

### Harctéri taktikák III. – Eligazítások

A harctéri taktikák cikksorozatban olyan hasznos tudnivalókat próbálunk/próbálunk össze gyűjteni, amik az airsoft játékok során a játékosok számára nagyobb hatékonyságot, egységesebb fellépést, és magabiztosságot adhatnak a legtöbb olyan helyzetben, amikkel a játékok során találkozhatnak, így hozzásegíthetik a valósághűbb és maradandóbb játékelményhez.

A játékokon a szervezők által kitűzött megoldandó feladatok, valamint a folyamat közben felbukkanó kisebb részfeladatok (pl. egy akadály leküzdése) megoldásának első lépése azok MEGÉRTÉSE.

Annak tehát, hogy az egyéni játékosok, a rajok, vagy esetleg nagyobb létszámú egységek az eléjük kerülő feladatokat meg tudják oldani, az egyik legfontosabb feltétele, hogy megértsék azt.

A feladatok átadása a játékok elején, vagy akár közben ELIGAZÍTÁSOK formájában történik, ezért egy rövid cikkben mindenképp ki kell térni erre a témakörre is.

A fő feladatok, illetve a hozzájuk kapcsolódó részfeladatok, ezek feltételei, az egyéb szabályok (medikálás, visszaállás, FPS limit, feladat megoldási sorrend, stb.) a játék előtt a játékkíráásban a szervező csapat által kerülnek rögzítésre. A jelentkezéssel minden résztvevő elfogadja, és magára nézve kötelezőnek ismeri el ezeket, azonban ez még nem garantálja, hogy minden játékos a feladatok minden részletével tisztában is van, pláne abban az esetben, ha a kiírás a sztoriból adódóan nem tartalmaz(hat) minden részletet.

Éppen ezért a játék megkezdése előtt ajánlatos egy általános eligazítást tartani, amiben újra ismertetésre kerülnek a kiírásban foglaltak. Ez történhet kétféle módon:

- a fő eligazításon mindenki jelen van, és az elmondottakat mindenki hallja
- csak a rajparancsnokok/kijelölt parancsnokok vannak jelen, akik később tovább adhatják a pontos információkat a rajuk/csapatuk tagjainak.

Mindkét módszernek vannak előnyei, és hátrányai is:

Ha az eligazításon mindenki jelen van, úgy nagyobb a valószínűsége, hogy a feladat minden részletét megjegyzik, viszont a feladat átadásakor fontos személyes kontaktus és visszajelzés nagyon kevés esetben valósulhat meg.

Ha az eligazításon csak a rajparancsnokok/kijelölt parancsnokok vannak jelen, úgy a feladatok személyesen adhatók át (a kis számú hallgatóság ezt lehetővé teszi), valamint lehetőség van a pontos megértés ellenőrzésére is. Az így megszerzett információt viszont az ott jelen levőknek még tovább kell adniuk a saját irányításuk alá tartozók felé, ami sok időt vesz igénybe, és fennáll az információ-torzulás lehetősége is. Ezen kívül az esetleges pontatlanságokat így már nincs lehetőség kiszűrni, ami a játék közben problémákat is okozhat. („Hova kell mennünk?” „Ki támadhat először” „Melyik feladatot lehet először megoldani” „Engedélyezett-e sorozat lövés” és ehhez hasonló kérdések).

Mindezek ellenére a második módszer lehet a hatékonyabb, ha a fő eligazításon a játék szervezői alaposan meggyőződnek arról, hogy az átadott információt a hallgatóság pontosan és részleteiben megértette. Ennek legjobb módszere, ha az olyan részletekre rákérdezzük, amik előre láthatóan hibákat okozhatnak. Ilyen esetekre akár előre is lehet kérdéseket összeállítani, amit teszt-szerűen az összeállítás végén feltehetünk a résztvevőknek. Ez mindössze pár percet vesz igénybe a játékidőből, ám többszörösen térülhet meg mind a káosz elkerülésével, mind az ebből adódó gördülékeny játékmenet élményével.



Pár ilyen kérdés(csak példaként):

- Hogy történhet a visszaállítás?
- Mi a medikálás szabálya?
- Mi az első feladatokat?
- Mi xy feladat előfeltétele?
- Melyik rádiócsatorna a Tiétek?
- Stb...

A játék megkezdése után is adódhatnak olyan nehézségek, amiket meg kell oldani. Ilyen lehet pl. egy erősen védett épület megtisztítása, vagy egy két (esetleg több), oldalról szervezett támadás lebonyolítása egy adott pont ellen, egy elterelő művelet megszervezése, stb.

Az ilyen, jobbra improvizáción alapuló tevékenységek előtt szintén eligazítást kell tartani. Általában erre nem áll rendelkezésre túl sok idő, így az ilyen eligazítást mindig gyorsan, és lényegre törően kell végre hajtani.

Nagyon sokat segíthet ilyenkor, ha az eligazítást végző személy segédeszközöket használ, és az emberi asszociációs képességekre alapoz. Egy épület elleni támadás pl. sokkal hatékonyabb lehet, ha a résztvevők mozgásának irányát valamilyen skiccen szemléltetve mutatja be a rajparancsnok az eligazítás során (akár a földre karcolva, vagy a térképre rajzolva, a lényeg, hogy a hallgatóság VIZUÁLISAN is lássa az elmondottakat, az ilyen információ ugyanis sokkal inkább marad meg, mint a hallott utasítások, és a félreértéseket is könnyebb elkerülni általa).

Az eligazítások legyenek (általánosságban):

- Lényegre törők, de információban gazdagok
- Logikailag jól felépítettek, az elhangzott információk mindig már ismert, vagy ismertített dologra épüljenek
- Folyamatosak, a szükséges részletek átadását megzavaró kérdésektől, és egyéb zavaró tényezőktől (későn érkezők, stb.) mentesek
- Jól tagoltak (a részletek elmondása → ellenőrző kérdések → esetleges nyitott kérdések tisztázása, kérdések a hallgatóságtól)
- Személyes kontaktust tartalmazók az eligazítást végző és a hallgatók között
- Vizuális elemekkel megerősítettek (a szükséges dolgokat, pl. speciális eszközök, helyek a térképen, lehetőleg vizuálisan is be kell mutatni a résztvevőknek)

