

SCHATTEN LOAD

DER MONATLICHE SHADOWRUN-SPIELMATERIAL-DLC / OKTOBER 2019

WILLKOMMEN IN DER SECHSTEN EDITION

Mit der SPIEL 2019 beginnt für Shadowrun eine weitere, neue Ära. Denn rechtzeitig zur weltgrößten Messe für nichtelektronische Spiele erscheint die deutsche Version von SHADOWRUN6, der aktuellsten Version des Cyberfantasy-Klassikers, der seit nun 30 Jahren Fans auf der ganzen Welt in seinen Bann zieht.

Neben dem Grundregelwerk in der regulären und der limitierten Edition bietet Pegasus vom Start weg mit dem weltexklusiv ersten SR6-Quellenband „Berlin 2080“ den perfekten Direkteinstieg ins Spiel.

Natürlich stellt der Umstieg auf eine neue Edition für alle bestehenden Fans und Gruppen immer eine besondere Herausforderung dar (von uns ganz zu schweigen). Darum haben wir uns mit den Machern des Charaktereditors GENESIS zusammengetan, um alten wie neuen Fans den Einstieg so leicht wie möglich zu machen. Mehr Infos dazu (sehr bald) auf shadowrun6.de

ERSTE HILFE FÜR DEN UMSTIEG AUF SHADOWRUN6

Aufgrund der tiefgreifenden Änderung vieler Spielmechaniken gibt es (noch?) keine einfachen Konvertierungsregeln, um SR5-Charaktere nach SR6 zu übertragen. Die praktikabelste Lösung ist es daher, bestehende Charaktere nach den Erschaffungsregeln von SR6 so gut wie möglich „nachzubauen“ und das bisher verdiente Karma danach entsprechend den SR6-Regeln neu zu verteilen. Sollte aber jemand – oder DU – auf eine bessere Methode zur Übertragung bestehender Charaktere aus älteren Edition nach SR6 kommen, dann wende dich an das Shadowrun-Forum auf pegasus.de, wo ab Start der neuen Edition gewiss viele Ideen für maximalen Spielspaß und Antworten auf alle SR6-Fragen auftauchen werden.

MACH DEIN SPIEL

Gepostet von: Freizeitheld

Nicht nur der wettverrückte Berliner, die Deutschen insgesamt sind auch 2080 eine „spielende“ Nation. Während der Rest der Welt physische Karten und Würfel längst gegen VR-Ballerorgien oder wenigstens gegen „kostenlose“ AR-Games mit extrem suchterzeugenden Slotmechaniken getauscht hat, spielt „der Deutsche“ weiterhin gerne haptische Brett-, Karten- und Würfelspiele. Auch wenn in den Mainstreamspielen der großen Anbieter natürlich Würfel in der AR tatsächlich „explodieren“ oder sich die geschlagene Schachfigur effektgeladen von C2 nach H8 verteilt. Ganz zu schweigen davon, dass man sich im handelsüblichen Megalopoly oder Metamensch-Ärgere-Dich-Nicht natürlich jederzeit einen Re-Roll mit Echtgeld erkaufen kann.

Der Anspruch der alljährlich im Oktober in Essen stattfindenden Messe SPIEL als weltgrößte Messe für nichtelektronische Spiele ist also mit Vorsicht zu genießen: Zwar geht es in der Tat nicht um die neueste Inkarnation der Shiawase Sim Station oder den aktuellen DLC für World Without Magic, aber so ganz „elektronikfrei“ sind die Gesellschaftsspiele der großen Spielepublisher längst nicht mehr: Mindestens ein RFID-Chip findet sich in jeder Spielfigur und jedem Puzzlestück, um die ganzen AR-Assistenten als Lösungshelfer „ins Spiel“ zu bringen. Auch das Label der „weltgrößten“ Messe ist mit Vorsicht zu genießen: Ja, die SPIEL ist tatsächlich die global

größte Messe für im Weitesten Sinne „klassische“ Spiele mit haptischen Komponenten, der Markt ist aber seit dem Aufstieg von Matrix und AR im freien Fall begriffen. Nur so ist zu erklären, warum die kleine PegaCorp – ein Zusammenschluss mehrerer renitenter deutscher Spieleverlage mit wehmütiger Vorliebe für Spiele ohne AR-Firlefanz bis hin zu den schon lange ausgestorbenen Tischrollenspielen – vom „Hauptsponsor“ in den frühen Siebziger zum tatsächlichen Veranstalter avancieren konnte. Inklusiv spleenigen Nebenmessen wie der NO!AR für unaugmentierte Gesellschaftsspiele irgendwelcher Tüftler und Eigenbrödler oder der NERDCON, wo Sammler tatsächlich noch gedruckte Comichefte(!) erwerben können.

DIE SPIEL IM SPIEL

Entgegen dem äußeren Eindruck ist die SPIEL ein Hotspot für Shadowrunner-Aktivitäten. Seltene Comics, limitierte Captain-Corporate-Tradingcards und meisterlich geschreinerte Schach- und Go-Bretter erzielen Spitzenpreise bei Sammlern, zu denen nicht ganz zufällig einige der reichsten, mächtigsten und ältesten Machtspieler der Sechsten Welt zählen. Vielleicht findet die Messe nicht nur aus Tradition in ESSEN statt, und seit Jahren kursierende Gerüchte um ein magisches Tarot-Deck, das die Lebenswege aller verändert, die auch nur eine einzige Karte davon ergattern, hat das Interesse weiterer Akteure in den Schatten geweckt.

MÖGE DIE SPIEL BEGINNEN!
SPIEL 2080
MESSE ESSEN
18.-20.10.2080
FÜNF MESSEN
EIN EVENT

NO!AR
Liebhabermesse für
nichtaugmentierte
Brett- und Kartenspiele

GEN
CON
Europe

NERDCON
Cosmix & Tridz

LARPC
Live Augmented Role
Playing Convention

INTERNATIONALE SPIELTAGE Ein PEGACORP Event