



DIE DBTM 2021

Ein Bericht vom DBTM-SL selbst: Andai

Die DBTM 2021 bestand dieses Jahr aus einer Vorrunde mit anschließender KO-Phase.

Der Beginn gestaltete sich etwas holprig, da die Orga (also ich, Andreas Hoffmann) die Startzeit durcheinandergebracht hatte. So war ich auf 09:30 Uhr eingestellt, während die offizielle Kommunikation aber auf 09:00 Uhr lief. Mein Fehler, aber der Reaktor lief noch nicht so richtig.

Zweiter Stolperstein, trotzdem ich die Mechbögen bereits an den Vortagen gedruckt hatte, fehlten mindestens sieben weitere Bögen. Kleine witzige Vorgeschichte: ich besitze daheim drei Drucker, zwei davon stellten die Farblieferung nach jeweils circa 30 der 300 Bögen ein. Der Convention-Reservedrucker musste herhalten und bewährte sich abermals.

Nachdem dann alle Bögen gedruckt waren, konnten die Paarungen und der Spielmodus bekannt gegeben werden.

Hierbei ging es mit der Vorrunde los, die sich aus drei Gefechten unterschiedlicher Zeitschienen zusammensetzte. Gespielt wurde mit einem Mech und einem zweiten Mech als Reserve, sobald der erste abgeschossen worden war:

CBT:

2 Mechs (Heavy/Assault): OSR-2C Ostroc & CGR-1A9 Charger

IS Aktuell:

2 Mechs (Heavy/Assault): GAL-1GLS Gallowglas & ZEU-9S Zeus

Clan:

2 Mechs (Heavy/Heavy) : Cauldron-Born D & Linebacker A

Die Vorrunde lief sehr entspannt und auf jeden Fall überaus unterhaltsam. Selten wurden so viele Kopfschüsse verteilt, wie hier. Als kleines Gimmick hat die Orga Blister für besondere Aktionen oder Ergebnisse verteilt. Das waren zum Beispiel eine abgerissene Extremität, ein Gyrotreffer, ein erfolgreicher Rammangriff etc. Insgesamt wurde so acht Blister unter die Spieler gebracht. Dieses Bingo-Prinzip fand großen Anklang und wird, so möglich, im nächsten Jahr wiederholt.

Unklar drückte ich mich bei der Wertung aus, ich teilte den Spielern mit, dass Abschüsse zählten, vergaß aber zu erwähnen, dass nur der „Sieg“ die Punkte bringt, die als erstes Kriterium galten. Es änderte an den qualifizierten Viertelfinalteilnehmern glücklicherweise nichts.

Das Viertelfinale wurde mit einer gemischten Lanze gespielt: 2 Mechs, 2 Panzer. Die Spieler wählten eine aus drei vorgegebene Kombinationen aus:

Kombo 1:

- HMH-4D Hammerhands
- BJ-1DB Blackjack
- Patton
- Brutus Ass. Tank (PPC 2)

Kombo 2:

- VND-1R Vindicator
- CTF-1X Cataphract
- Zhukov Heavy Tank
- VNL-K70 Von Luckner

Kombo 3:

- CN9-AL Centurion
- CPLT-K2 Catapult
- Drillson Heavy Hover Tank
- Manticore Heavy Tank

Weiter ging es nun ins Halbfinale, hier wählten die Teilnehmer aus drei vorgegebenen Kombinationen aus, dieses Mal aus der Innere Sphäre bis 3067 Zeitschiene.

Kombo 1:

- TLN-5Z Talon
- KIM-2C Komodo
- WFT-C Wolf Trap
- NG-C3A Naginata

Kombo2:

- STY-3D Starslayer
- AXM-2N Axman
- JM7-F Jagermech

- GOL-5D Goliath

Kombo 3:

- WLF-3S Wolfhound
- SHD-5D Shadow Hawk
- PTR-6T Penetrator
- IMP-3E Imp

Zwei spannende Halbfinals später standen die diesjährigen Finalisten fest:

Thomas Hack und Lutz Luchs.

Doch die Orga quälte sie nach 9 Stunden Battletech ein weiteres Mal und stellte ihnen drei volle Clan Novas zur Wahl:

Clannova 1:

- CrimsonLangur A
- Nobori-nin (Huntsman) D
- Vulture (Mad Dog) B
- MadCat (Timber Wolf) Pr.
- Blood Asp C

Clannova 2:

- Fenris (IceFerret) D
- Ryoken (Stormcrow) Prime
- Nova Cat E
- MadCat (Timber Wolf) A
- Man O' War (Gargoyle) D

Clannova 3:

- Fenris (IceFerret) H
- StooingHawk C
- MadCat (Timber Wolf) C
- NightGyr C
- Kingfisher A

Dazu gab es jeweils drei Strahlen Elementare mit 3er Schützen:

- 3x Laser
- 1x Flamer
- 1x MG



Vize „Hackster“, Deutscher BT-Meister 2021 „Der graue Luchs“ und Drittbester Tim

Nach nahezu zwei Stunden einigten sich die Finalisten es in einem Duell mit ihren Mad Cats auszuspielen. Sieger hierbei war Lutz Luchs.

Ein verdienter Deutscher Meister! Wie auch der Vizemeister und auch Drittplatzierte. Dazu ist zu erwähnen, die spielerische Qualität war durchgängig gut bis sehr gut. Jeder hätte den Titel verdient gehabt.

Die Orga bedankt sich für den reibungslosen, geduldigen und auch spaßigen Ablauf bei allen Teilnehmern. Das Feedback nehmen wir mit und arbeiten daran, es im nächsten Jahr mit einigen Neuerungen und Verbesserungen einzuarbeiten.

Ebenso bedankt die Orga sich bei der Phoenix Guard für die Möglichkeit so spontan diese Meisterschaft auf ihrer Convention ausrichten zu dürfen.

Ein ganz großes Dankeschön geht an die MechForce Germany, die einen nicht unerheblichen Teil der Preise gestellt hat.

Ein ebenfalls großes Dankeschön an Catalyst Game Labs, die zwei Wochen zuvor auf der Spielmesse auch einige Preise für die DBTM gespendet haben. In Zahlen sei hier gesagt:

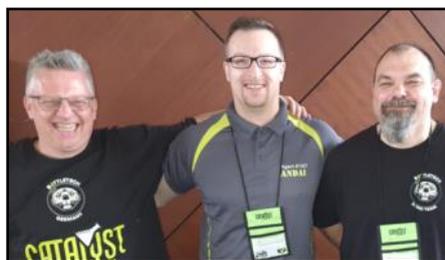
- Ein 3D-gedruckter, handbemalter Marauder in "überlebensgroß" (1:100) (Danke an Crusader Painting & Django& die MFG)
- dazu 1ein passender "normaler" Marauder (1:285) im gleichen Camo.

- Neun IWM-Blister mit diversen Mechs gestiftet von TT
- 17 Salvage Boxen (UrbanMech & legendary Mech) von CGL
- Ein Plush-Urbie von CGL
- 4 custommade DBTM Hexkarten by Andai
- Gutscheine für die Plätze 1-3 (50,- 30,- und 20,-€) einzulösen beim SciFi-Trader und gestiftet von der MFG.

Ich selber möchte mich bei meinen Orga-Helfern bedanken: Andreas „Büttli / Drussaxt“ Büttner und Alla „Murdock“ Borgis

Bis zum nächsten Jahr

Andai



Unsere DBTM-Orga:

Andi „Drussaxt“, SL „Andai“, „Murdock“