



PRIM

NSC STYLEGUIDE



IMPRESSUM

P.R.I.M.

Regelwerk 2022 (beta)
Version 2.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser SciFi-Larpveranstaltung gearbeitet hat.

Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen: Alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jeder motivierte Leser beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die **prim-gameteam@lost-ideas.com** mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

Wichtig:

Das P.R.I .M. Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Untermodulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module in Gänze gemeint:

Sicherheits- und Regelmodul

Modul 1 - Sicherheits- und Regelmodul

Hintergrundmodule

Modul 2 - Hintergrund des Setting

Modul 2.1 - Hintergrund der Berlin Kampagne

Charaktermodule

Modul 3 – SC Modul

Modul 3.1 – SC Styleguide

Modul 4 – NSC-Modul

Modul 4.1 – NSC Styleguide

Modul 4.2 – NSC Hintergrundmodul

Weiterführendes Modul

Modul 5 – Plotmodul

VORWORT

Willkommen im Modul 4.1, dem NSC-Styleguide. In diesem Leitfaden findest Du alle wichtigen Hinweise, Regeln und Tipps zum Aussehen der Bots auf der P.R.I.M.. Der Styleguide baut auf Modul 4 und 4.2 auf, Du solltest diese daher idealerweise bereits gelesen haben, um alle Zusammenhänge verstehen zu können.

Ein wichtiges Ziel beim Verfassen dieses Styleguides war es, dir möglichst viel Freiraum in der Gestaltung deines Bot-Charakters zu lassen, gleichzeitig aber ein stimmiges und einheitliches Bild zu erzeugen. Um das erreichen zu können, mussten in ein paar Fällen verbindliche Eckpunkte formuliert werden. In manchen Fällen mag eventuell nicht auf den ersten Blick klar sein, wozu eine Vorgabe existiert - wir bitten Dich trotzdem, diese zu beherzigen. Ansonsten müsstest Du schlimmstenfalls vor Ort improvisieren, was unnötig Zeit, Nerven und Spielspaß kostet.

Sollten nach dem Lesen des Styleguides noch Fragen offen geblieben sein, kannst Du diese natürlich gerne entweder in der Facebookgruppe P.R.I.M.-Alien oder per Mail an **alien@lost-ideas.com** stellen.

INHALTSVERZEICHNIS

- Deine letzten Tage.....
 - Einer von uns.....
- 1. Kleidung & Ausrüstung.....**
 - Das richtige Erscheinungsbild.....
 - Die passende Bewaffnung.....
 - Der angemessene Abnutzungsgrad.....
- 2. Symbole & Markierungen.....**
- 3. Licht & Beleuchtung.....**
 - IT Beleuchtung.....
 - OT Licht.....
- 4. Nanoplasien.....**
 - Form der Nanoplasien.....
 - Farbe der Nanoplasien.....
 - Grösse der Nanoplasien.....
 - Anzahl der Nanoplasien.....
 - Position der Nanoplasien.....
 - Material der Nanoplasien.....
 - Modding der Nanoplasien.....
- 5. Spezielle Nanoplasien.....**
 - Funktions-Bots der Stufe 1.....
 - Bot-Medic.....
 - Bot-Operator.....
 - Bot-Scientist.....
 - Bot-Mechanic.....
 - Bot-Scout.....
 - Nanoplasie-Gegenstände.....
- 6. Besondere Bot-Konzepte.....**
 - Bots der Stufe 0.....
 - Bots der Stufe 2.....
 - Bots der Stufe 3.....

Anlage – Nanoplasien Katalog

DEINE LETZTEN TAGE

Um eine Idee dafür zu bekommen, wie Du aussehen könntest, hilft es darüber nachzudenken, wer Du eigentlich (gewesen) sein möchtest. Wer war dein Charakter, bevor er/sie zum Bot wurde? Was hast Du durchgemacht, wie bist Du gestorben und wie lange bist Du nun schon ein Bot?

Im Idealfall erzählt dein gesamtes Erscheinungsbild deine Geschichte. Bedenke das, wenn Du deine Kleidung und Ausrüstung auswählst. Sobald Du deinem Gegenüber erklären müsstest, wie Du zu dieser speziellen Kleidung gekommen bist, war es keine gute Wahl. Es mag eine völlig logische Erklärung dafür geben, warum Du als Bot im sauberen und frisch gebügelten Maßanzug herumläufst, sinnvoll ist es aber nicht.

Um dir bei deinen Überlegungen zu helfen, stell dir die Frage, wer dein Charakter einmal war:

- Ist dein Charakter während oder kurz nach der Invasion gestorben, so war er vermutlich von der Situation überrascht und hatte es eilig. Die Grundlage deiner Kleidung ist daher das, was Du zu dieser Zeit getragen hast: Alltagskleidung oder typische Berufskleidung.
- Wenn dein Charakter etwas länger überlebt hat, hast Du zwischenzeitlich vermutlich etwas praktischeres gefunden und damit deine Kleidung und Ausrüstung ergänzt. Dabei hast Du genommen, was Du finden konntest, und eventuell auch einiges zweckentfremdet. Denkanstöße: deine Kleidung wirkt zusammengewürfelt und passt nicht perfekt. Deine Magazine transportierst Du nicht unbedingt in einem Plattenträger - eine umfunktionierte Laptoptasche tut es auch. Ein Rolladengurt ein guter Ersatz für einen Waffengurt.
- Es gibt schon lange keine neue Kleidung mehr, und das sieht man. Risse und Löcher werden repariert, Flicker müssen nicht unbedingt farblich passen.
- Wäsche waschen ist zeitaufwendig und nicht überlebensnotwendig.

Du hast es geschafft Tage, Wochen, vielleicht sogar einige Monate, zu überleben. Du dachtest, die Lage könnte nicht mehr schlimmer werden - und dann stirbst Du.

Doch was genau ist dir passiert? Hat dich plötzlich eine einzelne Kugel aus dem Nichts erwischt, oder hast Du dir zuvor noch einen erbitterten Kampf mit den Bots geliefert? Hattest Du Zeit, einige deiner Wunden zu verbinden? In jedem Fall bleiben Spuren zurück, die dem aufmerksamen Beobachter deine Geschichte erzählen.



EINER VON UNS

Wie auch immer dein Charakter gestorben ist, mit Hilfe von Nanobots wurde dein Körper reanimiert und "zu neuem Leben" erweckt. Deine Wunden wurden geheilt, Knochenbrüche gerichtet und Nervenbahnen geflickt. Sofern die Bewegungsfreiheit des Bots nicht eingeschränkt wird, sind beschädigte Kleidung und blutige Verbände nicht weiter relevant. Denn dein neues Ziel, dein einziger Zweck warum Du existierst, ist der Kampf gegen dieses Ungeziefer was den Planeten einst so zahlreich bevölkert hat.

I. KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNG

DAS RICHTIGE ERSCHEINUNGSBILD

Wie Du oben lesen konntest, gibt es sehr viele Möglichkeiten, wie Du dein Aussehen als Bot individuell gestalten, und so deine persönliche Geschichte erzählen kannst.

Damit das Erscheinungsbild der Bots dem Setting gerecht wird und um das richtige Ambiente zu schaffen, gibt es ein paar Vorgaben, die Du beachten musst. Die Do's und Don'ts zu den Themen Kleidung und Ausrüstung findest Du daher in diesem Kapitel.

Grundsätzlich soll das Aussehen deines Bots möglichst zivil gehalten werden. Das Bild, welches Du als Bot vermittelst, entspricht dem eines bewaffneten Zivilisten oder eines improvisierten Soldaten. Voll ausgerüstete Soldaten passen nicht in das gewünschte Ambiente und sind daher explizit nicht erlaubt. Die "obere Grenze" militärischen Aussehens bildet der Stil eines Söldners/PMC - sofern folgende Regeln beachtet werden:

- Maximal ein Kleidungsstück oder ein großer Ausrüstungsgegenstand (z.B. Weste oder Rucksack) pro Person darf ein Tarnmuster aufweisen.
- Plattenträger und taktische Westen sind zulässig, sofern der Rest der Kleidung und Ausrüstung zivil ausgerichtet ist (Stil eines Söldners/PMC).
- Militärische Helme, Ghilliesuits, taktische Schilde, Granaten und Minen sind ausschließlich Sonderkonzepten vorbehalten (Freigabe erforderlich).
- Es besteht Schutzbrillenpflicht. Gitter-Halbmasks als Mundschutz sind zugelassen wenn diese entsprechend gemoddet sind. Vollgesichtsmasken sind generell nicht erlaubt.
- Bundeswehr Flecktarn ist generell nicht erlaubt.
- Mittelalter, Fantasy, Fun- und SciFi-Waffen sowie solche Gewandung sind generell nicht erlaubt.



DIE PASSENDE BEWAFFNUNG

Natürlich darf auch die passende Bewaffnung nicht fehlen, und auch hier muss das richtige Maß gefunden werden.

Als normaler Bot solltest Du eine Langwaffe als Standardbewaffnung dabei haben. Gerne darfst Du zusätzlich auch noch eine Pistole mitführen. Diese kannst Du nicht nur gut in Gebäuden einsetzen, sondern auch, um schöne Szenen zu erzeugen. Wenn Du beispielsweise einen Trupp Spieler mit mehreren Verletzten vor dir hast, der einfach nicht an dir vorbeikommt, kannst Du gut sichtbar eine Waffenstörung simulieren und auf deine Pistole wechseln - und dem Spielenden so eine Chance geben.

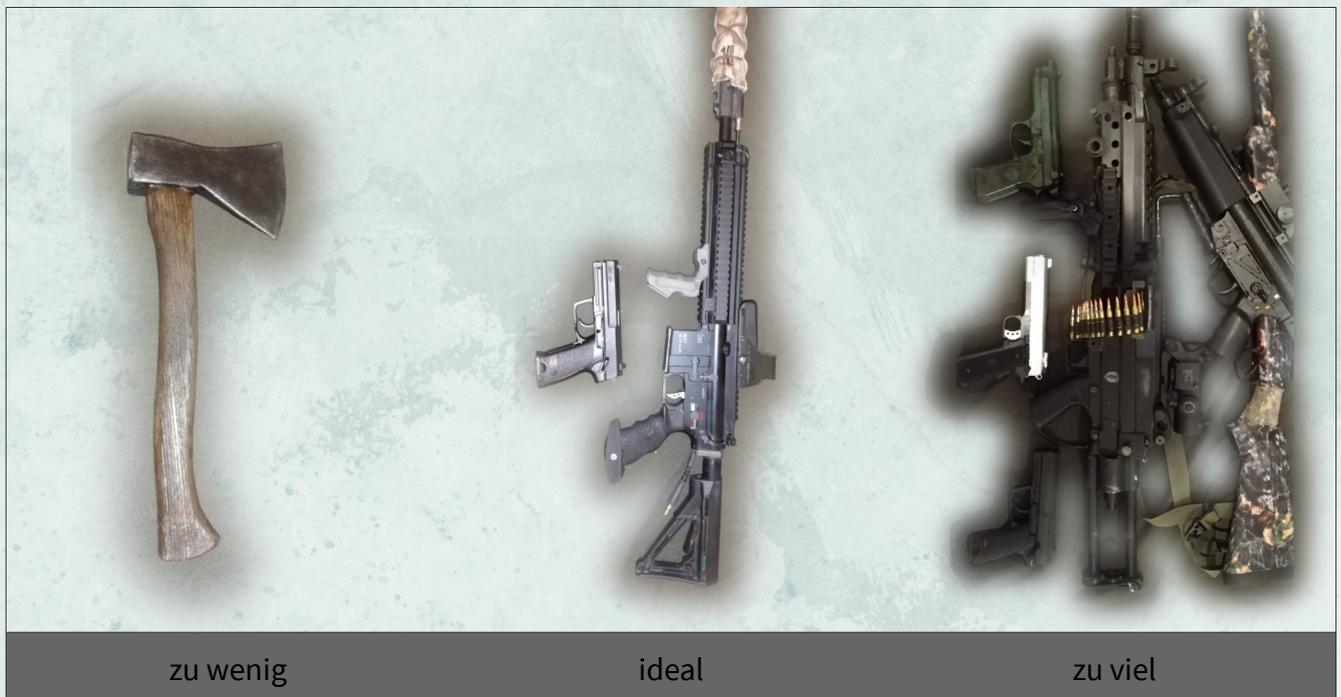
Als Funktions-Bot (Kapitel 5) hast Du eine andere Hauptaufgabe was durch eine geringere Bewaffnung unterstrichen werden soll. Eine Kurzwaffe oder eine deutlich kürzere Langwaffe sind völlig ausreichend.

Eine reine Nahkampfbewaffnung könnte zwar auch für eine Menge Nervenkitzel sorgen, doch entspricht dies nicht dem gewünschten Bild eines Bots. Hinzu kommt, dass es kaum passende Gelegenheiten gibt ein solches Konzept stimmungsvoll zu bespielen sodass hiervon abgeraten wird.

Denkt aber auch daran, dass Du alles, was ihr mit ins Feld nehmt, mehrere Stunden mit euch herumschleppen werdet. Die Durchschnittsbewaffnung eines Computerspielcharakters ist auf die Dauer ganz schön schwer.

Mündungsfeuersimulator

Denke bei der Planung deiner Bewaffnung daran, dass Du für deine Hauptwaffe einen Mündungsfeuersimulator (Muzzle Flasher) brauchst. Weitere Informationen findest Du in Modul 1 unter Waffen- und Ausrüstungsregeln.



DER ANGEMESSENE ABNUTZUNGSGRAD

Neben den oben genannten grundsätzlichen Punkten zur Kleidung und Ausrüstung, soll das Erscheinungsbild den wochen- oder monatelangen Kampf widerspiegeln, welchen Du als Bot bereits hinter dir hast. Es soll so aussehen, als würdest Du direkt aus dem Gefecht kommen. Man sollte auf den ersten Blick erkennen, was dein Charakter durchgemacht hat. Abnutzung bedeutet aber nicht, dass alles was Du trägst, völlig zerstört ist. Kaputte Kleidung oder Ausrüstung wird ersetzt oder notdürftig repariert.. Ausgefranste Ärmel, Löcher, Staub und Dreck sind vollkommen egal. Solange die Kleidung und Ausrüstung funktioniert geht der Kampf weiter.

Für deinen Bot ist die Waffe sein Werkzeug. Trotzdem soll auch hier der Look eines langen und harten Kampf sichtbar werden. Die Brünierung ist großflächig abgerieben, einzelne Teil provisorisch repariert und nur die wichtigsten Waffenteile sind gewartet. Dreck am Handschutz oder an der Schulterstütze ist völlig unbedeutend für den Kampf und interessieren nicht.

Bitte mach dir für den den P.R.I .M.-Style klar: "IT-logisch" erklären zu können, warum man mit sauberer Ausrüstung und Klamotte auftaucht, ist keine Bereicherung des Spiels. Wenn Du der Meinung bist, dass ein Stück Ausrüstung OT zu teuer war, um es ordentlich ans Setting anzupassen, dann trage es lieber nicht und hole dir einen billigen Nachbau. Für das Event reicht es.

2. SYMBOLE & MARKIERUNGEN

Manche Bots tragen das Symbol ihres Clusters an einer auffälligen Stelle, wie dem Oberarm oder der Brust. Dieses Symbol beinhaltet die Bezeichnung oder den Namen des Clusters und ist im Schriftsystem der Aliens verfasst. Abgesehen von dieser Clusterbezeichnung tragen Bots keine weiteren Zeichen oder Symbole, sie wissen schließlich sowieso immer alles übereinander und brauchen daher keine Rangabzeichen oder ähnliches.

Willst Du mit deinem Cluster ein solches Symbol benutzen, schreibt eine E-Mail an **alien@lost-ideas.com** mit eurem gewünschten Clusternamen. Dieser wird dann für euch in die Alienschrift "übersetzt". Beachtet hierbei bitte folgende Einschränkungen: Bei eurer Bezeichnung sollte es sich idealerweise nur um ein Wort handeln, das für euer Symbol in das Schriftsystem der Aliens übersetzt wird. Sehr kurze Titel wie "Green Killers" sind auch möglich. Es wird dann aber ohne Leerzeichen geschrieben und liest sich "greenkillers". Insgesamt sollte die Anzahl der Buchstaben 12 nicht überschreiten

Es kommt jedoch vor, dass Beschriftungen, Symbole oder Patches aus der Zeit vor dem Bot-Dasein zurückbleiben. Genauso wie Kleidung oder Reste von Verbänden, spielen diese für die Bots keine Rolle, und bleiben daher unter Umständen erhalten. Beachte dabei, dass solche Überbleibsel aus dem "vorherigen Leben" unkenntlich gemacht werden müssen. Das ist besonders wichtig um einerseits Verwechslungen zu vermeiden und andererseits den optischen Gesamteindruck nicht zu überlasten. Ein ausgebleichener Phönix, vor lauter Staub kaum noch zu erkennen, erzählt diese Geschichte zum Beispiel sehr gut.

Die blauen Armbinden des Widerstands dürfen aus OT-Gründen auf keinen Fall getragen werden - sonst droht Verwechslungsgefahr auf beiden Seiten.



3. LICHT & BELEUCHTUNG

Nachts ist das Spiel auf dem PRIM ein ganz besonders intensives Erlebnis. Alle Sinne sind geschärft - war da ein Geräusch? Hat sich da nicht gerade etwas bewegt?

IT BELEUCHTUNG

Um während des Spiels auch Nachts eine klare Freund-Feind-Erkennung zu gewährleisten, gibt es eine einfache Regel: einige

Nanoplasien leuchten grün.

Informationen zum Aussehen und der Platzierung von Nanoplasien findest Du in Kapitel 4. Wesentlich ist, dass Du aus allen Richtungen zu erkennen sein musst. Gleichzeitig wird explizit von der Beleuchtung der Standard-Nanoplasien (Nanoplasie im Kopf-/Augenbereich) abgeraten, einerseits um das Risiko von Kopftreffern zu vermindern, andererseits um deine Nachtsicht nicht unnötig zu beeinträchtigen.



Wie Du deine Nanoplasien zum Leuchten bringst, ist am Ende dir überlassen. Gute Möglichkeiten sind grüne Knicklichter, grüne LEDs bzw. Leuchtbänder oder grüne phosphoreszierende (selbstleuchtende) Farbe. Ein paar Gedanken und Anregungen findest Du in Kapitel 4.

Bei der Umsetzung des Leuchtens sind folgende Punkte zu beachten: Normale Nanoplasien haben ein gleichbleibendes grünes Leuchten. Kein Blinken, Pulsieren oder ähnliches.

Die Leuchtstärke von normalen Nanoplasien lässt sich schwer definieren. Sie sollte in etwa dem eines kleinen Knicklichtes entsprechen sodass man das Leuchten nachts aus 20-30 m Entfernung gut sehen kann ohne dabei die direkte Umgebung zu beleuchten. Bei phosphoreszierende (selbstleuchtende) Farbe oder Knicklichtern lässt die Leuchtstärke mit der Zeit nach, sodass Du hier eher darauf aufpassen musst, im Verlauf der Nacht noch ausreichend gut erkennbar zu bleiben.

Funktions-Nanoplasien sollten im Vergleich zu normalen Nanoplasien ein kleines wenig heller sein. Zusätzlich sollten Funktions-Nanoplasien die Möglichkeit haben zu Blinken oder zu Pulsieren (um die Funktion darzustellen). Im besten Fall ist sämtliche IT-Beleuchtung abschaltbar.

Die einfachste aber auch unschönste Möglichkeit ist, sich einfach ein grünes Knicklicht umzuhängen oder irgendwo an der Ausrüstung zu befestigen. Diese Variante ist nur als Notfalllösung gedacht.

Taschenlampen die IT verwendet werden, müssen grünes Licht verwenden. Mit grüner Folie oder einem grünen Luftballon lässt sich das Licht gut an das Setting anpassen. Ebenfalls vermeidest Du so, deine Nachtsicht zu sehr zu stören.

Für Bots die IT sind,
ist ausschließlich
grünes Licht zugelassen.

OT LICHT

Wenn Du dich OT auf dem Spielgelände aufhältst oder bewegst, achte darauf, dass Du immer eindeutig als OT erkannt wirst. Verwende dafür immer dein OT-Tuch. Da aber gerade Nachts ein OT Tuch im Schatten schlecht erkennbar sein kann, verwende bei Nacht zusätzlich eine weiße Lichtquelle (Stirnlampe, normale Taschenlampe, weißes Knicklicht etc.)



4. NANOPLASIEN

Es ist wie immer im Leben:

*“you never get a second chance
to make a first impression”.*

Die Spielerinnen und Spieler des Widerstands sehen Bots häufig nur sehr kurz, bevor ein Kampf beginnt. In dieser kurzen Zeit müssen sie erkennen können, dass es sich um einen Bot handelt.

Das wichtigste Erkennungsmerkmal eines Bots sind dessen Nanoplasien. Dabei handelt es sich um Auswüchse von Naniten die aus der Haut eines Bots herauswachsen und sich mit der Zeit immer weiter über den Bot ausbreiten. Dabei können Nanoplasien auch über die Kleidung und Ausrüstung wachsen.

Die erste Nanoplasie, welche ein Bot ausbildet, befindet sich immer am Kopf (auch Standard-

Nanoplasie genannt). Für diese und alle weiteren Nanoplasien gibt es Designvorgaben welche für alle Bots bindet sind. Das ist besonders wichtig, da sowohl zu wenige, als auch zu viele oder von den Vorgaben abweichende Nanoplasien zu Verwirrung im Spiel führen. So könnten Bots nicht als solche erkannt, für deutlich stärker, oder für etwas völlig Neues gehalten werden. Dieses Kapitel soll euch daher Anhaltspunkte dafür geben, wie ihr die Nanoplasien richtig einsetzt.

Um ein gemeinsames Erscheinungsbild zu ermöglichen, gibt es einige verbindliche Rahmenvorgaben an die sich alle halten müssen. Innerhalb dieser Spielraums, könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen.

FORM DER NANOPLASIEN

- Nanoplasien bestehen aus mehreren zusammengesetzten Sechsecken und sind dreidimensional
- Die Größe / der Durchmesser der einzelner Sechsecke beträgt 1 cm - 3 cm
- Die Höhe / Dicke der einzelner Sechsecke beträgt 1 mm - 3 mm
- Der Abstand zwischen den einzelnen Sechsecken beträgt 1 mm - 5 mm

FARBE DER NANOPLASIEN

- Sämtliche Nanoplasien haben immer eine grüne Grundfarbe mit metallischen Akzenten
- Der Farbton kann sich von einem hellem Grün bis fast dunkel Grau erstrecken
- Damit sich die Struktur der Nanoplasien gut abzeichnet, achte auf einen ausreichenden Kontrast zwischen den Sechsecken und den Zwischenräumen (also bei hellen Nanoplasien dunkle Zwischenräume; bei dunklen Nanoplasien helle Zwischenräume)



GRÖSSE DER NANOPLASIEN

- Die Fläche einer einzelnen Nanoplasie ist nicht festgelegt. Damit eine Nanoplasie auch auf Distanz gut erkennbar ist, sollte sie etwa einer Handfläche haben (entspricht ca A6)
- Für einen Bot der Stufe 1 ist die Gesamtfläche aller Nanoplasien auf die Größe eines A4 Blattes begrenzt.
- Für besondere Bot-Konzepte (Stufe 0, Stufe 2 und Stufe 3) gelten individuelle Regeln (siehe Kapitel 6 Besondere Bot-Konzepte).

ANZAHL DER NANOPLASIEN

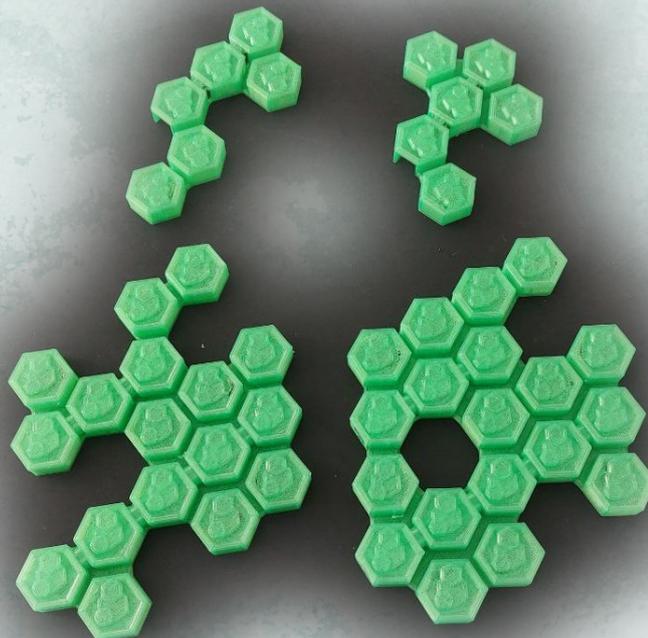
- Jeder Bot muss mindestens 2 Standard-Nanoplasien (Nanoplasien im Augen-/Kopfbereich) haben.
- Für einen Bot der Stufe 1 sind mind. 2 und maximal 6 weitere Nanoplasien vorgegeben.
- Für besondere Bot-Konzepte (Stufe 0, Stufe 2 und Stufe 3) gelten individuelle Regeln (siehe Kapitel 6 Besondere Bot-Konzepte).

POSITION DER NANOPLASIEN

- Die Standard-Nanoplasie(n) befindet sich immer im Augen-/Kopfbereich. Da Du als NSC immer eine Schutzbrille tragen wirst, bietet es sich an, diese Nanoplasie mit der Schutzbrille zu verbinden. (Eine Vorlage findest Du im Anhang. Du kannst dir aber auch eine selbst basteln.)
- Weitere Nanoplasien können frei angeordnet werden. Achte darauf, dass es für die Spieler immer möglich sein muss, dich als NSC zu erkennen, zB. Brust und Rücken oder linke Schulter und rechte Schulter. Diese Nanoplasien müssen mind. handtellergrößer und beleuchtet sein.

MATERIAL DER NANOPLASIEN

- Für selbst gebastelte Nanoplasien ist dir die Auswahl des Materials vollkommen freigestellt. Es sollte stabil sein, aber gerade im Kopf- und Gelenkbereich, keine scharfen oder zu harten Kanten aufweisen.



MODDING DER NANOPLASMIEN

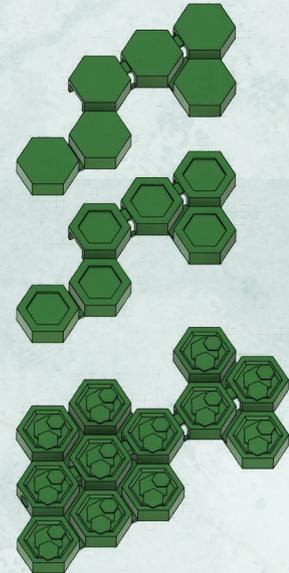
- Es bietet sich an die Nanoplasien aus einem grünen Grundmaterial herzustellen und dann mittels Trockenbürsten oder anderer Maltechniken zu verfeinern.
- Nanoplasien können auch einfach mit einem 3D-Drucker gedruckt und anschließend gemoddet werden. Wenn man ein halbtransparentes Grundmaterial verwendet wird, können die Nanoplasien leicht von hinten oder von innen beleuchtet werden.
- Um Nanoplasien zu beleuchten (siehe Kapitel 3) kann man neben einer aktiven Beleuchtung mit Leuchtschnur oder Knicklicht, auch phosphoreszierende (selbstleuchtende) Farbe verwenden. Diese kann man entweder direkt für die Sechsecke oder alternativ für die Zwischenräume verwenden.
- Mit einem guten Übergang zwischen Hautoberfläche und Nanoplasie kannst Du unglaubliche Effekte erzielen, so dass es wirklich danach aussieht, als ob die Nanoplasie auf dem Körper des Bots herauswachsen würde.
- Einfacher ist es, ein Loch in deine Kleidung zu schneiden und die Nanoplasien auf der Innenseite zu befestigen, sodass die Oberfläche der Nanoplasie gut sichtbar ist.
- Nachts leuchten Bots an einigen Stellen grün. Beleuchtet werden sollte vorzugsweise die Nanoplasie selbst, siehe Kapitel 3.



Standard-Nanoplasie

Jeder Bot startet mit einem Paar Standard-Nanoplasien. Dem Hintergrund nach bilden sich diese bereits bei einem Bot der Stufe 0 im Kopf- / Augenbereich. Du kannst selbst wählen, wo genau Du diese Standard-Nanoplasien platzieren willst. Achte aber darauf, dass sie immer gut sichtbar sind um direkt als Bot erkannt zu werden. Die einfachste Variante ist, die Standard-Nanoplasien seitlich am Kopf im Bereich der Schläfen zu positionieren da Du sie so direkt an den Bügeln deiner Schutzbrille befestigen kannst. Eine druckfertige Vorlage für eine solche Standard-Nanoplasie findest Du in der Anlage. Denke daran auch diese sehr einfache Variante etwas zu modden damit die Nanoplasie nicht einfach nur wie ein kleines Stück grüne Plastik aussieht.

Wie in Kapitel 3 erläutert, muss ein Bot nachts beleuchtet sein. Allerdings raten wir davon ab, dieses Paar Standard-Nanoplasien zu beleuchten, da Kugeln nachts bekanntermaßen von Licht "angezogen" werden.



5. SPEZIELLE NANOPLASIEN

Neben den in Kapitel 4 vorgestellten herkömmlichen Nanoplasien, gibt es spezielle Nanoplasien die nur von Bots mit einer bestimmten Funktion getragen (gebildet) werden. Die in diesem Kapitel vorgestellten Nanoplasien sind für die jeweils genannte

Funktion freigegeben. Unabhängig davon, freuen wir uns, wenn Du dich mit deiner geplanten Rolle bei uns meldest (alien@lost-ideas.com). Denn für einige der Funktions-Bots, gibt es hervorragende Möglichkeiten für spezielle Plots.

FUNKTIONS-BOTS DER STUFE I

Die allgemeinen Regel und Hinweise zum Erscheinungsbild der Bots aus den vorangegangenen Kapiteln treffen auch auf die Funktions-Bots zu. Jeder dieser speziellen Bots, hat äußere Erkennungsmerkmale, aus der sich seine Funktion ableiten lässt. Hierzu zählen besonders die jeweiligen Funktions-Nanoplasien, aber auch das allgemeine Erscheinungsbild, sowie Reste spezifischer irdischer Berufskleidung oder mitgeführte, irdische Werkzeuge. Infos und Ideen hierzu findet ihr in den jeweiligen Unterkapiteln. Informationen zu den Fähigkeiten und Funktionen dieser Bots findet ihr in Modul 4.2 (Bot Hintergrund).

Aktuell gibt es für die Funktions-Nanoplasien des Medics, Scientists und Mechanics bereits fertige Druckvorlagen, so dass ihr diese leicht mittels 3D-Druck herstellen und anschließend passend zu eurem restlichen Erscheinungsbild modden könnt. Für die Funktions-Nanoplasien des Operators und des Scout gibt es bereits Designvorlagen.



Ziel der Funktions-Nanoplasien ist es, ein möglichst einheitliches und damit eindeutiges Erkennungszeichen für die jeweiligen Funktions-Bots zu haben. Aus diesem Grund bitten wir euch, bei den oben genannten Funktions-Nanoplasien wenn möglich die vorhandenen Druckvorlagen zu verwenden. Wenn Du eine der oben genannten Funktions-Nanoplasien nutzen willst, für die es noch keine konkrete Vorlage gibt, oder wenn Du eigene Ideen für eine Funktions-Nanoplasmie hast, dann schick uns einfach:

Einen Entwurf mit Beschreibung, wie Du deine Funktions-Nanoplasmie gestalten und herstellen willst.

Soweit vorhanden, Bilder der fertigen Funktions-Nanoplasmie

Ist deine Funktions-Nanoplasmie nah genug an der hier vorgestellten "offiziellen" Version, geben wir dir die Freigabe, sie als solches auf dem PRIM zu verwenden. Melde dich einfach bei uns (alien@lost-ideas.com).

Im Gegensatz zum Bot-Soldier liegt die Hauptaufgabe der Funktions-Bots nicht im Kampf, sondern in der Heilung/Instandsetzung, der Kommunikation, sowie der wissenschaftlichen bzw. taktischen Erkundung. Aus diesem Grund sind sie teils schwächer bewaffnet und halten sich bei Kämpfen wenn möglich eher im Hintergrund.

BOT-MEDIC

Der Bot-Medic ist an seinem charakteristischen Injektions-Nanoplasie zu erkennen. Bot-Medics basieren häufig auf totem medizinischem Personal, was man zum Beispiel an blutverschmierten Kasacks oder alten Rotkreuz-Markierungen an der Kleidung erkennen kann. Da sie für ihre Arbeit sehr mobil sein müssen, sind sie nur sehr schwach bewaffnet - häufig lediglich mit einer Pistole oder einer MP.



BOT-OPERATOR

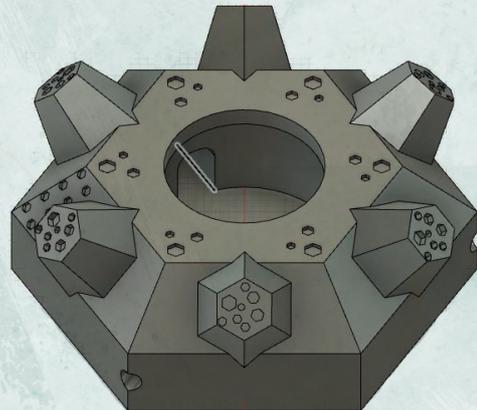
Der Bot-Operator besitzt eine spezielle Funk-Nanoplasie, die eine Ohrmuschel bedeckt und am Hals herunterläuft. Eine gute Basis hierfür sind einseitige Funk-Headsets im Stil "Bowman", welche mit Nanoplasien beklebt werden. Idealerweise sollte die Funktions-Nanoplasie leuchten oder blinken, wenn gesendet bzw. empfangen wird. Dies kann sehr gut durch darin eingebaute Leuchtschnüre realisiert werden, ist jedoch nicht zwingend notwendig.



BOT-SCIENTIST

Der Bot-Scientist besitzt eine große Sensor-Nanoplasie in einer seiner Handflächen. Diese nutzt er, um seine Umgebung zu untersuchen. Die Erfüllung seiner Aufgabe hat höchste Priorität für den Bot-Scientist, er sollte daher idealerweise nur leichte Waffen wie eine Pistole oder eine MP tragen - und sie meistens nicht nutzen. Warum auch - er wird schließlich von seinem Cluster geschützt. Häufig verwendete Wirte für den Bot-Scientist sind alle Arten von Wissenschaftlern.

Die dargestellte Sensor-Nanoplasie in der Handfläche muss jeder Bot-Scientist als Erkennungsmerkmal besitzen. Sie besteht aus einer 3D-gedruckten Nanoplasie, durch die Leuchtschnur gezogen wird. Um sie herum kann die Hand (inkl. Handgelenk) aber individuell gestaltet werden, beispielsweise mit vielen kleineren Nanoplasie-Elementen um die Sensor-Nanoplasie herum (Betonung des Alien-Aspektes, bitte allgemeine Regeln zu Nanoplasien beachten!) oder auch mit einem zerfetzten Handschuh, Verwundungsspuren etc. (Betonung des früheren Daseins als Mensch).

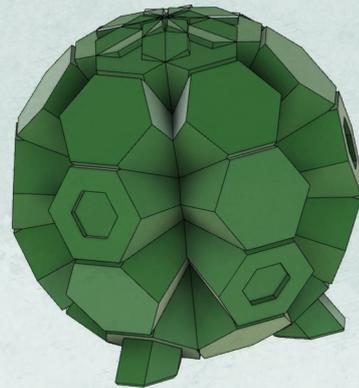


BOT-MECHANIC

Der Bot Mechanic kann eine Kontroll-Nanoplasie ausbilden, die ihm erlaubt, eine Verbindung zu TNUs aufzubauen. Bei Benutzung blinkt diese Kontroll-Nanoplasie grün. Als Bot-Mechanic eignen sich vor allem ehemalige Mechaniker, Installateure oder Techniker des Widerstands. Da sie nur gelegentlich ihrer Aufgabe nachgehen müssen und durch ihre frühere Arbeit über ausreichend Muskelmasse verfügen, kann ihre Bewaffnung ähnlich der eines Bot Soldiers ausfallen. Wie bei allen Funktions-Bots hat aber auch beim Bot-Mechanic die Spezialaufgabe eine höhere Priorität als der Kampf, so dass viele einen Gurt verwenden, mit dem sich die Waffe auf dem Rücken tragen lässt.

Die Kontroll-Nanoplasie sieht aus wie eine aus hexagonalen Kristallen aufgebaute Kugel. Im Zentrum ist eine entnehmbare "Energiezelle",

die wie ein einzelner Kristall mit 6-eckiger Grundfläche geformt ist. Von dieser Energiezelle sollte das Leuchten der Kontroll-Nanoplasie ausgehen. In der 3D-Druck Vorlage kann die Beleuchtung leicht durch eine 3V Knopfzelle und eine grüne Blink-LED (5mm) realisiert werden, für die bereits Aussparungen vorgesehen sind.



BOT-SCOUT

Aufgrund seiner Funktion als Späher treten beim Bot-Scout vermehrt Nanoplasien im Kopfbereich, speziell um die Augen herum auf - die sogenannte Scout-Nanoplasie. Seine Ausrüstung ist leicht gehalten, um ihm eine hohe Beweglichkeit zu ermöglichen. Plattenträger und ähnliches benutzt er nicht, eine Langwaffe mit Zielfernrohr oder ein (irdisches) Fernglas betrachtet er jedoch als nützliche Hilfsmittel für seine Erkundungsaufgaben.

Als Basis für die Scout-Nanoplasie ist es sinnvoll, eine möglichst große Schutzbrille zu verwenden (keine Full-Face Maske!), um entsprechende Nanoplasien leicht befestigen zu können.



NANOPLASIE-GEGENSTÄNDE



6. BESONDERE BOT-KONZEPTE

Für sämtliche besondere oder sonstige Bot-Konzepte ist eine gesonderte Freigabe durch das P.R.I.M. GameTeam erforderlich.

BOTS DER STUFE 0

Wenn ein menschlicher Körper von Naniten übernommen wird, befindet sich der Bot erst am Anfang seiner Transformation. Bots der Stufe 0 verfügen daher nur über ein Paar Standard-Nanoplasien am Kopf. Ansonsten gelten die gleichen Bedingungen bezüglich Kleidung und Ausrüstung.

Da es sich bei Bots der Stufe 0 um besondere Bots handelt, die sich auch anders verhalten als normale Bots, werden diese nur im Rahmen von bestimmten Plots eingesetzt und sind nicht für den regulären Spieleinsatz freigegeben.

BOTS DER STUFE 2

Wenn ein Bot über eine lange Zeit hinweg existiert, können die vorhandenen Nanoplasien weit wachsen und so den Bot weiter entwickeln um sein Fähigkeiten und Funktionen zu erweitern. Auch wenn es laut Hintergrund eine fließende Entwicklung ist, so gibt es aus OT Gründen eine strenge Abgrenzung zwischen den normalen Bots der Stufe 1 und den Bots der Stufe 2.

Anzahl und Größe der Nanoplasien nicht notwendig. Bei der Planung eines solchen Konzeptes, solltest Du selbst darauf achten, dass sich ein stimmiges Gesamtbild ergibt.

Ob sie nun mehrere Treffer überstehen, perfekte Nachtsicht oder eine überlegene Feuerkraft haben, oder sogar die Körper von menschlichen Gefallen zu Bots werden lassen - sie sind eine besondere Ressource und werden daher nur in bestimmten Situationen eingesetzt. Daher müssen solche besonderen Bot-Konzepte sowie deren Einsatz im Spiel immer explizit freigegeben werden. Informationen über die verschiedenen Klassen dieser Bots findest Du in Modul 4.1.

Da alle Konzepte für Bots der Stufe 2 eng vom GameTeam begleitet und explizit freigegeben werden, ist eine feste Regelung bezüglich



Äußerlich sollen Bots der Stufe 2 auf den ersten Blick als solche zu erkennen sein. Hierzu dienen neben den spezifischen Funktions-Nanoplasien der Stufe 2 vor allem eine größere Menge Nanoplasien. Da sich Stufe 2 Bots über eine längere Zeit aus Stufe 1 Bots entwickeln, gelten natürlich weiterhin die grundlegenden Regeln zum Aussehen von Nanoplasien (Farbe, Größe, Erkennbarkeit etc.). Abweichend von den in Kapitel 4 genannten Regeln, müssen Bots der Stufe 2 mehr und größere Nanoplasien tragen um eindeutig als solche erkannt zu werden.

Diese zusätzlichen Nanoplasien sollen einerseits die durchlaufene Entwicklung des Bots als auch die erweiterten Funktionen darstellen. So könnte sich z.B. an einer Körperstelle, wo schon häufiger eine Verwundung aufgetreten ist, die Nanoplasien zu einer größeren und dickeren Nanoplasie weiterentwickeln welche dann wie eine Art Panzerung wirkt.

Bei weiter entwickelten Funktions-Bots muss das Grunddesign der jeweiligen Funktions-Nanoplasien erhalten bleiben. Gleichzeitig muss sich aber eine solche Stufe 2 Funktions-Nanoplasie deutlich von einer Stufe 1 Funktions-Nanoplasie abheben, um den erweiterten Funktionsumfang darzustellen.

Wenn Du selbst einen Bot der Stufe 2 spielen willst, dann beachte bitte folgende Punkte.

- Bots der Stufe 2 sind immer individuelle Konzepte die einzeln mit dem GameTeam abgestimmt und auch einzeln freigegeben werden. Diese Freigabe erfolgt grundsätzlich vor dem Event.
- Bots der Stufe 2 können nicht in jeder Spielsituation und unbegrenzt eingesetzt werden. Der Einsatz wird daher durch die NSC Koordinatoren gesteuert. Deswegen sollte jeder auch eine entsprechende Stufe I - Klamotte haben.

Freigabe für Bots der Stufe 2

- Im Anhang findest Du einen Fragebogen der uns dabei helfen soll, sich ein Bild von deinem Bot-Konzept zu machen. Mach dir darüber Gedanken, wie dein Konzept im Spiel wirken und funktionieren soll. Mach dir auch Gedanken darüber, wie Du das Konzept umsetzen willst (Material, Techniken etc.).
- Schicke uns eine detaillierte Beschreibung an **alien@lost-ideas.com**
- Wenn wir dein Konzept vorliegen und ausgewertet haben, beginnt der Austausch und die feinere Ausarbeitung.
- Wenn alle Fragen und Besonderheiten geklärt sind und dein Konzept mit uns abgestimmt ist, kannst Du mit dem Bauprozess beginnen. Wir begleiten dich bei diesem Prozess und stehen dir für Fragen zur Verfügung. Du kannst auch gern deinen Fortschritt in der Facebook-Gruppe kommunizieren. Alle freuen sich über geiles Basteln!
- Schicke uns auf jeden Fall noch vor dem Event fertige Bilder damit wir alle SLs briefen können welche Sonderkonzepte (auch an anderen GSC-Rollen etc.) auf der Con vertreten sind.
- Die finale Freigabe deines Konzeptes erfolgt erst direkt vor Ort. Melde dich daher nach dem Check-In direkt bei der NSC-Koordination.

BOTS DER STUFE 3





ANLAGE – NANOPLASIIEN KATALOG

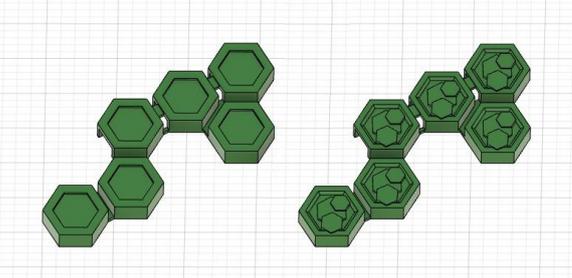
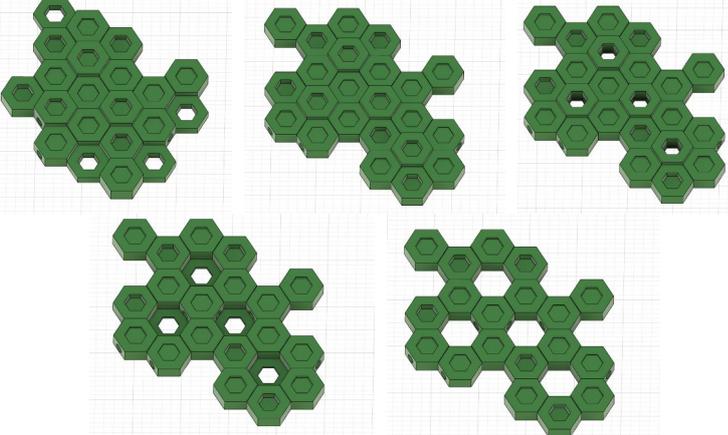
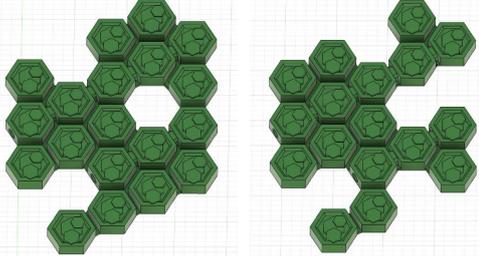
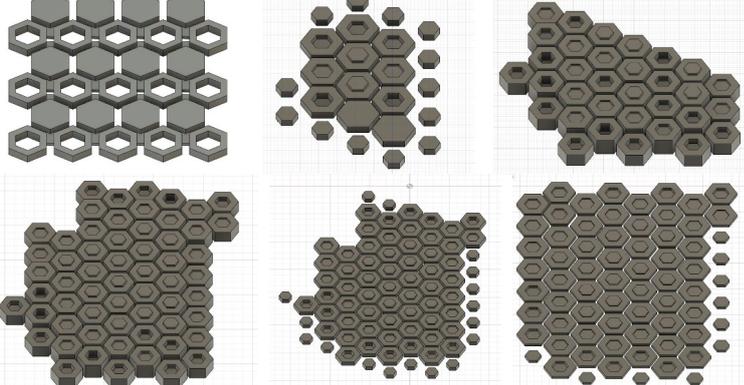
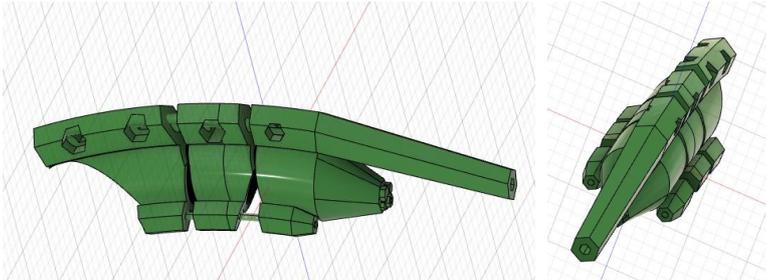
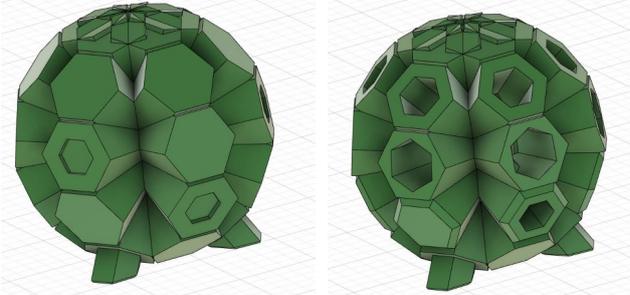
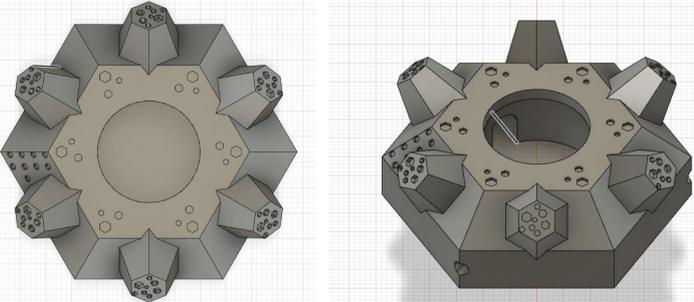
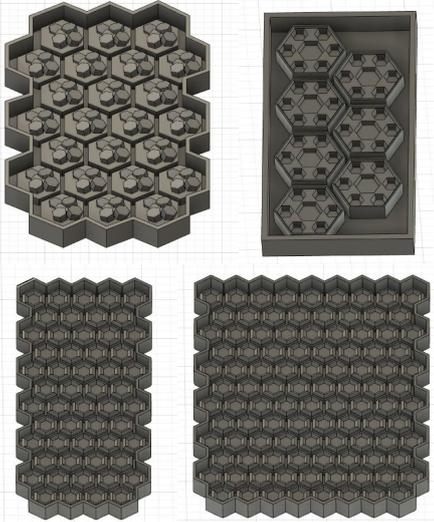
Bild	Beschreibung
	<p>Standard-Nanoplastics für die Schutzbrille. Wird mittels dünner Kabelbinder an den Bügeln der Brille befestigt, passt z.B. an Swiss Eye Raptor und andere Schutzbrillen, bei denen der Bügel < 9mm hoch ist. 3D druckbar</p>
	<p>Nanoplastics (Stil 1) Durch einsteckbare Knicklichter beleuchtbar. 3D druckbar</p>
	<p>Nanoplastics (Stil 2) Durch einsteckbare Knicklichter beleuchtbar. 3D druckbar</p>
	<p>Direkt auf Textil druckbare Nanoplastics. Diese Nanoplastics können direkt auf Textil gedruckt werden indem der Stoff direkt auf das Druckbett gespannt wird. 3D-druckbar</p>

Bild	Beschreibung
	<p>Funktions-Nanoplasie des Bot Medics Wird am Finger getragen (Details siehe Seite 16). Die einzelnen Bauteile werden mit Filament zusammengehalten. In den Kanal auf der Oberseite wird Leuchtschnur eingeschoben welche bei Benutzung angeschaltet wird. 3D druckbar (SLA Druck empfohlen)</p>
	<p>Funktions-Nanoplasie des Bot Mechanics Wird in der Hand getragen (Details siehe Seite 17). Wird durch eine blinkende LED von innen beleuchtet. 3D druckbar</p>
	<p>Funktions-Nanoplasie des Bot Scientists Wird auf einem Handschuh befestigt, der noch zusätzlich gemodded werden sollte. Von innen mittels Leuchtschnur beleuchtbar. 3D druckbar (SLA Druck empfohlen)</p>
	<p>Gießformen Mit diesen 3D-gedruckten Gießformen lassen sich Silikonformen herstellen, die wiederum zur Herstellung von Nanoplasien genutzt werden können. 3D druckbar</p>

Download

http://regelwerk.prim-larp.de/Druckdateien_Nanoplasien_2022_v1.zip