



GOTCHA CLUB BÄRN

Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

Der GCB präsentiert:

DARK WOODS

oder

Ein Airsoft-Spiel in viereinhalb Akten

Regie:

Eloy & Gerom

Es spielen:

SOPFOR vs. OPFOR

Ein Spiel in viereinhalb Akten

1. Akt: P₁ = Behälter

2. Akt: P₂ = Schlüssel

2. Akt, 2. Szene: P_{2a} = Wasserdepot

3. Akt: P₃ = Bombe

4. Akt: P₄ = Bombe/Behälter



GOTCHA CLUB BÄRN

Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

Vorhang auf:

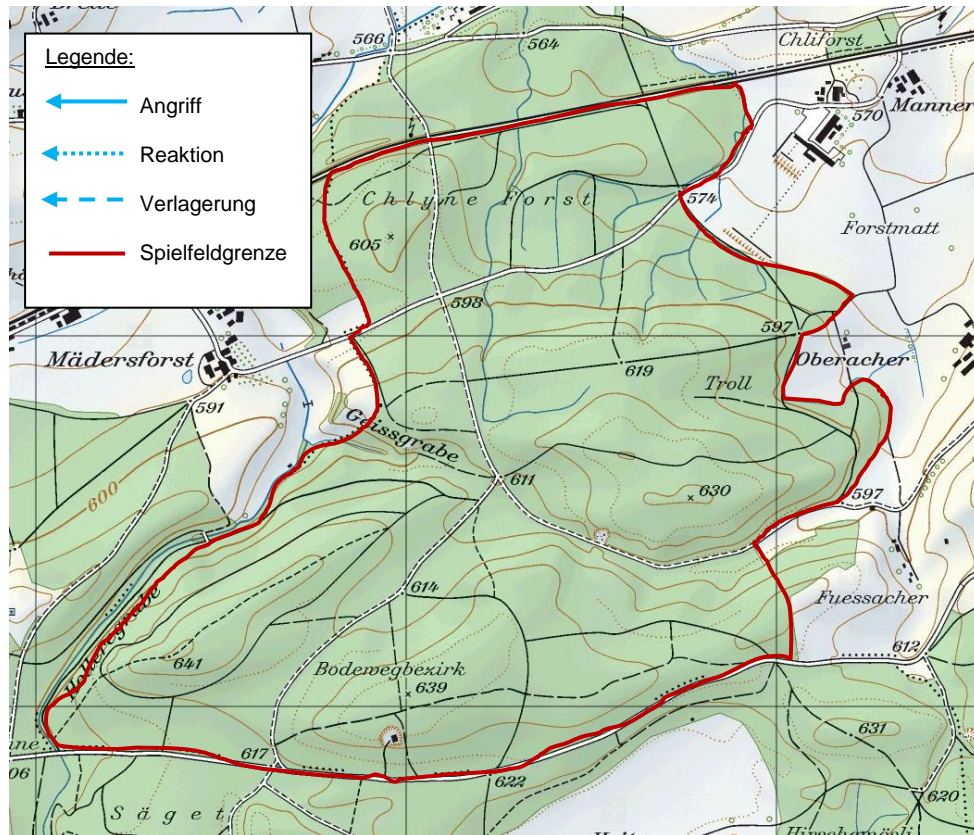
Einleitung durch den Regisseur und Moderator:

Von der Regieleitung -in Person von Eloy- wurde eine informative und witzige Anmoderation gebracht.

Dazu wurden zuerst die Spielregeln erklärt, die mit dem Verweis auf die ASVD-Regeln begannen.

Auch die Respawnregel wurde erklärt. Einen Medic gab es nicht. Dafür gab es auf jeder Seite eine Person von der Orga, die einen beweglichen Respawnpunkt bildete. Bewegte sich die Gruppe vorwärts, musste man den Respawnpunkt nach vorne nachziehen lassen. Bewegte sich die Gruppe rückwärts, so musste man den Respawnpunkt ebenfalls mit nehmen. Aber eben in die andere Richtung.

Eloy gab auch gleich zum Besten, dass seine Frau ihn beim Beschaffen des Spielequipments tatkräftig unterstützt hatte. Er erzählte, dass sie tagelang nur Cola Zero getrunken hatte, damit wir "Giftflaschen" zum Spielen hätten. Seiner Frau war mit zunehmendem konsumieren von Cola-Zero zum brechen übel, was uns, so wie es Eloy erzählte, köstlich amüsierte.



Nach dieser Einführung wurde der Vorhang geöffnet für den 1. Akt.



GOTCHA CLUB BÄRN



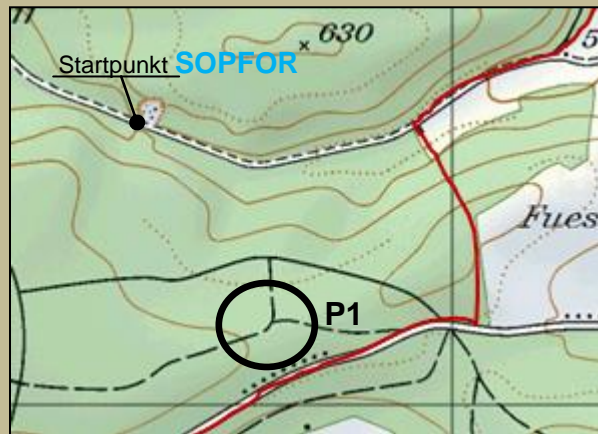
Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

1. Akt - P1 = Behälter



Eloy: Die blaue Gruppe bildete mit rund 45 Spielern die SOPFOR. Sie war im 1. Akt angreifende Spielpartei und sollte zwei Aufgaben lösen: Acht Giftflaschen bergen und drei Gegenspieler mit einer besonderen Funktion ausschalten.

Die gegnerischen roten OPFORs (mit etwa der gleichen Anzahl Spieler) hatten eine defensive Position eingenommen und sollten die Flaschen und Spieler beschützen. War ein OPFOR-Spieler hit, musste er seine Flasche (so er eine dabei hatte) ablegen.



Steiny: Ich spielte bei den blauen SOPFORs mit und schloss mich SWORD an.

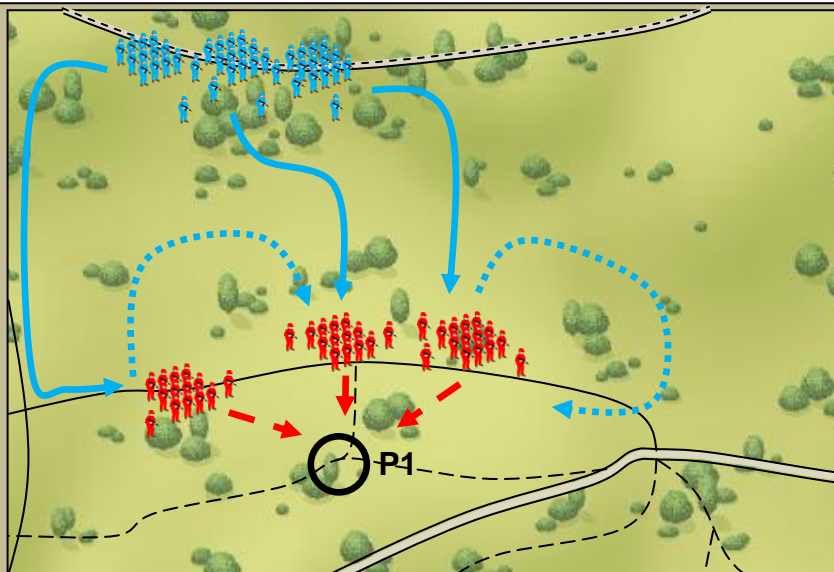
Nach kurzem hin und her erklärte sich bei der SOPFOR freundlicherweise jemand bereit die Leitung zu übernehmen. Er schüttelte gleich einen Angriffsplan aus dem Ärmel aus dem hervorging, sich in drei Gruppen zu teilen.

Dreigeteilt vorzurücken war durchaus sinnvoll, weil sich so sehr gut herausfinden ließ, wo die gegnerische Position war.

Kaum entdeckt, flogen die BBs nur so in die eine, wie aus der anderen Richtung.

Wir bei SWORD probierten von der rechten Flanke aus an die gegnerische Position zu kommen. Aber wir blieben an der lokalen Schlüsselposition hängen.

Trotz mehrmaligen Anrennens - zum Ende hin sogar verzweifelten Anrennens - schafften wir es nicht die Verteidigungslinie der gegnerischen Spielpartei so zu schwächen, dass wir der Giftflaschen Herr werden konnten.



Ende des 1. Akts: Die rote OPFOR hatte sich behauptet. Sie hatte nur zwei -vielleicht auch drei- von acht möglichen Giftflaschen abgetreten und nicht einen der besonderen Spieler verloren. Die blaue SOPFOR hatte zwar in einem letzten verzweifelten Versuch kurz vor Ende der Spielzeit noch einen Angriff unternommen, war aber dennoch gescheitert.



GOTCHA CLUB BÄRN



Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

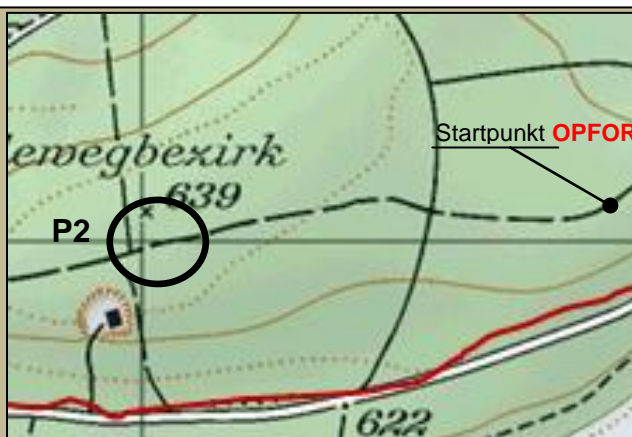
2. Akt - P2 = Schlüssel



Eloy: Für den nächsten Akt mussten sich die Akteure zu einem anderen Punkt des Areals bewegen. Dort ging die SOPFOR in eine defensive Position.

Sie sollte dort ein kleines Zelt aufbauen und darin ein Briefcover deponieren. Außerdem sollte sie die Position verteidigen, wozu der gleiche Zeitraum veranschlagt war, wie für das Spiel im 1. Akt.

Von nun an musste jedem klar sein, dass die Ereignisse des einen Akts, Ausgangslage für die Aufgaben des nächsten Akt war.



Steiny: Wieder gingen wir in drei Gruppen vor und ich hielt mich wieder an die Leute von SWORD, welche wiederum für die rechte Seite zuständig waren.

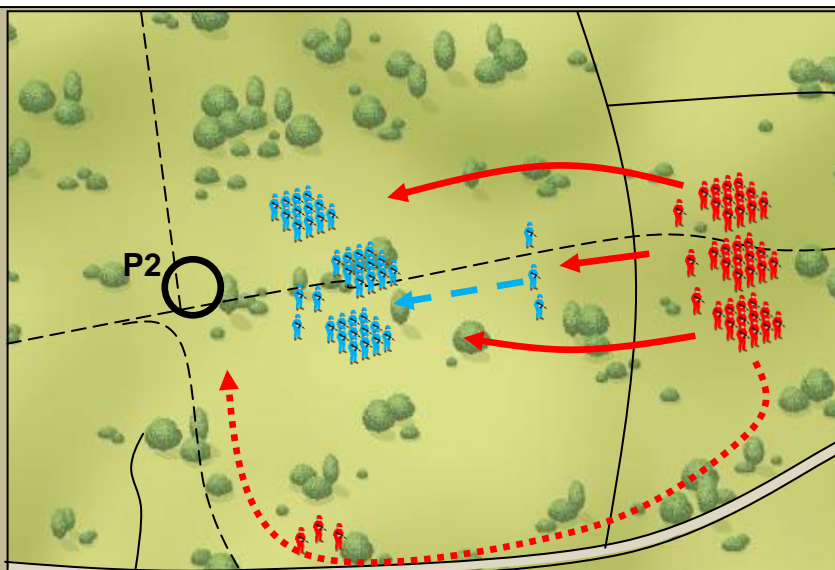
Gleichzeitig gingen zwei oder drei Spieler in eine vorgezogene Position, um die gegnerischen Spieler abzufangen.

Die roten Angreifer wurden von dem vorgezogenen Posten von SWORD gleich so begrüßt, dass sie sich schnell etwas anderes einfallen lassen mussten.

Zum einen bemerkten wir sehr schnell, dass sie sich mehr und mehr nach links verlagerten. Was wir aber nicht bemerkten war, dass sich eine kleine Gruppe ganz nach rechts bewegte um uns zu umgehen.

Ich selber hielt mich zwar auf der rechten Flanke auf, aber so weit vom Missionsziel entfernt, dass die Roten zwischen mir und dem Missionsziel einbrechen konnten.

Ein paar aufmerksame SOPFORs, die wohl vom Respawn kamen konnten sie roten Teufel abfangen. Das war eine sehr gelungen vorgetragene Aktion der Roten gewesen.



Ende des 2. Akts: Der Inhalt des Covers blieb in der Hand der Blauen, weil sie das Glück hatten, die Roten kurz vor ihrem Ziel abzufangen. Der Versuch der Roten, sich von der ganz, ganz rechten Flanke dem Ziel zu nähern, war extrem knapp gescheitert.



GOTCHA CLUB BÄRN

Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

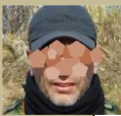
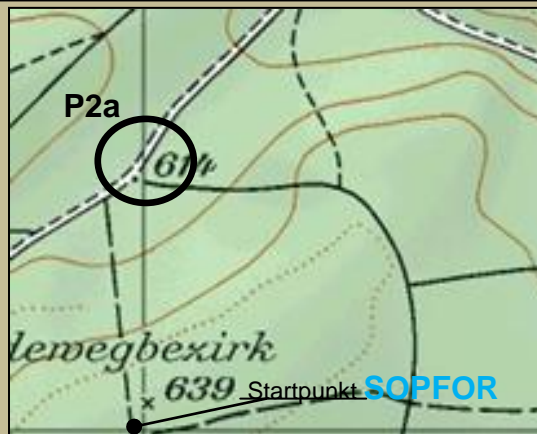
2a. Zwischenakt - P2a = Wasserdepot



Eloy: Die blauen SOPFORs waren nun wieder dafür vorgesehen, offensiv zu agieren. Dazu mussten sie sich zu einem weiteren Punkt im Spielfeld bewegen.

Nach dem Start sollten sie ein Wasserdepot ausfindig machen und es danach einzunehmen.

Die roten OPFORs sollten wieder alles daran setzen, die Position zu halten und das Depot nicht hergeben. Wieder war die Zeit ein wichtiger Faktor, den es zu berücksichtigen galt.

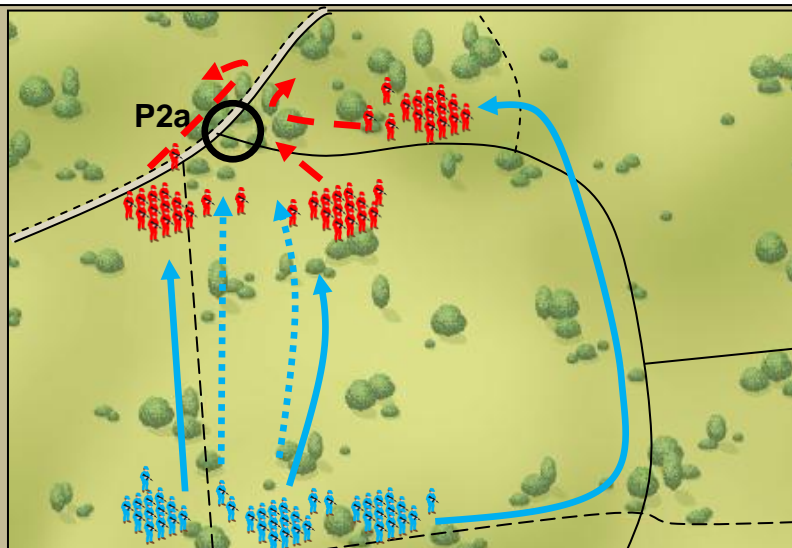


Steiny: Wieder behielten wir die drei Gruppen bei, und die Aufgabe von SWORD war wieder über die rechte Flanke vorzurücken.

So toll es war, immer gleiche Gruppen zu behalten, so wenig toll waren die Erfolgschancen. Drei Gruppen waren deutlich zu viele Gruppen, mit jeweils deutlich zu wenig Spielern. Die Mission war so nicht zu lösen. Der Spielspaß war hingegen groß.

Wir hatten uns eigentlich recht dicht an die gegnerische Position heran gemacht und auch überrascht. Aber wir hatten selber nach und nach so viele Spieler zurück zum Respawn geschickt, dass wir nur noch zu zweit in der Position hockten.

Wir fingen zwar ein paar gegnerische Vorstöße ab, weil wir das Überraschungsmoment ausnutzen konnten. Aber wir warteten vergeblich auf unser die Teamkollegen. Denn die kamen - nachdem sie beim Respawn waren - nicht zu uns zurück und informierten uns auch nicht über ihre Position. So gingen einige Ressourcen für den Angriff verloren.



Ende des Zwischenakts: Die roten OPFORs konnten die Position um das Wasserdepot behaupten. Auch wenn es nur knapp war, haben sie die blauen SOPFORs nur 10 Meter an das Depot heran kommen lassen.



GOTCHA CLUB BÄRN

Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

Pause:

Etwas mehr als die Hälfte der Vorführung war vorbei. Und weil wir im übertragenen Sinne schon an einem Wasserdepot standen, wurde eine ergiebige Pause eingelegt.

Jeder hatte genügend Zeit, um Wasser zu fassen und zu lassen.

Wir hatten seit dem Spielstart schon einige Meter zurückgelegt; waren mal schnell, mal langsam, mal offensiv und mal defensiv unterwegs gewesen und konnten nun eine Pause gut gebrauchen.

Die Camelbags wurden aufgefüllt und die Wasserflaschen gingen reihum. Nach dem Auffüllen und Auffrischen ging es weiter zum nächsten Akt.

... weiter geht`s.



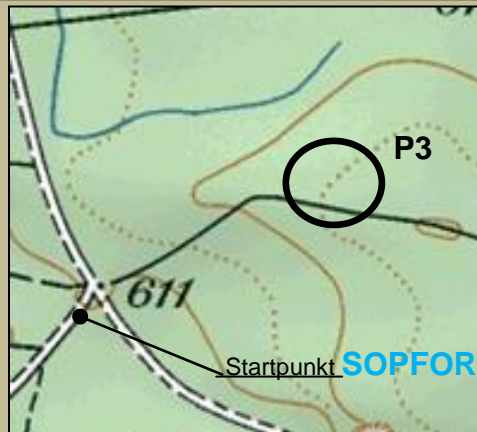
GOTCHA CLUB BÄRN

Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

3. Akt - P3 = Bombe



Eloy: Die OPFOR war wie in der vorherigen Mission in einer defensiven Position. Sie sollte die Sprengung einer Bombe ermöglichen und wieder einen gewissen Zeitraum überstehen.
Die blaue SOPFOR erhielt umgekehrt den Auftrag, die Bombe ausfindig zu machen und zu entschärfen.
Zum entschärfen gab es drei lange Zahlencodes, welche aus dem Covert stammten, das die SOPFOR im 2. Akt erfolgreich verteidigt hatte. Man konnte alle drei Codes eintippen, wobei nur einer tatsächlich funktionierte. Man hatte aber auch drei Versuche.

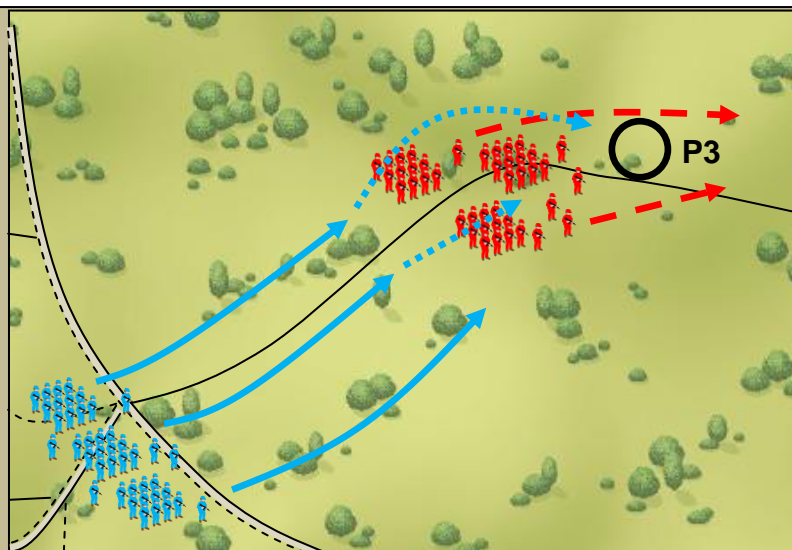


Steiny: Direkt am Startpunkt kamen uns schon die ersten BBs entgegen. Wieder orientierten sich die Leute von SWORD nach rechts. Das hieß, sich rechts von einem Weg und an aufgestapeltem Holz entlang. Während sich die Leute von SWORD Deckung suchend von Baum zu Baum vorarbeiteten, kroch ich auf allen Vieren neben den Holzstapeln entlang.

Meine Anstrengung war aber völlig unnötig, denn während ich auf allen vieren vorwärts kroch, sind die andern Spieler auf der anderen Seite der Holzstapel langgegangen. Ich hab in der langen Zeit ein einziges Mal eine Position gehabt, von wo ich gut Deckungsfeuer geben konnte. Kaum war ich am Ende der Holzstapel angekommen, war ich hit und musste zum Respawnpunkt zurück laufen.

Nachdem ich vom Respawn wieder nach vorne ging hörte ich unsere Spieler brüllen: "Deckungsfeuer, Deckungsfeuer."

Sie hatten den Koffer und mussten ihn nun entschärfen. Dazu brauchten diejenigen, die den Koffer hatten eben genug Deckungsfeuer und bekamen reichlich davon.



Ende des 3. Akts: Die Bombe fiel in die Hände der Blauen, die die Verteidigungslinie der Roten erfolgreich zurückgedrängt hatten. Das konzentrierte Vorrücken der Blauen wurde belohnt und die Mission positiv abgeschlossen.



GOTCHA CLUB BÄRN

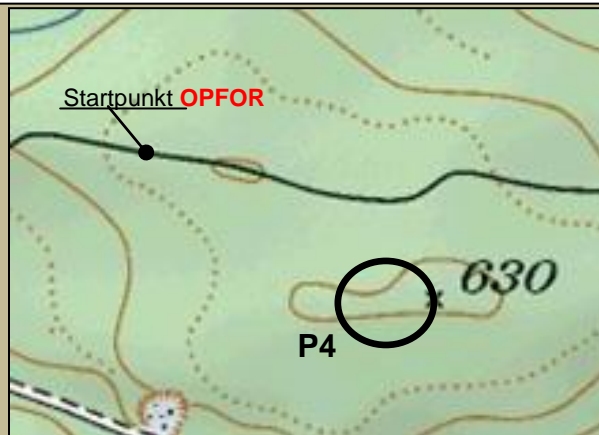
Rescue-Squad - Steiny - Dark Woods - 10.8.2013

4. Akt - P4 = Bombe/Behälter



Eloy: Die blauen SOPFOR sollten für die letzte Mission des Tages eine defensive Position einnehmen. Dazu sollte die SOPFOR in einem lichten Waldstück eine Verteidigungsposition beziehen und die vorher entsicherte Bombe verteidigen.

Die OPFOR hatte für das Erfüllen der Mission den gleichen Zeitraum zur Verfügung, wie für alle anderen Missionen auch.

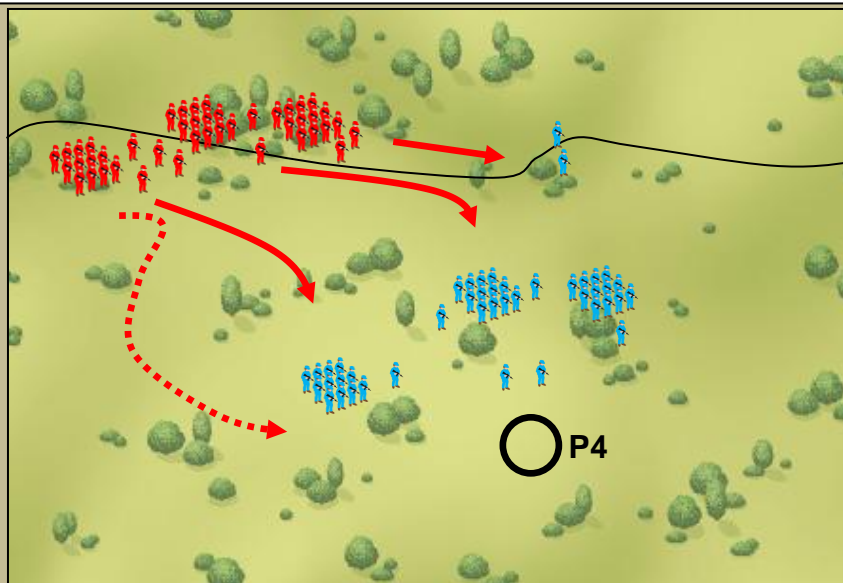


Steiny: Wieder sind die Spieler von SWORD für die rechte Flanke zuständig gewesen. Und wieder sind zwei Spieler losgegangen, um eine vorgezogene Position zu übernehmen. Sie sollten solange wie möglich die gegnerischen Angriffe von der rechten Seite abfangen. Sie machten das viel zu gut, denn der Rest von SWORD, der dahinter gestaffelt positioniert war, bekam keinen einzigen gegnerischen Spieler zu Gesicht.

Das einzige was wir mitbekamen war, wie die beiden rumballerten, was das Zeug hielt.

Da ich keinen gegnerischen Spieler vor die AEG bekam stellte ich mich zwischen dem Respawn und unseren Spielern auf der rechten Flanke auf und informierte jeden Spieler der aus dem Respawn kam über die aktuelle Lage. Jeder Spieler konnte dann wählen, wohin es ihn am ehesten hinzog - was meistens irgendwo links von unserer Position war.

Einer meinte, ich hätte die Funktion eines Touristenführers übernommen, was gut hinkommt. Denn im letzten Akt habe ich nicht ein einziges BB verschossen.



Ende des 4. und damit letzten Akts: Die blauen SOPFORs haben die Hoheit über das zu verteidigende Areal behauptet. So war den roten OPFORs nicht vergönnt, die Bombe zurück zu erobern.



GOTCHA CLUB BÄRN



Bevor sich der Vorhang schließt noch ein paar Anmerkungen.

Anmerkungen/ Verbesserungsvorschläge/ etc.:

Das Spiel war sehr gut organisiert. Eloy, Gerom und longbow waren als Ansprechpartner immer präsent. Mir hat das sehr gut gefallen. Die Story wurde fortlaufend geführt und bescherte eine ungeheure Spieltiefe, was wiederum sehr motivierend war.

Es wurde von ein paar Spielern eine Veränderung gewünscht, die ich in den Spielbericht einfügen soll:

Wenn man nach dem ersten Hit zumindest ein Mal vor Ort hätten geheilt werden können, wäre es toll. Dadurch erhofften sie sich mehr Action und ein höheres Teamplay. Ich finde, dass kann man durchaus mal ausprobieren.

Meine Anmerkungen:

Ein beweglicher Respawn ist eine sehr gute Idee.

Der Vorteil liegt darin, dass man ein großes Spielfeld vollumfänglich ausnutzen kann. Der Bereich in dem Gespielt wird, rückt näher zusammen, so dass das Spiel actionlastiger wird. Das tut dem Spielgeschehen sehr gut.

Der Nachteil liegt darin, dass die Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt werden. Eine Umgehung der gegnerischen Position ist nicht erlaubt (weil man nicht hinter den Respawn darf). Dieser Nachteil trägt aber zu einem Nebeneinander mit anderen Waldbenutzern bei (Wanderer, Velofahrer und Reiter).

Ich habe mit einem Freund, der MILSIM spielt über dieses Spiel und deren Modi geredet. Als er hörte, um was für ein großes Areal es sich handelte, sind ihm fast die Hirnzellen durchgebrannt. Er meinte, man könnte da problemlos eine Aufklärungsmission integrieren, die parallel neben dem Spiel mitläuft. Von diesem Gedanken bin ich mittlerweile so angefressen, dass ich mich dem anschließen möchte.

Wie das genau aussehen sollte, muss man besprechen, wenn es seitens der Organisatoren erlaubt wird.

Sollte sowas mal umgesetzt werden, müsste man für diese Leute völlig eigene Regeln und Vorgaben einführen. Ich finde, auch das kann man mal ausprobieren. Ich wäre jedenfalls sofort für ein solches Vorhaben zu gewinnen.

In diesem Sinne: bis zum nächsten Mal