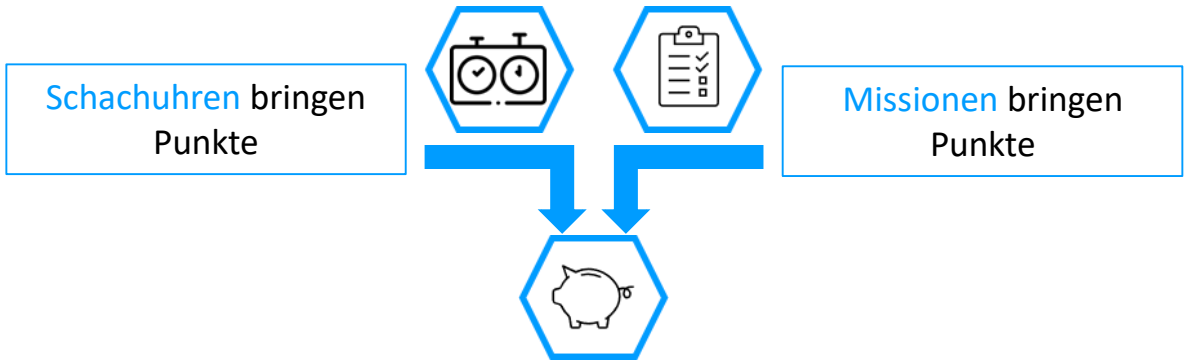




Änderung 2024



Eine große Anpassung 2024, das Ressourcen und Punktesystem wird einfacher, schneller und transparenter.

1. Wir kürzen von vier auf eine Ressource.
2. Euer Hauptquartier und Kommandoposten erhalten Echtzeiteinblick in den Punktstand
3. Ihr könnt die Ressource-Einkaufsliste mit Effekten und Kosten einsehen.

Eure Führungskräfte erhalten Einblick über das **AS HELDEN** electronics field support System



Ausbau
 ↳ Mit dieser Ressource sind die Sandsäcke verknüpft.

Benzin
 ↳ Einfluss aufs Spiel, Verlegung und Verladung




Medizin
 ↳ Mir der Ressource sind die Medic-Cards verbunden.

Munition
 ↳ Direkter Einfluss im Spiel, Speedloader, Drohnenaufklärung, Reaper Drohne.



Das  electronics field support system (EFSS) powered by Mike – Ein Mehrwert für Spielleitung, Führungskräfte und Spieler

Begonnen als Lösung zum tracking des Spielers per GPS, mit funkgesteuerter Übermittlung des Standorts an das Leit-Terminal in Echtzeit, zur Koordination des Spielgeschehens auf dem 120ha großen Spielfeld, bietet das  EFSS heute weitergehende Möglichkeiten der Datenanzeige, wie Spielstände oder Übermittlung von Missionen.

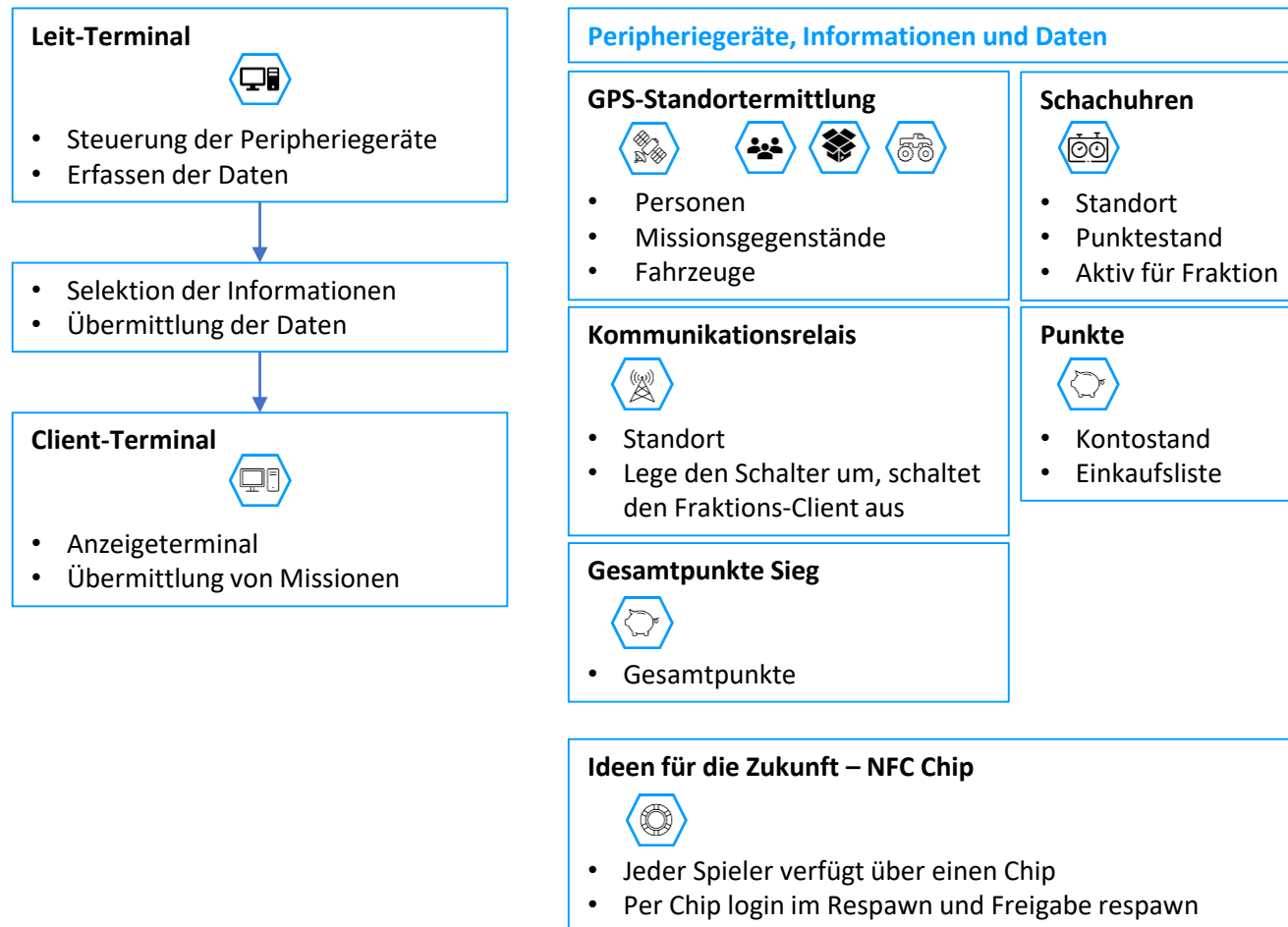


Was heißt das im Rahmen der **Light-Sim 2024**?

Aktuelle Daten stehen nicht nur der Spielleitung im Leit-Terminal zur Verfügung, sondern werden auch über Clients an die Führungskräfte im Hauptquartier (HQ) und Kommandoposten (KP) übermittelt.

Die Spielleitung hat die Möglichkeit, den Informationsfluss zu steuern. So ist die einfachste und grundlegendste Funktion, einen Client ein- oder auszuschalten, was dazu führt, dass die jeweilige Fraktion keine Daten mehr angezeigt bekommt und blind führen muss.

Weiter können gezielt einzelne Ereignisse an den jeweiligen Client oder alle Clients versandt werden.





Missionen

Schachuhren

Mission	Punkte
Schachuhr aufgeklärt	30
Schachuhr halten 1 Punkt die Minute//60 Punkte die Stunde //2.160 Punkte über 36 Stunden	60
Schachuhr für Fraktion aktivieren	6

Wiederkehrende Missionen – Klasse ALPHA

Mission	Punkte
Kommandoposten eingenommen	250

Wiederkehrende Missionen – Klasse BRAVO

Mission	Punkte
Lieferung sichern und zum Kommandoposten verbringen	125
Stellung erobert – Fahne kassieren und zum Kommandoposten verbringen	125
Kommunikationsrelais ausgeschaltet	125
Fraktionsführer zum respawn geschickt	125

Wiederkehrende Missionen – Klasse CHARLIE

Mission	Punkte
Medic-Card Abgabe	6

Einmalige Missionen


Mission	Punkte
Lagerhaus aufgeklärt	30
Verladeplatz aufgeklärt	30
Kommandoposten aufgeklärt	30
Kommandoposten Maximalausbau, vier Fahnen, erreicht	125
Örtlichkeit aufgeklärt	30

Event Missionen – Klasse ALPHA

Mission	Punkte
Geführte Mission	250



Light-Dollar \$ pro volle Stunde



Gutschrift

1. 250 Punkte erfolgsunabhängig
2. 150 Punkte für 250 Siegpunkte (vier Schachuhren + 10)
3. 100 Punkte für 500 Siegpunkte

ergibt max. 500 Light-Dollar \$
Gesamtlimit 1.000 Light-Dollar \$



Der Kommandoposten



Einkaufsliste Effekte	Kosten
Stellung, 20 Sandsäcke	125
Ab vier Stellungen je 10 Sandsäcke	40
Fahne für Stellung	250
Tarnnetz groß	125
LED Lampe mit Bewegungsmelder max. 4 Stück	75
Fallen z.B. Sound max. 2 Stück	75

Max. vier Fahnen für Schlüsselbefestigung
Stellung wird benötigt



Feldsupport Truppe



Einkaufsliste Effekte	Kosten
Medizinsupport -> Medic-Card, Heilung nach Erstversorgung – Paket 20 Stück	100
Munitionssupport -> Spadloader Alternative Lieferung, Füllung 500 BBs. Nur Gruppenführer.	125



Stabssupport



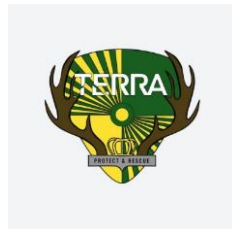
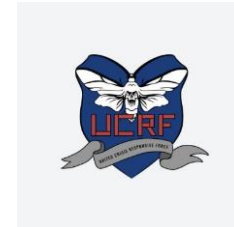
Einkaufsliste Effekte	Kosten
Truppentransport bis 8 Spieler	250
Transport hinter feindliche Linien bis 8 Spieler (Air Drop)	250
Drohnenaufklärung	125
Kampffahrzeug (Turm und Beifahrer MG, Treffersystem)	250
Spionage und Aufklärungsdaten	125



Die UCRF - United Crisis Response Force

UCRF (United Crisis Response Force) ist eine Einheit, deren Name selbst ranghöchsten Kommandeuren ein Schaudern in den Nacken jagt. Ihre Einsätze erfolgen auf strenges und meist geheimes internationales Mandat. Wenn auch nur wenig über Ausbildungs- und Auswahlverfahren bekannt ist, ist die UCRF jedoch dafür Garant, Einsätze vollumfänglich zu erfüllen. Hell Yeah!

Auch wenn ihr Auftrag nach geltendem Recht erfolgt, stellt sich ihre Einsatzfreigabe oft als fragwürdig dar.



Die TERRA – Protect & Rescue

Die TERRA gilt seit Jahrzehnten als zuverlässiger Partner, wenn es um Sonderlösungen abstrakter Kampfhandlungen geht.

Nicht nur in internationalen Wettkämpfen konnten sie sich durchsetzen, sondern auch im aktiven Kampfgeschehen diverser Einsätze.

Ihr Motto “Protect and Rescue” führt TERRA wie einen Kodex, an den sie mit allen Mitteln gebunden sind. Vorausgesetzt natürlich, der Käufer hat auch das nötige Kleingeld...

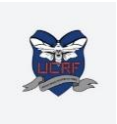


Patch vs. Dresscode

Hier möchten wir einen kleinen Kritikpunkt aufgreifen, der im letzten Jahr für Verwirrung sorgte und die Gelegenheit nutzen, mit mehr Transparenz unsere Entscheidung euch näher zu bringen. Gleichzeitig gehen wir nochmals auf **die Regel** ein, gegenüber der [Empfehlung](#). Diese werden wir 2024 beibehalten.

Was ist der Hintergrund, für die Entscheidung **pro** Patch und nur eine [Empfehlung](#) für einen Dresscode auszusprechen?

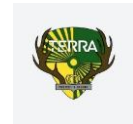
- **Erster Punkt** – Das Event, ohne künstliche Hürde, hier die Kleiderordnung, für alle offen zu halten.
- **Zweiter Punkt** - Die Entscheidung, die Fraktions-Erkennung und Identifizierung bewusst anspruchsvoll zu gestalten, um eben nicht, das einfache drauflos ballern zu fördern.



Dresscode-[Empfehlung](#):
Militärisches Loadout
(Tarnkleidung)

- Ihr bekommt auch in diesem Jahr, einen Fraktionspatch vor Ort ausgegeben
- Dieser Patch ist im Kartenpreis inbegriffen
- Der Patch wird wieder über eine Klettfläche verfügen
- Dieser muss, wie gehabt, **gut sichtbar** auf Arm oder Brust getragen werden

- Wir werden, die Sichtbarkeit der beiden Patches, durch Anpassung auf ein Level heben.



Dresscode-[Empfehlung](#):
PMC Loadout
(Unifarben oder
in Kombination mit Tarnkleidung)

Patch

Pro

- Zugänglichkeit für alle
- Anspruchsvolle Freund/Feind Erkennung

Dresscode

Pro

- Uniform fördert Fraktionszugehörigkeit
- Stimmungsvoller im Setting Milsim
- Fraktionszuordnung wird einfach



Spielparteien

Das Szenario

Terra Brief 1



Liebe Bettina,

Ich schreibe dir hier aus Mahlwinkel. Ich hoffe dir geht es gut. Mit geht es trotz der immer noch sehr angespannten Lage zwar gut aber es gibt sehr viel zu tun.

Unsere Firma, „Terra – Protect and Rescue“, wurde wie du ja weißt, hierher beordert, um inmitten des Chaos Sicherheit zu gewährleisten. Während der ersten Wahlen letztes Jahr gab es Unruhen, es wurden viele Rohstoffe geplündert und gebrandschatzt. Die Situation ist nach wie vor instabil.

Leider kommt es immer noch häufig zu Spannungen und Zusammenstößen in den UCRF-Einheiten, die ebenfalls hier sind. Es gibt oft Zuständigkeitskonflikte, besonders bei der Sicherung der Rohstofftransporte.

Trotz dieser Schwierigkeiten tu ich mein Bestes, um den Menschen hier zu helfen und gleichzeitig die Ressourcen zu schützen. Es ist keine einfache Aufgabe, aber wir sind entschlossen, für Stabilität und Sicherheit zu sorgen.

Ich vermisse dich sehr und hoffe, bald wieder bei dir zu sein.

Mit Liebe, Dein Dimitri

LIGHT-SIM STORY

Mahlwinkel, Reich an Rohstoffen, Armut in der Bevölkerung. Noch bis vor kurzem von einem skrupellosen Regime geführt, muss sie nun auch noch einen anhaltenden Konflikt über sich ergehen lassen.

Nach jahrelanger Unterdrückung des Volkes Mahlwinkels, beschloss die Internationalität einzugreifen. Eine Großeinheit der UCRF (United Crisis Responsive Force) wurde entsandt, welche der Schlange des Regimes den Kopf abschlug und für Sicherheit zum Wiederaufbau des Gebietes dort verbleiben sollte.

Während der ersten Wahlen kam es zu Ausschreitungen, da sich ein Teil der Bevölkerung gegen das auferlegte Wahlsystem zur Wehr setzen wollte. Nach den ersten Kämpfen wurde eine private Sicherheitsfirma angeheuert, mit dem Namen „TERRA – Protect and Rescue“, deren Auftraggeber unbekannt blieb.

Auch wenn Kampfhandlungen zwischen den beiden Einheiten anfangs weitestgehend vermieden werden konnten, konnten vereinzelte Zusammenstöße aufgrund von Zuständigkeitskonflikten bei der Sicherung diverser Rohstoffabbauten nicht vermieden werden

UCRF Brief 2



Liebe Familie,

Ich hoffe, es geht euch gut. Die Lage in Mahlwinkel ist angespannt. Trotz reicher Rohstoffe, leidet die Bevölkerung unter Armut. Unser Ziel ist es, den Wiederaufbau zu unterstützen, doch die Situation wird durch die Anwesenheit der privaten Sicherheitsfirma „Terra – Protect and Rescue“ erschwert.

Die Bevölkerung versucht, die Rohstoffe selbst zu verkaufen, aber wir müssen sicherstellen, dass sie nicht in die falschen Hände geraten. Daher sind wir gezwungen, Transporte zu stören und langfristige Stabilität und Wohlstand zu erreichen.

Passt auf euch auf. Ich denke oft an euch.

Euer General Grauer

Spielfeld, Supportgebäude, Camping



LIGHT-SIM

OP RISEN FALL

- Road
- Vehicle Path
- Footpath
- TERRA HQ
- UCRF HQ
- Absoluter Off-Zone Bereich
- Safe Zone

Tatsächliche Spielfeldgrenzen werden durch Flutterband markiert.
Koordinaten im UTM-System



by Airsoft-Helden
DE-39517-2024-7



Zeitplan

DONNERSTAG

- 11:00 Uhr Anreise
- 11:00 Uhr bis 17:00 Uhr Anmeldung und Chronen im Exerzierplatzgebäude
- 10:00 Uhr bis 22:00 Uhr Eröffnung Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop im Exerzierplatzgebäude
- 17:00 Uhr Deadline PKW -> Spielfeld räumen-> Parkplatz Exerzierplatz
- 17:30 Uhr Begrüßung und Briefing Exerzierplatz
- 18:20 Uhr Start Crashkurs Exerzierplatz (LIGHT-SIM)
- 22:30 Uhr Bus Exerzierplatz -> HQ Terra
- 23:00 Uhr Nachtruhe

Zwei Stunden mit unterschiedlichen Kursen

FREITAG

- 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr Eröffnung Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop im Exerzierplatzgebäude
- 10:00 Uhr Sammeln in den HQ's + Partei Briefing
- 11:00 Uhr Spielbeginn
- 18:00 Uhr bis 22:00 Uhr Eröffnung Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop im Exerzierplatzgebäude

Änderung 2024
• Beginn 09:00 Uhr auf 11:00 Uhr verlegt

SAMSTAG

- 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr Eröffnung Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop im Exerzierplatzgebäude
- 18:00 Uhr bis 22:00 Uhr Eröffnung Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop im Exerzierplatzgebäude
- 23:00 Uhr Spielende
- 23:30 Uhr Bus Terra HQ -> Exerzierplatz
- 23:30 Uhr Abschlussfeier Exerzierplatz
- 02:00 Uhr Bus Exerzierplatz -> HQ Terra

SONNTAG

- Ganztägig Abreise

Donnerstag, Anreisetag – Wohin und wie ist der Ablauf



Donnerstag Anreisetag

Anreise - von 11:00 Uhr bis 18:00 Uhr



-> Parken – Dein Fahrzeug parkt am Ende des Donnerstags auf dem Exerzierplatz!



-> Chronen – Deine Airsoft „griffbereit“ im Kofferraum?

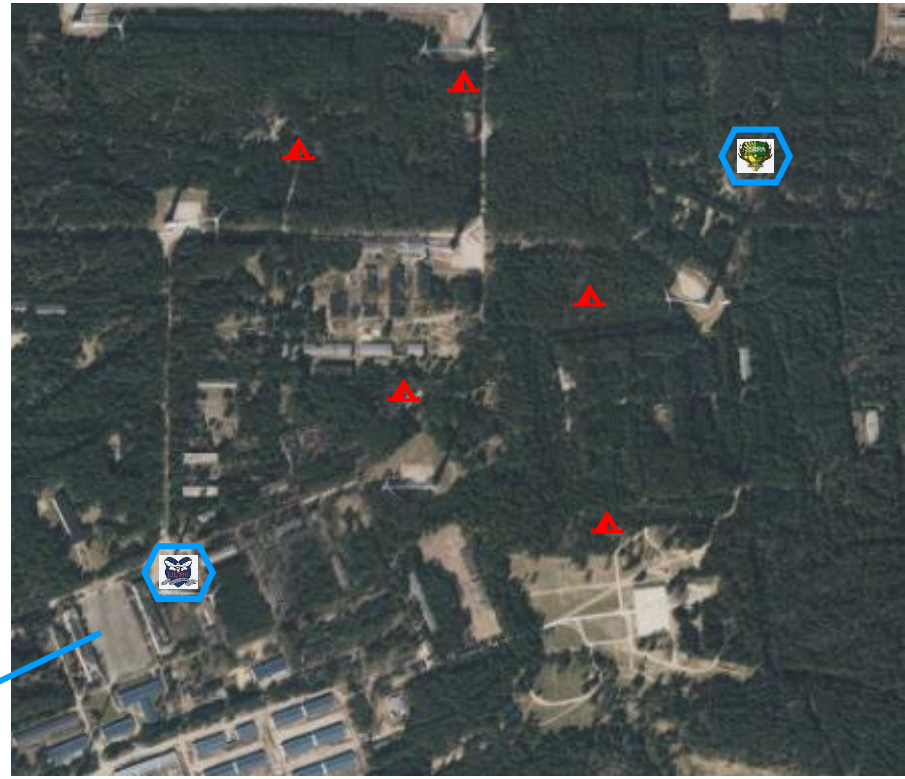


-> Anmeldung – Ticket, Personalausweis, Verzichtserklärung

-> **Camping – Deine Entscheidung!**

Abreise - Private Fahrzeuge dürfen erst wieder **nach Spielende** das Spielfeld befahren!

Anmeldung am **Exerzierplatz**



Camping - Deine Entscheidung!

- A. Auf dem Feld
- B. Am Kommandoposten
- C. Sicheres Campen -> Donnerstag kannst du dein Zeug mit deinem PKW zum HQ bringen.

Hit im Schlaf? Aufstehen, Respawnpunkt! Schutzbrillenpflicht!



Kleine Anpassungen aber das Konzept steht ->

H Das Hauptquartier



- Liegt außerhalb des Spielfeldes
- Damit uneinnehmbar und kein Ziel

Ok ok, so bekannt
sooo langweilig
gähn

Moment! 😊



K

Der Kommandoposten  Erobern 

- Bauen ihr im Laufe des Spiels aus
- Liegt **im** Spielfeld
- Ist damit **keine** Safezone

Änderung 2024

K

Der Kommandoposten



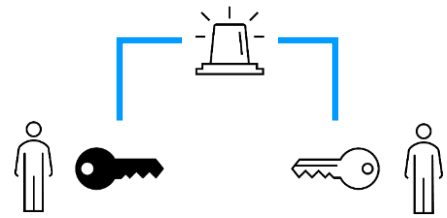
Erobern



- Weg Hauptquartier -> Kommandoposten wird kürzer
- Die Kommandoposten wird offener
- Der Kommandoposten wird vergleichbarer
- Die Einnahme wird leichter
- Der Ausbau dafür um so wichtiger

-> Eroberung rückt mehr in den Mittelpunkt

Ohren auf Aufnahme,
hier die Spielregeln für
eine Eroberung des
Kommandoposten:



Schlüsselschalter -> Zwei Personen notwendig

- Im Herzen des Kommandopostens
- Die Schlüssel befinden sich im Schalter oder...
- an der Fahne einer Stellung

Ausbauen, ausbauen, ausbauen...



Deckung und Täuschung ist die halbe Miete!

- ➔ 20 Sandsäcke und ihr habt eine Stellung
- ➔ Pro Stellung eine Flagge
- ➔ Vier Fahnen, zwei Schlüssel...



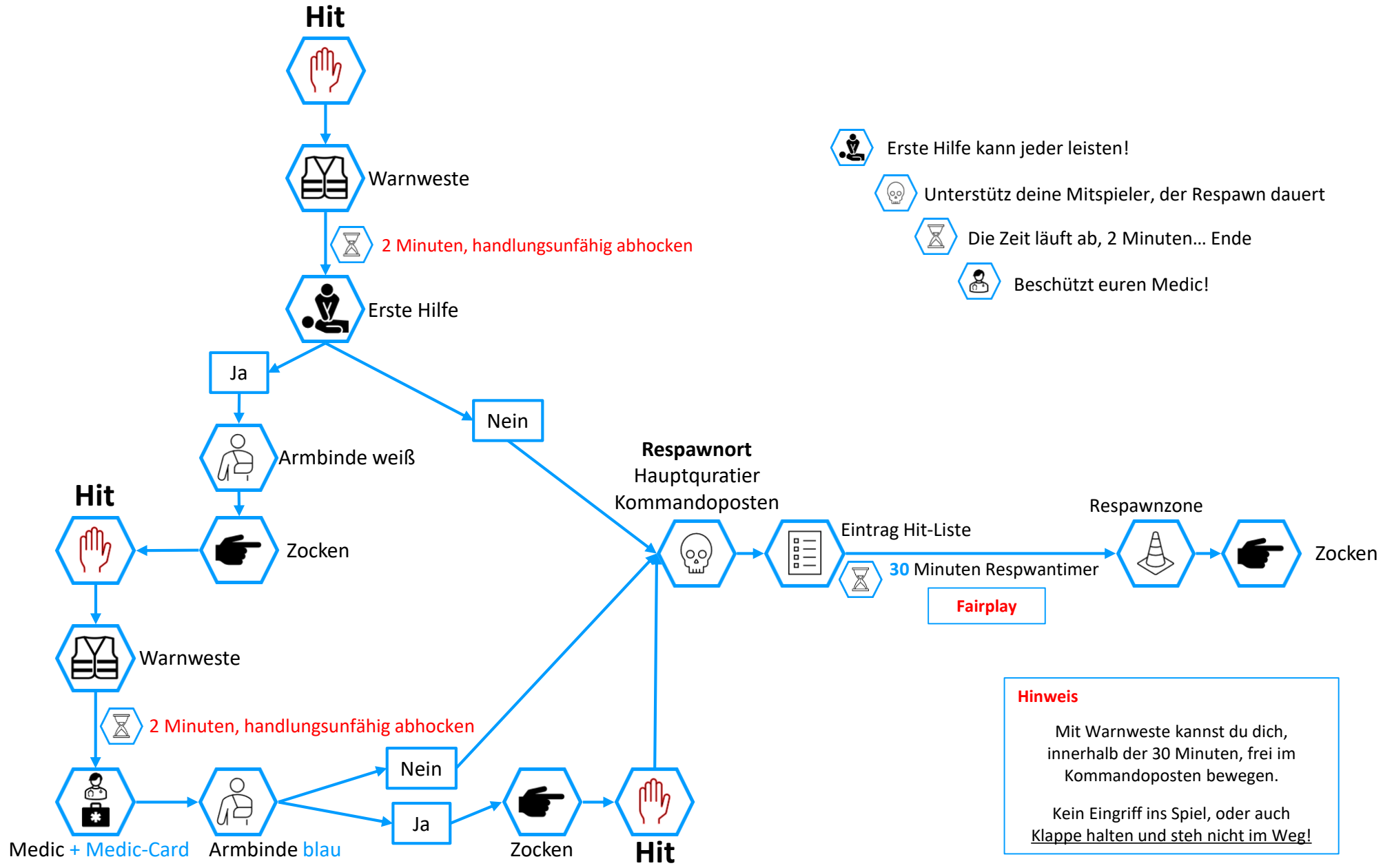
Der Kommandoposten



Einkaufsliste Effekte	Kosten
Stellung, 20 Sandsäcke	125
Ab vier Stellungen je 10 Sandsäcke	40
Fahne für Stellung	250
Tarnnetz groß	125
LED Lampe mit Bewegungsmelder max. 4 Stück	75
Fallen z.B. Sound max. 2 Stück	75

Max. vier Fahnen für Schlüsselbefestigung
Stellung wird benötigt

Verhalten bei Hit und die Optionen bis zu den Respawnregeln





Die Nacht ist... **DUNKEL**

Ach ne! O.o

- Und wird es auch bleiben. Kein Licht!

Absolut kein Licht?

- Wir werden unsere bekannten Leuchtarmbinden nutzen, diese werden in der Nacht aber nur die Warnwesten ersetzen.
- Kurz eure Hit Kennung.

Übernachtung auf dem Feld

- Ihr könnt auf dem Feld, was den Kommandoposten einschließt, pennen aber es ist **weiterhin Spielzone**.
- Zelte sind hingegen nicht erlaubt. Isomatte und Schlafsack sind ok



Schutzbrillenpflicht bleibt, auch während du schläfst, bestehen.



Ausrüstungspflicht

- Pflichten sind immer so mäh aber eine Lampe in der Nacht ist einfach Pflicht und dient nicht zuletzt deiner Sicherheit!
 - Empfehlung, eine mit Filter, um z.B. mit Rotlicht arbeiten zu können. Du willst ja keine einfaches ☉ sein.

Ausrüstungsempfehlung

- Wasserfester Notizblock mit Bleistift



Magazinlimit

Eine Regel auf die Ihr euch einlassen müsst. Es ist einfach ein Unterschied, keine Munitionssorgen zu haben oder seine BBs mit Bedacht einsetzen zu müssen.

Also Militärsimulation, real Caps mit 30 BBs! Klar für den Ars...! Munition, für die ein einzelner Grashalm ein großes Hindernis ist auf einem 120ha Spielfeld auf 30 Schuss limitieren – klingt voll nach Spielspaß -.-

Nein, wir wollen spielen. Daher Midcaps auf 5 Magazine limitiert, was ein Munitionsvorrat zwischen 350 bis 1.000 BBs ergibt. Und 1.000 Schuss sind schon viel.

Wenn es im Schnitt auf 600 BBs hinaus läuft, heißt es durchaus wirtschaften und Entscheidungen treffen. Dein Team/Trupp trifft auf dem Weg zum Missionsziel auf Gegner? Angreifen oder Umgehen? BBs einsetzen oder aufsparen fürs Missionsziel.

Oder Vorgesorgt haben und den **Feldsupport Truppe -> Speedloader** in der Hinterhand haben. Angriff dann wieder Munition im Feld auffüllen und somit das eigentlich Missionsziel nicht gefährden

Zusammengefasst merken 5 + 2 oder 1 + 2

- Bedeutet:
 - 5 Magazine Langwaffe und 2 Backup.
 - 1 Boxmagazin Maschinengewehr und 2 Backup.
- Weiter dürfen keine Speedloader im Feld mitgeführt werden.
- Nachladen nur in der Waffenkammer von Hauptquartier und Kommandoposten.



Feldsupport Truppe



Einkaufsliste Effekte	Kosten
Medizinsupport -> Medic-Card , Heilung nach Erstversorgung – Paket 20 Stück	0
Munitionssupport -> Speedloader , Füllung 500 BBs. Nur Gruppenführer.	0



Für die von euch, die ein Funkgerät der **AS HELDEN** gestellt bekommen z.B. Gruppenführer, kurz herhören



OP Light-Sim
2024

Infokarte Funkgeräte

Betriebsfunk der AirsoftHelden
*Alle Kanäle auf
eine Frequenz programmiert.*

Ausgabe gegen **Pfand** ->

- Personalausweis, Führerschein

Akku leer->

- Ein Akku zum Wechsel bekommst du bei von deiner Parteileitung.

Rückgabe ->

- **Funkgerät gegen Pfand bis Spielende
21:00 Uhr bei deiner Parteileitung.**