

## ASTRO- 3D. TXT

### DIE NEUE DIMENSION

#### ASTROTECH- 3D

3D- Renderings von Hartwig Nieder-Gassel und Thomas Brendel

Wie schon eine alte Redensart von Sprung- und Landungsschiff-Kapitänen aus der Inneren Sphäre besagt: Der Weltraum hat keine Balken. Und schon gar kein Wabenraster. Ach ja, und brettflach ist er auch nicht gerade...

Grund genug, um sich einmal Gedanken darüber zu machen, ob man dem guten, alten ASTROTECH-Brettspiel nicht zu einer dritten Dimension verhelfen kann. Und siehe da - abgesehen von einem durchschnittlich entwickeltem Vorstellungsvermögen, zwei kompletten Ausgaben des ASTROTECH-Spiels und ein wenig geistiger Gelenkigkeit braucht es nicht viel, um BattleTech-Raumschlachten zukünftig auch dreidimensional spielen zu können.

#### SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie Ihre beiden ASTROTECH-Spielpläne exakt übereinander aus. Der "untere" Plan stellt weiterhin die gewohnte Draufsicht dar, wie sie seit jeher für dieses Spiel verwendet wurde und wird in der Folge als "X/Y-Karte" bezeichnet.

Der "obere" Plan wird nun für eine Profilsicht verwendet, die dem Spiel Tiefe - oder besser gesagt: Höhe - verleiht und wird von nun an "X/Z-Karte" genannt.

Man stellt sich am besten vor, daß die X/Z-Karte senkrecht auf ihrem Spieltisch "steht", und das beide Karten zusammen zwei Seiten eines Würfels bilden, so daß sich jede Wabe mit einer dreidimensionalen X-, Y- und Z-Koordinate erfassen ließe, wobei die X-Koordinate natürlich von beiden Karten verwendet wird.

(Wenn Sie die Spielpläne zum Beispiel so übereinander ausgelegt haben, daß sich der "AEROTECH"-Schriftzug jeweils in der linken unteren Ecke befindet, "schwebt" der auf beiden Karten dargestellte Mond sozusagen links(X)-vorne(Y)-unten(Z) über Ihrem Tisch.)

Dementsprechend benötigt man zur Darstellung der Position jeder AstroTech-Einheit jeweils zwei gleiche Spielsteine - einen für die X/Y- und den anderen für die X/Z-Karte. Dabei ist immer darauf zu achten, daß die X-Koordinaten der Spielsteine auf beiden Karten möglichst miteinander übereinstimmen. Auch die Ausrichtung der Raumschiffe sollte schon bei der Aufstellung vor Spielbeginn so gewählt werden, daß der Bug auf beiden Karten jeweils eine übereinstimmende X-Ausrichtung besitzt (daß dies nicht in jedem Falle möglich oder notwendig ist, wird man gleich im Kapitel "Bewegung" sehen).

Weitere Änderungen gegenüber normalen AstroTech-Vorbereitungen sind nicht notwendig; im Falle von vorgegebenen Szenarien müssen Sie sich vor Beginn eventuell noch zusammen mit ihrem Spielpartner auf die anfänglichen "Z"-Positionen (also die "Höhe") der Einheiten einigen.

#### INITIATIVPHASE

Die Verwendung der Regeln von ASTROTECH- 3D hat keinen Einfluß auf die normale AstroTech-Initiativphase.

#### BEWEGUNGSPHASE

Die Regeln für den Einsatz von Schubpunkten bleiben unverändert. Die tatsächliche Bewegung auf den Spielplänen unterliegt nun allerdings den Regeln eines dreidimensionalen Raumes. Konkret bedeutet dies, daß die Bewegung einer Einheit auf einer der beiden Karten sofort eine Parallelbewegung derselben Einheit auf der anderen Karte nach sich zieht,

## ASTRO- 3D. TXT

wobei die auf beiden Spielplänen verwendete X-Position ausschlaggebend ist.

### AUSRICHTUNG

Grundvoraussetzung hierfür ist zuerst einmal, daß der Bug auf beiden Spielsteinen einer Einheit dieselbe X-Ausrichtung besitzt (oder auch Links/Rechts-Ausrichtung, um beim eingangs erwähnten Mond-Beispiel zu bleiben). Da die anderen beiden Dimensionen hierbei zuerst einmal außer acht gelassen werden, kann ein Raumschiff also grundsätzlich auf eine von drei möglichen Wabenseiten ausgerichtet sein, die alle zur selben X-Ausrichtung ("Links" oder "Rechts") gehören. Während der Bewegung muß ständig darauf geachtet werden, daß die Ausrichtungen der beiden Spielstein einer Einheit stets die gleiche X-Ausrichtung aufweisen.

Auf welche genau der drei Wabenseiten einer X-Ausrichtung die Einheit dann zeigt - das hat dann schon wieder eine Menge mit den beiden anderen Dimensionen zu tun. Auf der X/Z-Karte wird somit nämlich bestimmt, ob sich das Raumfahrzeug im Steig-, Sink- oder Geradeausflug befindet, während auf der X/Y-Karte auf diese Weise die Bewegung ja genau so abgehandelt wird, wie wir es vom traditionellen ASTROTECH her gewohnt sind.

### PARALLELBEWEGUNG

Wird nun ein Spielstein auf einer der beiden Karten bewegt, so vollführt die gleiche Einheit auf der anderen Karte diese Bewegung parallel mit durch, indem sie ebenfalls in die nächste Wabe bewegt wird, auf die ihr Bug zeigt (!) - auf diese Weise bleiben die X-Positionen der Einheit auf beiden Karten gleich.

Das bloße "Nachziehen" eines Parallel-Spielsteins wird nicht auf die noch verbleibende Strecke angerechnet, die das Raumschiff in dieser Runde noch zurücklegen muß.

Nun haben wir es bei ASTROTECH allerdings mit einem versetzten Wabenmuster zu tun, so daß eine EXAKTE Parallelbewegung oftmals nicht so ohne weiteres möglich ist. (Beispiel: Ein Jäger fliegt auf der X/Y-Karte "geradeaus", befindet sich auf der X/Z-Karte jedoch im Steigflug.) In solchen Fällen gilt, daß die X-Positionen der beiden Spielsteine einer Einheit niemals eine ganze Wabe (oder mehr) voneinander entfernt sein dürfen.

Ebenso gilt, daß die Bewegung "Zug um Zug" erfolgen muß: Jedesmal, wenn ein Spielstein in eine neue Wabe gezogen wurde, muß zuerst die Parallelität mit dem entsprechenden Marker auf der anderen Karte hergestellt werden, bevor die Bewegung fortgesetzt werden darf. Es kann vorkommen, daß ein Parallel-Marker sich zu diesem Zweck ZWEI Waben weit bewegen müßte; dies ist jedoch nicht zulässig. Bewegen Sie in einem solchen Fall den Parallel-Marker zuerst.

### RICHTUNGSÄNDERUNGEN

Auch bei ASTROTECH-3D wird eine Richtungsänderung ganz normal durch die Verwendung von Schubpunkten unter Berücksichtigung der Geschwindigkeit durchgeführt. Die Drehung um eine oder mehrere Wabenseiten auf einer der beiden 3D-Karten führt normalerweise nicht auch automatisch zu einer "parallelen" Drehung auf der jeweils anderen Karte, außer in einem einzigen Fall: Nämlich immer dann, wenn sich die X-AUSRICHTUNG hierdurch ändert. In diesem Falle tritt die folgende Regelung in Kraft:

1. Führen Sie auf einer Karte die gewünschte Richtungsänderung nach normalen AstroTech-Regeln durch.
2. Falls hierdurch die X-Ausrichtung gewechselt wurde (also entweder von "Rechts" nach "Links" oder von "Links" nach "Rechts"), wird der entsprechende Parallel-Spielstein neu ausgerichtet, indem man ihn gedanklich um die senkrechte Achse seiner Wabe spiegelt und ihn dementsprechend plazierte.

Was hier auf den ersten Blick ein wenig verwirrend klingt, funktioniert in der Praxis ganz hervorragend. Um beim eben genannten Beispiel zu bleiben, würde ein zuvor nach "rechts oben" ausgerichteter Parallel-Spielstein dann nach der Wende mit seinem Bug nach "links oben" weisen, ein "geradeaus nach rechts" Orientierter nach "geradeaus links", u. s. w.

## GRAVITATIONSPFEILE

Die Effekte von Gravitationspfeilen zeigen bei ASTROTECH-3D erst dann Wirkung, wenn sich beide Spielsteine einer Einheit auf den unterschiedlichen Karten im Wirkungsbereich der Gravitation befinden und gleichzeitig einer Versetzung wegen zu geringer Geschwindigkeit, bzw. einer Ausrichtungsänderung unterliegen würden.

Beispiel: Ein Raumjäger mit Geschwindigkeit 9 beendet auf der X/Z-Karte seine Bewegung auf einem grauen "Gravitationspfeil-8". Der Parallel-Spielstein auf der X/Y-Karte befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf einem grauen "Gravitationspfeil-10". Es findet keine Versetzung der Einheit um eine Wabe statt, weil die gefahrlose Situation auf der X/Z-Karte ausreicht, um den Jäger auch auf der X/Y-Karte vor Gravitationseinflüssen zu bewahren. Würde derselbe Raumjäger lediglich eine Geschwindigkeit von 7 besitzen, würde er auf beiden Karten um jeweils eine Wabe in Richtung des Planeten versetzt werden.

Sollte es bei einer Versetzung einmal zu Konfliktsituationen kommen (zum Beispiel dann, wenn eine Versetzung der Einheit die beiden Spielsteine in der X-Parallelität um eine Wabe oder mehr voneinander trennen würde), wird per Würfelwurf oder in gegenseitigem Einvernehmen entschieden, wie die Versetzung so durchgeführt wird, daß dabei die parallele Positionierung der Spielsteine gewahrt bleibt.

Auch für den Eintritt in die Atmosphäre oder die Kollision mit einem Himmelskörper gilt die Regel, daß BEIDE Spielsteine einer Einheit vor Ort betroffen sein müssen, bevor der entsprechende Fall eintreten kann.

## WAFFENEINSATZPHASE

Bei der Ermittlung einer Schußlinie im dreidimensionalen Raum von ASTROTECH-3D muß zuerst einmal eine Prozedur beachtet werden, wie sie in der eben aufgeführte Regel zu den Gravitationspfeilen schon einmal ausgeführt wurde: Falls ein Himmelskörper die Schußlinie zwischen zwei Gegnern zu blockieren droht, so muß dies eindeutig auf beiden Karten der Fall sein.

Gleiches gilt für Trefferwurfmodifikatoren durch Atmosphäre-Waben.

## SCHUSSFELD

Um ein Ziel treffen zu können, muß es sich in den jeweils selben Schußfeldern beider Spielsteine einer angreifenden Einheit befinden.

## ENTFERNUNG ZUM ZIEL

Um nun vor dem Schuß die wahre Entfernung zu einem Ziel im dreidimensionalen Raum zu ermitteln, zählen Sie die Distanz zwischen Angreifer und Ziel auf beiden Karten anhand der Waben ab und bestimmen sie das Ergebnis, das dann die Reichweiten- Grundlage für Ihren Trefferwurf bilden wird, mit Hilfe der "3D-Entfernungstabelle".

(Siehe hierzu AT3D-TAB. PCX)

## SCHADENSERMITTLUNG

Es gelten die normalen Regeln für die Ermittlung der getroffenen Seite des Ziels mittels der Wabenseite, durch die der Schuß in das Zielfeld gelangt ist. Der Einfachheit halber wird nur EINE der beiden Karte verwendet, um auf ihr die entsprechende Wabenseite zu bestimmen; und zwar diejenige, auf der die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel größer ist. Sollte diese Entfernung auf beiden Karten gleich groß sein, entscheidet ein Zufallswurf mit 1W6.

## ZUFALLSBEWEGUNG

### ASTRO- 3D. TXT

Sollte sich aus einem erlittenen Leitwerkstreffer eine Zufallsbewegung ergeben, so wird bei ASTROTECH- 3D mittels eines Würfelwurfes festgestellt, ob die Zufallsbewegung auf der X/Z- oder X/Y-Karte ausgeführt werden muß. Bei einem Ergebnis von 1-3 gilt die Zufallsbewegung für den Spielstein auf der X/Y-Karte, bei einer 4-6 auf der X/Z-Karte.

Auf der X/Z-Karte übersetzt sich eine Bewegung nach links oder rechts natürlich in eine entsprechende Drehung nach "unten" oder "oben".

### WÄRME- UND ENDPHASE

Die Verwendung der Regeln von ASTROTECH- 3D hat keinen Einfluß auf die AstroTech-Wärme- und Endphasen.

### OPTIONALE REGEL: 3D- TREFFERZONEN

Nachdem wir uns bislang mit der Bewegung und dem Kampf im dreidimensionalen Raum beschäftigt haben, drängt sich das nächste Thema schon beinahe zwangsläufig auf: Die Berücksichtigung der Ober- und Unterseiten von Raumfahrzeugen, die im traditionellen AstroTech zwar von allen Seiten, aber eben nicht von oben oder unten beschossen werden können.

Für Kugelraumer ist eine Extrabehandlung an dieser Stelle nicht notwendig; die Einträge unter "Linke/Rechte Seite" in der Tabelle "Trefferzonen Kugelform" reichen im wahrsten Sinne des Wortes rundherum aus. Für Jäger und stromlinienförmige Landungsschiffe kann man hingegen mit nur wenig Aufwand ein paar neue taktische Dimensionen eröffnen.

### DARSTELLUNG

Auch für die Profildarstellung von Jägern und anderen Stromlinienförmigen wird bei ASTROTECH- 3D die X/Z-Karte verwendet. Es werden weiterhin die normalen Spielsteine benutzt, allerdings gilt für die X/Z-Karte die Regel:

**DIE RECHTE TRAGFLÄCHE EINES MARKERS ZEIGT "OBEN" AN!**

Die linke Tragfläche einer Spielstein-Illustration steht dementsprechend für die Unterseite eines Raumfahrzeugs, so daß alle stromlinienförmigen Raumer auf der X/Z-Karte im Profil dargestellt werden und dort dementsprechend auch von oben oder unten beschossen werden können. Der Spielstein einer solchen Einheit wird auf der X/Z-Karte als "Profil-Marker" bezeichnet.

### SCHUSSFELD

Ein Profil-Marker besitzt lediglich zwei Schußfelder, die den normalen Front- und Heckschußfeldern bei ASTROTECH entsprechen. Das Front-Schußfeld schließt hierbei die linken und rechten Tragflächenschußfelder der Einheit mit ein.

Die Schußfelder der Spielsteine auf der X/Y-Karte bleiben unverändert erhalten.

### SCHADENSERMITTLUNG

Auch für Profil-Marker auf der X/Z-Karte wird die von einem Angriff getroffene Seite mittels der Wabenseite bestimmt, durch die der Schuß in das Zielfeld gelangt, nur daß nun "Unter- und Oberseite" anstatt der "Linken/Rechten Seite" getroffen werden können:

### PROFIL- TREFFERZONEN - JÄGER/STROMLINIENFORM

2W6	Oberseite	Unterseite
2	Cockpit/Brücke	Triebwerk (kritisch)

#### ASTRO- 3D. TXT

3	Bug	Triebwerk (Leitwerk)
4	Linke Tragfläche (Wf.)	Rechte Tragfläche (Landegestell)
5	Rumpf (Wärmetauscher)	Rumpf (Bombe)
6	Linke Tragfläche	Rechte Tragfläche
7	Rumpf	Rumpf
8	Rechte Tragfläche	Linke Tragfläche
9	Rumpf (Wärmetauscher)	Rumpf (Bombe)
10	Rechte Tragfläche (Wf.)	Linke Tragfläche (Landegestell)
11	Triebwerk (Leitwerk)	Bug
12	Triebwerk (kritisch)	Bug (Waffe)

#### OPTIONALE REGEL: ROLLEN

Nachdem ASTROTECH- 3D zumindest die stromlinienförmigen Raumfahrzeuge noch mit zwei zusätzlichen Trefferzonen-Seiten versehen hat, wird es so manchem Spieler wünschenswerter denn je erscheinen, über irgendeine Möglichkeit zu verfügen, seinem Gegner im Kampf nur die Seiten seines Raumschiffes zuzuwenden, die noch relativ gefahrlos einigen Schaden hinnehmen können. Das bald nun auch auf deutsch erscheinende BATTLESPACE-Regelsystem hat das "Rollen" einer Einheit um die eigene Längsachse bereits voll integriert, und mit einem kleinen Regelzusatz und etwas Arbeit läßt sich diese nützliche Eigenschaft auch problemlos mit ASTROTECH simulieren.

#### DARSTELLUNG

Zur Kennzeichnung eines um 180 Grad um seine Längsachse gedrehten Raumschiffes wird die (leere) Rückseite eines AstroTech-Spielsteins benutzt. Diese wird mit einem Richtungspfeil an der Wabenseite markiert, die dem Bug der Einheit entspricht. Zur weiteren Orientierung sollte dort zumindestens auch noch die Kennzahl des Markers notiert werden.

Beim Spiel nach ASTROTECH- 3D-Regeln wird darüber hinaus bei stromlinienförmigen Raumern auch noch ein Heckflossen- Symbol eingezeichnet, um die Ober- und Unterseite der Einheit festzulegen. Dieser Marker kommt dann nur auf der X/Z-Karte zum Einsatz, der Parallel-Spielstein auf der X/Y-Karte benötigt dann keine zusätzliche Kennzeichnung.

#### EINSATZ

Jede Einheit kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ihrer Bewegung eine 180 Grad-Rolle um die eigene Längsachse ausführen. Dieses Manöver kostet jeweils 1 Schubpunkt und kann innerhalb einer Bewegungsphase beliebig oft ausgeführt werden. Nach jeder Rolle wird der entsprechend markierte Spielstein umgedreht, wobei die Ausrichtung des Bugs der Einheit beibehalten wird.

Nach jeder Rolle sind die linke und rechte Seite einer Einheit als miteinander vertauscht zu behandeln; bei ASTROTECH- 3D gelten somit gleichzeitig auch die Ober- und Unterseite eines Raumfahrzeugs auf der X/Z-Karte als miteinander ausgetauscht.

EndOfFile