

A cikk forrása a Milsim.hu. A szöveg a 2012.03.20.-i állapotot változtatás nélkül tükrözi!

REALSIM 2010

tervezet, munkaverzió v3

Mi a Realsim?

Minél életszerűbb, realiztikusabb élményre, katonai szimulációra („Realistic Simulation”, röviden Realsim) törekvő játékforma. Mivel a „valóság” az airsoft keretein belül csak jelentős kompromisszumokkal szimulálható, ezért a hangsúly a törekvésen van. A Realsim a mennyiség helyett a minőségre, ritkábban szervezett, alacsonyabb létszámú, alacsonyabb intenzitású, hosszabb időtartamú játékokra épül. Nem önálló rendszer, hanem a MASZ vagy egyéb airsoft szabályzatok kiegészítése. Minden itt nem tisztázott kérdésben ezek a mérvadók. A Realsim folyamatosan fejlődő rendszer, bármikor helyet kaphat benne egy új elképzelés, ha gyakorlatban is beválik.

Kinek való a Realsim?

Nagykorú, tapasztaltabb, fegyelmezettebb játékosoknak, akik hajlandók magasabb szellemi, fizikai, és anyagi terhet elviselni a színvonalasabb játék érdekében. Egy szűkebb körnek, akik a képesek a Realsim-szellemében alkalmazni és továbbgondolni a szabályokat.

Kinek nem való a Realsim?

Akiknek az airsoft egyszerűbb, kötetlenebb játékot jelent, és nem céljuk a realiztikuság minden nyűgét nyakukba venni (ők ettől még nem „lenézendő” vagy „gyengébb” játékosok!). Akinek a lövöldözés jelenti az airsoft legfontosabb részét. Aki az fps és a „tuning” bűvöletében él, és nem hajlandó a megkövetelt öltözéket, felszerelést beszerezni. Aki nem képes parancsoknak engedelmeskedni, saját érdekeit a csapatnak, a kitűzött feladatnak alárendelni. Akinek gondot jelent 24 órát szünet nélkül játékban tölteni, terepen éjszakázni. Aki nem ismeri a szabályokat, rendszereket, vagy kiskapuk keresgélésével próbál előnyre szert tenni.

Realisztikusság

Mielőtt megkérdőjelezünk egy szabályt, gondoljunk arra, hogy valóság és airsoft közé nem lehet közvetlen párhuzamot vonni. A résztvevők biztonsága, az airsoft fegyverek ballisztikája, a korlátozott játékidő, a játéktechnikai problémák, és a „lelkes amatőrökből”, alkalmi jelleggel verbuválódott csapatok ezt nem teszik lehetővé. A realiztikus szimuláció legfontosabb építőköve úgyszemint a szabályzat, hanem maga a játékos. Minden helyzetben a legfontosabb irányelv: úgy cselekedj, ahogyan azt valós helyzetben is tennéd.

Felszerelés

Minél egységesebb ruházatot, felszerelést ajánlott viselni, mellőzve az illúzióromboló elemeket (pl. műanyag és rácsos maszkok, terephez-környezethez-szkenárióhoz nem illő öltözékek, stb). Toleranciának, különködésnek, kifogásoknak helye nincs, alkalmazkodni kell a többiekhez. A valóságban létező felszerelés-kombinációk száma szinte végtelen, ezért a felszerelést „blokkokra”, készletekre egyszerűsítjük. A játékosnak legalább egy, de inkább több készlettel kell rendelkeznie. A fő irányadó természetesen mindig az aktuális játék kiírása:

Nyugati blokk:

NATO tagállamok széles körben alkalmazott felszerelése, egyenruhái, HK, Colt/AR, FN, SIG, Steyr, stb. replikák

Keleti blokk:

Oroszország, Kína, Varsói Szerződés volt tagállamok, FÁK, Távol-Kelet széles körben alkalmazott felszerelése, egyenruhái, Kalasnyikov alapú replikák

Félkatonai blokk:

Paramilitáris, irreguláris, törzsi, zsoldos-PMC, stb haderők, szabadon választott fegyverzettel, félkatonai, kevert/civil öltözékkel

Fegyverek

A legfontosabb, hogy a játékos szabatosan, minél életszerűbben kezelje a fegyvereket. A választott „blokknak” megfelelő, realiztikus eszközöket kell használni, a játék során betöltött szerepnek, beosztásnak megfelelő kiegészítőkkal (pl. törzsi harcos AK-ján nincs keresnivalója red-dot irányzéknak vagy rail-eknek). Nincs szükség egyedi megjelenésű, agyonicomázott, széles körben sosem rendszeresített, kísérleti vagy fantázia-fegyverek replikáira. Tiltott a kilógó kábelezés, a külső akksitartó, szemet bántó barkácsolások, kaliberhez nem passzoló táruk, hicap/motoros táruk, idomtalan távcsövek, csőszájfékek, órmótlan hangtompítók, csövek, stb. A kevesebb mindig több.

Táruk

Az összes tárba csak a valósággal megegyező mennyiségű BB tölthető + 5 darab (lista a fegyverek tárkapacitásáról később). A támogató fegyvereket leszámítva a nagykapacitású (tekerős, motoros) táruk tiltottak. Ha a kiírás nem korlátozza, a játékos annyi töltött tárat vihet magával, amennyit akar. Minden ezen felül cipelt 100 darab BB után 1 kg plusz terhet kell cipelni (tehát 1000db BB = +10 kg teher). BB-t másik játékos csak akkor használhatja fel, ha azonos kaliberű fegyver replikájával rendelkezik.

Tűzgyorsaság (ROF): minél realiztikusabb szinten kell tartani, nem haladhatja meg az 1000 lövés / perc sebességet.

Torkolattűz imitálása: éjszakai játékon kötelező. Használható erre a célra fegyverlámpa is (lövésnél villantani kell). A torkolattűz imitálása elhagyható, ha a fegyverre reális méretű hangtompító replika vagy nyomjelzőegység van szerelve. Ez technikai okokból nem vonatkozik az oldalfegyverekre.

Géppuskák, golyószórók: csak hevederes adagolású, széles körben rendszeresített fegyverek replikái használhatók támogatófegyverként (M60, M249, M240, HK21/HK23, MG42/MG3, MG4, PKM, RPD). Motoros vagy hi-cap tárat csak akkor használjunk, ha nincs más, könnyen kivitelezhető megoldás. Ha ezek a táruk nem képesek az utolsó 20-30 BB-t beadagolni, akkor a betölthető mennyiséget ennek megfelelően módosítsuk. A BB-t előre mérjük ki és csomagoljuk megfelelő adagokba.

Lövedékálló öltözék

Csak a szervező által engedélyezett típusú és tömegű, kemény (trauma) lapokat hordozó mellények (plate-

carrierek) minősülnek lövedékállóknak, és csak a lapok által fedett területen védenek (lásd táblázat). Sisak nem nyújt védelmet. A szervező választhat, hogy a védett területet ért találatok figyelmen kívül hagyhatók, vagy a sérülés mértékét csökkentik egy fokozattal (pl. súlyosról-könnyűre).

Parancsnoki lánc

A Realsim alapfeltétele a jól működő és tiszteletben tartott parancsnoki lánc. Mindenki a posztjának megfelelően, legjobb tudása szerint teszi a dolgát - akkor is, ha nem ért együtt a feljebbvalója utasításaival vagy a kitűzött feladattal. Csak a csapat teljesítménye fontos, az egyéni problémák lényegtelenek. Ellentmondásnak, kivánságműsornak, parancs megtagadásnak, sértett hisztizésnek helye nincs – vagy kívül tágasabb. Aki tisztí, döntéshozói szerepet vállal, annak mindig példát kell mutatnia, többet dolgoznia, mint az alárendelteknek.

Szerepjáték (LARP)

A szerepjáték szintén része a realiztikus játékelménynek, bár ezt sokan összekeverik a választott szerep-beosztás karikatúrává egyszerűsítésével, vicces sztereotípiák lépten-nyomon elpuffogatásával. Igyekezz úgy cselekedni, ahogyan azt szerinted a valóságban tennéd, de ne vidd túlzásba. A félelem, a túlélés, a bajtársiasság, és a fegyver helyett diplomácia alkalmazása jó támpontok.

Specializálódás

A Realsim játékos ritkán cserélgeti az általa betöltött posztot, inkább igyekszik minél jobban elmerülni, képezni magát a szerepkörben. Minél több tudással, tapasztalattal rendelkezik a témáról, annál realiztikusabb felszerelést tud összeállítani, annál hitelesebben fog viselkedni játék közben, és annál többet segíthet a kezdőknek. Inkább egyszerű közlegényként tegyük jól a dolgunkat, mint támogató lövész, medik, sofőr, vagy rajparancsnok szerepben hibát-hibára halmozzunk.

Különleges egységek

Csak akkor szerepelhet „különleges egység”, vagy azt imitáló csapat a játékban, ha tényleg ilyen szerepet fog betölteni, és a tagjai alkalmasak a feladatra (tapasztalt, megfelelő mentalitású és felkészültségű játékosok). Mindig ők kapják a legkevesebb fegyverhasználattal járó, legmegerőltetőbb, leghálátlanabb feladatokat (megfigyelés, hírszerzés, rádió-relézés, irányítás), és a legkevesebb támogatást. Ha elesnek, fogságba kerülnek, „halottat” hagynak hátra, különösen nagy büntetések sújtják őket (pl. extra visszaállási idő, egység feloszlata, stb).

Találatjelzés

A találatot nem kötelező a megszokott módon (verbálisan, kézzel, narancssárga találatjelzővel) jelezni, viszont ha tovább lönek rád, zokszó nélkül türnöd kell. Az eltalált játékos minden esetben lefekszik vagy leül a földre. Nincs ácsorgás és lődörgés! A játékos köteles bemondania valós állapotát (lásd Találatok), ha kérdezik. Itt ismét fontos szerep hárul az “életszerű” viselkedésre, ha például csendben végeznek a csapat egyik tagjával (pl. késelés, hangtompítós replika), ne jelezze a találatot a többiek felé.

Találatok

A Realsimben fontos szerepet kap a találatok helye:

Felső végtag: könnyű sérülés, végtag nem használható, járó- és harcképes marad a játékos (pl. fegyvert másik

kézbe áteszi, fél kézzel használja).

Alsó végtag: könnyű sérülés, végtag nem használható, csak kúszva, gurulva, fél lábon ugrálva, csapattárs segítségével lehet közlekedni.

Törzs: súlyos sérülés, a játékos harc- és mozgásképtelenné válik, földre ül vagy lefekszik, és várja az összecsapás kimenetelét. Lehet üvöltöni, kiabálni, de hasznos információt tilos átadni a csapattársaknak. Ha mások által nem észlelt módon esett a találat, akkor csendben várja a sorsát a játékos.

Nyak/Fej: végzetes sérülés, a játékos teljesen harc- és mozgásképtelen, földre ül vagy fekszik, és csendben várja az összecsapás kimenetelét.

Fegyver, felszerelés: bármilyen reálisan megrongálható felszerelést érő találat a tárgy működésképtelenné válást jelenti. Ha a tárgyat testen, ruházaton viselték (pl. mellényre erősített rádió, háton átvett fegyver), a játékos is „megsérül” (lásd fent).

Többszörös találat

Ha a játékost több testrészen, többször (nem Végzetes) találat érte, az automatikusan Súlyos sérülésnek számít, tehát harc- és mozgásképtelenné válik, földre ül vagy lefekszik, és várja az összecsapás kimenetelét.

Sérülés és medik rendszer

Háromféle személyi sérülést különböztetünk meg (Könnyű, Súlyos, Végzetes), és egyik esetében sincs lehetőség „varázslatos gyógyulásra” a harctéren. Végzetes sérülés nem medikélhető. A Könnyű és a Súlyos sérülést 10 percen belül el kell látni, különben a játékos állapota egy szintet romlik (pl. könnyűről-súlyosra vagy súlyosról-végzetesre). Tehát egy Könnyű sérülés 10 perc elteltével súlyossá, újabb 10 perc után pedig Végzetessé válik (sokk és vérvesztés szimulálása).

Könnyű sérülést bárki, maga a sérült is elláthat, a találat helyének realiztikus bekötözésével, ezután nem romlik tovább a játékos állapota. (Sérülések realiztikus ellátásáról lásd a mellékletet.) Ajánlott a végtagot rögzíteni (kötéssel vagy sínbe tétellel), hogy valóban “használhatatlanná” váljon. Súlyos sérültet csak medik vagy “tábori kórház” stabilizálhat. A sérülések kizárólag az erre kijelölt helyen “gyógyulnak” (kórház, visszaállóhely):

Könnyű sérülés: 1 óra

Súlyos sérülés: 2 óra

Végzetes sérülés, késelés: 3 óra

A gyógyulási-visszaállási idők a játék teljes időtartamától függően változhatnak (lásd Visszaállítás).

Kiállítás a játékból, sebesültek szállítása

A Végzetes sérülést szenvedett játékos megvárja az összecsapás végét, majd narancssárga találatjelzőt viselve, a játék zavarása nélkül idul a visszaállóhelyre. A Súlyos sérültet valamilyen módon szállítani kell (jármű, hordágy, stb), saját lábon szigorúan csak 2 aktív játékos által támogatva közlekedhetnek. A magára hagyott Súlyos sérültek megvárják, amíg “kivéreznek” (10 perc), akit ellátva hagynak hátra, annak bizony várnia kell, amíg érte jönnek (akár órákat). A szervezőre van bízva, hogy az így eltöltött idő beleszámít a visszaállási időbe vagy sem.

Visszaállítás

A Realsim hosszú visszaállási idővel operál, de előfordulhat, hogy nincs lehetőség visszaállásra. A játékosok így kevesebb felesleges kockázatot vállalnak (realisztikusabban viselkednek), és a veszteségek tényleges stratégiai hátránnyal járnak. A javasolt maximális visszaállási idő a játék időtartamának 10-15 százaléka (tehát 24 órás játéknál kb. 2-3 óra). Különleges egységek tagjait extra visszaállási idővel vagy egyéb büntetéssel kell súlytani.

Ha valamelyik fél rövid idő alatt tömeges veszteségeket szenved (pl. éjszakai rajtaütés, tábor teljes lerohanása, stb), aktív hadereje 10% alá csökken, a szervező feloszlathatja őket, akkor is, ha ez a játék korai befejezését jelenti.

Fogolyjtés

Az ellenfél becserkésztésével és/vagy megadásra felszólítással, vagy a sérült ellátásával hajtható végre. A játékos szorult helyzetben önként is megadhatja magát, de akkor is illik a megadás mellett dönteni, ha adott helyzetben az életszerűség vagy a választott szerep (lásd szerepjáték, túlélés, életöszton) azt diktálja. A fogolytól el kell venni a fegyverét, üríteni, tárat eltávolítani, és megmotozni. A motozás realisztikus! Ha a játékos ehhez nem járul hozzá, akkor minden játékban szereplő tárgyat (térkép, stb) önként át kell adnia, és onnantól kezdve ő fogoly, semmilyen saját fegyvert nem használhat fel esetleges szökése során.

Késelés

Csak szivacs vagy gumikéssel hajtható végre, legalább 3-4x meg kell érinteni vele a célpontot. A megkéselt játékos sérülése végzetes.

Forrás: Milsim.hu