

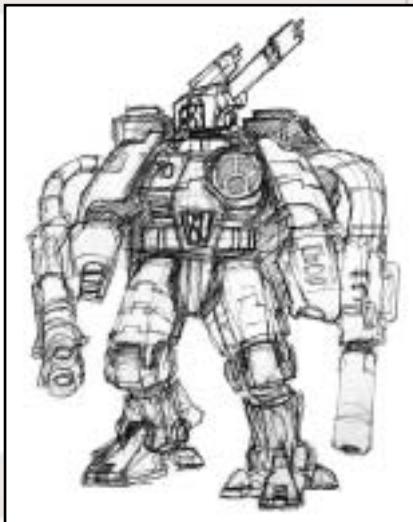
DIE GEBURT DER TAU & KROOT PLASTIKMINIATUREN



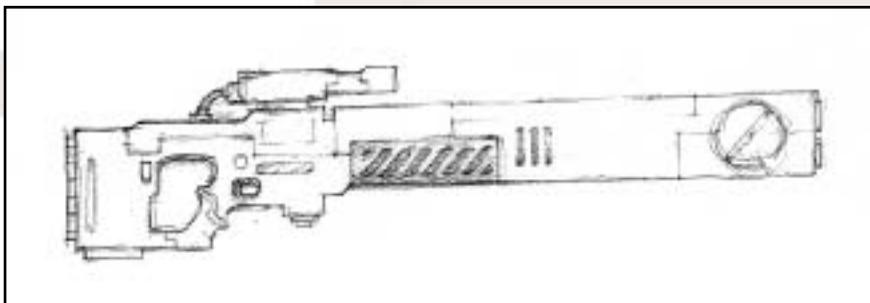
Jes Goodwin ist verantwortlich für alle Plastikbausätze, die Games Workshop produziert. Er war eine der treibenden Kräfte hinter dem Aussehen der Tau. Wir baten ihn, uns zu erzählen, wie die Tau Plastikmodelle entstanden sind.

DIE TAU

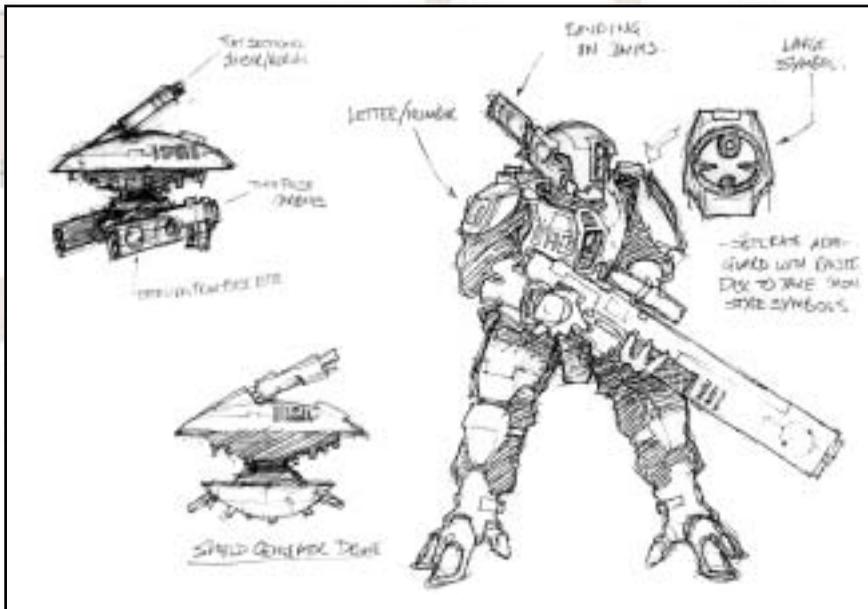
Für das Projekt Tau hatten Andy Chambers, Gav Thorpe und Jervis Johnson bereits viele der ersten Grundideen ausgearbeitet. John Blanche und Dave Gallagher hatten Dutzende von Aliens gezeichnet, um den kreativen Prozess anzukurbeln. Man einigte sich darauf, dass die Tau ein High-Tech-Volk werden sollten. Mit diesem Gedanken im Kopf klapperte ich eine ganze Reihe von Science Fiction Elementen ab und kam so zu meiner ersten Konzeptskizze. Sie war die Basis für den späteren Kampfanzug. Obwohl die ursprünglichen Skizzen dem Endprodukt etwas ähnlich sehen, waren die Tau das Ergebnis einer Verschmelzung vieler Ideen, die aufeinander aufbauten und zum endgültigen Sortiment führten.



Kampfanzug Konzeptskizze



Früher Entwurf einer Tau Waffe



Jes Goodwins Skizzen von Tau Drohnen und dem Feuerkrieger

Tim Adcock war der erste Designer, der mit dem physischen Designprozess begann. Er arbeitete an der Erschaffung des Tau Panzers. In der Info zum Panzer war von der Verwendung von Drohnen die Rede, und ich hatte bereits die Idee vom Kuppeldesign. Tim übertrug die Idee mit den Kuppeln auf den Panzer, und so wurde sie zu einem Grundthema bei der Erschaffung der Tau.

Einer der besten Aspekte beim Entwerfen der Tau Streitmacht war, dass wir alle gleichzeitig an Teilen davon arbeiteten. Dies resultierte in einer ganzen Reihe von Ideen Einzelner, die sich alle zusammenfügten. Der Auftrag der Spielentwickler, dass die Tau ein hochtechnologisches Volk sein sollten, führte dazu, dass wir Kabel und Verbindungen ganz wegließen. Statt dessen wollten wir, dass diese Elemente eingebaut sein sollten. Wir mochten die Idee, den Waffen geschlossene Gehäuse zu geben und die Gewehre lang zu gestalten, um den Eindruck von Präzisionswaffen zu unterstreichen.

Die Rüstung der Feuerkrieger wurde angeregt von japanischen Ashigaru-

Fußsoldaten, aber wir wollten nur einen leichten Einfluß spüren lassen. Eines dieser historischen Elemente sind die Schulterpanzer. Das Grunddesign-Konzept hatte bereits bestätigt, dass es sich um fernkampflastige Truppen handelt, und so kam ich beim Entwerfen der Rüstungen auf die Idee, ihnen besonders große Schulterpanzer an dem beim Zielen vorgestreckten Arm und damit dort einen besseren Schutz zu verpassen.

Wir stellten sehr früh fest, dass die Tau aufgrund ihres humanoiden Aussehens nicht wie Außerirdische wirkten. Wir lösten dieses Problem, indem wir ihre Hände auf drei Finger und einen Daumen reduzierten. Da die Designer sie als Volk entwickelt hatten, das Wüstenregionen bevorzugt, gaben wir ihnen auch Zehen, wie Kamele sie haben. Das trug noch zu ihrer außerirdischen Ausstrahlung bei.

Die Helme führten das Kuppelthema weiter, und um mit der außerirdischen Erscheinung fortzufahren schufen wir eine asymmetrische Linsenanordnung. Während die Perry-Zwillinge begannen, die ersten Prototypen der Feuerkrieger zu modellieren, erfand Tim eine Anzahl von Waffenoptionen. Er verwendete für die Waffen die gleichen Grunddesign-Elemente und übertrug die Ideen sogar auf die größeren Kampfanzugs- und Panzergeschütze. Als sie erst mal fertig waren, hatten wir ein Grundgerüst, auf dem wir die Anzüge aufbauen konnten.

Jetzt konnte ich zu meinen ursprünglichen Skizzen zurückkehren und von da aus weiterarbeiten, indem ich all die neuen Elemente hinzufügte, die das ganze Team entwickelt hatte, seit ich den Stift zuerst aufs Papier gesetzt hatte. So gesehen hatte die ganze Sache einmal die Runde gemacht und sich zu einem

schönen Kreis geschlossen. Ich konnte z.B. mechanische Versionen der kamelzehigen Füße kreieren, eine Idee, die mir erst später während des Projekts kam.

Ich wusste aus den Infos, dass die Kampfanzüge von der Größe her irgendwo zwischen Cybots und Terminorrüstung liegen sollten. Sie waren offensichtlich von Animes und Mangas beeinflusst, aber wir versuchten, uns nicht zu sehr auf eine bestimmte Inspirationsquelle zu konzentrieren. Wir wollten unsere Ideen lieber aus einer breiteren Auswahl zusammentragen. Elemente der Feuerkrieger wurden, wo immer möglich, beibehalten, so wie die Antennen, integrierte Energiekreisläufe

und natürlich das Kuppelmotiv. Wir wollten, dass die Modelle variabel aufstellbar waren, daher entwickelte ich Kugelgelenke. Als zum Auftrag dann noch ein Sprungmodul hinzukam, musste ich auch noch eine Sektion einplanen, in der die Modellierer die Möglichkeit hatten, ein Flugbase anzubringen.

Eine der wichtigsten Überlegungen zum Design war, den Spielern die Aussicht zu geben, dass sie den Kampfanzug mit der vollen Auswahl an Waffenoptionen aufrüsten können, inklusive der Unterstützungswaffen der Koloss-Anzüge, die Tim entworfen hatte. Die Idee, dass der Tau im Körpersegment des Anzugs sitzt gab mir die Möglichkeit, die Einzillinsen-

anordnung der Helme weiterzuführen. Das fertige Modell ist eine wahre Ansammlung von fruchtbaren Ideen, zusammengefügt, um eine Armee mit einer echten, in sich stimmigen Atmosphäre zu formen.



Verschiedene Tau Köpfe wurden entworfen



Brian Nelson wurde für die Arbeit an "Die Gefährten" für unser bald erscheinendes Herr der Ringe Spiel weggeschlossen. Wir ließen ihn raus, um mit ihm über die Kroot zu reden.

DIE KROOT

Als Jes und Tim mit der Arbeit an den Tau begannen, bekam ich den Auftrag, die Kroot zu entwerfen. Ursprünglich war es nicht die Absicht gewesen, die Entwicklung der Kroot abzutrennen, aber wie es sich nun mal ergab war ich der einzige Designer, der an dem Projekt arbeitete. Das lief ganz gut, denn es bedeutete, dass sich die Kroot zu einem von den Tau abgesonderten Volk entwickelten. Dave Gallagher kam mit ein paar Skizzen an, und während der Anfänge setzten wir uns zusammen und arbeiteten einen ersten Entwurf aus.

Die Kroot waren schon im Regelbuch der dritten Edition von Warhammer 40.000 vorgestellt worden und hatten eine ganze Menge neugieriger Aufmerksamkeit erregt.

Wir wussten, dass sie ein gutes Stück größer sein sollten als Menschen, wollten aber nicht, dass sie zu muskulös aussahen. Da kam uns die Idee, sie drahtig und hochgewachsen zu machen. Sie sollten den Körperbau eines Massai-kriegers oder eines Basketballspielers haben. Der erste Teil der Aufgabe war das Erschaffen ihrer Köpfe. Ich machte eine Reihe Rohmodelle und spielte mit einem Schnabelmotiv herum, das Dave in sein erstes Konzept gesteckt hatte. Während ich dieses Motiv bearbeitete entwickelte sich der Schnabel schnell

weiter zu einer umgekehrten Raubvogel-Erscheinung. Ich musste aufpassen, dass der Mund dem vorgeschobenen Unterkiefer der Orks nicht zu ähnlich wurde. Die Stacheln, die denen eines Stachelschweins sehr ähneln, flogen uns in einem Moment der Inspiration zu, als Dave und ich die letzten Pläne schmiedeten. Er hatte den Kroot Dreadlocks als Haar gezeichnet, und ich machte daraus die festen Kiele. Zur selben Zeit war das Entwicklungsteam auf den Gedanken gekommen, dass die Kroot von Vögeln abstammten. Das passte perfekt zu meinem Schnabeldesign und half mir bei den Ideen zu ihrem endgültigen Aussehen. Dies war auch der Grund, aus dem ich sie neben ihrem drahtigen Erscheinungsbild auch noch auf Zehen gehen ließ.

Es war ein interessantes Hin und Her von Ideen zwischen mir und den Spielentwicklern, die damit beschäftigt waren, einen Hintergrund für die Kroot aufzubauen. Genau wie die Tau aus den Ideen vieler Leute geboren wurden, entwickelten sich auch die Kroot auf ähnliche Weise.

Die Kroot Langbüchsen wurden im Auftrag von Andy Chambers entworfen. In den Regeln hatte er die Waffen als Einzelschusswaffen konzipiert. Ich

wusste bereits, dass die Kroot als Nahkampfspezialisten gedacht waren und für technologischen Fortschritt kämpften. Aus diesem Grund gab ich ihren Waffen das altertümliche Aussehen mit Klingen für den Nahkampf. Die letzten Charakterbausteine kamen von Pete Haines, der einen Hintergrund für das Volk entwickelte. Er hatte eine Theorie ausgearbeitet, nach der die Kroot die erfolgreichste Variante in einer langen Evolutionskette waren, gekoppelt mit der Idee, dass sie die Stärken ihrer Nahrung übernehmen konnten. Das gab mir eine Menge Spielraum – der auch die Kroot Hunde und Krootox hervorbrachte. Während Pete sich in diese Hintergrundsaspekte vertiefte und die Kroot zu einem stark kannibalischen Volk wurden, begann ich dies auch zu zeigen, indem ich Fleischbrocken und Fleischerhaken an den Modellen anbrachte.

Der Stummelschwanz ist ein weiteres Element, das hierzu beiträgt. Er zeigt entweder die Entwicklung eines Schwanzes oder die Rückentwicklung dieses Nebenprodukts der Evolution.



Das erste Auftauchen der Kroot



Ein früher Greenstuff Kroot-Prototyp

