

KILLAH POTATOES

ARMA 3

HANDBUCH

Ein umfassendes Werk über die Arma 3 Gruppe der
Killah Potatoes Gaming Community

Inhalt

Vorwort	3
Versionshistorie.....	4
Unser Anspruch	5
Realismus	5
Kritikfähigkeit	5
Eigeninitiative.....	5
Spaß.....	5
Organisation im Spiel	7
Allgemein.....	7
Organisationselemente	9
Der Trupp	9
Die (motorisierte) Infanteriegruppe.....	10
Die Schützenpanzergruppe	12
Die Panzergruppe	14
Das Unterstützungselement.....	15
Der Zug	17
Die Kompanie	22
Dienstgrade und Eignungsebenen	23
Allgemein.....	23
Liste der Dienstgrade	25
Verdienen von Punkten.....	26
Termine und Anmeldeverfahren.....	27
Terminübersicht	27
Anmeldung für ein Event.....	28

Vorwort

„Schau dir mal unser kleines ArMA 3 Dokument an, haben sie gesagt...“

Ja, es sind wohl wirklich ein paar Seiten geworden und leider ist der Großteil nicht durch Bilder gefüllt. Doch ist dieses sogenannte Handbuch auch nichts, was man auswendig lernen und vortragen muss. Vielmehr ist es ein Nachschlagewerk der wichtigsten Informationen in einer möglichst umfassenden Form.

Es enthält Informationen darüber, wie wir in unserer ArMA 3 Gruppe innerhalb der Killah Potatoes Gaming Community organisiert sind, welche Mods wir benutzen, wie diese zu installieren sind, wie sie eventuell das Spiel verändern und eingesetzt werden, allgemeine Informationen zu verschiedenen taktischen Aspekten, welche aus dem realen Leben in das Spiel projiziert wurden und dort zum einen durchführbar, zum anderen bereichernd für das Spielerlebnis sind, Waffen- und Fahrzeugkunde, Funkverkehr und vieles mehr.

Natürlich hat dieses Handbuch keinen Anspruch auf Vollständigkeit, ist in Stein gemeißelt oder der Weisheit letzter Schluss. Es wird sicher mit der Zeit immer wieder Änderungen oder Erweiterungen erfahren, weshalb auch ein Versionshinweis im Anschluss folgen wird. Dieses Handbuch und kommende Veränderungen daran gehen dabei auf Erfahrungen oder neue Ideen zurück, welche direkt aus der Spielgemeinschaft kommen und wurden nicht einfach aus Heiterkeit ausgedacht.

Niemand kann alles wissen und immer mal wieder vergisst man vielleicht etwas. Und genau da soll diese Niederschrift ansetzen. Es soll dafür sorgen, dass ein Anlaufpunkt vorhanden ist, wenn man etwas auffrischen oder sich zum Beispiel vor dem ersten Mal als Gruppenführer belesen möchte.

Gerade in den ersten Kapiteln werden einige Abkürzungen verwendet, die in der ArMA 3 Community durchaus bekannt sind. Sollte man dennoch mit einigen Abkürzungen nichts anfangen können, dann keine Panik, ich gehe in dem Kapitel zu den Mods näher darauf ein.

Ich hoffe, dass die Informationen in diesem Werk vielen Spielern aus unserer Community helfen sich zurecht zu finden und eventuell sogar einige davon, mit frischen Ideen oder Anmerkungen, zu dessen weiteren Verbesserung beitragen.

Bleibt mir noch zu wünschen, dass die Informationen soweit verständlich und strukturiert vermittelt werden können.

Viel Spaß beim Lesen und ich freue mich auf unseren nächsten, gemeinsam zu erlebenden, ArMA 3 Abend.

Christian alias Wyqer

Besonderer Dank geht außerdem an [Bunnyhopps](#), die immer wieder als Korrekturleserin, bei der Erstellung dieses Dokuments, mitgeholfen und somit einen Großteil zu der Qualität des Ergebnisses beigetragen hat.

Stand: 16.09.2016

Versionshistorie

- 16.09.2016
Version 0.1
Erste Veröffentlichung einer sehr grundlegenden Fassung. Das Handbuch deckt zu diesem Zeitpunkt unsere Ansprüche und Organisation ab.

Unser Anspruch

Realismus

Wir von den Killah Potatoes sehen in ArMA 3 eine Simulation und keinen Ego-Shooter, wie beispielsweise Battlefield 4 oder Call of Duty.

Dementsprechend sind wir sehr darauf bedacht ein realitätsnahes, aber dennoch nicht zu ernstes, Spielerlebnis für unsere Mitspieler zu schaffen.

Dazu gehören für uns auch organisatorische Rahmenbedingungen, um die Spieler zu einer effektiven Einheit in der ArMA 3 Spielwelt zusammenzufassen. Aufgrund dessen haben wir uns dazu entschieden, unsere festen Mitspieler in Kompanien, Züge, Gruppen und Trupps zu unterteilen. Dadurch erreichen wir eine realistische und gut durchführbare Struktur, gerade im Zusammenhang mit ACRE.

Weiterhin bietet dieses System Spielern die Möglichkeit, ganz nach ihren Vorlieben zu spielen. Dies bedeutet, dass Spieler mit viel Erfahrung und Motivation auch eigene, kleine Einheiten eigenverantwortlich in unseren ArMA 3 Runden anführen und somit die Verantwortung für andere übernehmen können. Allerdings bietet es auch Spielern, die gerne ArMA 3 in einem solchen Umfeld spielen, die Möglichkeit, als normales Truppmitglied mitzuwirken. Als solches wird der Spieler auch nicht mit Aspekten von makroskopischer Organisation oder dem deutlich disziplinierteren Langstreckenfunk konfrontiert.

Kritikfähigkeit

Niemand ist perfekt in etwas und das sollte jedem bewusst sein. Ebenso die Tatsache, dass man immer etwas dazulernen kann.

Dementsprechend erwarten wir von unseren Mitspielern, dass sie in der Lage sind, konstruktive Kritik als eben solche zu verstehen. Natürlich gehört zu der Kritikfähigkeit ebenso dazu, dass man Kritik in einer angemessenen Form anbringen kann und dies auch macht, wenn einem ein Missstand auffällt.

Wir halten nach jedem Abend eine kleine Nachbesprechung ab, in der jeder seine Meinung zu dem Abend und auch eventuelle Kritik an bestimmten Situationen oder Umständen äußert. Denn nur durch solche Kritik und weiteres Feedback kann sich ein Spielerlebnis verbessern, woran wir deutlich interessiert sind.

Eigeninitiative

ArMA 3 ist, gerade mit Mods wie ACE 3, ein sehr umfangreiches und komplexes Spiel. Es unterscheidet sich deutlich von anderen „Shootern“. Dementsprechend ist es ein Spiel, das, für den richtigen Spielgenuss, ein gutes Maß an Zeit zur Eingewöhnung und tatsächlich des Lernens bedarf.

Gerade unsere bereits länger spielenden Mitglieder haben sich dieses Wissen mit der Zeit und durch Ausprobieren angeeignet. Diese sind aber, sofern es ihre Zeit zulässt, auch immer bereit Neueinsteigern zu helfen und Dinge zu erklären. Allerdings ist dies keine Bringschuld der bereits länger spielenden Mitglieder, sondern erfordert die Initiative derer, die etwas lernen wollen. Dies bedeutet, dass einem in der Regel nicht nachgelaufen wird, um sich besser mit ArMA 3 auszukennen, sondern dass Neueinsteiger, die gerne etwas erklärt oder gezeigt bekommen wollen, von sich aus auf die anderen Spieler zugehen sollten.

Zwischendurch bieten wir, gerade wenn mehrere neue Leute zu uns gekommen sind, kleinere Übungen oder „Schulungen“ als Events an, um z.B. den Umgang mit dem Scharfschützengewehr bei ACE, dem Medic-System oder ähnlich umfangreiche Themengebiete den Neuzugängen näher zu bringen.

Spaß

Natürlich spielen wir ArMA 3 unter sogenannten „MilSim“ Rahmenbedingungen. Das heißt, dass wir versuchen, alles so realistisch wie möglich abzubilden. Dies bedeutet teilweise, wobei dies wahrlich

spielerabhängig ist, dass es auch recht unspektakuläre Plätze gibt wie, um ein Beispiel zu nennen, der Logistikfahrer. Dieser fährt, ohne an dem Abend wirklich jemals zu kämpfen, Nachschub oder Soldaten von A nach B und zurück. Natürlich gibt es Spieler, die eben eine solche Tätigkeit gerne ab und zu machen. Ebenso gibt es Spieler die daran gar keinen Spaß empfinden könnten. Allerdings ist es sicher offensichtlich, dass eine solche logistische Aufgabe unentbehrlich für eine funktionierende Operation ist.

Doch an erster Linie steht natürlich das Streben danach, dass jeder bei unseren Spielabenden auf seine Kosten kommt. Dies bedeutet vor allem, dass wir niemandem direkt vorschreiben was er an dem Abend zu spielen hat. Natürlich begrenzt der Auftrag für den Abend die verfügbare Vielfalt an Tätigkeiten, doch bisher war für jeden immer etwas dabei, was er gerne spielen wollte. Wie wir dies umsetzen wird im Abschnitt zur Terminanmeldung noch näher erläutert. Zudem bedeutet es auch, dass niemand gezwungen wird an einer bestimmten Anzahl von Abenden innerhalb eines bestimmten Zeitraumes mitzumachen. Wer Lust und Zeit hat, der meldet sich verbindlich für einen Termin an und macht mit. Und wer eben gerade keine Lust oder Zeit hat, der macht andere Dinge, ohne dass dies irgendwie negativ aufgefasst wird.



Neuorganisation in Takistan

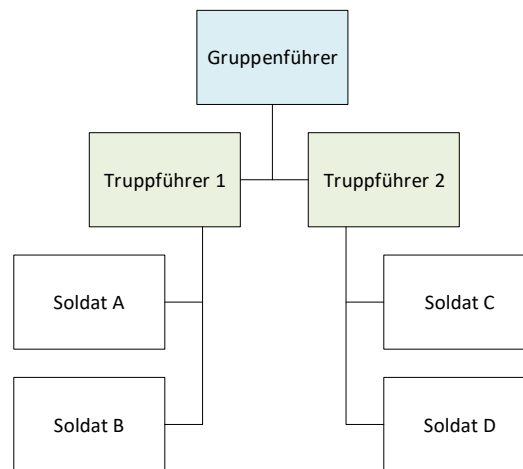
Organisation im Spiel

Allgemein

Um eine möglichst effektive und auch angenehme Umgebung für das gemeinsame Spielerlebnis zu generieren, ist, neben der Nutzung von ACRE, eine praktikable und abbildbare Organisation der Spieler in ArmA 3 unabdingbar.

Aufgrund dessen organisieren wir uns in Trupps, Gruppen und Zügen. Dies führt in Zusammenarbeit mit ACRE dazu, dass man gerade bei größeren Missionen wirklich nur mit den Informationen konfrontiert wird, welche für die eigene Aufgabe wirklich wichtig sind. Wie genau die Organisation innerhalb der Züge, Gruppen und Trupps ist, wird später näher beleuchtet.

Minimalistisches Beispiel bezüglich nur wichtiger Informationen:



Soldat A in Trupp 1 hört über sein Kurzstreckenfunkgerät (343) alle Leute aus Trupp 1.

Der Truppführer von Trupp 1 hört über sein Kurzstreckenfunkgerät (343) alle Leute aus Trupp 1 und über sein Langstreckenfunkgerät (152) den Truppführer von Trupp 2, sowie seinen Gruppenführer.

Leute aus Trupp 2 hören dabei mit ihrem Kurzstreckenfunkgerät (343) wieder nur die Kameraden aus dem eigenen Trupp.

Nehmen wir an, dass diese fiktive Gruppe einen mittelgroßen Ort angreifen wird und sich für einen Angriff von zwei Seiten mit jeweils einem Trupp entscheidet.

In diesem Fall wäre eine Meldung über Kurzstreckenfunk von Trupp 1, der beispielsweise von Osten eindringt, wie „Kontakt, Zwo Acht Null, Patrouille, 2 Mann, Markant Tankstelle“ für einen Soldaten aus Trupp 2 eher verwirrend und völlig nutzlos, da er sich gerade im Westen der Stadt befindet. Der Gruppenführer ist auch nicht an dieser direkten Meldung interessiert, da er die Trupps als Ganzes anleitet und eventuell noch mit dem Hauptquartier über Nachschub und ähnliches spricht. Durch dieses kleine Beispiel wird vermutlich direkt klar, was wir damit sagen wollen. Es muss nicht jeder alles wissen, denn das ist teilweise zu viel des Guten.

Auch die Befehlsstruktur ist damit klar abgegrenzt. Der Gruppenführer organisiert nicht die Soldaten A und B, denn dafür hat er den Truppführer aus Trupp 1, der direkt vor Ort ist. Der Gruppenführer ist weiter hinten im Feld, vermutlich bei einem Sanitätsfahrzeug oder dem improvisierten Nachschublager der Gruppe. Eventuell nutzt er dann von dort eine Darter Drohne, um von oben die Stadt zu beobachten und den Truppführern grobe Richtungen bzw. Informationen über Feindpositionen oder anrückende Verstärkung zu geben.

Gerade auch im Hinblick darauf, dass alle Spieler am Spielabend im selben TeamSpeak Channel sind, hilft ACRE und eine solche Funkorganisation deutlich dabei, jedem ein angenehmes Spielerlebnis zu

ermöglichen. Zusätzlich funktioniert es, aus erfolgsorientierter Sicht, sehr gut und kann leicht umgesetzt werden.

Für die folgenden Organigramme wird immer wieder eine Zahlenfolge aufgeführt werden. Einigen wird sie bekannt vorkommen bei STAN Listen, um die Anzahl an Offizieren, Portepeer Unteroffizieren, Unteroffizieren ohne Portepeer und Mannschaften in einem Organisationsbereich anzuzeigen. Wir nutzen sie in diesem Handbuch, um die Anzahl der Posten, für die jeweils bestimmte Eignungen vorausgesetzt werden, übersichtlich und schnell anzuzeigen.

Zudem wird für die entsprechenden Posten ein Farbcode innerhalb der Organigramme als Hintergrund verwendet. Dieser ist in dem folgenden Aufbau eingefärbt.

Weiterhin sind in den Organigrammen einige Positionen fettgedruckt dargestellt. Dies markiert den Führer der entsprechenden Einheit. Ist ein Posten eingefärbt aber nicht fettgedruckt, so ist es lediglich als Zugangsvoraussetzung, ohne eine direkte Führungsrolle, zu sehen.

Der Aufbau dabei ist wie folgt:

(Kompaniechefs / Zugführer / Gruppenführer / Truppführer / Soldaten / Gesamtzahl)

Beispiel:

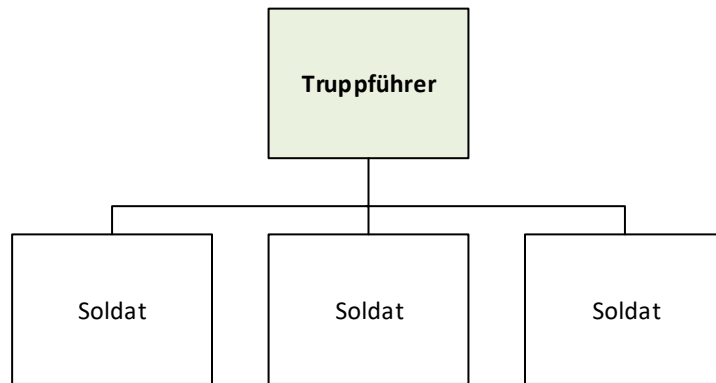
(0/0/1/2/8/11) Ist die Aufzählung für eine Infanteriegruppe und bedeutet, dass diese Posten für 11 Soldaten bieten kann. Hiervon sind 8 Posten mit keiner Voraussetzung versehen, 2 Posten verlangen eine Truppführereignung und 1 Posten verlangt eine Gruppenführereignung. Eine genauere Übersicht über diese Eignungen folgt in dem Kapitel zu den Dienstgraden.



Antritt zum Briefing

Organisationselemente

Der Trupp



Organigramm eines üblichen Infanterietrupps (0/0/0/1/3/4)

Das kleinste Organisationselement bei uns ist der Trupp. Dieser besteht in der Regel aus 4 Soldaten als Infanterietrupp. Ein solcher Infanterietrupp kann allerdings auch, in Ausnahmefällen, wenn beispielsweise neue Spieler dabei sind und ein weiterer Trupp nicht passt, auf 6 Soldaten aufgestockt werden. Weitere Abwandlungen wären die Besatzung eines Kampfhelikopters, ein Scharfschützenteam mit jeweils 2 Soldaten oder ein Kampfpanzer mit 3 Soldaten.

Der typische Aufgabenbereich eines Trupps ist die direkte Bekämpfung feindlicher Einheiten als Infanterietrupp auf sich gestellt, Infanterietrupp eines Schützenpanzers oder als Besatzung eines Kampfpanzers oder Kampfhelikopters.

Geführt wird ein Trupp von einem **Truppführer**, welcher von einem Spieler dargestellt wird, der bereits einige Abende mit uns verbracht hat und somit gut mit den Mods und unseren Spieleinstellungen zurechtkommt. Damit gewährleisten wir, dass er eventuellen Neuzugängen in seinem Trupp Fragen kompetent und ohne großen Zeitaufwand grundlegend beantworten kann und die eigene Sicherheit im Umgang mit ArMA 3 groß genug ist, dass er den Überblick über mehr virtuelle Leben als sein eigenes behalten kann.

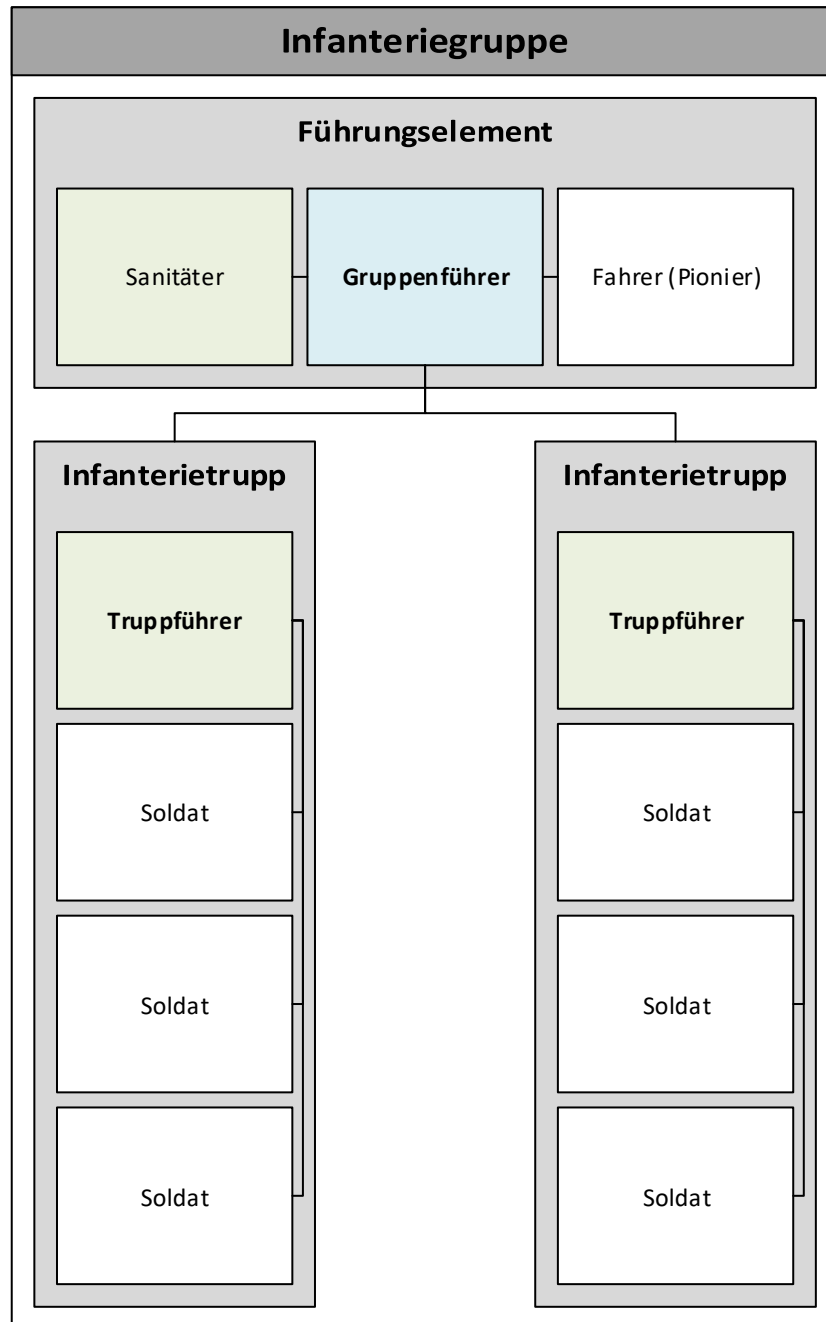
Die Bewaffnung eines solchen Infanterietrupps ist nicht festgelegt und damit individuell an die Erfordernisse durch den Gruppen- bzw. Truppführer anpassbar. Somit kann ein Trupp jede denkbare Teilaufgabe abdecken.

Zur Kommunikation untereinander reicht in den meisten Fällen das direkte Sprechen miteinander. Allerdings besitzt jeder Soldat ein Kurzstreckenfunkgerät als Grundausrüstung. So hat jeder Trupp einen festen Kurzstreckenkanal zugewiesen, auf dem dieser auch über eine gewisse Entfernung sicher kommunizieren kann.

Der **Truppführer** führt zusätzlich noch ein Langstreckenfunkgerät mit. Über dieses hat er, je nach Größe des Events, Kontakt zum Hauptquartier oder seinem Gruppenführer und den anderen Truppführern seiner Gruppe.

Die Führungsaufgabe des **Truppführers** liegt dabei im Mikromanagement seiner unterstellten Soldaten zur Erfüllung des ihm zugeteilten Auftrages.

Die (motorisierte) Infanteriegruppe



Organigramm der (motorisierten) Infanteriegruppe (0/0/1/3/7/11)

Sobald die Spielerzahl über das Fassungsvermögen eines Trupps geht, wird eine weitere Organisationsebene erreicht: Die Gruppe.

Eine Infanteriegruppe besteht im Normalfall aus zwei Infanterietrupps und einem Führungselement, bestehend aus Gruppenführer, Sanitäter und Fahrer. In Ausnahmefällen kann auch ein dritter Infanterietrupp hinzukommen.

Die Aufgabe des **Gruppenführers** ist es hierbei, seine beiden Trupps effektiv in einem zugewiesenen Gebiet einzusetzen, um das Auftragsziel zu erreichen. Hierbei übernimmt er nicht das Mikromanagement der einzelnen Soldaten, sondern weist lediglich die Trupps als ganze Teileinheit an. Für die direkte Kontrolle der Soldaten der Trupps ist der jeweilige Truppführer zuständig, da dieser direkt am Ort des Geschehens ist und dementsprechend die taktische Lage in diesem Rahmen am besten einschätzen kann. Außerdem ist der Gruppenführer zusätzlich damit betraut, Funkkontakt über ein Langstreckenfunkkanal

mit dem Hauptquartier zu halten, um eventuell notwendige Unterstützungsanfragen weiterzuleiten oder selbst zu formulieren.

Der **Sanitäter** der Gruppe ist für die Versorgung von Verletzten zuständig. Hierbei sollte er, aufgrund seiner Kompetenz in diesem Bereich, nicht an vorderster Front sein und nur im äußersten Notfall selbst weiter vorrücken, um verletzte Kameraden abzubergen. Im Regelfall haben die Soldaten selbst grundlegende Sanitätsausrüstung dabei, um direkt im Kampfgebiet schnelle erste Hilfe zu leisten und bei Bedarf den Kameraden zurück zum Versorgungsposten zu bringen, damit der Sanitäter dort die weitere Behandlung übernehmen kann. Außerdem berät er den Gruppenführer in medizinischen Angelegenheiten, der Einschätzung der Kampfkraft der Gruppe in Bezug auf erlittene Verletzungen und ob umfangreichere medizinische Unterstützung durch einen MedEvac Helikopter notwendig ist.

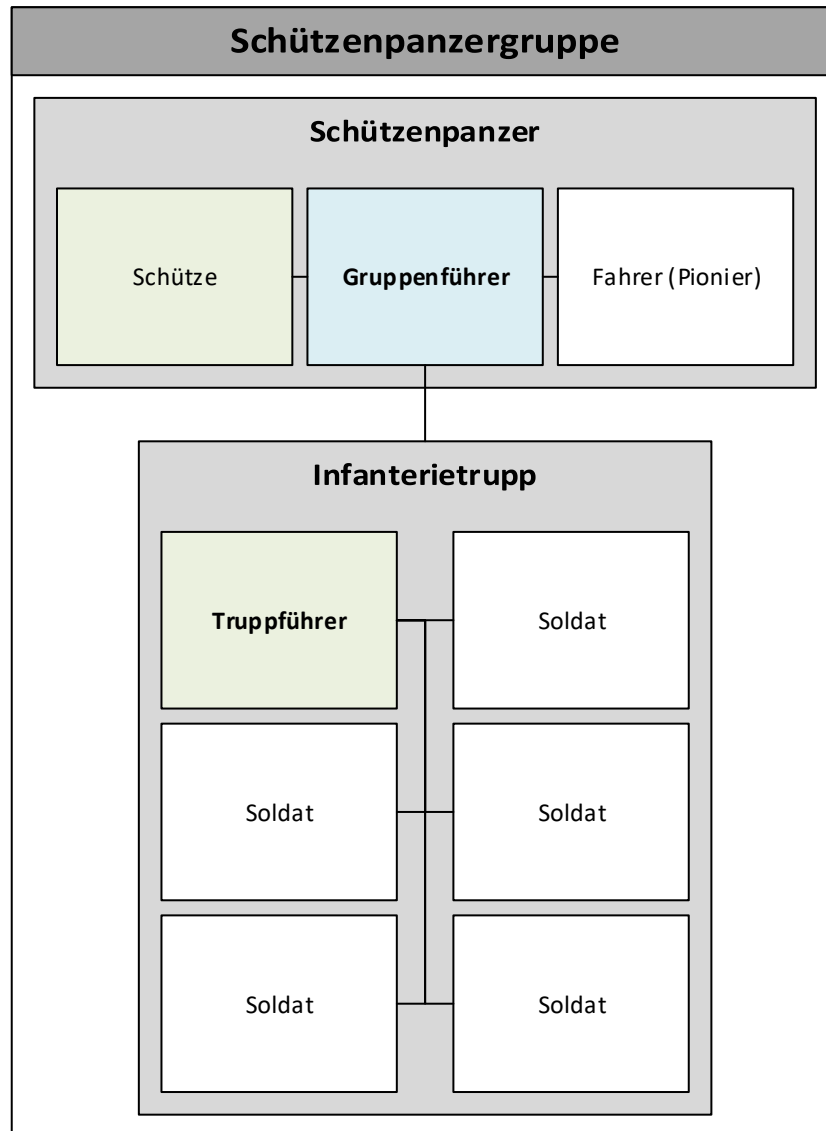
Zum Führungselement der Gruppe gehört zudem ein **Fahrer**, welcher als Pionier grundlegende Reparaturen oder Sprengstoffbeseitigungen vornehmen/anleiten kann. Im Regelfall fährt er eines der Versorgungsfahrzeuge wie z.B. den Sanitätslastwagen, den Truppentransporter oder ähnlich größere Bodenfahrzeuge. Er ist dafür zuständig, beschädigte Fahrzeuge nach Möglichkeit fahrtüchtig und einsatzbereit zu halten. Außerdem ist es seine vornehmliche Aufgabe, Versorgungsgüter oder Truppen zum Versorgungsposten der Gruppe nachzuführen. Dem Gruppenführer steht er, in Angelegenheiten zur Einsatzbereitschaft von Fahrzeugen, Nachschubmengen und Transportwegen, beratend zur Seite.

Sollte eine Gruppe zum **Beispiel** eine Stadt einnehmen, so wäre der Aufenthaltsort des Gruppenführers, gemeinsam mit dem Sanitäter und dem Fahrer der Gruppe, ein Ort kurz vor dem Einsatzgebiet an dem Feindkontakt äußerst unwahrscheinlich wäre. Dort würden dann eventuelle Versorgungsfahrzeuge wie Sanitätslastwagen, Munitionskisten, Reparaturausrüstung und/oder Drohnen sicher abgestellt werden. Während dann die beiden Trupps direkt auf die Stadt vorrücken, würde der Gruppenführer beispielsweise das Gebiet per Drohne überwachen und aus dieser Perspektive seine Trupps anleiten. Außerdem ist er für die Berichterstattung an das Hauptquartier und der Überwachung der eigenen Ressourcen, wobei er bei Bedarf weitere anfordert, zuständig. Fahrer und Sanitäter würden in dieser Phase eventuelle Sicherung des vorgeschobenen Versorgungspostens übernehmen, weiteren Nachschub heranzuführen oder im Notfall, mit entsprechenden Fahrzeugen, verwundete Kameraden aus der heißen Zone zurück zum Versorgungsposten bringen.

Der Infanteriegruppe können dabei zur Auftragsbefreiung, neben reinen Transportfahrzeugen zur Streckenzurücklegung, auch **leichte bewaffnete Fahrzeuge** wie HMMWVs (High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle) mit schweren Maschinengewehren oder Granatwerfern zur Verfügung stehen.

Bezüglich der **Kommunikation** innerhalb der Gruppe hat es sich bewährt, dass die Trupps jeweils einen eigenen Kurzstreckenkanal betreiben, während Gruppenführer und Truppführer Kontakt über einen Langstreckenkanal halten. Zusätzlich befindet sich der Gruppenführer noch auf dem Langstreckenkanal des Oberkommandos. Der Gruppenführer befindet sich im Regelfall nicht auf den Kurzstreckenkanälen der Trupps.

Die Schützenpanzergruppe



Organigramm einer Schützenpanzergruppe (0/0/1/2/6/9)

Gerade in Einsatzgebieten in denen mehr als nur Infanterie und leichte Fahrzeuge erwartet werden, ist eine Gruppe aus motorisierter Infanterie oftmals nicht ausreichend für eine effektive Erfüllung des Auftrages. In einem solchen Fall kommt der Schützenpanzer zum Einsatz.

Ein Schützenpanzer vereint die Möglichkeiten von hoher Beweglichkeit, Aufklärungskapazitäten, leichter Luftabwehr und großkalibrigem Unterstützungsfeuer. Vor allem in urbanen Gebieten kann der Einsatz eines Schützenpanzers mit abgesehenem Infanterietrupp sehr effektiv gestaltet werden.

Eine **Besonderheit** dieser Organisation ist, dass der Gruppenführer nicht durchgehend das direkte Kommando hat. Gerade in urbanem Gelände mit abgesehenem Infanterietrupp, hat der Truppführer der Infanterie einen besseren Überblick über die umliegenden Straßen und Gebäude. Deshalb ist es im Regelfall die Aufgabe des **Infanterie-Truppführers**, dem Schützenpanzer in Städten Richtungs- und Bewegungsbefehle zu geben, ihn also wie ein Mitglied seines Trupps zu befehligen. Der **Gruppenführer** ist in dem Fall weiterhin Verbindungsstelle zum Oberkommando und nutzt seine verfügbaren Möglichkeiten, wie beispielsweise die Wärmebildkamera, zur Umgebungsaufklärung und unterstützende Zielsuche für den Schützen. In einem solchen Fall gibt der Gruppenführer allerdings weiterhin die grobe Marschrichtung, beispielsweise Priorisierung des östlichen Teils der Stadt, an.

Der **Infanterietrupp** eines Schützenpanzers besteht üblicherweise aus 6, mindestens aber 4, Soldaten.

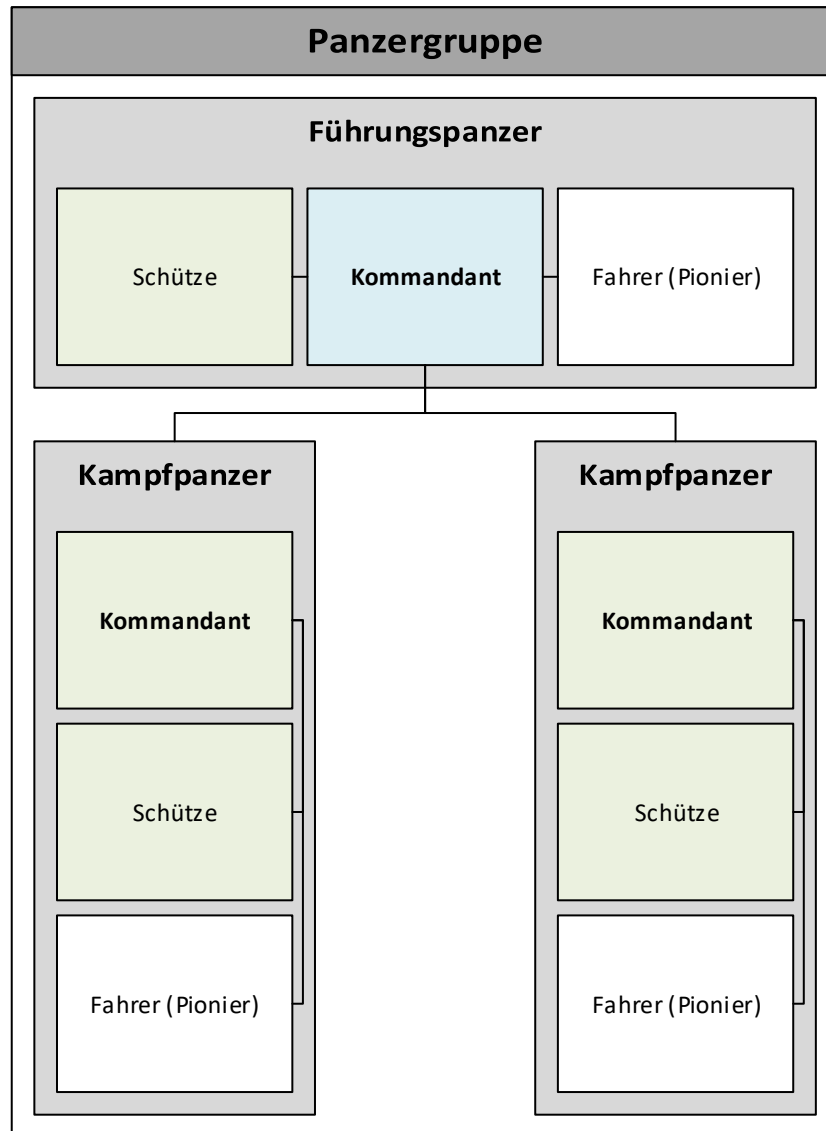
Für kleinere Reparaturen oder Kettenwechsel ist der **Fahrer** zuständig. Ebenso für die Entschärfung von Minen oder anderen Hindernissen für den Schützenpanzer. Außerdem steht er dem Gruppenführer beratend zur Seite, ob eventuelle logistische Unterstützung notwendig wird.

Der **Schütze** des Schützenpanzers bekämpft vom Gruppenführer priorisierte Ziele auf kurze bis mittellange Distanz. Er überwacht außerdem den Munitionsstand des Fahrzeuges und gibt entsprechende Einschätzungen für die verbleibende Kampffähigkeit des Schützenpanzers ab, auf deren Grundlage der Gruppenführer eventuellen Nachschub an Munition anfordert. Wichtig für den Schützen ist ein sicherer Umgang mit den Waffensystemen des Fahrzeuges.



Stabsunteroffizier [Klofish](#) leitet eine Schulung zum SPz Puma

Die Panzergruppe



Organigramm einer Panzergruppe (0/0/1/5/3/9)

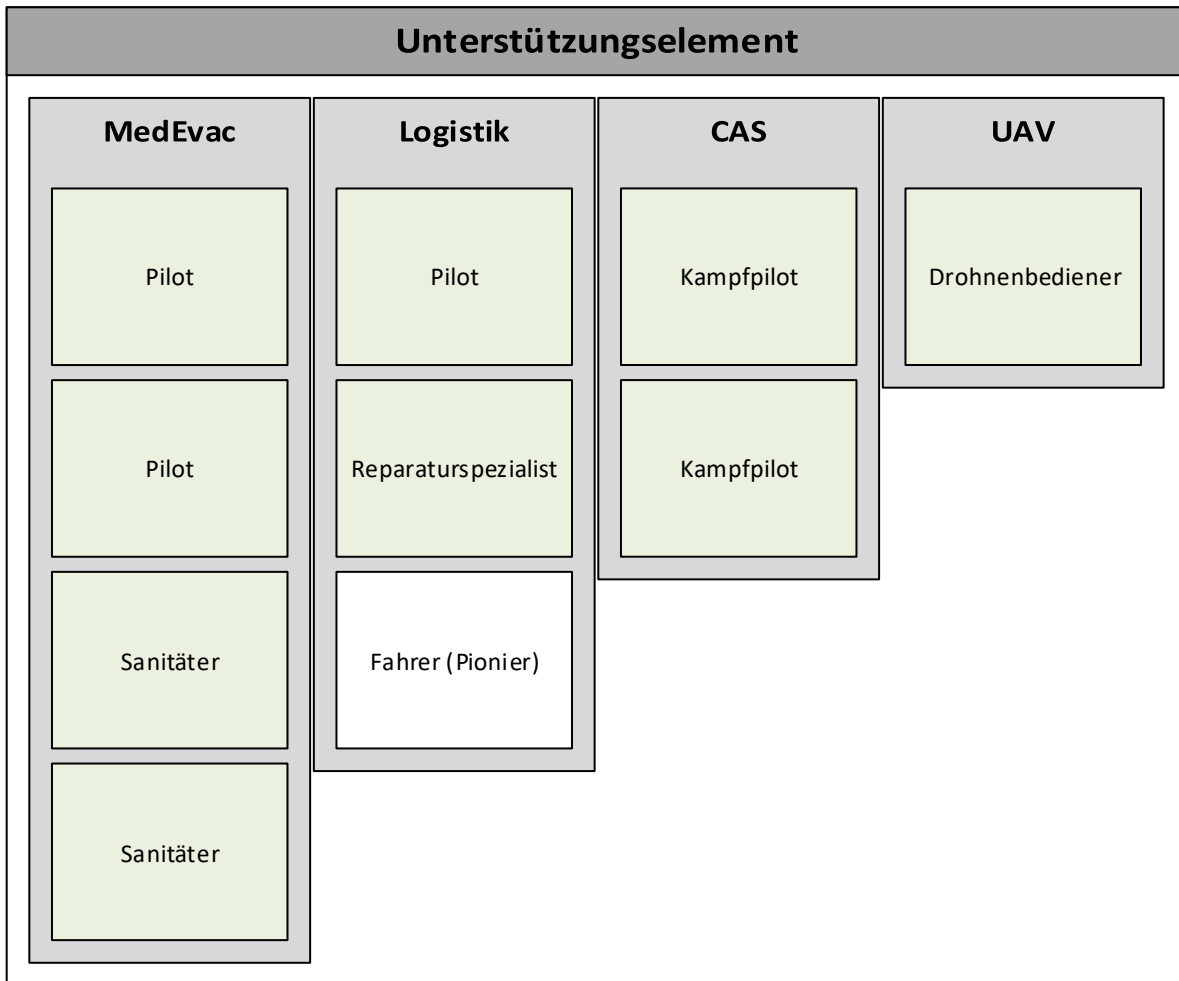
Bei Operationen, bei denen mit stark gepanzerten Feindverbänden oder stark befestigten Stellungen gerechnet werden muss, kann es notwendig sein ebenso starkes eigenes Gerät einzubinden. Eine solche Kampfkraft stellt die Panzergruppe dar, welche aus drei vollbesetzten Kampfpanzern besteht.

Ein Panzerkommandant übernimmt dabei die Führung der Gruppe als **Gruppenführer**. Ihm obliegt wieder die Kommunikation mit dem Oberkommando, der Formulierung von Unterstützungsanfragen und natürlich die Meldung des eigenen Fortschritts. Außerdem ist es innerhalb seines Kompetenzbereiches zu entscheiden, wie die Gruppe vorgeht in Bezug auf Formation, Richtung und Gefahrenanalyse.

Die **Fahrer** der Panzer sind wieder befähigt kleinere Reparaturen an den Fahrzeugen durchzuführen und, hinsichtlich der Einsatzbereitschaft der Fahrzeuge, dem Gruppenführer beratend beizustehen.

Eine solche Panzergruppe verfügt ansonsten über keinerlei direkte logistische Unterstützung, weshalb es eher unüblich ist, dass eine Panzergruppe als einziges Element einer Operation agiert. Vielmehr ist sie oftmals in einen Panzerzug oder einem gemischten Zug aus Panzer- und Infanteriegruppen integriert.

Das Unterstützungselement



Organigramm des Unterstützungselements eines Zuges (0/0/1/9/1/11)

Sobald die Spielerzahl die Organisation in einem Zug notwendig macht, wird ein direktes und alleinstehendes Unterstützungselement unabdingbar. Ersichtlich ist, dass es keine direkten Vorgesetzten innerhalb des Elements gibt. Das gesamte Element wird von dem stellvertretenden Zugführer betreut.

Wird eine Art der **Unterstützung** von den kämpfenden Gruppen **angefordert**, so würde der stellvertretende Zugführer die entsprechende Einheit aufstellen, instruieren und der Gruppe zur Verfügung stellen. Dies bedeutet, dass die Einheit, für die Dauer der Unterstützung, auf den Langstreckenfunkkanal der Gruppe geht, welche die Unterstützung angefordert hat. Somit geht die Befehlsgewalt über die Unterstützungseinheit auch vom stellvertretenden Zugführer auf den anfordernden Gruppenführer über, da dieser vor Ort ein besseres lokales Lagebild aufbauen kann. Ist die Unterstützungseinheit vom Gruppenführer entlassen, so wechselt sie den Langstreckenfunkkanal wieder auf den Organisationskanal des Unterstützungselements und meldet sich beim stellvertretenden Zugführer als wieder bereit bzw. als bereit nach Reparaturen oder der Versorgung mit Nachschub an Kraftstoff oder Munition.

Die Einheiten des Unterstützungselementes sind dabei nicht fest vorgeschrieben, die obigen Einteilungen ermöglichen aber eine grundlegende und, in den meisten Fällen, ausreichende Versorgung eines Zuges mit den nötigen Unterstützungsarten.

Die **MedEvac** Einheit ist darauf ausgelegt, dass ein MedEvac Helikopter mit einem Piloten, einem Co-Piloten und zwei Sanitätern bemannt wird. Durch zwei Sanitäter können auch mehrere Verletzte oder kritische Patienten effektiv und zeitnah versorgt werden. Im gelandeten Zustand verbleibt der Pilot im

Regelfall im Helikopter und erhält damit die Möglichkeit einer schnellen Evakuierung aufrecht, während der Co-Pilot aussteigen und eine grundlegende Nachsicherung oder Transporthilfe gewährleisten kann. Ob der MedEvac vor Ort die Patienten versorgt oder einlädt und zum Hauptquartier verlegt, ist dabei der Situation und den Erfordernissen der zu unterstützenden Gruppe anzupassen. Denkbar wäre auch, bei erhöhtem Bedarf an dieser Unterstützung, dass zwei Helikopter mit jeweils einem Piloten und einem Sanitäter besetzt werden, um dadurch zwei Gruppen gleichzeitig Unterstützung gewährleisten zu können.

Jedwede Unterstützungsanfrage nach Nachschub, Reparatur oder Transport wird durch die **Logistik** bewältigt. Durch den Fahrer könnten Nachschub-LKWs oder durch den Piloten, per Helikopter, Nachschubcontainer, der Reparaturspezialist zur Instandsetzung von Gerät und/oder gar Fahrzeuge nachgezogen werden. Auch zur Sprengstoffbeseitigung kann der Reparaturspezialist, mit Unterstützung des Fahrers, herangezogen werden. Die Zuteilung als Pilot und Fahrer ist natürlich nicht in Stein gemeißelt. Es kann ebenso erforderlich sein, dass alle drei Soldaten der Logistik jeweils einen Nachschub-LKW mit Munition, Kraftstoff und Reparaturmaterial verlegen. Die Verlegung von Truppen per Fahrzeug oder Helikopter kann ebenso durch die Logistik abgedeckt werden.

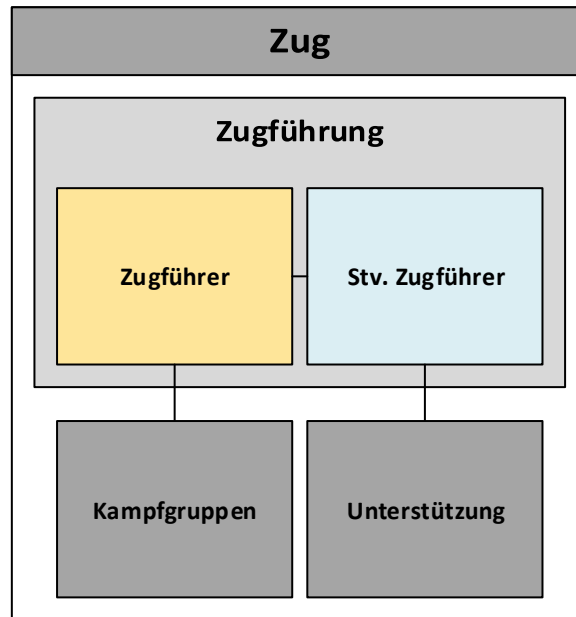
Oftmals ist eine **Luftunterstützung** durch Kampfhelikopter oder sogar Flugzeuge notwendig. In diesem Fall stehen dem stellvertretenden Zugführer zwei Kampfpiloten zur Verfügung. Ob diese als Pilot und Schütze einen Kampfhelikopter bemannen, jeweils mit einem leichten Kampfhelikopter, wie dem AH-6, Unterstützung leisten oder in zwei Flugzeugen im Einsatzgebiet bereitstehen ist dabei wieder auf Grundlage des Einsatzes und dessen Erfordernisse anzupassen.

Zuletzt kann das Unterstützungselement auch **UAVs** als Unterstützung der Gruppen bereitstellen. Hierfür ist ein Bediener vorgesehen, der mehrere UAVs bedienen und überwachen kann. Hierbei ist das komplette Feld der unbemannten Drohnen abgedeckt. Seien es Darter Drohnen, um einer Gruppe Aufklärungsdaten zu liefern, eine CAS Drohne, für die nahe Luftunterstützung, oder gar eine selbstfahrende Waffenplattform zur direkten Unterstützung im Bodenkampf.



Nachführung von einem Infanterietrupp durch die Logistik

Der Zug



Übersicht einer grundsätzlichen Zugorganisation

Um die Organisation einer Anzahl von Spielern, welche die Grenzen einer Gruppe übersteigt, effektiv zu betreuen, benötigt man die nächsthöhere Organisationsebene: Der Zug.

Ein Zug ist das obere Organisationselement für die Steuerung mehrerer Gruppen und die, oben bereits vorgestellten, Unterstützungseinheiten. Hierbei obliegt die Führung des Zuges, im speziellen der kämpfenden Gruppen, dem **Zugführer**. Er sorgt für die Versorgung der Gruppen, plant das strategische Vorgehen, koordiniert, in Zusammenarbeit mit seinem Stellvertreter, logistische Aspekte, analysiert Aufklärungsberichte und trägt die Gesamtverantwortung für die komplette Operation. Zusätzlich ist er für die effektive Zuteilung der verfügbaren Fahrzeuge an die Kampfgruppen und der Festlegung bzw. Anpassung der Rules of Engagement zuständig. Er hat zu seinem Stellvertreter in der Regel Kontakt über die direkte, persönliche Unterhaltung und eventuell noch einen gemeinsamen Kurzstreckenfunkkanal mit diesem. Primär agiert er auf einem Langstreckenfunkkanal, auf dem sich auch die Gruppenführer der Kampfgruppen befinden.

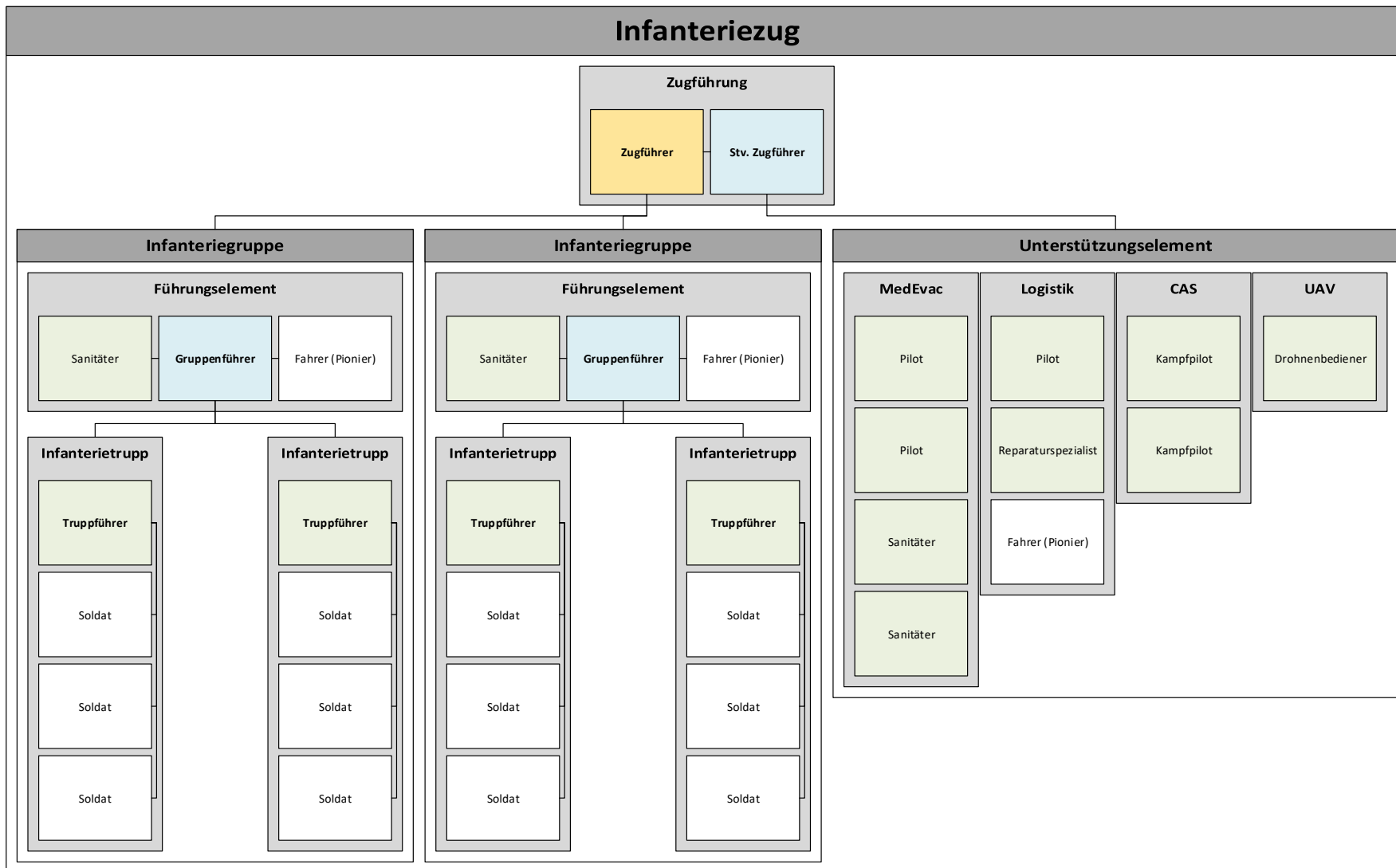
An seiner Seite hat er den **stellvertretenden Zugführer**, welcher ihm als Berater zur Seite steht und in organisatorischen Angelegenheiten unter die Arme greift. Der Stellvertreter führt dabei direkt das Unterstützungselement, wie es im oberen Abschnitt bereits dargelegt wurde. Somit koordiniert er auf direktem Weg den Nachschub und kümmert sich um die Einsatzbereitschaft seines Unterstützungselementes. Die Kommunikation mit dem Unterstützungselement hält er mit Hilfe eines Langstreckenfunkkanals aufrecht, auf dem sich die jeweiligen Führer der Unterstützungseinheiten befinden. Eventuell unterhält er noch mit dem Zugführer einen Kurzstreckenfunkkanal, falls beispielsweise der Stützpunkt größer ist bzw. die Aufgaben eine gewisse räumliche Trennung von Zugführer und Stellvertreter erfordern.

Ein Zug ist dabei nicht zwingend nur auf Gruppen von Infanterie oder auf Gruppen von Panzern eingeschränkt. Ein Zug kann beispielsweise auch aus einer Infanteriegruppe, einer Schützenpanzergruppe, einer Panzergruppe und dem Unterstützungselement bestehen. In der Regel sollte aber eine Mannstärke von 30 – 35 Soldaten nicht überschritten werden. Dies macht den Zug zu der üblichen Organisationsform für unsere Events, da darin alle bisherigen Spieler einen Platz finden, der ihnen Spaß macht und ein Zug an nahezu alle Erfordernisse einer Operation angepasst werden kann.

Auf den folgenden Seiten sind Organigramme von „Standardzügen“ dargestellt. Dies sind, wie oben erwähnt, allerdings nur Muster, da die Kampfgruppenabteilung **individuell** aus Infanterie-,

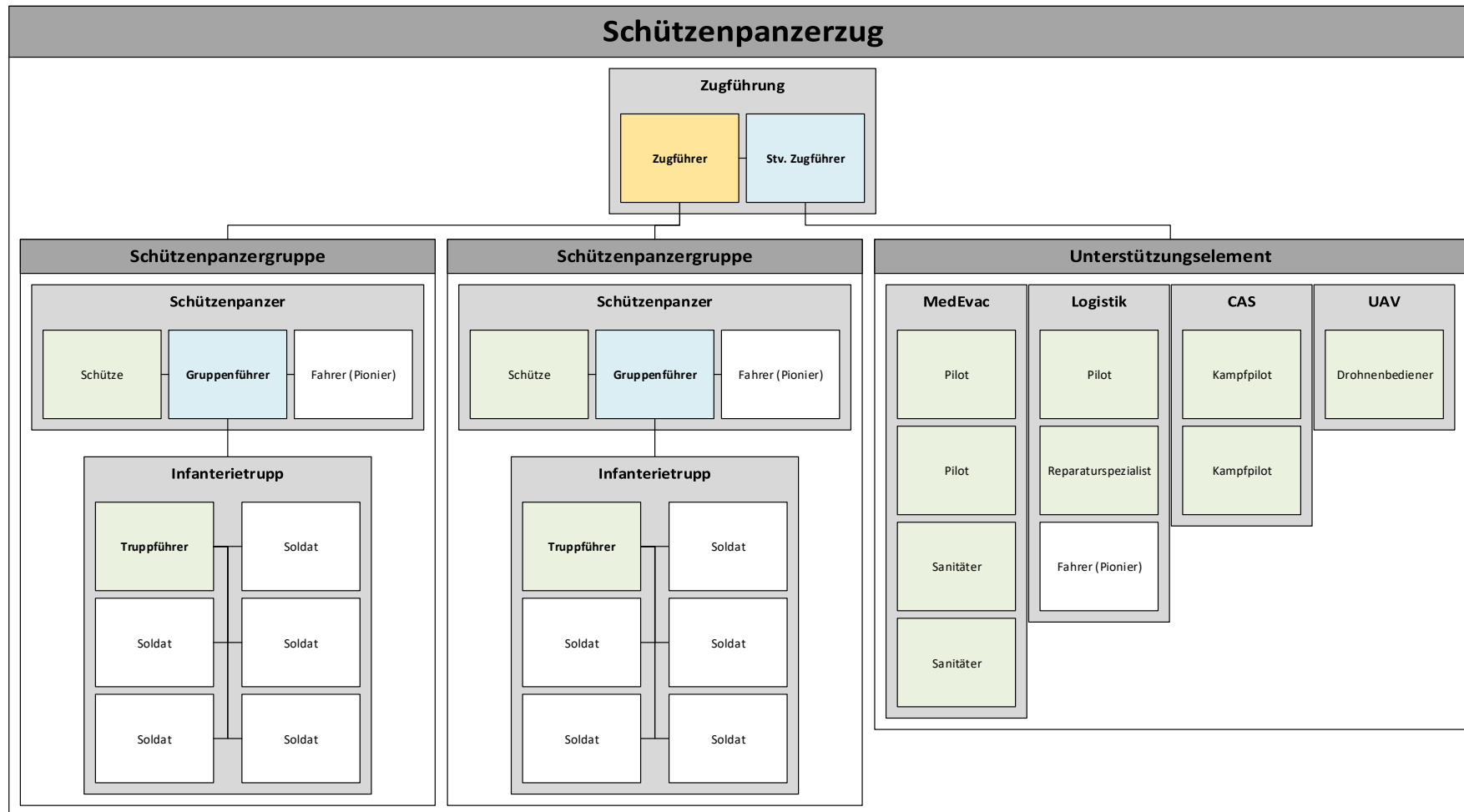
Schützenpanzer- und Panzergruppen **zusammengestellt** werden kann. Außerdem ist es nicht in jeder Operation notwendig, dass wirklich alle vorgeschlagenen Posten des Unterstützungselements besetzt werden.

Der Infanteriezug



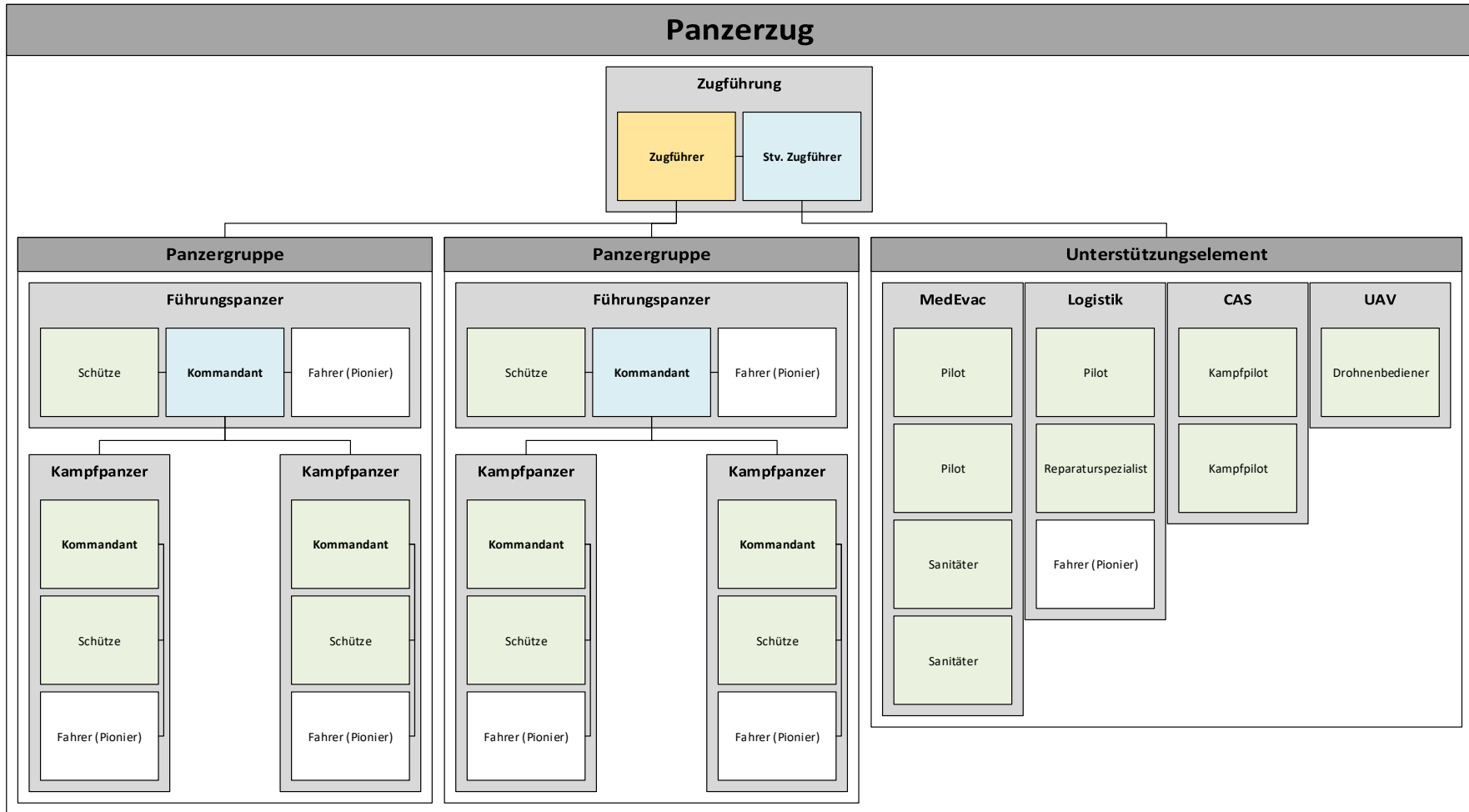
Organigramm eines Infanteriezugs (0/1/3/15/15/34)

Der Schützenpanzerzug



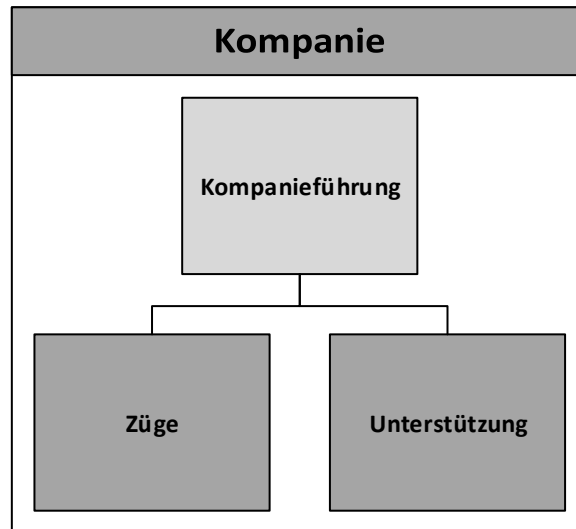
Organigramm eines Schützenpanzerzuges (0/1/3/13/13/29)

Der Panzerzug



Organigramm eines Panzerzuges (0/1/3/19/7/30)

Die Kompanie



Übersicht einer grundsätzlichen Organisation einer Kompanie

Bisher reicht für unsere Spielerzahlen die Organisation in einem Zug. Die nächste logische Ebene wäre dann eine Organisation in einer Kompanie, welche aus zwei Zügen ohne direktes Unterstützungselement und einem Unterstützungselement auf Kompanieebene bestehen könnte. Sobald wir den Bedarf an einer solchen Ebene haben, würden entsprechende Planungen und Organisationen unternommen und in diesem Abschnitt dargelegt werden.

Dienstgrade und Eignungsebenen

Allgemein

Dieses Kapitel möchte ich gerne einfach mit einem kleinen Beispiel einer nicht undenkbaren Situation einleiten:

Da kommt man neu in eine Gruppe von Arma 3 Spielern und dann geht es erstmal los. Welche Mods werden benutzt? In welcher Abwandlung oder Konfiguration werden sie genutzt? Wie ist die Organisation und wie gehen die Leute miteinander um? Wollen sie einen hohen Rollenspielfaktor oder sind sie eigentlich nur sie selbst?

Viele Dinge an die man sich erstmal gewöhnen und die man eventuell sogar erst lernen muss, gerade wenn noch unbekannte Mods benutzt werden oder eine spezielle Befehls- und Meldesprache zwischen bestimmten Einheiten gewünscht wird.

Dann spricht man einfach mal einen Spieler an und stellt Fragen. Aufgrund von der verbreiteten Nutzung von TFAR bzw. ACRE ist dies im Regelfall dann erstmal derjenige, der direkt neben einem steht. Doch dieser kann die Frage nicht beantworten, da er selbst bisher nur einmal mitgespielt hat und noch ein wenig mit einigen Eigenheiten einer Mod kämpfen muss. Wer nun aber wirklich helfen kann in dieser Frage, kann er gerade auch nicht sagen, da er die Leute ebenso noch nicht kennt.

Klar könnte man jetzt einfach im TeamSpeak Client den offenbaren Zeus oder Missionsleiter im Chat ansprechen und seine Fragen stellen. Aber dass er als genau dieser im TS und im Spiel identifiziert werden konnte heißt meist auch, dass dieser Spieler alle Hände voll zu tun hat und, zumindest in diesem Moment, nicht mehr die Zeit hat, Fragen von neuen Leuten umfassend zu beantworten. Vielleicht ist man selbst auch einfach etwas zu schüchtern, um den offensichtlichen Leiter des Abends direkt mit irgendwelchen Fragen zu löchern.

Dann liegt es doch nahe, einfach demjenigen seine Fragen zu stellen, der laut Missionsstruktur der eigene Truppführer ist. Aber wo war der gerade nochmal, hier stehen schließlich einige kleine Grüppchen im Vorhof rum? Also durchgefragt und schließlich auch zu dem kleinen Spielergrüppchen gefunden, das offenbar den eigenen Trupp für den Abend darstellt. Und dann fällt es einem auf. Die Leute die dort stehen haben auf ihren Armen ein deutsches Dienstgradabzeichen. Ist einem bisher noch gar nicht aufgefallen, doch haben wirklich alle um einen herum ein solches Merkmal auf ihrer Uniform. Das wirkt irgendwie ganz stimmig und führt zu einer noch etwas bildlicheren Vorstellung, im Spiel der Teil von einer militärischen Einheit zu sein. Und der eine dort, aus der offensichtlich eigenen Gruppe, hat den Dienstgrad eines Unteroffiziers, während die anderen alle im Bereich Gefreiter und Obergefreiter angesiedelt sind. Dann ist er wohl sicher der Truppführer, der schon lange genug dabei ist um die Fragen eines einfachen Soldaten beantworten zu können. Und die Gefreiten bzw. Obergefreiten scheinen selbst gerade ohnehin noch mit Konfigurationen oder dem Anpassen ihrer Ausrüstung beschäftigt zu sein.

Erfreulicherweise konnte einem der Unteroffizier alle kleinen Fragen direkt und knapp beantworten. Schließlich war er auch, durch seine Erfahrung in dieser Spielgemeinschaft, nicht damit beschäftigt noch Einstellungen oder dergleichen zu machen und musste somit ohnehin ein wenig auf seine Leute warten. Also beste Voraussetzungen, um Antworten auf die eigenen kleinen Fragen zu bekommen, die er auch freundlich und entspannt beantworten konnte. War sicher nicht das erste Mal, dass er Neuzugängen etwas erklärt hat.

Letztlich interessiert es einen dann vielleicht ja, ob man denn zumindest auch schon ein Gefreiter ist oder noch als sogenannte Schulterglatze herumläuft. Hrm, Mist. 3rd Person ist hier ja deaktiviert. Gerade wollte man seinen Nebenmann ansprechen mit „Hey Dude, was steht auf meinem Arm?“, doch dann muss man auch schon das Auto finden, auf das der Truppführer seinen Trupp aufsitzen lassen will.

Das Beispiel auf der vorherigen Seite zeigt vermutlich relativ bildlich, weshalb wir uns in der Community für ein Dienstgrad- und Punktesystem entschieden haben.

Wir möchten damit niemanden besonders hervorheben oder gar herabsetzen. Es dient vor allem dazu, dass schnell ersichtlich ist, wer Erfahrung mit unserer Art zu spielen hat. Das hilft auch dabei, andere Spieler, die man zum Beispiel bisher nicht wirklich kennt, aber nun in der eigens geführten Gruppe als Truppführer hat, besser einzuschätzen. Ist dieser Truppführer z.B. ein Hauptgefreiter, dann kann man davon ausgehen, diesem eventuell etwas mehr unter die Arme greifen zu müssen. Ist es allerdings beispielsweise ein Feldwebel, so kann man wohl ruhigen Gewissens annehmen, dass dieser genau weiß was er macht. So umgeht man das eventuelle Nachfragen, ob ein Spieler denn schon gut mit diesem oder jenem Aspekt des Spiels klarkommt, ob er sich sicher in seiner Rolle fühlt und ähnliches. Sprich es ist im Idealfall auch eine Zeitersparnis, wodurch man schneller zum eigentlichen Spiel kommt.

Natürlich ist es auch ein gewisser Schutz vor Selbstüberschätzung. Bei dem Beispiel eines Truppführers, welcher mindestens 10 Spielabende mit uns verbracht haben sollte, kann so gewährleistet werden, dass dieser nicht plötzlich im Eifer des Gefechts eine wichtige Funktion einer Mod vergisst bzw. vertauscht und dadurch im schlimmsten Fall mehrere Mitspieler ihr virtuelles Leben verlieren.

Weiterhin, um beim Beispiel Truppführer zu bleiben, sind Führungspositionen meist auch die Anlaufstelle für neue Mitspieler. So sollte sich der entsprechende Truppführer auch mit den Aspekten auskennen, welche für einen einfachen Soldaten seines Trupps wichtig und essentiell sind.

Dies führt zu einem weiteren Punkt dieser Organisationsmethodik. Ein Truppführer sollte genau wissen, was ein Soldat eines Trupps zu tun hat, was ein solcher leisten und er somit von ihm abverlangen kann. Dies gilt auch für Gruppenführer in Bezug auf deren Truppführer und so weiter.

Zwei weitere Aspekte sind natürlich die Steigerung der Immersion durch ein nettes kleines Detail, welches in Form eines Dienstgradabzeichens in die Welt gebracht wird, sowie ein, von Spieler zu Spieler verschieden ausfallender, Anreiz, sich als Führer einer höheren Organisationsebene einzutragen.

Um es noch einmal zu erwähnen:

Dieser Dienstgrad eines Spielers in unseren Reihen hat keinerlei wertenden Charakter, sondern dient lediglich als Indikator dafür, wie lange bzw. oft dieser bereits bei uns gespielt hat. Es ist kein Indikator für die spielerischen oder gar sozialen Fähigkeiten eines Spielers. Und eine, wie auch immer geartete, Diskriminierung eines anderen Spielers, aufgrund seines Dienstgrades oder anderen Faktoren, werden wir in unseren Reihen konsequent und ausnahmslos sanktionieren. Denn auch wenn wir im Spiel eine Hierarchie darstellen, so sind wir letztlich alle gleichberechtigte und gleichwertige Spieler, die zusammen einen unterhaltsamen Abend verbringen möchten.

Liste der Dienstgrade

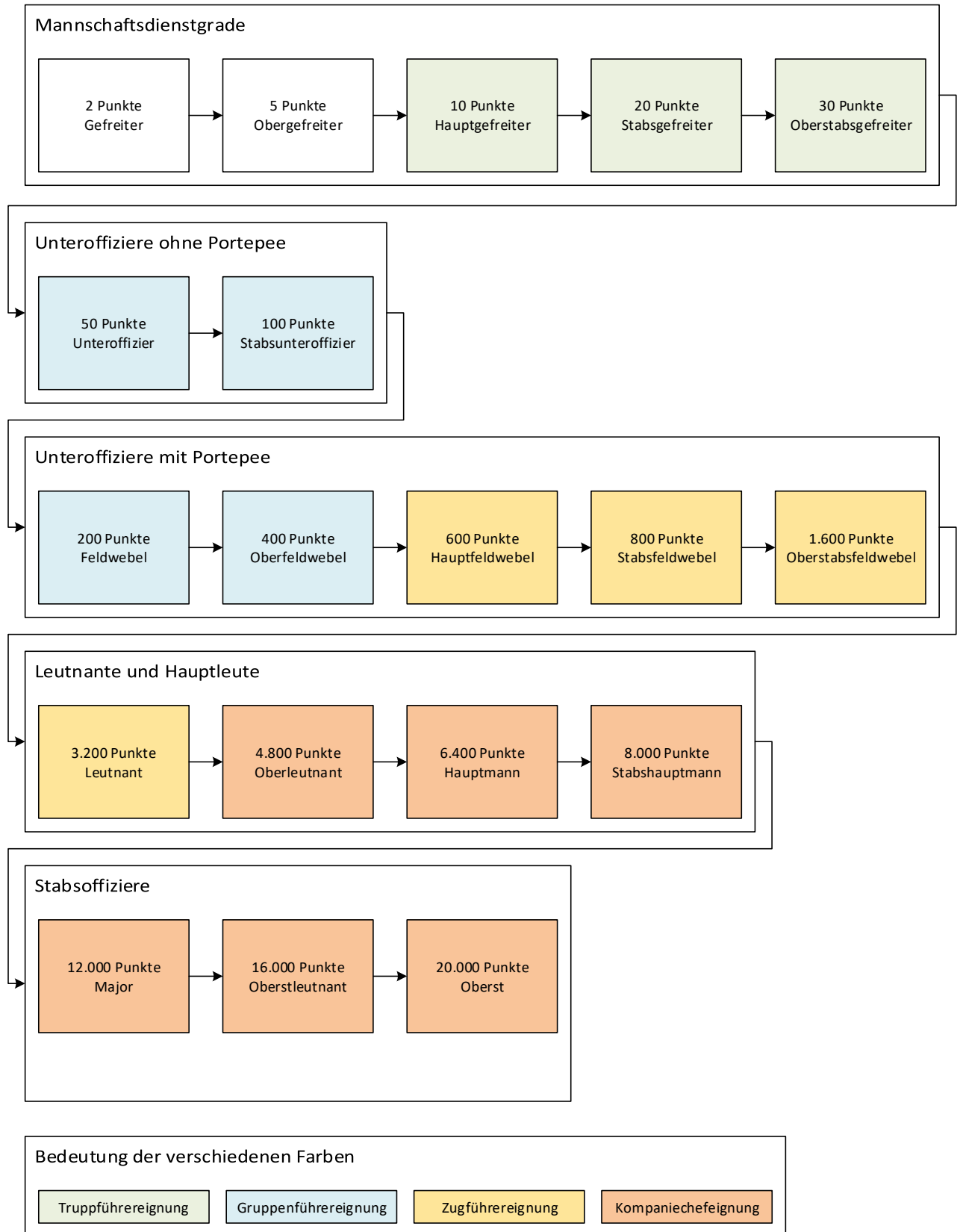


Diagramm des Ablaufs des Dienstgradaufstiegs

Verdienen von Punkten

Um Punkte für den Aufstieg in den Dienstgraden zu bekommen, muss man lediglich an unseren ArMA 3 Events, welche in unserem Kalender angekündigt werden, teilnehmen. Dabei entscheidet die Position, welche man in dem Event besetzt, über die Anzahl der Punkte, die man dazubekommt.

Die Anzahl der Punkte, für das Absolvieren eines Events in der jeweiligen Position, ist wie folgt:

1 Punkt als Soldat	10 Punkte als Truppführer	50 Punkte als Gruppenführer	200 Punkte als Zugführer	800 Punkte als Kompaniechef
-----------------------	------------------------------	--------------------------------	-----------------------------	--------------------------------

Auflistung der Punkte nach besetzter Position

Der relativ große Anstieg der Punkte in den verschiedenen Positionen ist damit begründet, dass man nicht zu schnell aufsteigen und somit am Ende der Aufstiegsleiter ankommen soll. Zudem trägt dieses System der Motivation Rechnung, dass Leute, welche direkt Führungspositionen übernehmen, natürlich schneller in die Befähigung kommen noch höhere Führungspositionen zu übernehmen. Weiterhin beugt dies dem eher unschönen Bild vor, dass jemand, der zwar lange spielt, aber immer nur als Soldat in einem Trupp dabei ist, einen höheren Dienstgrad in der Spielwelt bekleidet, als ein Spieler, der immer als Trupp- oder Gruppenführer auftritt.

Da zudem die Positionen für Führungsrollen, die eben auch entsprechend mehr Punkte einbringen, immer sehr begrenzt sind, sorgt eine solche Aufteilung auch für die Generierung eines natürlichen Dienstgradbildes in pyramidenähnlicher Form.

Um es einmal ersichtlich zu machen, folgt eine Liste, wie viele Events man im Idealfall absolvieren muss, um die jeweiligen Eignungsebenen zu erreichen.

- Truppführer: 10 Events als Soldat
- Gruppenführer: 10 Events als Soldat, 4 als Truppführer
- Zugführer: 10 Events als Soldat, 4 als Truppführer, 11 als Gruppenführer
- Kompaniechef: 10 Events als Soldat, 4 als Truppführer, 11 als Gruppenführer, 21 als Zugführer

Betreut man ein Event als **Zeus**, so erhält man die gleiche Anzahl Punkte, wie die höchste Führungsposition. Ein Zeus-Assistent erhält die gleiche Anzahl Punkte, wie die nächst niedriger angesiedelte Führungsposition. In einer Zeus Mission für eine Infanteriegruppe würde der Zeus also 50 und der Assistent 10 Punkte erhalten.

Diese notwendigen Punkte bzw. Eventteilnahmen sind dabei nicht in Stein gemeißelt. Sie dienen vor allem dazu, dass man sicherstellen kann, dass Spieler in Führungspositionen ein Mindestmaß an Erfahrung haben. Dadurch können sie neuen Spielern Mods und andere Dinge sicher erklären, ohne eventuell selbst noch mit diesen zu kämpfen zu haben. Kommt jemand mit entsprechender Vorerfahrung, zum Beispiel aus einer anderen Community, zu uns, ist die strikte Einhaltung dieser Maßgaben nicht zwingend notwendig. Fühlt man sich, nach ein oder zwei Abenden, mit allen Mods etc. gut genug vertraut, dann kann man natürlich auch bereits früher z.B. einen Trupp führen oder dergleichen.

Termine und Anmeldeverfahren

Terminübersicht

Wir spielen momentan an zwei festen Terminen in der Woche.

Am Mittwochabend wird in großer Runde fortlaufend an der Mission „Liberation“ gearbeitet. Hierbei portieren wir die Mission, sobald wir sie auf einer Karte abgeschlossen haben, auf eine neue. Zum jetzigen Zeitpunkt ist es aktuell in Takistan angesiedelt und als Folge-region ist Tanoa vorgesehen.

Jeden Sonntagabend wird eine Zeus Mission auf Tanoa angeboten. Diese sind in einer losen und fortschreitenden Kampagne angesiedelt, welche Stück für Stück die Eroberung von Tanoa abbildet. Dadurch, dass diese Abende vollständig durch einen Zeus ausgerichtet werden, können immer wieder abwechslungsreiche, und auf die Spielerzahl zugeschnittene, Szenarien angeboten werden.

Zudem finden immer wieder mal spontane Events am Abend statt, wenn sich genug Spieler interessiert zeigen. In diesem Fall handelt es sich momentan um Zeus Missionen, die erzählerisch innerhalb der Zeus Kampagne der Sonntagstermine angesiedelt sind.

Eine direkte Übersicht über die aktuellen Termine kann in unserem Kalender auf unserer Webseite eingesehen werden:

[ArmA 3 Events](#)

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
35	29 Endgame Tanoa PvP ...	30	31 ArmA3 Liberation	1	2	3	4 ArmA 3 Zeus
36	5	6 ArmA3 Liberation	7	8	9	10	11 ArmA 3 Zeus
37	12	13	14 ArmA3 Liberation	15	16	17 ArmA 3 Ausbildung	18 ArmA 3 Zeus
38	19	20 ArmA3 Liberation	21	22	23	24	25 ArmA 3 Zeus
39	26	27	28	29	30	1	2

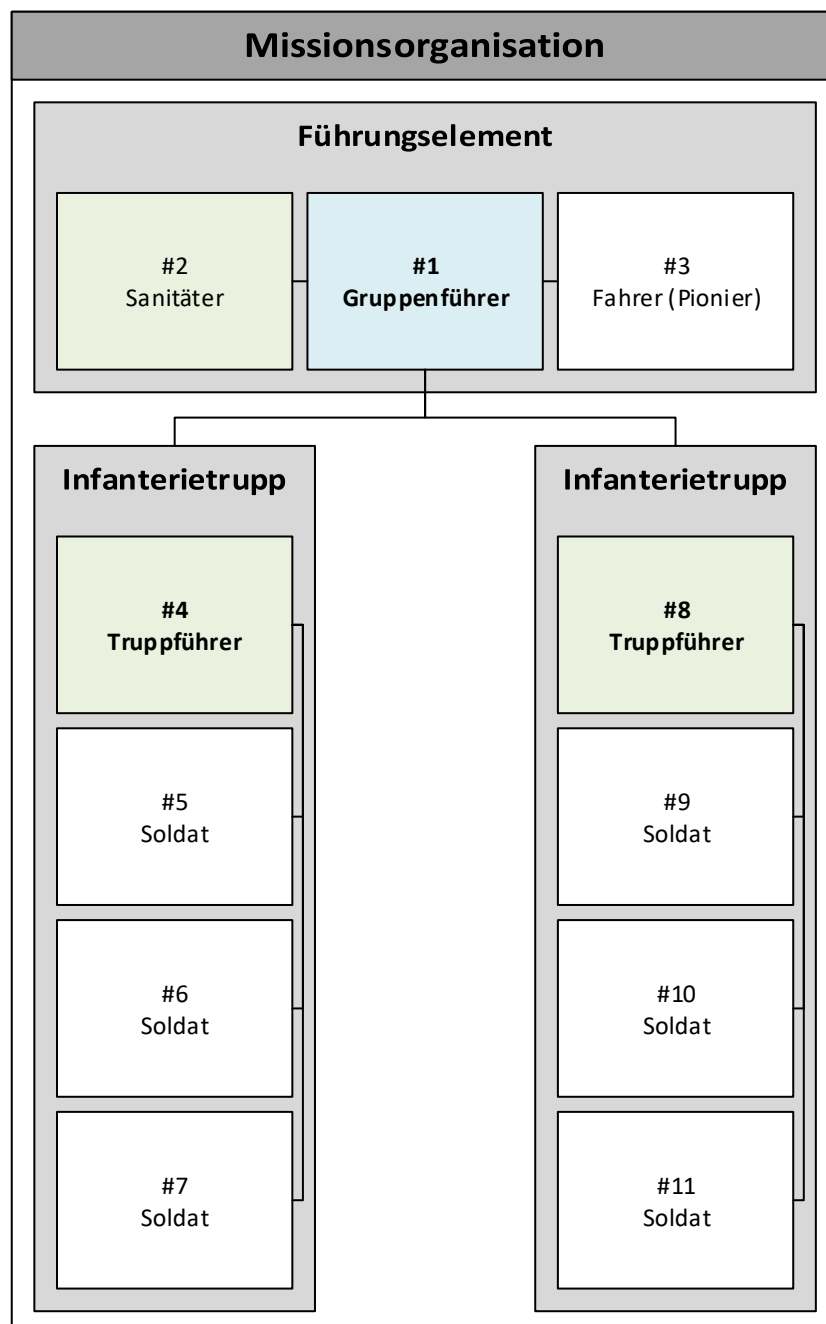
ArmA 3 Terminübersicht in unserem Kalender für den September 2016

Anmeldung für ein Event

Events werden in der Regel spätestens eine Woche vor dem Termin in unserem Kalender erstellt. Dadurch hat jeder interessierte Spieler genug Zeit, sich an- oder abzumelden.

Im Allgemeinen gilt für jedes Event ein Anmeldeschluss ab drei Stunden vor dem Eventbeginn. Dadurch kann ab diesem Zeitpunkt eine verlässliche Endplanung des abendlichen Events durch den ausrichtenden Zeus bzw. Missionsbauer stattfinden.

Zu jedem Event wird ein Organigramm der idealen Aufstellung für das gespielte Event in die Beschreibung eingefügt. Dieses Organigramm enthält zu jeder Position eine Nummer, so dass jeder Spieler, bei der Anmeldung, eine gewünschte Position, sowie eine Ausweichposition angeben kann, falls der Erstwunsch doch bereits vergeben ist. Hier gilt der einfache Grundsatz: „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“



Missionsorganisationsbild für ein, auf eine Gruppe zugeschnittenes, Event

Durch dieses Anmeldesystem können wir sicherstellen, dass die Spieler grob wissen, was auf sie zukommt. Zudem, in Verbindung mit dem Punkte- und Eignungssystem, ist es jedem Spieler so möglich, an dem angesetzten Termin genau das zu spielen, worauf er Lust und, aufgrund seiner bisherigen Erfahrung, die Eignung hat. Dabei sollte jeder Spieler realistisch einschätzen, ob er für die gewählte Position auch die eventuell notwendige Handlungssicherheit besitzt.