KLASSIFIZIERT // NUR FUER TEILNEHMER

AI MODIFIED

OPERATIVER LEITFADEN

LIGHTSIM EVENT 2026

AUSGABE: 2026

STANDORT: MAHLWINKEL

UPDATES & NEUERUNGEN
SAISON 2026



NEUES GEBÄUDESICHERUNGSSYSTEM

Ausgewählte Gebäude sind mit einem elektronischen Sicherungssystem ausgestattet. Um ein Gebäude einzunehmen, müssen alle Bedienpunkte gleichzeitig für eine festgelegte Zeit aktiviert werden. Nach erfolgreicher Sicherung gehört das Gebäude der agierenden Partei und generiert fortlaufend Punkte – bis es vom Gegner zurückgesetzt oder übernommen wird.



ERSTMALIGER EINSATZ VON FLASHBANG-GRANATEN

Ein neues Spielelement auf der LightSim 2026 sind Flashbang-Granaten. Jeder Spieler erhält bei der Anmeldung eine kostenlose Flashbang. Weitere Granaten können jederzeit im Airsoft Helden Shop vor Ort erworben werden.

Wichtig: Der Einsatz ist ausschließlich bei freigegebener Waldbrandstufe und nach Freigabe durch die Spielleitung erlaubt.



EINSATZ VON GEHÖRSCHUTZ

Im Zuge der Einführung von Flashbang-Granaten gilt auf der LightSim 2026 eine verpflichtende Gehörschutzregelung. Jeder Spieler erhält bei der Anmeldung zwei Sets Gehörschutzstopfen, die von den Airsoft Helden kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

UPDATES & NEUERUNGEN
SAISON 2026



NEUE DROHNEN-SPERRZONEN

Mit der LightSim 2026 erhält jede Fraktion die Möglichkeit, gegnerische Drohneneinsätze aktiv einzuschränken. Hierzu kann das Hauptquartier gegen einen festgelegten LightSim-Dollar-Betrag eine Drohnen-Sperrzone anfordern.
Die Sperrzone besitzt einen Durchmesser von 400 Metern und wird durch den Fraktionsführer in Abstimmung mit der Spielleitung frei auf dem Spielfeld positioniert. Innerhalb dieses Bereichs ist die gegnerische Drohnenaufklärung gesperrt.
Taktisch eingesetzt schützt die Drohnen-Sperrzone eigene Truppenbewegungen, sichert sensible Operationsräume und erschwert dem Gegner die Aufklärung wichtiger Stellungen.



NEUE DOG TAG CODES

Über das gesamte Spielfeld verteilt befinden sich markant farbige, gravierte Dog Tags, die während des Spiels entdeckt werden können. Jedes Dog Tag trägt einen einzigartigen Identifikationscode, der nach dem Fund im eigenen Hauptquartier an den Parteiführer gemeldet werden muss.

Nach erfolgreicher Überprüfung wird der eigenen Partei eine festgelegte Anzahl an Punkten gutgeschrieben.
Das Dog-Tag-System belohnt Aufmerksamkeit und Erkundung des Geländes und bietet jeder Fraktion die Möglichkeit, auch abseits direkter Gefechte wertvolle Zusatzpunkte für den Gesamtsieg zu sichern.

DRESSCODE & TEAMIDENTIFIKATION

auch in 2026 verpflichtend - Teamzugehörigkeit muss optisch erkennbar sein !

UCRF

Camouflage-Fraktion

Oberteil und Hose müssen grundsätzlich ein militärisches Tarnmuster tragen.

Die aufgeführten Tarnmuster sind lediglich Beispiele und stellen keine Einschränkung der zulässigen Tarnmuster dar.

Die Ausrüstung (z. B. Plattenträger, Chest Rig, Battle Belt oder Rucksack) darf unifarben sein.

Mögliche Tarnmuster:

- Multicam / MTP
- Tropentarn / Wüstentarn
- A-TACS (AU/FG)
- Flecktarn
- Pencott Greenzone
- Woodland

Pflicht: Der UCRF Fraktionspatch muss immer am Oberarm getragen werden!

TERRA

Einfarbige Fraktion

Oberteil und Hose müssen grundsätzlich einfarbig sein.

Tarnmuster auf der Bekleidung sind nicht zulässig. Die aufgeführten Farben dienen lediglich als Beispiele und stellen keine Einschränkung der zulässigen Farbauswahl dar.

Die Ausrüstung (z. B. Plattenträger, Chest Rig, Battle Belt oder Rucksack) darf hingegen auch Tarnmuster aufweisen.

Mögliche Farben:

- Ranger Green
- Oliv (unifarben)
- Schwarz
- Coyote brown
- Dunkelblau (Uniform)
- Zivil: Schwarz/Blau

Pflicht: Der TERRA Fraktionspatch muss immer am Oberarm getragen werden!

WICHTIG: Ohne korrekten Dresscode ist die Teilnahme am Spiel nicht gestattet!

HAUPTQUARTIER UCRF

HANGER - GEBÄUDE: 700 - POSITION: NORD-WEST







UCRF BASE

Das Hauptquartier der UCRF bietet großzügige Platzverhältnisse für Unterkunft, Organisation und Verteidigung.
Umgeben von dichtem Nadelwald ist es nur aus südlicher und südöstlicher Richtung leicht zugänglich, wodurch natürliche Schutzräume entstehen. Eine zentrale Zufahrtsstraße ermöglicht zudem den schnellen Einsatz und die effektive Nutzung von Fahrzeugen.

HAUPTQUARTIER TERRA

FAHRZEUGHALLEN - GEBÄUDE: 120 - POSITION: SÜD-OST







TERRA BASE

Das Hauptquartier der TERRA verfügt über weitläufige Unterbringungs- und Verteidigungsbereiche sowie eine ausgezeichnete Straßenanbindung für den schnellen taktischen Einsatz von Fahrzeugen.

Durch seine exponierte Lage ist das HQ insbesondere aus nördlicher und westlicher Richtung angreifbar. Die umliegenden Freiflächen schaffen jedoch ein hervorragendes Sichtfeld, wodurch anrückende Gegner früh erkannt und bereits auf große Distanz wirkungsvoll bekämpft werden können.

DAS HAUPTQUARTIER UND SEINE ZONEN

Kampfzone
Schlüsselschalter
Angriffe möglich !

VORFELD

BESPIELBAR

Safezone
Taktik & Planung
Keine Kampfhandlungen!
Markierung: gelb/schwarzes Flatterband

KOMMANDO BUNKER

GESCHÜTZT

Respawn-Punkt
Schlafen & Essen
Keine Kampfhandlungen!
Markierung: gelb/schwarzes Flatterband

RUHEZONE

SICHER



Das Bild nur der Veranschaulichung - KI Nutzung



WICHTIGE REGELN FÜR DIE FRAKTIONS-HAUPTQUARTIERE

Das Hauptquartier (HQ)

Das Hauptquartier ist in drei klar definierte Bereiche gegliedert. Jeder Bereich erfüllt eine eigene Aufgabe und unterliegt unterschiedlichen Regeln. Die Einhaltung dieser Regelungen ist entscheidend für einen reibungslosen Spielablauf.

Das Vorfeld:

Das Vorfeld ist der vorgeschaltete Einsatzbereich des Hauptquartiers und gleichzeitig der Angriffspunkt für eine mögliche HQ-Eroberung. Hier befinden sich die beiden Flaggenpunkte, an denen die Schlüssel für den Schlüsselschalter gesichert sind. Erst wenn beide Schlüssel vom Gegner erbeutet wurden, kann der Schlüsselschalter betätigt und das Hauptquartier eingenommen werden.
Das Vorfeld ist eine aktive Kampfzone. Hier muss jederzeit mit Feindkontakt gerechnet werden.
Das Tragen einer Schutzbrille ist jederzeit verpflichtend!

Der Kommandoraum:

Der Kommandoraum bildet das Herzstück des Hauptquartiers. Hier befinden sich die Fraktionsführung, die Funk- und Kommunikationstechnik sowie die zentrale Einsatzleitung. Von hier aus werden Befehle koordiniert, Lageinformationen ausgewertet und Missionen an die Spieler ausgegeben.
Der Kommandoraum ist eine Safezone. Kampfhandlungen sind in diesem Bereich strengstens untersagt! Eine Schutzbrille ist hier nicht vorgeschrieben.

Die Ruhezone:

Die Ruhezone dient der Regeneration und Versorgung der eigenen Kräfte. Hier können sich Spieler nach Einsätzen oder einem Hit ausruhen, schlafen, essen, Ausrüstung warten oder Magazine nachladen. Zudem befinden sich hier Zelte sowie die notwendige Infrastruktur wie Toiletten und Handwaschbecken.
Die Ruhezone ist eine Safezone. Kampfhandlungen sind nicht gestattet! Eine Schutzbrille ist nicht verpflichtend, wird jedoch aus Sicherheitsgründen weiterhin empfohlen.



WICHTIGE REGELN FÜR DEN GEBRAUCH VON GRANATEN

Erklärung zu den Rauchgranaten

Rauchgranaten erweitern das taktische Spielgeschehen auf der LightSim und ermöglichen eine noch realistischere Darstellung moderner Einsatzszenarien. Um die Sicherheit aller Teilnehmer zu gewährleisten und einen fairen Spielablauf sicherzustellen, gelten für den Einsatz dieser Effekte verbindliche Regeln.

Die nachfolgenden Bestimmungen erläutern, welche Granaten zugelassen sind, wie sie eingesetzt werden dürfen und welche Sicherheitsabstände sowie Verhaltensregeln von allen Spielern einzuhalten sind.
Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich vor der Verwendung mit diesen Vorgaben vertraut zu machen und sie jederzeit einzuhalten.



Verwendung von Rauchgranaten

Rauchgranaten dürfen innerhalb von Gebäuden grundsätzlich **nicht** eingesetzt werden!
Dies bedeutet, dass sie weder in Gebäuden gezündet noch von außen in Gebäude geworfen werden dürfen.

Diese Regel dient dem Schutz aller Teilnehmer und soll gesundheitliche Beeinträchtigungen durch Rauchentwicklung in geschlossenen Räumen verhindern.

Im Außenbereich dürfen Rauchgranaten grundsätzlich verwendet werden, sofern die zum Veranstaltungszeitpunkt geltende Waldbrandstufe in Mahlwinkel dies zulässt. Änderungen aufgrund behördlicher Vorgaben oder der aktuellen Wetterlage werden durch die Spielleitung bekanntgegeben und sind jederzeit verbindlich.

Rauchgranaten sind stets auf Sicht, mit ausreichendem Sicherheitsabstand und verantwortungsbewusst einzusetzen. Jeder Spieler trägt die Verantwortung dafür, dass durch den Einsatz weder Personen gefährdet noch Brände oder Sachschäden verursacht werden.



WICHTIGE REGELN FÜR DEN GEBRAUCH VON GRANATEN

Erklärung zu den Flashbangs

Knallgranaten (Flashbangs) erweitern das taktische Spielgeschehen auf der LightSim und ermöglichen eine noch realistischere Darstellung moderner Einsatzszenarien. Um die Sicherheit aller Teilnehmer zu gewährleisten und einen fairen Spielablauf sicherzustellen, gelten für den Einsatz dieser Effekte verbindliche Regeln.

Die nachfolgenden Bestimmungen erläutern, welche Granaten zugelassen sind, wie sie eingesetzt werden dürfen und welche Sicherheitsabstände sowie Verhaltensregeln von allen Spielern einzuhalten sind. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich vor der Verwendung mit diesen Vorgaben vertraut zu machen und sie jederzeit einzuhalten.



Verwendung von Flashbangs

Der Einsatz von Flashbangs ist innerhalb und außerhalb von Gebäuden grundsätzlich erlaubt und sorgt für ein intensiveres sowie realitätsnäheres Spielerlebnis.
Zum Schutz aller Teilnehmer gilt jedoch die Verpflichtung, beim Betreten eines Gebäudes einen geeigneten Gehörschutz zu tragen. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, seinen Gehörschutz vor dem Betreten eines Gebäudes anzulegen.

Bei der Anmeldung erhält jeder Teilnehmer zwei Paar Gehörschutzstopfen kostenlos von den Airsoft Helden. Diese sind für den Einsatz während des Spiels vorgesehen.
Spieler, die bereits über einen höherwertigen Gehörschutz, beispielsweise einen Aktivgehörschutz, verfügen, können selbstverständlich diesen verwenden.

Jeder Spieler erhält bei der Anmeldung zudem eine Flashbang kostenlos.
Darüber hinaus besteht vor Ort die Möglichkeit, eine begrenzte Anzahl weiterer Flashbangs zu erwerben.

Auf der LightSim dürfen ausschließlich von den Airsoft Helden freigegebene und farblich gekennzeichnete Flashbangs verwendet werden. Die farbliche Markierung dient der eindeutigen Identifikation zugelassener Granaten. Unsere Marshalls kontrollieren während des Spiels regelmäßig die verwendeten Flashbangs. Nicht gekennzeichnete oder nicht zugelassene Granaten werden umgehend eingezogen und bis zum Ende der Veranstaltung verwahrt. Zudem riskiert der Spieler den Ausschluss vom Event.
Diese Regelung gewährleistet einen sicheren, kontrollierten und für alle Teilnehmer fairen Einsatz pyrotechnischer Effekte auf dem Spielfeld.

HAUPTQUARTIER EROBERUNG

3 Schritte zur feindlichen HQ-Übernahme (2-Stunden-Fenster)

1 ZONEN SICHERN

Halte gleichzeitig mindestens 3 Zonen die dein HQ mit dem gegnerischen HQ verbinden.

Die Zonen müssen durchgehend gehalten werden, um den Angriff auf das HQ freizuschalten.

2 KOMMUNIKATIONSRELAIS DEAKTIVIEREN

Finde und deaktiviere das feindliche Kommunikationsrelais auf dem Spielfeld.

Das Relais muss physisch erreicht und per Knopfdruck deaktiviert werden.

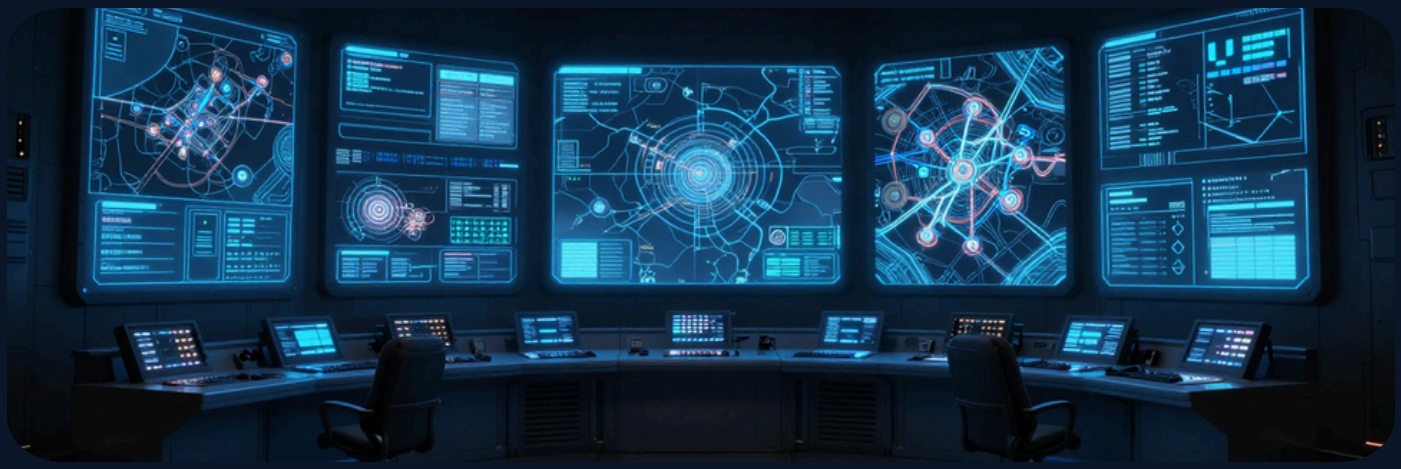
3 SCHLÜSSELSCHALTER AKTIVIEREN

Zwei Spieler müssen gleichzeitig die beiden Schlüsselschalter im feindlichen Kommandoraum aktivieren.

Erfolgreiche Aktivierung = HQ erobert!
Das HQ System wird danach resettet und hat eine Cooldown-Phase von 2 Std. bevor der nächste Angriff durch den Gegner ermöglicht werden kann!

ZEITLIMIT: Alle 3 Schritte müssen innerhalb von 2 Stunden abgeschlossen werden!

EFSS - ELEKTRONISCHES FIELD SUPPORT SYSTEM



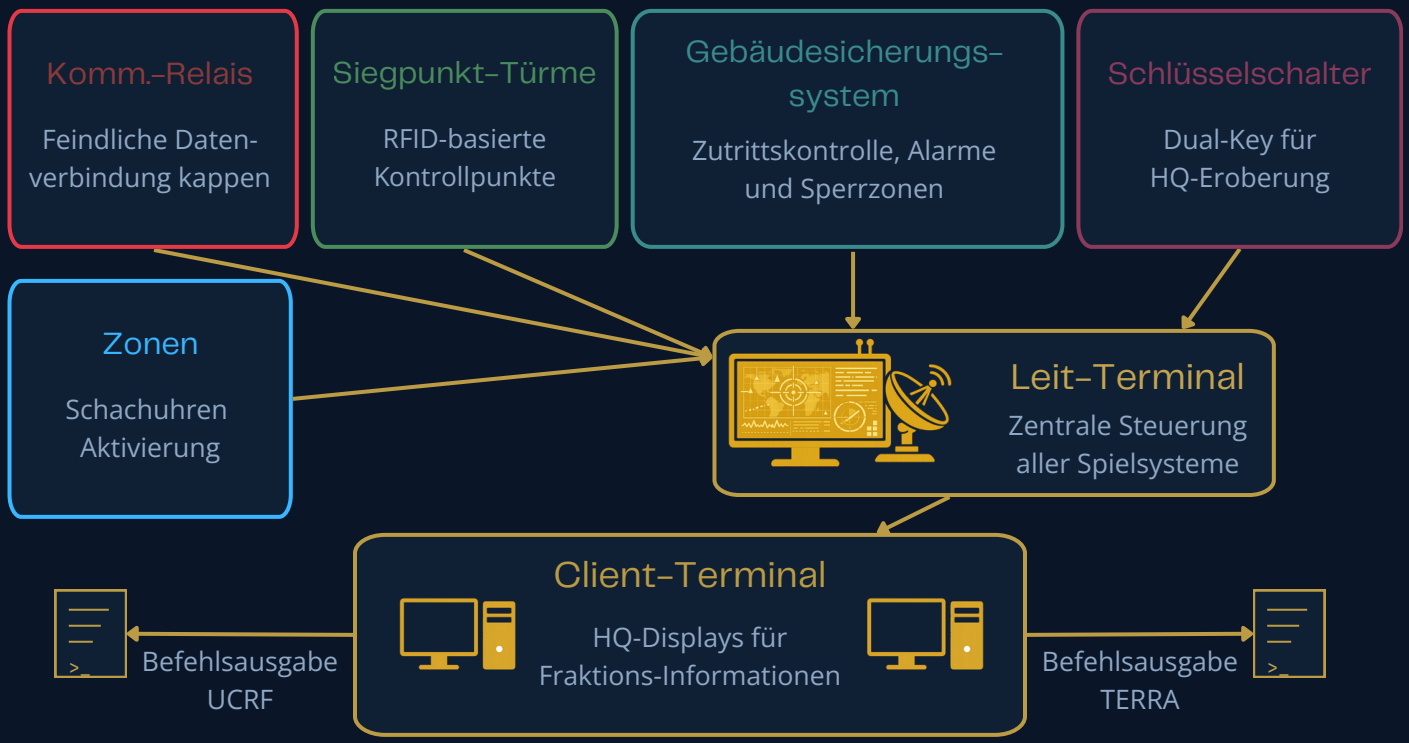
Das Bild nur der Veranschaulichung - KI Nutzung

Das EFSS (Elektronische Field Support System) ist das digitale Herzstück des Spielfelds und verbindet sämtliche spielrelevante Technik miteinander.

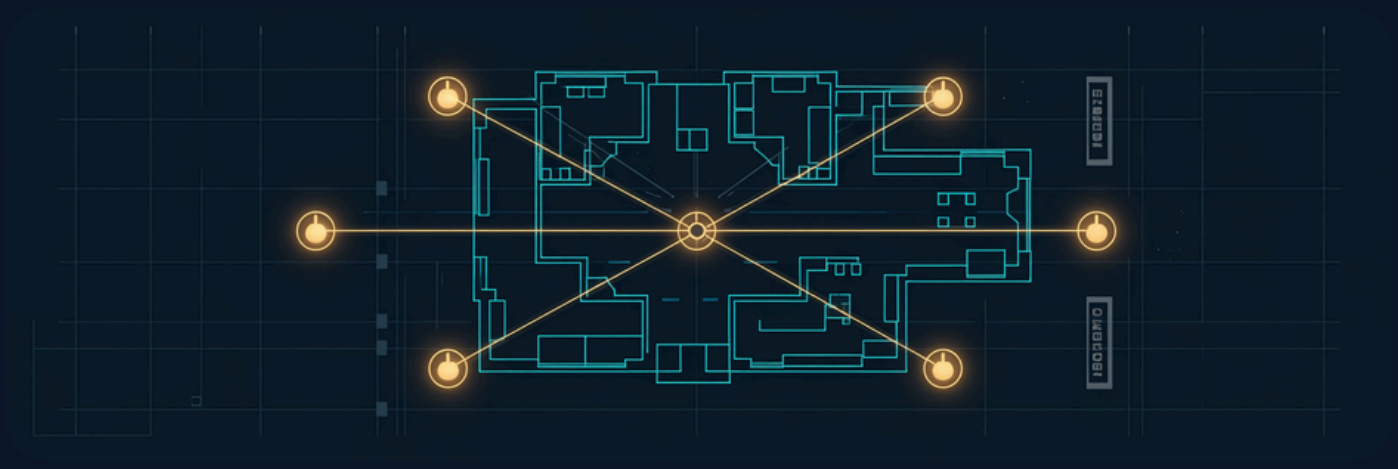
Am Leit-Terminal laufen alle Informationen der verschiedenen Spielsysteme in Echtzeit bei der Spielleitung zusammen. Über die Client-Terminals werden diese Daten aufbereitet und den jeweiligen Parteien übersichtlich zur Verfügung gestellt.

Zum EFSS gehören außerdem die Siegtürme, das Kommunikations-Relais, die Schlüsselschalter, die Zonenkontrollpunkte sowie das Gebäudesicherungssystem. Diese Systeme ermöglichen das Erfüllen von Missionszielen und die Erfassung von Siegpunkten, aus denen am Ende das Spielergebnis ermittelt wird.

Das EFSS verwaltet sämtliche angeschlossene Systeme, macht deren Status jederzeit nachvollziehbar und sorgt für eine transparente, faire und nachvollziehbare Auswertung des gesamten Spielgeschehens.



GSS - GEBÄUDESICHERUNGSSYSTEM



Das Bild nur der Veranschaulichung - KI Nutzung

Das Gebäudesicherungssystem (GSS) feiert auf der LightSim seine Premiere und erweitert das Spiel um ein völlig neues taktisches Missionsziel.

Anstatt Gebäude lediglich zu besetzen, müssen sie aktiv aufgeklärt, koordiniert angegriffen und gemeinsam gesichert werden.

Nur ausgewählte Gebäude auf dem Spielfeld sind mit dem Gebäudesicherungssystem ausgestattet. Welche Gebäude dies sind, ist zu Beginn des Spiels ausschließlich der Spielleitung bekannt. Die Fraktionen müssen diese daher zunächst eigenständig aufklären und lokalisieren.

Nach dem Auffinden gilt es, die Anzahl der Schalterpositionen in und um das Gebäude zu ermitteln. Um ein Gebäude erfolgreich einzunehmen, müssen alle erforderlichen Schalter gleichzeitig durch ausreichend Spieler betätigt werden. Erst dann kann am zentralen Knotenpunkt die Farbe der eigenen Fraktion aktiviert und das Gebäude als gesichert übernommen werden.

Ein gegnerischer Spieler kann ein bereits gesichertes Gebäude allein wieder auf Neutral zurücksetzen, indem er einen Schalter betätigt. Für die vollständige Einnahme des Gebäudes zugunsten seiner eigenen Fraktion benötigt er jedoch erneut die Unterstützung weiterer Mitspieler, damit alle erforderlichen Schalter gleichzeitig aktiviert werden können.

Jedes erfolgreich gesicherte Gebäude generiert Siegpunkte für die eigene Fraktion und fließt direkt in das Gesamtergebnis der Veranstaltung ein. Die Kontrolle dieser strategisch wichtigen Objekte kann somit entscheidend für den Ausgang der LightSim sein.

Das Gebäudesicherungssystem belohnt Kommunikation, Teamwork und koordinierte Angriffe. Einzelaktionen können den Gegner zwar verzögern, den dauerhaften Erfolg erzielt jedoch nur eine gut abgestimmte Gruppe.

KOMMUNIKATIONSRELAIS

Feindliche Datenverbindung unterbrechen

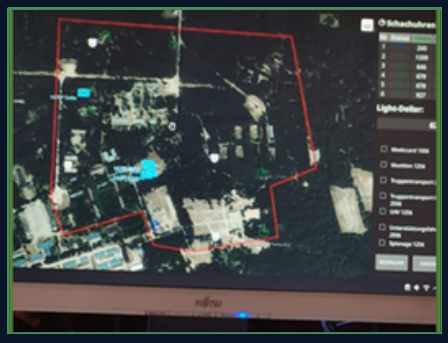
FUNKTIONSBESCHREIBUNG

1. Drücke und halte beide Taster gleichzeitig, um das Relais ein- oder auszuschalten.
2. Halte die Taster für ca. 60 Sekunden gedrückt.
3. Der Statuswechsel wird durch eine blinkende LED sowie ein akustisches Signal (Beep) angezeigt.
4. Sobald das Signal endet, ist der Schaltvorgang abgeschlossen.



STATUS ANZEIGE

Relais aktiv:
Die grüne LED leuchtet dauerhaft. Zusätzlich ertönt alle 30 Sekunden ein einzelner Signalton.
Relais deaktiviert:
Die rote LED leuchtet dauerhaft. Zusätzlich ertönen alle 30 Sekunden fünf aufeinanderfolgende Signaltöne.
So lässt sich der aktuelle Schaltzustand jederzeit optisch und akustisch eindeutig erkennen.



ONLINE

OFFLINE



AUSWIRKUNG

Durch das Abschalten des Relais wird der Client im Kommandozelt des gegnerischen Hauptquartiers deaktiviert. Dadurch stehen der gegnerischen Fraktion folgende Funktionen nicht mehr zur Verfügung:

- Keine GPS-Daten
- Keine Datenübertragung der Schachuhren
- Keine Anzeige von Spielgegenständen
- Keine Einkäufe am InGame-Marktplatz

Ein deaktiviertes Relais beeinträchtigt somit die Führungs- und Versorgungsfähigkeit der gegnerischen Fraktion erheblich und stellt ein strategisch wertvolles Angriffsziel dar.

SIEGPUNKT-TÜRME



WICHTIGER HINWEIS:

Das mutwillige Beschädigen, Versetzen oder Manipulieren der Siegpunkt-Türme ist **strengstens untersagt.**

Verstöße führen zum sofortigen und dauerhaften Ausschluss vom Spielbetrieb.

Sollte ein technischer Defekt oder eine Fehlfunktion auftreten, ist dies unverzüglich der Spielleitung zu melden.

RFID-basierte Kontrollpunkte im Spielfeld

TURM EINNEHMEN

1. Drücke zuerst den Seitentaster deiner Fraktion.
2. Drücke anschließend den Taster der gegnerischen Fraktion.
3. Halte beide Taster gleichzeitig gedrückt, bis der Fortschrittsbalken vollständig auf deine Fraktion gewechselt ist oder das akustische Signal endet.
4. Der Turm gilt nun als von deiner Fraktion gesichert.

Türme aufwerten

- Zugführer können den Turm mit ihrem RFID-Chip auf Level 2 aufwerten.
- Fraktionsanführer können den Turm mit ihrem RFID-Chip auf Level 3 aufwerten.

STATUS ANZEIGE

- Besitzanzeige: Der Fortschrittsbalken zeigt an, ob der Turm neutral ist oder aktuell Punkte für eine Fraktion generiert.
- Punktestand: Die Anzeige informiert jederzeit über den aktuellen Punktestand beider Fraktionen.
- Turmlevel: Ein separates Symbol zeigt die aktuelle Ausbaustufe des Turms (Level 1–3) an.

LED aus = Neutral (nicht aktiviert)
Grün leuchtend = Von TERRA kontrolliert
Blau leuchtend = Von UCRF kontrolliert

AUSWIRKUNG

Jeder kontrollierte Siegpunkt-Turm generiert fortlaufend Siegpunkte für deine Fraktion.
Mit jeder Ausbaustufe steigt sein taktischer Wert:
Level 1: Wert von 1 Zone - Level 2: Wert von 2 Zonen - Level 3: Wert von 5 Zonen
Ein Turm auf Level 3 kann den Spielverlauf maßgeblich beeinflussen und ist ein strategisches Schlüsselziel für Angriff und Verteidigung.

HQ-SCHLÜSSELSCHALTER



Das Bild nur der Veranschaulichung - KI Nutzung

Dual-Key-Mechanismus zur HQ-Eroberung

SCHLÜSSELSCHALTER AKTIVIEREN

Beide Schlüsselschalter befinden sich in unmittelbarer Nähe des gegnerischen HQ`s
Zwei Spieler müssen ZEITGLEICH je einen Schalter drehen / aktivieren

STATUS ANZEIGE

- LEDs leuchten grün: Der Schlüsselschalter ist aktiviert und das System befindet sich im Betriebszustand, das HQ ist noch nicht erobert
- Sirene ertönt: Der Schlüsselschalter wurde deaktiviert und signalisiert den abgeschlossenen Statuswechsel - die LED wechseln auf rot - das HQ ist erobert

AUSWIRKUNG

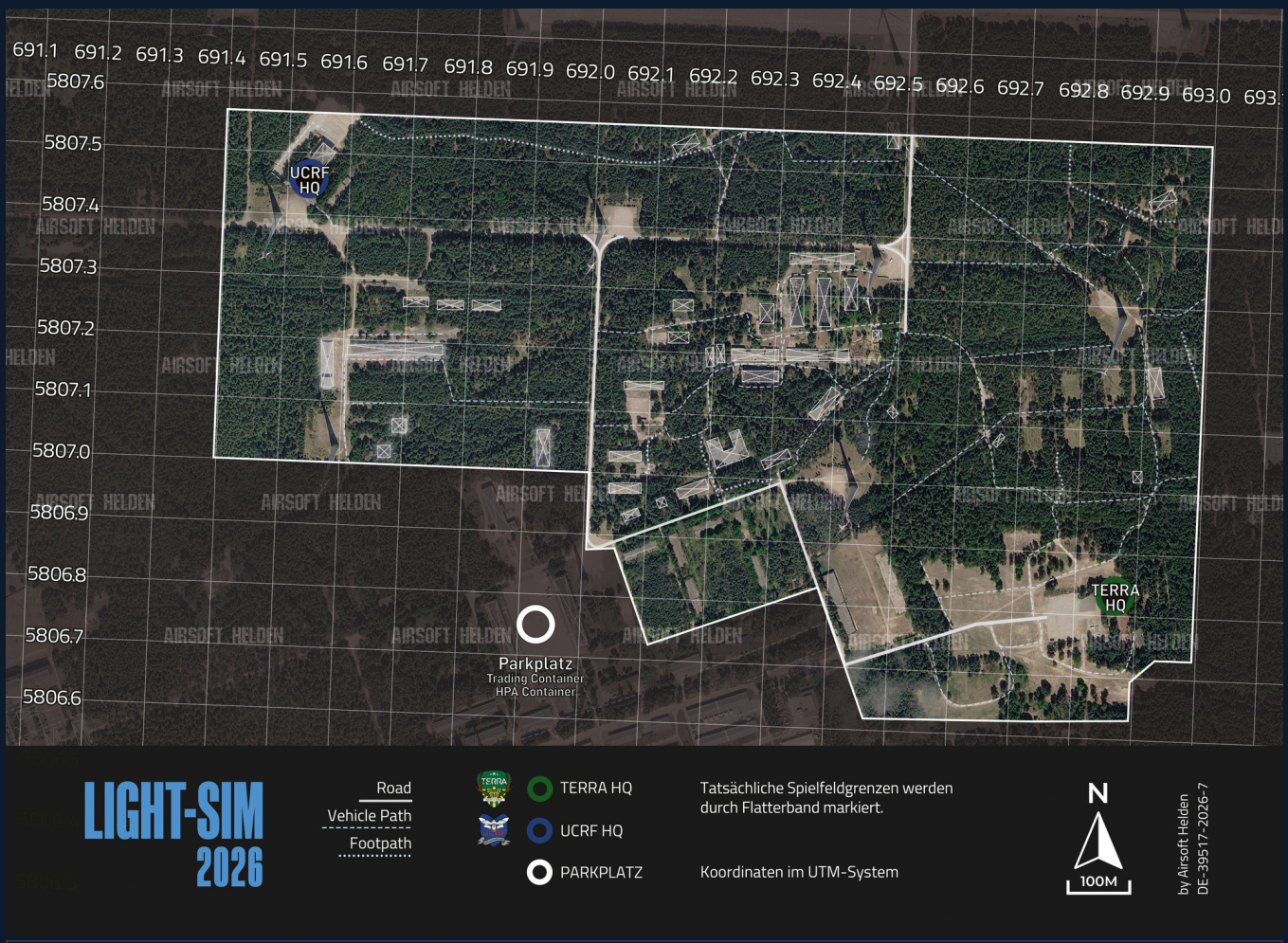
Wird der Schlüsselschalter erfolgreich deaktiviert, gilt das gegnerische Hauptquartier als erobert. Die erobernde Fraktion erhält umgehend die entsprechenden Siegpunkte und sichert sich damit einen entscheidenden taktischen Vorteil.

Die Flaggen dienen ausschließlich als Orientierungspunkt für die Position der Schlüsselschalter und besitzen keine Spielfunktion.

Bitte keine Manipulationen an den Flaggen vornehmen.
Die Schlüsselschalter sind vorsichtig zu bedienen:
Nur drehen – niemals ziehen, reißen oder Gewalt anwenden.
Mutwillige Beschädigung des Systems führen zum Spielausschluss.

SPIELFELD

ZONENAUFTEILUNG & KONTROLLPUNKTE



Das Spielfeld ist an seinen Außengrenzen mit rot / weißen Flatterband markiert.
Diese Grenzen sind bindend und dürfen nicht überschritten werden!
Ebenso werden gesperrte Gebäude, Treppenaufgänge, Schächte, etc. mit dem rot / weißen Flatterband markiert.

ZONEN-FUNKTION & BESCHREIBUNG

Auf dem Spielfeld befinden sich sieben verdeckte Einsatzzonen, deren Positionen zu Spielbeginn unbekannt sind. Zur Aufklärung müssen die zugehörigen Kontrollpunkte in Form von Schachuhren gefunden und für die eigene Partei aktiviert werden.

Erst nach erfolgreicher Aktivierung werden die entsprechende Zone sowie der Kontrollpunkt im eigenen Hauptquartier sichtbar.

Die vollständige Aufklärung aller sieben Zonen besitzt höchste taktische Priorität. Sie bildet die zwingende Voraussetzung für den Angriff und die spätere Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers. Ohne die Kontrolle über diese Zonen ist ein erfolgreicher Vorstoß auf das feindliche HQ nicht möglich.

ZONEN-SYSTEM

7 Zonen mit Kontrollpunkten dargestellt durch Schachuhren
jede Zone generiert Siegpunkte pro Minute



RAVEN



TITAN



SPEAR



SHIELD



FALCON



ORBIT



IRON

SIEGPUNKTE

Jede gehaltene Zone generiert 1 Punkt pro Minute, welche in die Gesamtrechnung mit einfließen und über Sieg oder Niederlage entscheiden können!

SCHACHUHREN / ZONEN



Das Bild nur der Veranschaulichung - KI Nutzung

Punkte-Zonen im Spielfeld aktivieren und halten

AKTIVIERUNG

1. Zone lokalisieren
2. Knopf für deine Fraktion an der Schachuhr drücken
3. Die LED deiner Fraktion beginnt zu leuchten
4. Zone generiert ab jetzt Punkte pro Minute

PUNKTE

Jede Zone generiert
1 Punkt pro Minute
für die haltende Fraktion

ÜBERNAHME

Jede Gegnerische Zone
kann jederzeit durch
erneutes Drücken übernommen werden

RAVEN **TITAN** **SPEAR** **SHIELD**

FALCON **ORBIT** **IRON**

Schachuhren NICHT beschädigen oder entwenden ! Bei Fehlfunktion sofort melden.

DOG TAGS

Die Dog Tags sind ein neues, spielfeldweites Missionsziel auf der LightSim und bieten jedem Spieler die Möglichkeit, aktiv zum Erfolg seiner Fraktion beizutragen.



Über das gesamte Spielfeld verteilt befinden sich farblich auffällige Dog Tags, die in Gebäuden, an Bäumen oder anderen Strukturen versteckt sind. Jeder Spieler kann diese während des Spiels auffinden und einsammeln.

Jedes Dog Tag besitzt einen einzigartigen, eingravierten Code. Nach der Sicherung muss das Dog Tag zum eigenen Hauptquartier (HQ) gebracht werden.
Dort wird der Code in das EFSS (Elektronische Field Support System) eingegeben. Nach erfolgreicher Eingabe werden der Fraktion sofort die hinterlegte Anzahl an Siegpunkten gutgeschrieben.

Jeder Code kann nur ein einziges Mal eingelöst werden und verliert anschließend seine Funktion. Das Dog Tag kann danach vom Finder als persönliche Erinnerung an die LightSim mitgenommen werden.

Die Dog Tags schaffen zusätzliche Bewegungs- und Aufklärungsaufgaben auf dem gesamten Spielfeld und ermöglichen es jedem Spieler – unabhängig von seiner Rolle – einen direkten Beitrag zum Gesamterfolg seiner Fraktion zu leisten.

WICHTIGER HINWEIS

Die Dog Tags sind offizielle Spielelemente der LightSim und sind sorgfältig sowie wertschätzend zu behandeln. Das mutwillige Beschädigen, Verstecken, Entsorgen oder anderweitige Manipulieren der Dog Tags ist ausdrücklich untersagt und wird als unsportliches Verhalten gewertet.

Wird ein Spieler auf dem Rückweg zum eigenen HQ getroffen und kann nicht durch einen Mitspieler oder Medic zurück ins Spiel geholt werden, darf er das Dog Tag nicht weitertransportieren.

In diesem Fall ist das Dog Tag gut sichtbar an der Trefferposition oder in unmittelbarer Nähe dazu wieder aufzuhängen, sodass es von anderen Spielern wieder gefunden und aufgenommen werden kann.

Die Dog Tags sind Bestandteil des Spielkonzepts und sollen jederzeit für alle Spieler fair zugänglich bleiben. Jeder Teilnehmer trägt durch einen verantwortungsvollen Umgang dazu bei, einen reibungslosen und fairen Spielablauf zu gewährleisten.

NACHTSPIEL

DIE NACHT IST DUNKEL - MIT AUSNAHMEN !

LICHT ERLAUBT

- Taschenlampen erlaubt und zum Beleuchten vorgesehen
- Den Gegner nicht absichtlich blenden!
- Licht taktisch einsetzen
- Kein Dauerleuchten

LEUCHTARMBINDEN

- Pflicht ab Dunkelheit
- Ersetzen Warnweste
- 5 EUR Pfand
- Sichtbarkeit = Sicherheit

HIT BEI NACHT

- Leuchtarmband aktivieren (blinken lassen)
- 'HIT' laut rufen - andere sehen dich schlecht!
- Warnweste NICHT nötig - Leuchtband reicht
- Den Weg zum HQ-Respawn mit aktivem Leuchtband bestreiten



EINSATZ VON LICHTMASTEN

Erstmals kommen bei der LightSim 2026 mobile Lichtmasten zum Einsatz.
Sie dienen der Ausleuchtung der Hauptquartiere und ihres unmittelbaren Umfelds, um Nachtgefechte auch für Spieler ohne Nachtsichttechnik attraktiver und ausgeglichener zu gestalten.

Die Lichtmasten können von den Fraktionen frei innerhalb des HQ-Bereichs platziert und ausgerichtet werden. Ihre Positionierung wird damit zu einem wichtigen taktischen Faktor bei der Verteidigung des Hauptquartiers.

SEI KEIN ARSCH!

Absichtliches Blenden anderer Spieler ist verboten und führt zum Ausschluss !

MAGAZINLIMIT

DIE REGEL: 5 + 2 ODER 1 + 2

Vor Spielbeginn legst du deine persönliche Munitionsausstattung fest.

Folgende Konfigurationen sind zulässig:

Standard-Schütze (Rifleman)

5 × Midcap-Magazine

2 × Pistolen-Magazine

MG-Schütze (Maschinengewehrschütze)

1 × Boxmagazin

2 × Pistolen-Magazine

Nachladevorschriften

Das Mitführen oder Verwenden von Speedloadern auf dem Spielfeld ist strengstens untersagt.

Das Nachladen von Magazinen ist ausschließlich im Hauptquartier (Ruhezone) gestattet.

Plane deinen Munitionsverbrauch sorgfältig !

Eine vorausschauende Feuerdisziplin und die rechtzeitige Rückkehr ins HQ zur Munitionsversorgung sind Teil des taktischen Spielkonzepts !

MERKEN

5 + 2 oder 1 + 2 - Wer mehr dabei hat, wird disqualifiziert!

AUSNAHMEN & HINWEISE

- Support-Waffen (LMG) dürfen 1 Boxmag nutzen
- Sidearm-Magazine zählen separat
- Granaten sind NICHT limitiert
- Kontrollen finden stichprobenartig statt

HIT & RESPAWN REGELN

1 HIT - DU WIRST GETROFFEN !

Was musst du jetzt tun:

- 1. Hand heben & 'HIT' rufen
- 2. Leg deine Warnweste oder in der Nacht, deine Leuchtarmbinde an
- 3. Zwei Minuten **HANDLUNGSUNFÄHIG** abhocken & warten ob “erste Hilfe” dich erreicht
- 4. Wenn dich “erste Hilfe” erreicht wird dir eine weiße Armbinde angelegt und wonach du weiterspielen kannst

2 MEDIC - DEIN 2. HIT & DEINE LETZTE CHANCE !

Was musst du jetzt tun:

- 1. Hand heben & 'HIT' rufen
- 2. Leg deine Warnweste oder in der Nacht, deine Leuchtarmbinde an
- 3. Zwei Minuten HANDLUNGSUNFÄHIG abhocken & warten ob “erste Hilfe” dich erreicht
- 4. Wenn dich der Medic erreicht wird er dir, sofern er noch darüber verfügt,eine blaue Armbinde angelegen wonach du nochmal weiterspielen kannst

3 RESPAWN - KEIN MEDIC IN SICHT ? - DANN DU MUSST ZURÜCK INS HAUPTQUARTIER !

Was musst du jetzt tun:

- 1. Kein Medic kam dir zur Hilfe - dies bedeutet das du dich auf den Rückweg ins Hauptquartier machen musst
- 2. Leg deine Warnweste oder in der Nacht, deine Leuchtarmbinde an
- 3. Im HQ beginnt dein 30 Minuten Respawntimer - lege zusätzlich die weißen Armbinden
- (falls im Gebrauch) im HQ ab und verhalte dich fair - dies bedeutet kein Eingriff ins Spielgeschehen !

4 ZURÜCK - MELDE DICH BEI DEINER PARTEIFÜHRUNG ZURÜCK UND STARTE ERNEUT INS SPIEL !

Was musst du jetzt tun:

- 1. Deine 30 Minuten Respawnzeit sind um - melde dich zurück bei deiner Parteiführung
- 2. Erhalte neue Befehle & Aufträge
- 3. Starte erneut ins Spiel und erfülle deine Befehle !

WICHTIG

- “Erste Hilfe” (weiße Armbinde anlegen) kann jeder Mitspieler leisten !
- Overkill (Nachschießen auf getroffene Spieler) ist verboten !
- Friendly Fire zählt - auch Treffer vom eigenen Team (blue on blue) !
- Bei Unsicherheit: Immer den Hit nehmen (Fairplay) !

SIEGPUNKTE ÜBERSICHT

PUNKTEÜBERSICHT

Diese Übersicht zeigt euch, welche Spielelemente Einfluss auf das Gesamtergebnis der LightSim haben. Jedes dieser Elemente trägt durch das Sammeln von Siegpunkten unterschiedlich stark zum Erfolg eurer Fraktion bei.
Auf konkrete Punktwerte verzichten wir dabei bewusst. So bleibt der Spielverlauf bis zum Schluss spannend und es entsteht keine indirekte Priorisierung einzelner Missionsziele oder Spielmechaniken. Stattdessen entscheidet eure taktische Herangehensweise, welche Maßnahmen eure Fraktion zum Sieg führen.

SIEGTÜRME

Eingenommene Siegtürme generieren jede Minute Siegpunkte für eure Fraktion. Durch Upgrades lässt sich die Stufe eines Siegturms erhöhen, wodurch auch die Punkteausbeute pro Minute deutlich steigt. Wer seine Siegtürme hält und gezielt ausbaut, kann sich so im Verlauf des Spiels einen entscheidenden Punktevorsprung sichern.

GEBÄUDESICHERUNGEN

Jedes gesicherte Gebäude generiert jede Minute Siegpunkte für eure Fraktion. Je mehr Gebäude ihr dauerhaft kontrolliert, desto höher fällt euer kontinuierlicher Punktezuwachs aus.

Eine starke Gebäudekontrolle kann andere Spielmechaniken gezielt ausgleichen und eröffnet eurer Fraktion zusätzliche taktische Möglichkeiten auf dem Weg zum Sieg.

ZONEN & HQ EROBERUNG

Eingenommene Zonen generieren jede Minute Siegpunkte & LightSim Dollar für eure Fraktion und leisten damit einen wichtigen Beitrag zum Gesamtergebnis sowie zu euren taktischen Optionen.

Gleichzeitig sind sie die Voraussetzung für eine HQ-Eroberung, die bei einem erfolgreichen und regelkonformen Angriff eine besonders hohe Anzahl an Siegpunkten einbringt.
Die Kontrolle über die Zonen ist daher ein entscheidender Baustein für den Erfolg eurer Fraktion.

DOG TAGS

Jedes Dog Tag besitzt einen einzigartigen, einmalig einlösbaren Code. Wer ein Dog Tag findet und den Code erfolgreich im eigenen Hauptquartier eingibt, sichert seiner Fraktion zusätzliche Siegpunkte oder LightSim Dollar.

Der Wert variiert von Dog Tag zu Dog Tag. Manche Funde sind daher besonders wertvoll und können einen entscheidenden Einfluss auf das Endergebnis haben.

ZEITPLAN

Donnerstag 17. bis Sonntag 20. September 2026

DONNERSTAG

ab 11:00	Anreise & Check-In
11:00 - 17:00	Anmeldung und Chronen
17:30	Begrüßung und Briefing mit allen Teilnehmern
18:00 - 20:00	Crashkurse
ab 23:00	Nachtruhe
11:00 - 22:00	Öffnungszeiten IKO Catering - Exerzierplatz
11:00 - 20:00	Öffnungszeiten ASH Shop
11:00 - 20:00	Öffnungszeiten HPA Container

FREITAG

08:00 - 09:00	Sammeln in den HQ's + Partei Briefing
09:00	Spielbeginn / Start der 36 Stunden
19:00 - 21:00	Öffnungszeiten IKO Catering - Exerzierplatz
08:00 - 09:00	Öffnungszeiten ASH Shop
08:00 - 24:00	Öffnungszeiten HPA Container

SAMSTAG

ab 19:00	Öffnungszeiten IKO Catering - Exerzierplatz
09:00 - 11:00	Öffnungszeiten ASH Shop
00:00 - 21:00	Öffnungszeiten HPA Container
21:00	Spielende / Ende der 36 Stunden

SONNTAG

08:00 - 10:00	Öffnungszeiten IKO Catering - Exerzierplatz
Ganztägig	Abreise

Details zum genauen Ablauf folgen noch - Änderungen vorbehalten!

CAMPING & ANREISE



ANREISE

- Anreise ab Donnerstag 11:00
- Parkplatz an der Anmeldung Ex-Platz
- Check-In mit Personalausweis & E-Ticket
- Waffencheck / Chronen vor Spielbeginn
- Fahrzeuge nur auf dem zentralen Parkplatz!

CAMPING

- Camping NUR in der HQ-Ruhezone oder auf dem Spielfeld erlaubt !
- Eigenes Zelt mitbringen oder Schlafplatz in den HQ-Gebäuden bei der Fraktionsführung erfragen
- Feldbetten / Isomatten empfohlen
- Kein offenes Feuer, egal welcher Art !
- Strom nur sehr begrenzt in den HQs verfügbar

WICHTIGE HINWEISE

- Schutzbrille IMMER tragen sobald ihr das Spielfeld und alle seine Gebäude & Flächen betretet
- Warnweste bei Verlassen des Spielfelds anlegen
- Kein Alkohol oder andere Rauschmittel während der gesamten aktiven Spielphase
- Müll gerne mitnehmen oder in die dafür vorgesehenen Müllsäcke füllen und diese bei Spielende an den zentralen Punkt (ausgeschildert) im HQ ablegen - Leave No Trace!

TEAMBUILDING



Gemeinsam planen, gemeinsam gewinnen

VOR DEM EVENT

- WhatsApp/Signal-Gruppe beitreten
- Rollen verteilen (Medic, Funker)
- Ausrüstung abstimmen
- Taktik besprechen

WÄHREND DES EVENTS

- Funk nutzen (PMR)
- Meldekette einhalten
- Befehlsstruktur einhalten
- Regelmässige Lagebesprechung

QR-CODE ZUR UCRF WHATSAPP GRUPPE

QR-CODE ZUR TERRA WHATSAPP GRUPPE

FUNK GRUNDLAGEN

PMR-Funk – Grundlagen

Der PMR-Funk ist das wichtigste Kommunikationsmittel auf der LightSim und sorgt für eine schnelle und koordinierte Zusammenarbeit innerhalb der Fraktionen.
Da PMR-Funk kostengünstig, frei verfügbar und am weitesten verbreitet ist, bildet er den Standard unserer Funkkommunikation. Um Missverständnisse zu vermeiden, vermitteln wir allen Spielern die wichtigsten Grundlagen und schaffen so einen einheitlichen Kenntnisstand.
Im Folgenden erfährst du, wie Kanäle und Unterkanäle funktionieren, welche Unterschiede es zwischen den Geräten gibt und wie du dein Funkgerät korrekt für das Spiel einrichtest.

Kanäle & CTCSS (Unterkanäle)

Merke: Spricht jemand von einem Kanal, ist damit gleichzeitig eine Frequenz gemeint.
Achte darauf, dass dein Funkgerät den PMR-Kanälen korrekt zugeordnet ist. So entspricht beispielsweise Kanal 1 der Frequenz 446,00625 MHz. Mit der richtigen Einstellung kannst du dich problemlos mit deinem Team verbinden.

Immer nur einer spricht

Im Gegensatz zu einem Telefonat oder Discord kann beim PMR-Funk immer nur eine Person gleichzeitig senden. Drückst du die Sendetaste (PTT), belegst du den Kanal – alle anderen müssen warten, bis dein Funkspruch beendet ist.

Was sind „Unterkanäle“?

Die sogenannten Unterkanäle sind keine eigenen Funkkanäle, sondern CTCSS-Töne (Pilottöne).
Sie sorgen dafür, dass dein Funkgerät nur Funksprüche mit dem gleichen CTCSS-Ton wiedergibt.
Wichtig: Der eigentliche Funkverkehr findet weiterhin auf derselben Frequenz statt.
Geräte mit einem anderen CTCSS-Ton senden und empfangen ebenfalls auf diesem Kanal –
ihr hört euch lediglich gegenseitig nicht.

Beispiel
Die Ansage lautet:
„Wir wechseln auf Kanal 5 – Unterkanal 10.“



Je nach Funkgerät bedeutet das:

- Kanal 5 + CTCSS 10
- oder 446,05625 MHz + CTCSS 91,5 Hz

Beides beschreibt dieselbe Funkverbindung – lediglich die Darstellung unterscheidet sich je nach Hersteller und Modell des Funkgeräts.

FUNK FREQUENZEN ÜBERSICHT



PMR-Kanal (FM)	Mittenfrequenz (MHz)
FM 1	446,00625 MHz
FM 2	446,01875 MHz
FM 3	446,03125 MHz
FM 4	446,04375 MHz
FM 5	446,05625 MHz
FM 6	446,06875 MHz
FM 7	446,08125 MHz
FM 8	446,09375 MHz
FM 9	446,10625 MHz
FM 10	446,11875 MHz
FM 11	446,13125 MHz
FM 12	446,14375 MHz
FM 13	446,15625 MHz
FM 14	446,16875 MHz
FM 15	446,18125 MHz
FM 16	446,19375 MHz

Alle Frequenzangaben in Hz - CTCSS Pilottöne

67,0	69,3	71,9	74,4	77,0	79,7	82,5	85,4	88,5	91,5
94,8	97,4	100,0	103,5	107,2	110,9	114,8	118,8	123,0	127,3
131,8	136,5	141,3	146,2	151,4	156,7	159,8	162,2	165,5	167,9
171,3	173,8	177,3	179,9	183,5	186,2	189,8	192,8	196,6	199,5
203,5	206,5	210,7	218,1	225,7	229,1	233,6	241,8	250,3	254,1

FUNK-KNIGGE

Ein funktionierender Funk ist einer der wichtigsten Faktoren für den Erfolg deiner Fraktion. Mit ein paar einfachen Grundregeln vermeidest du Missverständnisse und sorgst für eine klare Kommunikation.

1. Kenne dein Funkgerät
Lies vor dem Event die Bedienungsanleitung deines Funkgeräts. Kanal- und insbesondere CTCSS-Einstellungen unterscheiden sich je nach Hersteller und Modell. Speichere dir die relevanten Seiten auf deinem Smartphone oder drucke sie aus – das spart im Spiel wertvolle Zeit.

2. Richtig funken
Ein guter Funkspruch folgt immer demselben Ablauf:
Denken → PTT-Taste drücken → 1 Sekunde warten → langsam, klar und deutlich sprechen.
Die kurze Pause nach dem Drücken der Sendetaste verhindert, dass die ersten Wörter deines Funkspruchs abgeschnitten werden.

3. Funk ist Führungsmittel
Der Funk dient der taktischen Kommunikation und Einsatzführung. Halte deine Funksprüche deshalb kurz, präzise und sachlich. Unnötige Gespräche blockieren den Kanal und erschweren die Kommunikation für alle anderen.

4. VOX ausschalten
Verwende keine VOX-Funktion (sprachgesteuertes Senden). Dabei wird das Mikrofon bereits durch deine Stimme oder Umgebungsgeräusche aktiviert und blockiert unnötig den Funkkanal. Nutze ausschließlich die Push-to-Talk-(PTT)-Taste.

5. Kanaleinteilung
Zur Entlastung des Funkverkehrs sind die Kanäle wie folgt aufgeteilt:

- **UCRF: Kanal 1–4 und 13–16**
- **TERRA: Kanal 5–12**

Die konkrete Kanalzuweisung erfolgt durch deine Fraktionsführung oder den jeweiligen Zugführer.

WICHTIG

Folgende Funkgeräte werden empfohlen & sind problemlos verwendbar:
Midland G9 & Baofeng 88E

Nur lizenzfreie PMR446-Geräte erlaubt (max. 0,5 Watt).
Keine Amateurfunk- oder Betriebsfunkgeräte!

VERBOTEN

Musik abspielen, Störgeräusche, Beleidigungen oder absichtliches Blockieren des Kanals.

FAIRPLAY & EHRENKODEX

Die LightSim lebt von gegenseitigem Respekt. Ohne Fairplay kein Spaß.
Wir sind alle hier um Spaß zu haben. Behandle andere so, wie du behandelt werden willst.

GRUNDSÄTZE

- Alle Treffer egal ob Fremd- oder Eigenbeschuss IMMER anerkennen - auch im Zweifel !
- Kein Overkill (Nachschießen auf bereits getroffene Mitspieler) !
- Gegner respektvoll behandeln - weil man dies auch vom Gegner selbst erwartet !
- Konflikte sollten ruhig und emotionslos gelöst werden - wenn das nicht funktioniert, dann mit Unterstützung durch das Orga-Personal - jedoch sollten die Konflikte nie zur Eskalation, zu Beleidigungen oder zu Handgreiflichkeiten führen
- Neue Spieler unterstützen und in die Spielpraktiken einweisen

KONSEQUENZEN

Die Marshalls sind die Ansprechpartner auf dem Spielfeld und überwachen die Einhaltung des Regelwerks. Ihren Anweisungen ist jederzeit Folge zu leisten.
Bei Regelverstößen sind die Marshalls berechtigt, Verwarnungen auszusprechen, Spieler zur Nachverfolgung zu markieren sowie die Personalien zu erfassen.
Abhängig von Art und Schwere des Verstoßes sowie dem Verhalten des Spielers entscheiden die Marshalls gemeinsam mit der Spielleitung über weitere Maßnahmen.

Sanktionsstufen

1. Verstoß

- Mündliche Verwarnung
- Optional: Markierung des Spielers (nach Ermessen der Marshalls und der Spielleitung)

2. Verstoß

- Ausschluss vom laufenden Spiel möglich
- Alternativ kann nach Ermessen der Marshalls eine letzte Verwarnung ausgesprochen werden

3. Verstoß

- Sofortiger Ausschluss vom Spielfeld und von der Veranstaltung

Wichtiger Hinweis:
Bei schwerwiegenden Regelverstößen, unsportlichem Verhalten, vorsätzlicher Beschädigung von Spielmaterial oder Missachtung von Sicherheitsanweisungen kann jederzeit ein sofortiger Ausschluss vom Spiel und von der gesamten Veranstaltung erfolgen – unabhängig von der Anzahl vorheriger Verwarnungen.

REMEMBER:

THE
LIGHT SIM

IT'S JUST A GAME !