

Die Rückeroberung hat begonnen

DROPZONE COMMANDER

Eine Systemvorstellung von
Christian Schlumpberger

*Sprung erfolgt in dreißig Sekunden.
Alle Schiffe leiten auf mein Zeichen den Transit ein! Die Kolonien erwarten von jedem einzelnen von Euch, dass er seine Pflicht für unsere Rasse und seine Kameraden erfüllt! Die Scourge werden für ihren fehlgeleiteten Glauben, dass ein Alienvolk die Menschheit schlagen könnte, bezahlen! Sie werden den Tag verfluchen, an dem sie ihre Füße auf den Boden der Erde gesetzt haben! Wir reisen ins Herz der Gefahr und in der tiefsten Dunkelheit werden wir triumphieren! Gute Fahrt und ein günstiges Schicksal mögen Euch alle begleiten. Gute Jagd, Männer! Waffensysteme laden. Sprung erfolgt in drei... zwei... eins... Energie!
Supreme Admiral Jacob »Granit« Halsey am Anbeginn der großen Rückeroberung.*



Es herrschen düstere Zeiten für die Menschheit. Über hundert Jahre sind vergangen, seit die Erde und die reichen Kernwelten den grausamen Invasoren der Scourge zum Opfer gefallen sind. Zwar haben die Überlebenden zusammen mit den Einwohnern der entlegenen Koloniewelten ein neues Sternenreich aufgebaut, aber vom alten Glanz ist nur noch wenig geblieben. Doch der Grundstein für eine Rückkehr zu alter Stärke ist gelegt. Mit einer gewaltigen Armada haben sich die Menschen auf den Weg gemacht, um ihre alte Heimat zurückzuerobern. Die fremdartigen Shaltari und die Cyborgs der Post-Human Republic beobachten den ehrgeizigen Feldzug der Menschen mit wachsamen Augen, immer bereit ihre eigenen verborgenen Ziele durchzusetzen...

In unserer letzten Ausgabe hatten wir **Dropzone**

Commander noch als brandaktuelle Neuheit vorgestellt, doch inzwischen ist das Spiel auch in Deutschland angekommen und hat erste Freunde gefunden. Von den meisten gängigen Science Fiction-Spielen unterscheidet sich das Spiel aus dem Hause Hawk Wargames bereits durch seinen Maßstab von 10 Millimetern. In dieser Größenklasse gibt es zwar einige mäßig bekannte Systeme, doch abgesehen von **Firestorm Invasion** erzielte noch keines so viel Aufmerksamkeit wie **Dropzone Commander**. Verantwortlich dafür sind vor allem die unglaublich detaillierten Modelle, die bereits die Besucher der diesjährigen **Salute** begeisterten. Aber halten die Regeln, was die Modelle versprechen?

Tod aus dem Himmel

Den Kern des gesamten Spiels bilden die Dropships. Mächtige Landungsschiffe, die Panzer, Kampfäufer und Infanterie auf das Schlachtfeld tragen, um sie dort an den wichtigsten Stellen (den sogenannten Dropzones) abzusetzen. Dank dieser Mechanik kann es durchaus passieren, dass sich zu Beginn des Spiels keine einzige Einheit auf dem Spielfeld befindet, da diese erst nach und nach eingeflogen werden. Auch während des Spiels können die Dropships ihre Passagiere immer wieder an Bord nehmen, um sie beispielsweise schnell an einen anderen Ort zu verlegen, oder um ein gesichertes Missionsziel auszufliessen.

Die beiden menschlichen Fraktionen der United Colonies of Mankind und der Post-Human Republic verwenden dabei die konventionellsten Landungsschiffe. Ihre senkrechtstartenden Maschinen sind problemlos in der Lage, Truppen fast überall abzusetzen und wieder aufzunehmen. Anders ist es bei den Scourge, deren Dropships zwar schwerer bewaffnet sind, dafür sind sie aber nicht in der Lage, einmal gelandete Truppen wieder





aufzunehmen. Die größten Exoten unter den Landungsschiffen sind definitiv die eleganten Portalschiffe der Shaltari. Durch sie können Bodentruppen jederzeit vom Spielfeld teleportiert und an einer anderen Stelle durch ein anderes Portal wieder materialisiert werden. Kein zweites Volk verfügt über eine solche Flexibilität, dafür müssen die Gates der Shaltari aber auch völlig ohne Waffen auskommen.

Im Spiel führen die Dropships dazu, dass gerade in den ersten beiden Runden vor allem die Navigation im Vordergrund steht. Da abgesetzte Truppen nicht sofort feuern dürfen, geht es zunächst primär darum, unter dem Feuer gegnerischer Abfangjäger strategisch wichtige Positionen und erste Missionsziele zu besetzen. Der eigentliche Kampf eskaliert nach und nach von vereinzelt Feuergefechten zu einer ausgewachsenen Schlacht, die vor allem in den späteren Runden ihren Höhepunkt erreicht. Die Tatsache, dass Truppen durch einen Transport mindestens eine Runde lang nicht kämpfen können, sorgt auch dafür, dass die Spieler genau abwägen müssen, ob der Mobilitätsgewinn durch den Transportflug diesen Nachteil aufwiegt. Gerade die langsamen Kampfpläufer der PHR könnten davon durchaus profitieren, während die schnellen Truppen der UCM und der Shaltari vielleicht lieber am Boden weiter vorrücken.

Profilbildende Maßnahmen

Jedes Modell bei **Dropzone Commander** verfügt über zwei Profile, die seine Fähigkeiten im Spiel definieren. Zum einen gibt es das tatsächliche Profil des Modells, das beispielsweise Bewegungsweite, Panzerung, Squadgröße und ähnliche Regeln beinhaltet. Das zweite, genauso umfangreiche Profil informiert über die verschiedenen Waffen des Modells, also ihre Energie (Stärke), die Genauigkeit, die Zahl der Schüsse und die Reichweite. Sowohl Modelle als auch Waffen können außerdem noch über Sonderregeln verfügen. So ignoriert die schwere Partikelkanone des Ocelot Warstriders beispielsweise alle Arten von Schutzmaßnahmen, darunter auch Schilde.

Die Truppen des Spiels lassen sich im Grunde in vier Katego-

rien einordnen: Landungsschiffe, Flieger, Fahrzeuge und Infanterie. Besonders Flieger und Fahrzeuge unterscheiden sich dabei innerhalb der Kategorien recht deutlich voneinander, so gibt es beispielsweise sowohl schnelle Abfangjäger, die das Spielfeld in einem einzigen Anflug überqueren, als auch langsamere Gunships, die wie Hubschrauber funktionieren. Zu den Fahrzeugen zählen hingegen sowohl Kampfpläufer als auch Panzer und Jeeps.

Her mit dem Rechenschieber

Eine weitere Besonderheit von **Dropzone Commander** sind die Battlegroups, in die die Spieler ihre Armeen einteilen. Je nach Spielgröße können dabei zwischen zwei und sieben dieser Battlegroups aufgestellt werden, die ihrerseits aus verschiedenen Squads bestehen (so kann eine Armour-Battlegroup beispielsweise aus zwei Squads zu je drei Panzern bestehen). Ähnlich wie bei **Dystopian Wars** aktivieren die Spieler auch bei **Dropzone Commander** abwechselnd ihre Truppen, allerdings werden hier nicht einzelne Schwadronen aktiviert, sondern immer ganze Battlegroups mitsamt ihren angeschlossenen Dropships.

Bei der Armeezusammenstellung erweist sich dieses System als ausgesprochen komplex. Je nach Spielgröße (Skirmish, Clash oder Battle) ändern sich die verfügbaren Battlegroups und die Zahl der Squads, die diese enthalten können. Dies sorgt für eine relativ hohe Fehlerwahrscheinlichkeit und kann außerdem dazu führen, dass man nur mit mehreren Kompromisslösungen zu einer passenden Punktzahl gelangt. Mit steigender Spielgröße eröffnen sich hier allerdings zunehmend mehr Spielräume, so dass zumindest dieses Problem an Gewicht verliert. Insbesondere bei Turnieren sollten Armeelisten aber genau überprüft werden, um falsche Zusammenstellungen zu vermeiden. Der Vorteil der Battlegroups besteht neben dem innovativen Aktivierungssystem vor





allem darin, dass die relativ strikten Vorgaben unausgewogenen Armeelisten sehr konsequent einen Riegel vorschieben.

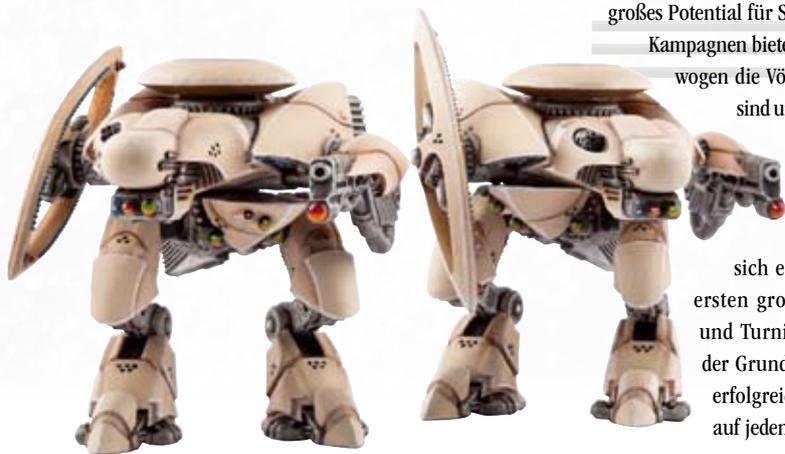
Wir brauchen einen Plan

In Kombination führen bereits die Dropships, die ausgefeilten Profile und die komplexen Armeelisten dazu, dass sich **Dropzone Commander** strategisch ausgesprochen anspruchsvoll spielt. Dies wird durch die verschiedenen Szenarios des Regelbuchs noch einmal verstärkt. In den Standardmissionen geht es meist darum, mit Infanterietruppen Gebäude zu durchsuchen, um Informationen zu sammeln oder Artefakte zu bergen. Dabei kommt es mitunter zu blutigen Auseinandersetzungen im Inneren der Gebäude. Die übrigen Truppen dienen in diesen Szenarios vor allem dem Zweck, die eher schutzlosen Fußsoldaten zu verteidigen und den gegnerischen Vormarsch zu behindern. Zusätzlich sind sie aber auch in der Lage, Gebäude auf dem Spielfeld zu zerstören und dem Gegner so Missionsziele zu verweigern. Das Regelbuch beinhaltet aber auch Missionen, in denen die Vernichtung gegnerischer Truppen im Vordergrund steht.

Mit **Dropzone Commander** haben Hawk Wargames ein ausgesprochen vielschichtiges und abwechslungsreiches Spiel geschaffen, das nicht nur aufgrund der Landungsschiffe großes Potential für Szenarios und

Kampagnen bietet. Wie ausgewogen die Völker wirklich

sind und ob alle Mechaniken so funktionieren wie geplant, wird sich erst nach den ersten großen Spielen und Turnieren zeigen, der Grundstein für ein erfolgreiches Spiel ist auf jeden Fall gelegt.



Die Völker von Dropzone Commander

United Colonies of Mankind

Geschmiedet aus Trauer und Tod bilden die United Colonies of Mankind das neue Zentralreich der Menschheit. Einst waren sie nur einfach Bergbaukolonien, bevölkert von Arbeitern und Glücksrittern, doch als die Überlebenden der Invasion auf den entlegenen Koloniewelten landeten, entstand daraus eine völlig neue Gesellschaft. Fest entschlossen, die Kernwelten und die Erde zurückzuerobern, haben die United Colonies von ihrer Zentralwelt Aurum aus einen gewaltigen Rückeroberungsfeldzug gestartet. Tausende von Raumschiffen und Millionen von Soldaten stehen bereit, jeden einzelnen Planeten für immer von den Scourge zu säubern.

Im Spiel setzen die UCM vor allem auf zahlenmäßige Überlegenheit und die soliden Fähigkeiten ihrer Krieger. Zwar können weder Soldaten noch Maschinen der UCM mit denen der PHR oder gar der Shaltari mithalten, doch ihre schiere Anzahl macht sie zu einem enorm gefährlichen Gegner. Die UCM dürften als klassische Menschenfraktion vor allem solche Spielertypen ansprechen, die sich in ihrer Spielweise nicht zu 100 Prozent festlegen wollen. Mit den UCM hat man fast immer einen Plan B in der Hinterhand, und auch wenn die Menschen kaum etwas überragend können, sind sie im Gegenzug auch nirgends hoffnungslos unterlegen.

Post-Human Republic

Auf den Tag genau ein Jahr vor der Invasion der Scourge schlug ein geheimnisvoller Meteor in Südamerika auf, der sich als etwa fußballgroße Metallkugel entpuppte. Während der Untersuchungen hackte sich diese Sphäre eines Tages schlagartig in sämtliche Computersysteme der Erde und aller Kernwelten, um eine an Dringlichkeit kaum zu übertreffende Warnung auszusprechen: »Flieht, oder ihr werdet untergehen!«

Und in der Tat, entschloss sich ein kleiner Teil der Menschheit,





dieser Warnung zu folgen und geführt von den Anweisungen der weißen Sphäre die Erde zu verlassen. Der Versuch, den Exodus aufzuhalten, führte zu einer gewaltigen Raumschlacht, bei der sowohl die Flüchtlinge als auch die Truppen der Erde massive Verluste erlitten.

Als sich die Nachfahren der Geflohenen deshalb über hundert Jahre später den United Colonies of Mankind zu erkennen gaben, wurden sie wenig freundschaftlich empfangen. Die Tatsache, dass sie sich im Laufe der Jahre zu einer cyborgähnlichen neuen Menschheit entwickelt hatten, war dabei nicht einmal das größte Problem. Noch immer gelten die PHR bei vielen Menschen der UCM als Verräter, die die Erde in ihrer dunkelsten Stunde im Stich gelassen haben...

Im Spiel setzen die PHR auf eine absolute Elitarmee. Nahezu alle Krieger der Post-Humans sind perfekte Spezialisten und die schweren Kampfpläuer, die ihre Streitkräfte prägen, gehören zu den mächtigsten Kriegsmaschinen des Spiels. Der Preis für diese elitären Truppen ist jedoch hoch: Die PHR ist die mit weitem Abstand langsamste Fraktion des Spiels und hinzu kommt, dass sie zahlenmäßig fast immer unterlegen ist. Gute Stellungsspiel und eine klare Strategie sind hier unverzichtbar.

Scourge

Woher die Scourge kommen, ist ebenso ungeklärt wie die Frage, wer oder was sie anführt. Wichtig ist nur eines: Wer ihnen in der Schlacht begegnet oder gar von ihnen versklavt wird, der lernt eine völlig neue Dimension des Schreckens kennen. Ihre Invasion überrannte binnen weniger Stunden die gesamte Verteidigung der Menschheit und bereits wenig später begannen die Parasitenwesen damit, gefangene Menschen zu ihren Wirten zu machen. Da dies jedoch nur jungen Scourge möglich ist, werden ältere Parasiten, die nicht rechtzeitig einen Wirt gefunden haben, in Nährstofftanks an Bord der organisch wirkenden Fahrzeuge der Scourge gebracht, von wo aus sie diese tödlichen Maschinen steuern.

Die Scourge sind die perfekte Fraktion für all diejenigen, die im Spiel auf am liebsten auf eine kompromisslose Offensive

setzen. Die Plasmawaffen der pfeilschnellen Anti-gravpanzer sind die mächtigsten Geschütze des gesamten Spiels, selbst die schwer gepanzerten Kampfpläuer der PHR sind ihnen nicht gewachsen. Mit gerade einmal 12 Zoll verfügen die meisten Plasmawaffen zwar nur über eine geringe Reichweite, die enorme Geschwindigkeit der Scourge macht dies jedoch mehr als wett.

Stämme der Shaltari

Als die Menschheit zum ersten Mal die Sterne bereiste, traf sie auf ein uraltes und unglaublich mächtiges Alienvolk, das sich als Shaltari zu erkennen gab. Schon bald stellten die Menschen fest, dass die Shaltari in zahlreiche konkurrierende Stämme zersplittert sind, die zwar einem gemeinsamen Volk angehören, aber permanent miteinander in Konkurrenz stehen. Was all diese Stämmen gemeinsam haben, ist ihre an Magie grenzende Technologie, die weit jenseits dessen liegt, was Menschen verstehen können. Diese Technologie ist es auch, die die eher klein und schwächlich gewachsenen Shaltari im Kampf zu schrecklichen Feinden macht. In ihren gewaltigen Kampfpläufern und gerüstet mit ihren mächtigen Kampfpfängen sind sie jedem Feind mehr als gewachsen.

Wenn die Scourge der Hammer unter den außerirdischen Völkern sind, dann sind die Shaltari das Skalpell. Kein anderes Volk verfügt über so spezialisierte und hochentwickelte Truppen und niemand erledigt seine Feinde mit so chirurgischer Präzision. Mit ihren Gausswaffen können die Shaltari mächtig austeilen und dank ihrer Energieschilder können sie auch eine ganze Menge einstecken. Dank ihrer Teleporter-technik und den pfeilschnellen Anti-gravpanzern sind sie außerdem die schnellste Fraktion des Spiels. Der Preis für diese Vorteile liegt einerseits in den hohen Punktkosten und andererseits sind die meisten Truppen der Shaltari nur leicht gepanzert.

CS <<

Deutscher Vertrieb

In Deutschland wird **Dropzone Commander** über den Verlag Martin Ellermeier, Herausgeber von **Tabletop Insider** und **Mephisto**, vertrieben. Uns hat dieses Spiel so ausgezeichnet gefallen, dass wir beschlossen haben, uns als Distributor zu engagieren. Wir haben diese Systemvorstellung so objektiv und vollständig wie möglich gehalten, möchten aber aus Gründen der Offenheit trotzdem auf diese Verbindung hinweisen. Wer wissen möchte, was andere Spieler von **Dropzone Commander** halten, der kann sich am Austausch und den regen Diskussionen in unserem offiziellen Forum beteiligen: www.dropzone-commander.de/forum.

