

20 Jahre BattleTech

von Randall N. Bills

- Geschätzte 25 Millionen Menschen haben, seit der Einführung 1984, BattleTech oder MechWarrior gespielt oder einen BattleTech oder MechWarrior-Roman gelesen.
- Mehr als 11 Millionen Kopien des MechWarrior PC-Spiels wurden bis heute verkauft.
- Die BattleTech-Storyline ist eine der erfolgreichsten Science Fiction-Serien, die jemals erfunden wurden. Mehr als 70 BattleTech oder MechWarrior-Romane wurden von Penguin Books herausgegeben und in mehr als 15 Sprachen übersetzt.
- Über 350 verschiedene BattleTech/ MechWarrior-Spiele und Spielprodukte sind bis heute produziert worden; manche Produkte, wie zum Beispiel die Hardware Handbücher-Serie, waren seit ihrer Veröffentlichung kontinuierlich in Druck. (In der einen oder anderen Form.)
- 10 Millionen Menschen haben das BattleTech/ MechWarrior Virtual Reality-Spiel gespielt.
- Mehr als 11 Millionen MechWarrior: Dark Age-Sammelfiguren sind momentan in der ganzen Welt auf den Spieltischen zu finden.
- Mehr als 5000 Internetseiten wurden bis heute, von der ausnehmend treuen und verbundenen BattleTech/ MechWarrior-Gemeinschaft, kreiert.

Herausragend!

Im Dezember 1986, nach einem Monat, in dem ich mich selbst überzeugen musste um die 20 Dollar für die 2nd Edition Box aus zu geben, (alles in allem, wenn du 15 Jahre alt bist, ist das eine ganze Menge Geld... wenigstens war es das für mich) habe ich mich damit eingegraben. Zu dieser Zeit waren genau 10 Produkte veröffentlicht und ein Roman mit dem Namen BattleTech darauf. (Es hat bis 1992 gedauert, bis ich eine Kopie von Battle Droids für mich ergattern konnte)

Ich hatte immer eine große Einbildungskraft. Wie auch immer, als Chad, Tony und ich zusammen saßen an diesem ersten Tag – Chad's Warhammer und mein Battlemaster standen nur ein paar Hexfelder entfernt und beschossen sich, während Tony's Marauder die Gelegenheit wahrnahm uns beide zu treffen; wir haben sogar die Hitze falsch geregelt, erst die Hitzeeffekte zusammengezählt und dann die Heat Sinks heruntergerechnet, bis zu einer späteren Unterhaltung mit Scott – hätte ich diese Liste damals niemals erahnt. Oder das ich, zwanzig Jahre nach der Erstveröffentlichung und achtzehn Jahre nachdem ich die Packung aufgerissen habe, es immer noch genießen würde zu zusehen, wohin BattleTech/ MechWarrior weitergehen wird; es immer noch genieße zu spielen; und es immer noch genieße die Bücher des scheinbar endlos wirkenden BattleTech-Universums zu lesen.

Natürlich bin ich nicht alleine, eine einzelne Person könnte ein derartiges Universum niemals alleine aufrecht erhalten. Es ist die Gemeinschaft der BattleTech/ MechWarrior-Spieler, die es solange am Leben erhalten und hat wachsen lassen.

Während 2004 – dem 20sten Geburtstag – glaube ich, das es großartig ist diese lange Distanz, die wir zurückgelegt haben, zurück zu schauen und zu realisieren, das, durch dick und dünn, BattleTech/ MechWarrior überlebt hat. Ich sehe in die Zukunft und ich sehe keinen Grund, warum wir nicht wieder feiern sollten, wenn die nächsten zehn Jahre vorüber sind. Wir erwarten einige wundervolle Produkte in diesem Jahr – nicht zu erwähnen 2005 und noch weiter – und ich kann mir kein besser geeignetes Jahr vorstellen um BattleCorps zu starten (die Beschreibungsbasierte, offizielle Quelle für Classic BattleTech-Geschichten), als jetzt; zu einer Zeit, wenn wir es schaffen BattleTech-Geschichten wieder ans Laufen zu bringen.

Es ist egal, ob du BattleDroids in diesem ersten Jahr gekauft hast, oder nun erst herausfindest, was BattleTech/ MechWarrior überhaupt ist. Ich heiße dich willkommen, um auf die wundervollen Gegebenheiten zurück zu blicken, die tausende von Illustrationen und Millionen von Wörtern (nicht zu vergessen die Figuren, Computerspiele und so weiter) erzeugt haben und vorwärts zu schauen, auf noch aufregendere Produkte, einnehmendere Charaktere und fantastische Abenteuer.

Nutze den Tag!

(Auf dieser Seite findest du mehrere Versionen des 20sten Jubiläums-Logos. Wenn du eine Internetseite besitzt, dann nimm ruhig ein Logo, welches auf deine Seite passt und baue es in deine Hauptseite ein. Je mehr Logos dort draußen sind, desto mehr Leute werden sie sehen und desto mehr Aufregung und Interesse können wir überall erzeugen. Mit all eurer Hilfe, können wir dieses Jahr zu einem unvergesslichen Jahr für BattleTech/ Mechwarrior machen.)