

# Classic Battletech: Ein neuer Anfang

Von Randall N. Bills

Übersetzung von Marcel Buckebrede und Sascha Scherhak

[marcel.buckebrede@trueborn.net](mailto:marcel.buckebrede@trueborn.net)

[Sascha.scherhak@trueborn.net](mailto:Sascha.scherhak@trueborn.net)

Zwanzig Jahre.

Das nächste Jahr bringt uns den zwanzigsten Geburtstag von BattleTech. Wenn ich hier so sitze und diesen unglaublichen Fakt passieren lasse, brennt mir eine Frage in meinem Verstand: Wie?

Wie konnte ein Spiel, welches als ein einmaliges Bier-und-Bretzel Spiel erdacht war, so lange überleben; und nicht nur überleben, sondern in eine solch schwindelerregende Höhe und Bandbreite übergehen? Sicher, das Spiel ist schön zu spielen und lasst uns nicht die riesigen Roboter, waffenstarrend mit Lasern, Autokanonen und geladenen Partikel-Projektorkanonen vergessen, die ganze Städte verwüsten können. Aber hätte es nur mit diesen Elementen wirklich überleben und derartig wachsen können?

Ich, für meinen Teil, glaube nicht daran. Von Anfang an hatte BattleTech etwas, was es von den anderen Spielen seiner Art unterschied: Geschichte. Durch Quellenbücher und mehr als sechzig Romane hat BattleTech ein dynamisches und wechselndes Universum entwickelt, welches die Spieler für zwei Jahrzehnte hat zurückkommen lassen, um von diesem Brunnen zu trinken.

Charaktere so wie Takashi Kurita, Hanse Davion und Anastasius Focht. Unglaubliche Krieger wie Justin Allard, Natasha und Ulric Kerensky, Phelan Kell und Kai Allard-Liao.

Ich könnte ganze Seiten mit derartigen Namen füllen. Namen von unglaublichen Helden, fantastischen Bösewichtern und immer dem menschlichen Element, das es uns erlaubt uns mit diesen Männern und Frauen zu identifizieren—lebenden, atmenden Charakteren, welche in einem fernen Universum kämpfen, um ihre Heimat und ihre Familien vor Schaden zu bewahren. Wenn wir uns so gut mit den Charakteren identifizieren können, über die wir lesen, wie könnten wir auch nicht gefesselt sein? Wie eine Lieblingsmusik, welche einen immer fesselt, egal ob man sie zum ersten Mal, oder zum tausendsten Mal hört. Warum kann man nicht auch leidenschaftlich an einer Geschichte hängen, die dasselbe vollbringt? Noch wichtiger ist, wie können wir nicht nach dem nächsten Einblick in ein Universum schreien, welches für uns nur eine papierdünne Seite entfernt ist?

Im Jahr 2001, in welchem FASA die Kerze, welche sie so lange trug, an WizKids weitergab und dem Öffnen eines neuen Kapitels mit Mechwarrior: Dark Age, glaubten viele, das die Tage der Classic BattleTech-Geschichten vorbei seien. Trotz der fantastischen Arbeit, die FanPro LLC geleistet hat, die BattleTech-Quellenbuch-Reihe weiter zu veröffentlichen, war dies kein Ersatz für die Geschichte, die, wie wir alle dachten, für uns verloren war.

Ich bin froh zu sagen, das dem nicht so ist. Dank der harten Arbeitserfolge derer, die in BattleCorps involviert waren und der hohen Bereitschaft WizKids diesen Markt wieder auf zu füllen, bin ich stolz BattleCorps.com zu präsentieren.

BattleCorps.com ist eine Erklärungs-basierte Webseite, deren Ziel es ist, hochqualitative Geschichten zu jenen Fans zu bringen, welche BattleTech so lange unterstützt haben. Der Stall von Autoren, welche BC zu den Fans bringt, beinhaltet viele der Namen, wie Loren Coleman und Michael Stackpole, die einige der erfreulichsten und signifikantesten Romane der letzten zehn Jahre geschrieben haben. BattleTech hat ein Erbe und eine Tradition und BattleCorps möchte diese geschichtliche Linie stärken.

BattleTech war immer ein vorwärtsbewegendes Universum, welches in BattleCorps weiterleben soll. Wie auch immer dieses wichtige Element weiter erschaffen wird, so bin ich doch sehr aufgeregt über ein weiteres, bisher nicht angerührtes Potential.

BattleTech hat mit die längste und am besten ausgearbeitete Geschichte von allen Science Fiction Universen, gefüllt mit Millionen von unerzählten Sagen. Die Rätsel der Schwarzen Perle, Schneefeuher und des Roten Korsaren. Der Aufbau des Reiches von Ian Cameron und Stefan Amaris. Die Leiden von Aleksandr und Nicholas Kerensky. Die erschreckende Tragödie von Junjiro Kurita und dem Kentares IV Massacker.

Hunderte von versteckten Geheimnissen, vergraben in der Vergangenheit. Eine Hundertschaft von Charakteren, deren Verdienste erzählt, aber deren Leidenschaften, Wünsche und menschliche Zerbrechlichkeiten niemals ans Tageslicht kamen. Nun ist die Zeit für den sengenden Strahl der Kreativität eines Autors, um die Tiefen dieser legendären, fast mythischen Charaktere zu enthüllen, diesen Schleier der Jahre beiseite zu schieben, um die Geheimnisse zu enthüllen, die so lange im Verborgenen lagen.

Als wenn das nicht genug wäre, wird BattleCorps mehr zu Euch bringen, als nur exzellente Geschichten. Die Gemeinschaft ist das, was BattleTech erlaubt hat über die Jahre derartig zu erblühen und BattleCorps hat sich zur Aufgabe gemacht, genau dieses Band zwischen den Menschen zu stärken. Private Nachrichten-Boards und Chat-Server wird Fans und Spielern gleichermaßen erlauben in Kontakt zu bleiben und die neuesten geschichtlichen Errungenschaften untereinander zu diskutieren. Zusätzlicher Inhalt wird Neuheiten, Vorschauen und Interviews enthalten, welche den Lesern einen Einblick hinter die Kulissen geben werden, wie ein Geschichts-Setting mit dem Umfang und der Größe von BattleTech weitergeführt wird. Schlussendlich war Kunst immer ein essentieller Bestandteil von BattleTech und BattleCorps wird diese Tradition natürlich weiterführen. Zusammen mit neuen Geschichten, werden jeden Monat neue Illustrationen in das Universum gelegt, welches wir alle so sehr schätzen.

Classic BattleTech sieht einem neuen Anfang entgegen und die Zukunft sieht mehr als gut aus. An diese von Euch, die gerade erst ihre erste Box gekauft haben, und an jene, deren Bücher unter dem Gewicht von Millionen von Wörtern in Quellenbüchern und Romanen ächzen. Euch möchte ich einladen es Euch in Eurem Lieblingsstuhl gemütlich zu machen, Euch Euren Lieblingsdrink zu nehmen und diese Seite zu betreten, die Euch die Geschichten (und alles was dazugehört) bringt, auf die Ihr so lange gewartet habt.

Welcome and enjoy.  
Randall N. Bills