

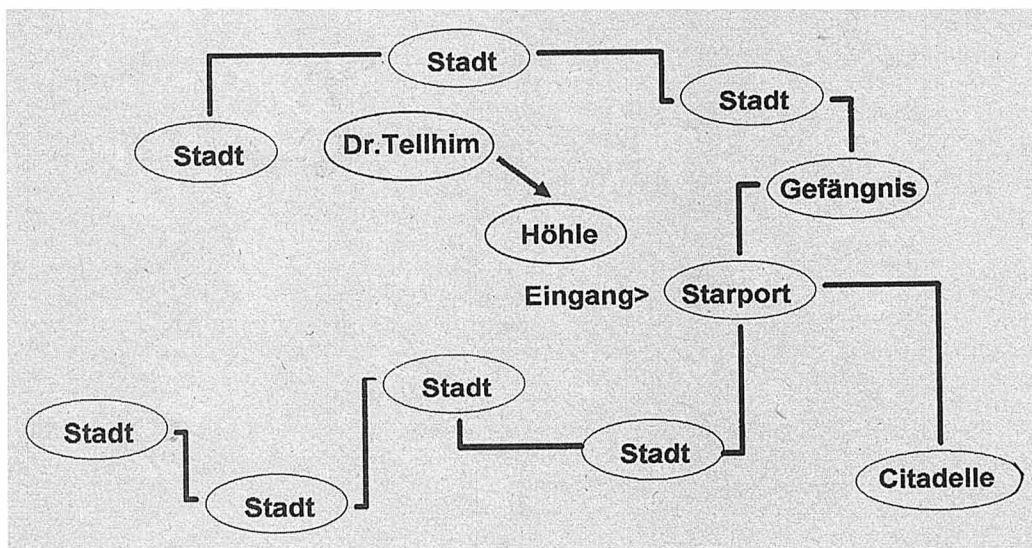
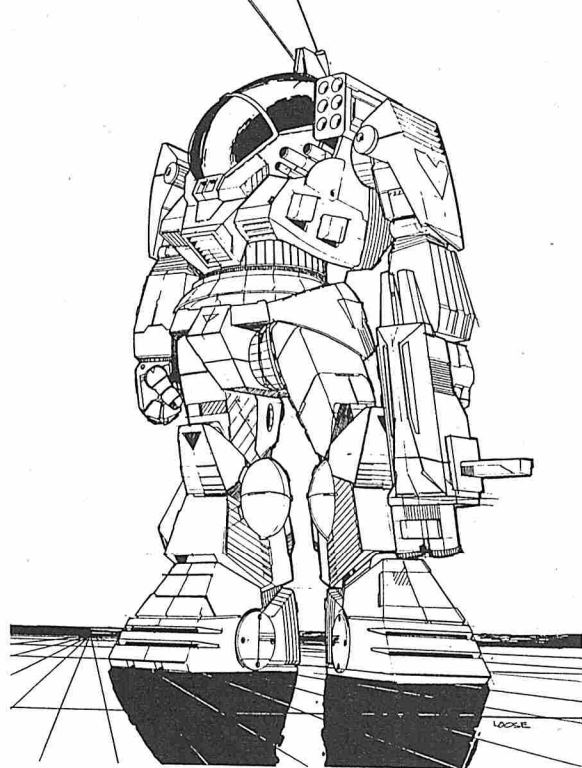
# Battle-Tech

In ferner Zeit, im 4. Jahrtausend, tobt ein gnadenlosen Krieg zwischen den Sternensystemen. Mit mächtigen Kampfmaschinen, Battle-Mechs genannt, ziehen die Menschen gegeneinander zu Felde...

von Hakan Evrigen und Jörn-Erik Burkert

Um beim Kampf mit den Kampfkolossen zu überleben, müssen einige Grundregeln beachtet werden. Order Nr. 1 im Spiel: nicht alle Battle-Mechs eignen

nieren, geht es in die Barracks und der Mechkrieger gönnt sich ein wenig Ruhe. Stellt sich Hunger ein, geht es ab zur Lounge. Wer zum Kampf ohne Mech auszieht, sollte sich eine zünftige Ausrüstung im Armor-Shop besorgen und sich ordentlich im



sich für jede Mission. Außerdem muß das Umfeld einer Operation stimmen und die Kriegskasse voll sein. Ein Teil des eigenen Geldes sollte bei Comstar angelegt werden. Am besten ist, wenn man Aktien erwirbt, wobei nur von den ersten beiden aufgeführten Firmen und von beiden gleich viel. Der Rest der Habe wird beim Roulette eingesetzt. Dort ist es leicht möglich, daß das Geld verdoppelt, verdreifacht oder schlimmstenfalls alles verloren wird. Ansonsten ist es ratsam, ständig die Aktienkurse zu überprüfen, Geld abzukassieren und wieder zu investieren. Spuckt der Aktienmarkt kein Geld mehr aus, wird es Zeit, die Trainingshalle zu besuchen und sich dort ein wenig zu beschäftigen. Danach geht es wie gewohnt mit dem Aktienhandel weiter. Ist man zu müde, um zu trainieren,

geht es in die Barracks und der Mechkrieger gönnt sich ein wenig Ruhe. Stellt sich Hunger ein, geht es ab zur Lounge. Wer zum Kampf ohne Mech auszieht, sollte sich eine zünftige Ausrüstung im Armor-Shop besorgen und sich ordentlich im

## Die Missionen

**Mission 1:** Hier wählt man einen Locust, da Schnelligkeit gefragt ist und er bei diesem Auftrag die meisten Punkte bringt.

**Mission 2:** Hier keinen Locust wählen, da Greifer benötigt werden.

**Mission 3:** Hier muß zwar ein Mech zerstört werden, aber trotzdem lohnt sich der Einsatz eines Chameleons.

**Mission 4:** Die drei angrei-

fenden Androiden sind auf den ersten Blick keine Gefahr, trotzdem sollte auf den Hitzepegel achtgegeben werden. Die ersten Runden dürfte es keine Probleme geben. Bei zuviel Wärme den Large-Laser abschalten (anwählen, YES und dann CANCEL). Abkühlung des Lasers bringt der Besuch von Wasser.

**Mission 5:** So richtig in den

Kampf geht es erst ab Aktion fünf. Hier ist ein voll funktionstüchtiger Mech der Gegner. Vorsicht beim Hitzepegel.

**Mission 6:** Ähnlich wie bei der vorhergehenden Mission.

**Mission 7:** Als erstes sollte vor Start zu diesem Auftrag der Spielstand gesichert werden. Im allgemeinen muß man sich hier mit drei Mech-Gegnern auseinandersetzen und hat nur eine Chance nach gutem Training. Meist sind die Gegner vom Typ Jenner. Ist das der Fall, wird die Aufgabe sehr schwer und der Krieger muß gut trainiert sein. Ist der Sieg in der Tasche, warten im nächsten Fall schwächere Gegner.

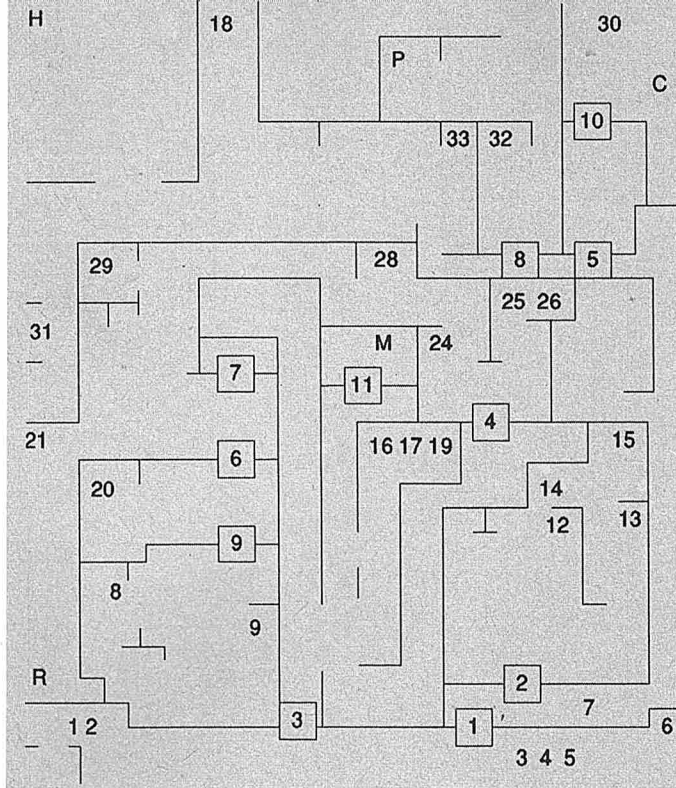
**Mission 9:** Hier greifen meist vier Jenner an, denen man lieber aus dem Weg geht. Statt dessen ist es besser, sich in die untere linke Ecke des Schlachtfeldes zu begeben. Wenn dort der Energiezaun zusammenbricht, kann in den Nordwesten der Stadt geflohen werden. Dann heißt es abwarten, bis die Jenner einzeln kommen. Sie sind dann eine fette Beute.

## Allgemeines

In der Karte 1 ist die Umgebung, in der das Spiel handelt, abgebildet. Jeder Punkt auf der Karte steht für jeweils ein Quadrat, das man im Spiel aufrufen kann. Nur beim Betreten des Gebiets erscheint der Ausschnitt. Der Doktor und die Höhle werden erst nach Lösen bestimmter Aufgaben sichtbar. Zunächst geht's in Richtung Starport. Dort befindet sich ein Comstar, wo Geldscheffeln ange-

## Die Schlüssel in der Höhle

Tür	rot	gelb	blau
1	1	3	5
2	2	7	18
3	15	14	11
5	25	33	10
6	29	12	6
7	20	27	22
8	28	24	16
9	17	19	26
10	8	9	21
11	30	23	32



## Karten-Legende

Kasten mit Nummer	Tür
Nummern	Schlüssel
C	Cache
M	Maproom
P	Power
H	Hyperpulse
R	Mech von Jeremiah

sagt ist (s. oben). Auf die zweite Aktie wird alles Geld gelegt, wobei noch soviel übrig bleiben sollte, daß man sich noch eine Flak-Suit, ein Inferno und ein wenig Kleidung leisten kann. Letztere gibt's im Clothes Shop und sie ist sehr wichtig, da der Mechkrieger noch immer die Uniform der Akademie trägt. Diese ist aber bei den Leuten in der Stadt nicht gern gese-

hen. In der Inaugural Hall gibt es einige interessante Neuigkeiten. Die Menschen erzählen von einer Versammlung, die besucht werden sollte. Die Zeit bis zum Beginn der Versammlung schlägt man am besten mit einigen Kämpfen in der Arena tot. Ein Mech zum Kampf in der Arena sollte aber gemietet werden, denn die Reparaturen am eigenen Mech können die Gewinne aus den Fightings schnell auffressen.

Bei der Versammlung gibt es ein Treffen mit Rex, der zu einem wertvollen Verbündeten wird. In Kooperation mit ihm findet man schnell Freun-

de. Einfach in den Krankenhäusern »search medical records« oder in den Mech Lubes »visit speed shop« bzw. »ask to apprentice« wählen und die betreffenden Personen geben sich zu erkennen. Trotzdem Vorsicht, denn oft lauert ein Doppelagent! Den eigenen Mech läßt man von Rex tunen und klappert danach die Städte nach Verbündeten ab. Je mehr Leute im Schlepptau sind, um so besser! Ein Helfer ist mit Sicherheit im Mecht Lube vom Starport. Er ist der beste Mechaniker und kann nach einer Ausbildung auf exzellent gebracht werden. Wer beim ersten Versuch ins Netz eines Agenten geht, findet im Knast einen Freund und muß beim zweiten Anlauf den Mechaniker anwerben. Zuvor heißt es aber erst einmal einen sauberen Ausbruch zu gestalten. Dazu muß der Mech des neuen Freundes im Gefängnishof gefunden werden, der zwischen einigen Schrott-Mechs steht. Das Ganze, bevor der Wächter die Aktion zum Scheitern bringt. Kommt ein Arzt ins Team, ist ein »Field Surgery Kit« notwendig. Dieses findet man im Spital. Er kann nun die Wunden der Gang viel besser heilen.

Als nächstes führt der Weg den Abenteuerer in die Citadelle, wo er in den Barracks ein Holodisk-Player findet. Nun geht es zu Doktor Tell-

## Tips und Tricks

- Sind mehr Piloten als Mechs in der Gruppe, setzt man mit Infernos feindliche Kampfmaschinen außer Gefecht und nimmt sie in Besitz. Ein anderer Weg ist der Diebstahl eines geliehenen Mechs aus der Arena. Dann ist das Betreten des Starcom aber nicht mehr möglich. Um den Mech zu klauen, werden die Waffen nicht auf den Feind gerichtet, sondern mit dem Befehl »next« auf den Enemy Commentator. Als nächstes begibt man sich dorthin, zerstört die Arenamauer und entflieht.
- Beim Kampf immer in Bewegung bleiben, so wird es für den Feind schwer, den Mech von hinten zu überfallen. Ebenfalls nie dem Feind den Rücken zudrehen, denn mit einem Schuß ist der eigene Mech futsch!
- Truppen am Boden nie in die Nähe der Füße eines feindlichen Mechs bringen, sonst tritt er nach ihnen (Befehl »kick«). Die Laserwaffen setzen Mechkrieger nur gegen den Feind in einem Mech ein, bis er zerstört ist.

braucht drei verschiedenfarbige Schlüssel. Hat man den Mech von Jeremiah Youngblood gefunden, begibt man sich zum Cache. Dann wird die Energie für den Hyperpulse Generator abgeschaltet. Im Kartenraum sind nun noch die Planeten (Pesht, Benja-

## Die Mech-Typen

Hier einige Bemerkungen zu den einzelnen Mech-Typen.

Locust: Der schnellste wählbare Mech-Typ – hat aber keine Hände zum Greifen und seine Bewaffnung ist nur schlecht

Wasp: Dieser Mech hat Greifer und ist schlecht bei Bewaffnung, Bewegung und Rüstung

Chameleon: Der einzige mit Large Laser und anderen guten Waffen ausgerüsteter Kampfkoloss. Seine Panzerung ist sehr gut. Er kann nicht mehr auferüstet werden.

Zum Abschluß noch einige Hilfen zum Tunen der Mechs. Bei der Wasp sollten als erstes zwei Med-Laser und reichlich Armor eingebaut werden. In Runde zwei dann fünf Med-Laser, dafür keine Jumpjets. Vorsicht Hitze-Entwicklung!

Der mit drei Med-Laser bestückte Locust, erhält beim ersten Tunen zusätzlich drei Med-Laser dazu, beim zweiten Aufrüsten ebenfalls, dazu zwei Small-Laser und mehr Armor. Dafür zwei Bewegungspunkte weniger, weil die Maschine ausgebaut wird.

Beim Stinger am Anfang nur einen Med-Laser und vier Small-Laser. Beim zweiten Mal drei Med-Laser, (für zwei davon reicht die Energie nicht!) und vier Small-Laser, keine Jumpjets.

Der Commando-Mech wird am Anfang mit drei Med-Lasern und viel Armor ausgerüstet. Dafür sollte man ein wenig sparsamer bei den SRM-Launchern sein (einen weniger). Beim nächsten Tuning kommt ein Med-Laser dazu und sechs Small-Laser. Hier wiederum ein SRM-Launcher weniger, da die Hitzeentwicklung zu groß ist.

## Battle-Tech

Das von Fasa entwickelte Science-fiction-Rollenspiel hat als Brettspiel eine große Fangemeinde. Infocom hat für den C 64 ein Computerspiel herausgebracht. Es ist in der Science-fiction-Box von Prism-Leisure enthalten, die man bei Karstadt an der Software-Theke und anderen Großmärkten erhält.

Mehr Informationen über Battle-Tech und Brettspiele rund um die Welt der Stahlkolosse des 4. Jahrtausends hat Fantasy-Productions. Einige Romane dazu sind im Heyne-Verlag München erschienen.

heim. Im Spital sollte man sich vorsichtshalber »Microsurgeon« beschaffen, denn der Doktor stellt Fragen. Sind alle Fragen richtig beantwortet, geht es nach Südosten zur Höhle. Karte 2 zeigt die Höhle. In Kombination mit der Tabelle dürfte es nicht schwer sein, die Türen zu öffnen. Die Nummern in den Kästen auf der Karte sind die Türnummern und die anderen Bezeichnungen für die Schlüssel. Die Türen müssen zuerst nach Reihenfolge ihrer Zahl geöffnet werden. Jede Tür

min, Skye, Ryerson, Summer, Kathil und Achernar), die in der Anleitung mit einer Schlangenlinie verbunden sind, anzuwählen und der Hyperpulse Generator zu aktivieren und das Spiel ist gelöst.

Fantasy-Productions,  
Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath  
Heyne-Verlag, Postfach 201204,  
80012 München 2

Illustrationen aus dem Battle-Tech-Hardware-Handbuch 3025 mit freundlicher Genehmigung von Fantasy-Productions/FASA