

17. September 3067, 07:00 Uhr Ortszeit
Arcadia Battlemech Plant CM-T4
Planet Arcadia
Clan Heimatwelten



„Guten Morgen!“

Pünktlich zum Schichtbeginn um 07:00 Uhr trat Jakob (Tesla) auf das kleine Podium des Konferenzraums, um zu den anwesenden Wissenschaftlern zu sprechen:

„Liebe Brüder und Schwestern, ich habe die Ehre Euch heute über das neue Entwicklungsprojekt zu informieren, welches von Khan N’Buta persönlich in Auftrag gegeben wurde. Wie Ihr sicherlich wisst, vermuten nicht nur die Krieger, dass unserem Clan unruhige Zeiten bevorstehen, auf die unser Clan vorbereitet sein muss, frapos?“

Unser Khan hat uns daher beauftragt, an unsere Erfolge bei der Entwicklung des Hellfire anzuknüpfen. Dieses Mal sollen wir jedoch einen vollwertigen OmniMech entwickeln, der unsere Feinde das Fürchten lehrt und unserer Kriegerkaste einen signifikanten Vorteil in unterschiedlichsten Gefechtssituationen verschafft. Gewichtsklasse, Einsatzprofil und Bestückung des Hellfire können ein Anhaltspunkt für Euch sein, müssen Euch bei der Konzeption Eurer Prototypen jedoch nicht einschränken.

Die genauen Spezifikationen des zu entwickelnden OmniMechs, in vier zu entwickelnden Konfigurationen, werde ich Euch nach dieser Besprechung direkt auf Eure Datapads übermitteln.

Um der Kriegerkaste nach Abschluss des Projekts die bestmögliche Konstruktion übergeben zu können, werden wir wie immer mehrstufig vorgehen.

In Stufe 1 ist zunächst die Wissenschaftskaste federführend und Ihr werdet entsprechende Entwürfe erarbeiten, die wir dann zunächst im Simulator gegeneinander testen. Um möglichst realistische Ergebnisse zu erhalten, werden Eure Entwürfe in diesen Simulationen von unterschiedlich fähigen Kriegern gesteuert. Es steht Euch frei zu wählen, ob dieser noch vor seinem ersten Postionstest steht, oder bereits zu den besten Kriegern unseres Clans gehört. Aber Vorsicht, die Wahl Eures Piloten beeinflusst den Wert Eurer Konstruktion.

Erst dann werden wir in Stufe 2 des Projekts die Technikerkaste hinzuziehen und bitten, Prototypen des vielversprechendsten Entwurfes zu fertigen und an die Kriegerkaste zum Test unter realen Bedingungen zu übergeben. Erst wenn wir die Krieger überzeugt haben, schließt sich möglicherweise eine dritte Stufe an, in der wir eine volle Fertigungslinie für den neuen OmniMech ausrüsten.

Dies ist aber alles noch Zukunftsmusik und wird nur denjenigen von Euch betreffen, dessen Entwurf sich in den Simulationen durchzusetzen vermag.“

Konstruktionsregeln

Programm: Als Konstruktionsprogramm ist zwingend Solaris Skunk Werks in der **SSW_0.7.6** zu verwenden.

<https://github.com/Solaris-Skunk-Werks/solarisskunkwerks#solaris-skunk-werks>

Technologie: Die zur Konstruktion zur Verfügung stehende Technologie ist in SSW wie folgt einzuschränken:

Rules Level: Tournament Legal

Era: Clan Invasion

Tech Base: Clan

Prod Year/Era: 3066

Restrict Availability by Year = true

The screenshot shows the 'Solaris Skunk Werks 0.6.83.1' application window. The 'Basic Setup' tab is active, displaying various configuration options for a mech. The 'Basic Information' section includes fields for Mech Name, Model, Source (Tournament Legal), Era (Clan Invasion), Tech Base (Clan), and Prod Year/Era (3066). The 'Movement' section shows Walking MP (1), Running MP (2), Jumping MP (0), and Engine Rating (20). The 'Heat Sinks' section shows Heat Sink Type (Single Heat Sink) and Number of Heat Sinks (10). The 'Chassis' section shows Tonnage (20), Mech Type (BattleMech), and Motive Type (Biped). The 'Basic Setup Summary' table provides a breakdown of the mech's components and their availability. The 'Construction Options' section includes checkboxes for 'Use Command Console' and 'Use Fractional Accounting'. The 'Experimental Equipment' section lists various optional systems like Full-Head Ejection System, Chameleon LPS, and Supercharger. The status bar at the bottom displays key statistics: Tons: 6.5, Free Tons: 13.5, Max Heat: 2, Heat Dissipation: 10, Free Crits: 47, Unplaced Crits: 10, BV: 73, and Cost: 825.440.

Item	Tonnage	Crits	Availability
Internal Structure:	2.0	0	D/C-B-B-A
Engine:	0.5	6	D/C-B-C-A
Gyro:	1.0	4	D/C-B-B-A
Cockpit:	3.0	5	D/C-B-B-A
Heat Sinks:	0.0	10	C/B-A-A-A
Enhancements:	0.0	0	A/A-A-A-A
Jump Jets:	0.0	0	D/C-B-B-A

Konstruktionsregeln

Allgemeines: Zu konstruieren ist ein **zweibeiniger Clan-OmniMech**, für den ein Chassis sowie **vier Omnimech-Konfigurationen** (Prime, A, B, C) zu entwickeln sind. Im Basis-Chassis dürfen keine Waffensysteme und/oder Munition enthalten sein. Diese sind lediglich Bestandteil der vier Konfigurationen. Nahkampfwaffen sind nicht clangemäß und daher grundsätzlich untersagt. Das Basis-Chassis ist nach Konstruktion zu „verschließen“ / „Lock Chassis“. Ihr könnt den Namen Eures Mechs frei wählen und diesen bei „Mech Name“ eintragen und Die Variante nicht vergessen. **In das Feld „Source“ tragt ihr bitte Euren echten Namen (Vorname + Nachname) ein.**

Pilot: Um die Überlegenheit Eurer Konstruktion zu demonstrieren, dürft Ihr **zwischen verschiedenen fähigen Clankriegern wählen**. Der von Euch **gewählte Krieger steuert Euren OmniMech durch das gesamte Turnier**. Ein Wechsel des Kriegers oder der Einsatz verschiedener Krieger in Verbindung mit unterschiedlichen OmniMech-Konfigurationen ist **nicht zulässig**.

Die Kriegerkaste hat uns folgende Krieger zum Steuern Eurer OmniMech-Konstruktionen zugewiesen:

Kadet/Geschko:	Schütze 4 / Pilot 5
Solahma:	Schütze 4 / Pilot 4
MechKrieger:	Schütze 3 / Pilot 4
SternCommander:	Schütze 3 / Pilot 3
SternCaptain:	Schütze 2 / Pilot 3
SternColonel:	Schütze 2 / Pilot 2
Blutnamensträger:	Schütze 1 / Pilot 2

Bei „Model“ ist zwingend die Bezeichnung des von Euch gewählten Kriegers einzutragen.

Battle Value: Der BattleValue 2.0 (Es zählt die Anzeige / Berechnung aus SSW) für Euren Mech in den Konfigurationen Prime, A, B, C darf **unter Einberechnung des von Euch gewählten Kriegers** maximal jeweils **2.750 Punkte** betragen.

Anforderungen an die OmniMech-Konfigurationen:

- Prime:** Die Prime-Konfiguration soll möglichst universell einsetzbar sein und muss daher mindestens über jeweils ein Waffensystem aus den drei folgenden Kategorien verfügen: Energie-, Ballistik- und Raketenwaffen. Es dürfen maximal sechs (6) Tonnen für Impulslaser verbaut werden. Jedes munitionsgestützte Waffensystem muss auf mindestens eine geeignete Tonne Munition zugreifen und feuern können. Sogenannte One-shot-Waffensysteme sind daher ausgeschlossen.
- A:** Die A-Konfiguration dient in erster Linie dazu, Ballistik-Waffen ins Feld zu führen. Es sind daher mindestens zwei Ballistik-Waffen zu verbauen. Mit diesen müssen auf einer Reichweite von 18 Feldern mindestens 10 Punkte Schaden in einer Runde zu verursachen sein (z.B. 2 LBX AC5). Bei Light und Medium Mech nur eine (1) Ballistik-Waffe. Es dürfen maximal 3 Tonnen für Energiewaffen verbaut werden und eine LRM oder ATM verbaut werden. SRMs sind erlaubt. Jedes munitionsgestützte Waffensystem muss auf mindestens eine geeignete Tonne Munition zugreifen und feuern können. Sogenannte One-shot-Waffensysteme sind daher ausgeschlossen.
- B:** Die B-Konfiguration soll primär als unterstützender Raketenträger fungieren. Es sind daher mindestens zwei Raketenwaffen zu verbauen (Bei Light und Medium Mech nur eine (1) Raketenwaffe). Die Raketenwaffen müssen auf einer Reichweite von 15 Feldern gemeinsam mindestens 20 (10) Schadenspunkte pro Runde verursachen können. Jedes munitionsgestützte Waffensystem muss auf mindestens eine geeignete Tonne Munition zugreifen und feuern können. Sogenannte One-shot-Waffensysteme sind daher ausgeschlossen. Es dürfen maximal 3 Tonnen für Energiewaffen verbaut werden.
- C:** Die C-Konfiguration soll unseren Kriegerern als Duell-Maschine dienen und den Kriegerern ermöglichen, ihre überlegenen Fähigkeiten zu demonstrieren. Es sind daher lediglich Direktfeuerwaffen (Direct-Energy und Direct-Ballistic) erlaubt. Der Einsatz von Impulslasern und Zielcomputern ist ausgeschlossen. Auf Wunsch unseres Kahns muss mindestens eine Ballistik-Waffe verbaut werden, deren Gewicht mindestens 7 Tonnen beträgt. Diese Waffe muss geeignete Munition mitführen und feuern können. Bei Mechs bis 45 Tonnen dürft ihr den Wunsch des Kahns ignorieren. Daher sind auch leichtere Direct-Ballistic-Waffen erlaubt.

Abgabe und Einsendeschluss:

Ihr möchtet am Turnier teilnehmen? Dann sendet uns Eure Konstruktion als SSW-Datei inkl. des von Euch gewählten Piloten **bis spätestens Samstag, den 22.10.2022** an folgende E-Mail-Adresse: konstruktion@phoenixguard.de

Für Eure Turnierteilnahme gilt in diesem Jahr Eure erste regelkonforme Abgabe!

Für zwingend erforderliche Korrekturen werden wir Euch, sofern noch möglich, eine angemessene Frist setzen. So oder so: 24 Stunden vor Turnierbeginn werden keine Anpassungen und/oder Nachmeldungen mehr akzeptiert.

Zur Erklärung: In den letzten Jahren hat es sich leider zunehmend eingeschlichen, dass einige Turnierteilnehmer ihre Konstruktionen wirklich auf den allerletzten Drücker eingereicht haben, oder ihre Konstruktion noch mehrfach überarbeitet haben, so dass wir kaum noch Zeit hatten, diese auf Herz und Nieren zu überprüfen.

Situationen wie: „Ach, hab ich Euch meine letzte Version gar nicht mehr geschickt?! Ups..., na ja, ... hier. Ich habe sie ausgedruckt für Euch dabei.“ waren leider keine Seltenheit und führten immer wieder zu Verzögerungen und Unsicherheiten vor/bei Turnierstart.

Dies möchten wir in diesem Jahr vermeiden!

Versteht uns nicht falsch: Uns ist durchaus bewusst, dass die meisten von uns viel um die Ohren haben und neben Familie, Beruf, Haustier, Auto und Co. (Prioritätenfolge dürft Ihr für Euch gerne individuell anpassen.) die Zeit für unser Hobby irgendwo zusammensuchen müssen und vielleicht auf dem Phoenix Con noch an anderen Turnieren, Szenarien usw. teilnehmen wollen. Dafür haben wir vollstes Verständnis. Trotzdem müssen wir auf oben stehenden Regeln bestehen, da wir als Turnier-Orga ansonsten (noch mehr) graue Haare bekommen und Euch allen keinen vernünftigen/pünktlichen Turnierstart bieten können.