

CLASSIC

BATTLETECH

OFFICIAL GERMAN NEWSLETTER

AUSGABE 8



INHALTSVERZEICHNIS

Interview mit Victor Milan	3
Der Autor der bekannten Trilogie um die Camachos Caballeros stellt sich unseren Fragen.	
Workshop für ein 3D- Gelände	9
Sven Gorny erläutert im ersten Teil dieser Reihe, wie man ein 3d Gelände bastelt.	
Jihad Hot Spots 3072 Review	13
Das neuste Quellenbuch, über den Jihad ausführlich besprochen, lohnt es sich?	
Box Set Review	16
Die neue Classic Battletech Grundbox lohnt sich für Anfänger und Veteranen?	
Technical Readout 3039 Review	18
Das erst kürzlich angekündigte TRO ist erschienen, wir haben es für auch auseinander genommen.	
Kampagnenworkshop	20
Korsar erläutert uns, wie man sich eine Kampagne selber bauen kann und was es dabei zu beachten gilt.	
Technical Readout 3075 Preview	22
Wir haben für euch ein exklusives Preview zum neusten Vertreter der TROs.	
Schlusswort	23
Was erwartet euch das nächste Mal.	

INTERVIEW

INTERVIEW MIT VICTOR MILAN

Zu allererst möchten wir Ihnen danken, dass Sie sich bereit erklärt haben, unser nächstes "Opfer" zu werden und ein paar Fragen für die deutschen Fans zu beantworten. Also ohne weitere Umschweife lassen Sie uns beginnen.



1) Eine leichte Frage zum Beginn: Arbeiten Sie derzeit an Mechwarrior oder BattleTech Sachen, gibt es irgendwelche Neuigkeiten über eine Kurzgeschichte oder gar ein Buch in näherer Zukunft? Vielleicht etwas über die Caballeros?

VM: Ich habe tatsächlich vor, einige CBT Kurzgeschichten zu schreiben. Allerdings, sollte es vielleicht sogar möglich sein, einen Roman zu schreiben (und ich hatte das Gefühl, das könnte tatsächlich so sein), dann würde ich dieses durchaus auch in Erwägung ziehen.

Die Kurzgeschichten, die ich schreiben möchte (und hypothetische Romane) würden ziemlich sicher auch weitere Abenteuer der Caballeros behandeln.

In Sachen MWDA kann ich leider nichts Konkretes vermelden. Ich bilde mir ein, ich wäre die logische Wahl um den Malvina Hazen/Jadefalken Bogen zu beenden, wenn sich dem noch niemand angenommen hat. Es würde mir auf jeden Fall sehr gefallen.

2) Neben der Erschaffung von MWDA und CBT Romanen, was schreiben Sie sonst noch? Haben Sie jemals eigene Fiktion geschrieben oder mehr Media-tie-in Arbeit abgeliefert? Welche Bücher oder Geschichten gibt es von Ihnen, die unsere Leser vielleicht interessieren könnten?

VM: Ich bin seit mehr als 30 Jahren professioneller Schriftsteller - mein gesamtes Leben als Erwachsener. Ich habe gerade meinen 90. Roman abgeliefert und lege letzte Hand an Nummer 91.

1986 habe ich den Prometheus Award für meinen allerersten SciFi Roman "The Cybernetic Samurai" gewonnen, der auch ganz knapp die Wahl zum Nebula Award verpasst hat. Mir wurde sogar berichtet, dass es bei den Wissenschaftlern in Los Alamos sehr beliebt ist, was sehr schmeichelnd ist für mich.

Ich habe eine breite Bandweite von Sachen geschrieben, unter meinem eigenen Namen und verschiedensten Pseudonymen, von historischen Romanen bis hin zu Technothrillern und Western, und für viele, viele verschiedene Action/Abenteuer Serien.

Im Moment schreibe ich eine moderne Abenteuer Serie mit leichten Fantasy Elementen für Gold Eagle, genannt „Rogue Angel“. Es geht darin um eine weibliche Archäologin, Annja Creed, die um die Erde reist und das Böse bekämpft. Sie hat ein magisches Schwert, das ursprünglich von Johanna von Orleans getragen wurde.

Keine Ahnung, wo diese „Frauen mit magischen Schwertern“ Idee herkommt. Man findet es überall heutzutage. Ich bin jedenfalls nicht verantwortlich für das Konzept der Serie. Ich habe aber jede Menge Spaß, sie zu schreiben. Ich versuche mich an einem Art „James Bond gepaart mit Indiana Jones“ Feeling für die Geschichten. Der neueste Teil wird bald erscheinen, mit dem Namen „Provenance“.

INTERVIEW

Ich war auch einer der ursprünglichen Erschaffer der Wild Card Serie, die kürzlich mit einem Buch namens „Inside Straight“ wieder ins Leben geholt wurde. Auch wenn ich da noch keine Geschichte von mir drin habe, so werde ich doch den zweiten Teil der Trilogie schreiben, „Busted Flush“. Natürlich sollten die Leute besser mit dem ersten Roman beginnen, um ein besseres Gefühl für die Geschichte zu erhalten, mal ganz abgesehen davon, dass es ein tolles Buch ist.

Ich bilde mit ein, dass jemand, der eines meiner Bücher mag, auch die anderen mögen wird. Ich würde den Großteil meiner Werke als Charakter-basierte Abenteuergeschichten bezeichnen. Eure Ansicht dazu mag natürlich eine andere sein. Für alle, die ausführlichere Informationen wünschen, besucht bitte meine Seite <<http://www.victormilan.com/biblio.html>>.

3) Wann wurden Sie denn Schriftsteller?

Als mein erstes Buch veröffentlicht worden war, war ich kaum alt genug, um den Laden betreten zu dürfen, in dem es verkauft wurde...

Ich wollte Schriftsteller werden, seit ich 10 oder 12 Jahre alt war. Als ich auf die Yale Universität ging, habe ich organisierte FanDom Science Fiction entdeckt, nachdem ich über Jahre hinweg begeisterter Leser von jeder Art von SciFi war. Nachdem ich zurück in New Mexiko war, kam ich in Kontakt mit den Fandom Leuten aus Albuquerque und freundete mich mit einem der Autoren an. Neben Science Fiction schrieb er auch pornographische Bücher. Nachdem ich eine Convention in Denver besuchte, hatte ich eine Idee für einen Pornoroman, der auf einer SciFi Con spielte. Ihm gefiel die Idee und er erklärte sich bereit, mit mir gemeinsam das Buch zu schreiben. Es verkaufte sich. Kurz darauf fing ich an, selbstständig zu verkaufen und von da an lief es von ganz alleine.



Ich war gerade 20 geworden, als ich das Buch verkaufte. Als es erschien, war ich noch keine 21 und damit noch zu jung, um solche Läden zu betreten, in denen es verkauft wurde...

1978 verkaufte ich einen Western an Doubleday (The Night Riders) unter dem Pseudonym Keith Jarrod und kurz danach meine erste SciFi Kurzgeschichte, an das kurzlebige Asimov's SF Adventure Magazine (so mich meine Erinnerung nicht täuscht, es ist immerhin 30 Jahre her). Damit begann mein Übergang zu „richtiger“ Schriftstellerei.

4) Und wie kamen Sie dazu, BattleTech Romane zu schreiben?

VM: Angefangen hat es damit, dass ich unbedingt über Riesen-Roboter schreiben wollte (ja, ich weiß dass es eigentlich keine Roboter sind), da ich ein überzeugter Mecha Fan war, seit Freunde mich in den frühen 80ern zu Anime gebracht haben. In den 90ern sagte meine damalige Managerin mir, dass sie Kontakte zu FASA habe, also habe ich sie fragen lassen, ob ich ein paar Bücher schreiben könne. Sie waren positiv überrascht, ich habe dann erfahren, dass etablierte Autoren eher selten darum bitten, für sie schreiben zu dürfen. Ich hingegen hatte einfach Lust darauf. Und außerdem bin ich nun einmal professioneller Autor und man verdient Geld damit!

INTERVIEW

5) Was mögen Sie am liebsten am CBT Universum? Was macht es so speziell, dass Sie mehrere Romane darüber geschrieben haben?

Ich hoffe einfach mal, ich verderbe es mir nicht mit der aktuellen MWDA Linie indem ich zugebe, dass CBT immer meine erste Liebe war. Ich bin mir selber nicht ganz sicher, wieso ich mich so sehr zu dem Universum hingezogen fühle. Es war und ist immer noch ein sehr cooles Setup für eine Weltraum-Seifenoper. Eine breite Bandweite von glaubhaften Kulturen in Verbindung zueinander wurde mit einer bemerkenswerten Tiefe erschaffen. Und das im Prinzip feudale System gibt uns eine fantasy-artige Hofintrige in einer futuristischen Umgebung.

Außerdem bin ich stark in diese Zeitperiode des Universums eingebunden, einfach dadurch, dass ich Cassie und die Caballeros erfunden habe.

6) Erzählen Sie uns etwas mehr über den Mann hinter dem Autoren! Womit verdienen Sie sich den Lebensunterhalt?

VM: Durch das Schreiben, schlicht und einfach. Nachdem ich angefangen habe, Bücher zu veröffentlichen, habe ich noch einige Zeit als progressive Rock DJ gearbeitet und als sich im Jahr 2000 mein gesamtes bisheriges Leben vor meinen Augen aufgelöst hatte, war ich für ein Jahr tatsächlich richtig angestellt. Dann brachte mich ein Bekannter, mit dem ich damals zusammen gearbeitet habe – John Günther; ein guter Mann, der die öffentliche Würdigung verdient (dessen Name mir bei euren deutschen Lesern außerdem ein paar Punkte verschaffen sollte) – brachte mich mit Gold Eagle (ein amerikanischer Verlag, A.d.R.) zusammen und ich fing an, Serienromane für sie zu schreiben.

7) Haben Sie eine Familie, Kinder vielleicht? Was sagen sie über Ihre Arbeit (sowohl über die Tatsache, dass Sie Schriftsteller sind als auch über die Dinge, die sie schreiben?)

VM: Keine Familie außer meinen beiden Katzen und meinem Hund. Sie freuen sich ziemlich darüber, dass ich schreibe, weil es bedeutet, dass ich die meiste Zeit zu hause bin.

Sie sagen allerdings nicht sonderlich viel über das, was ich so schreibe...

8) Dies ist etwas, was eigentlich jeder zu beantworten hat: Was ist ihre Lieblingsfraktion, ihr Lieblingscharakter und ihre Lieblingszeitlinie?

Wow. Ich hatte schon immer eine versteckte Leidenschaft für Haus Steiner. Außerdem, da ich mich seit ewigen Zeiten für japanische Geschichte interessiere, bin ich von Haus Kurita sehr angetan. Die „Schwarzer Drache“ Trilogie spielt entweder komplett im DC oder zumindest zum größten Teil.

Konsequenterweise habe ich angefangen, mich für chinesische Kultur und Geschichte zu interessieren und ich habe jahrelang Taijiquan praktiziert. Cassie stammt aus der Capellanischen Konföderation und ich erinnere mich noch sehr gut daran, als ich die ersten Romane schrieb, wie ich viele Briefe von Fans bekam, die sich darüber beschwerten, dass die CapCon in den Romanen vernachlässigt würde.

Meine Lieblingszeitlinie ist wohl das, was man heute als pre-Jihad bezeichnet.

Lieblichcharakter? Am ehesten würde ich da wohl für Subhash Indrahar stimmen, für den ich seit jeher eine gewisse Zuneigung verspüre. Es ist eine ziemlich perverse Zuneigung, da er eigentlich alles repräsentiert, was ich hasse: Chef einer Geheimpolizei eines extrem repressiven Staates (auch wenn die Dracs sich schon deutlich verbessert hatten im Gegensatz zur Takashi's Zeiten). Es hat echt Spaß

INTERVIEW

gemacht, ihn in „Schwarzer Drache“ einigermaßen sympathisch zu gestalten. Und dann, natürlich, durfte ich ihn auch noch töten...

9) Sie sind, unter anderem, für die Erschaffung von Camacho's Caballeros bekannt. Ich muss gestehen, dass sie immer noch eine meiner liebsten Einheiten des Universums sind und ganz objektiv betrachtet gehören sie zu den komplexesten und interessantesten Einheiten dort draußen. Erzählen Sie uns etwas über ihre Geschichte – also wie Sie entwickelt wurden, ob es irgendwelche Vorbilder für sie gab, woher diese ethnische Vielfalt stammt und so weiter.

VM: Danke!

Ich liebe diese eigenartigen Charaktere und ihre ebenso eigenartige Kultur – ja wirklich, Kultur. Definitiv eine meiner liebsten Eigenkreationen. Und eine unglaublich große Masse an anderen Leuten scheint sie ebenfalls zu mögen – ich denke, zu einem Teil liegt das daran, dass sie mit viel Herzblut von mir erschaffen wurden.

Die ursprüngliche Inspiration – ernsthaft! – war eine Serie beliebter spanischer Lieder, einige von denen schon eine sehr lange Zeit zurückdatieren, die die Abenteuer eines Colonel Carlos Camacho beschreiben, und zwar als alles von einem indianischem Krieger in den 1800ern bis hin zu einem Jägerpilot im Zweiten Weltkrieg. Ich fand die Idee einer langen Linie heroischer Carlos Camachos klasse, die sich durch die gesamte Geschichte zieht, bis in die ferne Zukunft. Dem entsprang der Gründer und Namensgeber der Camachos Caballeros.

Mit einigen kurzen Unterbrechungen habe ich seit meinem siebten Lebensjahr in New Mexiko gelebt – und jetzt bin ich 46. Es hat eine ganze Zeit gedauert, aber inzwischen fühle ich mich zu den polyglotten Leuten, Kulturen und der ebenso gearteten Geschichte hingezogen, die in diesem Staate so vorherrschend ist, genau wie auch sonst überall im Südwesten der USA.

Im Laufe der Jahre habe ich auch einen Haufen wundervoller, exzentrischer und sogar manchmal beängstigender Charaktere getroffen. Wie ich im Detail weiter unten beschreiben werde, meine "Entdeckung" der Southwestern Trinity war in vielfacher Weise der Katalysator. Ich habe versucht, das zu extrahieren, mit dem ich aufgewachsen bin. Die drei dominanten Kulturen, Spanisch, Anglo und Indianisch, in vielerlei Art gleichermaßen antagonistisch und doch allesamt gleichsam untrennbar miteinander verbunden. Ich sah die südwestlichen Welten als von Outlaws, Unangepassten und Verrückten bewohnt, aus New Mexiko, Arizona und Colorado und natürlich Nord-Mexiko. Die dort in einer Art paranoiden Selbst-Isolation leben – irgendwann von Haus Marik erobert wurden, ohne sich jedoch angepasst zu haben – wodurch die verschiedenen (Un)Sitten erheblich verstärkt wurden.

In gewisser Weise sind die Südwestler sich selbst bewusste Rollenspieler, Schauspieler, die versuchen, eine idealisierte Version ihrer eigenen Geschichte zu spielen. Die meisten von ihnen wissen durchaus, dass sie sich in gewisser Weise sehr lächerlich verhalten. Aber sie sind bereit, für dieses Melodram zu sterben (ein Konzept das durchaus auch im heutigen Südwesten nicht unbekannt ist) und der Himmel möge den Außenseitern - Gringos – beistehen, die sie darauf aufmerksam machen sollten.

Ein Großteil der bekannten Charaktere basiert außerdem auf realen Leuten, entweder solchen, die ich persönlich kenne, einige davon meine Freunde, oder solchen, von denen ich gehört habe. Und einige basieren auf Schauspielern, die ich mag. Cowboy und sein Kumpel Reb sind im Grunde Bill Paxton und Lance Henriksen, bekannte und beliebte Actionfilm Schauspieler der späten 80er/frühen 90er Jahre (z.B. in Aliens).

Insgesamt wollte ich das Feeling einiger alter Animes erfassen, die mich überhaupt erst zu Mecha gebracht haben. Dieser Geist ist nicht so unterschiedlich von mexikanischen und latein-

INTERVIEW

amerikanischen Telenovelas. Das ist die Grundidee der Caballeros und der Kultur, der sie entsprangen. Und das, was heute als Classic BattleTech bezeichnet wird, gab mir ein ideales Milieu um das alles auszuspielen.

10) Darauf aufbauend: Durften Sie die Einheit und die Dreibund-Welten (von denen sie stammen) selber entwickeln oder hatten Sie dabei Hilfe und Richtlinien?

Wenn ich mich recht erinnere, hat man mir gesagt, dass eine Söldnereinheit verfügbar wäre, die 17th Recon. Ich hab sie genommen und das Beste daraus gemacht. Im Grunde sind sie immer noch die 17th.

Abgesehen davon hat FASA mich freundlicherweise machen lassen. Ich habe halt meine Augen über die schön große Karte der IS schweifen lassen, die man mir zugeschickt hatte und fand dann 3 nahe beieinander liegende Welten mit Namen Cerillos, Galisteo, and Sierra. Cerillos und Galisteo sind tatsächlich Städte in New Mexiko, knapp 75 Kilometer von wo ich wohne und schreibe. Sierra, was so viel wie „Bergkette“ auf Spanisch bedeutet, ist mit Sicherheit ein Wort, das man im Südwesten der USA recht häufig hört. Das hat eine Idee in meinem Kopf ausgelöst und damit begann eigentlich alles.

11) Was denken Sie vom aktuellen Jihad Storybogen?

VM: Ich befürchte, mit dem kenne ich mich nicht wirklich aus. Blakes Wort ist für mich eine der uninteressantesten Fraktionen. Ich gebe zu, dass ich die Clans sehr unsympathisch finde, aber trotzdem sind sie interessant, vielleicht ja deswegen.

Es ist nicht so, dass irgendwas absolut falsch wäre mit den Blake-zentrierten Sachen, aber mich lässt es vollkommen kalt.

12) Letzte Frage: Was ist der erinnerungswürdigste Moment in BattleTech für Sie? Sowohl im Spiel als auch im realen Leben.

Ich fürchte, hier muss ich zumindest teilweise passen. Ich habe niemals etwas anderes als Einzelspieler Missionen am Computer von BattleTech gespielt.

Im wahren Leben? Ich bin sowohl geehrt als auch beeindruckt von der Art und Weise, wie die Leute am Ruder von CBT es geschafft haben, einige meiner Beiträge - wie zum Beispiel den unvergleichlichen Onkel Chandy - in die Geschichte einzubinden und wie diese auch in den Quellenbüchern auftauchen.

Es gibt eine bestimmte Illustration die in paar Quellenbüchern auftauchte, die eindeutig von einem von Cassies frühesten Abenteuern in meinem ersten Buch inspiriert wurde: Ein weiblicher Scout mit schwarzen Haaren, die mit einem Dolch zwischen ihren Zähnen an einer Liane herunter schwingt, um einen Atlas anzugehen - alleine! Abgesehen davon, dass die Frau auf dem Bild deutlich mehr anhatte als Cassie. Das bedeutet mir eine Menge!

Oh: Eine letzte kleine Bemerkung: Im Großen und Ganzen haben die Quellenbuch-Autoren einen tollen Job gemacht, wenn sie eine meiner Kreationen aufgenommen haben. Aber eines haben sie vermurkst: Cassie Suthorns Vorname ist nicht Cassandra. Er ist Cassiopeia. Aber es ist leicht zu verstehen, wie die Verwechslung passieren konnte.

Danke für euer Interesse an mir und meiner Arbeit am CBT Universum - die mir furchtbar viel Spaß gemacht hat und von der ich hoffe, dass sie in der Zukunft noch weiter gehen wird.

INTERVIEW

Ein jeder, der mehr über mich wissen möchte, ist eingeladen, meine Webseite zu besuchen <www.VictorMilan.com>, vielleicht in das Forum zu schauen <www.victormilan.com/forum/> und natürlich meinen „Sense of Adventure“ Blog zu lesen <www.victormilan.com/blog/>.

Vielen Dank! Und vielen, vielen Dank an alle meine Leser!

Victor Milan

EXKLUSIV

WORKSHOP FÜR EIN 3D- GELÄNDE – TEIL 1

Vorwort



Willkommen zum ersten von drei Teilen meines Artikels zum Thema 3D-Kartenbau für CBT. Zuerst werde ich mich etwas über die Grundlagen auslassen, vor allem darüber, was man bedenken sollte, bevor man mit dem Basteln anfängt. Außerdem geht es um Materialien und deren Tücken. Dies wird auch den größten Teil des zweiten Abschnitts im nächsten Newsletter füllen. Im dritten Teil geht es dann zur Sache mit (mindestens) einem bebilderten Tutorial. Jetzt aber erstmal viel Spaß mit Teil Eins.

Grundsätzliches

Es gibt eine Menge interessanter Meinungen da draußen, die ich auch nicht herabsetzen will, aber in diesem Fall ist meine die Folgende: Hexes gehören zu CBT wie Wasser zum Fisch. Ja, viele Fische können auch eine Weile ohne Wasser leben und es gibt auch diverse Nicht-Fische im Wasser, das ändert aber nichts an der Tatsache, dass Wasser und Fische irgendwie zusammen gehören. Deshalb kann meiner Meinung nach eine CBT-3D-Karte nur mit Hexen „richtig“ sein. Davon bin ich vor den ersten Arbeiten an meiner eigenen Karte ausgegangen und dabei bin ich geblieben. Natürlich gibt es wunderbare Gelände ohne Hexes, auf denen man sicher auch gut CBT spielen kann, für mich ist das aber nichts.

Wie kommt man dazu eine 3D-Karte zu bauen?

Vor etwa einem halben Jahr reifte in mir der Entschluss, eine eigene 3D-Karte zu basteln. Gehört hatte ich viel, gelesen einiges, gesehen ein bisschen. Ich hatte bereits einige Erfahrungen mit dem Geländebau für andere Tabletops, also begann ich mich umzusehen. Die Karte, die mir am nächsten lag, war die der 5th Syrtis Baupioniere. Zuerst einmal weil es die Erste war, die ich in Natura gesehen hatte, und zwar auf dem UniCon07. Andererseits war ich nach durchzechter Nacht vor dem NordCon07 in einer den Füsiliern assoziierten Milizuniform erwacht. Und wenn man dann schon mal Fachkompetenz im Chapter und Motivation vor Augen hat...

Recherche

Es lohnt sich wirklich, bevor das Basteln losgeht, viele Bilder anzusehen, sich die Gespräche der Bastelfreunde in den bekannten Foren durchzulesen und über den Tellerrand zu den wesentlich geländeerfahreneren Tabletops zu schauen. Noch besser ist es in Foren, auf Cons oder sonst wo mit Leuten zu reden, die so was schon gemacht haben. Diese Tipps sind absolut Gold wert. Ich habe eigentlich niemanden getroffen, der bei genauerer Nachfrage nicht bereit war, einige seiner kleinen Geheimnisse und Fehler zu verraten. Andererseits darf man sich von zuerst etwas patzigen oder ablehnenden Antworten auch nicht entmutigen lassen. Mit einer 3D-Karte auf einem Con zu sein kann anstrengend werden. Wenn dann der fünfte Typ ankommt und fragt „Wie haste denn das gemacht?“, rutscht einem schon mal leicht ein „Im Winter am Kamin gehäkelt.“ raus. Gehen Fragen aber mehr ins Detail, kommt man schnell ins Erzählen und muss meistens eine Weile von den Anderen am Tisch ans Ziehen erinnert werden.



EXKLUSIV

Meine erste Anlaufstation war, wie oben angedeutet, die Internetpräsenz der Baupioniere (www.baupioniere.de). Die Jungs berichten recht treffend und kurzweilig in einer kleinen Bildergeschichte von den Widrigkeiten der Styroporverarbeitung, von Fehlversuchen, den Gefahren von Alkohol am Basteltisch und vom Hin- und Her- bevor das Basteln überhaupt losgehen kann. Außerdem finden sich jede Menge Bilder der Karte im Entstehen und nach Fertigstellung. Als Anleitung für den Unkundigen ist die Seite allerdings weniger zu gebrauchen. Um dies auszugleichen, habe ich die Pios als weitere Gastautoren ins Boot geholt. Ihr werdet also im dritten Teil neben einem Tutorium von mir wohl auch noch eins von ihnen zu lesen bekommen. Aber zurück zum Thema.

Weitere Inspiration lieferten mir die einschlägig bekannten CBT-Foren, vor Allem das schweizerische Borantec-Board (www.borantec.ch), in dem Robert den Fortlauf der Arbeiten an seiner Karte sehr schön und mit vielen Bildern dokumentiert hat. Hier und an anderer Stelle fand ich viele Dinge, die mir gefielen, und einige, die ich sicher anders machen wollte. Die Entscheidung so etwas selber zu wollen, verhärtete sich allerdings.

Gleichzeitig begann ich mich wieder allgemein über Geländebau zu informieren. Viele gute Tipps fand ich bei allen meinen früheren Projekten auf der deutschen Seite zum Herr der Ringe-Tabletop von GW (www.tabletop-hdr.de). So auch dieses Mal. In der Rubrik „Geländebau“ stehen ziemlich viele Bauberichte und Tutorials, die auch erfahrenen Bastlern wirklich weiter helfen können und bei Anfängern vor allem Angst abbauen. Viel Gelände sieht nämlich kurz bevor es die letzten Feinschliffe bekommt wirklich bescheiden aus.

Tolle Tipps für Anfänger und Profis, allerdings mit einem ganz anderen Schwerpunkt, finden sich auch im Modellbauportal „Modellversium“ (www.modellversium.de/). Hier muss man allerdings deutlich abwägen, was man für eine 3D-Karte brauchen kann und was eher für eine Vitrine gedacht sein dürfte.

Eine Seite die mir wirklich genützt hat, war noch die von Incompetech (www.incompetech.com/graphpaper/), weil man sich hier verschiedenste Arten von Spielfeldmustern als PDF selbst erstellen kann. Ja, auch Hexes. Ohne die wäre meine Planungsphase wesentlich anstrengender gewesen.

Na dann mal ran



Steckt man irgendwann voller Motivation und Inspiration, gibt es einige Dinge, die man festlegen muss. Zuerst einmal steht da die Frage, ob es eine statische oder eine modulare Karte werden soll. Dann sind da die Abmessungen und das Material. Außerdem ist es nötig sich mit den Preisen für Material, der nötige Arbeitszeit und den eigenen Möglichkeiten in Sachen handwerklicher Fähigkeiten, Platz und technischer Ausstattung zu befassen.

Statisch vs. Vollmodular vs. Teilmodular

Statische Karten sind einfacher zu bauen, besser zu gestalten und in gewissem Sinne einfacher zu transportieren. Man nimmt ein Brett, moduliert den Untergrund, malt, streut, bringt ein Hexmuster auf und fertig. Man kann sie stapeln, an Wände lehnen und muss sie zum Spielen nur hinstellen. Dafür sind sie halt statisch und solange niemand eine Menge von ihnen gebaut hat, fehlt die Abwechslung im Gelände. Außerdem muss man sie zwar in einem Stück transportieren, braucht aber keine extra Verpackung.

EXKLUSIV

Vollmodulare Karten sind mehr Arbeit und/oder kosten mehr. Immerhin wollen einzelne Hexes gekauft oder geschnitten werden. Man braucht Boxen für den Transport und die Karten müssen auf- und abgebaut werden (dauert erfahrungsgemäß irgendwas zwischen 10 und 20 Minuten). Dafür sind sie variabel und sehr einfach zu erweitern.

Natürlich lassen sich auch statische und modulare Kartenteile kombinieren. So kann man eine Standardkartengröße in mehrere frei kombinierbare Abschnitte unterteilen, oder zu einer vollmodularen Karte einige statische Elemente zufügen. Ich habe bei meiner Karte z.B. die Berge und einen See (der bald Gesellschaft bekommen wird) statisch ausgearbeitet und kombiniere sie dann mit der restlichen, voll modularen Landschaft.

Abmessungen



Hält man sich an die Standardmaße der Papierkarten, hat das den Vorteil, dass die Entfernungen die gewohnten bleiben, dass man 3D-Elemente mit Papierkarten kombinieren kann, und dass die fertige Karte recht wenig Platz wegnimmt. Der Nachteil ist einfach der, dass man sich gestalterisch sehr einschränken muss. Neben einem Mech auf einem Standardhex ist kein Platz für einen Baum, Sträucher oder einen Berghang. Deshalb sind die meisten 3D-Karten-Hexes größer als die Papierkartenhexes. So oder so ist es unvermeidbar, vorher auf (Hex-)Papier herumzumalen, etwas zu rechnen und mit einem Zollstock oder Maßband an Spieltischen, Hexen und auf dem Boden

herum zu messen.

Materialien

Die beiden Materialien, die wohl am Meisten Verwendung finden, dürften Holz und Polystyrol sein. Aber auch Pappen, Kunststoffe und Metalle haben ihren Platz. Unentbehrlich sind wiederum diverse Füll- und Verbindungsstoffe wie Spachtel oder Kleber.

Grundmaterial

Die erste Entscheidung ist die für ein Grundmaterial, das quasi die ganze Karte trägt. Bei modularen Karten werden hieraus die Hexes ausgeschnitten, bei statischen Karten fängt man darauf an, das Gelände zu modulieren oder Hexes einzuschneiden. Im Grunde stellt sich nur die Frage, ob man Holz oder Polystyrol nehmen möchte. Beide haben Vor- und Nachteile die sich in den Tutorials (dritter Teil) recht klar darstellen dürften. Hier aber schon einige Grundlagen.

Für die Bearbeitung von Polystyrol braucht man nur ein scharfes Messer. Dafür ist es allerdings chemisch und mechanisch anfälliger als Holz. Es verträgt **keine chemischen Lösungsmittel**, da es sich unter deren Einwirkung auflöst. Das heißt also, es sollte alles an Farben, Klebern usw. wasserlöslich sein. Das ist andererseits kein großes Problem und sowieso besser für Gesundheit und Umwelt. Im Zweifelsfall also immer zuerst an einem Reststück ausprobieren. Alle Versuche, die ich bisher gesehen habe um den Auf-/Anlöseffekt gestalterisch zu nutzen, haben mich übrigens nicht überzeugt. Das muss natürlich niemanden abhalten es zu probieren, nur: Schickt Bilder!

Es gibt verschiene Formen von Polystyrol, die sich vor allem mechanisch unterscheiden. Die Wichtigsten sind einerseits das bekannte Styropor, andererseits das so genannte Styrodur (GW und Schergen meinen übrigens im Regelfall dieses, wenn sie irgendwo „Polystyrol“ schreiben). Beide sind unter verschiedenen Markennamen Plattenweise im Baumarkt zu bekommen. Manchmal muss man etwas suchen und die Angestellten sind oft keine große Hilfe. Bei den Dämmmaterialien ist

EXKLUSIV

man aber im Regelfall richtig. Das weiße, aus Kügelchen bestehende Zeug ist bekannt, das blaue (manchmal auch grüne) ist Styrodur.

Styropor ist extrem preiswert. Platten beachtlicher Größe – das heißt 150x100x5 cm kosten unter zwei Euro. Styrodur ist doppelt bis dreimal so teuer, was dann allerdings auch nur einen Plattenpreis von 4 bis 6 Euro bedeutet. Styrodur hat den großen Vorteil, nicht aus einzelnen Kügelchen zu bestehen, es bricht daher sauberer, „fizzelt“ beim Schneiden nicht auseinander und ist stabiler. Dafür ist es eben auch teurer und etwas „härter“ zu bearbeiten. Ich selbst bevorzuge Styrodur, vor allem weil es nicht so eine Sauerei gibt. Übrigens laden sich die Fizzeln, die bei beiden Materialien entstehen, statisch auf und kleben an allem fest. Man tut so oder so gut daran, beim Arbeiten einen Staubsauger griffbereit zu haben.

Holz schwankt preislich zwischen sehr günstig bis erschreckend teuer. Die meisten Modell-/Geländebauer benutzen wohl Sperrholz, das heißt also Holzplatten, die aus dünneren Schichten zusammengeleimt wurden. Es gibt im Internet zahlreiche Abhandlungen darüber, was für Arten von Holz man so kaufen kann und welche für was geeignet sind, weshalb ich nicht genauer darauf eingehen werde. Sich umfassend zu informieren lohnt aber, bevor man Geld und Arbeit investiert und am Ende alles wegwerfen kann. Als Untermaterial ist Sperrholz stabil, lässt sich sehr präzise in Form bringen und ist resistenter gegen Verschleiß, was dünnere Materialstärken zulässt. Dafür ist es ungleich aufwendiger zu bearbeiten und im Regelfall teurer als Polystyrole.



Es dürfte auch möglich sein Pappe als Grundmaterial zu nehmen. Dabei habe ich allerdings keine Erfahrung und kenne auch niemanden, der sie hat. Alles in allem dürfte es ein echtes Stabilitätsproblem geben. Außerdem verziehen sich alle Materialien etwas, wenn sie beklebt werden. Der Kleber zieht sich beim Trocknen zusammen und wölbt die Unterlage. Das fällt bei kleinen Flächen wie Hexen und passenden Materialstärken kaum auf. Allerdings wird es bei großen Flächen sicherlich zum Problem und bei dünner Pappe dürften selbst kleine Hexen, die beleimt und bestreut wurden, sich merklich wölben. Es hilft meistens die Gegenseite auch zu bekleben, und sei es nur mit alter Zeitung. Falls mich jemand vom Gegenteil überzeugen möchte: Bilder schicken. Allgemein ist Pappe von Frühstückflockenschachteln übrigens ganz wunderbar zum Basteln geeignet. Die bedruckte Seite ist etwas doof zu bemalen, aber meistens braucht man ja auch nur eine sichtbare Seite.

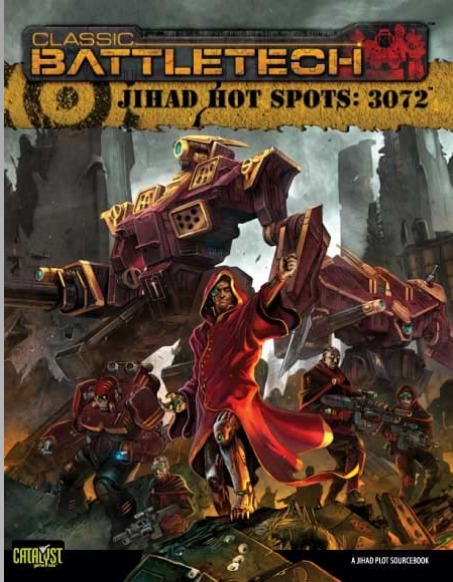
Das war's für dieses Mal...

Um etwas zu Gestaltungsmaterialien, einem geeigneten Arbeitsplatz und viele andere interessant Sachen zu erfahren, müsst Ihr auf die nächste Ausgabe des Newsletter mit dem zweiten Teil warten.

Sven Gorny

REZENSION

REVIEW JIHAD HOT SPOTS 3072



"A great leader once said, 'Now this is not the end. It is not even the beginning of the end. But it is, perhaps, the end of the beginning.'"

—Precentor-Martial Victor Steiner-Davion's address to the Com Guards, Arc-Royal, 24 December 3072

Am Ende scheint alles gut. Blakes Wort ist an einigen wichtigen Punkten geschlagen worden. Die Innere Sphere beginnt wieder Hoffnung zu haben. Sie beginnt wieder, Seite an Seite gegen einen gemeinsamen Feind zusammenzustehen. Es kann eigentlich nur noch bergauf gehen. Doch dann geschieht das Unfassbare... Aber darauf kommen wir am Ende der Rezension noch, erstmal betrachten wir das Buch in seiner Gesamtheit.

Jihad HotSpots 3072 wurde von vielen Fans heiß erwartet, da durchgesickert war, dass es Regeln für die Manei Domini, die „Hände des Meisters“, geben würde. Diese waren vereinzelt schon bei Events aufgetaucht; so beispielsweise dem „Black Ghosts, White Death“-Szenarios, bei denen es um den Kampf der Northwind Highlanders gegen Blakes Wort ging.

Wie auch schon die vorangegangenen Bücher, bietet das HotSpots einen Überblick über die Ereignisse in der Inneren Sphäre der sich auf die Jahre 3071 und 3072 konzentriert. Das geschieht auch diesmal wieder von verschiedenen Inplay-Standpunkten aus. Einige von ihnen sind akkurat und geben genau das wieder, was geschehen ist, andere entstammen so offensichtlich der Regenbogenpresse, das man sich fragt, ob sie überhaupt wahr sein können.

Das Buch teilt sich diesmal in acht Teile. Außer der einführenden Kurzgeschichte und dem Regelteil beschäftigt sich jeder Teil mit einem anderen Zeitabschnitt, wie auch schon in JHS 3070 geht man in 6-Monatsschritten voran.

Jihad HotSpots 3072 beginnt mit einer Kurzgeschichte. Einen kleinen Vorgeschmack hierzu konnten wir den Lesern schon im letzten Jahr bieten. Es sei so viel verraten: Manei Domini sind merkwürdig...

Mit *The Raging Inferno* wird dann ein kurzer Überblick darüber gegeben, was in den letzten vier Jahren geschehen ist. Durch die Tatsache, dass inzwischen einige Zeit vergangen ist, ist es möglich, unwichtige, oder sogar falsche Nachrichten auszusortieren. Einige neuere Artikel werfen noch mal ein anderes Licht auf Ereignisse und eine detaillierte Timeline erleichtert den Überblick über die Ereignisse. So klärt sich das Chaos ein wenig auf, auch wenn das, was darunter zum Vorschein kommt zumeist so hässlich ist, dass man es gar nicht sehen will.

Early 3071: Hell Unleashed beschreibt dann die ersten sechs Monate des Jahres 3071. Die Clan-Fans unter den Lesern wird es freuen zu hören, dass sich die Wölfe und die Jedefalken einmal mehr erheben. Die Falken fallen (mal wieder) in die Lyranische Allianz ein, nur um dann einer größeren Gefahr in ihrem Rücken zu begegnen. Die Wölfe haben auf einmal wieder mit den aus der Inneren Sphere vertrieben geglaubten Höllenrössern zu tun, die ihnen Welt für Welt abnehmen. Alles in allem zeichnet sich ein recht düsteres Bild für beide Clans. Anschließend werfen wir einen Blick auf das Chaos, das immer noch in der Liga herrscht. Nach dem Sturz des falschen Thomas Marik scheint ein weiterer Ligaweiter Bürgerkrieg unausweichlich. Können sich doch die einzelnen Familien nicht darauf einigen, wem sie jetzt folgen wollen: dem falschen Thomas oder den verschiedenen anderen, die die Gunst der Stunde nutzen wollen und sich selbst zu General-Hauptmännern aufgeschwungen haben. Dieses Chaos nützt natürlich vor allem denjenigen, die überhaupt dafür verantwortlich sind: Blakes Wort. Auch die Capellaner bleiben nicht von weiterem Chaos verschont. Nach dem Verrat durch die

REZENSION

Blakisten, vertreibt Sun-Tzu ComStar aus den letzten verbleibenden HPG-Stationen in der Konföderation. In der Lyranischen Allianz braut sich hingegen etwas zusammen, das auf den ersten Blick unbedrohlich erscheint. Auf einigen Welten entwickelt sich die Demokratie-Bewegung, die eine höhere Demokratisierung der Allianz fordert. Doch auch innerhalb der Bewegung teilen sich die Ansichten darüber, wie genau dies geschehen soll. Während der ganzen Zeit tauchen immer wieder vereinzelt Berichte über Hochspezialisierte Truppen von Blakes Wort auf. Die so genannten Shadow Divisionen. Sie tauchen auf, säen Chaos und Zerstörung und verschwinden zumeist gleich wieder. Abgeschlossen wird das Kapitel, wie auch schon in den vorhergehenden Büchern mit einer weiteren Chaos [...] (diesmal Chaos Rampant) Kampagne.

Late 3071: Cracks in the Facade gibt der Inneren Sphere und den Clans wieder kleine Hoffnungen zurück. Die Wölfe können die Höllenrösser aufhalten und auch den Jadenfalken gelingen erste Erfolge gegen ihre Gegner. Dafür scheinen die Novakatzten das Kombinat zu verlassen. Wie sonst soll man sich erklären, dass sie ihre Truppen und Angehörigen in Landungsschiffe verladen und zu einem kleinen Exodus zu einem unbekanntem Punkt in der Inneren Sphere aufbrechen. Doch das ist nicht das einzige Problem, dass das Kombinat hat. Nach einem Meteoriteneinschlag auf der Hauptwelt der Arkab-Legionen beginnen die Spannungen zwischen den Azami und dem Kombinat zu wachsen. Ein bewaffneter Konflikt zwischen beiden Parteien scheint unvermeidbar. Währenddessen wird bestätigt, was bisher nur vereinzelt vermutet wurde: Kittery ist befreit worden. Hier taucht der Mann, das erste Mal namentlich auch, den wir später noch viel öfter sehen werden: Devlin Stone. Aber auch Solaris kommt nicht zur Ruhe. Die Solaris Home Defense Force verwickelt die Besatzer immer wieder in kleinere Gefechte und als es ihnen gelingt, einige Warenhäuser mit Mechs sicherzustellen, scheint ein Sieg in greifbarer Nähe zu rücken. Und schon bald verkündet Solaris City die befreiende Botschaft: Solaris ist frei! Die Blakisten ziehen sich zurück, ein erster Sieg ist gelungen.

Early 3072: Desperate Times sieht weitere Erfolge gegen Blakes Wort. Tharkad und Donegal werden endlich von einer vereinigten Kampfgruppe bestehend aus Lyranern, ComStar und sogar ein paar Falken befreit. Mehr und mehr wird deutlich, dass Blakes Wort der wirkliche Feind der Menschheit ist und mehr und mehr schließen sich erbitterte Feinde zusammen, um dem Wort entgegenzutreten. Devlin Stone und seine Freiheitskämpfer befreien weitere, Welten um Kittery herum. Doch diese frohen Ereignisse werden von neuen Schreckensmeldungen überschattet: Soldaten des Kombinats beziehen mit einem Kriegsschiff Stellung über der Heimatwelt der Arkab Legion. Zur gleichen Zeit sagen sich einige Welten in der Lyranischen Allianz, angetrieben von der Demokratie-Bewegung von ihrem Heimatstaat los. Sie wollen sich ab jetzt selber regieren. Vereinzelt Nachrichten aus der Peripherie dringen in die Innere Sphere vor. Aber diese nehmen mehr Hoffnung, als sie geben können. Alphard, die Hauptstadt der Marianischen Hegemonie wurde von einer Neutronenbombe zerstört. Es herrscht Chaos in dem kleinen Staat, das Militär hat die Macht übernommen, die der Senat ihm wieder zu entreißen versucht. Schlussendlich ereilt auch Orestes in der Liga Freier Welten das Schicksal, dass schon so viele Welten ereilt haben. Naamahs Nightwalkers, eine Shadow Division von Blakes Wort landen in der Hauptstadt und legen sie in Schutt und Asche. Während Kirc Cameron-Jones, selbsternannter General-Hauptmann, in seinem Palast ist und der Stadt wie ein moderner Nero beim Brennen zusieht.

In *Late 3072: The Curtain Falls* geschieht alles Schlag auf Schlag. Erst teilt Archon Peter Steiner-Davion sein Reich in viele kleinere Reiche mit jeweils eigenen Befugnissen. Trotzdem werden sie zentral von Tharkad aus regiert. Als die Northwind Highlanders dann über Galatea auftauchen scheint es einen weiteren Hoffnungsschimmer für die Innere Sphere zu geben. Doch gerade als die Besatzung des Kontrolltowers vor Glück zu feiern anfangen will, zeigen die anfliegenden Schiffe ihr wahres Gesicht. Blakes Wort hat einen weiteren Coup gelandet. Der Verbleib der echten Highlanders ist weiterhin unsicher. Vielerorts wird vermutet, dass einige wenige entkommen konnten, aber eine Bestätigung konnte bisher noch nicht erfolgen. Gleichzeitig führen die Novakatzten einen Schlag gegen Luthien, werden dort aber von den Truppen des Wortes zum Rückzug gezwungen. Als sich das Jahr dem Ende nähert legt sich eine unnatürliche Ruhe über die Innere Sphere. Das wird genutzt, um einen Allianz-Gipfel auf Arc-Royal ins Leben zu rufen. Dort soll das weitere Vorgehen gegen das Wort geplant

REZENSION

werden. Es häufen sich Berichte über merkwürdige Ereignisse am Rande der Sphere und Selbstmordattentäter der Roben. Doch keiner schenkt dem so wirklich Aufmerksamkeit. So endet ein weiteres Jahr des Krieges in der Inneren Sphere mit schweigenden Waffen.

Taking Stock beschäftigt sich mit den kleinen Nachrichten, die meistens nur am Rande interessant sind, für das vollständige Bild aber dennoch nicht fehlen dürfen. So gibt es weitere Informationen über den verbleib der SLDF Kräfte, die auf Huntress stationiert waren. Dann kehrt ein weiterer großer Name ins Söldnergeschäft zurück: Die Crescent Hawks sind wieder da. Und schließlich sehen immer mehr Analytiker eine wirkliche Chance, die Blakisten zu schlagen.

Und dann platzt, im wahrsten Sinne des Wortes, die Bombe. Der Allianz-Gipfel auf Arc-Royal, an dem neben den Kell Hounds auch die Wolfs Dragoner, ComStar, die Lyraner und sogar eine Delegation der Jedefalken teilnimmt wird erfolgreich von einem Selbstmordattentäter der Blakisten angegriffen. Alles scheint verloren.

Als letztes gibt es den schon bekannten Regelteil. Nur diesmal ist er ein bisschen besonders. Immerhin enthält er die kompletten Erstellungsregeln sowie den Hintergrund für einen MD-NPC. Und das ist es, was die MD sein sollen: Nichtspieler-Charaktere. Zumindest im Rollenspiel ist das auch durchaus vernünftig, wird doch keiner der Charaktere jemals genug Geld haben, um all die Implantate zu bezahlen. Mal ganz zu schweigen davon, dass ich kaum Charaktere kenne, die loyal genug wären, um in die Ränge der MD aufgenommen zu werden... ;) Der Hintergrund ist recht kurz gehalten, so dass nur wenige Daten zu den einzelnen Bräuchen der MD bekannt werden. Zum Beispiel, warum sie so ein falsches Latein sprechen wird nicht geklärt. Hier wünsche ich mir noch mal einen genaueren Hintergrund.

Die Celestial OmniMechs sind vom ArtWork her für mich eine wahre Augenweide. Man kann eindeutig erkennen, dass sie alle vom selben Designer stammen und mit einer bestimmten Rolle im Hinterkopf entwickelt wurden. Zu den Spielwerten kann ich leider noch nicht viel sagen, da mein Einsatz von Celestials und MD bisher auf das Black Ghosts, White Death Szenario beschränkt war.

Kaum dreißig Seiten im Buch, stellt es sich bei mir wieder ein: Das Gänsehautgefühl. Das überkam mich bisher bei jedem Jihad Sourcebook. Sei es der Tod von Jamie Wolf, bei dem jetzt noch meine Augen feucht werden oder einfach das Gefühl des „Was habt ihr mit meiner Sphäre gemacht?“, wenn Atombomben auf unschuldige Zivilisten fallen. Und das ist es, wovon diese neue Art von Sourcebook lebt: Von der extrem dichten Atmosphäre, die durch die einzelnen Nachrichtensendungen und das scheinbar dadurch entstehende Chaos gewebt wird. Wer würde wirklich mitfiebern, wenn er ein Buch lesen würde, in dem einfach nur drinsteht: „Und dann bewegte sich Lanze A der Solaris Home Defence Force nach B um...“. Wie viel spannender sind die Berichte von den Reportern?

Man merkt mit wahrscheinlich an, dass ich begeistert von den Sourcebooks bin. Doch HotSpots 3072 ist das erste von den Dreien, an denen ich an einigen Stellen wirklich enttäuscht war. So wird die Befreiung von Tharkad in nur drei oder vier kurzen Sätzen abgehandelt, obwohl es eigentlich ein Ereignis sein sollte, das es gar nicht mehr aus den Schlagzeilen hinaus schafft. Zusätzlich dazu ist das Layout manchmal ein wenig unübersichtlich, wenn man drei Kästen und den normalen Nachrichtentext auf einer Seite hat. Man weiß gar nicht, wo man anfangen soll zu lesen.

Trotzdem kann ich dieses Buch den Leuten, die den Jihad interessiert verfolgen, nur empfehlen. Nirgendwo sonst werdet ihr Informationen erhalten, die so aus erster Hand sind. Mal ganz zu schweigen von dem übelsten Cliffhanger, der mir in meiner Rollenspielzeit bisher untergekommen ist.

Die Regeln zu den Manei Domini sind da nur das Sahnehäubchen obendrauf. Viele werden „Munch“ schreien, wenn sie die Regeln sehen, aber darauf sind die MD einfach ausgelegt. Sie sind die Elite der Inneren Sphere, die dazu ausgebildet wurde, um den Clans entgegenzutreten.

Alles in allem bleibt mir nur das zu empfehlen, was ich meistens empfehle: Werft zumindest einen Blick hinein und gebt dem Buch eine Chance. Die Dichte der Welt ist es einfach wert.

REZENSION

CLASSIC BATTLETECH GRUNDBOX REVIEW



Nun endlich ist es da: Das lang erwartete Box-Set. Was gab es im Vorfeld nicht für Spekulationen über den Inhalt und die Auswahl der Mechs. Doch jetzt ist sie da und alle Unklarheiten sind beseitigt. Was also ist in der Box zu finden?

Zuerst einmal das Wichtigste: **Die Regeln.**

Zum einen die Quickstart-Regeln, die die Regeln auf ein Minimum zusammenfasst. Es gibt keine Internen Treffer und keine Waffenhitze. Bewegung und Schießen sind ausführlich und mit Beispielen erklärt. Den Abschluss bildet ein kurzes Einführungs-Szenario. Perfekt, um einem Neuling an das Spiel heranzuführen. Passend dazu gibt es auch vier spezielle Recordsheets, die alle wichtigen Informationen zu den Quickstart-Rules enthalten.

Wer diese Stufe gemeistert hat, kann mit dem Introductory Rulebook gleich richtig einsteigen. Den Beginn bildet hier eine kurze Einführung in die Box und das Universum allgemein (welche Arten von Mechs gibt es, was für Publikationen sind erhältlich usw.) Alle Regeln für den Mechkampf (diesmal auch mit internem Schaden und Hitze sowie Nahkampf) sind

mitsamt ihren Beispielen aus dem TW übernommen worden. Damit hat CGL in meinen Augen ein optimales Werk für Nur-Mech-Turniere abgeliefert. Das ganze ist wesentlich handlicher und durch den geringen Umfang auch noch ein wenig übersichtlicher als das TW. An den Regelteil schließt sich ein kurzer Abschnitt mit drei Szenarios inklusive Sonderregeln im Stile des Starterbook: Sword and Dragon an. Auch der Bereich der Konstruktion von Battlemechs wird abgedeckt. Nicht in der Ausführlichkeit des TechManuals, aber immerhin soweit, das es einem Anfänger möglich sein sollte, eigene Mechs zu entwerfen und aufs Feld zu führen. Den Abschluss des Introductory Rulebooks bildet ein kurzer Abschnitt mit vereinfachten Regeln über den Einsatz von Fahrzeugen und Infanterie im Spiel.

Was ist außer den beiden Regelwerken noch in der Box?

Natürlich ein Heft mit den Recordsheets für die Quickstartrules, aber auch für alle 24 Mechs, die als Minis in der Box enthalten sind. Zusätzlich dazu noch vereinfachte Sheets für vier verschiedene Panzer, zwei Squads BattleArmor und zwei Platoons Infanterie. Dann gibt es noch einen „Painting and Tactics Guide“, der eine grundlegende Einführung in das Bemalen von Mechs und verschiedene taktische Möglichkeiten gibt. Beides liefert für Anfänger eine gute Grundlage für die Platte und den Maltisch.

Das letzte Heft, auf das ich einen Blick werfen möchte ist das „Inner Sphere at a glance“. Hier gibt es eine Übersicht über die Innere Sphere bis 3067 sowie speziellere Informationen zu den einzelnen Häusern. Interessant ist auch der Abschnitt über die Bedeutung von MechKriegern sowie die verschiedenen möglichen Einsatzprofile. Den Abschluss bildet hier eine kurze Beschreibung aller Mechs, die in der Box enthalten sind.

Zusätzlich sind noch zwei **doppelseitig** bedruckte Karte in der Box. Das Format und die Art der Karten sagt mir persönlich nicht so sehr zu, haben sie doch das gleiche Problem wie die alten Karten: Sie sind nicht immer mit den MapSets kompatibel. Außerdem sind sie nicht aus dem stumpfen Papier der MapSets sondern eher plastikartig. Dagegen sind sie halt doppelseitig bedruckt. Die bekannte Grundkarte auf der einen und die Open Terrain-Karte auf der anderen Seite sorgen dafür, dass in den ersten Gefechten keine Langeweile durch die ewig gleichen Karten aufkommt.

REZENSION

Die letzten zwei Seiten die in der Box sind, sind meiner Meinung nach eine der genialsten Ideen von CGL für die Box. Auf zwei stabilen Stücken Pappe sind alle wichtigen Tabellen zu finden. So kommen vor allem Anfänger nicht immer in die Verlegenheit, Modifikatoren nachschlagen zu müssen. Einziger kleiner Wermutstropfen dabei: Die Raketentabelle enthält nur die üblichen Waffengrößen. Beim Einsatz von MMLs beispielsweise benötigt man trotzdem ein TW. Da aber keiner der Mechs in der Grundbox so ein Equipment besitzt stellt das kein Problem dar.

Kommen wir zum Hauptteil der Box: **Die Mechs.**

Vierundzwanzig tödliche Kampfmaschinen des 31. Jahrhunderts. Fünf Assaults (Awesome, Zeus, Cyclops, Banshee und Atlas), fünf Schwere (Grasshopper, Jagermech, Catapult, Quickdraw und Dragon), zehn Mittelschwere (Dervish, Trebuchet, Hunchback, Enforcer, Vindicator, Whitworth, Hermes II, Clint, Cicada und Assassin) und vier Leichte (Panther, Jenner, Spider und Commando) bilden sowohl einen guten Querschnitt durch die Möglichkeiten der Inneren Sphere als auch genug Auswahl für einen Einsteiger um möglichst viele verschiedene Mechtypen ausprobieren zu können.

Die Minis sind durchgängig gut verarbeitet, wenn man auch vereinzelt große Gussgrate erkennen kann und schon mehrere Spider aufgetaucht sind, bei denen der Rückentornister falschherum angebracht ist.

Allgemein kann man CGL nur zu dieser Box gratulieren. Man bekommt eine ganze Menge Informationen und Zusatzmaterial für sein Geld. Vor allem die Pappe mit den Tabellen hat es mir angetan. Außerdem finde ich das kleine Format des Introductory Rulebooks mehr als praktisch zum schnellen Nachschlagen. Enttäuscht bin ich hingegen von den Karten. Da hätte man sich in meinen Augen ein wenig mehr Mühe geben können. Alles andere in der Box ist gut so, wie es ist. Die Nützlichkeit des Bemalguides muss ich erst noch überprüfen. Empfehlen kann ich diese Box allen Anfängern.

Zum Verständnis der Regeln sollte normalerweise Schulenglisch ausreichen. Manchmal kann es bei den Fachbegriffen zu Problemen kommen, aber nichts, was man nicht mit einem Wörterbuch oder einer Nachfrage in den einschlägigen Foren lösen könnte.

REZENSION

REVIEW TECHNICAL READOUT 3039



Ich war einmal so frei und habe Herb (Beas) gefragt, was er denke, dass es der wichtigste Aspekt von TRO 3039 sei. Seine Antwort – ins Deutsche übersetzt, lautet:

„Die Tatsache, dass wir die „Klassiker“ der 3025er und 3026er Bücher in der neuen FanBase am Leben erhalten können.“

Damit weiß der alte Hase auch sofort, was er zu erwarten hat. TRO 3039 ist ein neues Buch, das sich allerdings aus zwei alten zusammensetzt, nämlich den TRO 3025 und 3026, letzteres in Deutschland als Hardware Handbuch 3031 bekannt. Dazu kommen noch viele Einheiten, die erstmals in TRO 2750 auftauchten und in 3025 revised eingebaut

wurden, um die Unseen zu ersetzen. So gibt es in diesem Buch auch prinzipiell nicht viel Neues für alte Spieler, die eh schon alles haben und es mag sich nicht unbedingt lohnen, sich das neue TRO anzuschaffen. Für neue Spieler hingegen ist es natürlich ein absoluter Muss-Kauf. Ich möchte am Ende meiner Rezension nochmals auf die Frage eingehen, für wen dieses Buch am ehesten geeignet ist.

Betrachten wir zuerst einmal, was sich in dem Buch so alles findet. Als allererstes muss einmal gesagt werden, dass es sich hier um das größte und umfassendste TRO handelt, das bisher erschienen ist. Auf mehr als 300 Seiten wird alles präsentiert, was Spieler eines 3025er Matches so brauchen könnten. 44 Fahrzeuge, 82 (!) BattleMechs, 8 Atmosphärenjäger und 17 Aerospace Fighter. Das alles verteilt auf sieben Kategorien, der da sind: Vehicles (Fahrzeuge), BattleMechs, Conventional Fighters (Atmosphärenjäger), Aerospace Fighters (Luft/Raumjäger), First in Centuries (Erste in Jahrhunderten), Star League (Sternenbund) und natürlich Project Phoenix. Jede dieser Kategorien hat ein eigenes Intro und diese sind eines der ganz großen Highlights des Buches. Ich empfehle jedem, sich einmal die Star League Einführung durchzulesen und zu überdenken, was da über SL Royal Einheiten steht. Vom Catapult gibt es sogar schon eine Royal-Variante und man kann nur hoffen, dass in zukünftigen Büchern, wie z.B. einem Historical aus Star League Zeiten, diese Idee erneut aufgegriffen wird und wir noch mehr Royals bekommen.

Ja, die Un/Reseen haben ein neues Zuhause. Auch wenn es keine neue Artwork gibt – warum, dazu gibt RS PU eine Antwort – endlich sind die 3025er Unseen zurück in einem TRO. Und auch wenn es keine neuen Varianten gibt, es ist wirklich schön, endlich alle 3025er Designs in einem Buch zu haben. Vor allem, da ursprünglich nicht vorgesehen war, diese in dem Buch zu haben. Erst nach langem und lautstarkem Protest haben sich die Verantwortlichen dazu entschieden, zwanzig zusätzliche Seiten mit Unseen in das Buch einzubauen.

First in Centuries beinhaltet so bekannte Designs wie z.B. den Wolfhound oder den Raven, aber auch solche wie den Dabuko (aus dem später der Mauler wurde) und den Sai, der hier endlich einen TRO Eintrag erhält, mit jeder Menge Fluff dazu.

Im Buch gibt es kaum „neue“ Varianten der bekannten Designs. Die Ausnahme bilden hier die ASF und die Conventional Fighters, die eine eigene Upgrades Kategorie haben, wo nun auch Versionen mit TW Equipment vorgestellt werden. Und ein paar der „First in Centuries“ haben so genannte „primitive versions“, wo also noch nicht ganz ausgereifte Technologie verwendet wird. Dafür ist fast alles andere neu. Jedes Design hat völlig neuen Fluff bekommen, viele der Zeichnungen sind erneuert (ob die

REZENSION

einem nun gefallen oder nicht mag ein Jeder für sich selber entscheiden). Es handelt sich hier keineswegs um einen Neudruck von 3025 und 3026 mit einem anderen Cover, sondern um ein komplett neues Buch, dass sich viel Mühe gibt, sowohl alten wie auch neuen Spielern zu gefallen. Nun zum Fluff. Der ist wirklich recht gut geworden. Im Gegensatz zu TRO 3025 wird mit 3039 den neuen Spielern ein wundervoll entwickeltes und facettenreiches Universum in die Hand gegeben. Dinge, die aus heutiger Sicht im 3025 etwas merkwürdig erscheinen, sind hier mit viel Liebe zum Detail in die offizielle Schreibweise eingebettet worden. Jede Menge kleine Schmankerl für die alten Hasen sind ebenso eingebaut und auch der neue Spieler bekommt eine Idee davon, wie vielfältig dieses Universum wirklich ist.

Noch ein kleiner Bonus: Im TRO 3039 sind tatsächlich alle BV 2.0 Values angegeben. Nicht alles ist eitel Sonnenschein. Etwas, was mir schon beim ersten Lesen aufgefallen ist und was etwas stört: Die Grundidee ist es gewesen, dass das Buch in den 3060er Jahren von Caradoc Trevena geschrieben wurde und als Zusatzwerk zu War of 3039 dienen sollte. Dann habe Anastasius Focht es genommen und nun im Jahre 3073 herausgebracht. Das Problem ist, dass die meisten Einträge sich so lesen, als ob sie 3039 geschrieben wurden. Meiner Meinung nach wurde da eine Chance vertan, das Buch noch besser in die Geschichte einzuweben und dem Leser das Gefühl zu geben, mit 35 Jahren Abstand auf das Geschehen zurückzublicken. Ansonsten ist einer der größten Pluspunkte auch ein kleiner Negativpunkt. Das Buch ist wirklich riesig. 300+ Seiten sind eine Menge Stoff, die man auf einen neuen Spieler ablädt.

Fazit:

Ja, ich bin der Meinung, dieses Buch ist für ALLE ein Pflichtkauf.

Und dabei ist es vollkommen egal, ob man schon alle TRO hat oder gerade neu einsteigt.

Es ist DAS Nachschlagewerk für 3025er Tech. Das, was früher als Level 1 Technologie bezeichnet wurde. Mit ganz wenigen Ausnahmen – die deutlichsten hierbei die Sprung- und Landungsschiffe – findet sich wirklich alles drin, was es jemals an TL1 Krams im CBT Universum gegeben hat. Dazu jede Menge kleine Ostereier und Anspielungen, viele liebevoll eingebettete Geschichten, „Bemerkenswerte Mechpiloten/Fahrzeugcrews“, Kampfberichte auch aus dem 3. und 4 Nachfolgekrieg...

Auch die erfahrenen Spieler finden hier noch jede Menge Dinge, die sie unterhalten werden. Ich breche für dieses Buch eine Lanze, auch wenn ich damals, als es angekündigt wurde, ebenfalls der Meinung war, es wäre sicher ganz nett, aber kein unbedingtes Muss. Es ist ein tolles Buch und sollte in keiner Sammlung fehlen!

EXKLUSIV

KORSARS KAMPAGNENWORKSHOP

Im Leben der meisten Battletechspieler kommt irgendwann der Moment, in dem man sich fragt: Kann man eigentlich auch etwas anderes als immer nur alle gegen alle spielen? Meistens werden dann die guten alten Szenario-Bände rausgeholt oder das neue WarChest-System aus den Jihad-Büchern oder dem Sword and Dragon genutzt. Doch auch diese Sachen sind irgendwann ausgespielt und dann bleibt die Frage: Was tun?

Ich möchte mit dem Kampagnenworkshop einen kleinen Einblick in die Entwicklung einer eigenen Kampagne geben. Wir (das ist der Kieler Arm des Newsletters, namentlich Keiran und meine Wenigkeit) haben mit ein paar Freunden begonnen eine eigene Kampagne zu spielen. Im Zuge der Planung haben wir festgestellt, dass das eine ganze Menge Arbeit ist. Allerdings haben wir auch sehr viel Spaß bei der Entwicklung gehabt. Beginnen wir also mit Teil 1 des Workshops:

Teil 1 - „So you want to be a campaignnaire...“ Der Hintergrund

Am Beginn jeder Kampagne steht die Frage: Was will ich? Das Battletech-Universum ist groß und bietet eine große Menge an Möglichkeiten.

Wir begannen mit der Auswahl einer Zeitschiene. Da wir uns langsam von unten an die aktuelle Zeit herantasten wollten und dabei auch noch möglichst viele Mechs aus der Intro Box nutzen wollten, entschieden wir uns schließlich für den Ronin-Krieg. Dies gab uns eine perfekte Möglichkeit einzusteigen. Immerhin waren während der Kriege viele Söldner in der Freien Republik Rasahague eingesetzt.

Damit hatten wir auch gleich die zweite Frage geklärt: Was würden wir spielen? Haustruppen oder Söldner? Haustruppen haben ihren eigenen Reiz, lassen sie doch eine Identifikation mit der eigenen Lieblingsfraktion zu. Da ComStar zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht aktiv ins Geschehen eingriff, kam das für uns nicht in Frage ;)

Also eine Söldnereinheit. Das führte zu der Frage: Selbst eine Einheit erstellen oder eine schon bekannte Einheit verwenden? Uns schien ein Mittelweg angebracht. Die „Evil Eyes“, so würden wir unsere Einheit nennen, hatten sich während des Ronin-Krieges den Dismal Disinherited angeschlossen. Offiziell waren sie ein Teil der Einheit. Inoffiziell wurden sie für BlackOps eingesetzt. Soll heißen: wenn unliebsame Rebellen beiseite geschafft werden sollten oder eine ComStar-Einrichtung in die Hände unserer Auftraggeber gelangen musste, würden wir zum Zuge kommen.

Die „Evil Eyes“ würden eine Einheit in Battallionsstärke sein, sprich drei Kompanien und eine Befehlslanze. Für diese Aufteilung entschlossen wir uns, weil wir möglichst viele verschiedene Mechtypen spielen wollten. Die beiden ersten Kompanien wurden ausgewürfelt. Momentan sind wir noch dabei zu überlegen, was in die dritte Kompanie soll. Beschlossen worden ist aber bereits, dass die „Dritte“ eine reine Unterstützungskompanie mit Panzern, Luft-Raumjägern und Infanterie wird. Nachdem so die Grundstein gelegt worden war, mussten wir nur noch raussuchen, wo die Dismal Disinherited im Ronin-Krieg eingesetzt wurden: Orestes.

Treten wir mal einen Schritt von der Praxis zurück. Um welche Dinge hat sich meine Gruppe Gedanken gemacht, als es um den Hintergrund der Kampagne ging:

- Die Zeitschiene (3034)
- Die Art der Einheit (Haus- oder Söldnereinheit)
- Die Größe der Einheit (Battallion)
- Die Aufgabe der Einheit (BlackOps)

Die erste Frage lässt sich noch ziemlich einfach beantworten. Hier kommt es darauf an, welche Mechs man am liebsten spielt. Wir haben uns zusätzlich zu 3034 die Option freigehalten, die Einheit auch in späteren Jahren weiter zu verwenden. Wenn wir mit dem momentanen Teil durch sind, werden sie wahrscheinlich in den Krieg von 3039 verwickelt, dann in die Clan-Invasion und so weiter. Manchmal frage ich mich, ob wir es wirklich irgendwann schaffen, im „jetzt“ anzukommen. Es gibt einfach zu viele Möglichkeiten... ;)

EXKLUSIV

Auch die zweite Frage lässt sich schnell lösen. So werden die meisten eine Söldnereinheit favorisieren, einfach, weil sie viel freier gestaltet und eingesetzt werden kann. Hauseinheiten sind relativ fest an Vorgaben gebunden und da für die meisten Konflikte inzwischen Tabellen bestehen, in denen steht, wo sich die Einheiten wann befunden haben, kann es schwer werden gerade seine Lieblingseinheit dort einzusetzen, wo man will. Das ist aber auch immer eine Frage, wie stark man dem „realen“ Universum folgen will.

Bei der dritten Frage wird es dann schon schwierig. Je größer die Einheit, desto mehr Auswahl an Maschinen hat man natürlich. Leider geht mit einer großen Einheit (vor allem bei Söldnern) das Gefühl abhanden, um sein Überleben kämpfen zu müssen. Es geht doch nichts über Sachen an der Platte wie: „Leute, wir müssen den BattleMaster da drüben kriegen. Bei unserem ist letzte Woche der Reaktor geplatzt. Also findet bitte eine Möglichkeit den bei dem hier heil zu lassen...“. Je kleiner die Einheit, desto weniger flexibel ist man jedoch. Das kommt aber auch immer darauf an, wie man die Szenarien entwickelt. Doch dazu mehr in der übernächsten Ausgabe.

Die vierte Frage schließlich ist vollkommen optional. Wenn man bereits eine Idee hat, wer und was die Einheit ausmacht, kann man schon sagen, was ihr Spezialgebiet ist. Wenn man das nicht kann ist es auch nicht so schlimm.

Weitere optionale Dinge sind so Sachen wie Pilotennamen und Vor- und Nachteile (mit denen ich mich in der nächsten Ausgabe, wenn es um das Thema „Regeln und Hausregeln“ geht, befassen werde). Je mehr man diese Möglichkeiten mit einbezieht, desto mehr Arbeit hat man natürlich. Aber wir haben am Ende viel mehr Spaß mit unseren personalisierten Truppen gehabt als mit generischen, einfach ausgewürfelten Piloten.

Ich hoffe, ich konnte euch einen kleinen Einblick geben, wie man den Hintergrund einer Kampagne gestalten kann. Sicher ist dieser Artikel nicht der Weisheit letzter Schluss, aber dafür ist es auch eure Kampagne. Jede Kampagne ist einzigartig, weil jeder Spieler mit anderen Plänen und Wünschen an so etwas herangeht.

In der nächsten Ausgabe werde ich berichten, wie wir einige Regeln zu unseren Zwecken abgeändert haben und was wir für Sonderregeln eingeführt haben.

Bis dahin,
euer Korsar

EXKLUSIV

PREVIEW TECHNICAL READOUT 3075

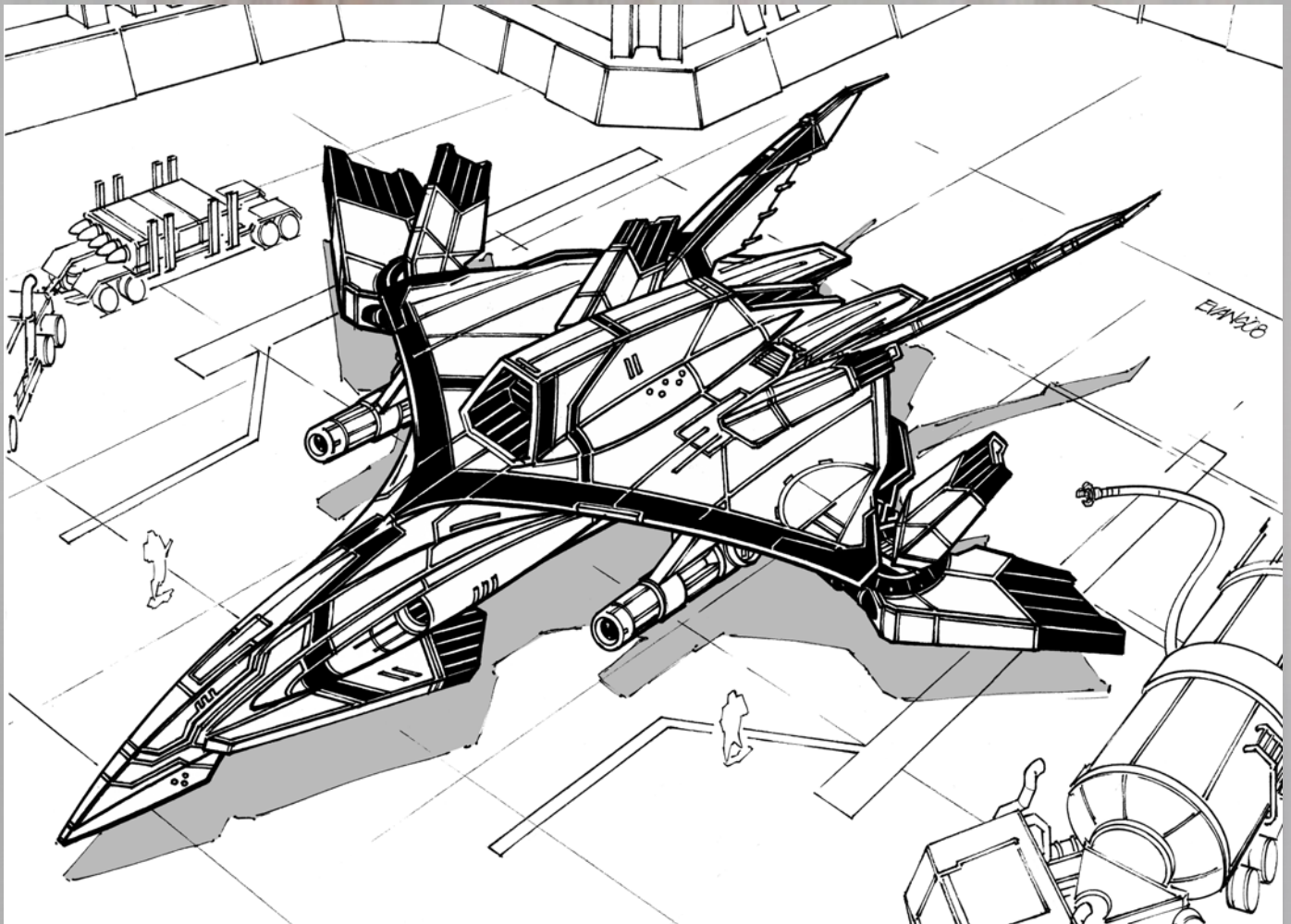
Mein Lord Kurita,

Mit meinem tiefsten Bedauern muss ich euch von beunruhigenden Neuigkeiten berichten. Der Kontakt zu einem unserer Agent in der Lyranischen Allianz ist abgebrochen und wir glauben, dass er inzwischen tot sein könnte. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass ich euch nicht berichten kann, von wo aus er seinen letzten Bericht sendete. Im Anhang finden sie das letzte Fax, das er senden konnte. Es ist unvollständig. Eine Diagnose der Daten durch die Black Box ergab, dass 90% der Daten während der Übertragung verloren gegangen sind. Nach einer Rekonstruktion waren die einzigen Informationen, die aus dem Fax extrahiert werden konnten die Wörter „Striga Omni Fighter“ und dieses Bild.

Mein Lord, ein Team unserer besten Analytiker ist zu diesem Zeitpunkt damit beschäftigt, die Daten auf weitere Hinweise zu untersuchen. Ich werde sie informieren, sobald wir weitere Erkenntnisse haben.

Ihr unterwürfiger Diener

Peter Abdulsattah



SCHLUSSWORT

Also, wir sind leider schon wieder am Ende unseres kleinen Magazins angekommen. Ich hoffe, es hat euch zugesagt, ihr würdet gut unterhalten und hattet so viel Spaß am Lesen wie wir am Schreiben - oder doch besser mehr... Ich hab viel geflucht, als ich das Interview von Victor übersetzt habe, weil er sehr frei geschrieben hat. Diejenigen unter euch, die des Englischen mächtig sind, dürfen gerne in das Original schauen, es findet sich an der üblichen Stelle auf unserer Webseite. Aber ich gebe zu, es zählt zu den interessanteren Dingen, die ich bisher für diesen Newsletter gemacht habe. Oftmals ist es Standard, was bei so was herauskommt, aber wer hätte ernsthaft erwartet, dass Victor Milan mal Pornoromane geschrieben hat...

Ich möchte mal wieder die Gelegenheit nutzen, um mich bei allen Helfern dieser Ausgabe zu bedanken. An Jan für seine Rezensionen, seine ewige Hilfsbereitschaft und den schönen Kampagnenworkshop. Die Belohnung hast Du bekommen, ich hoffe, Jack hat es trotzdem überlebt. ;) An Wallace, der erstens eine echt geile 3D Karte für unsere Spielrunde erschaffen hat und der zudem auch einen - wie ich persönlich finde - sehr interessanten und hilfreichen Ratgeber zum Bau einer solchen hier abgeliefert hat - auch Du kriegst bei Gelegenheit eine entsprechende Belohnung, soweit es in meiner Macht liegt. An Nico und Micha, für die unermüdliche Arbeit, den angepeilten Release-Termin trotz der üblichen Schwierigkeiten doch noch zu schaffen und für ein Projekt, das noch nicht begonnen hat, auf das ich mich aber trotzdem freue. Mehr dazu Ende des Jahres. An Ela, die einmal mehr beim Korrigieren unserer kleinen und großen Fehler geholfen hat. An Randall und Herb für ihr Vertrauen in mich und für die netten, kleinen Previews, die wir euch bieten dürfen. Und natürlich an Euch, unsere Fans und Leser, für eure Treue und eure Rückmeldungen, die es uns ermöglichen, uns immer wieder zu verbessern.

Was nun erwartet euch in der Juli-Ausgabe? Also, ziemlich sicher wird es Rezensionen zu Interstellar Players 2 und hoffentlich zum TRO 3075 geben. Ich bete und hoffe, dass es rechtzeitig erscheinen wird - es wird ein tolles Buch! Dann natürlich die zweiten Teile des Kampagnen- und 3D- Workshops. Ein paar Con-Berichte wird es wohl auch wieder geben und wenn wir jemanden finden, der Lust dazu hat, auch wieder eine Kurzgeschichte, aber da verspreche ich nichts. Ich weiß, dass wir wieder ein Interview mit einem der Autoren haben werden - aber nicht, mit wem. Das findet sich.

Vielen Dank nochmals für eure Aufmerksamkeit! Und wie Randall mir letztens sagte: Seit euch bewusst, dass Deutschland das einzige Land mit so einem Magazin ist. Wir sind damit einmalig. ;) Ich find das Klasse und bin da echt stolz drauf.

Björn - stellvertretend auch für das gesamte Team!