

Befehlsausgabe – Verdana

Lage

Vorgeschichte

Die beiden Nachbarstaaten Cascada und Verdana pflegen bereits seit ihrer Gründung eine freundschaftliche Beziehung.

Die angespannte geopolitische Lage führte in jüngster Zeit dazu, dass beide Republiken sich gezwungen sahen, ihre militärischen Kapazitäten auszubauen.

Um die gemeinsamen Verbindungen zu pflegen und die neuen Rekruten zu trainieren führen die beiden Staaten gemeinsame Trainingseinsätze auf der Cascadischen Insel Halsoy durch. Um das Trainingslager zu einem gebührenden Abschluss zu bringen wird am letzten Tag ein Kampfeinsatz zwischen den beiden Ländern simuliert.

Lage

In dem Event geht es darum, als Fraktion drei verschiedene Gebiete möglichst lange zu halten. Um ein Gebiet einzunehmen, muss über eine Aktion eine Flagge geheist werden. Die Fraktionen bestehen aus 40 Soldaten und sind hauptsächlich infanteristisch ausgestattet. Pro Fraktion sind zwei ungepanzerte und unbewaffnete Fahrzeuge mit insgesamt 10 Sitzplätzen vorgesehen.

Das ist zwar kein Krieg, aber es geht um die Ehre der Nation!

Feindkräfte

Die cascadischen Streitkräfte bestehen hauptsächlich aus gut ausgebildeten Infanteristen, welche über eine moderne Ausstattung ähnlich unserer eigenen verfügen.

Auch die von Cascadia genutzten Fahrzeuge entsprechen in etwas unseren eigenen Fahrzeugen.

Freundliche Kräfte

Es befinden sich keine freundlichen Kräfte im Einsatzgebiet.

Eigene Kräfte

Ihnen stehen drei Standard-Infanterie-Trupps, ein Führungsteam, ein MG-Trupp sowie ein Ingenieurstrupp zur Verfügung.

Eigene Position: Siehe Karte im Anhang

Zivile Lage

Es befinden sich keine Zivilpersonen im Missionsgebiet.

IED Lage

Es gibt keine IEDs im Einsatzgebiet. Uns stehen ebenfalls keine Sprengmittel zur Verfügung.

Auftrag

Erobern und halten Sie möglichst viele Flaggen über eine möglichst lange Zeit in zwei Zeitabschnitten von jeweils 90 Minuten. Die Dauer der gehaltenen und geheisten Flaggen bestimmt den Rundensieger.

Die Flaggen können über Arma-Interaktion bedient werden, Standardbelegung ist Leertaste. Diese muss zum Hissen und Niederholen der Flagge gedrückt werden.

Jeder der drei vorhandenen Flaggenmasten hat drei Zustände. West, Ost und Zivil. Jede Sekunde wird ein Punkt an die Fraktion vergeben, in deren Zustand der Flaggenmast ist.

Das Hochziehen der Flagge dauert jeweils 10 Sekunden, in welchen keine Seite Punkte bekommt. Beim Einholen bekommt die Seite, deren Flagge eingeholt wird, noch Punkte.

Dies dauert ebenfalls 10 Sekunden. Die Flagge bewegt sich dabei sichtbar nach oben oder unten. Für diesen Zeitraum muss die Leertaste gehalten werden. Eine Unterbrechung setzt den Flaggenmast auf den vorherigen Status zurück.

Durchführung

Nach eigenem Ermessen.

Einsatzunterstützung

Logistische Versorgung

Es ist keine zusätzliche logistische Versorgung vorhanden. Jegliche Ausrüstung ist am Mann.

Medizinische Versorgung

Es steht keine erweiterte medizinische Versorgung zur Verfügung.

Fahrzeuge

Ihnen stehen zwei Fahrzeuge der Version Polaris Dagor (unbewaffnet) zur Verfügung.

Führungsunterstützung

Kommunikation

Zur Funkkommunikation stehen Funkgeräte zur Verfügung. (Es wird ACRE2 verwendet!). Der Funkplan wird durch die Fraktionsführung erstellt. Der Feind kann EloKa Maßnahmen ergreifen (=Feind kann Funk abhören).

Fraktionsführung und GrpFhr haben jeweils 1x AN/PRC-152.

Funker und Dronenpiloten haben jeweils ein AN/PRC-152 und ein AN/PRC-117.

Technische Hinweise

- Missionstyp: 2 Runden TvT ohne Roleplay
- Missionsgröße: TvT89
- Karte: Halsoy
- Missions-Uhrzeit (ingame): 08:00 Uhr
- Modifikationen: ACE, ACRE, Halsoy, Ample Camo Pack, Grad Trenches
- Tod und Verwundung: ACE Medical mit InstaDeath
- Technischer Respawn: Join-In-Progress-Spieler spawnen bei Zeus
- Sichtweite auf 2000m begrenzt
- Tech-Check: Ja, eine Woche vorher wird es einen Server geben, auf dem man prüfen kann, ob alles funktioniert. Bei Problemen kann das Event-Team angesprochen werden.
- Es wird ein kurzer Signalton und eine Anzeige bei jeweils 60, 30 und 10 Spielminuten erscheinen.
- Zu Spielbeginn stehen alle Spieler auf der Stelle. Vor Spielbeginn wird ein Timer von 30 Sekunden eingespielt.
- Die Combat Engineer können mit AceFortify Stellungen bauen und feindliche Drahtsperrern durchschneiden. Dazu stehen jeder Seite 200 Punkte zur Verfügung. Die Aufbauzeit der einzelnen Elemente ist unterschiedlich. Grundsätzlich gilt: Je mehr Punktekosten, desto länger dauert der Aufbau.
 - Sandsackmauer, 10 Punkte
 - Sandsackmauer (Kurz), 5 Punkte
 - Sandsackmauer (Rund), 10 Punkte
 - H-Barriere (1x), 5 Punkte
 - H-Barriere (3x), 10 Punkte
 - S-Draht, 30 Punkte
 - Panzersperre, 5 Punkte

Anhang

Karte



Beispielbild Loadout 1



<https://cdn.discordapp.com/attachments/928037992432537631/1152316251654332586/image.png>

Beispielbild Loadout 2



<https://cdn.discordapp.com/attachments/928037992432537631/1152316314954764359/image.png>

Gliederung

Die Gliederung findet entsprechend der Darstellung im Armaworld-Thread statt.

Loadoutliste

Folgt

Medic-Settings

```
// ACE Medical
force ace_medical_ai_enabledFor = 2;
force ace_medical_AIDamageThreshold = 1;
force ace_medical_bleedingCoefficient = 1;
force ace_medical_blood_bloodLifetime = 900;
force ace_medical_blood_enabledFor = 2;
force ace_medical_blood_maxBloodObjects = 200;
force ace_medical_deathChance = 0.5;
force ace_medical_enableVehicleCrashes = true;
force ace_medical_fatalDamageSource = 2;
ace_medical_feedback_bloodVolumeEffectType = 0;
ace_medical_feedback_enableHUDIndicators = true;
ace_medical_feedback_painEffectType = 0;
force ace_medical_fractureChance = 0.502539;
force ace_medical_fractures = 1;
ace_medical_gui_bloodLossColor_0 = [1,1,1,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_1 = [1,0.95,0.64,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_2 = [1,0.87,0.46,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_3 = [1,0.8,0.33,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_4 = [1,0.72,0.24,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_5 = [1,0.63,0.15,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_6 = [1,0.54,0.08,1];
```

ace_medical_gui_bloodLossColor_7 = [1,0.43,0.02,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_8 = [1,0.3,0,1];
ace_medical_gui_bloodLossColor_9 = [1,0,0,1];
ace_medical_gui_damageColor_0 = [1,1,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_1 = [0.75,0.95,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_2 = [0.62,0.86,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_3 = [0.54,0.77,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_4 = [0.48,0.67,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_5 = [0.42,0.57,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_6 = [0.37,0.47,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_7 = [0.31,0.36,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_8 = [0.22,0.23,1,1];
ace_medical_gui_damageColor_9 = [0,0,1,1];
ace_medical_gui_enableActions = 0;
ace_medical_gui_enableMedicalMenu = 1;
ace_medical_gui_enableSelfActions = true;
ace_medical_gui_interactionMenuShowTriage = 1;
ace_medical_gui_maxDistance = 3;
ace_medical_gui_openAfterTreatment = true;
ace_medical_gui_showBloodlossEntry = true;
force ace_medical_ivFlowRate = 1.2;
force ace_medical_limping = 1;
force ace_medical_painCoefficient = 1;
force ace_medical_painUnconsciousChance = 0.1;
force ace_medical_playerDamageThreshold = 1;
force ace_medical_spontaneousWakeUpChance = 0.4;
force ace_medical_spontaneousWakeUpEpinephrineBoost = 1;
force ace_medical_statemachine_AIUnconsciousness = true;
force ace_medical_statemachine_cardiacArrestBleedoutEnabled = true;
force ace_medical_statemachine_cardiacArrestTime = 600;
ace_medical_statemachine_fatalInjuriesAI = 0;
force ace_medical_statemachine_fatalInjuriesPlayer = 0;
force ace_medical_treatment_advancedBandages = 1;
force ace_medical_treatment_advancedDiagnose = 1;
force ace_medical_treatment_advancedMedication = true;
force ace_medical_treatment_allowBodyBagUnconscious = false;
ace_medical_treatment_allowLitterCreation = true;
force ace_medical_treatment_allowSelfIV = 1;
force ace_medical_treatment_allowSelfPAK = 0;
force ace_medical_treatment_allowSelfStitch = 1;
force ace_medical_treatment_allowSharedEquipment = 0;
force ace_medical_treatment_clearTrauma = 1;
force ace_medical_treatment_consumePAK = 0;
force ace_medical_treatment_consumeSurgicalKit = 0;
force ace_medical_treatment_convertItems = 0;
force ace_medical_treatment_cprSuccessChanceMax = 0.4;
force ace_medical_treatment_cprSuccessChanceMin = 0.4;
force ace_medical_treatment_holsterRequired = 0;
ace_medical_treatment_litterCleanupDelay = 600;
force ace_medical_treatment_locationEpinephrine = 0;
force ace_medical_treatment_locationIV = 0;
force ace_medical_treatment_locationPAK = 3;
ace_medical_treatment_locationsBoostTraining = false;
force ace_medical_treatment_locationSurgicalKit = 0;
force ace_medical_treatment_maxLitterObjects = 200;
force ace_medical_treatment_medicEpinephrine = 0;
force ace_medical_treatment_medicIV = 0;
force ace_medical_treatment_medicPAK = 1;

force ace_medical_treatment_medicSurgicalKit = 1;
force ace_medical_treatment_timeCoefficientPAK = 1;
force ace_medical_treatment_treatmentTimeAutoinjector = 5;
force ace_medical_treatment_treatmentTimeBodyBag = 15;
force ace_medical_treatment_treatmentTimeCPR = 15;
force ace_medical_treatment_treatmentTimeIV = 12;
force ace_medical_treatment_treatmentTimeSplint = 7;
force ace_medical_treatment_treatmentTimeTourniquet = 7;
force ace_medical_treatment_woundReopenChance = 1;
force ace_medical_treatment_woundStitchTime = 5;