

RMS: „SpezOps“

Real MII Sim „Spezielle Operationen“



Gliederung

1 Vorwort

- 1.1 Was ist RMS: „SpezOps“ ?
- 1.2 Wo sind die Unterschiede zum klassischen RMS ?
- 1.3 Warum ein neuer Steuerungsansatz ?

2. Die Steuerung

- 2.1 Vergleich RMS & RMS: „SpezOps“
- 2.2 Die Realität
- 2.3 Erläuterung anhand eines Beispiels
- 2.4 Ziel von RMS: „SpezOps“
- 2.5 Spielregeln

1. Vorwort

1.1 Was ist RMS: „SpezOps“ ?

Mit RMS haben wir den Spielern ein wirkungsvolles - aber auch sehr anspruchsvolles - Instrument zur Steuerung von MilSim Spielen in die Hand gegeben. RMS: „SpezOps“ ist ein neuer Steuerungsansatz zur Spielsteuerung- und Planung von MilSim Spielen mit dem Schwerpunkt auf Spezielle Operationen.

1.2 Wo sind die Unterschiede?

Das klassische RMS ist ein Steuerungsansatz zur Garantie der völligen Bewegungs- und Aktionsfreiheit von zwei oder mehr Spielparteien. Der RMS Grundsatz lautet daher: Die Spieler sehen eine Situation, erkennen und analysieren diese und reagieren entsprechend unter Einhaltung der ROE oder unter Berücksichtigung der Gesamtlage. Somit forderte RMS in hohem Maße ein strategisches Geschick, um auch auf taktischer Ebene erfolgreich zu sein.

RMS: „SpezOps“ geht dabei jedoch einen anderen Weg. Die strategische Ebene entfällt vollständig, die Lage und der Auftrag ist vorgegeben. Dafür erhalten die Faktoren Taktik und Vorgehensweise durch das Zusammenwirken verschiedener „Truppengattungen“ einen erhöhten Stellenwert. Zusammenfassend gilt hier der Grundsatz: Vor dem Spiel planen, im Spiel umsetzen und ggf. improvisieren.

1.3 Warum ein neuer Steuerungsansatz?

Die OP „Tusker“ hat es gezeigt: Die Teams sind nur schwer in der Lage mit begrenztem Personal zu haushalten und zeitgleich strategisch relevante Situationen wahrzunehmen. Das Ergebnis waren chaotische Zustände und Planungen die sich über die vorgegebenen Lagen und ROE hinwegsetzten. Die logische Konsequenz ist es also einen Schritt zurück zu gehen und die strategische Komponente durch feste Vorgaben auszuschalten. Nach wie vor sind wir gegen die Steuerung durch Schiedsrichter. Das Spiel soll ohne externe Einflüsse lauffähig sein. Also muß man sich zwangsläufig auf eine einfache Aufgabe konzentrieren, die man jedoch zu realistisch wie möglich umsetzt.

2. Die Steuerung

2.1 Vergleich RMS & RMS SpezOps

Bei RMS, wie bei fast allen anderen Spielen reisen die Spieler an und erfahren erst dort ihren Auftrag, die genaue Lage und mit wem sie zusammen spielen. Vorab ist meist nur der grobe Rahmen bekannt — mit Lager oder ohne, regulär oder irregulär etc. Das hatte zahlreiche negative Auswirkungen: Die Teams konnten sich nicht untereinander abstimmen, es wurde viel doppelte, oder zu wenig Ausrüstung mitgeführt (FM-Technik...), es existierte keine einheitliche Spielparteiführung usw.

Das genaue Gegenteil ist RMS: „SpezOps“. Die Lage und Auftrag, sowie Spielparteien stehen schon Wochen vor dem Spiel fest. Die Teams können nun gemäß ihrer Verwendung miteinander einen Einsatzplan erstellen, der dann im Spiel umgesetzt wird.

2.2 Die Realität

Zum besseren Verständnis sollten wir zunächst erläutern wie ein Einsatz von Sondereinsatzkräften abläuft:

Zunächst wird eine so genannte „Warning Order“ (Vorbefehl) herausgegeben. Er enthält keine Details zur anstehenden Operation und dient dazu die Einheiten zu mobilisieren. Im AS etwa gleichzusetzen mit der Spielankündigung.

Es folgt die Verlegung ins Einsatzland (Verfügungsraum). Dort findet unter Isolation die Einsatzvorbereitung statt. Das Ziel und Auftrag stehen fest, die Durchführung muß jedoch noch geplant werden. Dazu planen die Trupps mit einem „Mission Folder“ (Einsatzakte) alle Eventualitäten und die Zusammenarbeit mit anderen Truppenteilen durch. Im AS etwa gleichzusetzen mit der gemeinsamen Planungsphase (z.B. per Teamspeak; Forum)

Nun findet das Briefback statt — die Einsatzkräfte gehen den fertigen Plan noch mal durch und fragen sich gegenseitig ab. Im AS etwa gleichzusetzen mit dem Briefing vor Ort.

Die OP wird gestartet, der Einsatz ausgeführt.

2.3 Erläuterung anhand eines Beispiels

Um die Umsetzung für AS bildlich darzustellen wollen wir es anhand eines Beispiels festmachen:

Geplant ist eine OP für 70 Personen, Inhalt: Jagd auf einen Kriegsverbrecher der sich mit seiner Leibgarde verschanzt hat.

Die Spielleitung wird zunächst eine allgemeine Einladung für die Teams ausgeben, mit einer Anmeldefrist für das Spiel. In der Einladung sind bereits die geplanten Spielparteien und Verwendungen angegeben. Bsp: Für eine derartige Operation werden Fernspähkräfte, Interventionskräfte und Sicherungskräfte auf der einen — und OPFOR sowie einige spezielle Einheiten (Bodyguards usw.) auf der anderen Seite benötigt. Es stehen also verschiedene „Truppenteile“ zur Auswahl, die von den Teams besetzt werden können. Die angemeldeten Teams können natürlich Wünsche zu ihrer Verwendung äußern.

Ziel: Durch das Vorhandensein verschiedener „Truppengattungen“ - können sich die Teams mit der Zeit auf bestimmte Techniken spezialisieren. So werden wir (FSK510) wohl nie als Interventionseinheit, sondern stets als Fernspähkomponente arbeiten.

Nach Ablauf der Frist analysiert die Spielleitung die Teilnehmerzahlen und ordnet die Teams den Verwendungen zu. Bsp: FSK 510 stellt die Fernspäher, Team XYZ stellt die Interventionskräfte, Team DEF stellt die Sicherung usw. Zeitgleich wird den Teams ein „Missionfolder“ mit allen relevanten Informationen über das Spiel bereitgestellt (Auftrag, Lage, Ressourcen usw.).

Die Teams einer Spielpartei haben nun die Möglichkeit sich Wochen vor dem Spiel gemeinsam zu einigen wie sie im Detail vorgehen wollen. Fliegen wir zuerst die

Sicherung ein? Oder zuerst die Späher? Bilden wir einen Brückenkopf? Was machen wir wenn Kräfte zerschlagen werden? Gehen wir von Osten oder von Westen ans Objekt? Wer dringt in das Gebäude ein? Wie dann weiter? Welche Kommunikationsmittel haben wir? Was für Darstellungsmittel benötigen wir?

Es wird einiges zu planen geben, idealer Weise durch die Teamchefs / Truppführer über eine Sprachplattform (Teamspeak) oder per abgeschlossenem Forum.

Selbes gilt für die OPFOR — Wie sichern wir den Chef? Schicken wir einige Jagdkommandos aus? Was für Ressourcen haben wir (z.B. laut Lageeinweisung eine SAM-Stellung). Wie wird der Gegner vorgehen?

Man sieht an dieser Stelle dass der Erfolg von einer solchen Aktion maßgeblich vom Mission Folder abhängt, den die Spielleitung erstellen, und an die Teams ausgeben muß.

2.4 Ziel von RMS: „SpezOps“

Ziel von RMS: „SpezOps“ ist es dass die Teams nicht länger nebeneinander spielen, sondern wirklich miteinander. Durch die Rollenverteilung ist jedes Team wichtig und kann sich innerhalb seiner Fähigkeiten beweisen. Baut ein Team Mist, fällt das auch direkt auf das Team zurück. Bsp: In der Landezone treten sich die Interventionskräfte schon gegenseitig tot weil die Späher es nicht geschafft haben rechtzeitig das Ziel zu lokalisieren. Natürlich wird viel improvisiert werden müssen - wie im wahren Leben. Doch durch die Vorabplanung und Rollenverteilung kann sich jedes Team schon lange vorher auf seine Aufgabe einstimmen und vorbereiten, Darstellungsmittel bauen usw.

Anders als bei RMS haben die Spielparteien hier unterschiedliche Startbedingungen und Ziele - es wird hinterher also keinen „Gewinner und „Verlierer“ geben. RMS: „SpezOps“ entspricht daher in dieser Form am ehesten einer Simulation und ist geeignet nahezu alle Einsatzmöglichkeiten von Sondereinsatzkräften darzustellen.

2.5 Spielregeln

Die RMS Spielregeln trafen überall auf große Akzeptanz und wurden schnell umgesetzt. Viele junge Teams nahmen Kontakt mit uns auf und fragten an ob sie RMS als Grundlage für ihren Teamaufbau übernehmen dürften, was uns natürlich sehr freute. Wir betrachteten die RMS Regeln von Anfang an als akzeptablen Kompromiss zwischen Spielbarkeit und Realismus - jedoch nicht als Krone der Schöpfung. Um dem Realismus noch etwas näher zu kommen haben wir einige Regeln modifiziert, was sich teilweise gravierend auf die Taktik und Atmosphäre auswirken wird. RMS: „SpezOps“ ist jedoch auch mit anderen „leichteren“ Spielregeln lauffähig – auf Kosten des Realismus natürlich.

Eine Übersicht über die Spielregeländerungen finden Sie auf der RMS Downloadseite.