

Projekt: *Modern Warrior Squad*

Projektidee und Ziele

Mit der Einführung von Kryptek Mandrake als Teamtarn beim H.A.T. habe ich angefangen, mir über meine neue/zukünftige Ausrüstung Gedanken zu machen. Aus den unterschiedlichen Bestandteilen der Ausrüstung entstand für mich relativ bald das Bild eines modernen, wenn nicht sogar etwas futuristischen Soldaten. Aus dem einen Soldaten wurden in meiner Vorstellung vier geboren. Aus der Idee „Modern Warrior“ wurde das „Modern Warrior Squad“, kurz **MWS**.

Das MWS soll ein fiktives Squad einer fiktiven Armee einer fiktiven Nation/Organisation sein. Reale Vorbilder gibt es dafür nicht wirklich. Man kann sich das MWS wohl am ehesten wie Soldaten aus einem aktuellen Hollywoodfilm oder Computerspiel vorstellen. Gut ausgerüstet mit moderner Technologie, Ausrüstung und Waffen und spezifischen Rollenverteilungen innerhalb des Squads.

Ziel für das Projekt soll ein Battledisplay dieses fiktiven Squads sein, das so auch auf OPs oder bei Spielen auftreten und agieren kann. Das MWS soll dabei aber keineswegs als eine eigene Elite innerhalb des H.A.T. oder etwas Besonderes verstanden werden. Es soll vielmehr ein Teil des H.A.T. werden bei dem es jedem freisteht teilzunehmen oder nicht, unabhängig von Fähigkeiten etc.

Im Vordergrund soll das gemeinsame Agieren auf Spielen, das Interesse an einer aufeinander abgestimmten Ausrüstung und ein besonders hoher Fokus auf ein rollenspezifisches Teamplay in einem kleinen, überschaubaren Rahmen sein.

Allgemeine Ausrüstung

Da das MWS durch ein einheitliches Auftreten charakterisiert ist, muss es eine gemeinsame Ausrüstungsbasis geben, die dann entsprechend der jeweiligen Aufgabe des Squadmitglieds weiter individualisiert wird.

Grundsätzlich soll, wie bereits beschrieben, primär über Ausrüstung und Bewaffnung das Bild von modernen/zeitgemäßen Soldaten entstehen. Zeitgemäß bedeutet hierbei natürlich in gewisser Weise auch Spielraum für Individualisierung gemäß persönlicher Präferenzen, im Rahmen von entsprechenden Vorgaben.

Im Folgenden sind die ersten Ideen für die Ausrüstung zusammengefasst:

Kleidung:

- Hose und Combatshirt in Mandrake mit integrierten Knie- und Ellenbogenpolstern
- Schwarze Stiefel, moderner Schnitt, freie Auswahl (z.B. Adidas GSG9, Bates, Lowa Zephyr, Haix Airpower usw.)
- Handschuhe farblich passend oder schwarz, moderner Schnitt (z.B. Mechanix, Oakley o.ä.)

Schutzausrüstung

- Plattenträger in Mandrake mit Platten bestückt (Bauart egal. Platten dienen der Formgebung, kein Anspruch auf Originalgewicht) ggf. in Kombination mit MOLLE-Gürtel in passender Farbe, Taschenbestückung nach Möglichkeit in Mandrake, aufgaben- und waffenabhängige Zusammenstellung mit Ausrichtung auf mehrstündige Spiele/Einsätze

- Helm in OD/FG/oder Tan, je nach Verfügbarkeit und abhängig davon, welche Farbe am besten zu Mandrake passt. Bauart: FAST-Helm, ballistisch. Bestückt mit typischen Anbauteilen z.B. E-Lites, Helmet Lights, Callsign-Patches, Distress Marker etc.
- Vollschutzbrille am Helm, idealerweise an Railsystem montiert, kann ggf. zusätzlich zu Schutzbrille im Sonnenbrillenformat getragen werden
- Sprechsatz COMTAC oder SORDIN im Helm integriert, evtl. auch über Monatgeschienen
- Evtl. Sturmhaube oder Neckgaiter in OD

Bewaffnung

Grundsätzlich ist die Bewaffnung rollenabhängig unterschiedlich. Eine Pistole als Backup-Waffe ist aber unabhängig von der jeweiligen Rolle Teil der Ausrüstung.

- Moderne Pistole, z.B. FN 5-7, Beretta PX4, SIG P226, Walther P99, Walther PPQ, XDM40...)
- Holster frei wählbar, bevorzugt Hartschalenholster
- Nach Wunsch Granaten, im Idealfall Minimum eine pro Person

Rollen und deren spezifische Ausrüstung

In der ersten Idee sind folgende Rollen enthalten gewesen, da diese sowohl in der Realität typisch sind, als auch spieltechnisch sinnvoll ein- und umsetzbar sind:

- Gruppenführer/Squadleader
- Medic
- MG-Schütze
- Designated Marksman/Präzisionsschütze (nicht Sniper!)

Weitere denkbare Rollen innerhalb des Squads wären:

- Zugangstechniker /Breacher (spieltechnisch leider wenig Relevanz)
- Pionier/Sprengmeister (limitierte Einsetzbarkeit bei den meisten Spielen)
- Gewehrscütze/ Standardsoldat

Als eine mögliche Erweiterung könnte man basierend auf den Grundsätzen des MWS auch ein Scharfschützenteam (Schütze, Spotter) aufbauen, das unabhängig vom Squad operiert, aber in enger Verbindung mit diesem steht. Für das Scharfschützenteam gelten dabei allerdings andere Ausrüstungsrichtlinien, da deren Aufgabe und Vorgehensweise eine andere ist, als die des Squads).

Im Folgenden sind die einzelnen Rollen, deren Aufgaben und spezifischen Ausrüstung aufgelistet.

Grundsätzlich basiert jede Rolle zunächst einmal auf einem einfachen Gewehrscützen, der dann durch entsprechende Ausrüstung die entsprechende Rolle einnimmt. Als Basiselement des Squads wären Gewehrscützen auch denkbar, mit der Option später eine Spezialisierung anzunehmen. Ausrüstung ist dann keine spezielle notwendig, Bewaffnung orientiert sich an der von Squadleader/ Medic.

Squadleader

Aufgabe im Squad

- Koordinieren des Squads im Spiel
- Navigieren

- Kommunikation mit Zugführer/ Stab / Führung allgemein
- => Führungsaufgaben

Ausrüstung

- Kompass und Karte, idealerweise ergänzt durch GPS (z.B. Garmin E-Trex o.a.)
- Zusätzliche Funkausrüstung (Kontakt zur Führung auf anderen Frequenzen als squadinterne Kommunikation) ggf. in Rucksack/Rückenplatte integriert, evtl. auch Fake-Funkgerät
- Ggf. Tablet/ Smartphone als Führungsunterstützung

Bewaffnung

- Modernes Sturmgewehr oder lageentsprechend moderne MP, z.B. UAR, TAVOR, AUG A3, Masada, Beretta ARX, FAMAS, FN F2000, XM8, QBZ-97, P90, KRISS, MP9, MP7, Magpul PDR, SCAR
- Rotpunktzielvisier oder vgl. z.B. Eotech, Aimpoint etc.

Medic

Aufgabe im Squad

- Versorgen/ Wiederbeleben von getroffenen Mitspielern
- Ggf. Versorgen von realen Verletzungen

Ausrüstung

- Medic-Rucksack mit entsprechenden Inhalt z.B. Tourniquets, Bandagen, Medikamente, Schere, Stethoskop, SAM-Splint, Stiffneck, Bergetuch, Rettungsdecke, Fliegersichtzeichen
- Evtl. Leucht- und Signalmittel zum Kennzeichnen von Evakuierungspositionen

Bewaffnung

- Modernes Sturmgewehr oder lageentsprechend moderne MP, z.B. UAR, TAVOR, AUG A3, Masada, Beretta ARX, FAMAS, FN F2000, XM8, QBZ-97, P90, KRISS, MP9, MP7, Magpul PDR, SCAR
- Rotpunktzielvisier oder vgl. z.B. Eotech, Aimpoint etc.

MG-Schütze

Aufgabe im Squad

- Feuerunterstützung/ Unterdrückungsfeuer
- Nachschubversorgung mit Munition

Ausrüstung

- V.a. entsprechende Bewaffnung
- Transportmöglichkeit für Munition z.B. Rucksack/MAP

Bewaffnung

- Modernes Maschinengewehr z.B. M249 MkII, Mk 46, MG4, Mk23, Mk 43, Stoner LMG

- Rotpunktvisier oder ZF mit geringer Vergrößerung, z.B. Eotech, Aimpoint, Elcan, Specter DR, Acog

Designated Marksman

Aufgabe im Squad

- Bekämpfen von Zielen auf größere Distanz
- Aufklärung

Ausrüstung

- Fernglas

Bewaffnung

- Modernes Gewehr mit langem Lauf/DMR z.B, HK SL8, M14 EBR, modifizierte Varianten von UAR, Tavor, Aug A3 etc, Masada DMR, SCAR-H,
- Zielfernrohr mit geringer bis mittlerer Vergrößerung z.B. Acog o.ä.

(Breacher)

Aufgabe im Squad

- Öffnen von Türen
- Beseitigen von Hindernissen (kommt beides im normalen Spiel selten vor)

Ausrüstung

- Werkzeug wie Brechstange, Bolzenschneider, Ramme
- Ggf. Blendgranaten/Soundflash oder vergleichbares

Bewaffnung

- Modernes Sturmgewehr oder lageentsprechend moderne MP, z.B. UAR, TAVOR, AUG A3, Masada, Beretta ARX, FAMAS, FN F2000, XM8, QBZ-97, P90, KRIS, MP9, MP7, Magpul PDR, SCAR
- Rotpunktzielvisier oder vgl. z.B. Eotech, Aimpoint etc.
- Zusätzlich Schrotflinte z.B. SPAS 12, M3

(Sprengmeister)

Aufgabe im Squad

- Bedienen von Pyrotechnik
- Ausschalten von Fahrzeugen o.ä. (sofern regeltechnisch möglich und vorgesehen)
- Bekämpfen größerer Gruppen Gegner mittels Granaten

Ausrüstung

- Granatwerfer (unterbau oder Standalone) z.B. GL-06, EGLM, M320
- Evtl. Raketenwerfer oder/und Mörser

Bewaffnung

- Modernes Sturmgewehr, z.B. UAR, TAVOR, AUG A3, Masada, Beretta ARX, FAMAS, FN F2000, XM8, QBZ-97, SCAR

- Rotpunktzielvisier oder vgl. z.B. Eotech, Aimpoint etc.
- 40mm Granaten
- Zusätzliche Handgranaten z.B. Tornado

Geschichtliche Einordnung:

Eine grobe Idee, auf welchen geschichtlichen fiktiven Fakten das MWS basieren könnte:

Es ist das Jahr 2020. Europa wächst mehr und mehr zusammen. Die Bedrohung insbesondere aus dem Osten steigt kontinuierlich, auch wenn kein Krieg Absehbar ist. Die Globalisierung und diese steigende Bedrohung machen eine Zusammenarbeit über Ländergrenzen hinweg insbesondere im militärischen Bereich notwendig und sinnvoll.

Um militärische Schlüsselkompetenzen besser organisieren und einsetzen zu können, hat sich die EU entschlossen, schrittweise ihre Armeen zu vereinigen und entsprechend umzustrukturieren. Zeitgleich sollen sämtliche Teilstreitkräfte eine Modernisierung erfahren, um mit der aktuellen militärischen Technologie von Partnerstaaten und potenziellen Feinden mithalten zu können.

Die neu formierten Streitkräfte tragen den Namen: New European Forces, kurz NEUF. Das MWS ist Teil der ersten infanteristischen Einheiten, die mit der neuen europaweiten Ausrüstung ausgestattet werden. Diese Einheiten sind nicht nur Tester für die neue Ausrüstung sondern auch die Speerspitze der NEUF und setzen sich aus spezialisierten Einsatzkräften aller EU-Nationen zusammen. Dementsprechend tragen die NEUF und damit auch das MWS europäische Hoheitsabzeichen auf der Uniform.