

PROPOZYCJE ZMIAN

w Książących Siłach Zbrojnych

Narracyjne dowództwo:

Każdy typ jednostki dowodzony jest przez żołnierza o danym stopniu. Dzieli się to na:

- Sekcja – st. szeregowy,
- Drużyna – kapral,
- Pluton – porucznik,
- Kompania – kapitan,
- Batalion – podpułkownik,
- Pułk – pułkownik,
- Brygada – generał brygady,
- Dywizja – generał dywizji,
- Armia – generał korony

Podane typy jednostki mają określony skład osobowy:

- Sekcja – 4 osoby,
- Drużyna – 2 grupy (10 osób),
- Pluton – 3 sekcje (30 osób),
- Kompania – 3 plutony (90 osób),
- Batalion – od 4 do 6 kompanii (360-540 osób),
- Pułk – połączone jednostki (700-1000 osób),
- Brygada – od 3 do 5 grup bojowych (2100-5000 osób),
- Dywizja – 3 brygady (6300-150000 osób),
- Armia – 3 dywizje? (może 2 lepiej?) ($W1^* = 18900-45000$, $W2 = 12600-30000$ osób)

W jednostkach pancernych występuje podział (przy założeniu użytkownika czołgu z załogą złożoną z kierowcy, działonowego i mechanika-kierowcy:

- Załoga – 3 osoby,
- Drużyna – 3 załogi (9 osób),
- Pluton – 3 drużyny + drużyna wsparcia (34 osoby),
- Kompania – 3 plutony + wsparcie (110 osób),
- Batalion – od 3 do 6 kompanii + wsparcie (350-700 osób),
- Pułk – połączone jednostki (730-1000 osób),
- Brygada, Dywizja – pozostają, jak w ogóle

Jest to oczywiście luźna propozycja odnośnie struktury. Jednak w kwestii dowództwa proponuję właśnie ten model ponieważ unikniemy w ten sposób sytuacji gdzie przy nieaktywnym dowódcy, jego oddział (który składa się przecież z realnych ludzi!) będzie także nieaktywny. Praktykę przydzielania ludzi pod ludzi, stosowałabym jedynie na

początku służby w korpusie szeregowych, maksymalnie jeszcze podoficerów młodszych. Jedynie po to by zobaczyć czy dalszy awans osoby oraz przydzielanie jej stanowiska dowódcy narracyjnej jednostki ma sens, czy jednak będzie to nieaktywne, martwe dowodzenie. W ten sposób ożywimy KSZ.

Symulatory Pola Walki i Systemy Szkolenia Wojskowego (SPW i SSzW)

Do szkolenia żołnierzy KSZ oraz podniesienia poprzeczki w kwestii otrzymania awansu wykorzystuje się dostępne gry i symulatory. Przykładowo w ramach manewrów jednostki lub grupy żołnierzy rozgrywana jest sesja w Battlefield 4, World of Tanks. W ramach szkolenia wykorzystuje się np. Wargame Red Dragon gdzie żołnierz staje naprzeciw drugim. Celem jest pokonanie przeciwnika. Wykorzystywana do szkolenia oficerów i podoficerów. Przydatna do oceny umiejętności taktycznych żołnierza.

Do symulatorów (lotu) zaliczyć można np.

- Vulture,
- Jane's Combat Simulations USAF,
- Comanche 4,
- Microsoft Flight Simulator,
- DSC,

3 pierwsze pozycje możliwe do znalezienia na internecie i pobrania. Nie wiadomo jednak czy każda ruszy – lata wydania to schyłek lat 90, początek 2000. Comanche powinno chodzić. DSC – darmowa z dwoma samolotami jednak bez zdolności bojowych. Najbardziej zaawansowany na rynku symulator lotów. Microsoft Flight Simulator – normalnie kosztuje ponad 150 zł, dostępna w abonamencie Xbox Game Pass (ostatnio dodany F/A-18 Super Hornet, malowanie Maverick z najnowszego Top Guna). Jeden z najlepszych symulatorów lotu na rynku. Oprócz tego żołnierze mogą proponować własne platformy do rozgrywki. Jeżeli większość obecnego składu osobowego ją posiada, możliwe dodanie do spisu wykorzystywanych.

Obecnie w Battlefield 4 (z racji nowoczesnego pola walki, niskiej ceny oraz wymagań w porównaniu do np. najnowszego) może funkcjonować pluton pod nazwą Sarmacka Grupa Szkoleniowa. Żołnierze rozgrywaliby np. raz w tygodniu oficjalne manewry, a oprócz tego mogliby indywidualnie umawiać się na rozgrywki.

Zsumowane wyniki pod koniec każdego manewrów byłyby oceną poziomu wytrenowania żołnierza i miałyby przełożenie na jego awans. Spis prowadzony przez osobę wyznaczoną przez Hetmana. Oprócz tego ćwiczenie koordynacji swoich działań i poruszania się jako drużyna.

Do propozycji można dopisać Arme 3 oraz Rainbow Six Siege. Arma umożliwia o wiele realniejszą symulację pola walki oraz kładzie większy nacisk na kooperację. R6S stanowi doskonałą platformę do trenowania zarówno osób, które byłyby w Książących Siłach Specjalnych, jak i zwykłych żołnierzy. Zasady takie same, jak przy Battlefield.

World of Tanks stanowi o tyle problem, że jest to stare pole walki oraz nierówny rozwój każdego z członków 3-osobowego plutonu. Dodatkowo tylko jeden pluton może wejść do gry. Możliwe jednak jest stworzenie drużyny. Możliwe są jeszcze War Thunder lub Armored Warfare.

Narracyjna jednolitość wyposażenia

Obecnym problemem KSZ, który diagnozuję i który w realnym wojsku stanowiłby nie lada problem oraz materiał do żartów (aby szukać przykładu nie trzeba daleko patrzeć) jest nasza niejednorodność wyposażenia. KSZ obecnie korzysta z uzbrojenia zarówno zachodniego (USA, UK, Niemcy), jak i wschodniego (Rosja). Budzi to we mnie wołanie o zachowanie jednolitości. Wiadomo, że w mikronacjach nikt nie rozróżnia tych krajów jednak jako osoby, które stanowią Książęce Siły Zbrojne i są w nich zapewne również, dlatego że militaria to jedno z ich zainteresowań lub ścieżka zawodowa, powinniśmy moim skromnym zdaniem, kłaść nacisk na jednolitość używanego przez nas wyposażenia.

Również chciałabym zwrócić uwagę, że aktualnie (dla mnie aktualnie, ale pewnie już od dawna, jak nie początków) panuje zwyczaj by realne nazwy wszelkiej maści pojazdów zmieniać na narracyjne. Odchodzi się od używania wszelkich realnych treści w rozumieniu nazewnictwa. Dlatego powinniśmy, jeżeli chcemy używać zdjęć myśliwców jakiegokolwiek nacji, odejść od stosowania ich terminologii. Np. zamiast 30 jednostek F-35C na stanie KSZ, posiadamy 30 jednostek Cz-12 wyprodukowanych w sarmackich fabrykach koncernu Czarnolas Avionatica.

Idąc dalej i wykorzystując zarówno pomysł szeregowego Romanowa, jak i mój zamysł na gospodarkę sarmacką, ale również i modele tworzone przeze mnie, chciałabym podsunąć pomysł by KSZ nie dość by przejść na używanie modeli 3D projektowanych czy to przeze mnie, czy kogoś innego, ale i wyjść z ideą przetargów. Pożytkowania naszych pieniędzy. A aby je zarabiać – nałożyć nacisk na pisanie artykułów, które oczywiście kontrolować musiałaby osoba wyznaczona przez Hetmana.

Co do modeli – wprowadzenie ich oznaczałoby jednolitość wyposażenia, ale również i możliwość (w przyszłości) tworzenia krótkich animacji, sesji zdjęciowych, które mogłyby posłużyć za materiał do artykułów, jak i narracji.

Szeregowy Romanow wyszedł również z pomysłem pożytkowania naszych pieniędzy na zakup amunicji. Tutaj również możemy wyjść do ludzi, jak w przypadku modeli i na podstawie przetargów organizowanych, co np. 3 miesiące kupować określoną ilość amunicji.

Książeczki Wojskowe, aktualizacja kadry, narracja

Ostatni punkt stanowią:

- prośba o przywrócenie do użytku książeczek wojskowych, które kiedyś funkcjonowały oraz aktualizacji ich treści. Tutaj nie sędzę, że potrzebne jest uzasadnienie.
- aktualizacja naszej kadry. Zwłaszcza tutaj chodzi o WKU i cały system szkolenia wojskowego, które często leży nieaktywne ze względu na brak osoby, która zastąpi obecnego Komendanta WKU. Również dobrym pomysłem byłby zastępca dla Hetmana oraz Dowódcy Wojsk Bojowych w razie ich nieaktywności.
- ostatnie to narracja. Tutaj tak, jak przy pomyśle na gospodarkę mówiłam – wprowadźmy wzorem Edelweiss narracyjne postaci, które będą jako materiał do budowania narracji wewnątrz bazy. Jednym z krytycznych dla awansu żołnierza punktów jest pisanie postów na forum KSZ. Dlaczego więc nie dać im narzędzi? Obecnie nasze pisanie sprowadza się do „<salut> szeregowy Iksiński zgłasza się!”. Czas moim zdaniem wyjść na przód, eksponować KSZ, budować narrację. Sarmacja może się poszczycić chyba jednymi z najlepiej zorganizowanych wojsk na Pollinie, ale może nam to niedługo zagrozić, ponieważ Edelweiss poszło z duchem czasu. Polecam zapoznać się z wątkami na ich forum i zobaczyć, jak diametralnie się różnimy. Nawet gwardia hasselandzka zaczyna nas wyprzedzać pod kątem narracji. Mikronacje to zabawa narracyjna, służba w mikronacyjnych wojskach nie powinna być więc „papierkowa”, istniejąca jedynie w profilu, ale powinniśmy się eksponować.

Sporządziła

szer. Anastasia Windsachen