

**AUSRÜSTUNGSRICHTLINIEN
UND
GEFECHTSFORMATIONEN
DER
FIRST SPARTAN COMPANY**

VERSION 1.3



INHALT

Warum das Ganze (bzw. Die Ausgangslage)	3
Gefechtsordnungen	4
Verdeckte Operationen	4
Gefechts Operation	5
Allgemeines Template aka Basis-Klasse	6
Maximalgewicht 37Kg.....	6
Camo.....	6
Kleidung	6
Primärwaffe	6
Sekundärwaffe.....	7
Allgemeine Ausrüstung.....	7
Denkanstöße zur Ausrüstungsverpackung.....	8
Gewichtsoptimierung:	8
Rucksack-Zugriff:.....	8
Klassen	9
Bezeichnung: Teamleader	9
Bezeichnung: Medic.....	9
Bezeichnung: AT	10
Bezeichnung: Grenadier/Pionier	10
Bezeichnung: LMG	11
Bezeichnung: Munitionsträger	11
Bezeichnung: EOD/Breacher.....	12
Bezeichnung: Drone Operator	12
Bezeichnung: JTAC	13
Bezeichnung: Assaulter/Pioneer.....	13
Bezeichnung: Designated Marksman	14
Tabellarische Klassenzusammenfassung.....	15

WARUM DAS GANZE (BZW. DIE AUSGANGSLAGE)

Aktuell begegnen wir auf dem Schlachtfeld immer wiederkehrenden Problemen, resultierend aus unoptimierter Ausrüstung. Diese äußern sich vornehmlich in zwei Aspekten:

1. Die Spieler sind oft überladen und haben dadurch zu wenig Ausdauer.
2. Die Spieler haben Ausrüstung dabei, die nicht ihrer Aufgabe entspricht, was sowohl zu Punkt 1.) führt, aber auch insbesondere das Gameplay von Spielern kaputt macht, die explizit eine bestimmte Klasse spielen.

In der Leitungsdiskussion vom 25.11.18 haben wir uns dieses Problem vorgeknöpft und sehr lange und ausgiebig, aber auch sehr ergiebig diskutiert. Wir sind zu dem Schluss gekommen, dass wir das Gewicht der Loadouts reduzieren müssen.

Aber betrachten wir mal warum manche Spieler so große Loadouts haben (auch ich bin aktuell noch einer dieser Spieler!). Meistens ist es die Annahme, dass ein Ausrüstungsgegenstand gebraucht wird, der sonst in der Gruppe fehlt. Dies sind z.B. Bolzenschneider, Ersatzgurte mit LMG-Munition, Long-Range Visierungen, OP-Kits etc.

Und die Annahme, dass z.B. ein Bolzenschneider fehlt, wenn er gebraucht wird, ist nicht unbegründet. Die Katze beißt sich also in den Schwanz. Oder mit anderen Worten: Wir kommen nicht runter vom Ausrüstungsgewicht, wenn wir uns nicht tiefer spezialisieren und wir dafür sorgen, dass die Spezialisten auch die Notwendige Ausrüstung am Mann tragen. Hierfür möchten wir eine Art *Klassensystem* einführen.

Wichtig: Das bedeutet NICHT, dass wir exakt vorschreiben wollen, wer was für Ausrüstung zu tragen hat. Aber wir müssen zumindest grobe Vorgaben machen. Ihr werdet feststellen, dass das immer noch einige Freiheiten offen lässt. Das lose Ausrüstungssystem ist einer der Eckpfeiler unseres Clans und muss in jedem Fall erhalten bleiben.

Das hier vorgeschlagene System hat zusätzlich zu den oberen Punkte noch weitere Vorteile.

- Wenn es Leute schaffen ohne Rucksack auszukommen, können wir einfacher Lafettenwaffen wie den Milan oder die GraMaWa einsetzen.
- Ein Klassensystem macht den Missionsstart noch schneller (und wir sind ja schon verdammt schnell)
- Spieler die sich spezialisieren, werden in den Missionen wichtiger, weil sie auf dem Schlachtfeld auch einmaliger werden. Das bedeutet zusätzlichen Spielspaß. Außerdem erlaubt dieses System eben gerade, dass Spezialisten das absolute Maximum aus ihren Loadouts raus kitzeln können!

GEFECHTSORDNUNGEN

Wir möchten in Zukunft nach zwei übergeordneten Mustern aka. Gefechtsordnungen in die Schlacht ziehen. Ob es sich um eine Verdeckte Operation oder um eine Gefechts Operation handelt, kann z.B. der Zeus vorgeben um dafür zu sorgen, dass eine Mission auch richtig Verstanden wird. Wie genau die einzelnen Posten besetzt werden, entscheiden dann die Teamleader anhand der Mission und der anwesenden Spieler. Wichtig hierbei ist, dass für kleinere Verbände kleine übergeordnete Entscheidungsebene wie ein SQL oder PL vorgesehen ist.

Aber: Bei mehr als 3 Infanterie-Einheiten am Boden, wird zusätzlich ein SQL (bzw PL) eingesetzt. Recons und KPZ gelten nicht als solche.

VERDECKTE OPERATIONEN

Alpha (4-6 Spieler)

1. TL
2. Medic
3. Support (LMG, Greni, DMR, Assaulter)
4. EOD/Breacher
5. Optional: Dronen Operator (max 1)
6. Optional: JTAC (max 1)
7. Optional: Assaulter/Pioneer

Bravo (4-6 Spieler)

1. TL
2. Medic
3. Support (LMG, Greni, DMR, Assaulter)
4. EOD/Breacher
5. Optional: Dronen Operator (max 1)
6. Optional: JTAC(max 1)
7. Optional: Assaulter/Pioneer

Charlie ...

GEFECHTS OPERATION

Alpha (4-6 Spieler)

1. TL
2. Medic
3. Support (LMG, DMR, AT)
4. Grenadier/Pioneer
5. Optional: Support (LMG, DMR, AT)
6. Optional: Munitionsträger
7. Optional: EOD/Breacher
8. Optional: Drone Operator (max 1)
9. Optional: JTAC (max 1)
10. Optional: Grenadier/Pioneer

Bravo (4-6 Spieler)

1. TL
2. Medic
3. Support (LMG, DMR, AT)
4. Grenadier/Pioneer
5. Optional: Support (LMG, DMR, AT)
6. Optional: Munitionsträger
7. Optional: EOD/Breacher
8. Optional: Drone Operator (max 1)
9. Optional: JTAC (max 1)
10. Optional: Grenadier/Pioneer

Charlie ...

Optional: Tactical Air Control Party (TACP)

1. JTAC
2. Drone Operator
3. Optional: Medic/Sicherung

ALLGEMEINES TEMPLATE AKA BASIS-KLASSE

Folgende Vorgaben sind auf alle Infanterieklassen ausnahmslos anzuwenden! Die in späteren Kapiteln erläuterten Klassen sind als Ergänzungen zum Basistemplate zu verstehen.

MAXIMALGEWICHT 37KG

Wir haben uns für ein Maximalgewicht von 37kg entschieden. Die Gründe für diese Limitierung wurden oben ausreichend beschrieben.

Wichtig!

Es ist nicht nötig das Maximalgewicht auf Biegen und Bersten auszunutzen. Insbesondere für die unterstützenden Klassen (Medics, Muniträger) macht das natürlich Sinn. Für kämpfende Klassen (Grenadier, TL, LMG, etc.) muss aber berücksichtigt werden, dass ein höheres Gewicht zu einer geringeren Ausdauer führt. Dies wiederum führt dazu, dass man im Kampf mit wackelnder Waffe rum rennt und nicht sprinten kann, wenn man es braucht. **Weniger Gewicht bedeutet besser im Kampf!**

CAMO

Wie gehabt werden die Tarnmuster *AOR-1*, *OCP*, *Multicam*, *MulticamTropic*, *M81* genutzt. Diese müssen über die komplette Tarnkleidung, Helm und Rucksack einheitlich sein. Teiltarnungen die z.B. nur eine Tarnhose und dann ein andersfarbiges T-Shirt beinhalten sind nicht erlaubt.

KLEIDUNG

Uniform, Westen: Ausschließlich vom Hersteller VSM

Rucksäcke: Wenn nicht in der Klasse ausdrücklich anders erwähnt **ausschließlich Compact Bag** oder ganz ohne Rucksack.

Helm: Passend zum Tarnmuster. Empfohlen wird VSM.

Gesichtsverdeckung: Eine Gesichtsverdeckung ist nur Pflicht, wenn es vom Teamleader oder Zeus vorgegeben wird.

Nachtsicht: Ein Gen4 Nachtsichtgerät wird empfohlen. Insbesondere das GPNVG-18 hat sich als effektiv erwiesen. Thermalsicht ist ausdrücklich verboten. Ansonsten obliegt die Wahl des NVG dem Operator.

PRIMÄRWAFFE

Zu dieser Regelung kann es nach Augenmaß Ausnahmen für LMGs und DMRs geben.

Waffenwahl: Nur Waffen die in NATO-Armeen genutzt werden, sind erlaubt.

Kaliber: Nur 5,56 oder 7,62 (für DMR wird 7,62 empfohlen ... aber grundsätzlich ist das DMR nicht an das Kaliber gebunden!)

Schalldämpfer: Pflicht für alle Waffengattungen!

Flashlights, Laser, Zielvorrichtungen, Zweibein: Freie Wahl des Operators. NV-Visiere sind dem DMR vorbehalten. Thermalvisiere sind ganz verboten!

Anzahl Magazine: Maximal 10

SEKUNDÄRWAFFE

Schalldämpfer: Pflicht

Optik, Laser, Lampen: Im Ermessen des Operators

Anzahl Magazine: Maximal 4

ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNG

- 1 Satz Ohrstöpsel (um nicht taub zu werden)
- 1 Funkgerät AN/PRC-152
- 1 GD300 Android CTab
- 1 Helmkamera (um überwacht zu werden)
- 1 Kartenwerkzeug (um nicht die Orientierung zu verlieren)
- 2-3 IR Strobes (zur Identifikation bei Nachteinsätzen)
- 3-5 Kabelbinder (zum festsetzen zwielichtiger Subjekte)
- 1 Taschenlampe (damit man nachts die Karte lesen kann)
- 2-4 Rauchgranaten (weiß) (M83 sind die leichtesten weißen Granaten)
- 1-2 Rauchgranaten (blau) (M18 sind die leichtesten farbigen Granaten)
- 1-2 Rauchgranaten (rot)
- 1-2 Blendgranaten (ACE)
- 1-2 Splittergranaten
- 1 Klappspaten (zum Gräben graben)
- 1 Fernglas
- Medizinisches Equipment:
 - 6 Elastische Bandagen, 6 Mullbinden, 6 Bandagen (Standard), 6 QuikClots
 - 4 Tourniquets, 1 Morphin-Autoinjektor

Wenn noch Platz ist: Klappspaten, Bolzenschneider, 500-1000 ml Saline

DENKANSTÖßE ZUR AUSTRÜSTUNGSVERPACKUNG

GEWICHTSOPTIMIERUNG:

Als Denkanstöße zur Gewichtsreduzierung hier ein paar Hinweise: Fast alle Klassen (Inklusive LMG) kommen mit Ausreichend Munition auch ohne Rucksack aus. Ein Rucksack hat Eigengewicht. Es macht absolut Sinn auf ihn zu verzichten. Nicht jeder Spieler braucht Bolzenschneidern, zweit Visiere, Zweibein etc. Dies sind alles Dinge die zusätzliches Gewicht darstellen und nicht unbedingt Nutzen bringen. In dem allgemeinen Template wird alles beschrieben, was man wirklich braucht. Zusätzliche Ausrüstungsvorgaben erfolgen unter dem Kapitel „Klassen“. Alles was über diese Ausrüstung hinaus geht ist im Prinzip Ballast. Wenn dieser Ballast in die 37kg rein passt, ist das ok. Wenn es darüber hinausgeht, muss es eben zuhause bleiben. Auch Nachtsichtgeräte stellen in Tageinsätzen überflüssiges Gewicht dar!

Auch kleinere Kaliber wiegen Munitionstechnisch viel weniger!

RUCKSACK-ZUGRIFF:

Mitspieler können Ausrüstung aus deinem Rucksack nehmen. Auch wenn du ohnmächtig am Boden liegst und dringen medizinische Behandlung brauchst. Insbesondere Medics sollten daher ihre Ausrüstung in den Rucksack packen um im Falle des Falles mit ihrer eigenen Ausrüstung reanimiert werden zu können. Auch Munitionsträger sollten nach Möglichkeit die Gurte/Raketen in den Rucksack tuen um es den Schützen leichter zu machen an die Ersatzmunition zu kommen.

KLASSEN

In diesem Kapitel werden die Klassen erklärt. Eine Klasse ist als eine Abwandlung bzw. Erweiterung des Grund-Template zu verstehen. Hier wird auch noch einmal auf bestimmte Ausrüstungsbeschränkungen hin gewiesen, die in der Vergangenheit oft gerne ignoriert wurden.

BEZEICHNUNG: TEAMLEADER

Aufgabe:

- Micromanagement des Teams
- Kommunikation zu den anderen Teams
- Kommunikation mit der OPZ

Mindestausrüstung:

- Longrange Funkgerät

Optionale Ausrüstung:

- ULG zur Feindmarkierung
- HuntIR Granate + Monitor
- Sprengmittel

Verbotene Ausrüstung:

- Panzerabwehr Waffen
- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschienen

BEZEICHNUNG: MEDIC

Aufgabe:

- Zusammenflicken der Truppe ...

Mindestausrüstung:

- Operationssets
- Defibrillatoren
- Aluschienen
- Und den ganzen anderen Medic Kram in rauen Mengen (Blut etc.)

Optionale Ausrüstung:

- Mittelgroßer Rucksack (Kit-Bag)

Verbotene Ausrüstung:

- Panzerabwehr Waffen
- ULG
- Longrange Funkgerät

BEZEICHNUNG: AT

Aufgabe:

- Bekämpfung schwer gepanzerter Einheiten (KPZ, SPZ)

Mindestausrüstung:

- Schwere Panzerabwehrwaffe (Empfehlung: MAAWS MK4 Mod0)

Optionale Ausrüstung:

- Zusätzliche Munition

Verbotene Ausrüstung:

- ULG
- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät

BEZEICHNUNG: GRENADIER/PIONIER

Aufgabe:

- Unser Äquivalent eines Schützen
- Schützengräben ausheben
- Zäune umbolzen

Mindestausrüstung:

- ULG mit ausreichend Munition (ca 8 He-Granaten)
- Klappspaten
- Bolzenschneider

Optionale Ausrüstung:

- Rauchgranaten, Leuchtraketen für ULG nach eigenem Ermessen
- Sprengmittel

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät

BEZEICHNUNG: LMG

Aufgabe:

- Feuerunterstützung

Mindestausrüstung:

- Leichtes Maschinengewehr
- 1x Wechsellauf

Optionale Ausrüstung:

- Ausreichend Ersatzmunition (geht tatsächlich auch ohne Rucksack)

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät
- Panzerabwehr Waffen

BEZEICHNUNG: MUNITIONSTRÄGER

Aufgabe:

- Versorgung des LMGs oder ATs mit zusätzlicher Munition.
- Es handelt sich um einen klassischen Schützen mit Transportaufgaben
- Sicherung des LMGs oder ATs
- Einweisen der LMG Schüsse

Mindestausrüstung:

- Zusätzliche Munition für AT/LMG abgesprochen mit dem jeweiligen LMG/AT-Schützen
- Entfernungsmesser

Optionale Ausrüstung:

- Mittlerer Rucksack (Kit-Bag)

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät
- ULG

BEZEICHNUNG: EOD/BREACHER

Aufgabe:

- Gezielte Sprengung von Anlagen und Fahrzeugen
- Verlegung von Sprengmitteln zur Vorbereitung von Hinterhalten etc.
- Suchen und Entschärfung gegnerischer Sprengmittel
- Öffnen von Türen mittels Sprengladungen

Mindestausrüstung:

- Für die Mission sinnvolle Sprengmittel und Zünder (kann auch Claymores und Mienen enthalten. Aber abhängig von der Mission)
- Mienensucher
- In jedem Falle mehrere Stangen C4 und Mittel zur Tür-Sprengung.

Optionale Ausrüstung:

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät
- ULG

BEZEICHNUNG: DRONE OPERATOR

Aufgabe:

- Aufklärung der Feindlage mittels Droneneinsatz.

Mindestausrüstung:

- Dronerucksack (Raven)

Optionale Ausrüstung:

- UAV-Controller

Verbotene Ausrüstung:

- Quadcopter und Co
- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät
- ULG

BEZEICHNUNG: JTAC

Aufgabe:

- Koordinierung der Luft Boden-Kommunikation.
- Koordinierung von Luftschlägen
- Finden und markieren von Landezonen für Medevacs etc

Mindestausrüstung:

- Longrange Funkgerät
- ULG mit entsprechendem farblichen Rauch
- Entfernungsmesser mit Lasermarkierer

Optionale Ausrüstung:

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene

BEZEICHNUNG: ASSAULTER/PIONEER

Aufgabe:

- Schneller Zugriff z.B. bei Geiselszenarien
- Schnell und Leise. Überflüssiges Gewicht vermeiden

Mindestausrüstung:

- Klappspaten
- Bolzenschneider

Optionale Ausrüstung:

- Geringe Mengen an Spreng- und Zugriffsmittel

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Alles was überflüssig Gewicht hat

BEZEICHNUNG: DESIGNATED MARKSMAN

Aufgabe:

- Vergrößerung der Kampfreichweite der Einheit

Mindestausrüstung:

- Scharfschützengewehr bzw. Gewehr mit entsprechender Optik und Schalldämpfer
- Entfernungsmesser etc.

Optionale Ausrüstung:

Verbotene Ausrüstung:

- Operationssets, Defibrillatoren, Aluschiene
- Longrange Funkgerät
- ULG
- Panzerabwehrwaffe

Anmerkung zum Designated Marksman: Grundsätzlich ist der Designated Marksman (DM) bitte anders zu betrachten als z.B. Recon/Aufklärer. Ein DM muss in der Lage sein, mit seiner Ausrüstung innerhalb einer Einheit zu funktionieren. Das bedeutet, dass alle Auflagen der Standard-Ausrüstung die für normale Infanterie gelten, auch automatisch für den DM gelten. Dies betrifft sowohl die Tarnung, als auch Granaten, Funk, Rucksackbeschränkungen, Gewichtsbeschränkung etc.

Die einzige Ausnahme ist die Waffenwahl. Grundsätzlich obliegt die Wahl des Gewehrs dem Schützen selbst. Aufgrund seiner eingebetteten Funktion MUSS die Waffe aber mit einem Schalldämpfer versehen sein. Außerdem sollte der DM bei der Wahl seiner Waffe über folgende Aspekte zumindest nachdenken:

- *Muss der DM in dieser Mission mit seiner Waffe in der Lage sein in relativer Nahreichweite zu wirken? (Stadtkampf?)*
- *Macht es Sinn eine Waffe zu nutzen, die mit ihrer Munition zu den Mitspielern kompatibel ist?*
- *Wie hoch muss die Reichweite des DM in seiner eingebetteten Funktion wirklich sein? Braucht er mehr als 700m, 1.5km, 2km etc?*

Aber noch einmal: Die Waffenwahl obliegt dem Schützen. Nur er kann entscheiden welche Waffe in seiner Hand die ihm gegebene Aufgabe am besten erfüllt.

TABELLARISCHE KLASSENZUSAMMENFASSUNG

		Optionale Ausrüstung	K						
		Mindestausrüstung	M	Gewichtsgrenze: 37KG (weniger ist aber mehr!)					
		Darf Nicht	DN						
Klasse	AT	Medic Spezialausrüstung	LR-Funk	Kit-Bag	Drone	Sprengmittel	ULG	Bolzi/Klappi	
TL	DN	DN	M	DN	DN	k	k	k	
Medic	DN	M	DN	K	DN		DN	k	
AT	M	DN	DN	DN	DN		DN	k	
Grenadier/Pioneer		DN	DN	DN	DN	k	M	M	
LMG	DN	DN	DN	DN	DN		DN	k	
Muniträger		DN	DN	K	DN		DN	k	
EOD/Breacher		DN	DN	DN	DN	M	DN	k	
Drone Op		DN	DN	DN	M		DN	k	
JTAC		DN	M	DN	DN		M	k	
Assaulter/Pioneer		DN	DN	DN	DN	k	DN	M	
DMR	DN	DN	DN	DN	DN		DN	k	