



DIE FESPÄHKDOKP 510 STELLT VOR:

RMMS

REAL MILSIM

- DAS PROJEKT
- SPIELREGELN
- KOMMENTARE

Das Projekt:

RMS ist nicht nur eine handvoll neuer oder abgeänderter Spielregeln. RMS ist eine neue Spielweise, ein realistisches und freies MiISim in dem jede Spielpartei, jedes Team und jeder Spieler die größtmögliche spielerische und taktische Freiheit genießen kann. Mittels RMS wird es möglich sein nahezu jede denkbare taktische Lage spielen zu können.

MiISim-Spiele unterscheiden sich in drei wesentlichen Komponenten: Zeit, Steuerung und Spielregeln. Jede dieser Komponenten beeinflusst die Anderen wesentlich, weshalb es nicht möglich ist nur eine Einzelne zu modifizieren.

Zeit:

Militärische Konflikte sind nicht binnen zwei Tagen abgehandelt. Will man den Rahmen also realistisch halten ist es fast unmöglich einen Konflikt von seinem Entstehen (Kiese, Erstkontakt) bis zum Ende (finales Gefecht, Waffenstillstand) zu spielen. Man muß sich auf einzelne Abschnitte eines Konflikts beschränken, z.B. eine spezielle Phase im Geschehen.

Beispiel: Dargestellt werden soll der Konflikt zwischen Gold- und Rotland. Als Zeitabschnitt wurden 48 Stunden in der 3. Woche des Konflikts gewählt, die Ausgangslagen verrät das Briefing.

Steuerung:

Die bisherige Steuerung mit Schiedsrichtern und Drehbüchern hat signifikante Nachteile da niemand jede Situation voraussehen kann. Schiedsrichtereinmischungen und Streitfragen sind die direkte Folge. RMS geht einen anderen Weg.

Zunächst existiert die Story. Diese wird den Teams wie gehabt vorab angekündigt damit sich jedes Team auf seine „Rolle“ einstellen kann. In der Story ist der gespielte Zeitabschnitt bereits bekannt gegeben, so daß jeder weiß was auf ihn zukommt.

Beispiel: Konflikt zwischen Gold- und Rotland. Bedeutet: zwei reguläre Konfliktparteien. Auf dem Spielfeld angekommen erhält jede Spielpartei mindestens einen Umschlag mit einem Briefing. In diesem sind die näheren Umstände (Lage) und der Auftrag der Spielpartei vermerkt. Dieser Auftrag ist der Gesamtauftrag für das gesamte Spiel. Es zählt dessen Erreichung. Der Auftrag wird sehr allgemein gehalten sein und keine Anweisungen zur Vorgehensweise enthalten.

Beispiel: *„Bauen Sie ihre Vorherrschaft im Gebiet aus ohne den Gegner völlig zu vernichten, denn die Weltöffentlichkeit schaut auf uns...“* Wie man sieht ist dies ein schwer greifbarer Auftrag den jeder für sich selbst definieren muß.

Neu ist die Art der Bewertung des Spielgeschehens: Selbst das Erreichen des Auftrags ist nicht der Garant für den „Spielsieg“. Alle Aktivitäten werden NACH dem Spiel ausgewertet und beurteilt. Jede Spielpartei hat völlige Freiheit über seine Aktivitäten. Je taktisch geschickter eine Partei vorgeht, desto höher die Wertung.

Wie wird gewertet? Jede Spielpartei ist verantwortlich seine Aktivitäten zu dokumentieren. Wir empfehlen dies den einzelnen Truppführern zu überlassen. Jeder Truppführer dokumentiert also stichpunktartig was sein Trupp mit welchem Ziel tut und welches Ergebnis erzielt wurde.

Beispiel: Trupp Alpha hat den Auftrag Objekt XYZ aufzuklären. Truppführer Alpha vermerkt also: *„10:00, Trp Alpha, 4 Mann — Auftrag: Aufklärung Objekt XYZ.“*

Nun geht der Trupp los und erledigt den Job.

Nach seiner Rückkehr vermerkt der Truppführer:

„Auftrag erfolgreich ausgeführt, keine Kontakte, keine Verluste, Objekt XYZ bei Koordinaten XXX aufgeklärt, Objekt unbesetzt.“

Wenn dies jeder Truppführer beider Spielparteien durchführt läßt sich am Ende ein nahezu lückenloses Bild des gesamten Spielverlaufs darstellen, was über das taktische Vorgehen jeder einzelnen Gruppe aussagekräftig ist. Ein Kontrollmechanismus existiert ebenfalls: Bei Kontakten oder Gefechten müßten ja beide Seiten dies vermerken.

Die völlige Handlungsfreiheit benötigt natürlich auch eine hervorragende Koordination der einzelnen Gruppen bzw. Teams innerhalb einer Spielpartei. Ob dazu ein Verantwortlicher „General“ eingesetzt wird, oder das Vorgehen unter den Truppführern abgesprochen wird ist dabei jeder Spielpartei selbst überlassen. Fest steht daß sich auch mangelhafte Koordination mittels der „Meldungen“ nachvollziehen läßt.

Ebenfalls ist so ermittelbar ob mit taktischer Finesse (Aufklärung, Umgehung, Ablenkung) gearbeitet wurde oder einfach auf die grobe Kelle (Frontalangriff) gesetzt wurde.

Das Spiel baut sich also im Wesentlichen aus den selbst eingeleiteten und durchgeführten Aktionen auf, mit denen man den Gesamtauftrag erfüllen will. Neben dem Gesamtauftrag können über zusätzliche Briefings (Umschläge mit Zeitpunkt der Öffnung) noch spezielle Situationen eingespielt werden (Flugzeugabsturz ect.).

Durch eine derartige Freiheit ist es also möglich daß die Spielparteien sich ihre „Pausen“ und Einsätze selbst einteilen, sie entscheiden selbständig ob sie sichern oder angreifen, aufklären oder einen Hinterhalt legen, schanzen oder sich lieber ausruhen. Insgesamt haben die Teams also die volle Bandbreite aller Möglichkeiten zur Verfügung.

Ein „sich langweilen“ oder „überfordert sein“ kann es theoretisch (bei ordentlicher Koordination der Teams) nicht mehr geben.

Um die volle Bandbreite auch nutzen zu können benötigt man natürlich auch entsprechende Spielregeln die dies ermöglichen.

Kommentar der Projektleiter:

Bisher wurde MilSim meist nur auf der untersten taktischen Ebene gespielt werden — bei den „Boots on the ground“. Egal wie schlecht die Planung einer Aktion (z.B. eines Angriffs) war, mit genügend Feuerkraft und guten Spielern konnte jede noch so schlecht geplante und geführte Aktion für sich entschieden werden. Eine ausreichend große Kraft konnte kaum aufgehalten werden. Folgende fiktive Aktion soll als Beispiel dienen und den Unterschied zwischen momentaner Spielweise und angestrebten Realismus darstellen:

Geplant ist ein Angriff auf das gegnerische Basislager. Bisher reichte es eine große Anzahl von Spielern zusammenzuziehen und das Lager via „Force“ anzugreifen. Das taktische Vorgehen des Einzelnen während des Angriffs spielte zwar eine Rolle — durch die Medicregelung waren „Schnitzer“ jedoch nicht so drastisch, da es i.d.R. nach 5 Minuten weiterging. So konnte auf den Verteidiger ständig ein hoher Druck aufrecht erhalten werden, der letztendlich zum Sieg führte. Im Gegensatz zur Wirklichkeit. Dort würde man versuchen den gegnerischen Angriffstrupp schon vor dem Lager zu stoppen, durch Hinterhalte und Begegnungsgefechte die Kampfkraft (also Personal und Munition) so weit zu senken daß ein Angriff gar nicht mehr möglich ist. Durch die Medicregelung kann sich ein 16 Mann starker Trupp in durchschnittlich 20 Minuten komplett regenerieren. Und Munition? Nicht selten hat jeder Spieler über 2000 BBs am Mann. In Wirklichkeit ein Gewicht von (bei 5,56x45) 33 Kilogramm! Durch diese und andere Regelungen ist ein taktisches Vorgehen gar nicht möglich — es läuft zwingend auf einen Skirm mit militärischem Outfit und taktischen Ansätzen heraus.

Auch RMS kann das alles nicht komplett ändern. Wir versuchen einen Spagat zwischen Realismus und Spielbarkeit. Was wird sich also ändern ? Zunächst wird es **nicht** weniger Gefechte geben als bisher. Die Gefechte werden an Intensität und Spannung wahrscheinlich noch zunehmen. Fest steht: jede Aktion muß zukünftig genau geplant und koordiniert werden. Denn mit den neuen Regeln IST es möglich auch eine große Gruppe aufzuhalten.

Fest steht auch: die Spieler können noch so gut sein — mit einem schlechten Truppführer und einer schlechten Parteiführung wird die Partei verlieren. Taktische Entscheidungen — das Verschieben der Spieler auf dem Gefechtsfeld und das Sammeln von Informationen werden von unabdingbarer Wichtigkeit sein. Kommunikation zwischen den Spielern, den Trupps und der Spielparteiführung wird zum Schlüsselement.

Auf dem Gefechtsfeld bedeutet das für den einzelnen Spieler mehr Verantwortung, er muß nicht nur reagieren, er muß überlegen. Melde ich die Feindbewegung weiter? Habe ich noch genug Munition?

Mit einer fähigen Führung ist jeder Spieler stets beschäftigt und ausgelastet — wenn das Spiel langweilig ist - dann werdet ihr schlecht geführt. Jeder Einzelne ist gefordert mitzumachen! Wenn man versucht Lücken zwischen den Spielregeln zu suchen um sich zu schonen, verdirbt man sich selbst und anderen den Spielspaß. Verhalte Dich realistisch. „Stirbst“ Du, oder wirst „verwundet“, wird dies vermerkt. Am Ende des Spiels wird dann ausgewertet um welchen Preis man gewonnen — oder verloren hat.

Und sein wir mal ehrlich — was macht mehr Spaß? Ein dumpfes Überrennen des gegnerischen Lagers, oder ein geschickt ausgeführter Handstreich mit vorangegangener Aufklärung?

Dieses Projekt bleibt in ständiger Überarbeitung, besonders am Anfang wird es noch einiges zu verbessern und korrigieren geben. Nur das Ziel dürfen wir nicht aus den Augen verlieren:
So realistisch wie möglich, so skirmisch wie nötig.

UPDATE: Die Spielregeln wurden mit Stand vom November 2006 modifiziert.
Sie finden diese nun auf der Downloadseite von RMS.