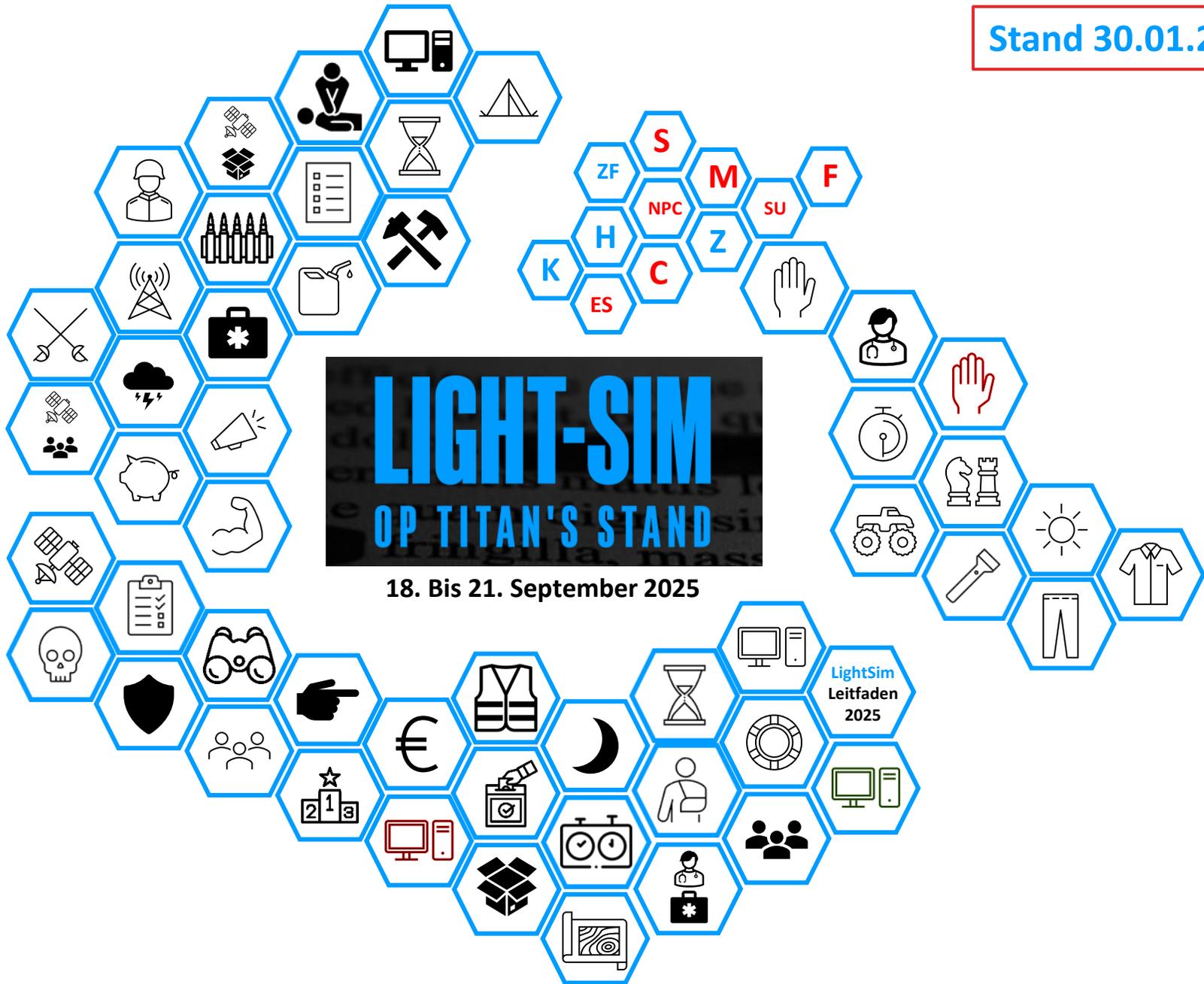


Stand 30.01.2025



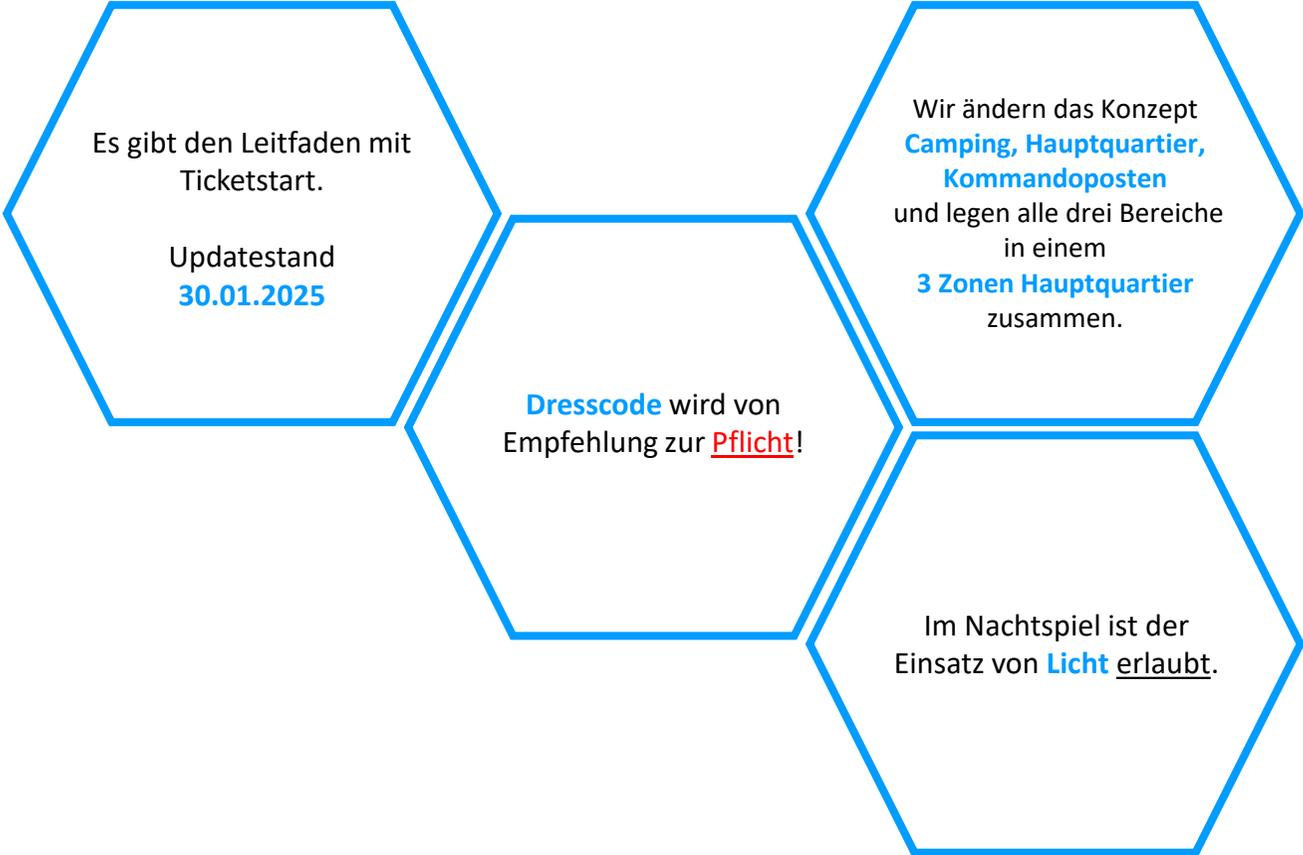
LIGHT-SIM

OP TITAN'S STAND

18. Bis 21. September 2025

LightSim
Leitfaden
2025

**Änderung und
Neuerungen 2025**



Wir arbeiten den Leitfaden weiter für dich aus. Schau für Updates immer mal wieder vorbei.

Teamkennzeichnung

• Ab sofort besteht eine **Kleiderordnung!** Und die Regel ist die Regel!
• Sei ein **Teamspieler** und halte dich an die Regel, dann kannst du mitspielen!

Hier hat uns das Feedback, von allen Seiten, dazu bewogen, auf einen Dresscode zu setzen.
Somit wird es für euch im Spiel einfacher, zwischen eurer und der gegnerischen Fraktion zu unterscheiden.
Mit dieser Pflicht, hoffen wir auf einen besseren Spielfluss und weniger Frust.



Kleidung  

Unter Kleidung verstehen wir:

- Oberkörperbekleidung (alle Arten von Shirt, Pullover, Jacke, Umhang)
- Beinkleider (Alle Arten von Hose)
- Ganzer Körper (Overall)



Dresscode
Die Kleidung der Spieler der UCRF muss ein **Tarnfarbmuster** tragen

Hier ein paar Ideen in denen wir in helleren Farbtönen bleiben, was es uns noch einfacher macht, das eigene Team zu erkennen:

- Nach US, wie Combat Shirt und -Hose in Multicam.
- Bundeswehr, Feldbluse und Hose in Tropentarn (3FT).
- Ausgefallen selten A-TACS U|CON

Dresscode
Die Kleidung der Spieler der TERRA muss **unifarben** sein

Hier ein paar Ideen und das Konzept aufgegriffen, die Farbrichtung noch weiter auf ein einheitliches Auftreten zu bringen:

- Der militärische Klassiker wie Combat Shirt und -Hose in Ranger Green.
- Zivil gehalten, der schwarze Hoodie mit einer blauen Jeans kombiniert.
- An eine Behörde angelehnt Jacke und Hose in Dunkelblau.

Zusätzlich gibt es mit dem Ticket, unsern **LightSim Patch**, der zu tragen ist.

Die Nacht



Die Nacht ist... **DUNKEL**

Ach ne! O.o

- Und wird es auch bleiben.

Nein nicht ganz!

- Kein Licht zur **Teammarkierung**
- Aber ihr dürft **Taschenlampen** nutzen

Lichtnutzung



- Ihr dürft Taschenlampen einsetzen. Bitte übertreibt es nicht mit den Lumen der Lampe und sei kein **Arsch!**

Hat er das geschrieben? Ja habe ich.

Was meine ich damit?

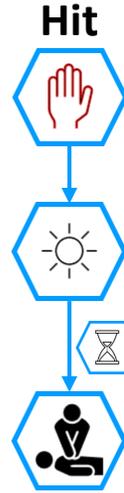
- Nutzt die Lampe mit dem Ziel zu **beleuchten**, nicht um den Gegner zu **blenden**. Gleiches Prinzip wie mit eurer Airsoft, zielt nicht auf den Kopf...
- An das Gegenüber, ein blenden wird nicht ausbleiben und gehört dazu. Keep cool.

Nach dem Hit im dunkeln

- Unsere Leuchtarmbinden werden weiterhin, in der Dunkelheit, die Warnwestenpflicht ersetzen.
- Taschenlampen werden nach dem Hit ausgeschaltet oder auf ein blendfreies Licht umgeschaltet.

„Dead man don't talk“

Leuchtarmbinden



- Leuchtarmbinden sind verpflichtend und müssen mit dem Ticket gegen **5,- Euro Pfand** bezogen werden!
- Sollte eure Leuchtarmbinde defekt sein, könnt ihr diese 1zu1 bei eurer Fraktionsführung eintauschen.

Leuchtarmband

2 Minuten, handlungsunfähig abhocken

Erste Hilfe

Spielfeld



- Die Spielfeldgrenzen belassen wir. Diese haben wir und euer Feedback als gut empfunden.
- Es wäre aber nicht die **LightSim**, wenn wir euch keine Änderungen und Neuerungen bieten.

Hier kommen die *ersten* Änderungen:



1. Ein Hauptquartier, kein Kommandoposten



2. Camping nur noch auf dem Spielfeld

Details auf der folgenden Seite

Weitere Änderungen und Neuerungen folgen.



Spielfeld - Camping

Hauptquartier

- Der Kommandoposten fällt weg, das Camping rückt aufs Spielfeld und geht in ein neues **Hauptquartierkonzept** über.

Das 3 Zonen Hauptquartier



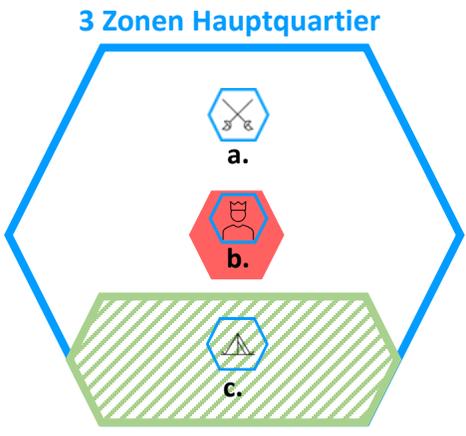
- a. Vorfeld, beispielbar, einnehmbar
- Wird über eine Spielmechanik verfügen
 - Details arbeiten wir noch aus



- b. Kommandozelt, nicht beispielbar, nicht einnehmbar
- Enthält Führungsstab
 - Enthält Technik



- c. Camping, nicht beispielbar, nicht einnehmbar
- Ruhezone, keine Safezone



Das Hauptquartier liegt **im** Spielfeld
SCHUTZBRILLENPFLICHT

36 Stunden Titan's Stand
Hier zeigt sich, wer wirklich aus Titan ist!

Dieses Jahr zählt nicht nur Taktik – sondern Durchhaltevermögen. Wer bleibt bis zum Ende standhaft? Wer trotz der Müdigkeit, hält dem Druck stand und kämpft bis zur letzten Sekunde?

Wir greifen euer Feedback auf und möchten mit dem neuen Konzept, kürzere Wege bieten und euch schneller ins Spiel einbinden.

oder

Hauptquartier - Camping

- Ruhezone **innerhalb** des Spielfeldes
- Durchschlafen und entspannen möglich, da kein **Hit**, keine **Hit** Regel
- Hier sind auch Zelte erlaubt aber keine Wohnmobile

Bitte beachtet, hier können BBs reinfliegen

- Bitte bringt nicht euren Hausstand mit, keine Partyzone

Übernachtung auf dem Feld

- Übernachtung, wie gehabt, auf dem gesamten Spielfeld möglich
- Isomatte, Schlafsack und Tarp für das Nachlager sind ok
- Zelte sind hier nicht erlaubt.

Hit im Schlaf? -> Aufstehen, Respawnunkt!

- Hier kannst du **Hit** gehen und es gelten die normalen **Hit** Regeln



Donnerstag kannst du dein Zeug, mit deinem PKW zum HQ bringen.

Details folgen

Zeitplan

DONNERSTAG

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

Kursangebote

- Spiel- und Regelkunde
- Fahrzeugeinsatz in der Praxis
- Weitere folgen

FREITAG

- 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop
- 10:00 Uhr Sammeln im Hauptquartier + Fraktions-Briefing
- 11:00 Uhr Spielbeginn
- 18:00 Uhr bis 22:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop

SAMSTAG

- 09:00 Uhr bis 13:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop
- 18:00 Uhr bis 22:00 Uhr Öffnungszeiten Iko's Catering und **AS HELDEN** Shop
- 23:00 Uhr Spielende

SONNTAG

- Ganztägig Abreise

Donnerstag, Anreisetag – Wohin und wie ist der Ablauf

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

 -> Parken – Dein Fahrzeug parkt am Ende des Donnerstags auf dem Exerzierplatz und bleibt dort, bis Spielende!

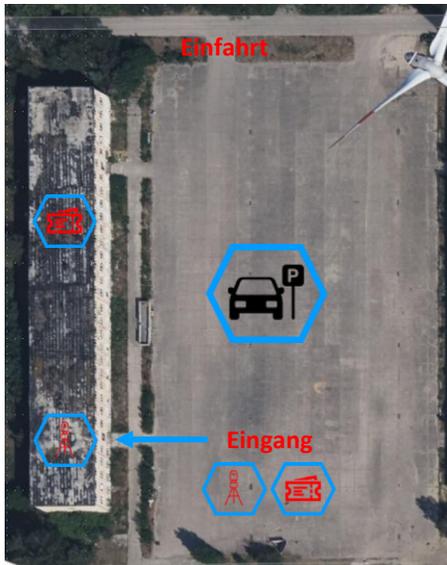
 -> Anmeldung – Bereithalten: Ticket, Personalausweis, Verzichtserklärung, Müllgebühr 5,- €; Leuchtarmband **pfand** 5,- €,

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

 -> **Camping – Deine Entscheidung!**

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

Anmeldung am **Exerzierplatz**



Camping - Deine Entscheidung!

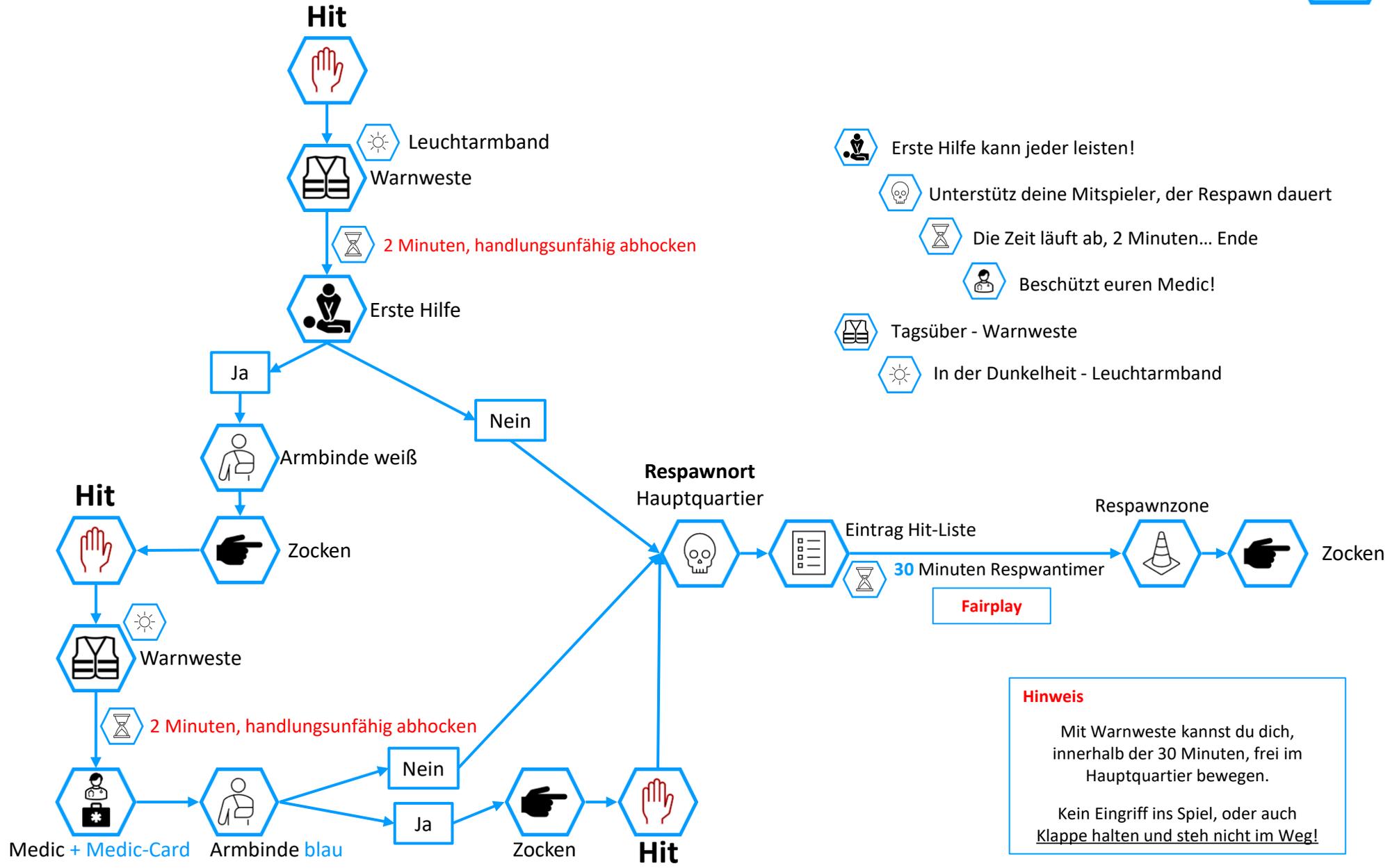
**Hit im Schlaf?
Aufstehen, Respawnunkt!
Schutzbrillenpflicht!**

- A. Auf dem Feld 
- B. Am Hauptquartier inkl. sicherer Ruhezone innerhalb des Spielfelds



Donnerstag kannst du dein Zeug mit deinem PKW zum HQ bringen.

Verhalten bei Hit, deine Optionen und die Respawnregeln



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.

Hier die Regel zusammengefasst:

merken 5 + 2 oder 1 + 2

- Bedeutet:
 - 5 Magazine für die Langwaffe und 2 für die Backup.
 - 1 Boxmagazin für das Maschinengewehr und 2 für die Backup.
- Weiter dürfen keine Speedloader im Feld mitgeführt werden.
- Nachladen nur im Hauptquartier.

Das **AS HELDEN** elektronics 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 **AS HELDEN** EFSS heute weitergehende Möglichkeiten der Datenanzeige, wie Spielstände oder Übermittlung von Missionen.

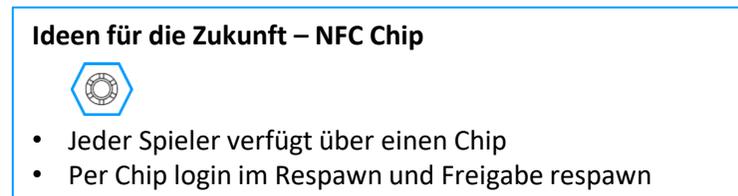
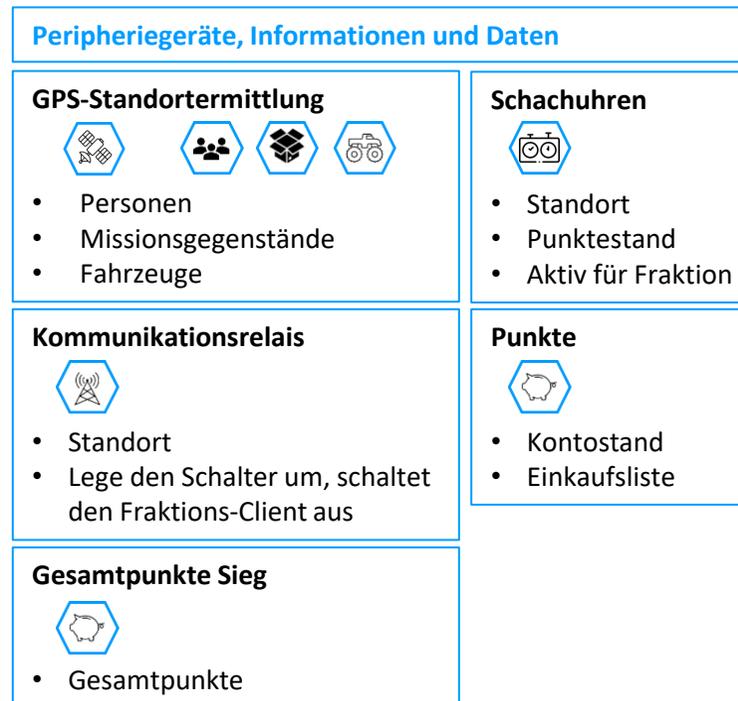
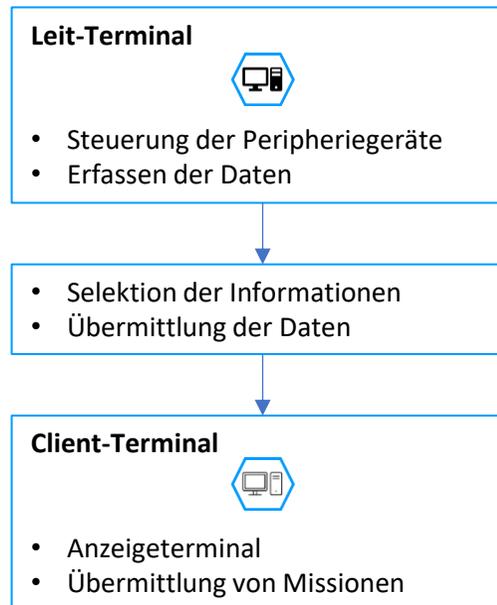


Was heißt das im Rahmen der **Light-Sim 2025**?

Aktuelle Daten stehen nicht nur der Spielleitung im Leit-Terminal zur Verfügung, sondern werden über die Clients an eure Führungskräfte im Hauptquartier (HQ) 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 Versand werden.





Anleitung Kommunikationsrelais

Funktionsbeschreibung:

- Halte *beide* Taster um das Relais ein- oder auszuschalten.
- Haltet *beide* Taster für ca. 60 Sekunden.
- Während des Statuswechsel blinkt die LED bzw. ertönt ein Beep.

Status:

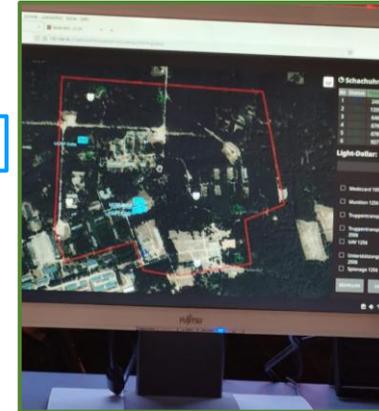
- Wenn der Relais eingeschaltet ist, leuchtet das LED **grün** und gibt alle 30 Sekunden einen Beep-Ton ab.
- Ein ausgeschaltetes Relais wird durch eine **rote** LED angezeigt und der Beep ertönt alle 30 Sekunden 5 mal.

Auswirkung

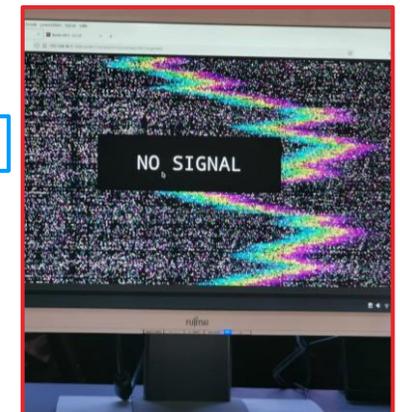
- Schaltet den Client im Kommandozelt des Hauptquartiers der Gegnerfraktion ab.
- Somit
 - Keine GPS Daten abrufbar
 - Keine Daten der Schachuhren
 - Keine Anzeige von Spielgegenständen
 - Keine Einkaufsmöglichkeit



Status on:



Status off:





Anleitung Lieferung - Kiste

Funktionsbeschreibung:

- Die Spielleitung fordert immer wieder Lieferungen über die 36 Stunden an.
- Setze dich mit deiner Führungsperson in Verbindung und Frage den Status bzw. Zahlencode an.

Status:

- Zahlenschloss verschlossen? = Lieferung gesperrt! **Finger weg!**
- Zahlencode vorhanden? = Lieferung und Zahlenschloss frei zur Lieferung.

Auswirkung

- Jede Lieferung bringt deiner Fraktion Sieg-Punkte und LightSim-Dollar
- Jede Lieferung enthält zusätzlich Ausrüstungsoptionen z.B. Fahrzeugeinsatz

Jede Kiste verfügt über einen GPS-Tracker.



Bei Aktivierung der Lieferung sendet der Tracker ein Signal an den Client, einer jeden Fraktion, im Kommandozelt des Hauptquartiers.



Die Lieferung kann nun vom Führungsstab beider Fraktionen, mit leichter Verzögerung, auf dem Bildschirm verfolgt werden.



Gute Jagd!



Anleitung Schachuhren

Funktionsbeschreibung:

- **Drücke den Knopf für deine Fraktion (beschriftet) drei Sekunden**
- **Deine Punkteanzeige leuchtet und fängt an zu zählen.**

Status:

- Anzeige leuchtet für die Fraktion, welche die Uhr gerade hält.
- Anzeige zeigt den jeweiligen Punktestand beider Fraktionen an.

Auswirkung

- Jede Schachuhr bringt deiner Fraktion Sieg-Punkte und Light-Dollar \$
- Die Anzahl der Punkte tragen erheblich zum Sieg bei.
- Die Uhren liefern ein regelmäßiges Light-Dollar \$ Einkommen.

Jede Schachuhr verfügt über einen GPS-Tracker und kann ihren Punktestand an den Clint übermitteln.



Für die Übermittlung der Daten, an den Client deiner Fraktion im Kommandozelt, muss die Schachuhr einmal für deine Fraktion aktiviert werden.



Anleitung Schlüsselschalter

Funktionsbeschreibung:

- Ihr müsst über zwei Schlüssel verfügen.
- Die Schlüssel müssen gleichzeitig gedreht werden, um die Anlage zu deaktivieren.

Status:

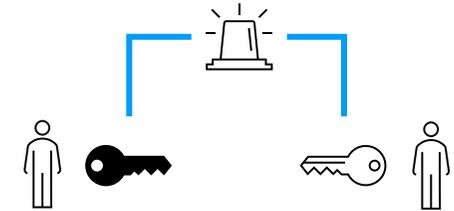
- Die Lampe leuchtet = Schlüsselschalter aktiv
- Die Serene erklingt = Schlüsselschalter deaktiviert

Auswirkung

- Die Deaktivierung bringt deiner Fraktion Sieg-Punkte und Light-Dollar

Hinweis

Es wird die Schlüsselschalter geben, da es aber keinen Kommandoposten mehr gibt, ist noch nicht final, wie die Schalter in die Spielmechanik eingebunden werden.



Schlüsselschalter -> Zwei Personen notwendig

Teambuilding

Zeit sich zu organisieren. Nimm bereits im Vorfeld kontakt zu deiner Fraktionsführung auf und stimm dich ab.

Vorab

- Du möchtest deine Mitspieler kennen lernen?
- Du möchtest dich mit deinen Fraktionsanführer austauschen?
- Du möchtest eine Rolle in deiner Fraktion übernehmen?
- Du möchtest Ideen einbringen?
- Du möchtest eine Frage zum Event stellen?



Deine schnellste und direktes
Kontaktmöglichkeit zur

- Fraktionsführung
- Mitspielern
- Spielleitung

Folge dem Link:



[Link](#)



[Link](#)

Für die von euch, die ein Funkgerät der **AS HELDEN** gestellt bekommen, kurz herhören

Infokarte Funkgeräte

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

Ausgabe gegen **Pfand** ->

- Personalausweis, Führerschein

Akku leer->

- Ein Akku zum Wechsel erhältst du, bei deiner Fraktionsführung.

Rückgabe ->

- **Funkgerät gegen Pfand bis Spielende 23:00 Uhr bei deiner Fraktionsführung.**

Ab Spielbeginn

Ein Hinweis, die Planung im Detail und die jeweilige Struktur überlassen wir ganz den Fraktionsanführern.

Von der Spielleitung gibt es, für die beiden Kommandanten aber folgendes Werkzeug zur Hand:

- 10 Betriebsfunkgeräte der **AS HELDEN**
- 10 GPS-Tracker des EFSS

Hier ein persönliches Anliegen zum Abschluss. Alles was folgt, ist in den Regeln bereits verankert und somit Vorgabe an die du dich zu halten hast. **Aber...**

Jeder der aktiver Spieler ist weiß, was für eine Lücke zwischen Regeln und Realität klaffen kann. Daher möchte ich hier einen Apell an dein Fairplay richten und für die Besonderheiten in Mahlwinkel und die **LightSim** sensibilisieren.

Warnweste

Ok, erwischt, trage ich selbst nie auf einem normalen Tagesspiel – Hoppla, etwas faul geworden und wenn ich noch einen Hit kassiere, dann ist das der Preis für meinen Regelbruch und die Faulheit.

In Mahlwinkel gesellt sich aber schnell ein Problem dazu, die Größe des Spielfelds. Der Arm wird schwer und dann...

Und besonders bei der **LightSim** ärgerlich, es gibt ein Munitionslimit und da ärgert es, eine unklare Situation zu provozieren.

Kurz, nutz deine Warnweste!

Ja, die Warnweste, nicht diese kleinen roten Taschentücher am Seil. Und tragt deine Warnweste so, dass diese nach allen Seiten gut sichtbar ist! Ruhig als Weste anziehen oder zumindest als „Kopfbedeckung“ oder „Schaal“

Hit

Ein Hit ist ein Hit – Punkt!

Durchaus in Videos zu sehen, Friendly Fire. Und auch das ist ein Hit und kein ups Sorry passt schon.

Nein, Hit ist Hit und du lässt dich verarzten oder gehst zum Respawn.

Abhocken

Nach einem Hit wird die Warnweste sichtbar angelegt, abgehockt und das Spielgeschehen, so wenig mit möglich, behindert.

Weitere Treffer weil du als Deckung dienst? Nimm es hin und atme tief durch!

Die zwei Minuten abgelaufen und keine Hilfe erhalten? Zieh dich zum Respawn zurück, ohne den Spielfluss zu beeinflussen!

Das Ding mit dem Hausstand

Vielleicht bin ich da zu altmodisch aber wenn ich mich für ein Team entschieden habe, bin ich Teamspieler.

Die LightSim bietet 36 Stunden mit Übernachtung im Feld. Dieses Spiel gewinnst du nicht für deine Fraktion in der Campingzone bei geselligem Zusammensein bei Bratwurst und viel Alkohol.

Sei für dein Team da oder kurz: **Weniger** feiern, **mehr** spielen!