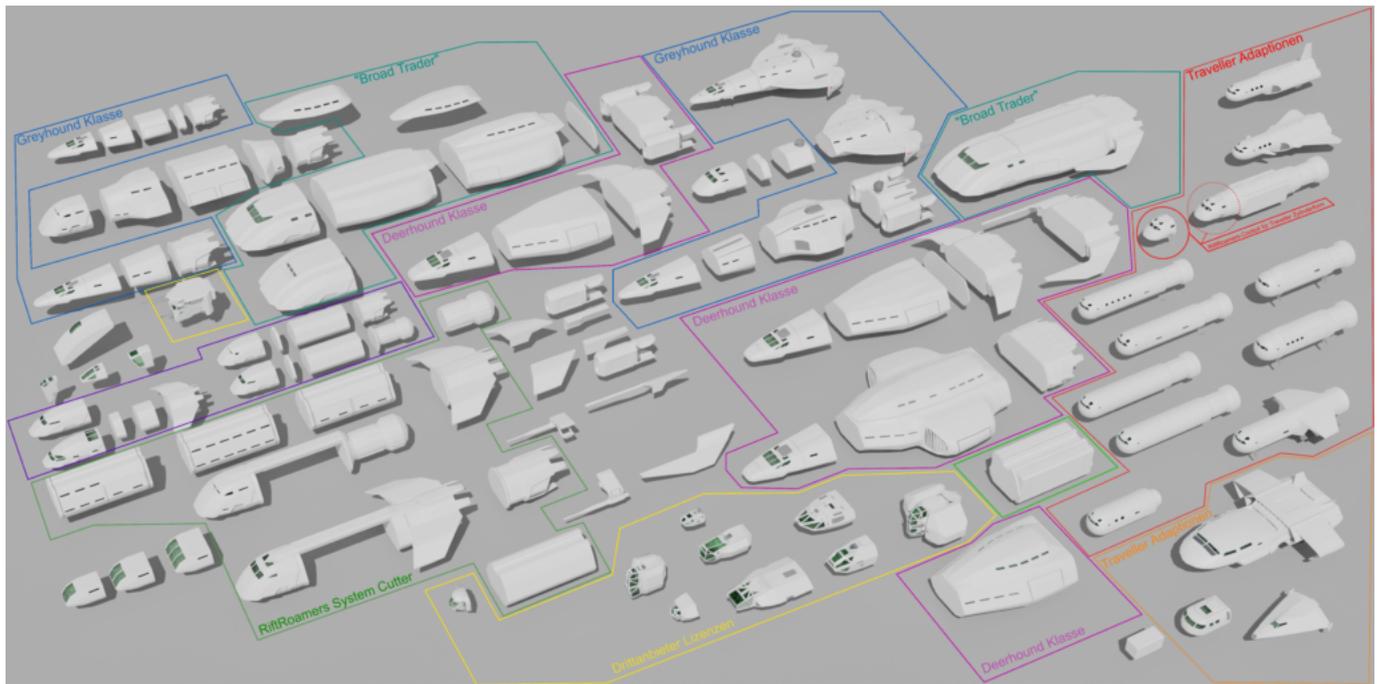


Kit Bashing ist ein Fachbegriff aus dem Modellbau, der besagt, dass man aus mehreren Modellbausätzen (Kits) ein neues, nie da gewesenes, Modell schafft. Der Begriff wird in der 3D Designszene verwendet, um dasselbe zu beschreiben. Man kombiniert eine Reihe von Teilmodellen und Details (Greebles) zu neuen Modellen und schafft aus den Teilen etwas neues Ganzes. Für RiftRoamers entwickle ich diverse solcher KitBash Ressourcen, von denen ich hier Mal eine zeige.



Zu sehen sind auf dem Bild diverse Bugsektionen, Übergangsstücke, Mittelsektionen, Hecksektionen, sowie Flügel, Zusatzantriebe und ein Geräteträger (für Sensoren oder andere Spezialausrüstung).

Greyhound Klasse (blau)

Das Raumschiff oben in der Mitte gab den Startschuss für die Greyhound Klasse. Wobei man einräumen muss, dass es sich hier lediglich um das Cockpit der Greyhound Klasse handelt. Sobald diese mit anderen Komponenten verbaut wird, entsteht dabei eine Neue Schiffsklasse. Die genauen Bezeichnungen dazu werden wir später noch weiter unten vorstellen.

Charakteristisch für den Greyhound sind ein kompaktes Cockpit mit zwei Frontscheiben. Und eine sehr schlanke Bugform.

Deerhound Klasse (pink)

Broadaxe Klasse (cyan)

RR System Cutter (grün)

RR System Boat (violett)

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com

All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Traveller Adaptionen (rot)  
Traveller Adaptionen (orange)  
Drittanbieter Lizenzen (gelb)  
Sonstige (ohne Farbcode)

Von den meisten dieser Komponenten gibt es mehrere Ausführungen. Um zu demonstrieren, dass diese nicht einfach nur skaliert wurden, ist bei ein paar Bugsektionen z.B. anhand der Frontscheiben eine unterschiedliche Anordnung ersichtlich.

Insgesamt eine gute Methode, um schnell unterschiedliche Variationen auszuprobieren, bevor es an die Ausstaffierung mit Details geht.

In meiner Vorstellung hätte ich irgendwann gern die Möglichkeit Schiffe für die vier USC-Fraktionen und Schiffe für einige der umliegenden Alien-Nationen zu erstellen. Wirklich wichtig sind mir die USC Schiffe, da diese im Spiel von Spielern besessen und modifiziert werden können. Außerdem muss nicht jede Schiffsklasse oder jeder Typ aus modularen Komponenten entstehen. Der Fokus liegt auf Raumschiffen, bei denen viele Varianten wahrscheinlich sind.

## **Raumschiff-Interieur-KitBash**

Für manche meiner Raumschiffmodelle möchte ich dedizierte Quellenbücher schreiben, in denen ein Schiff besonders detailliert beschrieben und auch visuell repräsentiert werden soll. Für dieses Unterfangen sind Möbel und Einrichtungsgegenstände vorgesehen, die ebenfalls in einer Bibliothek zusammengefasst werden sollen. Hier einige Screenshots.

