

Militärische (Grund-)Ausbildung

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 7. Dezember 2010, 21:12

In Aquatropolis haben wir ebenfalls eine ausgestaltete Militärsim auch wenn unsere nicht ganz so ins Detail geht wie die in Dreibürgen (allerdings hat Aqua auch weniger aktive Militärspieler). Da ich für die Gestaltung dieser Sim seit mehr als 1,5 Jahren mehr oder weniger verantwortlich bin sag ich mal ein bisschen was dazu

Im wesentlichen sind unsere Ausbildungsinhalte im Unterforum der Offiziersschule gesammelt und werden mit der Zeit oder nach Bedarf hin und wieder mal ergänzt. Der Hauptsinn besteht darin einem neuen Spieler soviel Wissen zu vermitteln wie er braucht um im Rahmen unserer Militärsim eine halbwegs gute Darstellung eines Aquamarine-Soldaten in dem Bereich den er bespielen möchte abliefern zu können. Wie detailliert das ganze aussimuliert wird richtet sich aber nach den Wünschen des jeweiligen Spielers wobei gilt dass eine weiterführende Spezialausbildung wesentlich umfangreicher ist als die AGA.

Um das mal am konkreten Beispiel zu erläutern:

Wir hatten vor kurzem jemanden der Helikopterpilot werden wollte. Ich hab ihm gesagt dass er sich ein paar Tage an der Offiziersschule einlesen und eventuell auftretende Fragen klären soll und seine AGA wenn er möchte mit ein paar kurzen Alibi-Posts abhandeln kann, ihn aber auch darauf hingewiesen dass ich wenn er daran Interesse hat natürlich auch eine ausführliche AGA-Sim mit ihm führen würde. Wie gesagt der Hauptzweck der Militärausbildung ist bei uns sicherzugehen dass der Spieler weiss worüber er schreibt und sich nicht einfach irgendwas ausdenkt was mit der Ausgestaltung unserer Streitkräfte inkonsistent ist (SciFi Elemente gibt es in Aqua zwar in bestimmtem Rahmen aber unsere Militärtechnik basiert schon seit einer ganzen Weile streng auf RL-Technologie). Für die AGA heisst das konkret eigentlich nur dass er den Kurs "Waffenkunde I" in welchem die Standard-Infanteriewaffen der Aquamarine vorgestellt werden gelesen haben muss (und vielleicht noch Enigmas "Einführung in die Operationsweise der Aquamarine"), ansonsten gibt es nicht wirklich etwas was ich in der AGA simtechnisch als notwendig betrachten würde. Da die Aquamarine eher ein "mildly military" ist, gibt es keine strengen Vorschriften für Formaldienst und dergleichen und Dinge wie taktische Zeichen (wie sie Dreibürgen verwendet) werden in der Sim so selten wirklich anwendungsbereit gebraucht dass ich genau wie beim Schanzen und ähnlichem einfach davon ausgehe dass sie in der Ausbildung behandelt werden ohne dass das explizit ausgesimt wird (wie gesagt wenn ein Spieler das wollen würde, würde ich mir schon die Mühe machen da was auszuarbeiten aber

das kam bisher nicht vor). In einer weiterführenden infanteristischen Ausbildung könnte ich mir auch noch vorstellen sowas zu behandeln aber auch da hat noch niemand bisher Bedarf angemeldet.

Nach der AGA wurde der betreffende Spieler dann von mir in die Pilotenausbildung gesteckt (die ich auch erstmal ausarbeiten musste), die dauerte dann relativ lange. In diesem Teil wurde er von mir mit langen Posts und einigen simulierten Übungsflügen eingedeckt. Als dann alles behandelt war was er brauchte um einen AM-21 Helikopter der Aquamarine korrekt darzustellen war seine Ausbildung zum Piloten beendet. Eine Abschlussprüfung gab es nicht (es sei denn man zählt den Übungsflug bei dem er eine Notlandung selbst ausführen musste als solche) weil ich darin wenig Sinn sehe. Im Grunde zwingt so eine Prüfung den Spieler nur nochmal nachzulesen garantiert aber auch nicht dass er die Inhalte nicht wieder vergisst. Am Ende bekam der Spieler dann noch die folgende kleine Predigt:

Zitat

Auch wenn ihre Ausbildung beendet ist sollten sie nicht den Fehler machen zu glauben schon alles zu wissen. Die Ausbildung vermittelt ihnen die nötigen Kenntnisse um ihre Aufgaben erfüllen zu können aber in der Aquamarine gibt es eine starke Tradition des Lernens in der Praxis. Hören sie anderen Angehörigen der Aquamarine, gerade solchen die länger dabei sind als sie, sorgfältig zu, seien sie immer bereit etwas dazu zu lernen und zögern sie auch nicht Fragen zu stellen wenn sie die Gelegenheit dazu haben mit der Zeit werden sie sicher eine klarere Vorstellung davon bekommen was es bedeutet in der Aquamarine zu dienen und was von ihnen erwartet wird.

Und das wars. Danach hat er natürlich noch Hinweise bekommen wenn ich glaubte dass es nötig war, war aber im Grunde von da an allein für seinen Heli samt Besatzung und deren Ausgestaltung verantwortlich. In der Aqua-Militärsim bekommen auch neue Spieler relativ schnell einen eigenen Verantwortungsbereich den sie gestalten können ohne dass man von ihnen erwartet alle Dienstgrade von ganz unten zu durchlaufen (sollte einmal ein Spieler einen Mannschaftsdienstgrad spielen wollen würde ich mich da auch nicht querstellen aber wirklich Sinn macht das bei so wenigen Spielern wie wir im Militär haben eigentlich nicht ausser man hat wirklich Spass an sowas), der Einstiegsdienstgrad ist dementsprechend flexibel und kann durchaus in extremen Fällen auch bis rauf zum Leutnant gehen. Dafür gibt es in der Aquamarine keine Beförderungen nach Dienstzeit also wird man wahrscheinlich einige Zeit auf einer Position bleiben (ein Grund mehr dass es eine sein sollte für die der Spieler auch Interesse aufbringt).

In Kürze, ich bemühe mich Spieler relativ schnell ungefähr in dem Bereich einzusetzen in dem sie auch simen wollten und für den sie sich interessieren, das Engagement aufbringen um von dort aus weiterzukommen und aufzusteigen müssen sie dann aber schon selbst.

Die Pilotenausbildung wurde nachdem sie einmal ausgestaltet war übrigens etwas umgeschrieben und natürlich auch in der Offiziersschule hinterlegt. Unser gesamtes Kursangebot sieht derzeit so aus (einige der Kurse wurden vor längerer Zeit von Enigma geschrieben, die meisten wurden aber von mir ausgestaltet):

Zitat

Verzeichnis der an der Offiziersschule angebotenen Kurse und Vorlesungen

Schulungsfeld A: Strategie und Führungsprinzipien

Einführung in die Operationsweise der Aquamarine
Allgemeine Strategie I - Einführung in die Grundbegriffe

Schulungsfeld B: Gefechtstaktik und Einsatzprinzipien

taktische Grundlagen I - Begriff und Bedeutung des Gefechts

Waffenkunde

Waffenkunde I - Standard-Infanteriewaffen der Aquamarine
Waffenkunde II - Maschinengewehre der Aquamarine

Gefechtsführung

Gefechtsführung I - Grundlagen für Truppführer
Gefechtsführung II - Grundlagen für Zugführer

Panzerbekämpfung I - Grundlagen beim Einsatz von Geschützen

Schulungsfeld C: operative Aufklärung

Grundlagen der operativen geheimdienstlichen Arbeit (Teil 1)

Sondervorlesungen

Beräumung von Minenfeldern (Lehrfilm)

Theoretische Ausbildung für Helikopterpiloten:

Block I - Grundlagen der Aerodynamik und Steuerung
Block II - Ausrüstungsmöglichkeiten des AM-21 Pegasus
Block III - Gegenmaßnahmen und Notlandemanöver

Alles anzeigen

Das Programm wird wie gesagt immer wieder mal ergänzt. Das Arsenal der Aquamarine ist sehr ausführlich ausgestaltet was technische Daten und Funktionsbeschreibungen von Waffen angeht. Die zugehörigen Kurse in Waffenkunde schreib ich immer wieder mal je nachdem wie ich Zeit und Lust habe, für einige andere Kurse gilt ähnliches. Andere Bereiche, wie die Helikopterausbildung, werden erstellt wenn sie für die Sim gebraucht werden und dann in etwas allgemeinerer Form hinterlegt.

Natürlich wäre das alles zusammengenommen schon zu viel als dass ich einem Spieler noch zumuten würde alles zu lesen aber zumindest die Kurse die für das jeweilige Aufgabengebiet relevant sind sollten mal durchgearbeitet werden und natürlich besteht in jedem Vorlesungsthema die Möglichkeit Fragen zum Lehrstoff zu stellen oder die Inhalte zu diskutieren.

Fazit, in Aquatropolis ist eine detaillierte AGA optional aber ich denke unsere Militärsim braucht sich auch so nicht zu verstecken.