

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/vermuttete 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.

Revision #3

Created 2026-02-08 14:51:27 CET by Lion

Updated 2026-02-08 15:07:42 CET by Lion