# Merkblatt für die Mannschafter

## Inhaltsverzeichnis


- 1 Merkblatt für Mannschafter
  - 1.1 Ränge
  - 1.2 Raum
  - 1.3 Formationen
  - 1.4 Schützenreihe
  - 1.5 Schützenkette
  - 1.6 Reihe
  - 1.7 Kampf
  - 1.8 Kampfgruppe
  - 1.9 Kampfweise
  - 1.10 Feindmeldungen
  - 1.11 Marsch
  - 1.12 Signale
  - 1.13 Anmerkungen


Im folgenden Artikel werden die wichtigsten Formationen, Signale und Strukturen dargestellt

# 1 Merkblatt für Mannschafter

## 1.1 Ränge

Siehe Ränge der Wehrmacht, wird in Arma 3 akkurat abgebildet

## 1.2 Raum

Da es keinen Kompass für die Mannschafter geben wird, müssen Feindmeldungen durch andere Verfahren angegeben werden

unknown.png Image not found or type unknown

Deswegen ist entweder so die Richtung anzugeben oder durch das 12 Uhr System:

Bei beiden Arten ist entweder die einheitliche Ausrichtung der Gruppe oder des Meldenden und des GrpFhrs für `12 Uhr´entscheidend

unknown.png Image not found or type unknown

## 1.3 Formationen
## 1.4 Schützenreihe

Image not found or type unknown
unknown.png

## 1.5 Schützenkette

Image not found or type unknown
unknown.png

## 1.6 Reihe

Image not found or type unknown
image.png

## 1.7 Kampf
## 1.8 Kampfgruppe

Im Urbanen oder im Wald kann es dazu kommen, dass durch Ausfälle, Artillerie und Feuer Strukturen aufgebrochen werden und die Infanteristen selber kämpfen. Um einzelne Kampfauftäge zu erfüllen, bspw. das Ausheben einer Stellung im Wald, können spontan Soldaten sich in Kampfgruppen zusammenschließen, um diesen Auftrag zu erfüllen.

Führer einer solchen Kampfgruppe kann jeder Gruppenführer, Zugtruppführer und Zugführer sein.

## 1.9 Kampfweise

Im Angriff arbeitet sich jeder Schütze, wenn Verbindung zur Gruppe verloren, eigenständig vor. Dafür nutzt er Feindfeuerpausen, Nebel, eigenes schweres Feuer oder Artilleriefeuer.

## 1.10 Feindmeldungen

1. Alarmwort
2. Richtung
3. Entfernung
4. Art des Feindes
5. Bezugspunkt (bei schwer auffindbaren Zielen)

**Bsp**.

1. Kontakt
2. 12 Uhr
3. 100 m
4. Feindl. Infanteriezug in Stellung
5. Markant: Weißes Haus

## 1.11 Marsch

3 mögliche Arten zu laufen

**Marsch** = Gehen (5km/h)

**Marsch Marsch** = Schneller laufen mit Möglichkeit, Waffe im Anschlag zu halten (Combat Stance) (10 km/h)

**Sprung** – Sprint/Rennen

Umschalten zwischen Joggen und Marsch Marsch ist durch C+C möglich

Wechsel zwischen Gehen und Marsch Marsch: Strg.+C – **Tastenbelegung checken**

Befehl zum Angriff:

Sprung auf: Marsch - Marsch

## 1.12 Signale

Flaggensignale:

Rote Flagge: Kennzeichnet eigene Truppe

Blaue Flagge: Flagge vorderer Linie/im Einbruch in Feind

Gelbe Flagge: Truppenverbandplatz

## 1.13 Anmerkungen

Armacharakter in WW2 Setting deutsche Seite setzen (männlich, kein Asiate, etc.)Keine Brillen o.Ä