

Missionsidee für Geco-Events auf Basis von Arma 3

Einsatzgebiet der Mission ist der Raum um die Stadt Kavala im Südwesten der Insel Altis. Der Startpunkt für die Mission ist der Int. Airport von Altis für die Einsatzgruppen. Die Einheiten, welche für die Riegelstellungen vorgesehen sind könnten aber auch mit dem Schlauchboot anlanden (Riegelstellung ZWEI). Den Missionsbeginn könnte man ins Morgengrauen (kurz vor Sonnenaufgang) legen.

Für diese Missionsidee sind mir drei Themenvarianten eingefallen.

■ Variante 1:

Amerikanische Einheiten haben den Auftrag nach aufflammenden Kämpfen bzw. Unruhen im Land einen Behälter mit dem Nervenkampfstoff VX aus einem amerikanischen Labor in der Nähe vom Kavala zu sichern. Konvoi gerät in Hinterhalt und wird aufgerieben.

Aufgabe der Spieler – Sichern und bekämpfen der Nachschub- bzw. Aufmarschroute des Feindes sowie finden und sichern des verschwundenen Transporters im Stadtgebiet von Kavala.

■ Variante 2:

Amerikanische Einheiten haben den Auftrag nach aufflammenden Kämpfen bzw. Unruhen im Land die Stadt Kavala, welche unter feindliche Kontrolle geraten ist zu befreien.

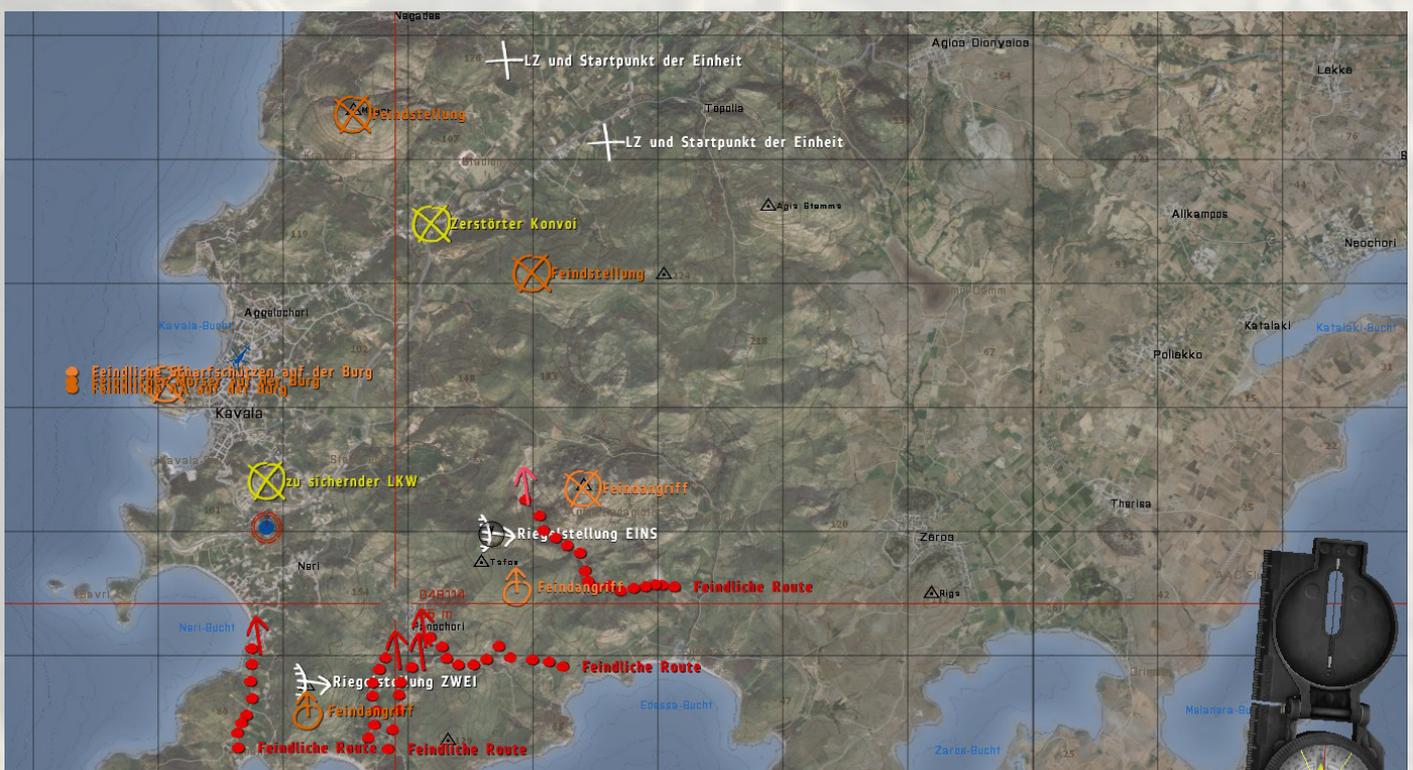
Aufgabe der Spieler – Sichern und bekämpfen der Nachschub- bzw. Aufmarschroute des Feindes sowie sichern und säubern des Stadtgebietes von feindlichen Einheiten.

■ Variante 2:

Amerikanische Einheiten haben den Auftrag, den Führer einer feindlichen Gruppe, welche die Stadt Kavala annektiert hat in Gewahrsam zu nehmen. Desweiteren besteht der Auftrag darin, das komplette Stadtgebiet zu kontrollieren.

Aufgabe der Spieler – Sichern und bekämpfen der Nachschub- bzw. Aufmarschroute des Feindes sowie sichern und säubern des Stadtgebietes von feindlichen Einheiten und festsetzen des selbsternannten Führers der feindlichen Gruppierung.

Spiellayout am Beispiel von Variante 1



■ Riegelstellungen

Die beiden Anhöhen (Riegelstellung eins + zwei) werden von Spielern unter Kontrolle gebracht. Ein Verschanzen der Anhöhe wie in eine der letzten Geco-Events mit Sandsäcken wäre eine schöne Idee.

Die markierten Feindlichen Routen sowie die orange markierten Positionen sind die Möglichkeiten die der Gamemaster hat um die Spieler zu fordern.

Somit ist der Spieler gezwungen mit seiner Partneereinheit auf der anderen Hügelkette in Verbindung zu bleiben, da nicht nur ein kleiner Teilbereich zu kontrollieren ist.

(Zeus kann diese Situation natürlich noch durch gelegentliches Mörserfeuer, Scharfschützenbeschuss vom „Agios Panagiotis“ und direkte Infanterieangriffe auf die Riegelstellungen würzen.)

Damit keine Langeweile und somit Unmut aufkommt, kann man die beiden Riegelheiten im fortschreitenden Spielverlauf auch in den Stadtkampf abkommandieren.



Riegelstellung Eins mit feindlichen Angriffs- und Nachschubsrouten



Riegelstellung Zwei mit feindlichen Angriffs- und Nachschubsrouten

■ Search and Rescue Eineiten

Die Einheiten welche für die LKW-Suchaktion zuständig sind werden vor der Stadt eingeflogen. Die beiden strategischen Höhen vor Kavala sind feind besetzt und sollten für ein gefahrloses Vorgehen im weiteren Spielverlauf eingenommen werden (Hier hat der Gamemaster schöne Möglichkeiten den Spieler in seinem Vorrücken einzubremsen und je nach Spielerverhalten sogar in starke Bedrängnis zu bringen)

Vor Erreichen der Stadt treffen die Einheiten natürlich noch auf den zerstörten Konvoi um die prekäre Situation der Lage nochmals zu verdeutlichen :-)



LZ's mit möglichen Feindstellungen für den Gamemaster

Beim Vorrücken in den Stadtkern wechselt das Kampfgeschehen vom Kampf auf offener Fläche in den Häuserkampf.

Hier hat „Zeus“ einen schönen Spielraum, da die feindlichen Einheiten vom Spieler nicht so schnell erfasst werden wie in offenem Terrain (da kann dann mal zwei Straßen weiter ein Kampfpanzer oder Feindsoldaten spawnen um neugierige oder unvorsichtige Infanteristen zu überraschen :-)



Die Burgruine in Kavala bietet dem Gamemaster eine weitere Möglichkeit Infanterie und Piloten bei der Ausführung ihres Auftrages zu behindern bzw. in Bedrängnis zu bringen.

■ Ziel der ganzen Plackerei

Das Hauptziel bleibt natürlich die Sicherstellung des Nervengastransporters.

Hier hat „Zeus“ die Möglichkeit die Spieldauer des GeCo-Events durch nachträgliche Platzierung zu steuern. (Wenn die Spieler im Verlauf des Spieles nicht im gewünschten Maße vorrücken und es zeitlich zu spät wird, kann man den LKW in der Nähe spawnen lassen. Somit kann man den Event noch mit einem Erfolg beenden – hinterlässt bei den Beteiligten immer ein besseres Gefühl als aus zeitlichen Gründen einfach den Rückzug antreten zu müssen.)

Funktioniert im Umkehrschluss natürlich auch. Spieler sind zu gut und zu schnell. LKW ganz nach hinten in die Stadt verlegt.



Ich finde der „Tempest mit Geräteaufsatz“ sieht außergewöhnlich genug aus um als Nervengastransporter herzuhalten.



Ein Versteck wäre zum Beispiel der Hallenkomplex in der Nähe vom Kayala-Pier



Ich weiß leider nicht ob es möglich ist den LKW ingame in eine von den Hallen zu packen. Wäre aber ein schönes Versteck

■ Nachtrag zu den Piloten

Ob die Piloten im Verlauf des Spieles außer Truppentransport noch CAS und Munitionsanlieferung anbieten bleibt dem Missionsbauer überlassen. Die Möglichkeit, die ganzen Missionen in die Dämmerung oder Nacht zu verlegen könnte die Spielatmosphäre noch erhöhen.

Wie bei so vielem: „NICHTS MUSS, ALLES KANN!“

Gruß Pixelknipser