

## Konstruktionsturnier 2021 – Version 1.1



### **Mountain Wolf BattleMechs**

**Lyranische Allianz, Planet Vendrell, 03. November 3066**

*Brandon O'Leary, CEO von Mountain Wolf BattleMechs, betrat den großen Konferenzraum auf der Ostseite des Hauptverwaltungsgebäudes und ging zielstrebig auf das Rednerpult an der Stirnseite des Raumes zu. Dort angekommen drehte er sich zu den Anwesenden um und begann ohne Umschweife mit seinem Vortrag:*

*„Meine Damen und Herren, ich begrüße Sie an dieser Stelle, um Sie über das nächste große Projekt, wenn nicht das größte Projekt der letzten Jahrzehnte unseres Konzerns persönlich zu informieren. Wie Ihnen sicherlich bekannt sein wird, produzieren wir seit über zehn Jahren lediglich ein einziges Mechmodell hier auf Vendrell in der Lyranischen Allianz. Auch wenn sich die Verkaufszahlen des Night Hawk positiv entwickeln, so stellt diese Fokussierung auf ein einzelnes Produkt ein großes Risiko für unseren Konzern dar, sollte der Night Hawk je von einem leistungsfähigeren Modell in derselben Preis- und Gewichtsklasse abgelöst werden. Unser Ziel muss daher sein, unsere Produktpalette um mindestens ein weiteres Battlemech-Modell zu erweitern. Die Produktionskapazitäten für ein zweites, neues Mechmodell zu schaffen stellt hierbei das geringere Problem für unseren Konzern dar. Problematischer erscheint jedoch die Situation in Bezug auf die Zulieferung der benötigten Waffensysteme von Fremdherstellern. Meine Damen und Herren, und um genau dieses Problem zu lösen, habe ich Sie heute hierher gebeten: Ich beauftrage Sie und Ihre Konstruktionsteams damit ein neues, geeignetes Mechmodell zu entwerfen, welches eine entsprechend große Bandbreite an Waffensystemen verwendet, so dass keine Lieferengpässe vorprogrammiert sind. Dafür sind wir als Konzern, bzw. sind Sie bei Ihren Konstruktionen nicht auf eine bestimmte Gewichtsklasse oder ein bestimmtes Einsatzprofil festgelegt. Die genauen Spezifikationen für mögliche Entwürfe werden von meinem Assistenten in diesem Moment an Ihre Datapads gesendet.*

*Achso, meine Damen und Herren, erlauben Sie mir noch einen letzten Kommentar: Einige von Ihnen hatten sich bereits erkundigt, warum wir nicht einen Mech mit Nahkampfwaffe in Betracht ziehen. Wir haben dieses seitens der Konzernführung ernsthaft diskutiert und uns dagegen entschieden, da unser neuer Mech mit hoher Wahrscheinlichkeit auch gegen die Clans eingesetzt werden wird. Aufgrund der hohen Reichweite der Clanwaffen und dem Ehrencodex der Clans, auf Nahkämpfe zu verzichten, halten wir eine Maschine für geeigneter, die den Clans auf größere Distanz begegnen kann und auch dort ihr volles Potential entfalten kann, ohne die Ehrenregeln der Clanner zu verletzen. Ich denke Ihnen allen ist klar, dass die Innere Sphäre heute anders aussehen würde, hätten wir die Traditionen der Clans nicht gegen sie verwendet.“*

**Da uns in den ersten Tagen seit Veröffentlichung der Konstruktionsregeln bereits einige Fragen von Euch erreicht haben, haben wir die Klarstellungen/Antworten in Rot für Euch in den unten stehenden Kapiteln ergänzt.**

## Konstruktionsregeln

Programm: Es ist zwingend mit Solaris Skunk Werks (SSW) in der Version 0.7.6 zu konstruieren. Die aktuelle Version kann hier herunter geladen werden.

<https://sites.google.com/a/solarisskunkwerks.com/site/downloads>

Beschränkung: Bezüglich der Jahreszahl und der verfügbaren Technologie sind in SSW folgende Einstellungen zu wählen, um die Auswahl auf das Jahr 3066 zu beschränken:

Siehe hier ->

The screenshot shows the 'Solaris Skunk Werks 0.7.6' application window. The 'Basic Information' section is highlighted with a red bracket. The 'Era' dropdown is set to 'Civil War' and the 'Prod Year/Era' dropdown is set to '3066 Civil War'. The 'Restrict Availability by Year' checkbox is checked. The 'Basic Setup Summary' table is also visible.

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

Der Mech: Zu konstruieren ist ein BattleMech der Inneren Sphäre, für den folgende Vorgaben gelten:

- Mech Name: Hier ist Euer Name/der Name des Spielers (Vorname Nachname) einzutragen.
- Model: Hier ist die Bezeichnung „MK. 1“ einzutragen. Solltet Ihr später noch einmal Eure Konstruktion überarbeiten wollen und uns eine neue Version einreichen wollen, so ist diese fortlaufend als „Mk. 2“, „Mk. 3“ usw. zu nummerieren.
- Tech Base: Inner Sphere
- Tonnage: Beliebig zwischen 20 und 100 Tonnen (Untergewicht ist jedoch nicht zulässig.)
- Mech Type: BattleMech
- Motive Type: Biped oder Quad

- BV: Der in SSW angezeigte BV2.0 muss zwischen 1.600 und 2.000 Punkten liegen. (Die untere und die obere Grenze sind jeweils mit inbegriffen.)  
=> Es gilt die Anzeige aus SSW Version 0.7.6
- Die Vorgaben bzgl. der Bewaffnung sind dem folgenden Kapitel zu entnehmen.

**Bewaffnung:** Der Mech muss über genau sieben (7) Waffensysteme verfügen.

Die Waffensysteme müssen sich exakt im Verhältnis 4 zu 2 zu 1 auf die Kategorien Energiewaffe(n), Balistikwaffe(n) und Raketenwaffe(n) aufteilen, wobei es freigestellt ist, welche Waffenkategorie viermal, welche Kategorie zweimal und welche Waffenkategorie einmal verbaut wird.

Nahkampfwaffen sind nicht erlaubt. Die geforderten sieben Waffensysteme sind in oben stehender Aufteilung tatsächlich durch „Schusswaffen“ / „Feuerwaffen“ zu erfüllen.

Jedes munitionsgestützte Waffensystem muss auf mindestens eine ganze Tonne Munition zugreifen und diese verschießen können, wobei sich identische Waffensysteme diese eine Tonne Munition auch teilen dürfen. Waffensysteme ohne eigene Munitionszufuhr / sogenannte One-Shot-Waffensysteme sind demnach nicht zulässig.

Auch ein oder mehrere Maschinengewehre müssen auf mindestens eine ganze Tonne Munition zugreifen können. Die Verwendung der halben Tonne MG-Munition wäre nur dann zulässig, wenn Ihr die Munitionsmenge auf über eine Tonne steigern wolltet.

Total Warfare-konforme Sondermunition ist hierbei erlaubt.

Munition/Sondermunition **sowie Waffenregeln** aus anderen Regelwerken sind jedoch ausgeschlossen.

#### **Hierzu einige Beispiele:**

1) Erlaubt ist z. B. ein Mech, der über eine LRM 10 mit einer Tonne LRM-Munition, über zwei ERPPCs und vier Maschinengewehre mit einer gemeinsamen Tonne Munition verfügt.

2) Erlaubt wäre z. B. auch ein Mech, der über 2x ER Large Laser, 4x SRM-4er mit einer gemeinsamen Tonne Munition sowie eine AK10 mit einer Tonne Standard-Munition sowie zwei Tonnen Armor-Piercing-Ammo verfügt.

3) Mal angenommen Ihr entscheidet Euch für eine Aufteilung auf 4 Energiewaffen, 2 Raketenwaffen und 1 Balistikwaffe, so muss es sich in der jeweiligen Kategorie nicht zwangsläufig um dasselbe Waffensystem handeln. Es wäre also zulässig einen Mech zu konstruieren, der über folgendes Waffenlayout verfügt:

<b>Waffenkategorie</b>	<b>Waffensystem</b>
Energiewaffen	1x Large Laser 2x ER Medium Laser 1x Small Laser
Raketenwaffen	1x KSR-6 + 1 Tonne KSR-6-Munition 1x LSR-10 + 1 Tonne LSR-10-Munition
Balistikwaffen	1x Maschinengewehr + 1 Tonne MG-Munition