

BATTLECHAT

CUT TO THE CHASE

Von Precentor Martial Randall N. Bills
BattleTech Line Developer

Nun, wie jeder meiner Freunde und aus meiner Familie weiß - und auch die von euch, welche ein Auge auf meine Aktivitäten geworfen haben – halte ich eine menge Teller wirbelnd in der Luft. Von Zeit zu Zeit geraten die Dinge auch etwas aus der Bahn und beginnen ziemlich turbulent herumzuwirbeln. Ich habe wirklich gehofft einen aktuellen August-BattleChat rechtzeitig fertig zu bekommen, gerade weil ich den Beginn der Clangründer-Triologie erklären wollte, aber obwohl es bedeutend ist, passte es nicht wirklich in den Bereich eines BattleChats. Wie auch immer, ich war einfach zu beschäftigt und habe es einfach nicht geschafft. So muss ich mich für die Verspätung entschuldigen und auch meine Abwesenheit in dem "Ask the Precentor"-Board... ich hoffe an diesem Wochenende die Sachen wieder aufnehmen zu können.

Ok, was ist nun neu? Nun der Gen-Con ist nun fast einen Monat vorbei und fast alle von euch haben die Berichte und Bilder davon gesehen. Nichts desto Trotz muss ich wiederum alle Verantwortlichen für die Ausführung und Organisation des Cons belobigen, welche es geschafft haben ihn zu einem der besten Cons seit Jahren zu bringen. Ob Chris Tossen, Ben Rome und ihr Team, oder all die fantastischen Commandos (vor allem diejenigen, welche Loren und mir beibrachten wie Piraten zu spielen...), ihr alle habt es geschafft, BattleTech dieses Jahr hervorragend aussehen zu lassen. Und auch Jordan und seinen Sohn in verschiedenen Spielen BattleTech spielen zu sehen war äußerst lustig. Nicht zu vergessen dieses fantastische Aerotech 2 Spiel über den ganzen Tag (schade das ich zu beschäftigt war, um den Kriegsschiff-Kampf zu sehen.). Danke an euch alle.

Nun zu den neuen Produkten. Die neuesten sind A Guide to Covert Ops, Handbook: House Steiner und die Limited Edition BattleTech Master Rules.

A Guide to Covert Ops. Einige von euch werden bemerken, das sein Font radikal geändert wurde und es gibt auch einige andere interessante Begebenheiten darin. Nun, ich hatte in den letzten BattleChats ja erwähnt, das dieses Buch anscheinend verflucht war. Alle paar Jahre kommt ein Projekt daher (das ist eine Male passiert, als ich noch bei FASA war), bei dem alles schief geht, was nur schief gehen kann... immer und immer wieder. Am Ende musste ich einfach einen Schlussstrich ziehen und sagen "Druckt es!"; es hatte einen Punkt erreicht, wo es alles in seinem Weg beiseite gewischt hatte... und der Schlussstrich musste gezogen werden. Nichts desto Trotz denke ich, das es ein großartiges Produkt ist und es einen riesigen Schatz an Informationen bereithält. (Ich liebe vor allem die ganzen Logos, die Chris Lewis so liebevoll kreiert hat.)

Handbook: House Steiner ist jedoch ein Produkt worauf ich wirklich stolz bin (trotz dem verwechseln zweier Druckseiten). Es war eine kolossale Unternehmung und das Buch musste eine Aufgabe erfüllen: Den Start einer neuen Serie... und ich denke, das es dies alles und mehr geschafft hat. Von den Zeichnungen zum Inhalt macht es mich stolz.

Und die Limited Edition BMR ist nun mal ein wundervolles Sammlerstück für alle, die eines ergattern können.

Nun, wo sind die restlichen Produkte, welche in den letzten Monaten beiseite geschoben wurden?

Mercenaries Supplemental wird nächste Woche in Druck gehen. Ebenso sollte ich nächste Woche eine Kopie der Voraufgabe von Historical War of 3039 sehen können. Am Ende des Monats sollte MapPack: Solaris VII in Druck gehen können. Combat Equipment ist in der Bearbeitung und wenn Historical War of 3039 fertig ist, wird es in die Zeichnungsabteilung kommen. Alle Zeichnungen (auch das Cover... welche in einer Preview veröffentlicht wird) sind mittlerweile im TR: 3055 Upgrade enthalten, genau wie der meiste Text... es sollte am Ende des Monats zum Lektorat gehen. Außerdem habe ich mir das Ziel gesetzt, das Map Set Compilaton 2 am Ende des Jahres verschifft wird... komme was wolle.

Schlussendlich ist da noch ein Produkt an dem ich schon einige Zeit gearbeitet habe—Interstellar Players—aber wir haben noch nicht viel darüber veröffentlicht; ich habe darüber auf dem GenCon gesprochen und in einem Interview mit BattleCorps, so das es nun aus dem Sack ist, und nun spreche ich auch hier darüber. Es ist ein brandneue Art von Produkt, welches nie vorher für BattleTech erschienen ist. Hier ist erstmal der momentane Rückentext:

>>>>

Truth or Smoke and Mirrors?

In a universe spanning more than a thousand light years, the mighty House Leaders and Clan Khans rule their star empires with absolute power...at least they'd like to believe so.

Bounty Hunter. Genecaste. The Brotherhood of Cincinnatus. Irian Corporate Cabal. Behind the House thrones and Clan Halls a hundred and more such secret organizations wield immense power. Insinuating their influence into every level of society and government from the Magistracy of Canopus to the Clan homeworlds, these power

brokers and secret societies can simply make life difficult for the average Joe, or shake the very foundation of the Inner Sphere.

Interstellar Players™ describes the most powerful and influential people, organizations and entities behind the scenes of the *Classic BattleTech*® universe. Some are firmly established, but shown in a way you've never seen them before, while others are wholly new, only recently come to light. Either way, gamemasters and players can decide which of these players are real and which are paranoid fantasies. Any of these shadowy groups, from this sourcebook or the gamemaster's imagination, can become the ultimate villain in any type of *BattleTech* campaign. Let your imaginations run wild!

>>>

Wie ihr sehen könnt, hält dieses Produkt eine Fülle von Möglichkeiten bereit und erlaubt uns Gruppen und Informationen zu präsentieren, welche niemals zuvor erschienen sind—oder sie in einer anderen, überraschenden Art zu präsentieren. Zusätzlich wird in dieses Buch in einer Art präsentiert, welches den Spielern (und FanPro) erlaubt die Informationen zu suchen, aufzugreifen und später in die Geschichte des Universums hinein zu arbeiten, wie es ihnen gefällt. Dieses Produkt war extrem schwer zusammen zu fassen und es geht gut voran, also könnt ihr einiges erwarten. Zusätzlich für euch, da der obige Rückentext schon woanders erschienen ist, werde ich euch noch die Informationen geben, welche Gruppen in dem Buch enthalten sind:

Sixth of June, Illuminati, Irian Corporate Cabal, Minnesota Tribe, Genecaste, The Brotherhood of Cincinnatus, Exituri, One Star Faith, Bounty Hunter, Davion Warriors' Cabal und dann vier kleinere Gruppen (The Far Lookers, The Coterie, The Scourge of Death, and Järnfölk). Wartet auch noch auf das Cover auf der Webseite. Es kommt bald.

Hinter den Kulissen des Technical Readout: 3055 Upgrade:

So, nun habe ich ein bestätigtes Outline für mein Produkt. Was kommt als nächstes? Entsprechend nach der Art von Produkt muss man den Text zusammenstellen. Dann, wenn der Text eingebaut ist (und es bestätigt und entwickelt wurde und man es ins Lektorat gegeben hat), muss man die Zeichnungen einbauen, welche an den Wortmengen und Anforderungen des Produktes gebunden sind. In einigen Fällen ist dieser Schritt einfach nicht da, wenn es ein Technical Readout ist. Ihr habt ein Outline und wisst genau was ihr für Zeichnungen braucht. Deshalb könnt ihr gleichzeitig den Text und die Zeichnungen zusammenstellen.

So, wie entscheidet ihr wen ihr dafür nehmt? Wen wollt ihr verpflichten? Ich ziehe es vor einen Autor oder Künstler für eine bestimmte Art von Produkt zu nehmen. Ein gutes Beispiel ist Doug Chaffee. Ich liebe seine Zeichnungen und ich weiß, das er alles zeichnen kann, was ich von ihm haben will. Allerdings ist er besonders hervorragend in Aerospace-Illustrationen und so versuche ich ihn dort möglichst viel einzusetzen (er hat alle neuen Aerospace-Illustrationen in TR: 3067, und Revised TR: 3026 & TR: 3057 gezeichnet). Wenn es zu Autoren kommt, ist es weniger wichtig wo sie am besten sind, sondern eher wie es mit ihren bisherigen Arbeiten aussah. Zum Beispiel habt ihr die Auswahl zwischen zwei Autoren für ein, sagen wir, 120K Hintergrundbuch und der erste Autor hat nur bei einem Szenario-Pack assistiert (sagen wir 20K) und der zweite Autor hat ein 90K Hintergrundbuch geschrieben, so ist hier wirklich keine Wahl. Ich gehe mit der besseren Arbeit. Nun, wenn ihr ein 40K-Produkt habt (Nicht das ich so etwas in den letzten Jahren hatte), würde ich vielleicht den 20K-Autor in den nächsten Level heben und sehen, ob er es liefern kann (In so einem Fall würde ich allerdings die Lieferdaten so lang wie möglich halten und für den Notfall einen besseren Autor bereithalten, nur für den Fall das der Newbie es nicht schafft.).

Nun, für Autoren ist es etwas unterschiedlich wenn es an ein Technical Readout geht. Wenn man es im Gegensatz zu anderen Produkten sieht (vor allem solchen Mammutprojekten wie das CBT Kompendium, FedCom Civil War und Handbook: House Steiner, oder sehr regelintensiven Produkten wie Combat Operations), ist ein TR relativ simpel. Dementsprechend halte ich diese Produkte für diejenigen zurück, die ihren Wert bewiesen haben; immerhin, egal wie lange man dieses schon tut, einen Mech zu designen und ihn zu veröffentlichen ist extrem zeitaufwendig. Dementsprechend, wenn ein TR in Sicht kommt, kontaktiere ich meinen Kader von Schreibern und frage wer die Zeit und den Nerv hat, um seinen Hut in die Arena zu werfen.

So, ich habe ein Outline und ich muss die Autoren und Künstler unter Vertrag nehmen.

Wegen der Autoren; ich schicke einfach e-mails an meinen Kader von Autoren, welche in vorherigen Produkten ihren Wert bewiesen haben und frage sie, welche Anzahl von Worten sie schreiben wollen; z.B. welche Anzahl von Einheiten sie für das Produkt kreieren können. Mit TR: 3055 Upgrades ist es etwas anders, weil die meisten Einheiten schon kreiert waren und wir sie nur upgraden mussten. So musste ich sie nur fragen, ob es bestimmte Einheiten gibt, die sie eigenständig erschaffen wollten; selbst Autoren haben ihre Favoriten. Der harte teil kommt erst, wenn drei oder vier Autoren dieselbe Einheit bearbeiten wollen. Ich versuche ihnen zu geben was sie wollen und versuche es passend in ihren Terminplan einzubauen, genauso wie in meinen und in das Endprodukt. Dann gebe ich ihnen eine Vorgabe (ein Word-Dokument, welches die Überschriften schon eingefügt hat), Anzahl der Wörter und eine generelles ein bis zwei Seiten Outline, was ich von ihnen sehen will. Dann gebe ich ihnen eine Zeitvorgabe und lasse sie frei laufen. Natürlich war das ein wenig anders (ihr bemerkt, das ich das bei fast allen Produkten sage, allerdings muss ich feststellen, das es bei den verschiedenen Produkten die ich bearbeite mehr und mehr der Fall ist), da die meisten der 'neuen' Illustrationen auf bereits bestehenden Illustrationen basierten und so die Designs bereits vorhanden waren. Für die 'neuen' Solaris VII Mechs allerdings, erlaubte ich den Autoren die Designs zu kreieren und überprüfte sie, um sicher zu stellen, das meine Kriterien erfüllt waren und schickte sie dann an die Künstler um sie zu erstellen, so das die Nummer der Waffenbuchten und Waffen mit dem Bild zusammenpassten.

Für den Künstler ist es etwas schwieriger. Generell ist alles mit der Terminplanung zusammenhängend. Da ich meist zwei oder drei Künstler an einem Projekt beteilige—z.B. bei einem TR versuche ich jede Zeitschiene (Innere Sphäre, Clan, usw.) einem Künstler zuzuordnen, damit man in einer Sektion eine gradlinige visuelle Schiene hat— heißt das für jeden Künstler trotzdem eine ganze Menge an Illustrationen; normalerweise müssen sie Monate an einem Projekt arbeiten. Glücklicherweise sagten meine beiden ersten Wahlen für die Illustrationen beide zu. Chris Lewis hatte bereits eine Menge Erfahrung im erstellen von Mechs, so das wir sie im TR: Project Phoenix benutzen konnten. Er stimmte zu die Sektionen fünf, sechs und sieben zu machen und brachte es damit auf achtunddreißig Illustrationen. Matt Plog erklärte sich bereit den Rest zu machen, für Sektion drei und vier, und zeichnete damit zweiundvierzig Illustrationen; ein gigantischer Berg von Arbeit für beide Künstler und ich kann sie gar nicht genug für ihre Arbeit loben. Schlussendlich hat man noch das Cover. Ich habe mehrere Cover-Künstler, die eine fantastische Arbeit machen, aber dieses Cover war etwas Besonderes. Klaus Scherwinski hat die Herausforderung angenommen und ich habe das Layout heute erhalten... und wow, absolut fantastisch und es ist eines der besten PPK-Feuer-Cover, das wir je hatten.

So, ihr wollt etwas fürs Auge, oder? Erstens findet ihr unten ein Design (kein Text, nur das Design, da der Text später hinzukam) von einem der neuen Solaris VII Designs, welche ich abgezeichnet habe und den Künstlern zum zeichnen überreicht habe (ihr werdet neue Technologie aus dem MapPack Solaris VII darin finden).

Außerdem werdet ihr mehrere Zeichnungen auf dieser Seite finden. Zwei sind von Innere Sphäre-Designs (denkt daran, das sie nur neu gezeichnet wurden, nicht neu erschaffen, allerdings sieht man mehr Hintergrunddetails und mehr Action-Posen) und zwei weitere sind 'Phoenix-Designs'; (das heißt, das nicht neu erschaffen sind, so das wir sie legal nutzen konnten) und einen Solaris VII Mech, sowie ein Clan-Design.

Ihr werdet feststellen, das sie in ihrem Stil sehr unterschiedlich sind. Der Grund ist einfach. Alle IS (und Clan OmniMech) Designs brauchen nicht visuell verändert zu werden, so kann eine Zeichnung sehr einfach von Beginn an erstellt werden. Für die Designs, welche 'gephoenixed' werden mussten, mussten sehr simple Zeichnungen erstellt werden, welche die Basis-Körper-Strukturen und die Waffenplatzierungen zeigten; da die Designs ein sehr aufwendigen Erstellungsprozess durchlaufen und dadurch die Arbeit am Ende weniger wird. In den Fällen von IS oder Clan OmniMechs, wenn sie einmal überprüft wurden, kann der Künstler direkt an die Farben gehen. Wie auch immer, in den Fällen der 'Phoenix'-Designs, wenn sie überprüft wurden, wurde ein Prä-Farbbild erschaffen, mit allen Details und wenn das dann freigegeben wurde, konnte der Künstler an die Komplettfarben gehen.

Nun, nur des Spaßes halber, für jedes Set von zwei Bildern (den 'Phoenix' und den 'Non-Phoenix') war einer freigegeben und an einem habe ich Veränderungen angeordnet. Schaut einmal nach und seht, ob ihr herausfindet warum und weshalb.

Type: **Hachiwara**

Technology Base: Inner Sphere Experimental

Tonnage: 70

Equipment		Mass
Internal Structure:	Endo Steel	3.5
Engine:	350 XL	15
Walking MP:	5	
Running MP:	8 [10]	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	11 [22]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Armor Factor:	200	12.5
	<i>Internal Structure</i>	<i>Armor Value</i>
Head	3	9
Center Torso	22	33
Center Torso (rear)		10
R/L Torso	15	21
R/L Torso (rear)		8
R/L Arm	11	19
R/L Leg	15	26

Weapons

And Ammo	Location	Critical	Tonnage
Heavy Vibroblade	RA	4	7
Ultra AC/10	LA	7	13
ER Medium Laser	RT	1	1
M-Pod	RT	1	1
Supercharger	RT	1	1.5
ER Medium Laser	LT	1	1
M-Pod	LT	1	1
Ammo (Ultra) 30	LT	3	3
CASE	LT	1	.5
2 M-Pods	CT	2	2

Nächsten Monat lasse ich euch wissen welcher welches war und zeige euch den nächsten Schritt in den 'Phoenix'-
Designs und natürlich die Beschreibungen.

Randall N. Bills
BattleTech Line Developer