

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

Revision #13

Created 2026-01-10 00:00:53 CET by Lion

Updated 2026-02-08 14:44:04 CET by Lion