

Rezensionen von Buchtips.net

Michael Mulvihill: Matrix - Regelbuch

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-747-1 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Die Matrix - unendliche Weiten. Nach dem Crash des Internets im Jahre 2029 hat sich durch die neue ASIST-Technologie die Matrix etabliert, ein System, das dem Benutzer Sinneseindrücke durch Datenbuchsen direkt ins Gehirn übermittelt. Nach über 30 Jahren Entwicklung ist die Matrix nun an einem Punkt angelangt, an dem alles möglich scheint. Und nicht alles davon ist gut..

Matrix 3.01D - das Regelwerk für alle Decker und solche, die es werden wollen. Auf über 170 Seiten wird über erweiterte Matrixregeln, neue Programme, Fähigkeiten und Aktionen geschrieben, man kann seine eigenen Computerterminals bauen, man kann nach Informationen suchen oder in ultraviolette Hosts eintauchen, die echter als echt erscheinen. Man kann den mysteriösen Otaku begegnen, Kinder, die sich ohne Computer direkt mit ihrem Gehirn an eine Datenleitung anschließen und Fähigkeiten besitzen, von denen niemand weiß, wie sie funktionieren. Man kann Semiautonomen Knowbots über den Weg laufen, hochgestuften Programmen, die fast selbstständig agieren können. Und schließlich gibt es da draußen irgendwo noch die eine oder andere KI...

Matrix 3.01D - wenn ich alle Regelaspekte aufzählen wollte, würde diese Rezension dreißig Seiten lang. Das Buch ist erstaunlich gut durchdacht und vielseitig - manchmal sogar etwas zu viel, da man nun für die (sowieso sehr komplizierten Matrixregeln) nun in ZWEI Büchern nachschlagen muss (dem Grundregelwerk und Matrix). Trotzdem ist das Buch für jeden Matrixnutzer, Spielleiter oder Programmierercharakter ein Fast-Muss.

9 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[15. Oktober 2004]