigt die Überreste der Dragoner beim verzweifelten Kampf gegen den Ansturm der Blake Guards, während im Hintergrund bereits die ersten Atomsprengköpfe nieder regnen. Spitzenklasse.

Etwas nach sechs wurde es allerdings wieder bitterernst, als Dave seine Drohung vom Vorabend wahr machte und allen anwesenden Autoren zum ‚Iron Author Challenge‘ verknurrte. 12 Leute, 12 Laptops, 1 Tisch mitten in der Mini-Halle, 1 Vorgabe, 1 Stunde Zeit. Ziel: Eine fertige Geschichte.

Beinhart also.

Und wir hatten grausam viel Spass dabei!

Wer wissen möchte was dabei herausgekommen ist, muss sich schon ins Forum von www.battlecorps.com bequemen.



Mit Stöpseln in den Ohren und unter Zeitdruck (aber ja, ich habe eine fertige Geschichte geschafft!) kriegte ich nicht viel mit von dem was um uns herum abgelaufen ist, aber scheinbar war dieser etwas andere Wettbewerb durchaus ein Publikumsmagnet. Laufend blieben Leute stehen und erkundigten sich was denn hier abgehalten würde. Sie alle wurden natürlich prompt mit BattleCorps-Flyern versorgt.

Doch noch waren die Autoren nicht genug geplagt worden, denn danach ging es ans Eingemachte: Damit die Schreiberlinge auch wissen wie das eigentliche Spiel so ist, stellte ich rasch zwölf ‚Mechs zusammen damit sich die Innere Sphäre und Blake’s Wort zum Wohle der Weiterbildung noch einmal an die Kehle gehen konnten.

Und wie es so ist wenn man schon mal dran ist: Morgens um zwei hängten Spielleiter Ghostbear, Medron, Seleyna, incredibl und ich dann noch gleich eine Partie Rollenspiel an. Weit kamen wir dann allerdings doch nicht mehr. Ein Teil Müdigkeit (ich) und ein Teil unaufhörliches Geplapper einer Sicherheitsdame (Rest der Gruppe) verhinderten schlussendlich die Befreiung eines Lyranischen Botschafters aus dem umkämpften Solaris VII.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Sonntag, 13. August 2006
Tag 4



Was GenCon anging wurde der letzte Tag zu einem sehr kurzen Tag. Wegen den verschärften Sicherheitsmassnahmen im Flugverkehr entschied ich mich den Abflug vor zu verschieben. So blieb für nicht mehr viel Zeit als noch die letzten Unterschriften in der Total Warfare LE zu sammeln und sich von all den Leuten zu verabschieden.

Dankenswerterweise stellte sich Jason als Chauffeur für mich und die Killiany's zur Verfügung, so dass ich die 20stündige Rückreise in aller Ruhe und mit einem letzten Austausch von gut gemeinten Sticheleien in Angriff nehmen konnte.

Links:

<http://www.borantec.ch>

Alle Bilder von Andreas GenCon Besuch

<http://www.borantec.ch/portal/include.php?src=http://www.borantec.ch/spgm144/spgm.php?g=Cons%202006>

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Total Warfare Rezension (Teil 1)

Hiermit präsentieren wir euch den ersten Teil unserer *Total Warfare* Rezension. Dieser erste Teil beschäftigt sich vor allem mit dem Buch an sich, seinem Inhalt, der Präsentation usw. die Regeln werden wir ausführlich im zweiten Teil unserer Rezension auseinander nehmen.



Präsentation des Buches

Wie alle der neuen Corebooks erscheint *Total Warfare* im Hardcover und Voll-Farbig. Damit macht es einen wirklich großartigen Eindruck und mit seinen 318 Seiten hat *Total Warfare* auch einen beachtlichen Umfang. Das Layout des Buches ist primär in Grau und Blautönen gehalten, nur bei den Kurzgeschichten wird ein unterschiedliches Layout benutzt. Am Rand einer jeden rechten Seite findet sich ein Rubrikenverzeichnis, so dass der Leser sofort sieht in welchem Teil des Buches er sich gerade befindet und er andere Teiles des Buches, schnell finden kann, ohne das man das Inhaltsverzeichnis benutzen muss. In der PDF Version funktioniert dieses Rand-Verzeichnis gleichzeitig als Hyperlinks. Mit einem simplen Klick z.B. auf „Movement“, springt das PDF sofort zu den Bewegungs Regeln, wirklich großartig. Überhaupt muss man wirklich auch das PDF loben, das astrein compiliert ist und trotz der Größe wirklich schnell lädt ohne das es zu Unterbrechungen kommt. Dies macht das Lesen und Nachschlagen am Rechner sehr bequem.

Aufbau des Buches

Gleich nach dem Aufschlagen des Buches findet man sofort das toll strukturierte und umfangreiche Inhaltsverzeichnis, dass nach den einzelnen Rubriken geordnet ist, die man auch am Rand des Buches findet. Die Kurzgeschichten sind mit größerer Schriftart vom restlichen Verzeichnis abgesetzt, so dass sie leicht zu finden sind und nicht in den vielen Unterpunkten untergehen. Nach den Credits startet *Total Warfare* mit der ersten Kurzgeschichte, um bei den Anfänger und den Veteranen erstmal echtes CBT Feeling aufkommen zu lassen, bevor man in die Regeln abtaucht. Danach geht es weiter mit einer umfangreichen Einleitung, die gerade für die Neuanfänger, sehr hilfreich sein wird. Hier wird die Bedeutung der „Fiction“ erläutert, dem Spieler die anderen Quellenbücher und Record Sheets näher gebracht und noch vieles mehr. Hier bekommt der Anfänger den ersten Eindruck wie groß und umfangreich dieses Spiel-Universum tatsächlich ist. Der nächste Abschnitt „Time of War“ soll ihm dieses noch näher bringen. Kurz aber so umfangreich wie möglich werden hier die einzelnen Fraktionen erläutert, dazu gehören auch zwei doppelseitige Karten mit dem Umrissen der einzelnen Staaten der Inneren Sphäre. Hier findet der Leser, die ersten Detailinformation zu Herrscher und Herrschaftssystem, bewohnten Welten, Gründungsjahr und noch einiges mehr. Wenn diese beiden Karten zusätzlich noch wirklich die einzelnen Welten beinhalten würden, wären sie auch für die CBT-Veteranen, die die vorher erwähnten Informationen natürlich alle kennen, auch sehr praktisch geworden aber so bringt sie vor allem nur den

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Neuanfängern etwas.

Danach folgt eine längere Erläuterung der einzelnen Einheitstypen und ihren Unterschieden und Besonderheiten, mit denen der Spieler unweigerlich bei *Total Warfare* konfrontiert wird. Außerdem werden ausführlich die Record Sheets erläutert, so dass hinterher auch blutigen Neuanfängern klar sein sollte, wofür die einzelnen Teile des Bogens dienen. Hier findet man auch einen Ausschnitt aus einer Battletech Karte mit den unterschiedlichsten Geländetypen, die darauf folgend erklärt werden. Abschließend zu dieser Einleitung widmet sich eine Seite noch der militärischen Organisation um dem Leser Begriffe wie Lanze oder Regiment näher zu bringen.



Dann beginnt der Regelteil von *Total Warfare*. In Elf sehr umfangreichen Kapiteln, alle versehen mit zahlreichen farbigen Beispielabbildungen und umfangreichen Beispielen, wird dem Spieler alles genau erklärt. Vom simplen Initiative-Auswürfeln bis zur Bewegung von Luft/Raumjägern auf Aerospace und Battletech Karten. Jedes einzelne Kapitel wird mit einer eigenen Kurzgeschichte abgeschlossen, die immer eine Fraktion der Inneren Sphäre als Inhalt hat und sich auch indirekt auf den voran gegangenen Regelteil bezieht.

Nach den Regeln widmet sich *Total Warfare* der Erstellung von eigenen Szenarios, eine Angelegenheit die auch unerfahrene Spieler schnell ausprobieren wollen, um dem Battletech-Spiel ihren eigenen Touch verleihen zu können.

Genauso umfangreich wie die vorherigen Kapitel wird dem Spieler erläutert wie er ein Szenario zu erstellen hat, dazu bekommt er umfangreiche Tabellen zur Auswahl von Karten und jede Art von Einheiten. Hier finden sich außerdem die Regeln zur Clanehre. Auch Erfahrene Spieler werden sich

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Über deren Erläuterung freuen, lassen sie danach doch kaum Möglichkeit zur Diskussion offen. Eine Tabelle über das Ehrenlevels der einzelnen Clans in den unterschiedlichen Zeitschienen versüßt die Sache zusätzlich.

Der letzte Teil von *Total Warfare* befasst sich mit dem Bemalen und Modifizieren von Miniaturen. Für viele macht das Sammeln und Bemalen der Figuren einen großen Teil des Hobbys aus und deshalb ist dieses Kapitel sehr sinnvoll. Schritt für Schritt wird erläutert wie man die besten Ergebnisse erzielt und die Figuren in der Version bemalt, die sich auch auf dem Titelblatt des Buches findet. Danach geht es an die Modifikation einer Zinnfigur, also wie kann man z.B. aus einer Standard Direwolf Figur eine andere Variante machen. Hier finden sich auch Tipps und Tricks zum Bau seines eigenen 3D-Geländes für Dioramen oder Tabletop-Spiele. Hier muss man fairer Weise aber anmerken das die TableTop Regeln nicht in diesem Buch zu finden sind.

Danach folgt der alphabetische Index von *Total Warfare* und der sehr praktische Tabellenteil. Auf mehr als zehn Seiten werden noch mal alle Tabellen aufgeführt, auf die der Leser im Buch traf, so dass man sich gezielt nur diese noch einmal ausdrucken könnte. Zusätzlich findet sich auf jeder Tabelle ein Verweis mit der Seitenzahl, wo die entsprechende Regel zu finden ist. Ein Kritikpunkt sind die Waffentabellen. Auf je einer Seite werden alle IS oder Clan Waffen dargestellt. Durch die pure Anzahl der Waffen ist die Schriftgröße aber um einen Punkt zu klein gewählt, so dass es auf Dauer nicht so angenehm ist die Tabellen zu studieren. Noch ärgerlicher ist es, das auf diesen Tabellen für alle Waffen die Angaben zum Gewicht und zur Größe fehlen. Die Entscheidung sämtliche Konstruktionsregeln der Battletech Einheiten in einem einzelnen Corebook zu veröffentlichen mag noch nachvollziehbar sein. Aber warum man nicht noch zwei Spalten in den Tabellen für Gewicht und Zeilen hinzufügen konnte, damit wenigstens die Personen, die die Konstruktionsregeln kennen, die neuen Waffen mal test weise ausprobieren können, find ich absolut unverständlich. Das bedeutet auch, dass man ab sofort zwei Tabellen benötigt. Eine für die Waffenart, deren Schaden und Entfernung und eine für die Konstruktion.

Trotz dieser Kritik ist die Auflistung aller Tabellen am Ende des Buches mehr als sinnvoll und höchst praktisch im Spiel.

Zusammenfassung

Insgesamt hinterlässt *Total Warfare* einen tollen optischen Eindruck und auch vom Inhalt ist das Buch einfach Klasse. Ein so umfangreiches Regelwerk mit so vielen Beispielen hat es vorher noch nie für Battletech gegeben. Die zahlreichen Kurzgeschichten liefern eine super Atmosphäre, erleichtern den Spieleinstieg deutlich und machen Lust auf Mehr. *Total Warfare* ist definitiv nicht nur etwas für Neuanfänger, sondern sollte auch unbedingt bei den alten Battletech-Hasen in das Regal wandern. Uneingeschränkte Kaufempfehlung!

Links:

Total Warfare in der BattleCorps Edition als PDF bestellen:

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_73&products_id=1736

How-To order in the BattleShop:

- 1) Man gehe <http://battlecorps.com/catalog/index.php?cPath=165> hierhin. Des ist der Direktlink zu den kostenlosen PDF. Hat man schon einen kostenlosen Account im BattleShop? Weiter zu Punkt 3. Ansonsten ab zu Punkt 2.
- 2) Anmeldung eines kostenlosen BattleShop Account https://battlecorps.com/catalog/create_account.php eintragen. Denn über Free Downloads weiter mit Punkt 3.
- 3) Man suche sich das oder die PDFs, die man haben möchte und klicke auf "Buy Now"
- 4) Denn auf der nächsten Seite "Add to Cart"
- 5) Nächste Seite: Auf "Checkout" klicken
- 6) Dann NICHT(!!!) auf Continue, sondern darunter steht "Download your products here". Da right-click, safe target as, Ordner wählen, speichern, fertig.
- 7) Dann auf Continue oder Fenster schließen.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

„Früchte voll Bitterkeit“ Rezension

von Jan-Hendrik Kalusche

„Früchte voll Bitterkeit“ ist das neueste Buch, das in der CBT-Reihe bei Fanpro Deutschland erschienen ist. Geschrieben wurde es von einem deutschen Autorenduo Ritter & Schreiber, das schon seit Jahren begeistert Battletech spielt. Beiden ist das Science-Fiction-Genre nicht ganz unbekannt und so bringen sie jetzt ihren ersten Roman im CBT-Bereich heraus.



Von einem Moment auf den nächsten befindet sich ein Offizier der Miliz auf Tamarind, einem Planeten in der Liga Freier Welten, in einer scheinbar aussichtslosen Lage. Elemente einer Söldnereinheit haben seinen Stützpunkt und die lokale HPG-Station besetzt und halten den Planeten jetzt unter Kontrolle. Mit ihm zusammen konnten lediglich einige wenige weitere Offiziere entkommen. Jetzt sitzen sie ohne wirkliche Unterstützung in der Hauptstadt fest und werden von den Söldnern gejagt. Dann entdecken sie, dass sich der Sohn des Generalhauptmanns auf dem Weg zu ihrem Planeten befindet. Das ganze ist ebenso Teil eines diabolischen Planes wie die Übernahme durch die Söldnereinheit. Nur wer steckt dahinter?

Eine Gruppe Jugendlicher, die sich „Freunde der Mechs“ nennt, scheint die einzige Hilfe der Offiziere zu sein. Wo anders könnten sie auch einen funktionsfähigen BattleMech auftreiben, um den Stützpunkt zurückzuerobern? Dumm nur, das der Mech in Einzelteilen auf dem ganzen Planeten verteilt ist und erst einmal zusammengebaut werden muss. Doch die Zeit drängt. Der Sohn des Generalhauptmannes ist bereits am Sprungpunkt des Systems angekommen und befindet sich auf dem Weg zur Planetenoberfläche. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

„Früchte voll Bitterkeit“ ist ein merkwürdiger Roman aus dem BT-Universum. Auf der einen Seite kann man merken, dass die beiden Autoren ihr Handwerk verstehen. Die Story zieht einen schnell in ihren Bann und man bekommt ein Gefühl für die Handlungsweisen der Charaktere. Andererseits fehlt mir bei dem Roman das wirkliche Battletech-Feeling. Ohne mindestens eine richtige politische Verwicklung und mehr als einem Mech-Gefecht ist es für mich kein wirklicher BT-Roman.

Wenn ich es so betrachte, erzählt „Früchte voll Bitterkeit“ eine wunderbare Soldatengeschichte, aber es fehlen die Mechs. Für Leute, die schon immer was für Offiziere, die entgegen aller Wahrscheinlichkeit ihren Stützpunkt aus der Hand des Feindes zurückerobern, überhatte, wird mit diesem Buch gut beraten sein. Alle anderen sollten vielleicht erstmal kurz hinein schauen, ob ihnen der Stil der Geschichte zusagt. Und wer gar nicht ohne viel Schwermetall und blitzende Laser auskommen kann, sollte sich vielleicht lieber ein anderes Buch aussuchen.

“Historical: Brush Wars“ Rezension

Endlich ist er erschienen, der nächste Teil der Historical Reihe, was haben wir lange darauf gewartet. Aber das Warten hat sich gelohnt, soviel soll schon mal vorab gesagt werden.

Nur was beinhaltet *Brush Wars* überhaupt, viele werden mit dem Begriff vielleicht gar nichts anfangen können. Das Quellenbuch *Historical: Brush Wars* beinhaltet jene kleineren kriegerischen Konflikte der Inneren Sphäre, die im Gegensatz zu dem 4. *Nachfolgekrieg*, der *Clan Invasion* oder dem *VerCom Bürgerkrieg* einfach untergegangen sind. Im Klartext das Buch behandelt detailliert die *Anton Marik Rebellion* und den daraus entstehenden *Marik Bürgerkrieg*, die *Andurien / Magistrat Invasion der Konföderation Capella* und den *Ronin Krieg*. Alles drei zentrale Konflikte, die unzählige Male in anderen Büchern erwähnt, aber nie genau beleuchtet wurden, obwohl sie teilweise genauso gewaltige Auswirkungen auf das militärische und politische Gleichgewicht hatten, wie die drei großen vorher genannten Kriege. Alle drei Konflikte werden natürlich aus der Sicht der aktuellen Zeitlinie betrachtet und analysiert.



Als erstes fällt das tolle Titelbild auf, für das man Klaus Scherwinski wirklich Respekt zollen muss, danach startet das Buch natürlich mit einem übersichtlichen Inhaltsverzeichnis und der obligatorischen Kurzgeschichte.

Darauf widmet sich *Brush Wars* der *Anton Marik Rebellion* und den Ursprüngen und historischen Hintergründen der Rebellion. Danach folgt eine Beschreibung der wichtigsten beteiligten Persönlichkeiten inklusive einer schicken Abbildung. Visualisiert wird der Konflikt von wirklich großartigen Karten, die genau den Verlauf der Kämpfe darstellen, dazu gibt es Beschreibungen der Handlungen auf den einzelnen Planeten. Abgeschlossen wird die *Anton Marik Rebellion* von einer Analyse der Folgen und einer umfangreichen Tabelle aller beteiligten Militäreinheiten inklusive ihres Aufenthaltsortes während der unterschiedlichen Phasen des Bürgerkrieges.

Als Nächstes befasst sich *Brush Wars* mit den *Andurien Kriegen*, eine Auseinandersetzung die in vorherigen Publikationen noch seltener erwähnt wurde, als die *Anton Marik Rebellion*. Schon wie im ersten Teil des Buches gibt es anfangs ein Kapitel das sich mit dem Ursprung und Ausbruch dieser Konflikte beschäftigt. Da hier mehrere Staaten betroffen sind, ist dieser Teil umfangreicher als im ersten Teil von *Brush Wars*, darauf werden wieder die wichtigsten Persönlichkeiten vorgestellt.

Die *Andurien Kriege* selber, die zeitlich wesentlich umfangreicher waren als die vorher beleuchtete *Marik Rebellion*, sind in mehreren Phasen unterteilt, die dann wiederum chronologisch geordnet werden. Auch hier muss man unbedingt wieder die großartigen Karten lobend erwähnen. Auf den ersten Blick mögen sie zwar etwas unübersichtlich sein, aber sobald man erst einmal durchgeblickt hat, liefern sie einen exzellenten Verlauf des Krieges. Die Beschreibungen der einzelnen Gefechte und Situationen in den unterschiedlichen Systemen sind hier natürlich auch genauso umfangreich vorhanden wie im Ersten Teil. Eine Analyse der Folgen und die umfangreichen Einheitstabellen runden diesen Zweiten Teil ab.

Als letzten Konflikt beleuchtet *Brush Wars* die *Ronin Kriege*, jenen Konflikt der nicht nur Hintergrund Fanatikern bekannt sein wird, sondern von den Dreien der Bekannteste seien dürfte, inklusive seiner Auslösung, der Unabhängigkeit der Freien Republik Rasalhaag. Auch wenn das vielen bekannt sein mag, erläutert *Brush Wars* die auslösenden Ereignisse und die daran beteiligten

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Personen natürlich genauso umfangreich wie zuvor.

Auch der *Ronin Krieg* wird in verschiedene chronologischen Phasen unterteilt, natürlich wieder mit Karten unterstürzt, den Verlauf des Krieges besser zugänglich machen. Anders als in den vorherigen Teilen, werden die Abschnitte des *Ronin Krieges* und die Beschreibungen der einzelnen Kämpfe in den Systemen, dem Leser in Form von Dialogen näher gebracht an denen eine Vielzahl von unterschiedlichen Persönlichkeiten beteiligt sind. Insgesamt eine interessante Abwechslung zur sturen Aufzählung von harten Fakten. Auch für die *Ronin Kriege* finden sich dieselben umfangreichen Einheitstabellen, die besonders für Spieler die Kampagnen in den jeweiligen Zeitepochen spielen wollen sehr interessant sein dürften.

Wie jeder Classic Battletech Quellenband schließt auch *Brush Wars* mit einem Regelteil.

Hier finden sich vor allem Ausrüstungsregeln, Spezial Fähigkeiten der einzelnen Einheiten und unzählige *Battleforce 2* und *Inner Sphere in Flames* Tabellen um die erläuterten Konflikte so gut wie möglich nachspielen zu können.

Insgesamt ist der zweite Teil der Historical Reihe: *Brush Wars*, für jeden Fan des Battletech Hintergrundes, der nicht genug Details kennen kann, ein absoluter Pflichtkauf. Aber auch die Nicht-Hintergrund Fanatiker dürften dieses Buch sehr interessant finden, hilft es doch sehr die Abläufe des Universums besser zu verstehen, außerdem sind die Regeln und Einheitsaufstellungen für Spieler, besonders jene mit umfangreichen Kampagnen sehr wertvoll.

FanPro hat mit den Historicals eine großartige Serie geschaffen und wir wollen hoffen, dass sie uns noch lange erhalten bleibt und die bereits angekündigten Historical Bände möglichst bald erscheinen.

Links:

Das Buch bei BattleCorps.com bestellen:

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_176_180&products_id=1729

Das PDF bei BattleCorps.com bestellen:

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_77&products_id=1727

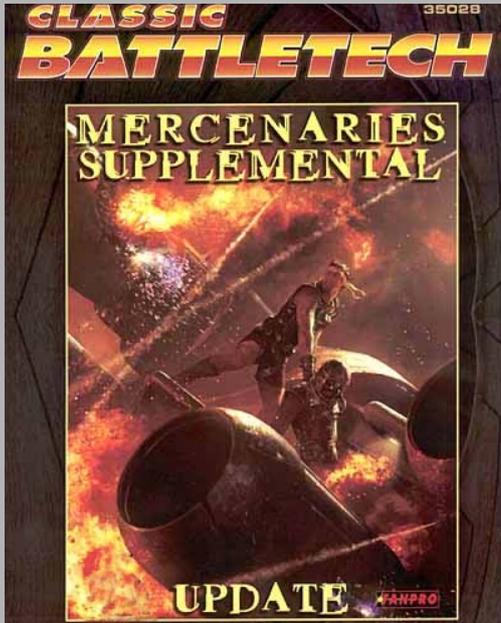
Das Cover in hoher Auflösung von ClassicBattletech.com:

http://www.classicbattletech.com/images/gallery/Historical_Brush_Wars_Cover@full.jpg

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

„Mercenaries Supplemental Update“ Rezension



Wie in der letzten Ausgabe versprochen, wollen wir uns diesmal noch etwas ausführlicher mit diesem Quellenband beschäftigen, dass leider erst seit kurzem wirklich als Buch erhältlich ist und davor nur als PDF zu bekommen war.

Genauso wie *Dawn of the Jihad* und *Jihad Hots Spots 3070*, Rezensionen sind in den Ausgaben 1 und 2 zu finden, wurde MercSup Update als In-Play Buch geschrieben. Das bedeutet für den Leser konkret, dass nicht alle Informationen in diesem Band als reine Wahrheit akzeptiert werden sollten. Trotzdem finden sich insgesamt in MercSup Update eine Menge Fakten zum Jihad, die zuvor noch nicht bekannt gewesen waren, aber erstmal kurz etwas zum Layout.

Auffällig ist, dass das Buch etwa einen halben Zentimeter kleiner ist als die anderen US-Quellenbücher, so dass es im Regal neben den anderen irgendwie unschön auffällt. Außerdem wirkt so das Titelblatt extrem abgeschnitten, dies Beides mag zwar nicht jedermann stören aber mir ist es aufgefallen. Ungewöhnlich ist auch der extrem hohe Textanteil und die geringe Anzahl von Bildern in diesem Sourcebook. Natürlich gibt es Abbildungen aber deutlich

weniger als gewohnt, dies ist aber nicht unbedingt als Nachteil zu sehen, wird dem Käufer dadurch doch wesentlich mehr Inhalt geliefert.

Im Großen ist das Buch in drei wesentliche Teile eingeteilt. Nach einer Kurzgeschichte liefert MercSup Update einen In-Play Überblick über die allgemeine Situation der Söldner in der Anfangsphase des Jihads. Der Leser findet eine Vielzahl von Informationen z.B. den Zustand der AMC-Einheiten, welche Einheiten gesucht wurden, welche vermeintlich mit Word of Blake zusammenarbeiten und vieles mehr.

Der zweite Teil bildet das Herzstück des Buches und zwar die Updates von über 90 Söldnereinheiten. Auf einer Seite, jede versehen mit dem offiziellen Einheitsabzeichen, erfährt der Leser kurz etwas zur Geschichte der Einheit und vor allem was sie in den letzten Jahren erlebt hat und wie ihre momentane Situation aussieht. Für die meisten Einheiten sind die gelieferten Informationen mehr als ausreichend, gerade im diesem Teil des Buches erhält man eine Menge neuer Jihad –Infos, aber für einige Einheiten würde man sich natürlich noch mehr Informationen wünschen.

Der Dritte und letzte Teil ist auch sehr ausführlich, dabei handelt es sich natürlich um den Regelteil. Der Spieler erfährt hier alles was notwendig ist um eine Söldner-Kampagne in der Zeitschiene des Jihads zu spielen. Sämtliche relevanten Tabellen aus *FM: Mercenaries Revised* werden aktualisiert dazu kommen eine Vielzahl von neuen Erweiterungen um dem Spiel noch mehr Tiefe zu verleihen. Dazu gehören z.B. umfangreiche Regeln zum Basisbau, sowie Bergung und Reparatur und einiges mehr. Der Regelteil wird abgeschlossen mit einem keinen Technical Readout Abschnitt. Hier werden sechs neue Fahrzeuge vorgestellt (Ein Mech, ein Salvage Mech, ein Hovercraft, ein VTOL, ein Unterstützungsfahrzeug und ein Landungsschiff) alle mit den üblichen Abbildungen und Beschreibungen, gefolgt von den passenden Record Sheets.

In letzter Zeit hat sich FanPro überaus umfangreich den Söldnern angenommen und mit *Mercenaries Supplemental Update* findet die Reihe einen vorläufig krönenden Abschluss.

CLASSIC

BATTLETECH



- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

In Kombination mit dem *FM: Mercenaries Revised* und den *Supplemental I + II*, besitzt der Spieler und Söldnerfan quasi jegliche Informationen um jede Art von Kampagne mit seiner selbst erstellten Einheit spielen zu können. Für Söldnerfans ist dieses Buch also absolute Pflicht.

Aber nicht nur Söldnerfans kommen auf ihre Kosten auch für Jihad Fans ist dieses Buch eine Quelle vieler neuer Informationen, die wir so vorher noch nicht bekommen haben.

Spieler die aber primär nur Haus- oder Claneinheiten spielen oder auch mit dem Jihad nichts am Hut haben und an der Weiterentwicklung der Storyline nicht interessiert sind, können um dieses Sourcebook einen Bogen machen.

Insgesamt gilt für *Mercenaries Supplemental Update* aber eine uneingeschränkte Kaufempfehlung!

Links:

Mercenaries Supplemental Update als Buch bei BattleCorps kaufen

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_176_180&products_id=1717

Mercenaries Supplemental Update als PDF bei BattleCorps kaufen

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_77&products_id=1715



- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

BattleCorps Story Rezension

Auch dieses Mal möchten wir es uns nicht nehmen lassen, euch über die neuesten Kurzgeschichten zu informieren, die in den letzten 3 Monaten auf www.battlecorps.com so erschienen sind. Erfreulicherweise lag der Schwerpunkt diesmal eindeutig auf dem Jihad und es deutet sich an, dass das auch so weiter gehen wird.

Isle of The Blessed, Teil 1-6, erschienen zwischen dem 5. August und dem 9. September 2006, 164 Seiten, von Steve Mohan Jr.

Also, beginnen wir mit der längsten Story, die sich immerhin über 6 Kapitel hinzog und den Grund für das Vengeance Gambit ebnete, indem es für uns die Ereignisse auf New Avalon bis zum Beginn des Gambits darlegte. Für den Außenstehenden nicht ersichtlich, so nehmen die Geschehnisse in den jeweiligen Kapiteln immer irgendwie Bezug auf die Tagebuch-Einträge, die in den vergangenen Monaten auf www.battlecorps.com frei verfügbar angeboten wurden. Auf insgesamt über 150 Seiten erzählt der Autor, Steve Mohan Jr. (siehe auch das Interview in diesem NL) eine packende Geschichte über Robert Douchette und Geoffrey Zucker, eingewoben in das furchtbare Grauen, das der Jihad über die Innere Sphäre und New Avalon gebracht hat. Wir begegnen Jackson Davion, Marshall of the Armies und zittern mit ihm um das Schicksal des Fox Den und seiner Einheiten im Feld. Wir treffen Präsentorin Avitue, eine Manei Domini, die es schafft, mit List und Tücke der "Project Legion" auf die Schliche zu kommen. Wir erleben mit Geoffrey Zucker seinen Schicksalskampf, als er versucht, sich zwischen seiner Heimat, New Avalon, und seinem Glauben, Word of Blake, zu entscheiden. Jede einzelne Geschichte endet mit einem Cliffhanger, was es wirklich nicht leicht machte, auf den jeweils nächsten Teil warten zu müssen. Auf jeden Fall, neben Shadows of Faith, die beste Reihe in Sachen Jihad! Wir warten gespannt auf Buch 2!

Eye of the Beholder, erschienen am 14. September 2006, 12 Seiten, von Ben Rome

Weiter geht es mit Eye of the Beholder, einer Geschichte von Ben Rome, einem der beiden Hauptautoren von Dawn of the Jihad und Jihad HotSpots 3070. Die Geschichte handelt von der bevorstehenden Landung der Truppen WoB auf Luthien, um dort dem Draconis Combine zu helfen, die Revolte der Black Dragon Society zu beenden. Der Blickpunkt, aus dem die Geschichte erzählt wird, ist der der kommandierenden Offizierin, Präsentor Alice Phuong, die sich so ihre Gedanken macht, wie sie denn von den zukünftigen Generationen von Historikern wegkommen wird. Ob sie sich für die richtige Seite entschieden haben wird. Am Ende macht es keinen Unterschied, da sie als verräterische Kuttenträgerin ihren Weg in die Bücher finden wird, die Luthien Armor Works mit Nuklearwaffen vernichtete, um die Anführer der Kombinatseinheiten zu töten, die sich dort auf ihre Einladung zu Gesprächen trafen. Leider weiß sie davon nichts... Genaueres wird nicht verraten!

Other Perspectives, erschienen am 08. August 2006, 28 Seiten, von Herbert A. Beas II

Der zweite Hauptautor von JHS3070 und DotJ, Herb A. Beas, steuert auch eine Geschichte bei, die sich Other Perspectives nennt und erklärt, wie Professor Bertram Habeas (der Autor von Touring the Stars und in-play von Handbook House Steiner) von seinem Heimatplaneten Donegal zu der INN Diskussions-Runde kommt, die am Ende von Dawn of the Jihad zu finden ist. Nebenbei erleben wir auch gleich die erste Nuklearwaffenexplosion des Jihad in einer Kurzgeschichte, aber das möge man selber nachlesen. Nebenbei wird auch erklärt, wieso Peter Steiner-Davion in HBHS mit der Uniform der Sternenbundzeiten-Steiners abgebildet wurde.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

The Unkindest Cut of all, erschienen am 25. August 2006, 13 Seiten, von Phaedra M. Weldon

Zu guter letzt erzählt uns Phaedra Weldon in Unkindest cut of all, wie Prima Sharilar Mori zu Tode kam und wirft nebenbei eine Menge neuer Rätsel auf, wobei auch einige andere gelöst werden. Zum Beispiel wird klar festgestellt, dass Sharilar eine Agentin des O5P war. Wer nun der oder die Mörder(in) der Prima ist und warum er/sie es getan hat/haben, das wollen wir dann doch nicht verraten. Selber lesen!

The last Day of Zeta, erschienen am 23. September 2006, 19 Seiten von Jason Schmetzer.

Kurz vor Fertigstellung unseres Newsletters erreichte uns noch eine weitere Geschichte, ganz frisch auf BattleCorps.com erschienen. Jason Schmetzer schildert uns den letzten Tag von Wolf Dragoners Zeta Bataillon. Wie die Leser der letzten Veröffentlichungen in Sachen Jihad vielleicht wissen, begann dieser im Orbit über dem Mars und endete dann auf dem Roten Planeten. Sicher ist jetzt hingegen, dass die Dragoner keine Ahnung hatten, dass der Master auf dem Mars war, und es ist sehr zweifelhaft, ob sie überhaupt von seiner Existenz wussten. Mehr werde ich hier nicht verraten, außer dass die Story absolut genial ist.

Alle diese Geschichten können auf www.battlecorps.com gefunden werden. Um es klar zu sagen, man muss Mitglied sein, um auf die Kurzgeschichten zugreifen zu können. Das ist nicht umsonst, wer mehr wissen will, was es kostet und was BattleCorps überhaupt ist, der werfe einen Blick in unsere 1. Ausgabe.

Links:

<http://www.battlecorps.com>



Vorstellung von „Mechworld“

Beim "wie Ihr auf die Idee gekommen seit" die Mechworld zu machen fangen schon unsere Probleme an. Es gibt nämlich keine glücklichen Umstände und diplomatisch kann man es auch nicht ausdrücken. Die Hauptmotivation die Mechworld zu machen war zum großen Teil Wut. Wut darüber, dass schon wieder vereinspolitisches Machtgehabe eine Spielerschaft spalten sollte. Wut darüber, dass dieser Teil der Battletechszene einfach nicht aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hatte.

Einen ebenso großen Anteil an der Motivation hatte natürlich der Drang eine Plattform nach seinen eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen zu formen und seine Kreativität auszuleben.

Die Idee einen "Würfelserver" zu bauen bestand zwischen Sascha und mir schon seit geraumer Zeit. Aber erst besagte unglückliche Umstände brachten uns dazu, unser Vorhaben auch umzusetzen. Ziel war es zunächst nur, den gleichen Verwaltungsservice zu bieten, den man bereits aus Vereinen kannte, nur halt alles vollautomatisch über eine Webseite. Die Idee war natürlich nicht neu, aber wie schon gesagt, ging es uns darum unsere eigene Kreativität auszuleben. Wir konnten schließlich nicht zu einer bestehenden Struktur gehen und sagen: "Hey, hier sind wir und wir möchten unsere Ideen bei Euch umsetzen!" Glücklicherweise kannten wir die bestehenden Internetlösungen nicht bzw. hatten wir noch nie mehr als die Startseite von ihnen gesehen. Wir sind uns also sehr sicher, dass wir unser Ding durchziehen.

Außerdem hatten wir, wie gesagt, Vereinspolitik und dadurch resultierenden „Machtmissbrauch“ satt. Wir wollten eine kostenlose Community um sicher zu gehen, dass nur eine Sache im Vordergrund steht: Das Spiel. Keine finanziellen Interessen oder sinnlosen Profilierungsanfänge.

Leider fühlen sich durch unser Projekt einige Leute an die Karre gefahren. Doch wem sollten wir etwas? Schließlich möchten wir mit unserem System kein Geld verdienen. Welchen Grund haben wir also andere Leute zu ärgern ;)

Tja, das ist nun im Grunde die ehrliche Entstehungsgeschichte zu unserer Mechworld.

Aber was kann und macht sie? Der wichtigste Punkt in der Funktionsvielfalt ist wohl die Bereitstellung von "Spielmaterial" an den Battletechspieler. Den Anfang hierbei macht sicherlich das automatisierte „Würfelsystem“. Wie in anderen Vereinigungen auch, setzt sich die Aufstellung eines Chapters in der Mechworld mehr oder weniger zufällig aus Einheiten zusammen, die je nach Haus auf einer Liste ermittelt werden und entsprechend unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten für die verschiedenen Varianten enthalten. Dies geschieht bei uns jedoch vollkommen automatisch und ohne Zutun eines Hausoffiziers oder Ähnlichem. Dadurch ist ein betrügerisches Eingreifen von vornherein ausgeschlossen. Zudem sind die Listen von jedem Haus auf jeder Zeitschiene offen einsehbar. Des Weiteren erfolgt auch die Erfassung von Chapterfights in der Mechworld weitestgehend automatisiert. Nur das Eintragen muss noch von Hand erfolgen, da wir bisher keinen geeigneten Weg gefunden auch das zu umgehen ;). Das bedeutet jedoch, dass sofort nach dem Eintragen eines Fights und der anschließenden Bestätigungen sämtlicher Beteiligten die Auswirkungen dieses Fights spürbar werden. Zum einen wird der Ersatz in Echtzeit ermittelt und neues Material steht ohne Verzögerung zur Verfügung, zum anderen werden auch Änderungen auf unserer interaktiven Sternenkarte sichtbar. Um die Invasionsfights auf diese Weise nicht ausarten zu lassen haben wir an dieser Stelle eine weitere Änderung vorgenommen: das Stationieren. Ein Chapter kann nur Invasionen auf einen Planeten durchführen der in Reichweite ihres aktuellen Stützpunktes liegt. Sind von hier aus keine Ziele mehr erreichbar, muss das Chapter auf eine andere Welt verlegen, welches allerdings je nach Entfernung unterschiedlich lange dauert. Allerdings bedeutet das nicht, dass das Chapter in dieser Zeit zum Nichtstun verdammt ist.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Es kann in dieser Zeit weiterhin Raids (im Prinzip ein normales Gefecht ohne Auswirkung auf die Sternenkarte) durchführen und Invasionen abwehren. Ja richtig! Invasionen können unabhängig von dem aktuellen Stützpunkt immer vereidigt werden. Auf diese Weise wird verhindert dass Planeten kampflös den Besitzer wechseln, und die Wahrscheinlichkeit erhöht sich ein Chapter des entsprechenden Hauses in der näheren Umgebung zu finden.

Aber die Mechworld beschränkt sich nicht nur auf das einfache Verwalten von Chapters und deren Material. Die Spieler haben zusätzlich die Möglichkeit mit ihren eigenen RPG - Stories aktiv an der Entwicklung der Mechworld - Zeitschienen mitzuwirken. Als Leitlinie um das RPG zu koordinieren dient bei uns an dieser Stelle unser RPG-Fanzine „Freedonian Herald“, welcher die aktuellen Ereignisse der Zeitschiene reflektiert und Vorlagen für neues RPG liefert, das dann von den Spielern der Mechworld aufgegriffen und weitergesponnen werden kann. Auch hierfür bietet die Mechworld den Spielern die nötigen Werkzeuge und macht anschließend die Stories für jeden Interessierten zugänglich. Auch für Spieler und BT-Enthusiasten außerhalb der Mechworld. An dieser Stelle wäre auch zu erwähnen, dass die Mechworld ohnehin sehr transparent nach Außen hin ist. Sämtliche Fights, Würfellisten, Chapterdetails, die aktuellen Entwicklungen auf der Sternenkarte bis hin zu den Details der Spieler (Zumindest soweit dieser es zulässt, denn der Datenschutz wird hier von uns groß geschrieben!) sind für jeden Besucher der Seite zugänglich. Es gibt im Prinzip nichts zu verheimlichen, auch wenn uns der Vergangenheit anderes nachgesagt wurde ;). Ich denke ich könnte jetzt noch seitenweise weiter über die Mechworld und ihrer Funktionen erzählen, doch das würde sicherlich den Rahmen sprengen. Vor allem in Anbetracht der nicht enden wollenden Erweiterungen und Anpassungen. Denn die Mechworld ist keinesfalls statisch in ihrem Automatismus. Sinnvolle Änderungen sind bei uns immer willkommen und werden in der Regel sehr schnell implementiert.

Und zum Abschluss vielleicht noch ein klitzekleiner Wink in die Zukunft: Denn die Mechworld wird wohl bald Zuwachs bekommen, welcher auf eine andere Art des Battletech Spielens abzielen wird ...

Links:

<http://www.mechworld.de>

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

TechManual „Neue Waffen der Inneren Sphäre“

Total Warfare liefert uns eine Vielzahl von neuen Waffen, wir liefern euch die Details und was ihr von den neuen Geschützen erwarten könnt. Dabei müssen wir Anmerken das sämtliche Werte mit Hilfe der *Record Sheets Phoenix Upgrades* und mit dem Trick der *Reverse Construction* entstanden sind, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr und eine Bestätigung haben wir erst mit dem Erscheinen von *TechManual*.

Multi-Missile-Launcher

Weapon	Heat	Damage	Minimum	Short	Medium	Long	Tons	Crit	Ammo / ton
MML/3	2	-	-	-	-	-	1,5	2	L40 K33
MML/5	3	-	-	-	-	-	3	3	L24 K20
MML/7	4	-	-	-	-	-	4,5	4	L17 K14
MML/9	5	-	-	-	-	-	6	5	L13 K11
MML LSR Ammo	-	1/Missile	6	7	14	21			
MML KSR Ammo	-	2/Missile	0	3	6	9			

MML ist die Antwort der IS auf die ATMs der Clans. MML steht für Multi-Missile-Launcher und bedeutet schlicht, dass man sowohl LRM als auch SRM Munition verschießen kann. Nicht nur das, es kann auch sämtliche Sonder-Mun für die jeweiligen Launcher eingesetzt werden, von Inferno-SRM über Torpedos hin zu Fragmentation-LRM und Thunder. Einziges Problem bleibt die Menge an Munition, die man mit sich rumschleppen muss (manche Mechs sind mit 6-10 Tonnen bestückt), was nach einer Mun-Explosion schreit. Die Munition wird tonnenweise unterteilt, man kann aber jede Runde von einer anderen Tonne nutzen und mit verschiedenen Launchern in einer Runde sowohl LRM als auch SRM verschießen. Im Spiel sind die Dinge einfach nur genial. Man rechnet sich kurz aus, womit man besser trifft und sagt dann an, was viel versprechender ist. Da überlegt es sich jeder zweimal, ob er mit einem Missile-Boat wirklich den Nahkampf proben muss.

Partikel Projector Cannons

Weapon	Heat	Damage	Minimum	Short	Medium	Long	Tons	Crit	Ammo / ton
Light PPC	5	5	3	6	12	18	3	2	-
Heavy PPC	15	15	3	6	12	18	10	4	-
SubNose PPC	10	10/8/5	-	9	13	15	6	2	-

TW beschenkt die IS mit 3 neuen PPC-Varianten. Es gibt eine Light, eine Heavy und eine so genannte Snub-Nose PPC. Die Light erscheint etwas überflüssig. Gleicher Schaden wie ein und gleiche Hitze wie ein ERML, zwar eine etwas erhöhte Reichweite, aber dafür auch eine Mindestreichweite, die sie für den Nahkampf überflüssig macht. Dafür auch noch 3x so schwer und sie benötigt 2 Zeilen. Fazit: Kann man haben, muss man nicht!

Die Heavy PPC ist die Antwort der IS auf die Clan ERPPC. 15 Schaden, 15 Hitze, normale IS PPC Reichweite und auch hier wieder Minimalreichweite. Eine sehr gute Alternative zum Gauss-Geschütz, auch weil sie nicht explodieren kann. Dazu ist sie leichter und benötigt weniger Platz. Die zusätzliche Hitze tut schon weh, aber der Schaden, den sie austellt, macht das auch wieder wett. Fazit: Definitiv Daumen hoch!

Die Snub-Nose PPC wird gerne mit einer abgesägten Schrotflinte verglichen. So soll man sie sich wohl vorstellen.

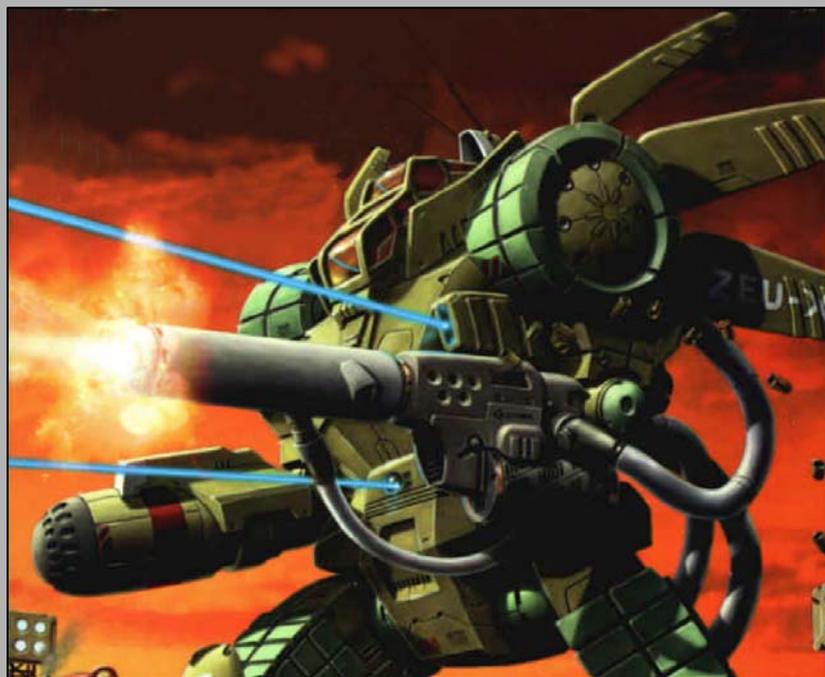
CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Der Nachteil dabei ist, dass, wie bei der Schrotflinte, der Schuss sich ab einer bestimmten Entfernung "zerfasert". Zum Ausdruck gebracht wird dies mit einer variablen Schadenstabelle. Kurz 10 Schaden, Mittel 8, Weit 5. Hört sich nicht so toll an, aber das Teil hat einen phänomenalen Vorteil. Eine Kurzreichweite von 9 Feldern! Das macht Mechs mit der SNPPC zu idealen Stadtkämpfern und zu perfekten Nahkämpfern. Gewicht und Zeilen sind durchaus angemessen, man muss sich nur fragen, wo und wie man sie am besten einsetzt. Auf jeden Fall eine der innovativeren Neuerungen und definitiv ein nettes neues Spielzeug! Auch hier, Daumen hoch!

Light Autocannons

Weapon	Heat	Damage	Minimum	Short	Medium	Long	Tons	Crit	Ammo / ton
Light AC/2	1	2	-	6	12	18	4	1	45
Light AC/5	1	5	-	5	10	15	5	2	20



Noch mehr neues Spielzeug, vor allem für die FedSuns. Die Light AC sind wohl der Todesstoß für die normalen AC/2 und AC/5. Gleicher Schaden, nur geringfügig schlechtere Reichweite, dafür aber in der Lage, Sondermunition, wie Armour Piercing oder Precision zu verschießen. Auch haben sie keine Minimalreichweite. Im Spiel haben sie sich bisher sehr gut bewährt und es ist durchaus möglich, dass sie selbst so ausgereiften Waffensystemen wie UAC/2 und /5 oder gar der RAC/2 das Wasser abgraben könnten. Das wird zwar erst die Zukunft zeigen, aber es macht eine Menge Spaß, damit zu spielen.

Plasma Rifle

Weapon	Heat	Damage	Minimum	Short	Medium	Long	Tons	Crit	Ammo / ton
Plasma Rifle	10	10	-	5	10	15	6	2	10

Für alle TSM und Stealth Mechs der absolute Horror. Ein Treffer und schon hat man 10 Schaden und 1W6 zusätzliche Hitze. Das kann schon mal ziemlich weh tun. Wird sie nicht gegen Mechs, ASF oder Small Crafts eingesetzt, gibt es zu den 10 Schaden noch 2W6 zusätzlichen Schaden. Zwar wird die Plasma Rifle mit Munition versorgt, die kann aber nicht explodieren, genauso wenig wie die Waffe an sich. Mechs mit MML und PR werden wohl zukünftig als neue Jagdmechs aufs Feld geschickt werden. Auch ein nettes Spielzeug, insgesamt muss man abwarten, wie sie sich bewährt.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Ausrüstung (vielen schon bekannt aus MaximumTech aber jetzt Tournament-Legal)

Compact Engine

Die Compact Engine, einen Fusionsreaktor, der nur 3 Zeilen hat, dafür aber auch ein ordentliches Gewicht mit sich bringt.

Heavy-Duty Gyro

Heavy Duty Gyro, das erst nach 3 Treffern zerstört ist und den 1. noch relativ problemlos wegsteckt.

XL Gyro

Leichter als ein normales Gyro, belegt aber 6 Zeilen.

Compact Gyro

Schwerer als ein normales Gyro, belegt aber nur 2 Zeilen.

Improved Jump Jets

Aber die beste Neuerung sind ganz sicher die Improved Jump Jets. 2 Zeilen, verursachen nur die halbe Wärme wie normale JJs und sie erlauben es Mechs, Sprung BPs in Höhe ihrer Lauf BP zu haben. Ein Warhammer, der 210 Meter springen kann, das ist etwas, was man nicht wirklich sehen will. Oder ein Maro II mit einem 3/5/5 Movement, das wird eindeutig Auswirkungen auf das Spiel so mancher Leute haben.

TechManual „BattleMaster“

So, TW bringt uns ja mal wieder ein paar neue Waffensysteme und andere neue Ausrüstung. Mit freundlicher Erlaubnis von www.battlecorps.com präsentieren wir euch hier einen der ersten neuen Mechs, die mit den neuen Spielzeugen ausgerüstet sind. Natürlich wie immer komplett in Deutsch. Wen es interessiert, im BattleShop gibt es ein Record Sheet: Project Phoenix Upgrade zum Spottpreis von 4.95 Dollar, wo fast alle neuen Waffen, Reaktoren, Gyros etc. verbaut sind, so dass man auch mal die Möglichkeit hat, die Sachen auszuprobieren. Und alle paar Wochen gibt es einen solchen Bericht zu einem oder zwei der dort präsentierten Mechs. In kommenden Newslettern werden wir immer wieder den einen oder anderen übersetzen und ggf. auch über unsere Erfahrungen damit berichten.



BattleMaster

Type/Model: BattleMaster BLR-10S

Mass: 85 tons

Chassis: StarFrame Heavy

Power Plant: Edasich Compact 255

Walking Speed: 32.0 km/h

Maximum Speed: 54.4 km/h

Jump Jets: None

Jump Capacity: None

Armor Type: ArcShield Maxi

Armament:

1 Defiance 1001 ER PPC

1 Coventry TH4b Streak SRM-4

6 Diverse Optics ER Medium Lasers

1 Diverse Optics ER Small Laser

2 Defiance Razorback ABA Pods

Manufacturer: J.B. BattleMechs

Primary Factory: Storfors

Communications System: O/P 3000 COMSET with Guardian ECM

Targeting & Tracking System: Cyclops Multi-Tasker 10

Über Jahrhunderte hinweg war der BattleMaster einer der gefürchtesten BattleMechs, die über die Schlachtfelder der Welten der Inneren Sphäre gewandert sind. Für ganze Generationen von MechKriegern war er der überragende FührungsMech. Die Liste der Namen der Piloten dieser Maschinen ist praktisch unendlich, aber einige dieser Namen überragen alle anderen: Hanse Davion; der Rote Korsar; Wayne Waco. Die Wiederentdeckung der Sternenbund Technologie hat diesem 'Mech seinen rechtmäßigen Platz streitig gemacht, aber eine neue Variante der Lyraner von dem Ursprungsmodell könnte den Glanz des Ruhmes wieder zurückbringen.

Lyranische Ingenieure haben sich die schlechten Berichte über Extra-Leichte Reaktoren der letzten Jahre zu Herzen genommen und ihrem neuen BattleMaster eine ganz neue Technologie gegeben, um ihn so haltbar wie irgend möglich zu machen. Ein neu entwickelter kompakter Edasich Fusionsreaktor bringt den Mech auf eine geringere Geschwindigkeit als altgediente BattleMaster Jockeys vielleicht gewöhnt sind, aber es macht ihn auch wesentlich schwieriger zu töten. Ein zusätzliches Heavy-Duty Gyroskope verlängert die Überlebenschancen dieser Maschine noch weiter.

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN - NEWSLETTER

Der 85-Tonnen Mech ist stark genug gepanzert um den Sturm wieder in die Sturm-Klasse zu bringen und er trägt genug Wärmetauscher, um die Gegner mit einer unglaublich hohen Feuerrate zu vernichten. Zusätzlich trägt er noch ein Paar der neuen Defiance Anti-BattleArmor Pods als weiteren Schutz in den Beinen.

In einer offenkundigen (und sehr willkommenen) Anstrengung, die glänzende Reputation des alten Modells wiederherzustellen sind die Ingenieure Haus Steiners wieder zur alten Waffenzuladung zurück gekehrt. Bekannt als eine Waffe mit einer glänzenden Performance teilt die Defiance 1001 schweren Schaden über das Schlachtfeld aus. Eine massive Phalanx von 6 mittelschweren Extremreichweitenlasern wurde auf der Brust des neuen BattleMaster verteilt und macht es gleichbedeutend mit Selbstmord, sich diesem Behemoth zu sehr zu nähern. Ich wette, es wird diverseste Blakisten geben, die sich zum Nahkampf gegen diese wundervolle Maschine nähern, nur um mit blutiger Nase zu Boden geschickt zu werden. Als Backup gibt es noch einen bewährten Coventry Streak Raketenwerfer.

Im Marik-Raum hat Marshall Jeremy Brett diverse Chassis erbeuten können, sowie die Pläne für die C3 variante von Haus Kurita und hat diese dann für die FWL modifiziert. Eine Sammlung von Puls-Lasern, Multi Missile Launcher und ein Light Gauss Rifle schützt die C3 Master Einheit in diesem furcht einflößendem neuen Kommando-Mech. Eine nach gebaute Light Fusion Engine sorgt für größere Überlebenschancen dieses BattleMaster, eine sehr wichtige Überlegung für eine Kommando-Einheit in der sehr gefährlichen Provinz Tamarind.

Zu guter letzt hat Jimmy D mir von einer neuen Variante der Jedefalken berichtet, die aus den eroberten Fabriken Pandoras stammen. Ich will euch nicht mit Details belästigen aber ich möchte sagen, das Teil ist hässlich. HAG und ATMs und genug Laser rund um den Torso verteilt um ein verdammtes schwarzes Loch zu erhellen. Alles an einen Zielcomputer angeschlossen, so dass nicht mal ein Leibeigener der Falken danebenschießen kann und dazu genug Wärmetauscher um bei vernünftigem Einsatz auch nicht zu überhitzen. Seid dankbar, dass die dort oben sind und wir hier unten!

Wer nun die genauen Werte für die anderen beiden Varianten haben will, sollte mal bei BattleCorps vorbeischaun und sie sich im BattleShop kaufen. Des neue RS:PPU hat es in sich. Diverseste Modelle aus dem TRO:PP wurden auf den Stand von 3071/72 gebracht. Man findet dort z.B. einen neuen P-Hawk mit Plasma Rifle oder einen mit Snub-Nose PPC und Improved Jump Jets. Oder auch einen Rifleman mit 4 LAC/5 und genug Mun, um auch Spaß zu haben. Crusader mit MML und meinen ganz besonderen Liebling, den Maro II mit Doppel Snub Nose PPC, Heavy PPC und C3i, dazu IJJ und genug DHS, um ordentlich auszuteilen.

Auch erschienen sind endlich die RS zu TRO 3055U. Als besondere Aufmerksamkeit gibt es für die Nutzer von HMP auch gleich sämtliche HMP Files für die neuen Varianten inklusive. Ebenfalls erhältlich im BattleShop auf www.battlecorps.com.

Links:

Record Sheets: Phoenix Upgrades als PDF kaufen

http://battlecorps.com/catalog/product_info.php?cPath=27_35_208&products_id=1760

CLASSIC BATTLETECH

- OFFICIAL GERMAN -
NEWSLETTER

Vorschau auf Ausgabe 4 - Januar 2007

Liebe Freunde des CBT Universums, dann lasst uns mal einen kurzen Ausblick auf die Dinge wagen, die in den nächsten 3 Monaten (hoffentlich) auf uns zukommen. Zuerst wird das Vengeance Gambit in die 2. Runde gehen und für die Mitglieder von BattleCorps dürfte man dann wohl auch die 1. Auswirkungen im IotB Interlude begutachten können. Bleiben wir mal kurz bei BattleCorps. Ab November soll die Wolverine Saga von Blaine Pardoe endlich veröffentlicht werden, die wohl endlich einmal Licht in die Geheimnisse dieses Clans werfen wird.

Klar, bei uns lest ihr, was so abgeht! Wir werden euch auf dem Laufenden halten, aber wie immer nicht alle Geheimnisse preisgeben.

Ganz wichtig, ab 9. Oktober wird Total Warfare endlich ausgeliefert. Innerhalb weniger Tage sollte es also auch in Deutschland zu finden sein und wir versprechen, in der nächsten Ausgabe widmen wir wieder mehrere Seiten diesem absolut genialen Buch.

Dann erwarten wir sehnsüchtig mehrere Sourcebooks, angefangen mit TRO: Vehicle Annex, über Handbook House Davion, natürlich Jihad HotSpots 3072 und, und, und... Über alles, was erscheint, informieren wir euch wie immer im Januar in der 4. Ausgabe des Newsletters.

Wichtige Projekte werfen ihre Schatten vor raus: Auf classicbattletech.com hat Herb Beas begonnen, das Techmanual, das 2. Core Rulebook zu CBT, vorzustellen. Wir rechnen im Moment mit einem Erscheinungsdatum Anfang 2007. Also werden wir im Januar, ähnlich wie wir es bei Total Warfare gemacht haben, wieder die BattleBlogs zusammenfassen und euch seelisch darauf vorbereiten, was da für ein (ganz sicher überragendes) Werk da auf uns Fans zukommt.

Ganz klar, wir werden uns auch mit dem Vengeance Gambit befassen und versuchen, euch möglichst umfassend über das Event und die Ergebnisse aufzuklären. Was genau euch da erwartet, wird aber nicht verraten. Das als kleinen Ausblick und wir hoffen, dieser Newsletter hat euch wieder gut gefallen! Fragen und Anregungen wie immer an webmaster@battletech-newsletter.de

Nico und Björn

<http://www.battletech-newsletter.de>