

FeSpähKdoKp 510 - RMS 2 Upgrade Limits

Navigation

- 8 Seiten insgesamt
- Vorwort
- Verwendete Abkürzungen
- Erläuterung der Klassen
- Einteilung der Markierer, Federstärken, Gase, Hinweise, Upgrades
- Upgrade Begrenzungen

Vorwort

Um ein realistisches Spiel im Sinne des RMS 2 (Real Milsim 2) führen zu können, müssen Upgrade Limits für die Einsatzmarkierer geschaffen werden! Die von uns aufgestellten Beschränkungen und Erläuterungen der verschiedenen Markiererklassen, sollen das beste Mass an Realismus bringen. Dem einen oder anderen sollte nun klar sein wo sein Markierer einzuordnen ist. Um diese FPS Begrenzungen durch setzen zu können, um somit zu gewährleisten das jeder Teilnehmer fair spielt. Werden wir vor jeder OP die teilnehmenden Kameraden mit Ihren Einsatzmarkierern mittels eines Chronys überprüfen. Dabei wird mit 0,20g BB Munition zum Einsatz kommen um einheitlich zumessen. Das gilt natürlich auch für die verwendeten Gase die benutzt werden.

Verwendete Abkürzungen

- Pistole - P
- Maschinenpistole - MP
- Sturmgewehr - Stgw
- Leichtes Maschinengewehr - LMG
- Maschinengewehr - MG
- Halbautomatische Scharfschützengewehre - HSSG
- Scharfschützengewehre - SSG

Erläuterung der Klassen

Pistole - P

Erläuterung: Eine **Kurzwaffe** oder **Faustfeuerwaffe** ist eine Schusswaffe, die mit einer Hand bedient wird.

Zu den Kurzwaffen zählen Pistolen und Revolver. Sie dienen beim Militär oder bei Spezialeinheiten hauptsächlich als Sekundärwaffen, d. h. als Ergänzung zur Primärwaffe (in der Regel eine Langwaffe oder eine andere geeignete Waffe).

Reale effektive Kampffernung: ca. 50 Meter

Maschinenpistole - MP

Erläuterung: Maschinenpistolen (MP) sind kompakte, vollautomatische Handfeuerwaffen. Sie verschießen im Gegensatz zu Gewehren bzw. Maschinengewehren in der Regel Pistolenmunition.

Die Maschinenpistolen teilen sich in drei Bereiche auf:

- Reihenfeuerpistolen, das sind Pistolen, die durch Veränderung der Abzuggruppe auch Dauerfeuer schießen können.
- Kleinstmaschinenpistolen, das sind Maschinenpistolen die eigenständig konstruiert wurden, in den Abmessungen aber einer Pistole ähneln.
- Maschinenpistolen, die in der Größe zwischen Pistolen und Sturmgewehren liegen. Der Übergang zum Sturmgewehr ist fließend.

Reale effektive Kampffernung: ca. 50 - 200 Meter

Sturmgewehr - Stgw

Erläuterung: Sturmgewehr ist eine deutsche Begriffsfindung für Selbstladegewehre, die sich im wesentlichen durch folgende technische Besonderheiten von konventionellen Repetiergewehren unterscheiden:

- umschaltbarer halbautomatischer und vollautomatischer Feuermodus (in etlichen Ausführungen zusätzlich bzw. anstelle des vollautomatischen einen Feuerstoß-Modus mit der gesteuerten Abgabe einer festen Schussanzahl – zumeist drei Schuss)
- Wechselmagazin (mit beliebiger Munitionskapazität, typischerweise aber mindestens 20 und selten mehr als 30 Schuss)

- Pistolengriff (und daraus folgend bei etlichen Modellen einklappbare Schulterstütze)
- sog. „Zwischenmunition“ welche schwächer als konventionelle Gewehrmunition aber deutlich stärker und zielgenauer als Maschinenpistolenmunition ist.

Nach taktischen Gesichtspunkten beurteilt ist das Sturmgewehr eine Handwaffe, welche gleichzeitig die Einsatzbereiche eines Gewehrs und einer Maschinenpistole gleichermaßen abdecken soll (zielgenaues, durchschlagskräftiges Einzelfeuer im Fernkampf und hohe Feuerdichte im Nahkampf). Das korrespondiert mit dem Erscheinungsbild etlicher klassischer Sturmgewehre, welche wie eine Kreuzung aus Gewehr und Maschinenpistole anmuten.

Reale effektive Kampffernung: ca. 200 - 600 Meter

Leichtes Maschinengewehr - LMG

Erläuterung: Das **leichte MG** ist oft eine Variante gängiger Sturmgewehre gleichen Kalibers, die mit schwererem - oft leicht austauschbarem - Lauf und Zweibein ausgestattet sind

In Kampfhandlungen werden Maschinengewehre hauptsächlich dazu verwendet, Unterstützungsf Feuer zu geben und die Aktionen des Gegners zu unterdrücken. (Feuerschutz - Sperrfeuer).

Reale effektive Kampffernung: ca. 200 - 600 Meter

Maschinengewehr - MG

Erläuterung: Ein **Maschinengewehr**, kurz **MG**, ist eine vollautomatische einläufige Schnellfeuerwaffe, die Geschosse in Serie verfeuert und sich nach der Schussabgabe entweder durch den eigenen Gasdruck, durch Rückstoß oder mit Hilfe eines Motors (z. B. Elektromotors) selbst wieder lädt. MGs verschießen im Gegensatz zu Maschinenpistolen Gewehrmunition. Ab welchem Kaliber eine automatische Waffe als Maschinenkanone (oder Maschinengeschütz) bezeichnet wird, ist von Land zu Land unterschiedlich. In Deutschland liegt die Grenze bei 20 mm. Automatische Waffen unterhalb 20 mm sind Maschinengewehre.

Besondere Bedeutung hat dabei die Zuführung der geeigneten Munition, um eine hohe Feuergeschwindigkeit zu ermöglichen. Der Einsatz von

Maschinengewehren hat gegenüber einer Schützenlinie den Vorteil der erhöhten Trefferfähigkeit, die unabhängig von persönlichen Fehlern der Schützen ist.

In Kampfhandlungen werden Maschinengewehre hauptsächlich dazu verwendet, Unterstützungsfeuer zu geben und die Aktionen des Gegners zu unterdrücken. (Feuerschutz - Sperrfeuer).

Reale effektive Kampffernung: ca. 400 - 1000 Meter

Halbautomatische Scharfschützengewehre - HSSG

Erläuterung: Sie wird dort eingesetzt wo die Distanz für ein Sturmgewehr zu hoch, jedoch für ein Scharfschützengewehr zu niedrig ist und dient somit in der Gruppe als Unterstützungswaffe.

Reale effektive Kampffernung: ca. 400 - 800 Meter

Scharfschützengewehre - SSG

Erläuterung: Scharfschützengewehre (besser Präzisionsgewehre) sind meist langläufige Gewehre, die dazu konzipiert wurden, Ziele aus großer Entfernung (bis zu 2500m) zu treffen. Ihren Ursprung haben Scharfschützengewehre in den Jagdgewehren. Sie werden vorzugsweise in Kalibern ab 7,62mm, ggf. auch mit stärkeren Ladungen wie das G22 (.300Win Mag, oder extremen Kalibern wie z. B. das BarretM82 im Kaliber .50 BMG) ausgelegt. Scharfschützengewehre besitzen immer ein optisches Visier, Vergrößerungen bis x24 sind heute üblich. Ein mechanisches Notvisier ist nicht immer vorhanden. Manche Gewehre sind mit einem Laserentfernungsmesser ausgestattet.

Reale effektive Kampffernung: ca. 800 - 2500 Metern

Granatwerfer - GW

Erläuterung: Ein **Granatwerfer** (oder auch Granatpistole) ist eine Waffe, mit der spezielle Granaten (insbesondere 40mm-Granaten) verschossen werden. Man erhält eine größere Reichweite oder auch Kadenz, als es etwa durch den Einsatz von Handgranaten möglich ist. Zudem können feindliche Schützen und Weichziele hinter Deckungen sowie gepanzerte Fahrzeuge

bekämpft werden.

Das Abfeuern der Munition ist in geschlossenen Räumen möglich und verursacht einen Rückstoss. Beides unterscheidet den Granatwerfer von einer Panzerfaust. Reale effektive Kampftfernung: ca. 50 - 400 Meter

Einteilung der Markierer, Federstärken, Gase, Upgrades

P

Typische Waffen	Alle Pistolen
Max. Federstärke /Gase	134 - Green Gas
Sicherheitsabstand	0m Normal / 4m bei FA Modellen
Feuer Modus	SA/FA
Hinweise	“KEIN REDGAS”!! CO2 erlaubt!

MP

Typische Waffen	MP5(alle Standardm. und andere), MP2, MP7, UMP, HK53, HK94, UZI, P90, M11 usw.
Max. Federstärke /Gase	110 134 - Green Gas
Sicherheitsabstand	3m normal / bei Gas Modellen 4m
Feuer Modus	FA/SA
Hinweise	„KEIN REDGAS“!!

Stgw

Typische Waffen	G3(alle Versionen), G36(alle Versionen), HK33, M14, M4, M15, M16, Ak47, Ak74, Sig, Aug usw.
Max. Federstärke /Gase	130

Sicherheitsabstand	6m
Feuer Modus	FA/SA

LMG

Typische Waffen	G36, L86, M14E2 usw.
Max. Federstärke /Gase	130
Sicherheitsabstand	6m
Feuer Modus	FA/SA
Hinweise	Drum Mag, Zweibein, langer Lauf, reale Version muss bestehen! Minimal Gewicht 4,5kg

MG

Typische Waffen	MG3, M240, M60, usw. Ausnahmen HK21, MG4, M249(alle Versionen)
Max. Federstärke /Gase	150
Sicherheitsabstand	10m
Feuer Modus	FA/SA
Hinweise	Box Mag, Minimal Gewicht 7kg, Zweibein, reale Version muss bestehen!

HSSG

Typische Waffen	G3SG1, PSG1, M14, M21, M25, M76, SL8, SL9 usw.
Max. Federstärke /Gase	160

Sicherheitsabstand	20m
Feuer Modus	SA
Hinweise	ZF mit Vergrößerung, Minimum von 4 Sekunden zwischen den Schüssen, reale Version muss bestehen!

SSG

Typische Waffen	APS, M24, M700, M40, M85, M82(Ausnahme), VSR10, Dragunov (Ausnahme da Federdruck) usw.
Max. Federstärke /Gase	Keine Begrenzung
Sicherheitsabstand	25m
Feuer Modus	SA
Hinweise	Repetiergewehr, ZF mit Vergrößerung, Minimum von 4 Sekunden zwischen den Schüssen

GW

Typische Waffen	HK69A1, AG36, M203, M79, GP25/30, Revolver L., Mini L. usw.
Max. Federstärke /Gase	Gase: 134 - Green Gas
Sicherheitsabstand	6m
Feuer Modus	SA
Hinweise	“KEIN REDGAS”!

Begrenzungen mit 0,20g gemessen

<u>Gruppen</u>	<u>Feder - Gase</u>	<u>Begrenzung in FPS</u>	<u>Begrenzung in m/s</u>	<u>Toleranz</u>
P	134a - Green	Gas abhängig	Gas abhängig	KEINE
MP	110	388FPS	118m/s	40 FPS
Stgw	130	446FPS	134m/s	40 FPS
LMG	130	446FPS	134m/s	40 FPS
MG	150	509FPS	155m/s	40 FPS
HSSG	160	546FPS	166m/s	40 FPS
SSG	OFFEN	OFFEN	OFFEN	OFFEN
GW	134a - Green	Gas abhängig	Gas abhängig	KEINE