



Gruppe W

Der große Leitfaden

Februar 2015

TESTSIEGER

**Stiftung
Clantest**

test

Leserlichkeit: gut (2,1)
Fachwissen: gut (2,2)
Praxisanwendung:
sehr gut (1,3)
Umfang: **sehr gut (1,4)**

Im Test 1 Clan:
Ausgabe 09/2014

1

BESTER LEITFADEN IM TEST

Vorwort

Dies ist der große Leitfaden von Gruppe W.

Er bildet neben der Gruppenordnung und dem kleinen Leitfaden (für Anfänger) das Rückgrat für ein ansprechendes Gameplay in ArmA 3 und wird laufend weiterentwickelt.

Sein Ursprung geht auf 2012 zurück, in der wir wenige Inhalte grob zusammengefasst haben. Inzwischen decken wir von Infanterie bis Logistik fast alle Bereiche moderner Missionsführung damit ab.

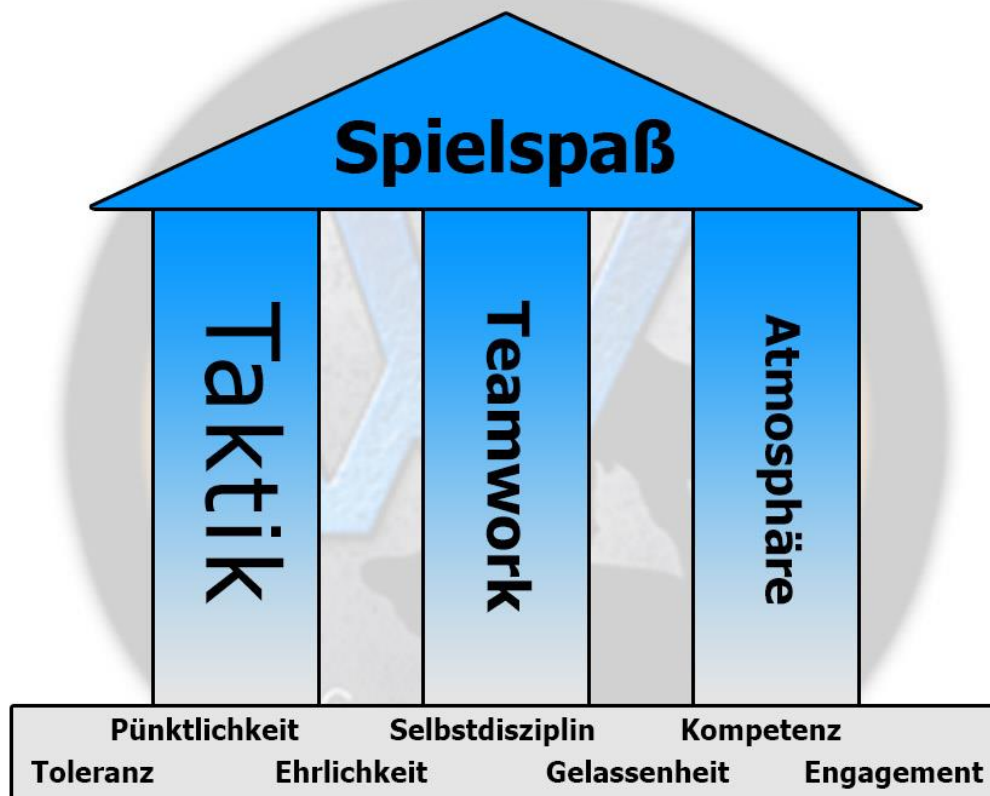
Hinweise

Der Leitfaden stellt ein schriftliches Leitwerk dar, mit dem die Erfahrung von Gruppe W aus zwei Jahren taktischem Gameplay schriftlich festgehalten wird. Das Ziel dabei ist, dass sowohl Dauerspieler als auch Gelegenheitsspieler eine gemeinsame Basis finden, mit der sie ihre Erwartungen umsetzen und Missverständnisse vermeiden können. Die Inhalte haben starken Empfehlungscharakter und sind insbesondere für unerfahrene Spieler wichtig.

Inhaltsverzeichnis

<u>EINHEITEN</u>	5
<u>1. Führungsstab</u>	5
<u>Infanterie</u>	8
<u>2. Standardinfanterie</u>	9
Das Fireteam	10
<u>3. Heavy Weapons Squad</u>	13
Das Buddyteam	14
<u>4. Mechanized Infantry Platoon</u>	15
<u>5. Sondereinheiten</u>	19
<u>6. Das Tank Platoon</u>	21
<u>7. Helikopter</u>	25
<u>8. Logistik bei Gruppe W</u>	31
<u>9. Allgemeine Formationen</u>	33
<u>10. Mikro- und Makromanagement</u>	34
<u>11. Movement & Overwatch</u>	35
<u>12. Kommunikation bei Gruppe W</u>	36
Situationsberichte	39
SITREP (Situation Report)	39
ACE-Report (Ammo, Casualties, Equipment)	39
<u>13. Tipps und Tricks für neue Führungsspieler</u>	40
<u>14. Gruppe W Slang</u>	41
Bewegung und Sicherung	41
Einheiten	42
Waffen und Waffensysteme	42
Fahrzeuge & Fluggeräte	42
Sonstige Abkürzungen	43
NATO-Alphabet	43

Die drei Säulen



Über Gruppe W und was uns ausmacht

Was ist Gruppe W? Oder was nicht? Gegründet von Nocturne und Jeremiah Rose im Sommer 2012 ist dieser Clan kein familiärer Haufen, der sich im Reallife trifft und dort einen hebt. Wir spielen außer ArMA 3 auch nichts anderes. Wir sind eine Gemeinschaft aus Gleichgesinnten, die ein festes Ziel vor Augen haben und kompromissfrei Mittel und Wege beschreiten, damit unser Hobby so gelebt werden kann, wie wir es wollen.

Der Slogan von Gruppe W lautet: Tactical Gaming. Taktisches Zusammenspiel. Noch vor Begriffen wie Realismus, Rollenspiel und Atmosphäre liegt der Mittelpunkt von Gruppe W im abhängigen Zusammenspiel untereinander – und wir lieben jeden Moment davon.

Daraus abgeleitet glauben wir an die Entwicklung von Spielspaß durch

- Taktik
Teamwork und
- Atmosphäre.

Taktisches Gameplay bezeichnet die Art und Weise, wie wir vorgehen. Unter Ausnutzung der verfügbaren Ressourcen wie Mitspieler, Ausrüstung und der Umgebung geht es um eine effiziente, überlebensorientierte Missionsbewältigung. Sie ist eine dauerhafte Herausforderung, vor die uns die Missionsbauer stellen.

Teamwork bedeutet, dass alle Mitspieler grundsätzlich voneinander abhängig und aufeinander angewiesen sind, um in der Mission zu bestehen. Dazu zählt auf mikroskopischer Ebene die Zusammenarbeit als Team und auf der Makro-Ebene die Vernetzung ganzer Einheiten.

Atmosphäre bezeichnet bei W die Orientierung an der Missionsgeschichte, Immersion und wie die einzelnen Spieler individuell ihren Beitrag leisten. Rollenspiel, glaubwürdiges Verhalten und die Unterstützung der Story durch die Teilnehmer sind typische Grundlagen für eine gesunde und tolle Atmosphäre.

Diese drei Säulen münden im Spielspaß. Sie fußen auf einem Fundament verschiedener Verhaltensgrundlagen und Prinzipien innerhalb von Gruppe W; unter anderem Pünktlichkeit, Selbstdisziplin und Engagement. Es sind Standards, die wir voraussetzen und nach denen sowohl neue als auch alte Mitspieler durchgängig bewertet werden.

Grundlagen

Dies ist der Spiele-Leitfaden des ArMA 3 Clans „Gruppe W“

Website: <http://www.gruppe-w.de>

TS3: [Teamspeak](#) (nur für registrierte Mitspieler)

[Regeln und Informationen](#)

Ansprechpartner für inhaltliche Fragen: „ctt3r“, „JeremiahRose“

Dank für die Hilfe bei der Erstellung des Leitfadens geht an

- Leon (Fragen zur realen Vorlage)
- ctt3r (Helikopter / Medevac)
- Fett Li (Infanteriemodul und Symbole)
- Zabuza (9-Liner im CAS-System)
- ... und ein halbes Dutzend weiterer Leute, die sich über seltsame Fragen gewundert haben.

Hinweise:

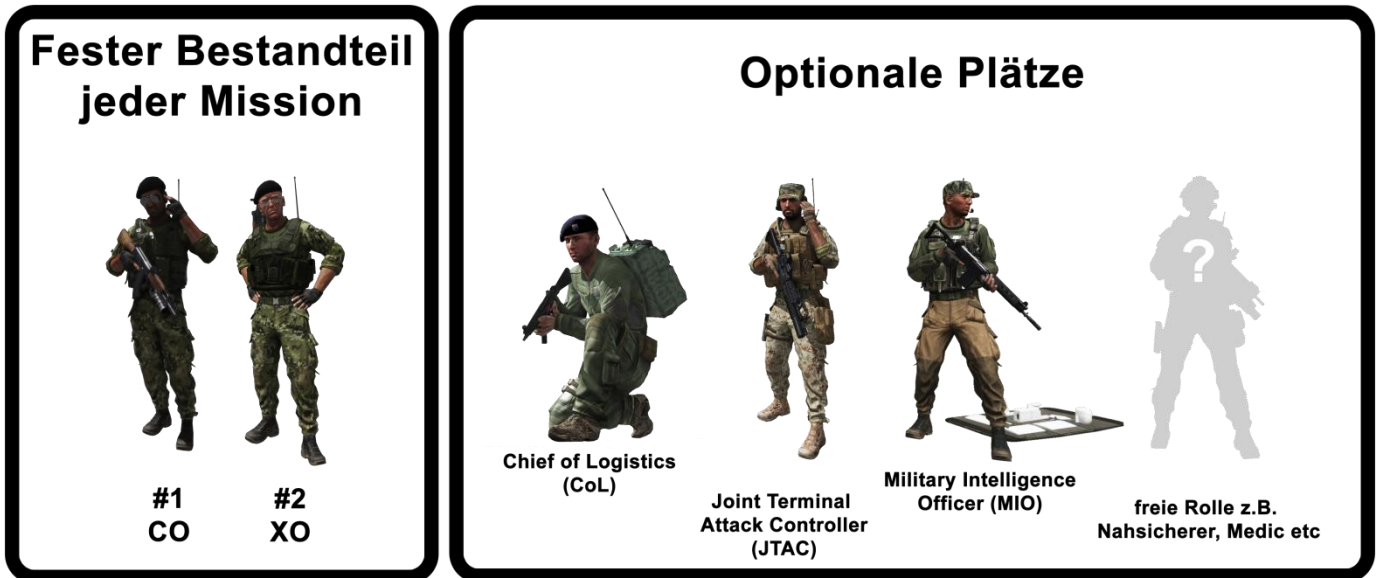
- Artillerie-Modul
- Motorisierte Infanterie
- Rufnamen-Verzeichnis

sind noch nicht implementiert.

EINHEITEN

1. Führungsstab

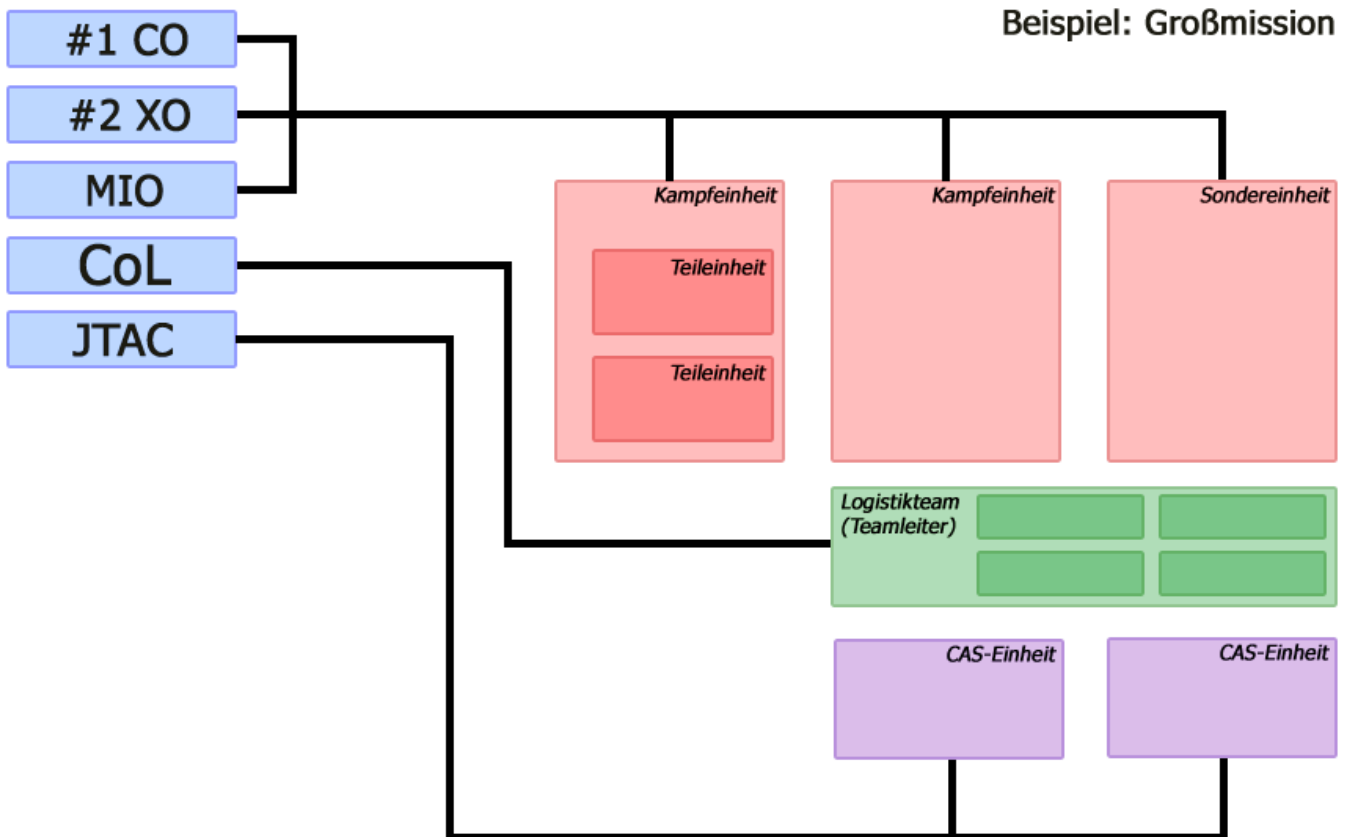
Der Führungsstab bei Gruppe W ist die oberste Instanz bei allen Missionen. Die Mitspieler hier sind Entscheidungsträger und Prügelknaben. Sie geben Order an andere Spieler basierend auf Ingame-Informationen, Situation und individueller Erfahrung. Ein typischer Führungsstab bei Gruppe W besteht dabei aus zwei Komponenten:



- Der oberste Missionsführer, der **Commanding Officer (CO)**, Slotnummer #1), wird dabei in der Regel von einem Mitglied von Gruppe W gestellt.
 - Aufgaben: Missionsplanung, Einheitenkoordination, Befehlsgewalt
- An seiner Seite ist immer der **Executive Officer (XO)**, #2), der den CO unterstützt
 - Aufgaben: Unterstützung und Entlastung des CO, logistische Aspekte, Informationsmanagement und alles was der CO will.

Weiterhin kann der Führungsstab aus bis zu vier weiteren Spielern bestehen.

- Der **Chief of Logistics (CoL)** wird ab 30 bis 40 Spielern eingesetzt und konzentriert sich voll darauf, dass alle logistischen Aspekte in der Mission sauber ablaufen. Er übernimmt die Aufgaben des XO, hält einen eigenen Kanal zum Logistik-Teamleader und erstattet der Führung Bericht über den Status der Versorgung der regulären Einheiten.
- Der **Joint Terminal Attack Controller (JTAC)** herrscht über den Luftraum. Er hat eine Direktverbindung zu allen CAS-Elementen im Spiel, leitet Angriffe in der Nähe alliierter Einheiten ein und koordiniert dabei die Zusammenarbeit von Boden- und Lufteinheiten.
- Der **Military Intelligence Officer (MIO)** ist die jüngste Rolle. Seine Aufgabe ist die allgemeine Informationsverwaltung: Vom Aufbau und Management eines Blufor-Tracking-Systems bis hin zur Feindaufklärung durch Drohnen oder Reconteamts tut er alles, um der Missionsführung alle nötigen Informationen zu verschaffen, die von Interesse sein könnte.
- **Eine freie Rolle.** Mögliche Ergänzungen im Führungsstab können ein zentraler Sanitäter, eine Nabsicherung, ein Fahrer oder ähnliches sein.




Das Schema verdeutlicht den Aufbau einer Mission mithilfe des Führungsstabs. Grundsätzlich werden dabei alle Kampf- und Aufklärungseinheiten gemeinsam auf einen Funkkanal gelegt, die vom CO betreut werden.

Logistische Einheiten (Versorgung, MEDEVAC o. ähnliches) bleiben grundsätzlich auf einem Funkkanal mit dem XO oder dem COL.

Close Air Support wird exklusiv vom JTAC auf einem separaten Funkkanal betreut.

Wesentlich bei diesem Konzept ist, dass

- immer eine **Doppelführung** vorhanden ist und
- die grundsätzliche **Trennung von Kampf- und Logistikeinheiten** gewährleistet wird und
- **gleichartige Einheiten möglichst immer zusammengefasst werden** unter einer separaten Führung (zwei Infanteriesquads bekommen einen Platoonleader, nur dieser Platoonleader kommuniziert mit dem Führungsstab)
- und der CO und XO aus praktischen Erwägungen **maximal 5 Einheiten** leiten.




Wolfi meint ...

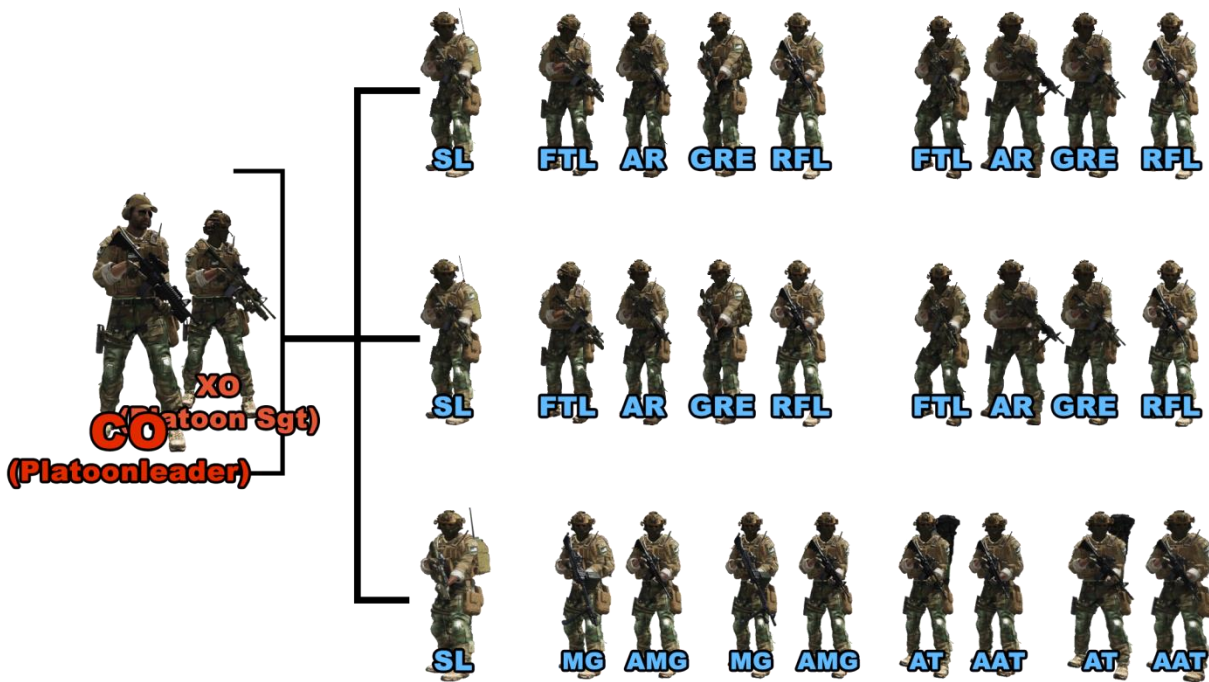
Dem Flaschenhals ein Ende setzen

In vielen anderen Clans besteht die Missionsführung nur aus einer Person – und ich habe schon einmal gesehen, dass der arme Kerl dann 7 Einheiten alleine koordinieren soll! Das nannten wir früher den „Flaschenhals Führung“, doch der ist mit diesem System nun Geschichte. Zwar brauchen wir mehr Führungsspieler, aber dafür kriegen die Leute nicht nach einem Monat Burnoutscheinungen und wollen keine Führung mehr machen (ihr kennt das ja vielleicht, dass Führungsrollen frei bleiben ...)

Kleiner Tipp: Die zu führenden Einheiten sollten immer minimal bleiben. Fasse zwei Panzer zu einem Tank Platoon zusammen, mehrere Infanteriesquads zu einem Infantry Platoon. Alle gespielten Einheiten bei Gruppe W lassen sich so kompakter gestalten und einfacher von ganz oben führen.



Beispiel: Kleinmission



- CO und XO sind nur Bezeichnungen für die obersten Anführer. Sie können und sollten identisch sein mit
 - dem Platoonleader und dem Platoonsergeant, wenn es nur ein Infantry Platoon in der ganzen Mission gibt. Sobald eine zusätzliche Einheit auftaucht, brauchen wir wieder eine separate Missionsführung, weil es sonst für den PL zuviel wird.
 - dem Tank Platoon Leader und seinem Sergeant, wenn in der Mission nur ein Panzerzug vorhanden ist.
 - dem Squadleader und einem beliebigen Fireteamleader, wenn es eine wirklich winzige Mission ist, wo nur ein Squad durch die Gegend stiefelt.
 - dem Platoon Leader und dessen Sergeant in einer mechanisierten Einheit.
- Auch in kleinen Missionen kann ein Platoonleader, der den Commanding Officer mimt, zusätzliche Mitspieler in den Führungsstab holen. Das ist allerdings nur in Infanterie-missionen wirklich sinnvoll.

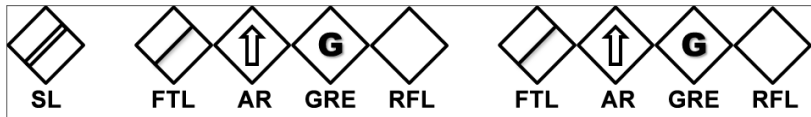
Infanterie

Infanterie bei Gruppe W basiert auf dem US-Army Platoonkonzept und setzt auf kleine, flexible Teams mit einem hohen Gesamtführungsanteil von ca. 25%. Sie hat – anders als bei ähnlichen Clans – eine weniger hohe Bedeutung neben Fahrzeugen und Fluggeräten im Spiel. Sie wird überwiegend für Angriffs- und Sicherheitsaufgaben betraut und das vorzugsweise in urbanem bzw. zerklüftetem Gelände.

Der Clan unterscheidet in der Gruppenordnung zwischen fünf verschiedenen Arten von Infanterie:

- Standardinfanterie (Riflesquad)
- Unterstützende Infanterie (Heavy Weapons Squad)
- *Motorisierte Infanterie (Motorized Infantry Platoon) [In Arbeit: 26.08.2014]*
- Mechanisierte Infanterie (Mechanized Infantry Platoon)
- Sondereinheiten (Special Forces)

2. Standardinfanterie



Unsere Standardinfanterie besteht aus 9 Spielern, dem Riflesquad oder einfach nur Squad.



Die Leitung des Teams liegt beim **Squadleader (SL)**. Er hat den allgemeinen Befehl inne, hält die Verbindung zu anderen Teams in der Mission und ist in der Regel der Spieler mit der meisten Erfahrung.

Der Squadleader bei Gruppe W wird als mittlere Führungspersönlichkeit eingestuft; etwa vierzig Stunden Spielerfahrung geben ihm die nötige Sicherheit um verschiedene Situationen souverän meistern zu können. Er gilt als Vorbild für andere Spieler, die weniger Erfahrung mitbringen.

Fähigkeiten des Squadleaders

Er kennt die untergeordneten Infanterieklassen aus Theorie und Praxis. Er selbst hat Erfahrung mit Nicht-Führungsklassen gesammelt, mehrmals die Rolle als Fireteamleader wahrgenommen und kennt somit das Konzept der Infanterie bei Gruppe W in und auswendig.

Die Vor- und Nachteile der relevanten Klassen (z.B. Automatic Rifleman) sind bekannt und er ist in der Lage, das Gelände gewinnbringend zu seinem Vorteil zu nutzen. Darüberhinaus kennt er die Grundlagen von anderen Einheitenarten unter ArmA, z.B. Kampfpanzer oder Helikopter, da er häufig die Schnittstelle dieser Einheiten zu seinen Männern darstellt.

Dazu kommuniziert der Squadleader. Häufig. Seine primären Gesprächspartner sind die beiden Fireteamleader und das übergeordnete Führungselement (meist Platoonleader). Er ist dabei über den Status seines Squads durchweg informiert und in der Lage, die Situation vor Ort in

komprimierter Form an andere weiterzugeben → [Kommunikation](#).

Führungsstil des Squadleaders

Ein Squadleader achtet auf die → [Chain of Command](#). Für einige neue Squadleader bedeutet das Schwierigkeiten, denn alle Klassen bis hin zum SL sind geprägt von Mikromanagement, geringer Verantwortung und wenig Kommunikation. Hier muss er erstmals in größeren Maßstäben denken. Wir erwarten von Squadleadern die zügige Umsetzung von Befehlen und dass die hohe Flexibilität der Fireteams voll genutzt wird. Eure Fireteamleader erwarten einfache, klare Befehle und keine Diskussionen.

Ein guter Squadleader ...

- ... bleibt ruhig, gelassen und rechnet immer mit dem Schlimmsten.
- ... bedenkt die Ausführungszeit von Befehlen. Nichts geht von hier auf jetzt ohne Vorbereitung.
- ... denkt an den Grundsatz der überlebensorientierten Spielweise.
- ... kann anhand von Kartenmaterial gute Pläne entwerfen.
- ... beherrscht → [grundlegende Taktiken](#) bei W und wendet sie dort an, wo sie hilfreich sind.
- ... berücksichtigt die Erfahrung der untergeordneten Mitspieler.
- ... und hat die Namen seiner Mitspieler, Rufnamen, Funkfrequenzen etc. auf Papier vor sich.
- ... hat Spaß an Führung und zeigt das auch.

Das Fireteam

Die nächste Instanz nach unten ist das Fireteam, an dessen Spitze der **Fireteamleader (FTL)** steht.



Unter seinem Kommando befinden sich drei Personen und bei Gruppe W wird er als Einstiegsführungsposition gewertet, die man schon ab ca. 15 Stunden Spielzeit in Erwägung ziehen sollte. Sie ist hervorragend für neue Spieler geeignet, denn das Team ist überschaubar, Fehler sind leicht verzeihbar und die anderen Kollegen können in vielen Situationen problemlos helfen.

Fähigkeiten:


Der Fireteamleader hat im Idealfall alle untergeordneten Infanterieklassen selbst gespielt und weiß, in welchen Situationen sie besonders günstig zum Einsatz kommen können (z.B. erinnert er den Grenadier daran, Ziele indirekt anzugreifen). Er kennt gängige → [Formationen](#) und → [taktische Manöver](#), die für sein Fireteam von Interesse sind. Er kann seine Leute zusammenhalten und dafür sorgen, dass sie auch in schwierigen Situationen noch funktionieren.

Führungsstil:

Der Fireteamleader ist keine „echte“ Führungsperson im Spiel, sondern leitet das Team eher durch Vorleben an. Er ist Orientierungshilfe, Ratgeber und (abhängig von der Erfahrung seiner Mitspieler) gibt er auch direkte Kommandos an unerfahrene Fireteammitglieder.


Ein guter Fireteamleader ...

- ... strukturiert sein Team in geeignete Buddyteams, wenn es nötig ist.
- ... fragt seine Teammitglieder, wieviel Erfahrung sie haben und hilft ihnen entsprechend.
- ... gibt erfahrenen Mitspielern mehr Freiraum und Möglichkeiten für Eigeninitiative.
- ... übertreibt es mit Formationen nicht, denn das ist kein Musikvideo.
- ... unterstützt seinen Squadleader durch präzise Kommunikation über Funk.
- ... weiß, dass er Teil eines größeren Teams ist.
- ... hält seine Jungs am Leben, egal wie.



Wolfi meint ...

Der Fireteamleader
Der Fireteamleader ist die ideale Einstiegsposition für alle, die sich für Infanterieführung bei Gruppe W interessieren. Die Anzahl der Spieler ist überschaubar, man kann in schwierigen Situationen um Hilfe bitten und Fehler sind leicht zu verschmerzen.
Du solltest ein paar Events als Fireteamleader gespielt haben, dann bist du optimal darauf vorbereitet, als Squadleader gute und schlechte Entscheidungen zu treffen und mit übergeordneten Instanzen zu kommunizieren!





Das Fireteam selbst ist das Rückgrat eines jeden Platoons, es ist neben dem [→ Buddyteam](#) die kleinste gemeinsame Einheit bei der Infanterie. In der Reihenfolge der Spieler sind das

- **Fireteamleader** [Sturmgewehr mit Granatenwerfer]
- **Automatic Rifleman** [leichtes Maschinengewehr]
- **Grenadier** [Sturmgewehr mit Granatenwerfer]
- **Rifleman*** [Sturmgewehr]

Der Fireteamleiter ist dabei der Leiter des Teams, der Automatic Rifleman stellt die höchste Feuerkraft und ist Nummer zwei in der Hierarchie. Der Grenadier kann Ziele indirekt über Hindernisse hinweg bekämpfen und der Rifleman ist der Azubi der Einheit, der gerne Kaffee kocht und lernt, wie ein Fireteam funktioniert.

Flexibilität

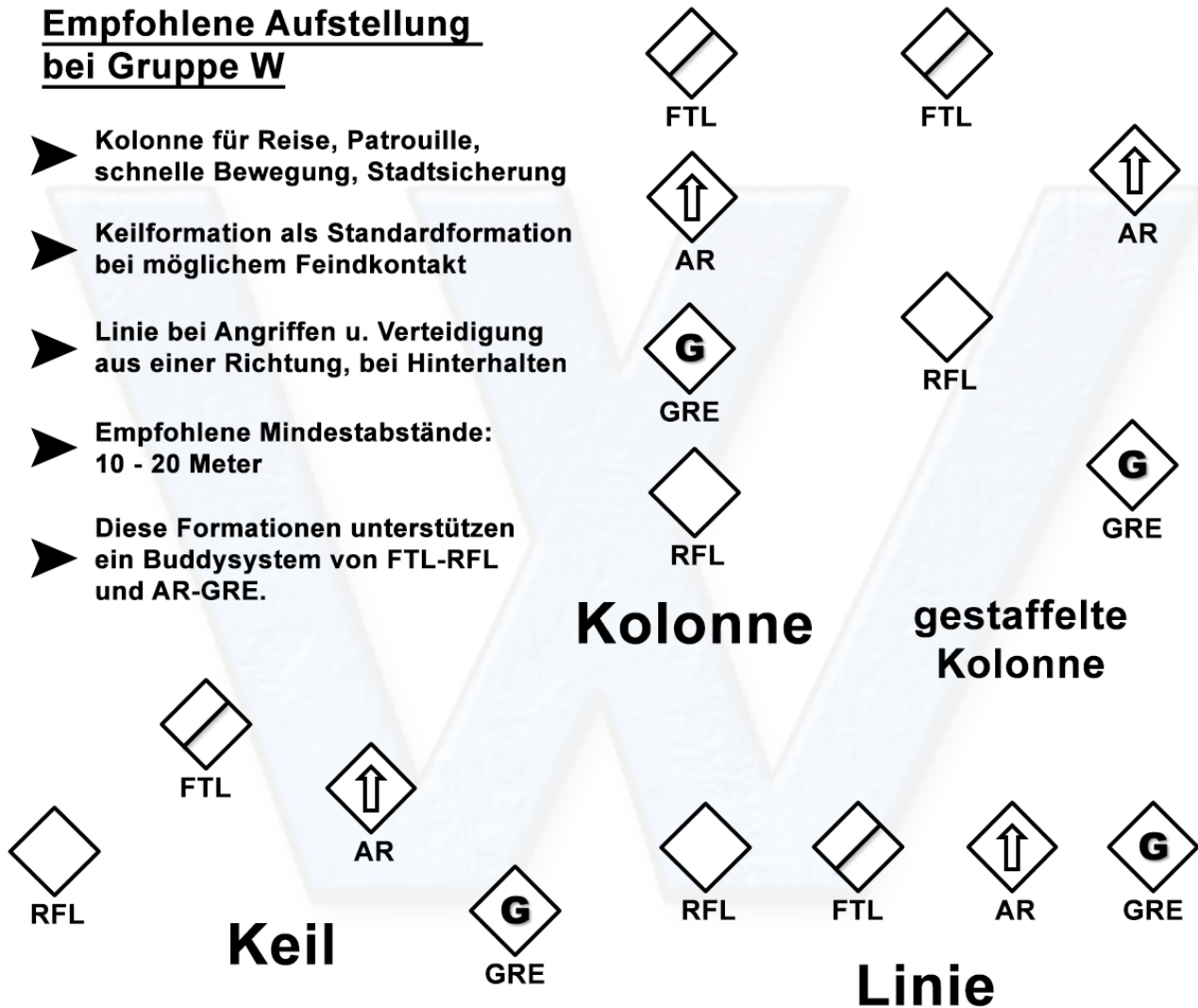
Das Fireteam ist anpassbar. Die vierte Position, der Rifleman, kann durch eine *geeignete Sonderklasse ersetzt werden (dabei verliert das Fireteam allerdings seine Einstiegsposition für unerfahrene Spieler).

Gruppe W empfiehlt folgende Klassen als Ersatz für den Rifleman:

- **Gruppenscharfschütze** (unterstützt das Team auf mittlere Entfernungen)
- **Panzerabwehrsoldat** (mit einer leichten Panzerabwehrwaffe gegen Fahrzeuge)
- **Luftabwehrsoldat** (gegen Helikopter)
- **Sanitäter** (für die Erstversorgung der Infanterie)
- **UGV-Operator** (führt ein UGV für den Kampfeinsatz oder logistische Prozesse mit)
- **UAV-Operator** (kann lokale Aufklärung für das Squad betreiben)
- **Sprengstoffspezialist** (führt Sprengstoffe mit)

Empfohlene Aufstellung bei Gruppe W

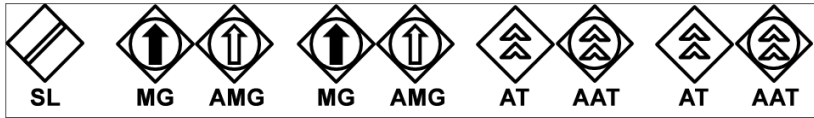
- ▶ Kolonne für Reise, Patrouille, schnelle Bewegung, Stadtsicherung
- ▶ Keilformation als Standardformation bei möglichem Feindkontakt
- ▶ Linie bei Angriffen u. Verteidigung aus einer Richtung, bei Hinterhalten
- ▶ Empfohlene Mindestabstände: 10 - 20 Meter
- ▶ Diese Formationen unterstützen ein Buddysystem von FTL-RFL und AR-GRE.



Warum Gruppe W das Platoonsystem verwendet

- **Übersichtlich:** Vier Personen in einem Fireteam wachsen schnell zusammen und können innerhalb einer halben Stunde ihre innere Ordnung finden
- **Bewährt:** Sie kennen ohne Training anhand der Gruppenordnung und dem Leitfaden ihre Position, Aufgabe und Verantwortung gegenüber den anderen Mitspielern
- **Hohe Flexibilität:** ein Platoon kann sowohl im Wald als auch in der Stadt effektiv eingesetzt werden, da es in hinreichend viele Komponenten zerlegt werden kann
- **Hoher Führungsanteil:** Mithilfe der [→ Chain of Command](#) werden die einzelnen Anführerklassen nicht überlastet und können die Aufgaben schnell und sicher delegieren
- **Modular:** Die vierte Position im Fireteam kann ergänzende Rollen wahrnehmen und so die Ausrichtung des Squads verändern, ohne deren innere Struktur zu beeinflussen
- **Einsteigerfreundlich:** Das Platoonsystem bietet Anfängern in einem Fireteam die richtigen Positionen, um stressfrei Spaß zu haben und das System kennenlernen zu können
- **Willkür:** Der Chef steht drauf

3. Heavy Weapons Squad



Eine Abwandlung des Standardsquads ist das **Heavy Weapons Squad** bei Gruppe W. Es wird dabei nicht alleine eingesetzt, sondern in Zusammenarbeit mit anderen Infanterieeinheiten – es handelt sich um eine reine Unterstützungseinheit.

Seine Daseinsberechtigung sind Overwatchaufgaben und die Sicherung alliierter Einheiten

- **Infanteriebekämpfung**
Dank zweier Spieler mit mittelschweren Maschinengewehren (MMG) kann feindliche Infanterie auf bis zu 1000 Meter effektiv bekämpft werden. Die assistierenden MG-Schützen tragen dabei Munition, spähen Ziele aus, helfen bei der Bekämpfung und sichern die Flanken.
- **Fahrzeugbekämpfung**
Zwei AT-Soldaten mit modernen Panzerabwehrwaffen sorgen dafür, dass leicht bis mittelschwer gepanzerte Fahrzeuge bekämpft werden können. Sie werden durch ihre Assistenten bei der Zielfindung, Entfernungsermittlung und Munitionsversorgung unterstützt.

Ähnlich wie in einem Standardsquad hat dabei der Squadleader (SL) das Kommando, allerdings führt er im Regelfall vier einzelne Buddyteams.

Vorteile des Heavy Weapons Squads:

- **Übersichtlichkeit:** Das HWS ist geradlinig aufgebaut und es wird sofort deutlich, was das Team leisten soll.
- **Feuerkraft:** Das HWS verfügt über starke Waffen.
- **Autarkie:** Das Squad kann dank der unterstützenden Assistenten länger operieren, bis es Versorgung benötigt.

Nachteile des Heavy Weapons Squads:

- **Unflexibel:** Ohne eigene Sanitäter oder leichte Einheiten ist das HWS bei Problemen auf andere Einheiten angewiesen.
- **Anspruch:** Die Führung von vier einzelnen Einheiten ist für einen Squadleader geringfügig anspruchsvoller als zwei Teams zu kommandieren.



Das Buddyteam



Bei Gruppe W wird man das Buddysystem sehr häufig antreffen. Seinen Ursprung hat das Wort dabei aus der Tauchszene und bedeutet, dass dort kein Taucher alleine unterwegs ist, sondern immer jemand aus Sicherheitsgründen an seiner Seite bleibt.

Unter ArmA 3 lässt sich das Buddykonzept hervorragend auf fast alle Bereiche des Spiels anwenden.

- Unser **Commanding Officer (CO)** wird grundsätzlich durch eine Nr. 2 (XO) ergänzt, die helfend zur Seite steht.
- Klassische Interpretation: Wir empfehlen bei der **Infanterie** Buddyteams zwischen dem Automatic Rifleman und dem Grenadier sowie dem Fireteamleader und dem Rifleman (die vorgestellten Formationen sind darauf ausgelegt).
- In einem **Heavy Weapons Squad** sind alle Elemente im Buddykonzept verankert
- In einem **Panzerzug** können sich jeweils zwei Fahrzeuge gegenseitig decken
- In der **mechanisierten Infanterie** lassen sich die 6-Mann-Teams leichter ordnen
- **Kampfhelikopter und -jets** profitieren von einem Flügelmann, der ihre Aktionen absichert
- **... und viele weitere situationsbedingte Möglichkeiten**

Grundsätzlich handelt es sich dabei um ein Konzept, bei der zwei Spieler lose miteinander agieren, sich gegenseitig unterstützen, unterschiedliche Richtungen absichern, Munition oder sonstige Ausrüstung tragen, Ziele aufklären und so weiter. Manchmal sind es befreundete Spieler, die sich schon jahrelang kennen und bei denen viele Aktionen ohne Absprache ablaufen. Bei Gruppe W wird manchmal ein Spieler in einem Buddyteam gezielt angesprochen, bekommt einen Befehl und führt ihn aus. Sein Buddy bleibt an seiner Seite und führt diesen Befehl ebenfalls aus, ohne dass er explizit angesprochen wird. Wenn die Teams benannt werden sollen, empfehlen wir durchgängige **numerische Bezeichnungen** (und keine Eigennamen), um sie von anderen Einheiten besser abgrenzen zu können (z.B. Buddyteam 2 im Fireteam Alpha im Squad Atlas).

4. Mechanized Infantry Platoon

Das Mechanized Infantry Platoon bei Gruppe W



Mechanisierte Infanterie ist die höchste und intensivste Form der Zusammenarbeit zwischen Infanterie und Kampffahrzeugen. Bei Gruppe W besteht dabei die Infanterie immer aus sechs Infanteristen, die in Zusammenarbeit mit einem IFV (Infantry Fighting Vehicle) agieren. Vier Ziele stehen dabei im Vordergrund:

- Schutz und Sicherheit
- Kampfkraft
- Mobilität
- Flexibilität

Ein abgeschirmter Innenraum und die überlegene Feuerkraft eines IFV schaffen für die Infanterie eine zusätzliche Sicherheit. Im Gegenzug erfährt das Vehikel zusätzlichen **Schutz** durch die abgessene Infanterie, die auch in unwegsamem Gelände Sicherheit garantieren kann.

Jedes IFV unter Arma 3 besitzt dabei eine schwere Bewaffnung, mit der effektiv alles bis zur Gewichtsklasse eines Main Battle Tank abgefrüht werden kann. Im Verbund mit den Aufklärungs- und Kampffähigkeiten der Infanterie entsteht dabei ein Offensivpotenzial, die der **Kampfkraft** ähnlicher Einheiten weit überlegen ist.

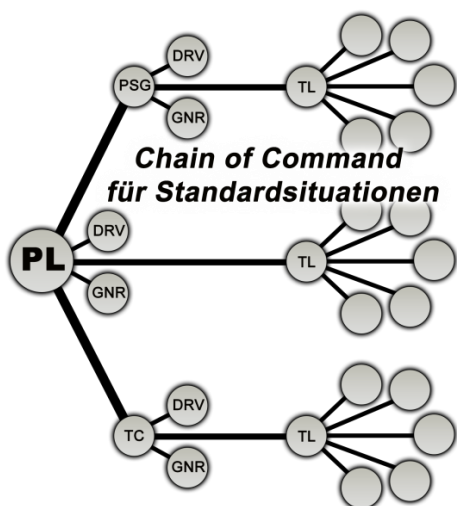
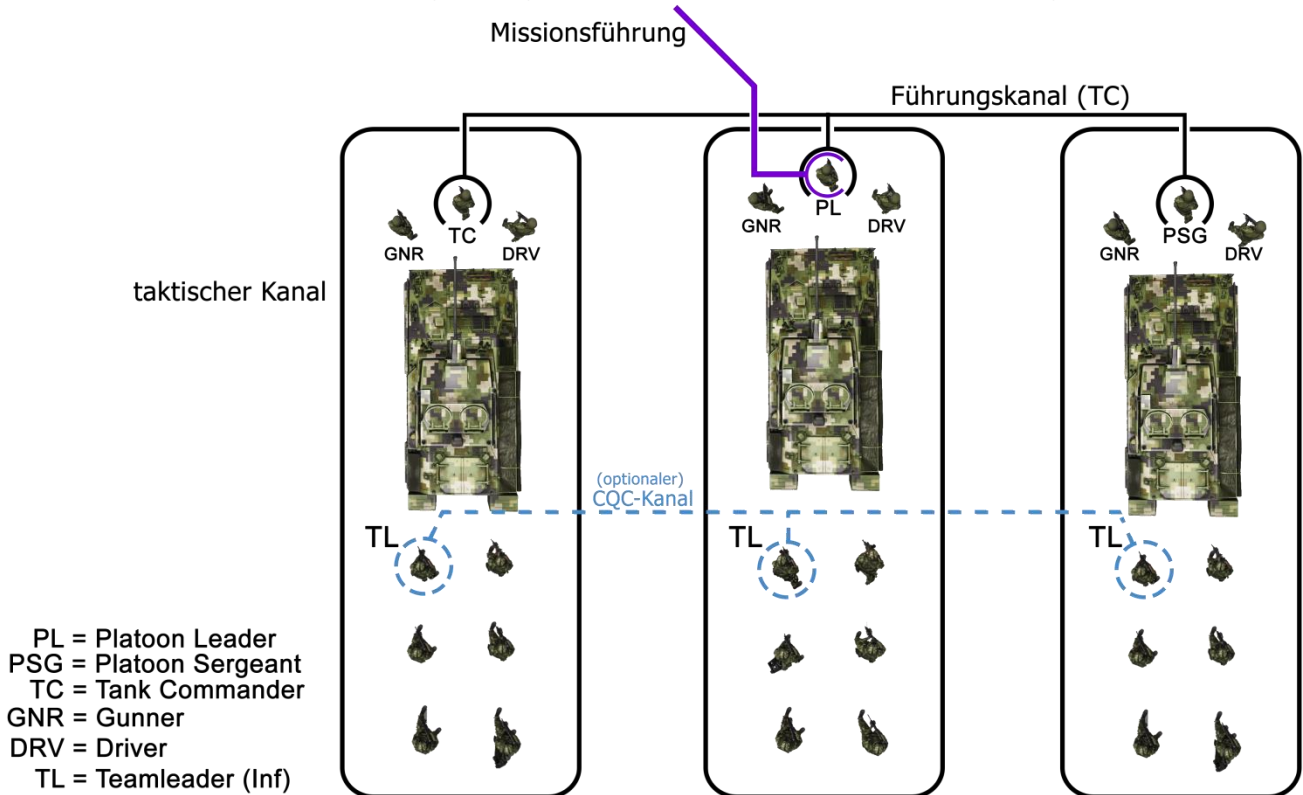
Infanteristen im Verbund mit einem Schützenpanzer sind geübt darin, schnell und effizient auf- und abzusitzen. In den Händen der richtigen Führungskräfte entsteht dadurch eine Einheit mit hoher **Mobilität**, die in der Lage ist, taktische Manöver schnell anzuwenden.

Und zuletzt, **Flexibilität** durch Stauraum im Fahrzeug, der zusätzliche Ausrüstung ermöglicht, um verschiedene Situationen bewältigen zu können (z.B. Sondergewehre, Panzerabwehrwaffen).

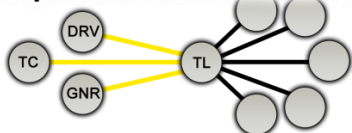
Das **Mechanized Infantry Platoon** bei Gruppe W funktioniert nur unter gewissen Voraussetzungen:

- Die Kommunikation und die Führung laufen reibungslos.
- Alle Mitspieler brauchen eine gewisse Vorerfahrung (etwas mehr als bei der Standardinfanterie).
- Etwa ein halbes Dutzend Begriffe stehen für Standardbefehle im Zusammenhang mit dem Platoon (siehe Ende des Kapitels)

Kommunikation und Führung sind größtenteils über die Gruppenordnung vereinheitlicht.



Chain of Command in anspruchsvollen Situationen



- Ein einzelnes Mechanized Infantry Squad besteht aus der Besatzung (3) und der zugehörigen Infanterie (6). Diese neun Spieler sind über einen taktischen Kanal miteinander verbunden. Das garantiert schnelle Bekämpfung, Befehlsweitergabe und Feindaufklärung.
- Bei mehreren Squads erhält der Platoonleader das Oberkommando, assistiert vom Platoon Sergeant.
- Die jeweils einem Fahrzeug angehörige Infanterie wird dabei vom Teamleader (TL) geführt, wenn sie abgesehen ist. Der TL bekommt Order vom jeweiligen TC, die er im Detail umsetzt.

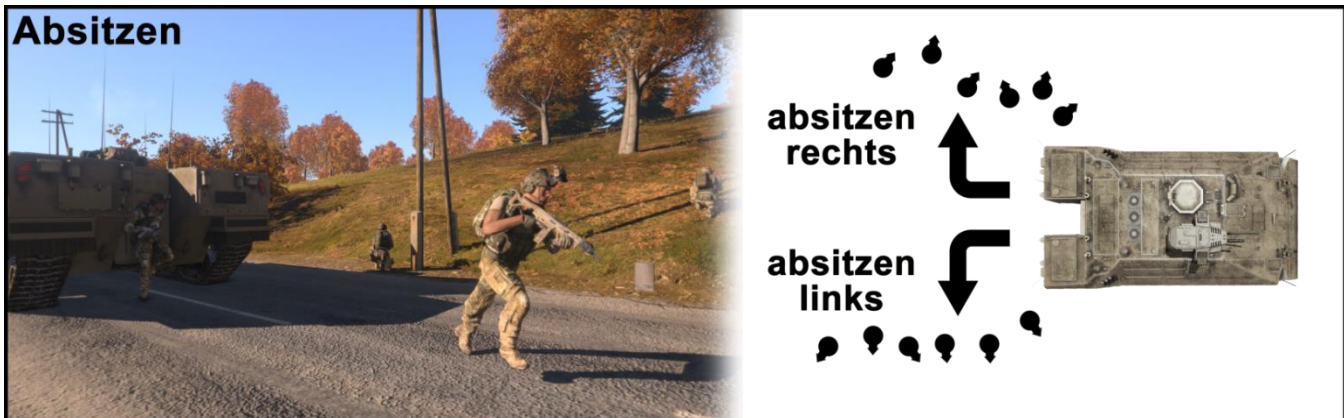
- Wichtig: Die [→ Chain of Command](#) wird situationsgerecht gehandhabt, das heißt der Teamleader kann das Fahrzeug leiten und befehligen, wenn es die Situation erfordert. Dazu zählen beispielsweise unübersichtliche Situationen, urbanes Gelände, Bedrohungen für das Fahrzeug aus verschiedenen Seiten etc. Der Oberbefehl verbleibt beim Platoonleader.

- Squadübergreifend hat der Platoonleader (PL) maximal drei Fahrzeuge samt Infanterie unter seiner Kontrolle, die Nr. 2 macht dabei der Platoonsergeant, der den Tank Commander in einem anderen Fahrzeug stellt. Beide verlassen ihr Fahrzeug grundsätzlich nicht.
- Gleichzeitig hält der Platoonleader Verbindung zur Instanz nach oben, das heißt, er hält drei Funkkanäle gleichzeitig



Standardbefehle bei Gruppe W für das Mechanized Infantry Platoon

Absitzen (links, rechts) – Der PL gibt über Funk einen allgemeinen Befehl zum absitzen. Die jeweiligen TC geben die Ordner entsprechend an den TL weiter, der geordnet absitzen lässt.

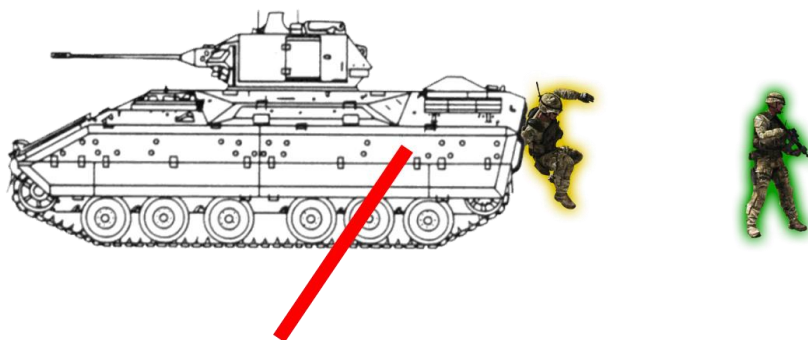


Die Auf- und Absitzreihenfolge kann für mehr Übersicht zulasten Geschwindigkeit geregelt werden. Hierbei sitzt der Teamleader grundsätzlich zuerst ab und grundsätzlich als letztes auf.

Auf- und Absitzreihenfolge



Die Aktion muss dabei durchgängig kommuniziert werden, um Missverständnisse zu vermeiden und das Ein- und Ausschleusen der Infanteristen so schnell wie möglich durchzuführen. Gruppe W empfiehlt dabei ein System, bei dem jeder Mitspieler seinen **Ein- und Ausstieg zweimal durchgibt**. Und bitte: Haltet euch nur dann hinter dem Fahrzeug auf, wenn es gar nicht anders geht. Die meisten Fahrzeuge haben keine Rückfahrkamera und bei Beschuss muss das Vehikel zurücksetzen können.



TL: "Eins!"

TL (Funk): "Eins raus!"

5. Sondereinheiten

ArmA 3 kennt eine Vielzahl möglicher Sondereinheiten. Bei Gruppe W verstehen wir darunter infanteristisch geprägte Teams mit **maximal fünf Spielern** und **einem bestimmten Aufgabenschwerpunkt**. Sie werden nach außen hin hierarchisch geführt, wobei der Teamleiter Aufgaben über seine Führungsrolle hinaus haben kann, z.B. kann der Spotter/Aufklärer gleichzeitig der Teamleiter sein.

Typische Beispiele:



Das **Scharfschützenteam** ist eine der ältesten Sondereinheiten in der ArmA-Reihe. Besonders gut geeignet für klassische Aufklärung und gezielte Tötung wenn Ressourcen knapp sind. Typisch sind zwei bis drei Spieler.

Bei minenverseuchten Gebieten gibt es nur ein Gegenmittel: Explosive Ordnance Disposal (**EOD**). Das sind Spieler, die sich darum kümmern, dass Straßen wieder passierbar werden und die anderen Kollegen sicher ihren Job machen können. Und sie nehmen ihren Job so ernst, dass sie dabei auch mal ihre Beine verlieren können – und das tun sie auch.



Panzervernichtung



Panzer sind besonders als Infanterist schwer zu knacken. Hochspezialisierte kleine Teams mit modernen Geräten (z.B. Javelin) bilden schnelle, mobile Einheiten, die die nötige Flexibilität aufweisen, um die Bedrohung eliminieren zu können. **Panzerabwehrteams** bleiben unentdeckt, greifen an und verschwinden wieder.

Aufklärung



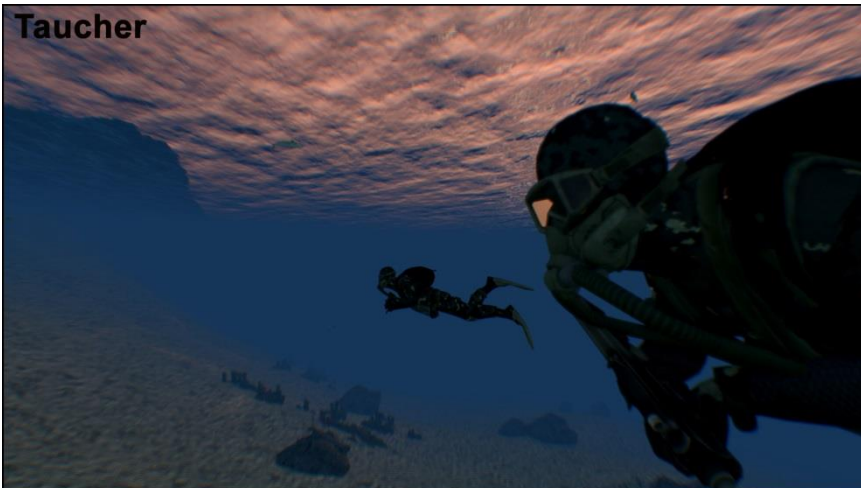
Drohnenaufklärung unter ArmA 3 ist leichter denn je – besonders mit fortgeschrittenen Mods wie der RQ-11 Raven. Ein speziell geschultes Team kann aufklären und die Infos direkt in ein Red Force Tracking System einarbeiten und die Führungskräfte bei ihren Entscheidungen unterstützen.

Autonome, bodengebundene Kampffahrzeuge ermöglichen die Bildung neuartiger Einheiten, die völlig ohne den Einsatz von (virtuelle) Menschenleben an der Front auskommen. Die Operator dieser **autonomen Angriffseinheiten** (wir arbeiten noch einem patentierbaren Begriff) können dabei an der Basis bleiben.



Autonome Angriffseinheit

Taucher



Kampftaucher erweitern das Schlachtfeld neben Boden und Luft um die Dimension der See – in gewisser Weise. Spezielle amphibische Teams können feindliches Terrain heimlich infiltrieren und unentdeckt wieder verschwinden.

Bodengebundene Sanitätsspezialisten können bei unsicherem Luftraum oder knappen Ressourcen Kampfeinheiten vor dauerhaften Verlusten bewahren.

Medevac (sowas in der Art)



6. Das Tank Platoon



Das Tank Platoon bei Gruppe W

Gruppe W hat 2012 bewiesen, dass Kampfpanzer ihre Daseinsberechtigung in Missionen haben. Sie waren das erste ‚exotische‘ Element, das sich inzwischen auf breiter Basis durchgesetzt hat. Wer sich in einem Event für die Panzerbesatzung meldet, wird eine völlig andere Form von Teamwork und Zusammenarbeit kennenlernen, die die Infanterie so nicht kennt.

Unser Standardsystem bei den Kampfpanzern ist dabei recht simpel: Bis zu vier Kampfpanzer bilden ein Platoon (oder auch Zug genannt) und arbeiten dabei auf festgelegte Weise zusammen. Wir empfehlen ein vollständiges Platoon für maximale Testosteronpower.




- ▶ **Tank Commander (TC)**
- ▶ **Gunner (GNR)**
- ▶ **Driver (DRV)**

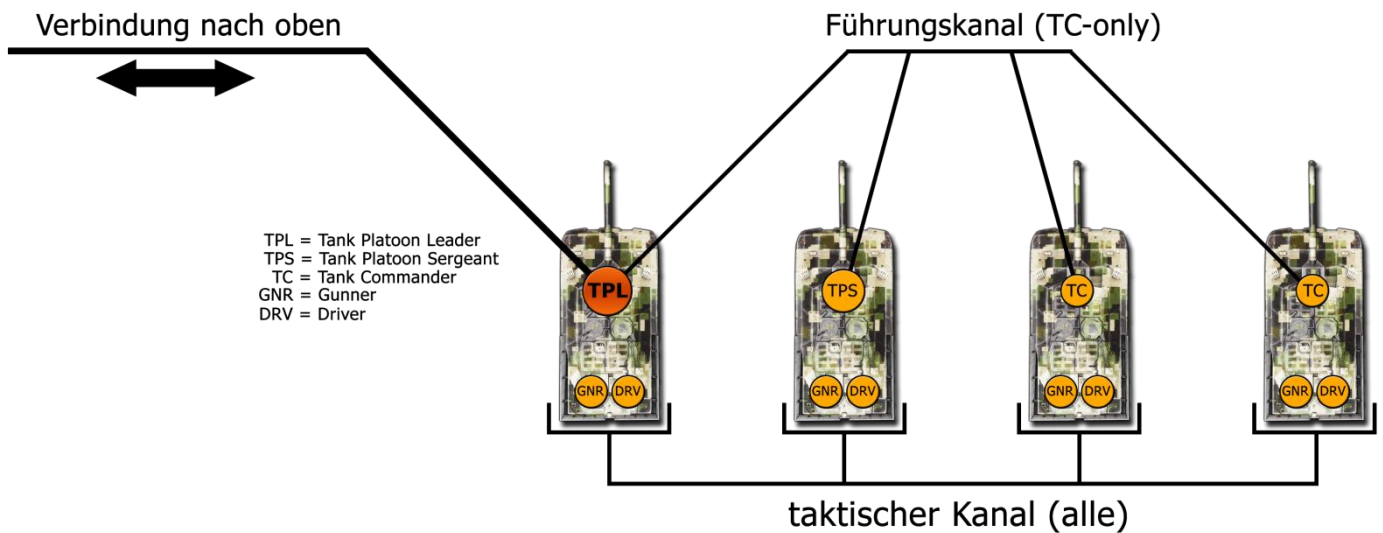


Wolfi meint ...

Panzer
Ein einzelner Kampfpanzer ist leichte Beute und grundsätzlich ein Lecker-Schmecker-Ziel für den Gegner. Mehrere KPz sollten in der Regel nicht voneinander getrennt werden und stattdessen eine schlagkräftige Einheit bilden – der Clan arbeitet stetig daran, dass das in die Köpfe der Leute rein geht.
Schließlich würde auch niemand auf die Idee kommen, ein Fireteam zu trennen und die Leute einzeln durch den Wald schicken – das macht man einfach nicht.



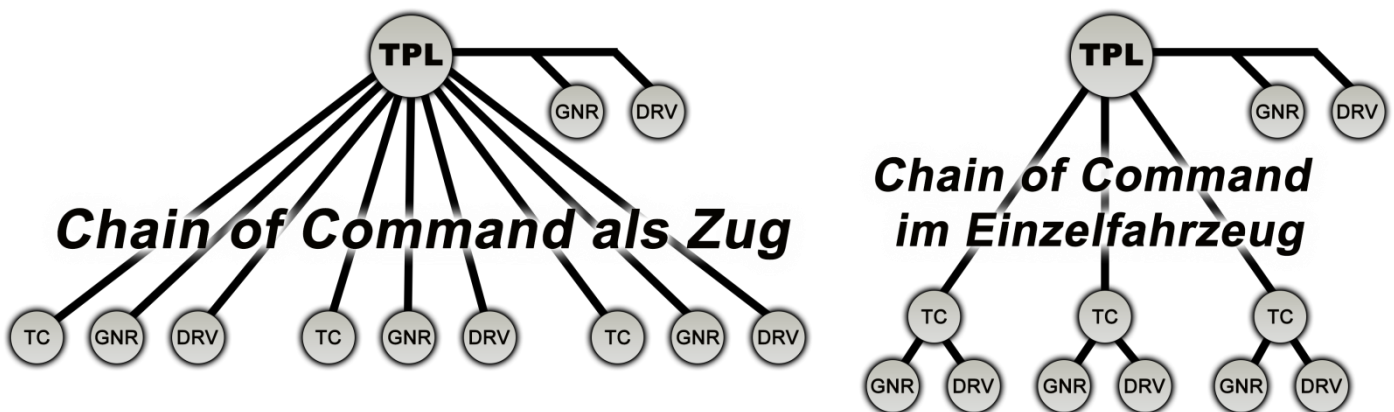
Unser Panzersystem hat leichte Ähnlichkeiten mit einem Fireteam.



- Es wird geführt von einem Tank Platoon Leader – einem Spieler, der den Oberbefehl über alle Fahrzeuge hat. Für seinen Ausfall springt der Tank Platoon Sergeant ein.
- Maximal vier Fahrzeuge bilden das Platoon.
- Das Funksystem ist relativ komplex.
 - Alle Spieler sind grundsätzlich über einen taktischen Kanal miteinander verbunden. Das ist in der Regel ein kleines Funkgerät, das über kurze Entfernungen funktioniert. Über diesen taktischen Kanal werden
 - Befehle des Tank Platoon Leaders (Primärziele, Formationen etc)
 - Feindkontakte und Bedrohungen jeglicher Art kommuniziert
 - Die Tank Commander (bis zu vier) sind zusätzlich auf dem Führungskanal, bei dem sie darüberhinausgehende Informationen austauschen. Dazu zählen
 - Missionsentwicklung: Der TPL hält die anderen regelmäßig auf dem Laufenden
 - Status des Teams: Munition, Schäden, Treibstoff, Einsatzbereitschaft
 - Befehle für einzelne Fahrzeuge (gezieltes Mikromanagement)
 - Abschüsse

Achtung:

Die [→ Chain of Command](#) in einem Panzerzug ist nicht linear. Wenn der TPL den Zug zeitweise aufteilen will, übernimmt der jeweilige Tank Commander die Feinkoordination.





Teilgedeckte Stellung

Die **teilgedeckte Stellung** verdeckt die Wanne und minimiert das Profil des Panzers gegenüber dem Feind. Sie ist eine Standardmaßnahme bei defensiven Stellungen und kann besonders gut von Fahrzeugen des Typs Leopard durchgeführt werden.

Bei Gruppe W gibt der Kommandant den Ort und die Richtung der teilgedeckten Stellung an – der Schütze weist dann den Fahrer ein.



Gedeckte Stellung

Maximaler Schutz bietet die **gedeckte Stellung**. Das Fahrzeug geht dabei so „tief“ in Deckung, dass nur noch der Kommandant etwas sehen kann. Das Fahrzeug kann dadurch nicht mehr auf direkte Sichtlinie bekämpft werden (Vorsicht vor Helikoptern!), aber dennoch begrenzt in Richtung des Feindes aufklären. Es gibt nur wenige Situationen im Spiel, in denen die gedeckte Stellung angewendet werden kann.

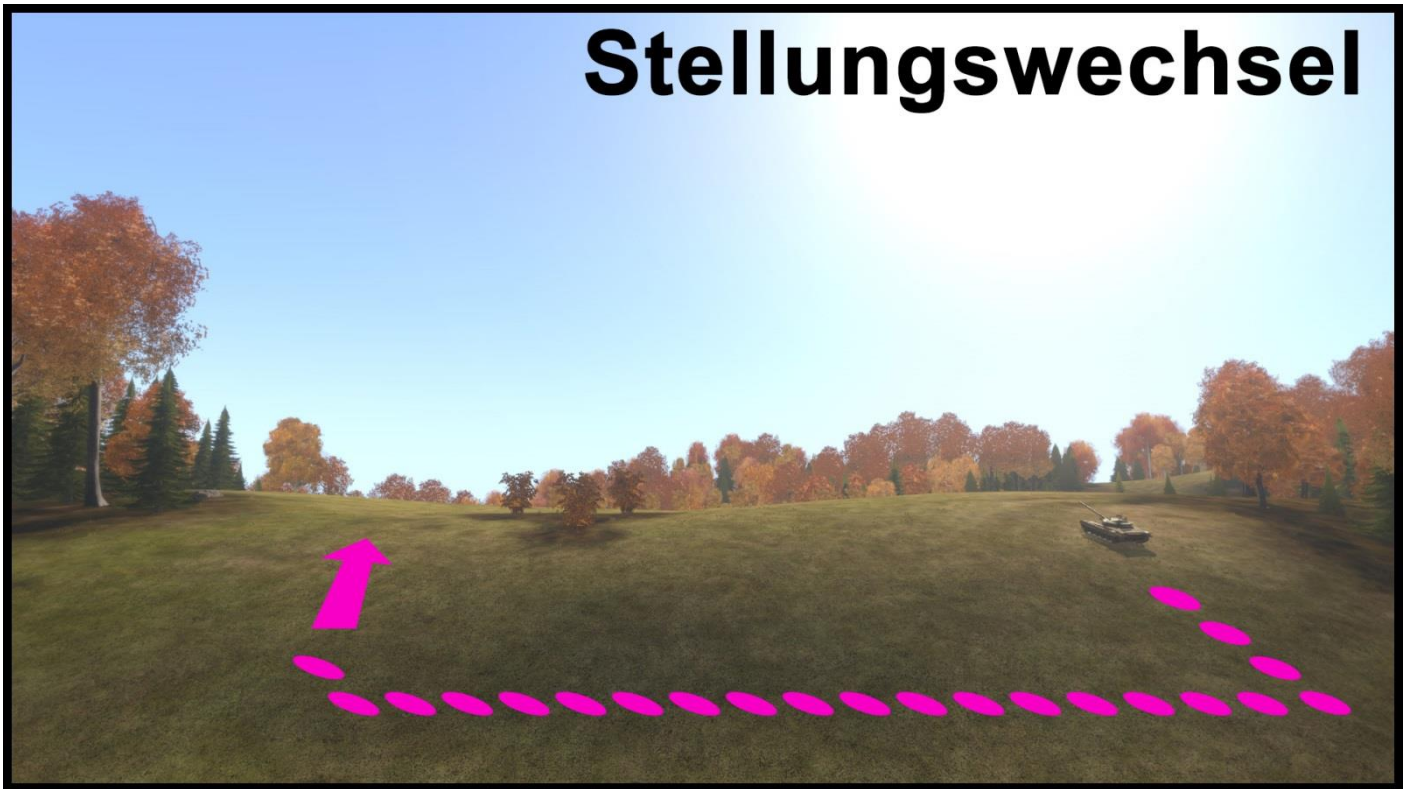


versteckte Stellung

In Zeiten von omni-präsenter Wärmebild-aufklärung kann ein kaltes Fahrzeug versteckt zwischen Büschen und Bäumen eine böse Überraschung bedeuten – doch leider nur gegen menschliche Gegner, denn die KI wird das Fahrzeug entdecken.

Achtung: Unterschied zwischen versteckter und vollgedeckter Stellung ist die Tatsache, dass das Fahrzeug in vollgedeckter Stellung nicht direkt getroffen werden kann!

Stellungswechsel



Der Stellungswechsel ist dort notwendig, wo ein Fahrzeug aufgeklärt wurde und seine Position verändern muss. Der Stellungswechsel verbirgt die Bewegung und macht überraschende Angriffe aus einer neuen Richtung aus möglich.

Hit-and-Run-Angriff



Ziele die durch Drohnen, Infanterie oder andere Einheiten aufgeklärt wurden und sich hinter festen Deckungen befinden, können mit einem Hit-and-Run Angriff zerstört werden, ohne das Fahrzeug unnötig lange zu exponieren.

Fahrer, Schütze, Hit-and-Run auf 55 zu 160 auf 30 Meter*

55 entspricht der Richtung, in die der Fahrer 30 Meter zurücklegt.

160 entspricht der Richtung, auf die sich das Ziel für den Schütze befindet.

7. Helikopter

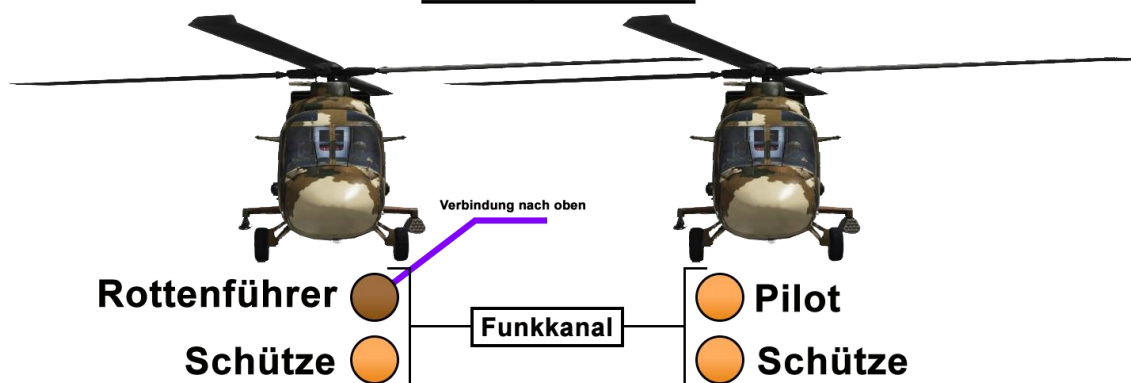


Bei Gruppe W werden Helikopter unterteilt in Kampf- und Aufklärungseinheiten. Vom Anspruch her empfehlen wir angehenden Piloten Flugstunden an Bord der Transportvarianten abzuleisten, bis man genügend Sicherheit für Kampf- und Aufklärungseinsätze gesammelt hat (siehe empfohlene Vorerfahrung in der Gruppenordnung).

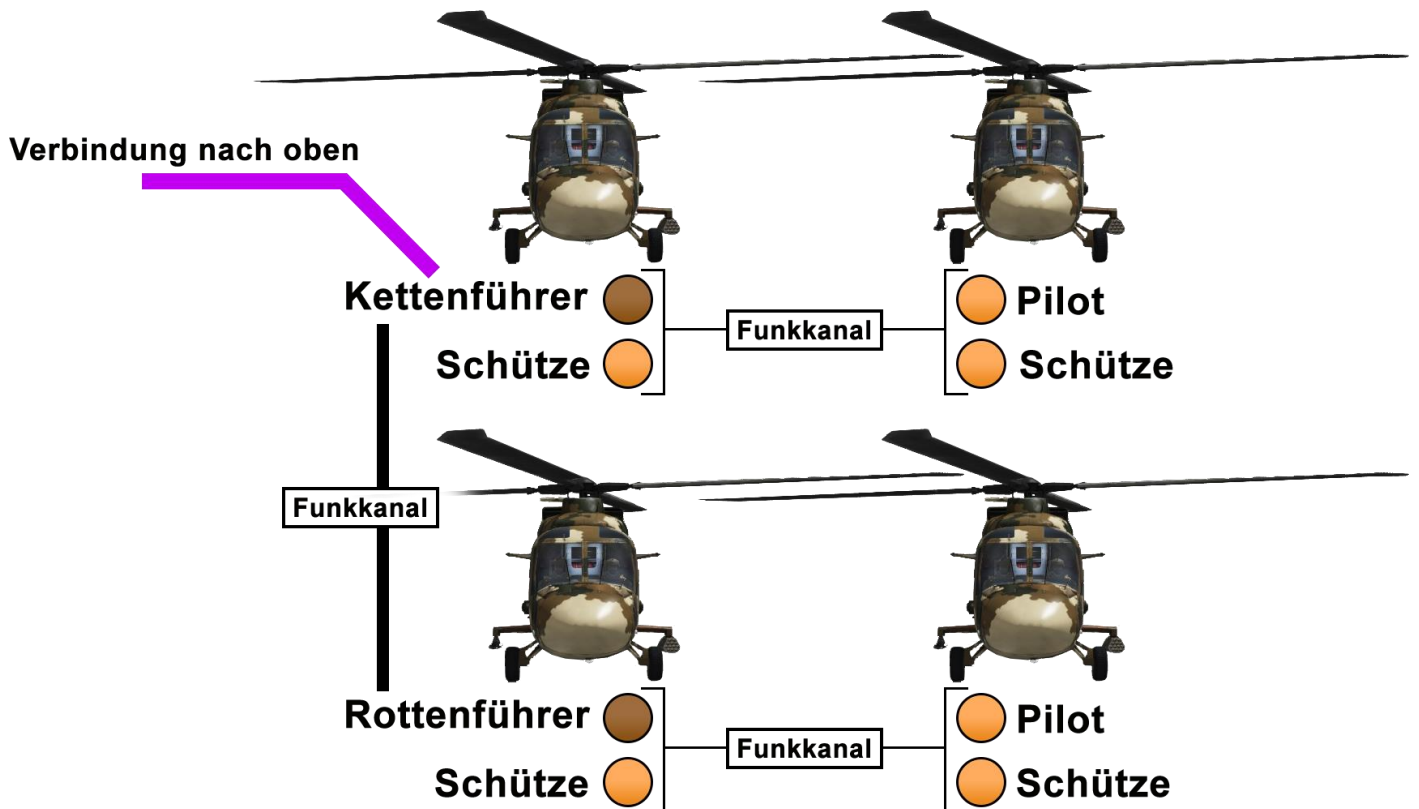


Mehrere Helikopter werden in Rotten und Ketten zusammengefasst.

Helikopter-Rotte



Helikopter-Kette



Kampfhelikopter bilden jeweils als Paar eine Rotte, die durch den Rottenführer über ein leistungsfähiges Funkgerät geführt werden. Dabei sind alle Spieler (Piloten und Schützen) in diesem Kanal und können Befehle umsetzen.
Die nächste Instanz ist die Kette, bei dem der Kettenführer die Gesamtführung übernimmt und auch zuständig ist für die Außenkommunikation.

Der Pilot



Der Pilot

Wie die meisten Clans, setzt auch Gruppe W Fluggeräte häufig und konsequent ein. Bei uns ergeben sich für interessierte Piloten vielfältige Möglichkeiten, etwa ...

- **Transport:** Der Transport von Einheiten und Ausrüstung ist ein Teilgebiet der Logistik. Als spezialisierter Logistiker bringst du alles an die Front, was dort gebraucht wird. Eigene Einheiten, Ausrüstung in Kisten und ganze Fahrzeuge. Dein Können entscheidet darüber, ob alles sicher und schnell ankommt oder wir einen Sanitäter an die Absturzstelle schicken müssen.
- **MEDEVAC:** *Zwei bis vier Spieler können*
- **Kampf:** Zwar sind die kleinen Karten von Arma 3 kein ideales Gelände für Kampfflugzeuge, aber Helikopter gehen immer und im Bereich von Close Air Support sowieso.

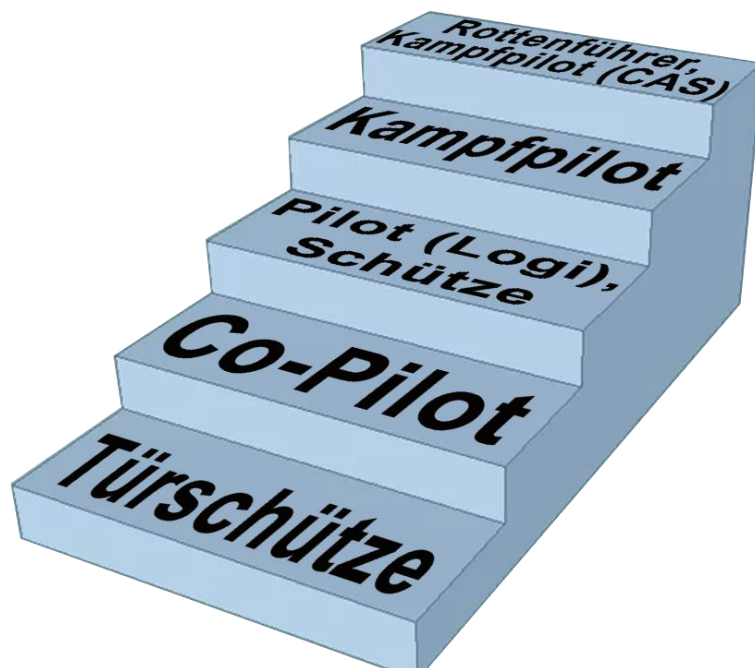
Doch, Achtung: Piloten sind häufig evententscheidend und durch das erweiterte Flugmodell (TOH-Engine) werden die Ansprüche an sie weiter steigen.

Zuverlässige Piloten genießen einen guten Ruf im Clan und unsere Missionsbauer haben die Freiheit, Meldungen im Event abzulehnen, wenn sie begründet der Meinung sind, dass sich da eine Fehlbesetzung anbahnt. Daher

... empfehlen wir zur Übung:

- Mehrere Flugstunden im **Editor**. Ohne Leistungsdruck die Steuerung einstellen, die Grenzen der Maschine kennenlernen, Fehler machen und an Sicherheit gewinnen.
- **Publicserver**. Ein hübscher, voller Publicserver bietet sich wunderbar an, um den ersten Leistungsdruck kennenzulernen, wenn man ein halbes Dutzend ungeduldige Mitmenschen an die Front fliegen soll. Fehler und Abstürze sind hier zu verkraften, vermitteln aber ein erstes Spielgefühl in Events.
- **Events:** Noch ein wenig Üben vor einem Event und schon kann es losgehen! Risiken minimieren und immer schön locker bleiben – dann klappt das schon.

Wenn du dich für das Thema interessierst, empfehlen wir dir folgenden „Karriereweg“:



- Als Anfänger ist die Position des **Türschützen (Door Gunner)** in einem Transporthelikopter oder MEDEVAC ideal, um allgemeine Flugprozeduren näher kennenzulernen. Und nebenbei die Landezone mit einer der coolsten Waffe zu sichern, die wir in unserer Genialität erfunden haben.



- Als **Co-Pilot** unterstützt du den Piloten bei Start- und Landevorgängen, bei der Navigation und natürlich auch bei den eigentlichen Aufgaben, also logistische Aufträge, Medevac-Ziele und vieles mehr.
- Als **Pilot (Logistik)** an Bord eines nichtkämpfenden Helikopters bekommst du ein Gespür für den Raum, die Verantwortung und wie man sauber kommuniziert, ohne das es das Flugverhalten beeinträchtigt.
- Wenn die Grundlagen sitzen, gewinnst du Kampferfahrung als **Schütze** und wirst möglicherweise das erste Mal in einem größeren Verbund (Rotte) eingebunden, bei der wir fortgeschrittenes Teamplay in der Luft betreiben.
- Die nächste Stufe ist dann tatsächlich der **Kampfpiilot** eines Helikopters oder Kampffjets ohne Führungsverantwortung. Ab hier wird von dir eine 100%ige sichere Steuerung der Maschine erwartet, einwandfreie Kommunikation und das du dich von nun an mit dem CAS-System beschäftigt, falls das noch nicht geschehen ist.
- Die ultimative Herausforderung bei Gruppe W ist die **Führung mehrerer Fluggeräte**, z.B. eine Comanche-Rotte oder mehrere Kampffjets. Ab hier wirst du es vorwiegend mit erprobten, zuverlässigen Mitspielern zu tun haben, die durch deine Erfahrung und Führung noch besser werden und den letzten Schliff bekommen. Du hast du dir einen Ruf erarbeitet und kannst dich zurecht zur Elite im Bereich der Luftkriegsführung von ArMA 3 zählen.

Close Air Support bei Gruppe W




Eingeführt Ende 2013, ist Close Air Support eine der neuesten Komponenten in Gruppe W Missionen – und zugleich die Spitze im Hybridgameplay von Land & Luft. CAS bezeichnet professionelle Luftnahunterstützung mit den Hauptzielen:

- präzise Bekämpfung von feindlichen Einheiten
- Risikominimierung für alliierte Bodentruppen in der Nähe
- Risikominimierung für das CAS-Element selbst und

Um das zu gewährleisten wird der **Joint Terminal Attack Controller (JTAC)** eingeführt. Sein Aufgabengebiet umfasst

- die Koordination der CAS-Elemente mit der Missionsführung (vorwiegend CO bzw. XO) sowie betroffenen Bodeneinheiten (etwa Selbstmarkierung durch Rauch)
- die Unterstützung der Missionsführung durch geeignete CAS-Lösungen, die er vorschlagsweise oder auf Nachfrage vorlegt
- die Verantwortung über die Sicherheit aller CAS-Elemente
- die Erarbeitung geeigneter Angriffe auf Grundlage eines 9-Liners, der durch die Gruppenordnung standardisiert ist


Die Aufgaben des JTACs können in hohem Maße missionsentscheidend sein, die erforderliche Mindestenerfahrung in ArmA 3 sind ca. 75 Stunden. Weiterhin empfehlen wir praktische Erfahrung als CAS-Pilot und als Missionsleiter. JTACs finden sich ausschließlich im Führungsstab.



Wolfi meint ...

Die Rolle des JTACs ist 20% Theoriewissen, 50% Erfahrung und 30% reine Übung. Für den Anfang sind einfache Typ1-Angriffe bei einem überschaubaren Szenario genau das Richtige, später kannst du mit Unterstützung eines Military Intelligence Officers und nur mit Hilfe der Karte komplexere Angriffe fliegen lassen.

Und nicht vergessen: Verlieren wir das Fluggerät, verlieren wir nicht nur die Mission, sondern auch das Vertrauen in dich. Also ganz locker bleiben und im Zweifelsfall den Vogel lieber nicht einsetzen, wenn es zu riskant ist.



Der CAS-Pilot



Als CAS-Pilot suchst du dir eine Rolle mit den höchsten Anforderungen von Arma 3 im Multiplayerbereich aus.

- Du bist ein **exzellenter Pilot**, der sicher und souverän verschiedenste Fluggeräte beherrscht. Im Idealfall hast du dich auf Helikopter oder Kampffjets spezialisiert. Die Technik drumherum sowie laufende Updates & Mods sind dir geläufig.
- Unser **CAS-System** ist dir vertraut. Wir arbeiten mit einem standardisierten Check-in Briefing und haben ein erweitertes 9-Line-Briefing zur Ersteinweisung. Du kannst in der Luft mitschreiben, funken und fliegen. Als Führungsspieler wird zudem noch erwartet, die Koordination innerhalb des Teams zu übernehmen.
- Die Kernkommunikation zwischen JTAC und dir ist durch die **Brevity Terms** festgelegt. Die wichtigsten und häufigsten Begriffe kannst du auswendig und sind nochmal im Merktzettel unten vermerkt.

<ol style="list-style-type: none"> 1. IP/BP 2. Heading/Offset 3. Distance 4. Elevation 5. Target Description 6. Target Location 7. Type Mask 8. Friendlies 9. Egress 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Missions-ID</td> <td>Ordnance</td> </tr> <tr> <td>Aircraft / Number</td> <td>YOB</td> </tr> <tr> <td>Position</td> <td>Remarks</td> </tr> </table>	Missions-ID	Ordnance	Aircraft / Number	YOB	Position	Remarks
Missions-ID	Ordnance						
Aircraft / Number	YOB						
Position	Remarks						

Hinweise	Hinweise
Hinweise	Hinweise

Hinweise	Hinweise
Hinweise	Hinweise

Allgemein CONTINUE - weiter nach Plan ABORT - Abbruch CLEARED BY - keine Weiterfragabe CLEARED BY - Feuerfragabe SPLASH - Explosion HIT - Ziel getroffen MBS - Gegenziel von HIT ENGAGEMENT COMPLETE - Typ III beendet (J) AWAY - (Gefahr) abgeflucht DANGER CLOSE - Mörkerterschaden wahrlich LASER OFF - Laser deaktivieren LASER ON - Laser aktivieren SPOT - Laserpunkt erkannt NEGATIVE LASER - Gegenziel von SPOT TERMINATE - Laser deaktivieren SHFP - Ziel zerstört	Brevity Terms Kontaktmeldungen CONTACT - Rufnummer erkannt LOCKING - Gegenziel von CONTACT VISUAL - freiesichtliches Flugzeug erkannt BLIND - Gegenziel von VISUAL TALLY - Ziel erkannt NO JOY - Gegenziel von TALLY Navigation INBOUND - Einflug ON STATION - Position erreicht FEET WET/DRY - Flug über Wasser/land OFF () - Abflug Richtung () Waffen GUNS - Hauptkanone RIFLE - Rakete #100 - Bomben	Sonstige SCRAMBLE - Alarmiert NO FACTOR - Keine Bedrohung PLAYTIME - Time on Station WILCO - Will comply WINCHESTER - Munition alle HOT - Beschuss möglich / wahrlich COLD - Gegenziel von HOT SMOKE - Einsatz von Rauch BANGIT - feindliches Flugzeug TALK ON - weitere Zielbezeichnung SINDO - Treibstoff knapp, RTB RTB - Rückkehr zur Base
--	--	---

Als guter CAS-Pilot baust du auf zwei Grundsätze: **Vorbereitung und Übung**. Vorbereitung, indem du dich mit den Prozeduren, den Brevity Terms, der Mission, dem Fluggerät und dem ganzen drumherum beschäftigt hast und Übung, indem du wieder und wieder kommunizierst, fliegst und dadurch stetig an Sicherheit gewinnst.

8. Logistik bei Gruppe W



Logistik bei W: Schnell, sicher, kompetent

Logistik bei W ist zum Stand September 2014 das letzte Modul, dass durch Hilfe von über einem Dutzend fleißiger Helfer entwickelt und veröffentlicht wurde. Das Ziel dabei war eine allgemeine Durchlaufzeitverkürzung, eine bessere Kommunikation zwischen Kampfeinheiten und Supportern und natürlich eine höhere Zuverlässigkeit bei der Bedienung aller Aufträge. Dabei unterstützen uns diverse selbstentwickelte Skripte. Um das zu erreichen weist Logistik bei Gruppe W folgende Eckpunkte auf

- Die Kampfeinheit meldet sich beim CO, er entscheidet direkt über Versorgung oder nicht.
- Weitere Details übernimmt der XO (bis ca. 30-40 Mitspieler) oder der **Chief of Logistics**
- Sie erfassen die Einzelheiten der Anfrage im 5-Liner und übermitteln sie dem **Teamleiter der Logistik**
- Der Teamleiter bei der Logistik wählt einen Mitspieler aus und gibt ihm den Auftrag
- Der Logistiker klinkt sich bei der Kampfeinheit ein, klärt letzte Details und gibt regelmäßig Rückmeldung über seinen Status zum Teamleiter weiter



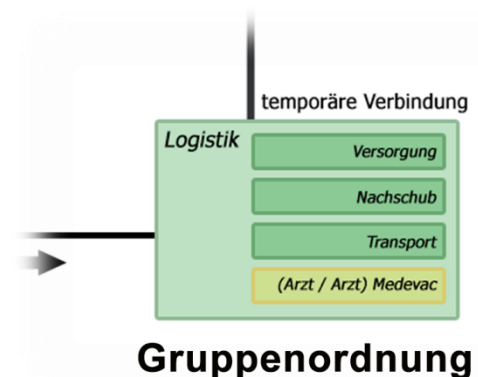
- Die Basis kann durch Hilfe der Bauleitung erstellt werden. Sie enthält
 - Standardkisten und Universalrüstung
 - Versorgungsfahrzeuge mit leichtem Zugang zur Straße

Das Medevac-Konzept bei Gruppe W



Medevac oder MEDical EVACuation ist bei Gruppe W ein **eigenständiger Bestandteil des Logistiksystems**.

- Das Medevac-Konzept (Einführung 2015) basiert darauf, dass wir ein Team von zwei bis vier Spielern haben, das sich um die Versorgung verwundeter Mitspieler kümmert. Es ist flexibel gestaltet.
- In seiner **Minimalversion** besteht ein Medevac aus einem *Fahrzeug mit zwei Ärzten*, optional noch mit weiterer Besatzung
- In seiner **Maximalversion** haben wir einen oder zwei *Helikopter, die mit voller Besatzung arbeiten*. Dazu gehören Pilot, Co-Pilot und Ärzte.



Slot: Arzt (Medic)

Der ultimative Lebensretter, ganz oben in der Hierarchie der Heiler. Neben den üblichen medizinischen Maßnahmen verteilt er Erste-Hilfe-Kits, stellt Soldaten wieder völlig her und dirigiert nach Notwendigkeit andere Spieler, um so eine schnelle medizinische Versorgung sicherstellen zu können.

Slot: Sanitäter / Combat Medic (Para-Medic)

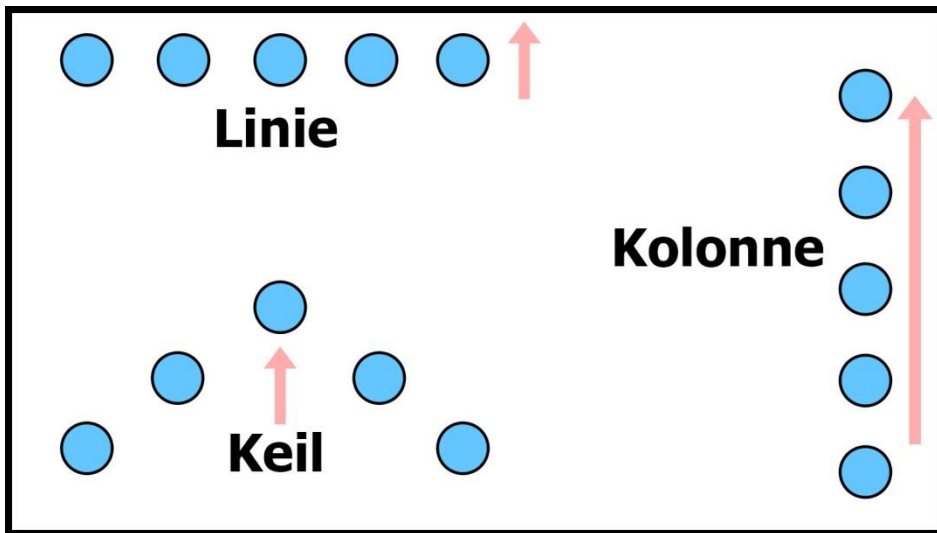
Töten und heilen – er kann alles. Der Combat Medic ist zuerst Schütze, dann Sanitäter. Nah an der Truppe, kümmert er sich um die mittelschweren Verletzungen, bereitet die Verwundeten zum Transport vor und stellt sicher, dass alle richtig versorgt sind, bis der Arzt eingetroffen ist. Er kann, muss aber nicht Teil des Medevac-Teams sein.

Ablauf:

Der Medevac als Bestandteil der Logistik wird innerhalb des Logistiksystems eingesetzt. Das heißt Anfragen laufen über den CoL / XO, werden vom Teamleader weitergegeben und erreichen letztendlich den Medevac-Führer. Sie übernehmen Medevac-Aufträge, klinken sich in die Frequenz der anderen Einheiten ein und bringen die Verwundeten nach Hause. Die Rückverlegung erfolgt durch die reguläre Logistik.

TAKTIK

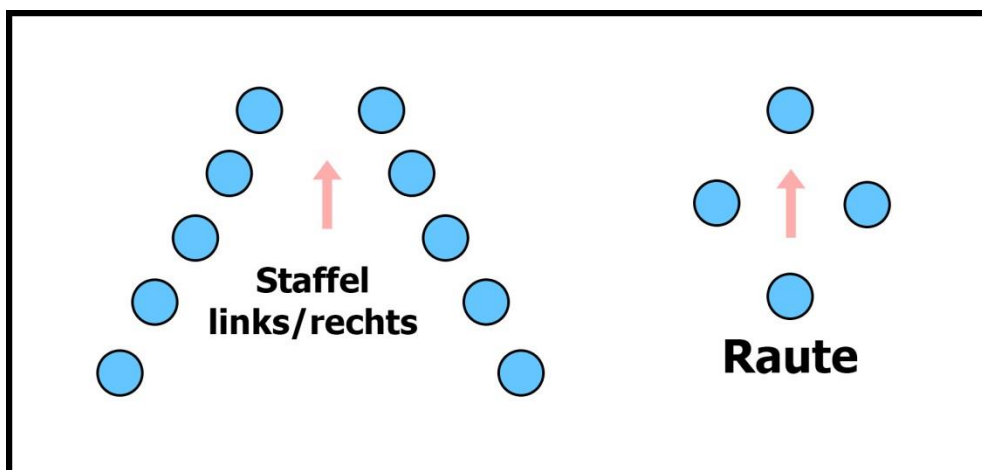
9. Allgemeine Formationen



- **Linie**
 - Für Frontangriffe, schwach an den Flanken, anfällig von hinten
- **Kolonne**
 - Übersichtlich, gut für längere Reisen und Stadtgebiete geeignet
- **Keil**
 - Standardformation, übersichtlich und kampforientiert

Hinweis: Eindeutigkeit ist wichtig! Vergesst die Begriffe bei anderen Clans und benutzt die Begriffe, die wir verwenden.

Fortgeschrittene Formationen

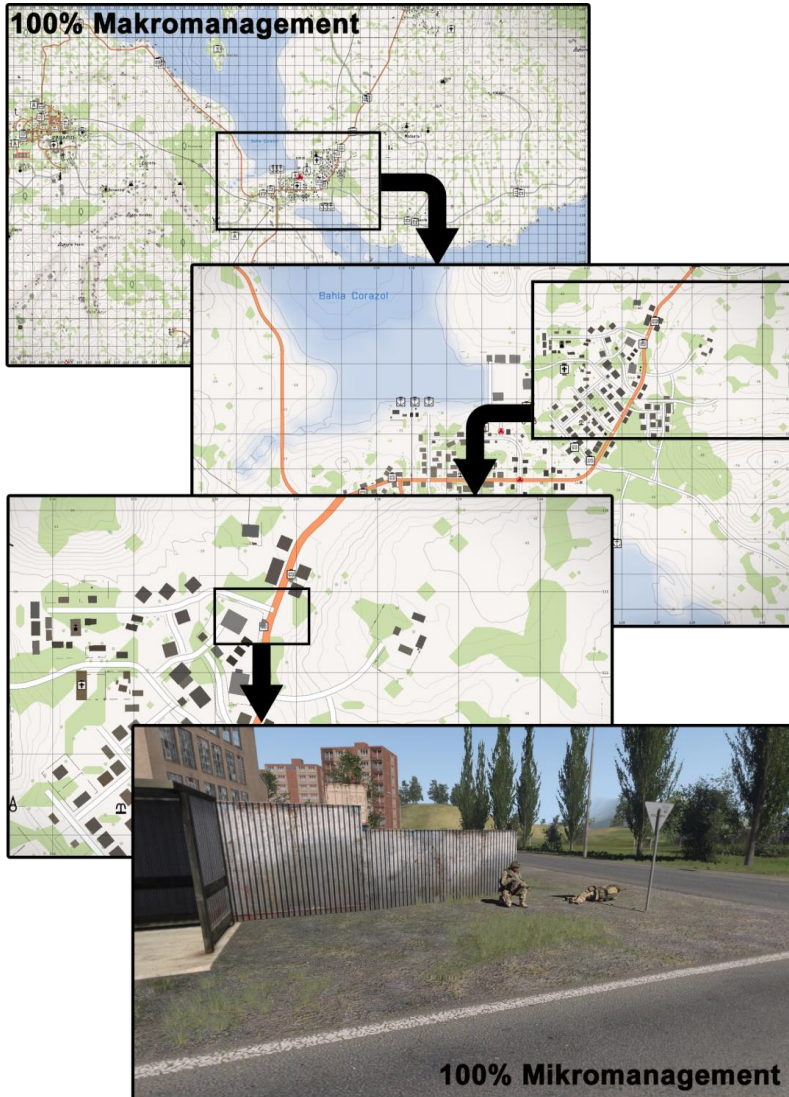


- **Staffel links/rechts**
 - Gut geeignet auf Platoonebene zur Absicherung ganzer Frontabschnitte
- **Raute**
 - Übersichtlich, gut für längere Reisen und Stadtgebiete geeignet

10. Mikro- und Makromanagement

Wieviel Mikromanagement ist bei welchen Führungsrollen gefragt? Nicht nur Anfänger, auch fortgeschrittene Spieler tun sich schwer bei der Frage, was sie delegieren oder selbst entscheiden sollen.

Allgemein gilt bei Gruppe W: Je höher in der Hierarchie, desto weniger Mikromanagement darf man ausüben und desto ‚globaler‘ werden die Entscheidungen gefällt.



Totalebene (CO / XO)

- „Platoon, nehmen sie die Stadt ein“
- „Wie ist der Status des Tank Platoons?“
- Logistikverwaltung
- Einheitenweite Bewegungs- und Angriffsbefehle

Platoonenebene (PL / PSG)

- „Squad A, greifen sie von Osten an, Squad B übernimmt den Süden. Das HWS deckt vom Hügel aus.“
- „Squad B, ich brauche einen [ACE-Report](#).“
- Squadweite Bewegungs- und Angriffsbefehle

Squadebene (SL)

- „Fireteam Rot, nehmt die Häusergruppe auf 1 Uhr ein, los!“
- „Fireteam Schwarz, bleibt links der Straße, achtet auf Sprengfallen.“
- Fireteamweite Bewegungs- und Angriffsbefehle

Fireteamebene (FTL)

- „Bleibt hinter mir, wir gehen jetzt durch die Öffnung da hinten.“
- „Tadome, du bist letzter Mann.“
- Als FTL Unterstützung der einzelnen Mitglieder durch Vorleben und Anweisen

Beispiele

Unangebrachtes Mikromanagement

- Als Commanding Officer gibt man exakte Positionen vor, anstatt Freiräume zu lassen.
- Als Platoonleader verzettelt man sich in der Aufstellung einzelner Soldaten in einer Verteidigungsmission.
- Als Fireteamleader gibt man Gangart und erhobene / gesenkte Waffe vor (Schachmodus)
- Unnötige Formationsanweisungen

Unangebrachtes Makromanagement

- Informationsanfragen eine Hierarchiestufe nach oben (nur dann anwenden, wenn der Anführer notorisch keine Informationen rausrückt)

11. Movement & Overwatch

Movement: Führungskräfte bei Gruppe W entscheiden über die richtige Form der Bewegung ihrer Einheiten abhängig von der Gefahrenlage, die sie einschätzen müssen.

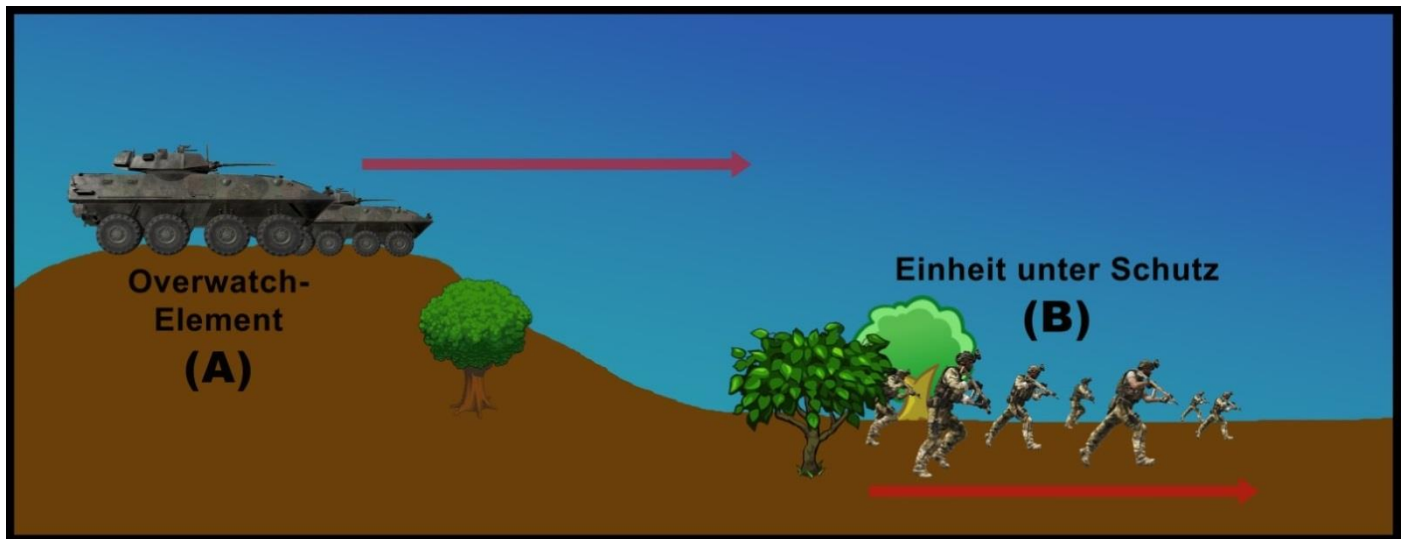
Dabei gilt: „So schnell wie möglich, so vorsichtig wie nötig.“

Bounding Overwatch selbst wird noch unterschieden in

- **raupenartigem Vorgehen** -> Einheit A schließt zu B auf und überholt sie nicht
- **überschlagendes Vorgehen** -> A schließt nicht nur auf sondern überholt B und nimmt dann selbst eine Overwatch-Position ein.

Feindkontakt	Kontakt unwahrscheinlich	Kontakt möglich	Kontakt wahrscheinlich	Kontakt hergestellt
Bewegung	Traveling	Traveling Overwatch	Bounding Overwatch	Actions on Contact
Empfohlene Formationen & Taktiken	Kolonnenformation Reisegeschwindigkeit	Mitlaufendes Overwatch- Element	Kampfformationen	Fire & Movement

Overwatch: Eine spezielle Absicherungsform, bei der **Einheit A** den Vormarsch von **Einheit B** sichert, indem A auf jegliche Feindkräfte sofort das Feuer eröffnet, die für B zur Gefahr werden können. Overwatch wird häufig von speziellen Positionen aus geführt, z.B. Waldränder, Hügel, Häuserecken. Es bieten sich besonders Panzer, Heavy Weapons Squads und Scharfschützen für diese Aufgabe an.





Wolfi meint ...

Aufklärungsdrohnen, erfahrene Mitspieler oder der Missionsbauer selbst können dabei helfen, das Gelände richtig einzuschätzen und die richtige Fortbewegung einzusetzen.



12. Kommunikation bei Gruppe W

Kommunikation



Der Clan hat im Bereich Kommunikation bestimmte Dinge vereinheitlicht, andere haben Empfehlungscharakter.

- **Taktische Kommunikation**

ArMA 3 hat gegenüber anderen Shootern drei Besonderheiten: Wir stehen jedes Mal vor einer Vielzahl neuartiger Situationen, die mit einer Vielzahl von Spielern in unterschiedlicher Konstellation bewältigt werden müssen. Daher benötigen wir in gewissen Bereichen eine besondere Form von Sprache, mit der wir Informationen schnell, präzise und möglichst unmissverständlich übermitteln können. Das Militär selbst entwickelt da ganz eigene Kommunikationsformen – wir können das nur bedingt.

Mit zunehmender Erfahrung und anspruchsvolleren Aufgaben wirst du komplexere Situationen erleben, deren Inhalte du möglichst schnell an die anderen Mitspieler weitergeben willst. Anfänger neigen dabei zum „schwafeln“, eine Eigenschaft, die man sich möglichst schnell abgewöhnen sollte. Was also ist wichtig, was ist unwichtig und kann daher weggelassen werden?

Standortfragen: Wo bin ich? Wo sind andere?

Die eigene Position kann man anhand von gängigen Merkmalen beschreiben oder vereinheitlicht über das UTM-System. Eine hinreichend genaue Standortweitergabe ist etwa

„Wir sind nordöstlich vom Flughafenterminal, ca. 300 Meter“.

Wir haben dabei die Richtung und Entfernung relativ zu einem allseits bekannten Merkmal weitergegeben und jeder Mitspieler mit einer Karte kann so sehr schnell im Kopf überschlagen, wo sich diese Position befindet. Weniger gut, aber dafür sehr präzise:

Wir sind auf null vier drei, zwei zwei null (043-220)

Standortangaben über das Koordinatensystem sind präzise und lassen sich auch schnell

weitergeben, aber der Gesprächspartner muss diese Information erst einmal entschlüsseln und das wiederum kostet Zeit.

Schlechte Standortdurchgabe:

Wir sind bei diesem Haus vor der Stadt im ersten Stock, Alexis ist draußen vor der Tür und wir haben da was gehört, aber ...

Hier haben wir unnötig viele Details (erster Stock, Benno) und eine ungenaue Angabe (welches Haus vor der Stadt?)

Feindmeldungen: Wer und wo sind meine Opponenten?

Eine der häufigsten Informationsweitergaben sind Feindmeldungen. Was unseren Gesprächspartner dabei interessiert ist

- Die Art der Feinde
- Ihre Anzahl
- Standort und gegebenenfalls Richtung
- Ihre Aktivität

Alles weitere ist ohne Aufforderung als irrelevant einzustufen, also ob man diesen Feind auch bekämpfen kann, an exakt welcher Stelle sie stehen, wie ihre individuelle Bewaffnung aussieht und so weiter.

„Ein feindliches Squad östlich der Straße, sieht nach einer Patrouille aus.“

„Einzelner Kampfpanzer auf 041-278, könnte inaktiv sein.“

Sofern „die Straße“ dem Gesprächspartner bekannt ist und die Patrouille ihren exakten Standort ständig ändert, ist das wahrscheinlich eine hinreichend genaue Angabe gemessen an den verfügbaren Informationen. Es ist übrigens nicht schlimm, wenn man Vermutungen anstellt, aber das muss dann auch deutlich werden. „Könnte“ inaktiv sein, ist eine unbestätigte Aussage.

„Wir haben hier Feinde Richtung 1-3-2, äh eher 1-5-1, ja, stehen unter Beschuss, kommen!“

Unklare Anzahl und Art der Gegner und außerdem wurde die Feindposition relativ zur eigenen Position angegeben, womit unser Gesprächspartner in der Regel gar nichts anfangen kann. Ein typischer Anfängerfehler.

Hinweis: Standortfragen und Feindmeldungen werden bei Gruppe W durch BFT-Systeme (Blue Force Tracking) ergänzt wo möglich (aktuell im August 2014 noch in der Entwicklung).

Allgemein:

Gewöhn dir einen Telegrammstil an. Wenn du möglichst viele verschiedene Informationen weitergeben willst und deine Einheit einiges erlebt hat, gilt der Grundsatz: Zuerst nur die wichtigsten Informationen und wenn der Gesprächspartner weitere Details will, wird er sich schon melden.

Beispiel:

„Brain, hier ist Dark Knight. Sind immer noch an Position A4 und haben dort mehrere Feindverbände aus Norden bekämpft. Können die Position halten, Munition wird allerdings knapp. Wie sieht's mit Verstärkung aus, kommen?“

- Standort (A4)
- Zusammenfassung der letzten Aktivitäten (Feinde bekämpft)
- Ausblick auf die Zukunft (Einschätzung der eigenen Lage)
- logistische Zusammenfassung (Munition) Anfrage auf Verstärkung (Verstärkung)

- **Funksyntax**

Gruppe W empfiehlt folgende Funksyntax:

Empfänger hier **Sender**, kommen
Empfänger hört.
Empfänger, ***Nachricht Nachricht Nachricht***, kommen
Bestätigung
„Sender Ende“

Beispiel:

Whiskey: *Golf* hier *Whiskey*, kommen

Golf: *Golf* hört.

Whiskey: *Golf*, wir haben Probleme mit der Munitionszuführung im Bradley, wir brauchen etwa 15 Minuten für die Reparatur, kommen

Golf: „So verstanden *Whiskey*“

Whiskey: „*Whiskey* Ende“

Oder etwas lockerer:

Batman: „Heimdall hier *Batman*, kommen“

Heimdall: „Jaa“ (*Event läuft seit drei Stunden...*)

Batman: „Heimdall, der *Medevac* ist in 10 Minuten abflugbereit, könnt ihr bis dahin aufsitzen?“

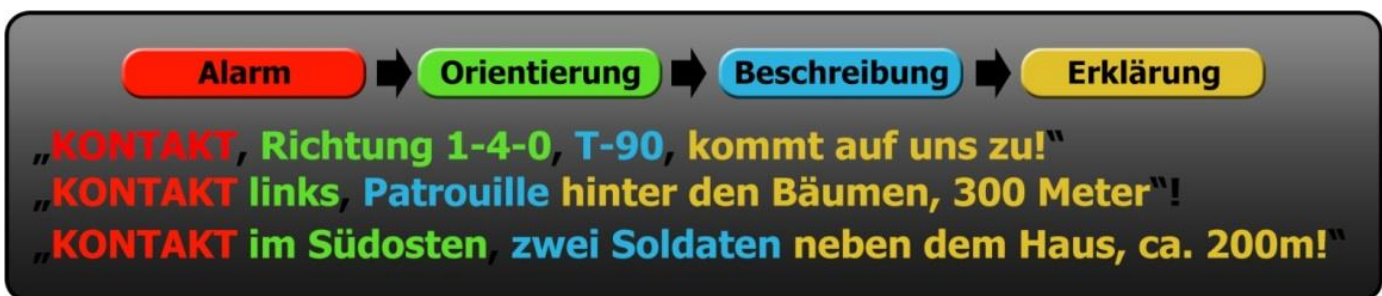
Heimdall: „Negativ *Batman*, wir haben hier noch fünf Verletzte, die müssen erst noch stabilisiert werden“

Batman: „So verstanden *Heimdall*, ihr habt 20 Minuten, dann ist der *Heli* weg, Ende“

Zusammengefasst:

- Es ist wichtig, dass die Kommunikation **präzise und schnell** erfolgt. Sobald du die Theorie dazu verstanden hast, ist der Rest Übungssache. Nur Übungssache. Gutes Funken kann man üben, irgendwann stellt sich Routine ein.
- Wir legen Wert auf die richtige Syntax, damit Empfänger und Sender eindeutig identifiziert werden können. Die Schlüsselbegriffe „**kommen**“ und „**Ende**“ sind besonders am Anfang notwendig, später kann Kommunikation zwangloser erfolgen.
- Wie sonst überall auch, kann man Abkürzungen in der Kommunikation einführen wenn ihr euch sicher seid, dass dadurch Meldungen dennoch sicher und schnell an die richtige Einheit gelangen. Kommunikation bei Gruppe W hat keinen Selbstzweck: Es ist ein Werkzeug, um Teamwork zu unterstützen, wir funken nicht, weil es geil ist, sondern weil wir diesen verdammten Panzer da hinten endlich zerlegen wollen.

Die Funksyntax auf lokaler Ebene in einer Einheit sieht so aus



Situationsberichte

Gruppe W empfiehlt Führungskräften untereinander Einsatz von zwei verschiedenen Situationsberichten, um den Informationsaustausch in diesem Bereich zu beschleunigen

SITREP (Situation Report)

Der SITREP ist eine allgemeine Zusammenfassung der Lage mit Informationen, die in der Situation von Interesse sind.

Beispiel: SITREP 1 (Infanterie, Platoonenebene, Sammelbericht)

Der Platoonleader will einen kurzen Überblick über seine drei Squads einholen.

- PL: „Alpha, Bravo, Charlie, ich brauche einen SITREP, kommen“
Alpha: „Alpha, Position E7, Status grün, keine Kontakte, kommen“
Bravo: „Bravo, auf 037-219, ziehen uns noch immer zurück, zwei Verletzte, kommen“
Charlie: „Charlie, noch immer heftige Schusswechsel hier, kommen“

Geantwortet wird nach Reihenfolge der Aufstellung. Antwortet eine Partei nicht, wird nach 10 Sekunden übersprungen.

Beispiel: SITREP 2 (Tank Platoon – gezielte Ansprache)

- PL: „Thor 2, wie ist ihr Status?“
Thor 2: „Unsere linke Kette macht Probleme, wir schaffen nur noch 20 km/h, kommen“

ACE-Report (Ammo, Casualties, Equipment)

Der ACE-Report fragt gezielt drei Zustände ab: Munition, Verluste /Verletzte, Ausrüstung

Ammunition (Munition): Allgemeiner Zustand der Munition im Team, kann im Einzelfall auch speziell ausfallen, wenn der Verbrauch ungleichmäßig war (Infanteriemunition ist noch vorhanden, Panzerabwehrraketen sind verbraucht“

Casualties (Verluste): Hat das Team nennenswerte Verletzungen oder Verluste davongetragen? Wenn ja, wie viele? Wie schwer?

Equipment (Ausrüstung): Gab es bemerkenswerte Verluste an Ausrüstung? Wenn beispielsweise ein Panzerzug ein Feuergefecht hinter sich hatte und ein Fahrzeug verloren ist, gehört das hier hin (die Besatzung kann überlebt haben)



Wolfi meint ...

Der alte Leitfaden sah ganz bestimmte Punkte in einem SITREP vor, die nur wenige Spieler auswendig wussten. Ab jetzt kommt es nur darauf, was du für relevant hältst.

Der ACE-Report hingegen enthält tatsächlich die drei Elemente Munition, Verluste und Ausrüstung – aber selbst ein Hund kann sich das merken.



13. Tipps und Tricks für neue Führungsspieler

Viele können sich nichts Schlimmeres vorstellen, als ein Team oder sogar eine Mission führen zu müssen. Wer es dann ein paar Mal gemacht hat stellt dann schnell fest: Alles halb so wild!

Schritt für Schritt - Mit zunehmender Spielerfahrung wird man irgendwann erwarten, dass ihr Führungsrollen übernehmt. Unsere empfohlene Einstiegsposition in der Infanterie ist der Fireteamleader – sie ist ideal für das erste Mal. Bei Fahrzeugen ist es der Fahrer, in der Luft der Türschütze oder Co-Pilot.

Bleibt locker, aber übt Autorität aus! - Eure Untergebenen wollen von euch geführt werden. Phrasen wie „wollt ihr das?“, „ist das okay so?“, „sollen wir...“ streicht ihr aus eurem Führungswörterbuch. Ihr gebt den Ton an! Apropos Ton: Versucht wenigstens so zu wirken, als hättet ihr alles im Griff. Strahlt ihr Unsicherheit aus, dann streut diese in Windeseile auf euer Team über, versprochen! Trotzdem solltet ihr versuchen, ein „Captain Superhard“-Auftreten zu vermeiden, allenfalls im Rahmen des Rollenspiels kann sich so was sehen lassen.

Ab dem Squadleader gilt die Devise: Koordinieren statt schießen! - Prinzipiell stimmt ein Spruch immer: Eure Teams sind eure Waffen! Und diese wollen mit Bedacht eingesetzt werden. Haltet euch lieber zurück und koordiniert eure Männer (z.B. durch Fire-And-Movement), anstatt selbst zu Schießen und eure Jungs wirr ballern zu lassen.

Denkt in Elementen! - Ihr habt nicht mehr Max und Henry im Team, sondern ein LMG und einen Granatwerfer. Werdet euch noch vor der Mission darüber im Klaren, was für Waffen ihr mit euch führt und überlegt euch, wie ihr diese am effektivsten einsetzt. Alle guten Anführer schreiben sich mindestens einen Zettel vor und während einer Mission. *Leitfragen: Was habe ich? Wie setze ich es im Kontext am besten ein?*

Sagt euren Mitspielern vor der Mission, was ihr von ihnen erwartet und mit welchen Besonderheiten sie zu rechnen haben!

Jeder führt anders. Seid vorausschauend und erklärt euren Führungsstil offen und ehrlich. Gebt Missverständnissen keine Chance. Wichtig hierbei: Wie viel Eigeninitiative wollt ihr sehen? Achtet auf die Vorerfahrung eurer Mitspieler – Anfänger lieben euch, wenn ihr ihnen ganz klar sagt, was sie tun sollen. Veteranen verehren euch später, wenn ihr ihnen Freiräume lasst und sie nicht für positives Engagement bestraft.

Im Notfall wird nachgefragt! - Bevor ihr blind in eine Richtung rennt, weil ihr die Koordinate doch nicht mehr im Kopf habt, fragt ihr lieber nach. Die Person über euch ist von einem zusätzlichen Funkspruch weniger genervt, als von einem gescheiterten Plan! Außerdem seid ihr Anfänger, ihr dürft das.

Lasst euren Untergebenen Freiheiten und haltet euch nicht mit Mikromanagement auf!

Als Platoonleader muss man dem Squad Leader nicht sagen, dass seine Männer am Checkpoint eine Rundumsicherung aufbauen sollen – das kriegt er selbst hin! Verlasst euch auf eure Mitspieler. Sie verlassen sich auf euch.

Entwickelt langfristig ein Gespür für situationsbedingtes Handeln!

Ihr sollt die Position X halten, aber der Punkt Y 50m entfernt eignet sich viel besser? Nichts wie hin! Die Instanz über euch ist nicht an strikter Befehlsbefolgung interessiert, sondern an Ergebnissen. Bei Unsicherheit darf man aber gerne nochmal schnell nachfragen.

Scheut nicht davor, eure Teams auseinanderzuziehen! - Richtig im Gelände verteilt sind eure Einheiten so schlechter zu erkennen und können sich selbst und anderen über größere Distanzen Deckungsfeuer gewähren. Schließlich hat Marconi dafür das Funkgerät erfunden.

Klammert euch nicht zu sehr an Formationen! Bleibt beim Elementdenken und konzentriert euch auf die Schlüsselpositionen, z.B. „wo ist mein MG?“ Alles andere bremst nur aus. Viel wichtiger sind beispielsweise die Abstände zueinander! (Sehr groß in offenem, sehr klein in urbanem Gelände und im Wald)

Erst euer Team, dann die Kommunikation! Euer XO fragt die ganze Zeit über Funk was los ist, während das Team schwer unter Beschuss steht und auseinanderbricht. Koordiniert ihr eure Truppe oder gebt ihr eine Zusammenfassung der Lage durch? Faustregel: Das Team hat *immer* Priorität - wenn die Situation entschärft ist, wird gefunkt.

Rückzug ist kein Eingeständnis von Versagen! Euer LMG ist ausgefallen und ihr müsst eine Freifläche überqueren? Vielleicht ist es besser, sich zurückfallen zu lassen und um Hilfe zu erbitten; alles andere würde tödlich enden.

Kritik einstecken, aber richtig! Nichts kann unangenehmer sein, als die ersten Führungsabenteuer zu machen, Fehler zu begehen und später vor versammelter Mannschaft in einer Nachbesprechung dafür Stück für Stück zerlegt zu werden. So etwas gibt es bei Gruppe W nicht. Führungskritik erfolgt immer zu zweit oder zu dritt, niemals vor einer Gruppe. Wenn ihr merkt, dass so etwas einem Mitspieler passiert, meldet es einem Mitglied.

14. Gruppe W Slang

Der Clan hat über die Jahre hinweg mehrere Begriffe eingeführt, die wir einheitlich anwenden. Abhängig von deiner Erfahrung und Spielzeit wird erwartet, dass diese Begriffe bekannt sind und später auch richtig angewendet werden können.

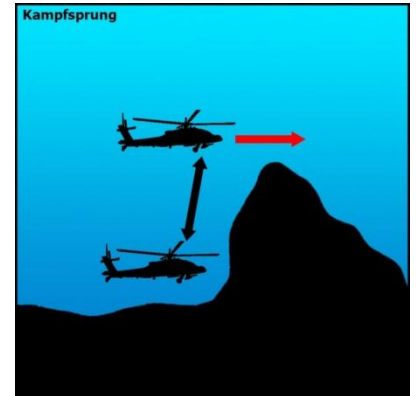
Bewegung und Sicherung

12, 3, 6 und 9 Uhr - wie bei einer analogen Uhr ist der Bereich um die Einheit gemeint, z.B. 6 Uhr = hinter der Einheit. Besonders nützlich in Fahrzeugen, Kolonnen oder für Fluggeräte.

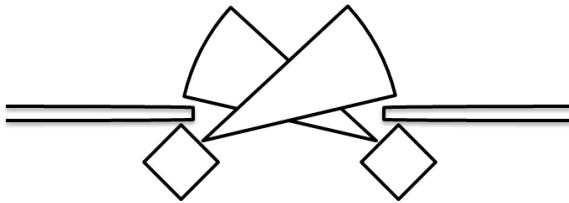
Absitzen/Aufsitzen – Bei der → [mechanisierten Infanterie](#) der Befehl, das Fahrzeug zu verlassen bzw. zu betreten

Auffächern – die Einheit verteilt sich günstig im Gelände und erhöht die Abstände untereinander

Kampfsprung – Manöver, bei der ein Helikopter vertikal aus seiner Deckung auftaucht, angreift und wieder abtaucht



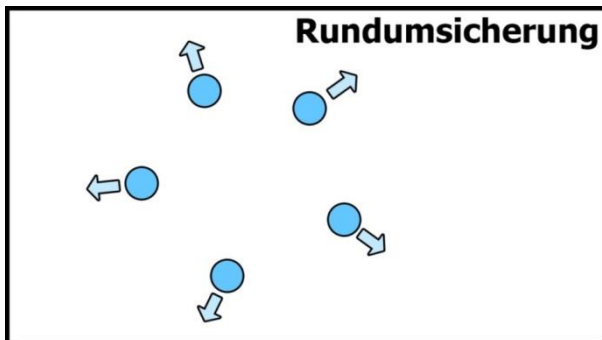
Kreuzsicherung – Mindestens zwei Spieler decken sich über Kreuz. Gut geeignet bei Türen, Mauerlücken, Straßenkreuzungen. Vorsichtig bewegen!



Marsch – Einfacher Gang, gut geeignet für längere Patrouillen

Marsch, Marsch – Ein von der Bundeswehr geprägter Begriff für laufen und schnelle Bewegung (Achtung: Bei Gruppe W ist damit der Lauf mit Combat Pace [Taste c] gemeint – Soldat hält Waffe in beiden Händen)

Rundumsicherung – Spieler eines Teams stellen sich so auf, dass jede relevante Richtung beobachtet und gesichert wird. Dieser Begriff wird nur Anfängern gegenüber erwähnt, erfahrene Spieler wenden sie automatisch an



Sprung – Ein kurzer formationsfreier Sprint von Deckung zu Deckung, überwiegend in Stadtgebieten zu finden

Verlegen – Bewegung einer Einheit im → [Traveling](#)-Verfahren

Vorrücken – Bewegung einer Einheit unter Kampfbedingungen

Einheiten

Arti – Artillerie

SPz – Schützenpanzer (siehe → [Mechanized Infantry Platoon](#))

KPz – Kampfpanzer (siehe → [Tank Platoon](#))

MBT – Main Battle Tank (siehe → KPz)

AT – AntiTank, Bezeichnung für Infanterieklasse mit Panzerabwehrwaffe

DM – Designated Marksman (Gruppenscharfschütze)

HQ – Hauptquartier

CO – Commanding Officer, Bezeichnung für den Oberboss in Missionen bei Gruppe W

XO – Executive Officer, die Nr. 2 in der Missionsführung

FTL – Fireteamleader

SL – Squadleader

FOB – Forward Operating Base (eine Art Außenposten)

GRE – Grenadier (Infanterist mit Unterlaufgranatenwerfer am Gewehr)

MEDEVAC – Medical Evacuation, Abtransport verwundeter Einheiten

BLUFOR – Blue Force (alliierte Einheiten, die Friendly Fire erzeugen)

OPFOR – Opposing Force (feindliche Einheiten)

EOD - Explosive Ordnance Disposal, Kampfmittelbeseitigung

HVT - High Value Target, gegnerische Einheit mit hoher Tötungspriorität

Waffen und Waffensysteme

AK – Awtomat Kalaschnikowa (der Erfinder der AK47 ist Dezember 2013 verstorben)

Claymore – Anti-Infanterie-Sprengladung mit Stahlkugeln

HMG – Heavy Machine Gun, MG im Kaliber 12.7mm (in A3 nur stationär)

MG – Maschinengewehr

MMG – Medium Machine Gun, MG im Kaliber 7.62mm

LMG – Light Machine Gun, MG im Kaliber 5.56 und 6.5mm, bezeichnet auch manchmal die Infanterieklasse des Automatic Rifleman im Fireteam

IED – Improvised Explosive Device (Sprengladung Marke Eigenbau)

PKM – russisches MMG

RPG – russische Panzerabwehrwaffe

Tracer – Leuchtpurgeschosse, funktioniert in beide Richtungen

ULG – Unterlaufgranate

wirken – Bundeswehr-Euphemismus für ballern und schießen

DSchK - Degtjarjowa Schpagina Krupnokaliberny, ein russisches HMG

GBU – Guided Bomb Unit - lasergelenkte Bombe

CBU – Cluster Bomb Unit – Bombe, die mehrere Sprengköpfe enthält, die sich auf ein weites Gebiet verteilen

JDAM – Joint Direct Attack Munition – präzisionsgelenkte Bombe

Fahrzeuge & Fluggeräte

BMP - „Bojewaja Maschina Pjechoty“ – „Fahrzeug der Infanterie“ (russischer Schützenpanzer)



HMMWV - High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle, ein veralteter US-Jeep

IFV – Infantry Fighting Vehicle, ein schwerer → Schützenpanzer (SPz)

MRAP – Mine Resistant Ambush Protected Vehicle, ein leicht gepanzertes modernes Infanteriefahrzeug, z.B. Ifrit oder Hunter in Arma 3

UAV – Unmanned Aerial Vehicle, z.B. RQ-11 Raven in Arma 3

UGV – Unmanned Ground Vehicle, z.B. Stomper in Arma 3

Sonstige Abkürzungen

ETA – estimated time of arrival (siehe → GAZ)

GAZ – geschätzte Ankunftszeit

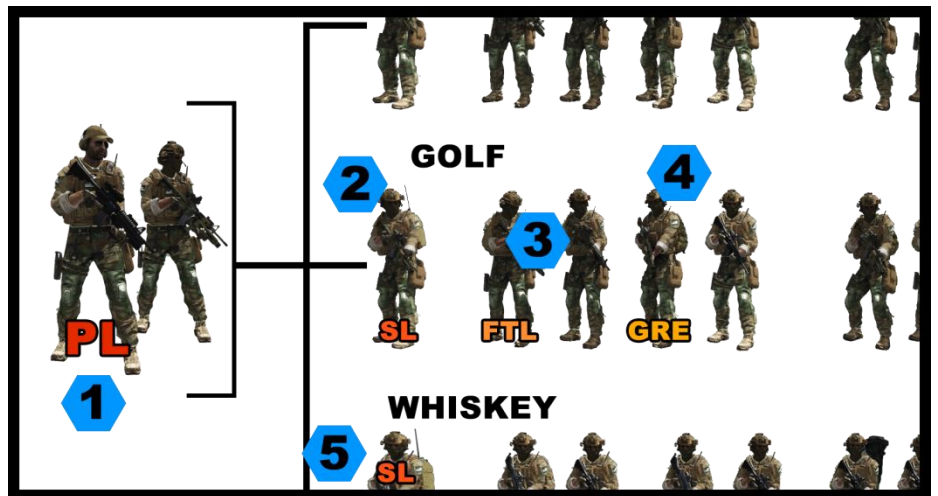
Mike(s) – Minute(n)

Chain of Command – Bei Gruppe W geben Führungskräfte nur direkt untergeordneten Mitspielern Befehle.

Konkret bedeutet das:

Der **Platoonleader (1)** will einen Grenadier auf einem bestimmten Dach sehen. Er gibt das seinem **Squadleader (2)** vom Golfsquad weiter, der wiederum richtet das Wort an einen geeigneten **Fire-teamleader (3)** und der schickt letztendlich den **Grenadier (4)** auf das Dach.

Der **Squadleader aus dem Whiskey-Squad (5)** hat niemanden aus Golf irgendwas zu sagen.



Der **Grenadier (4)** nimmt nur Befehle von seinem FTL entgegen. Alle Spieler warten immer eine Bestätigung ihrer übergeordneten Instanz ab, bevor sie irgendwas tun oder nicht tun.

ASL – above sea level, Höhe über Normalnull

AGL – above ground level, Höhe über Boden

Klick – Kilometer

LZ – Landezone für Helikopter

Traveling – Ein Reiseverfahren in sicherem Gelände

Traveling Overwatch – Bewegungsform bei möglichem Feindkontakt

Bounding Overwatch – Intermittierende Fortbewegung von zwei Einheiten bei wahrscheinlichem Feindkontakt

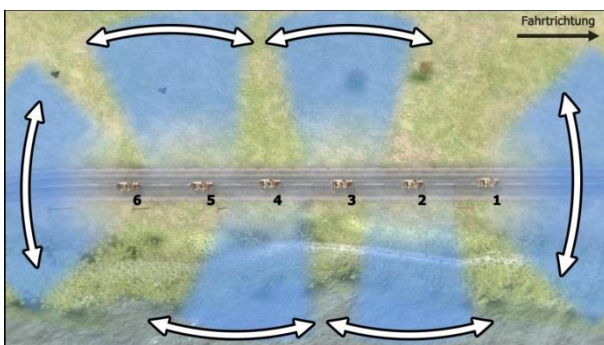
Fire and Movement – Feuern und bewegen, funktioniert in ArmA 3 nur bedingt gegen Mensch und KI

WIA – Wounded in action – Im Einsatz verwundet

KIA – Killed in action – Im Gefecht gefallen

MIA – Missed in action - Einheit wird vermisst

Kolonne – bezeichnet die Formation oder mehrere Fahrzeuge



NATO-Alphabet

Alpha
Bravo
Charlie
Delta
Echo
Foxtrot

Golf
Hotel
India
Juliett
Kilo
Lima

Mike
November
Oscar
Papa
Quebec
Romeo

Sierra
Tango
Uniform
Victor
Whiskey
X-Ray

Yankee
Zulu