

3D-ILLUS. TXT

ASTROTECH-3D - ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ILLUSTRATIONEN

AT3D-IL1. PCX

So geht's: Die Position und Ausrichtung eines Raumfahrzeugs im dreidimensionalen Raum wird mit Hilfe von zwei Spielplänen dargestellt. Am einfachsten stellt man es sich vor, indem man sich die X/Z-Karte senkrecht auf der X/Y-Karte stehend denkt, die somit die "Höhe" einer Einheit angibt. (Die Position des hier gezeigten Clan-"Visigoth" in seiner Primärkonfiguration wird behelfsmäßig durch zwei "Stuka"-Spielsteine dargestellt.)

AT3D-IL2. PCX

Flug durch den dreidimensionalen Raum: Der "Sparrowhawk" beginnt seine Bewegung bei Position 1. Auf Position 2 vollführt er eine Drehung um eine Wabenseite nach links auf der X/Y-Karte, während er bei Position 3 auf der X/Z-Karte in einen Steigflug übergeht. Man beachte, daß die Strecken zwischen den Positionen 2 und 3 auf den beiden Karten unterschiedlich lang sind; die zurückgelegte Strecke wird in diesem Fall auf der X/Y-Karte abgezählt.

Am Rande notiert: Die grundsätzliche X-AUSRICHTUNG des Spielsteins (in diesem Fall nach "links") hat sich während der gesamten Bewegung nicht verändert.

AT3D-IL3. PCX

Beispiel für einen Angriff: Der "Sparrowhawk" schießt aus einer Entfernung von 6 Feldern auf den "Visigoth" (X/Y-Entfernung 4 ergibt bei einer X/Z-Entfernung von 5 laut 3D-Entfernungstabelle eine errechnete Distanz von 6 Waben). Es können dabei lediglich Waffen des frontalen und rechten Tragflächenschußfeldes zum Einsatz gebracht werden. Das linke Tragflächenschußfeld erfasst das Ziel zwar auf der X/Z-Karte, nicht jedoch auf der X/Y-Karte und fällt somit aus. Nach einem Treffer würde die Trefferzone des "Visigoth" auf der X/Z-Karte bestimmt werden, da hier die Entfernung zwischen den beiden Einheiten größer ist. bei Verwendung der Regeloption "Profiltrefferzonen" würde der Clan-Omnijäger an der Unterseite getroffen werden.

At3D-IL4. PCX

Ein "Immelmann" unter Einsatz der optionalen Regeln: Der "Visigoth" startet bei Position 1 und führt bei den Positionen 2, 3 und 4 eine Drehung um jeweils eine Wabenseite auf der X/Z-Karte durch. Man beachte Position 3: Hier wechselt die X-Ausrichtung des Spielsteins von "links" nach "rechts", er wird also auf der X/Y-Karte um die senkrecht durch seine Wabe verlaufende Achse gespiegelt, oder auch - wie in diesem Fall - einfach gewendet, so daß er auf dem X/Y-Spielplan den Weg zurückzufliegen scheint, den er gekommen ist.

Durch die Verwendung der Regeln für Profildarstellung (der rechte Flügel des Spielsteins zeigt immer "oben" an) verläßt der "Visigoth" den halben Looping natürlich in Rückenlage, die der Pilot dann allerdings bei Position 5 unter Aufwendung eines Schubpunktes durch eine Rolle korrigiert (dementsprechend wird der X/Y-Spielstein auf die vorher markierte andere Seite umgedreht).

EndOfFile