

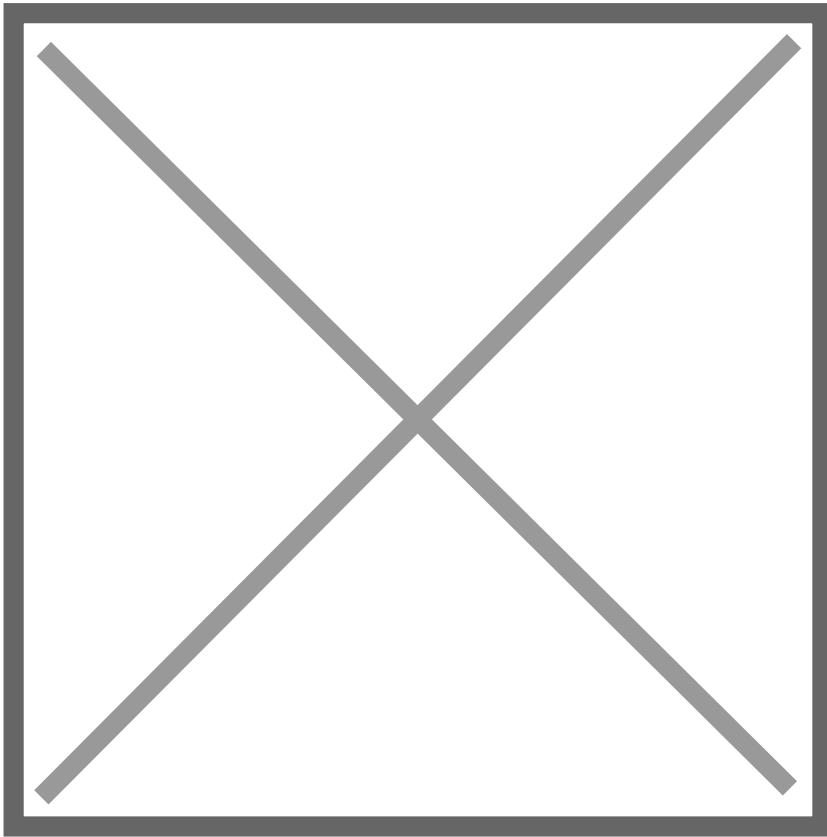
Formationen

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.

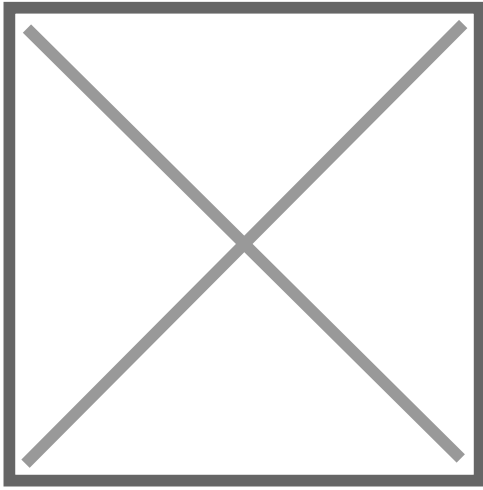
Auch beim Durchkämmen von Gelände (Waldkanten, Häuserreihen, Felder) ist diese Bewegung PvP-tauglich, weil sie die Chance erhöht, Gegner früh zu spotten, Flanken abzufangen und einen möglichst großen Bereich unter Kontrolle zu halten.



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.

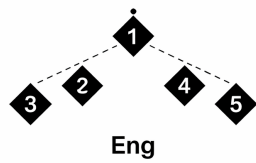
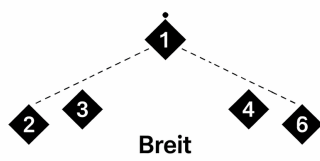


Stick (4 Mann)

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)

Revision #6

Created 2026-01-17 04:58:11 CET by Lion

Updated 2026-01-17 05:48:52 CET by Lion