

Gefechtsgrundlagen

- [Bewegung](#)
- [Tarnung & Deckung](#)
- [Beobachtung](#)
- [Befehls-/Meldesprache](#)
- [Waffensteuerung](#)
- [Formationen](#)
- [Buddy-Teams](#)
- [Feuer und Bewegung](#)
- [Sicherung](#)
- [Feuerkampf](#)
- [Erste Hilfe](#)

Bewegung

Grundsätzlich wird jede Bewegung im PvP durch mehrere Faktoren bestimmt. Ziel ist es, unentdeckt zu bleiben, die Initiative zu behalten und jederzeit handlungsfähig zu sein.

Einflussfaktoren der Bewegung

Gelände

Gelände bestimmt Tempo, Sichtbarkeit und Risiko. Höhen, Kämme und offene Flächen erhöhen die Entdeckungsgefahr. Bewegung erfolgt möglichst von Deckung zu Deckung. Freiflächen werden nur kurz und geplant überquert. Gute Kartenkenntnis ist entscheidend.

Einheit

Ausrüstung, Größe und Zustand der Einheit beeinflussen die Bewegung. Schwere Ausrüstung reduziert Tempo und Ausdauer. Die Bewegung richtet sich immer nach dem langsamsten Element.

Verbündete Kräfte

Zu geringe Abstände erhöhen die Verwundbarkeit. Feuerlinien dürfen sich nicht überschneiden. Sicherungsrichtungen müssen klar sein. Bewegungsfreiheit der Kameraden ist stets zu berücksichtigen.

Feindliche Kräfte

Feindbewegungen sind im PvP dynamisch. Bekannte Feindpositionen beeinflussen die Routenwahl. Bei unklarer Lage ist erhöhte Vorsicht geboten. Mit Feindkontakt ist jederzeit zu rechnen.

Ziel der Bewegung

Keine Bewegung ohne Auftrag. Ziel, Zweck und Zeitrahmen müssen vorab klar sein. Alternativen bei Feindkontakt sind einzuplanen.

Grundregeln

Bewegung erfolgt angepasst an Lage und Gelände. Geschwindigkeit wird der Bedrohung angepasst. Waffenhaltung dient der Übersicht und Reaktionsfähigkeit.

3 W der Bewegung des Einzelschützen

Wohin bewege ich mich

Wie komme ich dorthin

Was tue ich am Ziel

Bewegungshaltungen

Gleiten

Langsame, flache Fortbewegung mit minimaler Silhouette. Geeignet bei unmittelbarer Feindnähe.

Geduckt

Ausgewogen zwischen Schutz und Tempo, ermüdet schneller.

Aufrecht

Schnellste Bewegung über längere Strecken bei geringer Bedrohung.

Bewegungsgeschwindigkeiten

Marsch

Kontrolliertes Gehen mit geringer Ermüdung.

Marsch Marsch

Kurzes Laufen mit erhöhter Ermüdung.

Sprung

Sprinten nur zur schnellen Überwindung von Gefahr oder freiem Gelände.

Vokabular der Bewegung

Bereit zum Sprung

Vorbereitung auf schnelle Bewegung

Sprung auf Marsch Marsch

Durchführung der Bewegung

Verschieben

Kurze taktische Bewegung

Verlegen

Bewegung über größere Distanz

Ausweichen

Lösen vom Feind unter Nutzung von Deckung oder Rauch

Feindföhlung aufnehmen

Bedeutet: Sich dem Feind so weit zu nähern, dass zum einen der Sichtkontakt hergestellt ist und zum anderen der Feind mit zur Verfügung stehenden Mitteln bekämpft werden kann.

Nehmen

Bedeutet: Ein vordefiniertes Areal unter seine Kontrolle bringen. Nehmen: Sicherer Feindkontakt

Raum/Gelände gewinnen

Bedeutet: Ein vordefiniertes Areal unter seine Kontrolle bringen. Gewinnen: Möglicher Feindkontakt.

Verlegen

Bedeutet: Sich im Marsch in ein vordefiniertes Areal zu begeben. Verlegen: Feindkontakt Ausgeschlossen.

Verschieben

Bedeutet: Sich weniger Meter in eine Richtung bewegen um die eigene Stellung zu ändern.

Umfassen

Bedeutet: Den Feind von mehreren Seiten angreifen.

Eindringen

Bedeutet: Ein Gebäude oder einen Gebäudekomplex betreten.

Nachziehen

Bedeutet: Eine Teileinheit schließt zu einer anderen Teileinheit auf.

Richtgeschwindigkeiten

Marsch ca. 5,5 km/h

Marsch Marsch ca. 11 km/h

Steuerung und Tastenbelegung:

BEWEGUNG	
Bewegung	W/A/S/D <i>sprinten SHIFT</i>
Geschwindigkeit	Mausrad
Low-Ready	Shift
Haltung anpassen	STRG+Mausrad
Ducken	X
Hinlegen	Y
Lehnen	Q / E <i>stufenlos STRG+Q / E</i>
Klettern, Springen	Leertaste

Modulhinweis: Bewegungshaltungen, Bewegungsgeschwindigkeiten, Richtgeschwindigkeiten praktisch; alles andere Theorie

Tarnung & Deckung

Tarnung

Im PvP entscheidet Tarnung darüber, ob der Gegner zuerst aufklärt oder bekämpft wird. Ziel ist es, Entdeckung möglichst zu vermeiden und keine verwertbaren Hinweise zu liefern.

Silhouette

Erhöhte Positionen und Geländekanten machen sichtbar. Bewegung sollte unterhalb der Sichtlinie erfolgen.

Bewegung

Bewegung fällt schneller auf als Ausrüstung. Positionswechsel kurz und geplant durchführen. Stillstand ist oft die beste Tarnung.

Licht

Lichtquellen verraten Positionen sofort. Taschenlampen, Laser und Fahrzeuglichter nur gezielt einsetzen.

Wärme

Wärmebildgeräte erschweren Tarnung stark. Deckung durch Gelände, Vegetation oder Gebäude nutzen. Offene Flächen meiden.

Geräusche

Lautstärke und unnötige Geräusche vermeiden. Funk und Sprache diszipliniert nutzen.

Spuren

Fahrzeugspuren und beschädigte Objekte liefern Hinweise auf Bewegung und Richtung und sind möglichst zu vermeiden.

Deckung

Man unterscheidet zwischen Deckungen, die tatsächlichen Schutz vor Beschuss bieten, und reiner Sichtdeckung, die lediglich die Beobachtung erschwert.

Deckung dient in erster Linie dazu, die eigene Trefferfläche zu reduzieren und gegnerisches Feuer zu erschweren. Eine gute Nutzung von Deckung erhöht die Überlebensfähigkeit deutlich.

Mit der Schaufel ist es möglich, eigene Deckungen anzulegen und Stellungen im Gelände zu verbessern oder neu zu schaffen. Ebenfalls ist es wichtig sich nicht direkt an der Deckung zu

bewegen, optimal ist eine Waffenlänge Abstand. Dadurch sieht man Beispielsweise nicht die Mündung von außen falls man durch ein Fenster schaut, das gleiche gilt für Türen.

Modulhinweis: Theorie

Beobachtung

Grundsatz

Der wichtigste Grundsatz der Beobachtung lautet:
Sehen, ohne selbst aufgeklärt zu werden.

Beobachtungsstandort

Erhöhte Positionen erleichtern die Übersicht, erhöhen jedoch auch die eigene Sichtbarkeit. Der Standort ist so zu wählen, dass Geräusche minimiert werden und keine auffällige Silhouette entsteht. Beobachtung erfolgt bevorzugt aus der Tiefe des Raumes und aus einem unauffälligen, schwer einsehbar Versteck.

Beobachtungssektoren

Beobachtungsbereiche werden durch die Führung festgelegt. Klare Sektoren verhindern Doppelarbeit, erhöhen die Übersicht und ermöglichen eine gezielte Meldung von Feindbewegungen.

Prinzipien der Beobachtung

Der Blick wird ruhig und kontrolliert über den Sektor geführt, beginnend im Nahbereich. Der Sektor wird gedanklich in Teilräume gegliedert. Auffällige Geländepunkte und mögliche Bewegungsachsen werden priorisiert. Die Beobachtung erfolgt systematisch und ohne hastige Bewegungen.

Zusätzliche Beobachtungsmittel

Nachtsichgeräte

Nachtsichtgeräte verschaffen bei Nacht einen Vorteil, sind jedoch auf vorhandenes Restlicht angewiesen. In sehr dunkler Umgebung ist ihre Wirkung eingeschränkt.

NACHTSICHT	
Nachtsicht	N
Helligkeit	SHIFT+Mausrad Auto. SHIFT+mit.Maustaste
Infrarot Fluter	N halten

Wärmebildgeräte

Wärmebildgeräte stellen Temperaturunterschiede dar und ermöglichen Aufklärung unabhängig von Lichtverhältnissen. Sie sind besonders effektiv zur Entdeckung von bewegten Zielen, bieten jedoch weniger Detailerkennung.

Befehls-/Meldesprache

Grundregel

Kurz - laut - eindeutig. Keine Nebensätze. Keine Erklärungen. Keine Geschichten.

Schlüsselwort

Meldung = Info

Vorschlag = Idee / Option

Befehl = Aktion / Auftrag

Frage = Nachfrage

Kontakt = Alarm / unmittelbare Gefahr

Merksatz: Schlüsselwort zuerst, dann Inhalt.

Standard-Aufbau

Reihenfolge: Wer - Was - Wo - Wann

Wer: wer spricht / wer ist gemeint

Was: was passiert / was soll passieren

Wo: Richtung + Bezugspunkt

Wann: jetzt / sofort / gleich / nach Signal

Beispiele:

Kontakt: „Kontakt! Fenster, oben!“

Befehl: Links sichern!“

Meldung: Straße frei.“

Frage: Links oder rechts?“

Vorschlag: moke, dann rüber.“

Kontaktmeldung

Kurzkontakt: „Kontakt! Feind, Nordost, 200 Meter!“

Fahrzeug: „Kontakt! Panzer, Süd, 500 Meter!“

Scharfschütze: „Kontakt! Scharfschütze, West, 200 Meter!“

Freundkräfte: „Freundkräfte gesichtet, Südost.“

Nachwirkung: „Feind ausgeschaltet.“ / „Kontakt verloren.“

Feind-Ausfälle melden („-1“)

Wenn ein Gegner ausgeschaltet wurde, wird das im Trupp kurz gemeldet als:

- „1-“ = 1 Feind weniger
- „2-“ = 2 Feinde weniger
- „3-“ = 3 Feinde weniger

Eigene Ausfälle melden (Truppstatus)

Wenn jemand von uns ausfällt, wird das sofort und eindeutig gemeldet:

„Meldung: [Name/Callsign] bewusstlos.“

„Meldung: [Name/Callsign] kampfunfähig.“

„Kontakt: Mann down!“ (wenn es gerade akut ist)

Waffensteuerung

Steuerung der Waffe

Fire: Left Mouse Button

Throw: Left Mouse Button

Melee Attack: Middle Mouse Button

Reload: R

Cycle Fire Modes: V

Toggle Weapon Muzzle: V (Hold)

Toggle Weapon Safety: Del

Lower Weapon: Left Ctrl (Double Tap)

Toggle Sights: Right Mouse Button

Sight Range Up: Page Up

Sight Range Down: Page Down

Sight Range Up (While Aiming): Page Up

Sight Range Down (While Aiming): Page Down

Zoom In: +

Zoom Out: -

Toggle Illumination: Left Alt + Middle Mouse Button

Over head: left Ctrl + x

Granate: G

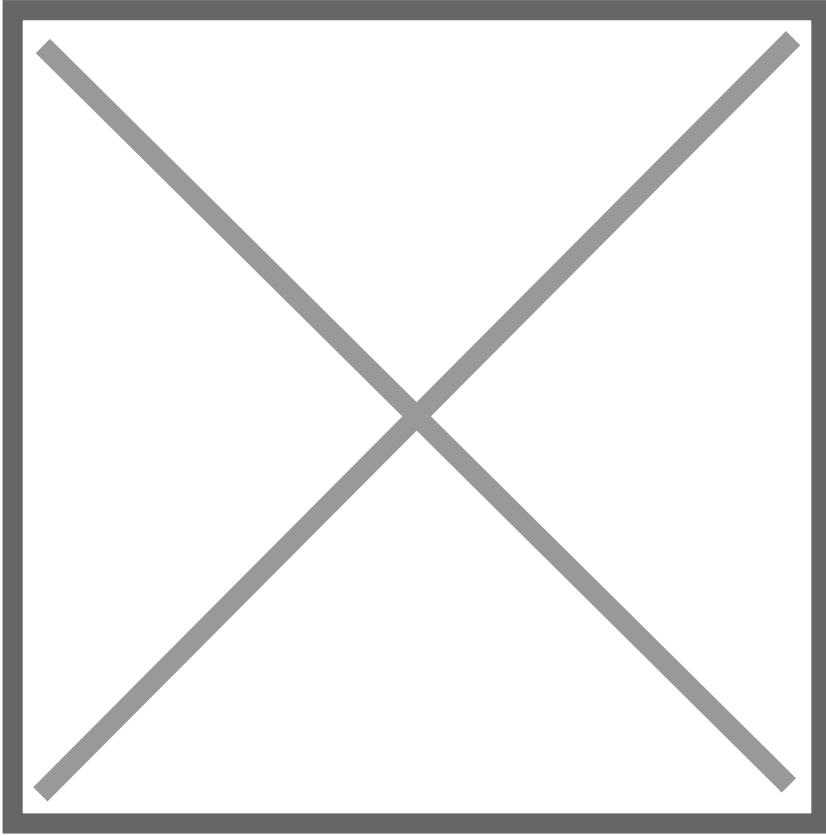
Formationen

Formationen in Arma Reforger sind standardisierte Gliederungen von Trupps oder Gruppen. Sie dienen dazu, die Erscheinung und Anordnung der Einheit schnell an die jeweilige Lage anzupassen. Grundsätzlich unterscheidet man dabei zwischen tiefen und breiten Formationen. Breite Formationen ermöglichen mehr Feuerkraft nach vorne, während tiefe Formationen die Sicherung zu den Seiten verbessern und Bewegung durch Engstellen erleichtern. Daraus ergibt sich ein ständiger Zielkonflikt zwischen maximaler Feuerkraft auf den Feind und ausreichender Flankensicherung. Zusätzlich gibt es die Begriffe „eng“ und „weit“, die den Abstand der einzelnen Formationselemente zueinander beschreiben. Diese Abstände hängen unter anderem vom Gelände, den Sichtverhältnissen und den verfügbaren Führungsmitteln wie Funk ab.

Schützenkette

In Arma Reforger (PvP) wird eine breite, aufgelockerte Formation genutzt, um sofort Feuerüberlegenheit aufzubauen und nicht durch eine einzige Granate oder MG-Salve ausgeschaltet zu werden. Jeder Spieler deckt dabei einen eigenen Bereich ab, wodurch Kontakte schneller erkannt und mehrere Ziele gleichzeitig bekämpft werden können. Diese Aufstellung ist besonders stark, wenn das Team quer verlaufende Deckung wie Mauern, Zäune oder Gräben erreicht: Alle können gleichzeitig in Deckung gehen, verschiedene Winkel halten und gegnerische Peaks bestrafen. Muss offenes Gelände oder eine Straße überquert werden, erfolgt das nicht als „alle rennen gleichzeitig“, sondern als kurze Sprünge auf Kommando: Ein Teil sichert und unterdrückt, der andere sprintet rüber, dann wird gewechselt. So bleibt das Team beweglich und minimiert Verluste.

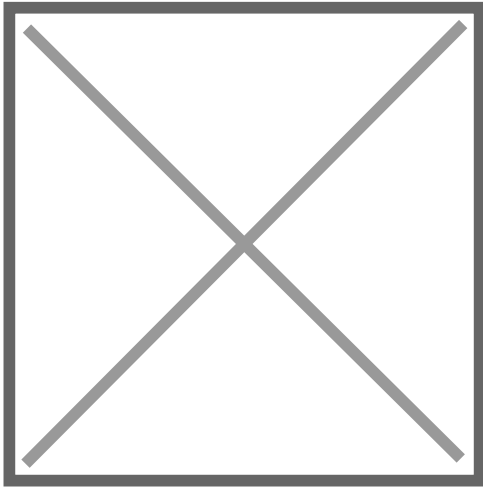
Auch beim Durchkämmen von Gelände (Waldkanten, Häuserreihen, Felder) ist diese Bewegung PvP-tauglich, weil sie die Chance erhöht, Gegner früh zu spotten, Flanken abzufangen und einen möglichst großen Bereich unter Kontrolle zu halten.



Schützenreihe

Als Schützenreihe bezeichnet man in Arma Reforger (PvP) eine Art der Aufstellung und Bewegung von Infanterie-Gruppen. Sie dient dazu, geordnet zu verlegen, schnell auf Gegnerkontakt reagieren zu können und dabei nicht als dicht gedrängte Gruppe leicht ausgeschaltet zu werden.

Im Normalfall bewegt sich der Truppführer an der Spitze und gibt Richtung, Tempo und Vorgehen vor. Die übrigen Gruppenmitglieder folgen in einer vorher festgelegten Reihenfolge leicht versetzt (Zickzack), um Abstände einzuhalten, mehrere Blickwinkel abzudecken und Verluste durch einzelne Treffer oder Explosionen zu reduzieren. Während der Bewegung nutzt jeder Spieler aktiv Gelände und Deckung (z. B. Mulden, Mauern oder Hecken), ohne den Sichtkontakt zum Vordermann zu verlieren oder Schusslinien der eigenen Leute zu blockieren. Ein erfahrener Spieler oder der stellvertretende Truppführer befindet sich häufig am Ende der Reihe, um Nachzügler zu sammeln, die Flanke zu sichern und zu verhindern, dass der Trupp auseinandergezogen wird.



Stick

Die Stick-Formation ist eine enge, tiefe Formation für den Orts- und Häuserkampf (OHK). Sie wird genutzt, um sich schnell und geordnet durch Flure, Treppenhäuser, Gassen, Mauerdurchgänge und enge Wege zu bewegen. Dabei stehen 4 Soldaten dicht hintereinander, um Führung und Kontrolle auch unter Stress zu behalten.

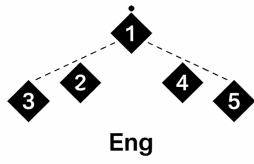
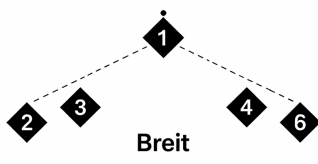


Stick (4 Mann)

Keil

Der Keil ist eine breite, flexible Standard-Formation für PvP und wird genutzt, wenn die Bedrohungsrichtung noch unklar ist. Er kombiniert gute Feuerkraft nach vorne mit brauchbarer Sicherung nach links und rechts und erlaubt schnelle Reaktion auf Kontakt.

Man unterscheidet zwischen Keil „breit“ und Keil „eng“:



Keil (Wedge)

Buddy-Teams

Buddy-Teams sind feste Zwei-Mann-Teams, aus denen ein Trupp aufgebaut wird. In *Arma Reforger* (PvP) sorgen sie dafür, dass Spieler nicht alleine handeln, sondern sich gegenseitig absichern und gemeinsam agieren.

Das Buddy-System lebt von enger Zusammenarbeit: Einer beobachtet und sichert, während der andere sich bewegt, nachlädt oder eine Aktion durchführt. Durch diese Abstimmung sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass einzelne Spieler isoliert werden oder ohne Unterstützung im Gefecht fallen. Größere Manöver werden zwar auf Trupp-Ebene durchgeführt, Buddy-Teams können aber situativ eigenständig Aufgaben übernehmen, wenn zwei Spieler dafür am effektivsten sind.

Grundregel: **Niemand bewegt sich alleine.**



Feuer und Bewegung

Grundprinzip

Ein Element gibt Deckungsfeuer, während das andere vorstößt. Danach Wechsel.

Ziel: Gegner unter Druck halten, ohne selbst statisch zu werden.

1. Rollen

Element Alpha - Feuer

Unterdrückt Gegner.

Zielt auf bekannte/vermutete Positionen.

Priorität: Gegner am Zielen hindern.

Element Bravo - Bewegung

Bewegt sich gedeckt nach vorne.

Nutzt Gelände, Deckung, kurze Sprints.

Meldet neue Feindkontakte.

3. Ablauf

1. Kontakt

- Kontaktmeldung
- Alpha beginnt sofort Suppression.

2. Fixieren

- Alpha hält kontinuierliches Feuer.
- Keine unnötigen Positionswechsel.

3. Bewegung

- Bravo sprintet 5-15 m zur nächsten Deckung.
- Nicht zu lange offen bleiben.

4. Stehe

- Bravo meldet: „Stehe!“ oder „Set!“
- Bravo übernimmt Deckungsfeuer.

5. Wechsel

- Alpha bewegt sich nach vorne.
- Wiederholen bis Ziel erreicht.

4. Kommunikation

- „ich Schieße!“ = Feuer geben
- „Ich Springe!“ = Vorstoß startet
- „Stehe!“ = Neue Position erreicht
- „Kontakt rechts/links/vorne“
- Keine langen Funksprüche.

5. Abstände

- 2er-Team: 5-10 m Abstand
- 4er-Team: 10-20 m
- Nie in einer Linie stehen.

6. PvP-Tipps speziell für Arma Reforger

- Bewegung nur bei aktiver Suppression.
- Keine langen Dauerfeuer → kurze, präzise Salven.
- Flanken priorisieren statt frontal pushen.
- Rauch einsetzen vor Bewegungsphase.
- Gegner wechseln oft Position → regelmäßig scannen.

7. Häufige Fehler

- Beide gleichzeitig bewegen.
- Zu große Sprünge (lieber mehrere kurze).
- Kein klares Callout.
- Zu eng zusammen bleiben → anfällig für Granaten.

Sicherung

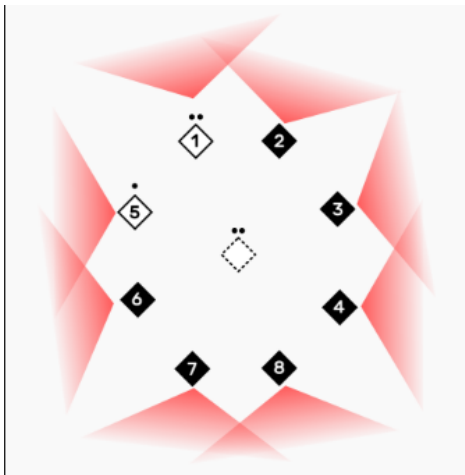
Sicherung

Damit jede Gruppe/Trupp zu jedem Zeitpunkt von allen Seiten gedeckt ist, gibt es Sicherungsbereiche. Diese sind während man steht, oder wenn einen Punkt erobert wird zu halten. Dabei ist es wichtig jede Himmelsrichtung abzudecken. Die Sicherungsrichtung wird N/S/O/W angegeben. Wird die Stellung für eine Weile gehalten, empfiehlt es sich Deckung zu suchen.

Verfügungsraum (VgR) - Bedeutet: Ein Bereich in dem eine Einheit agiert

Verfügungsraum herstellen bedeutet: 360 Grad Sicherung

Beispiel Gruppe:



Beispiel Trupp:



Feuerkampf

Beginn eines Feuerkampfes

Reaktion auf einen feindlichen Feuerüberfall

Die erste Phase eines Feuerkampfes ist die wichtigste. Die Reaktion der Gruppe ist dabei entscheidend für den weiteren Verlauf des Gefechts. Kurz zusammengefasst, versucht der Trupp im Feindkontakt den Gegner zu binden um der restlichen Gruppe ein Annähern an die Position des Feindes zu ermöglichen, um diesen im Nahkampf zu werfen.

Feuerüberfall

Klärt man selber den Feind zuerst auf und hat Zeit sich in geeigneter Position einzurichten, beginnt man den Feuerkampf mit einem Feuerüberfall. Dabei versucht man dem Feind in den ersten Sekunden des Feuerkampfes maximalen Schaden zuzufügen. Der Truppführer weist dazu seinen Schützen Ziele oder Bereiche zu, die sie auf seinen Befehl hin gemeinsam bekämpfen.

Folgeaktionen

Je nach Ausgang des Feuerkampfes, muss der Truppführer sich für ein weiteres Vorgehen entscheiden.

Kann ein einzelner Trupp Feuerüberlegenheit aufbauen, kann der Truppführer den Feind alleine werfen.

Kann ein einzelner Trupp Feuerüberlegenheit nicht aufbauen, benötigt der Trupp nun die Unterstützung einer anderen Trupps.
da er keine Trupps mehr hat, die sich bewegen können.

Ist der Feind überlegen oder die eigene Position zu schlecht, kann der Truppführer ausweichen.

Niederhalten des Feindes

Deckungsfeuer, Ist die Feuerüberlegenheit gewonnen und der Feind hinter seine Deckung gezwungen, hat der Truppführer die Aufgabe sicherzustellen, dass dieser weiter in Deckung verbleibt, um ihm Sicht und Bewegungsfreiheit zu nehmen und so anderen Elementen eine Bewegung auf das Ziel zu ermöglichen. Dazu lenkt er das Feuer seines Trupps. Deckungsfeuer ist nicht zu verwechseln mit Sperrfeuer, welches eingesetzt wird um dem Feind bestimmte Geländeabschnitte unzugänglich zu machen.

Volumen

Der Feind sollte weder übermäßig noch nachlässig unterdrückt werden. Hier ist die Erfahrung des Trupps gefragt. Er muss entscheiden, wie viel Munition er verwenden möchte, um seinen Auftrag zu erfüllen. Es bietet sich an, das Deckungsfeuer nur noch durch das Maschinengewehr abzugeben oder beispielsweise den Schützen mit der meisten Munition feuern zu lassen.

Ausweichen

Die Einheit steht bereits unter Feuer und kann den Feuerkampf nicht weiterführen. Der Truppführer entscheidet sich für ein Lösen vom Feind und hat bereits eine Ausweichposition erkannt.

Durchführung

Der Trupp- oder Gruppenführer gibt den Ausweichbefehl. Die weiteren Routinen sind nach Position gestaffelt.

Reaktion Für Schützen:

- Schnelle Kontaktmeldung abgeben.
- Deckung suchen, dabei harte Deckung der Sichtdeckung vorziehen.
- Den Feind mit gezieltem Feuer bekämpfen und hinter Deckung zwingen.
- Eigene Verletzungen melden.
- Ein Auge auf andere Schützen haben, und melden wenn diese bewusstlos sind. Wenn der Feuerkampf es erlaubt, Erste Hilfe durchführen.
- Initiative zeigen und auf Gefahren hinweisen.
- Bereithalten den Trupp zu übernehmen
- Fortlaufend Kontaktmeldungen abgeben sowie bekämpfte Feinde melden

Reaktion Für Truppführer:

- Schnelle Kontaktmeldung abgeben
- Den Feind erkennen, dessen Stärke grob schätzen
- Sicherstellen, dass der Trupp sich in guter Deckung befindet und alle Schützen auf den Feind wirken können.
- Den Feind selber bekämpfen. Das Feuer des Trupps lenken um den Feind effektiv zu bekämpfen. Dazu Richtungsangaben, Leuchtspurmunition oder roten Rauch verwenden.
- Initiative zeigen, wenn eine Situation sofort gelöst werden muss.
- Fortlaufend Kontaktmeldungen abgeben sowie bekämpfte Feinde melden.

Erste Hilfe

1. Blutungen stoppen

Die erste Maßnahme ist immer, Blutungen zu stoppen.

2. Ist der Patient bewusstlos?

- Wenn **nein**, keine weiteren Sofortmaßnahmen erforderlich.
- Wenn **ja**, überprüfe, ob der Patient einen Herzstillstand hat.

3. Befindet sich der Patient im Herzstillstand?

- Wenn nein, fahre mit der Medikamentenbehandlung oder Überwachung der Vitalzeichen fort.
- Wenn ja, gehe zu den Herzstillstandsmaßnahmen über.

4. Herzstillstand behandeln

- Hat der Patient mindestens eine Klasse III-Blutung?

Ja: Führe CPR (Herz-Lungen-Wiederbelebung) durch und verabreiche Kochsalzlösung.

Nein:

Hat der Patient höchstens eine Klasse II-Blutung und ist die letzte Epinephrin-Injektion mehr als eine Minute her?

- Ja: Verabreiche Epinephrin, um die Chancen auf Wiederbelebung zu erhöhen.
- Nein: Führe CPR fort und überprüfe die Vitalzeichen regelmäßig.

5. Hat der Patient stabile Vitalzeichen?

- Wenn **nein**, passe die Medikamente an, um die Vitalzeichen zu stabilisieren.
- Wenn **ja**, verabreiche Ammoniumcarbonate, um das Bewusstsein wiederherzustellen.

6. Hat der Patient Schmerzen?

- Wenn der Patient Schmerzen hat und die letzte Morphin-Injektion mehr als 15 Minuten zurückliegt, verabreiche Morphin zur Schmerzlinderung.

7. Wunden heilen

Nachdem der Patient stabil ist, können Wunden mit einem medizinischen Koffer versorgt werden.

ACE MEDICAL PROTOTYPES MO

Erweiterte medizinische Behandlung

Erweiterte medizinische Behandlung (ohne OD)

