

# **GNC Coop Guide**

von [GNC]SewerRat, Mai 2010

## **Vorwort**

Vor einigen Wochen wurde innerhalb des GNC die Gründung eines Coop Squad beschlossen. Diese Übersicht soll die Zielsetzung und die geplante Durchführung grob festhalten, und als Leitfaden dienen, an dem man sich orientieren kann.

## **Was ist ein Coop Squad?**

GNC hat bisher im Bereich OFP/ArmA/ArmA2 einen Schwerpunkt im Ligaspiel, und übergeordnet im schnellen PvP-Spiel inne gehabt. Diese Spiele sind auf Action und schnelles taktisches Handeln ausgelegt, darum meist stark zeitlich und räumlich begrenzt, und erlauben nur den Zugriff auf eine sehr begrenzte Ausrüstung, um das Spielprinzip dieser Art zu ermöglichen, und Chancengleichheit herzustellen.

Die Teilnahme an der RealWar-Liga und gelegentliche Fun-Spiele (Warfare, Berzerk, Evo etc.) sorgen zwar für etwas Auflockerung, aber da es einige Spieler gibt, die innerhalb von ArmA2 ihren Schwerpunkt lieber außerhalb des Turnierspiels suchen, soll der Coop Squad eine regelmäßige, planbare und vor allem trainierbare Alternative bieten.

Im Gegensatz zum Turnierspielbetrieb liegt der Hauptaugenmerk im Coop Squad nicht auf dem Gewinnen gegen andere Spieler, und sogar nicht mal so sehr auf dem Erreichen der Missionsziele („Gewinnen“ des Spiels), sondern um das Erleben einer spannenden Spielatmosphäre, zusammen mit gelebtem Teamplay ohne die Hektik eines Wettkampfes.

Um das zu erreichen, werden innerhalb des Coop Squad schwerpunktmäßig maßgeschneiderte Karten gespielt, bei denen die Gruppe der Spieler Aufgaben innerhalb eines von AI kontrollierten Gebiets erledigen muss. Wie in späteren Kapiteln noch erläutert wird, zielen wir darauf ab, innerhalb des Coop Squads mehr oder weniger feste Positionen zu finden, um ein gewohntes Zusammenspiel mit einer gewissen Eingespeltheit zu erreichen. Dies soll hin und wieder auch innerhalb von größer angelegten Gemeinschaftsspielen mit anderen Clans, aber auch in großen PvP-Spielen (z.B. Realwar?) genutzt werden, die sicher gelegentlich als Höhepunkte anberaunt werden. Grundsätzlich kann man jedoch sagen, dass der Coop Squad (wie der Name schon sagt) hauptsächlich Coop-Karten gegen AI spielen wird.

## **Coop und Atmosphäre**

Wie schon beschrieben, steht beim Coop Squad das erlebte Spielgefühl im Vordergrund, im Gegensatz zum Gewinnen in Turnierspielen. ArmA2, in Verbindung mit dem Ace Mod, kann bei richtigem Umgang eine spannende Atmosphäre bieten, die sich durch entsprechendes Verhalten im Umgang mit dem Spielgeschehen sowohl steigern, aber auch zerstören lässt. Darum hängt es letztendlich an jedem Spieler, seinen Teil dazu beizutragen, dass die Atmosphäre spannend und erlebbar bleibt. Das muss nicht gleich die Ausmaße eines Rollenspiels annehmen, wie z.B. in der IXXL, wo man dann vielleicht einen bestimmten Leutnant eines russischen Pionierzuges oder Panzerspähtrupps spielt, aber zumindest in Grundzügen sollte das Aufrechterhalten einer gewissen Stimmung gesucht werden. Dies soll durch folgende Hilfsmittel erreicht werden:

## **Spezialisierung**

Innerhalb des Coop Squads soll Spielern die Möglichkeit geboten werden, die komplette Bandbreite unterschiedlicher Aufgaben, die in ArmA2 in Verbindung mit Ace existieren, auszuführen – auch mit der damit verbundenen Komplexität.

Es soll verhindert werden, dass ein Trupp von 10 Scout-Panzerabwehr-Sniper-Medic-Pionieren herumlaufen, mit DMR und Javelin/SMAW am Mann. Gerade ACE und z.B. Mando sorgen dafür, dass man den unterschiedlichen Waffensystemen ein hohes Maß an Aufmerksamkeit schenken muss, um es richtig zu bedienen. Zu diesem Zweck sollen sich Schwerpunkte bilden, was größtenteils ja auch den Wünschen der Leute entspricht. Manche sind lieber Sniper, manche fahren lieber Panzer, manche fliegen, und manche schießen gerne mit AT-Waffen – hier soll jeder auf seine Kosten kommen. Allerdings wird auch von den Leuten verlangt, dass sie diese Positionen dann auch versiert und gewissenhaft ausführen – dafür gibt es das Training.

Ziel ist es, dass wir nach einigen Monaten zwei Sets an Spezialisten haben, sozusagen zwei Modi innerhalb der selben Truppe: Den Infanterie-Modus und den erweiterten Modus.

Nehmen wir an, der Coop Squad bestünde aus 10 Mann, dann könnte es zum Beispiel so aussehen, dass im Infanterie-Modus diese 10 Mann sich aufteilen in eine Assault-Gruppe bestehend aus 2 Fireteams á 4 Mann, und einem Sniper-Pärchen. Team 1 könnte aus Anführer der Gruppe, Scout, MG-Schütze und Rearguard/Lader MG bestehen, während Team 2 aus 2 AT-Schützen, einem Lader AT und einem Gruppenscharfschützen besteht.

So können sich die beiden Teams untereinander ergänzen, und zusammen mit dem Sniper-Pärchen 3 Reichweitenräume abdecken. Solch ein Modus würde bei entsprechenden Infanterie-Karten eingesetzt, in denen der Schwerpunkt auf Einsickern, oder dem gezielten Erfüllen abgegrenzter Aufgaben liegt.

Wichtig ist, dass der Anführer Fähigkeiten im taktischen Denken hat, dass der Sniper die Entfernung und den Wind richtig berücksichtigen kann, und der AT-Schütze den Panzer auch richtig zu treffen weiß. Darum sollen diese Positionen im Training entsprechend geübt werden, so dass jeder seine 1-2 Spezialfelder hat, und diese zuverlässig ausführen kann, innerhalb der Infanterie-Gruppe.

Auf größeren Maps, auf denen es auch mehrere Fahrzeuge gibt, wechseln die 10 Leute dann in den erweiterten Modus. So können 3 Mann sich als Panzerteam spezialisieren, und als Kommandant/Richtschütze/Fahrer zur Verwendung kommen. Hierbei gilt das Selbe wie oben – der Kommandant sollte taktische Planungs- und Reaktionsfähigkeiten mitbringen, der Richtschütze richtig treffen, und der Fahrer die Eigenschaften des bevorzugten Panzers kennen, und wissen, wie er durch welches Gelände kommt. Ein Heli-Pilot sollte die Abmaßen seiner Maschine kennen, um im bebauten Gelände landen zu können, und ein Humvee TOW-Team aus Fahrer und Schütze genau wissen, was der Partner gerade macht.

Auch wenn es im erweiterten Modus auch kleinere Infanterietrupps geben kann (und wir hoffen, dass wir mit der Zeit noch einige Leute mehr dazu bekommen), kann so auch das komplette Fahrzeugspektrum des Spiels genutzt werden, und das Teamplay auch im Verbund der unterschiedlichen Waffensysteme erlebt werden.

Von Fernspähern, die Ziele für die Laserlenk Waffen markieren, über Panzer, die im Schritt-Tempo vor einer Infanteriegruppe herfährt, um ihr Deckung zu geben, bis hin zur C130, die eine Gruppe Fallschirmjäger auf Höhe bringt, und über dem Zielgebiet zum HALO-Sprung absetzt.

Auf diese Weise soll jeder später sein eigenes Aufgabengebiet haben, das ihm Spaß macht, und im Ganzen die Gruppe weiterbringt.

## **Verhalten auf der Karte**

Was der Atmosphäre des Spiels sehr hilft, ist ein entsprechender Umgang der Leute miteinander, und mit dem Szenario, welches sie auf der Karte umgibt. Bohemia und die Community-Modbauer haben sich große Mühe gegeben, die AI dazu zu bringen, sich wie richtige Gegner zu verhalten. Der Mapper der einzelnen Einsätze, ganz egal ob die Karte GNC-intern gebaut wurde, oder von außerhalb kommt, hat die Einheiten mit Bedacht platziert, um uns ein tolles, stimmungsvolles Spiel zu liefern.

Diese Stimmung geht natürlich gleich aus dem Fenster, wenn zum Beispiel jemand, der die Karte schon einmal gespielt hat, anmerkt: „Hier können wir noch schnell fahren – hier gibt es noch keine Gegner“. Oder „Die AI hat hier keine AT-Waffen, wir können da durch fahren“.

Es hat sich leider eingebürgert, dass man fast schon wie selbstverständlich seine Waffen in der provisorischen Feldbasis aufnimmt, einen Humvee besteigt, und dann dahin fährt, „wo was los ist“. Bis dahin nimmt man die Umwelt nicht ernst, wundert sich aber, wenn einem auf einmal auf der Hauptstraße ein BMP3 entgegen kommt. Oder man in einer Stadt plötzlich unter Feuer gerät. Dann verteilt man sich, schießt aus allen Rohren, tötet jeden Gegner, und fährt zum nächsten Hinterhalt.

Wenn man stattdessen sich darauf ein lässt, innerhalb der Welt von ArMA2 in einem Krisengebiet zu sein, mit dem Bewusstsein, dass jederzeit und überall ein gut ausgebildeter, hervorragend ausgerüsteter Gegner zuschlagen kann, sieht die Sache schon anders aus.

Viele meckern über das harsche Gewichtsmanagement von Ace – aber letztendlich dient genau dieses dazu, es etwas realistischer angehen zu lassen. Keine Infanteriegruppe rennt im schnellen Laufschrift quer durch das Gelände, um zu einem Punkt zu gelangen, an dem eine Kampfhandlung vorzunehmen ist. Stattdessen bewegt sie sich immer vorsichtig und umsichtig durch das Gelände, jederzeit bereit, einen Angriff aus dem Hinterhalt abzuwehren. Dabei ist es egal, ob auf der Karte Feinde an der Stelle eingebaut sind oder nicht – es dient der Atmosphäre, wenn man so tut, als wären sie es. Darum sollte man auch nicht mit dem Humvee bei maximaler Geschwindigkeit zum Schlachtfeld fahren, sondern sich bewusst sein, dass man sich bereits auf dem Schlachtfeld befindet. Umsichtiges Fahren mit dem Humvee, gegebenenfalls ihn als Deckung mit mobilem Feuerstand MG zu verwenden, bemannt von Fahrer und Schützen, während die übrigen Soldaten hinter, und einer mit etwas Abstand als Scout vorweg geht. Dann fährt der Humvee zwar nur Schritttempo, aber er dient in dem Fall ja auch nicht dem Transport, sondern dem Feuerschutz.

Gleiches gilt für den Transport-Heli, der bereits nach dem Abheben in den Tiefstflug übergeht, auch wenn man so nur langsamer vorwärts kommt. Auf 200 Metern dahin rauschen, und sich wundern, wenn irgendwann eine Strela-Rakete angefliegen kommt, ist eher was für PvP-Spiele.

## **Umgang miteinander/Sprache**

Gerade im Umgang miteinander, und in der Spiel-/Gesprächsdisziplin kann man viel zur Atmosphäre beitragen. Es ist unnötig, sich förmlich mit einem imaginären Rang anzusprechen, und Soldat zu spielen. Aber die Salutieren-Funktion im Spiel hat jeder schon mal in Spielen als etwas Erfreuliches erlebt, wenn einen jemand Fremdes damit grüßt, weil man ihn gerade mit dem Helikopter abholt. Solche Kleinigkeiten machen den Unterschied.

Während es in PvP-Spielen eher als störend empfunden wird, liefert in Coop-Spielen eine szenariogebundene Sprache einen wertvollen Beitrag zur Spiel-Atmosphäre. Wenn ein Gruppenkommandant darauf achtet, seine Anweisung kurz und präzise zu formulieren, und die Leute z.B. mit ihrer Position anzusprechen, anstelle ihres Nicknamens, bringt das einiges an entsprechender Stimmung. Vor allem, wenn die Leute auch wirklich flüstern, wenn es spannend wird, oder rufen, wenn man unter Feuer ist. Funk mit begleitenden Einheiten (Panzer, Helis, Kampfflieger) hat ähnliches Potenzial, wenn man zumindest versucht, es halbwegs professionell klingen zu lassen.

Um das noch zu verstärken, wurde die Idee ins Auge gefasst, eventuell auf die Verwendung der englischen Sprache innerhalb des Games zurück zu greifen. Der Sinn dahinter ist, dass jeder im Spiel sofort merkt und fühlt, dass es sich hierbei um eine besondere Situation handelt. Man konzentriert sich auf das Spielgeschehen, auch z.B. während langer Märsche, und fängt nicht an, über das neue Playstation-Spiel zu plaudern. Diese Veränderung kommt ganz instinktiv, und davon ab hilft es der Stimmung, wenn man als U.S.-Infanteriezug unterwegs ist.

Natürlich ist es nicht immer leicht, alleine schon mit dem militärischen Sprachgebrauch mitzuhalten. Dann auch noch auf Englisch, das könnte für einige Spieler Verständigungsprobleme geben. Aber wenn man zu Beginn gleich mal eine Liste der wichtigsten Befehle und Meldungen aufstellt, und es in den Spielen immer wieder hört, wird sich sicherlich sehr schnell eine Gewöhnung einstellen. Und der Gewinn an Atmosphäre, der dadurch eintritt, wird mit Sicherheit sehr schnell spürbar sein.

Wenn es jetzt noch möglich sein sollte, dass z.B. durch das Teamspeak-Addon für ArMA eine entsprechende Funk-Kulisse zu schaffen, wäre das natürlich sehr hilfreich. Allerdings sollten wir das nur angehen, wenn dieses Addon hundertprozentig stabil läuft, und nicht wie bisher zu größeren Problemen und Inkompabilitäten führt.

## Durchführung

Bisher liefen die Coop-„Trainings“ so ab, dass man entweder ein paar Coop-Karten zusammen gespielt hat, oder eine Domination reingeworfen hat. Das lief dann immer irgendwie zwischen dem Zusammenwürfeln unterschiedlicher Aufgabengebiete, dem Versuch, halbwegs koordiniert vorzugehen, und bei erstem Feindkontakt in Richtung totales Chaos.

Um dem zu begegnen, wollen wir das Coop-Geschehen nun splitten. Leider gibt es ja keine immer wieder kehrende Events wie Wars in der Liga, für die man üben kann, um sie dann zu bestehen. Aber zumindest vom Prinzip her können wir in eine ähnliche Richtung gehen.

Das wird dann erst einmal so aussehen, dass die zwei Coop-Tage in der Woche in einen Trainings- und einen Spieltag aufgeteilt werden.

Zumindest in der Anfangsphase ist das notwendig, um sich als Team einzuspielen, und während der Trainingstag sich auch immer ein wenig wie ein Spieltag anfühlen wird, wird der Spieltag immer auch ganz nebenher noch einen trainingstechnischen Nutzen haben (und sei es nur die Festigung der im Training erlernten Kenntnisse).

Hierbei ist es wichtig, zu wissen, was das Training soll, und was es nicht soll: In der Liga soll ein Training zum Beispiel die Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit trainieren – gerade in Deathmatches geht so etwas natürlich sehr gut. Auch Hindernis-Parcours mit Schießscheiben sind dafür gut geeignet. Aber darum geht es im Coop-Training nicht.

Viel mehr sollen hier Gruppen-Abläufe trainiert werden. Das fängt bei ganz einfachen Dingen, wie zum Beispiel dem sich-fortbewegen in der Gruppe an. Ziel ist es, dass der Kommandant der Gruppe später nicht mehr jedem Einzelnen sagen muss, wo in der Gruppe er zu laufen hat, wie die Abstände sein sollen, und wohin er zu sichern hat.

Ein weiteres wichtiges Trainingsziel ist das Erlernen des kombinierten Wirkens. Jeder kann für sich mal rumprobieren, wie man mit der Javelin AT-Rakete unter Mando richtig zielt und trifft. Das müssen wir nicht extra trainieren. Aber dass bei der Sichtung eines Panzers der Kommandant die richtige Entscheidung trifft, ob er bekämpft werden soll, schon. Dass die Gruppe Sicherungspositionen um den AT-Schützen einnimmt, ebenfalls. Dass der AT-Lader mit der zweiten Rakete sich bereit hält, und gleichzeitig ähnlich dem Spotter beim Sniper dem Schützen als erweitertes Paar Augen dient, ebenfalls.

Von daher gibt es anfangs zwei Trainingsschwerpunkte: Bewegung und der bewaffnete Kampf in der Gruppe, und für die Leute, die das als Aufgabe wahrnehmen wollen, das Führen einer Gruppe.

Durchführen kann man das, in dem man auf Trainingstagen auf leeren Karten ohne AI erstmal bei voller Rollenbewaffnung die Fortbewegung übt. Als geschlossener Squad, als getrennt operierende Fireteams, der Wechsel dazwischen.

Den Kommandanten kommt zusätzlich noch die Zielsetzung zu, dass sie lernen sollen, Lagen richtig einzuschätzen, mit großem Augenmerk auf das Gelände. Welche Bereiche kann ein bereits entdeckter Gegner einsehen? Wie bewegt der Gegner sich? Kann ich den Gegner beobachten lassen, und trotzdem meine Leute sicher passieren lassen? Ist eine Bekämpfung notwendig und erfolgversprechend?

Es soll vermieden werden, dass Kommandanten nicht bemerken, dass sie ihren gesamten Trupp in einen Talkessel führen, auf dessen Kanten Gegner in guten Feuerpositionen sitzen, sondern dass solche Gefahren bereits bei der Überlegung der weiteren Vorgehensweise in die Entscheidungsfindung einfließen. Ein Gespür dafür zu entwickeln, ob man sich besser bewegen soll, oder besser Stellung bezieht und sich gegen anrückende Gegner verteidigt, dauert ebenso lange, wie ein Gespür für die Flugbewegung einer MH-8 Littlebird zu bekommen, um die in einer Stadt zwischen den Gebäuden zu landen. Darum sollte man den Kommandantenplatz genau so spezialisiert und als Nische betrachten wie den Pilotenplatz.

Wenn bei den ersten Trainings-Einheiten die Bewegung im Gelände geübt wird, sollte sich nach kurzer Zeit bei jedem Spieler ein gewisser Instinkt für das Gelände und seine Eigenheiten einstellen. Man ahnt voraus, wo einen der Kommandant hinschicken will, und ist darauf vorbereitet, wenn das Kommando kommt, ohne dass viel erklärt werden muss. So etwas kommt mit der Zeit von ganz allein.

In Folge der Fortbewegung zu Fuß soll im Training auch ganz massiv das Fortbewegen im Verbund mit Fahrzeugen geübt werden. Ganz egal, ob man mit einem Humvee, oder einem Schützenpanzer unterwegs ist – die Fortbewegung im Schritttempo, das Schützen des Fahrzeugs durch Infanterie, das Schützen der Infanterie durch das Fahrzeug, das ist etwas, was bei uns noch völlig brach liegt.

Quer durch ArmA haben Panzer und Schützenpanzer eigentlich schlechte Karten. Wozu ist ein BMP3 oder ein LAV gut, wenn er mit einer Rakete gleich gesprengt werden kann? Also werden sie nicht eingesetzt. Dabei geht völlig unter, wie praktisch es für einen Infanteriezug ist, so ein Fahrzeug als Deckung mit dabei zu haben, auch wenn es der Infanterie dann unterliegt, das Fahrzeug zu schützen. Der Scout vorn muss den gegnerischen AT-Zug entdecken, wenn der Panzerkommandant ihn nicht sieht. Das Einweisen der Fahrzeugkanone ist von außen wesentlich leichter, als von der Richtschützenposition. Und so wie oben beschrieben der Javelin-Schütze beim Wirken gesichert werden muss, so muss auch der Humvee TOW oder der Abrams-Panzer z.B. im urbanen Gelände von Chernogorsk geschützt werden.

Auf diese Weise kann man die Spieler immer weiter, hoffentlich auch mit steigender Spielerzahl, an den Kampf der verbundenen Waffen heran führen. Später fährt dann vielleicht ein Abrams mit einem Stryker mit einem Trupp Panzergrenadiere los, die regelmäßig absitzen, wenn Feindföhlung bevor steht. Oder zwei Helis bringen 2 Fireteams in den Aktionsbereich, die dann, wenn sie unter Feuer geraten, Luftunterstützung von Kampffliegern anfordern. Mehr und mehr nähert man sich so dem vollen Spielumfang, der in Coop-Missionen möglich ist.

Später in den Spielen sollen diese im Training erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse dann gefestigt werden, in einer laufenden Mission. Wo auf der Trainingskarte eventuell keine Feind-AI eingebaut war, oder nur vereinzelt als Zielscheibe, trifft man nun auf richtige Karten-Szenarien, und verhält sich entsprechend.