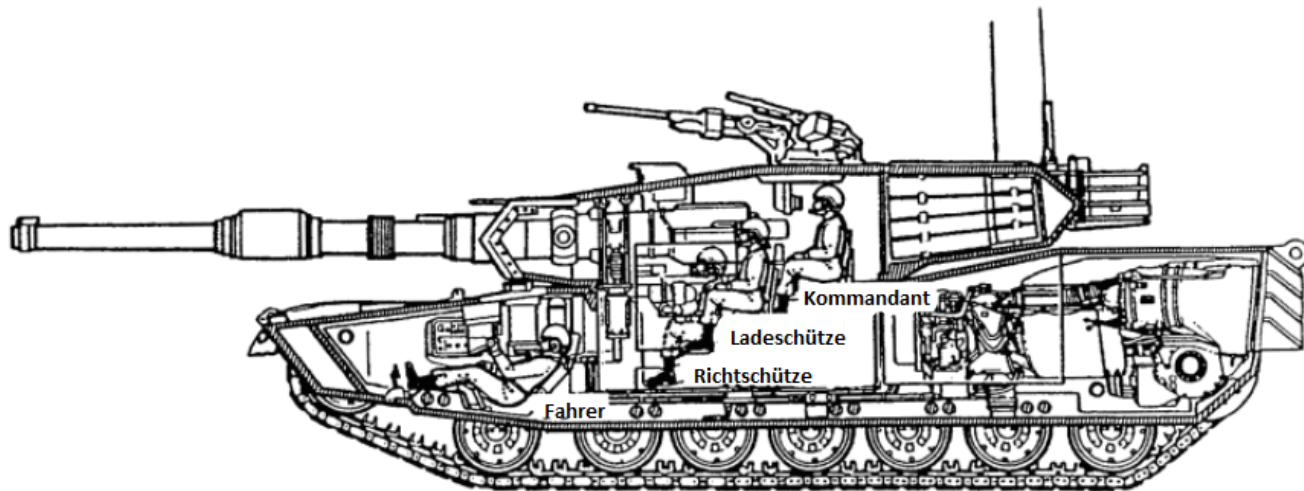


# Panzerbesatzung

Im Folgenden finden Sie Informationen, Tipps und Tricks zu den einzelnen Positionen, die in einem Panzer belegt werden können. Je Position wird auch auf die Nutzung je nach Art des Panzers eingegangen. (Hauptsächlich auf SPz und KPz, da die anderen beiden Arten eher wie normale Fahrzeuge gespielt werden sollten)



Besatzung im Panzer (M1 Abrams)

---

## Der Kommandant (Der Kopf des Panzer)

Wenn man auf Public Servern spielt oder auch in einige Milsim Gruppen guckt, wird einem schnell auffallen, dass der Kommandant der unbeliebteste Slot in einem Panzer, wenn nicht sogar in ganz Arma ist. So hat der Kommandant oftmals keine Bewaffnung, hat keinen direkten Einfluss auf die Bewegung des Panzers und kann in den meisten Fällen nur für kurzzeitige Nebelwände sorgen, die als Sichtschutz für den Panzer zählen. Und trotzdem ist diese Position die wichtigste, die man in einem Panzer finden wird. Ohne Kommandant ist der Panzer zwar fahr- und kampftüchtig, wird aber schnell seinen Schwächen erliegen.

### *Aber was macht der Kommandant überhaupt?*

Wie der Name schon sagt kommandiert er das Fahrzeug. Er hat den Oberbefehl über alle Mitglieder seiner Besatzung. Doch seine wichtigste Fähigkeit ist sein Blick nach außen und die Gewalt über den Funk. Mit beiden Dingen ist er der, der das Verbindungsstück nach außen darstellt.

Der Kommandant muss in der Lage sein Informationen mit anderen Kräften auszutauschen und gleichzeitig seinen Leuten eindeutige Befehle geben können. Er führt ein großes Fahrzeug mit starker Bewaffnung und weder Ketten/Räder noch Geschütz machen einen Unterschied zwischen Freund und Feind. Der Kommandant muss dafür sorgen, dass diese Kampfkraft nur gegen den Feind wirkt. Er muss seine Umgebung im Auge behalten, umun gefahren frühzeitig zu erkennen denn sowohl Fahrer, Richtschütze und falls vorhanden Ladeschütze haben diesen Überblick nicht bzw. ist deren Überblick sehr beschränkt.

### *Wie sollte der Kommandant sein Fahrzeug führen?*

Der Kommandant muss sein Fahrzeug mit eiserner Hand führen. Denn vor allem unerfahrene Fahrer und Schützen werden oft versuchen eigenständig zu handeln oder sogar das Fahrzeug zu befehligen. Eine typische Situation ist, wenn der Schütze ein Ziel bekämpfen will und dieses Ziel sich aus dem Sichtfeld bewegt. Instinktiv wird der Schütze die Anweisung geben doch ein Stück weiter zu fahren. Ist der Fahrer noch neu und hört auf den Schützen bringt er das Fahrzeug in eine Gefahrensituation. Denn weder er noch der Schütze wissen was um sie herum los ist. Als Kommandant muss man in dieser Situation durchgreifen und sie gar nicht erst zustande kommen lassen. Geben Sie eindeutige Befehle, vor allem an den Fahrer, die seine Freiheit im Handeln einschränken. Sollte die Besatzung erfahrener oder auf sich eingespielt sein kann man es auch lockerer angehen lassen. Werden Sie sich vor allem schnell bewusst wie ihre Besatzung drauf ist. Wenn Sie einen schießwütigen Schützen haben erinnern Sie ihn oft an den derzeitigen Feuerstatus und untersagen Sie den Feuerkampf, sobald Sie mitbekommen, dass Ihr Schütze ihn aufnehmen will. Wenn Ihr Fahrer ungeübt ist, wird er oft nicht genau wissen, wie er manövrieren soll. Helfen Sie ihm so gut es geht und weisen Sie ihn notfalls Schritt für Schritt ein. Alle Ihre Befehle sollten einfach und schnell zu verstehen sein. Geben Sie beim Melden von Drehungen des Panzers und des Geschützes erst die Richtung (Links, Rechts) an und dann die genaue Grad Zahl. Je schneller solche Befehle ausgeführt werden können, desto schneller werden Sie Gefahren entgegenwirken können. Ebenso sollten Sie sich auch mit allen anderen Posten im Panzer auskennen und Sie im Optimalfall selbst einmal gespielt haben.

Doch das wichtigste ist: Entwickeln Sie Ihren eigenen Stil. Sie werden schnell merken was Ihnen liegt. Ob Sie jemand sind, der jeden Schritt ansagt oder jemand der seine Besatzung auf Selbstständigkeit trainiert. Ob Sie mehr oder weniger riskieren. Und natürlich ob Sie Schützenpanzer oder Kampfpanzer bevorzugen.

### *Doch was ist nun der Unterschied zwischen Kampf- und Schützenpanzer für den Kommandanten?*

Diese Panzerarten unterscheiden sich vor allem in Ihrer Stellung innerhalb aller Einheiten.

In einem Kampfpanzer werden Sie sich oftmals unbesiegbar fühlen. Doch das sind Sie nicht. Suchen Sie mit einem Kampfpanzer Positionen an denen Sie den möglichst größten Überblick über den Einsatzbereich haben doch trotzdem noch eine Art Deckung besitzen. Platzieren Sie ihren Panzer an Hügeln, hinter denen aber noch etwas ist, zum Beispiel Bäume oder höhere Hügel. Damit Sie sich nicht vor dem Himmel abzeichnen und damit Sie die Möglichkeit haben eine teilgedeckte Stellung einzunehmen. Platzieren Sie sich am besten an Waldrändern, weil Bäume Ihr einziger effektiver Schutz gegen feindliche Lufteinheiten sind. Ihre Hauptwaffe ist in den meisten Fällen eine Glatrohr Kanone mit einem großen Kaliber. Nutzen Sie sowohl Reichweite dieser Waffe, als auch die verschiedenen Munitionsarten. Gehen Sie auf Distanz und lassen Sie auf alles was Ihnen gefährlich werden könnte schießen. Sollte sich das Ziel in einem Haus befinden sollten Sie auch zu Explosivgeschossen greifen. Halten Sie aber Ihren Schützen zurück wenn Infanterie in der Nähe ihres Panzers ist. Sollte diese zu nah sein, werden Sie durch den Schuss Ihrer Infanterie mehr schaden als dem Feind. Alles was Ihnen nicht gefährlich wird sollten Sie aber möglichst Leben lassen. Denn Sie wollen ja beim nächsten Mal wieder einen Panzer haben und sich nicht das Gejammere der Infanterie anhören, dass es nichts zu tun gab. Die Infanterie wird Sie schon rufen, wenn sie Sie brauchen. Als Kampfpanzer sind Sie eine Macht die alleine oder im Verband sehr mächtig ist, nutzen Sie das. Doch wenn der Feind Luftfahrzeuge gegen Sie einsetzt sollten Sie sich zurückziehen. Denn wie gesagt, Sie sind nicht unbesiegbar!

In einem Schützenpanzer sieht das ganze anders aus. Als Kommandant merkt man das in dem Moment, in dem man in das Fahrzeug einsteigt. Einem wird klar, dass sowohl Panzerung als auch Bewaffnung bedeutend schwächer sind als die des Kampfpanzers. Doch Sie besitzen etwas, was Sie stark macht und Ihnen Sicherheit gibt. Nämlich einen Laderaum voller Soldaten. Nutzen Sie diese. Bleiben Sie hinter der Infanterie und lassen Sie diese gefährliche Gebiete sichern bevor Sie dort reinfahren. Im Prinzip ist dies ein perfektes Beispiel für eine Symbiose. Sie fahren die Soldaten dorthin wo sie hinmüssen und decken sie dabei mit Ihrer Bewaffnung. Dafür passen die Soldaten auf Ihre Flanke auf und sind notfalls auch Aufklärung und verlängerter Arm in einem. Bleiben Sie immer hinter der Infanterie und suchen Sie sich so viel Deckung wie nur möglich. Ihre Bewaffnung ist keine Glatrohrkanone. Doch Sie sind gut genug ausgerüstet, um Fahrzeuge aller Art zu bekämpfen. MG und Kanone sind stark genug um Infanterie und leichte Fahrzeuge lange in Schach zu halten und zu bekämpfen und sollten Sie Panzerabwehrraketen haben, haben Sie auch eine gute Chance gegen andere Panzer. Limitieren Sie sich bitte nicht nur auf Bodenfahrzeuge. Mit Ihrer Auto-Kanone können Sie auch Helikopter gezielt ausschalten. Doch eine der wichtigsten Sachen für einen Schützenpanzer ist der Mobile Sichtschutz den Sie mit sich führen. Die Nebelgranatenwerfer. Nutzen Sie diesen Nebel und weichen Sie aus, sobald die Sichtlinie unterbrochen ist. Bleiben Sie nicht stehen, denn der Nebel ist nur ein Sichtschutz. Getroffen werden Sie trotzdem.

---

### **Der Richtschütze (Der Arm des Panzers)**

Von der Beliebtheit her ist der Richtschütze wohl das Gegenstück zum Kommandanten. Es ist der Posten, für den man am meisten freiwillige findet. Dies ist natürlich verständlich denn der Schütze hat meist ein großes Spektrum an Bewaffnung zur Auswahl und hat somit viel Macht.

#### *Aber was macht der Richtschütze überhaupt?*

Er ist der Schütze des Panzers. Er ist derjenige, der für die effektive Bekämpfung feindlicher Ziele zuständig ist und dafür auch wissen muss, was seine Waffe kann und mit welcher Waffe oder Munition er was bekämpfen kann.

Ebenso hat er ein Objektiv, welches ihm durch hohen Zoom und wenn vorhanden Nachtsicht und Wärmebild, die zweitbeste Sicht nach außen hat. Er ist also ebenfalls auch für die Feindsichtung und Erkennung zuständig und greift damit dem Kommandanten unter die Arme.

#### *Wie sollte der Schütze seinen Job ausführen?*

Egal ob Kampfpanzer oder Schützenpanzer, der Schütze muss seine Waffe kennen. Er muss nicht nur wissen wofür er Maschinengewehre, Glatrohrkanonen, Auto-Kanonen oder Raketen einsetzen sollte, sondern auch die verschiedenen Arten von Munition, vor allem für Auto-Kanone und Glatrohrkanone kennen und nutzen können.

Sie sollten sich auch außerhalb von Missionen hinsetzen und die verschiedenen Munitionsarten ausprobieren. Ebenfalls sollten Sie trainieren schnell und treffsicher feindliche Ziele zu zerstören. Denn vor allem beim Zusammentreffen mit feindlichen Panzerfahrzeugen ist es wichtig schnell agieren zu können.

Das größte Problem für den Schützen ist der Tunnelblick, der sich einstellt, wenn Sie als Schütze sich auf ein bestimmtes Ziel konzentrieren. Dieser verleitet Sie dazu alles andere zu ignorieren und für unwichtig zu halten. Manche Leute haben damit kein Problem doch bei vielen geht dies so weit, dass Sie meinen ihren Kommandanten überstimmen zu wollen. Hören Sie also auf Ihren Kommandanten und versuchen Sie sich nicht im Befehlston an Ihren Fahrer zu wenden. Ebenfalls sollten Sie niemals von selbst den Beschuss eröffnen. Sie sind ein reiner Befehlsempfänger, verhalten Sie sich auch so und sichern Sie sich ab und melden Sie alles was Sie sehen. Melden Sie zuerst Luftfahrzeuge, dann Panzer, dann Panzerabwehrwaffen und erst dann Maschinengewehre und Infanterie.

Sie sollten übrigens Ihren Kommandanten kennenlernen, um zu wissen wie selbstständig Sie arbeiten dürfen oder vielleicht auch müssen. Dies unterscheidet sich von Person zu Person. Passen Sie sich an den Kommandanten an, denn sonst wird es nur schlechte Luft geben und die Zeit im Panzer kann dann unangenehm werden.

#### *Doch was ist nun der Unterschied zwischen Kampf- und Schützenpanzer für den Richtschützen?*

In einem Kampfpanzer haben Sie auf jeden Fall die stärkere Bewaffnung doch ist diese meist wenig flexibel durch die relativ langen Nachladezeiten. Nutzen Sie ihr Maschinengewehr um gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge zu wirken. Nutzen Sie nur Ihr Hauptgeschütz, wenn Sie gegen Panzerfahrzeuge, Gebäude oder große Infanteriegruppen vorgehen, die auf einem Haufen stehen. Ebenso sollten Sie immer zuerst gegen feindliche Panzer vorgehen. Infanterie wird Ihnen nur im Nahbereich gefährlich werden können und bis dahin sollten Sie genug Zeit haben um diese mit Ihrem Maschinengewehr bekämpfen zu können.

In einem Schützenpanzer haben Sie die flexiblere Bewaffnung. Nutzen Sie die hochexplosiv Munition Ihrer Auto-Kanone gegen Infanterie und Infanteriegruppen. Die Anti-Panzer Munition sollten Sie gegen leichte bis mittel gepanzerte Fahrzeuge einsetzen. Da Sie oft im Verbund mit Infanterie arbeiten werden sollten Sie im Nahbereich auf hochexplosiv Munition verzichten und das Maschinengewehr nutzen, um die Freundeinheiten nicht in Gefahr zu bringen. Sollten Sie über Panzerabwehrraketen verfügen sollten Sie diese möglichst sparsam einsetzen. Zielen Sie auf die Seite oder das Heck der Panzer. Sollt der Kommandant den Rückzug ansetzen sparen Sie sich den Schuss und warten Sie auf eine Möglichkeit wo Sie nicht nur die gepanzerte Front des Feinds sehen.

---

### **Der Fahrer (Die Beine des Panzers)**

Von der Beliebtheit reiht sich der Fahrer zwischen Kommandant und Richtschütze ein. Zwar ist fahren beliebter als das Kommandieren, trotzdem halten viele das bloße Fahren eines Panzers über mehrere Stunden hinweg für langweilig. Dabei ist es auf der anderen Seite ein Posten, der mit am schwersten zu meistern ist.

#### *Aber was macht der Fahrer überhaupt?*

Diese Frage ist in Anbetracht des Namens dieser Position genauso lächerlich wie beim Schützen. Trotzdem ist der Panzerfahrer sehr wichtig, denn ohne ihn wäre der Panzer nichts anderes als ein sehr auffälliges stationäres Geschütz. Der Fahrer muss den Panzer von A nach B bringen. Durch seine sehr eingeschränkte Sicht ist dies aber nicht gerade einfach und erfordert etwas an Übung und ein gewisses Gespür für die Maße des Fahrzeugs. In echt ist die Sicht, die ein Fahrer hat gar nicht so eingeschränkt. Doch in Arma wo vor allem Mod Panzer nur ein einzelnes Sichtfenster bieten, ist die Sicht sehr eingeschränkt und bietet einem sehr wenig Übersicht über die Umgebung.

#### *Wie sollte der Fahrer seinen Job ausführen?*

Neben der Steuerung sollte der Fahrer auch einfache Panzertaktiken wie die teilgedeckte Stellung kennen. Sie sollten ebenso üben mit dem Panzer gezielt zu rangieren um Befehle schnell ausführen zu können, ohne weitere Einweisung Ihres Kommandanten zu benötigen.

Ebenfalls sollten Sie üben bei Gefahrensituation auszuweichen oder Straßensperren zu errichten. Dies können Sie nämlich auch selbstständig einleiten sollte es zu einem überraschenden Kontakt während der Fahrt kommen. Entwickeln Sie aber nicht zu viel Eigenständigkeit und versuchen Sie sich, wenn möglich so gut es geht an Ihre Fahrbefehle zu halten. Jeder Meter zu viel oder zu wenig könnte Ihre Flanke dem Gegner offen lassen oder dafür sorgen, dass Ihr Schütze einen wichtigen Schuss nicht durchführen kann. Zu empfehlen ist ebenfalls das Nutzen von Pedalen oder des Schubreglers eines Joysticks um den Panzer gezielt mit einer bestimmten Geschwindigkeit fahren zu lassen. Die ist vor allem Hilfreich, wenn man versucht so schnell zu fahren, dass man die Infanterie nicht überholt oder diese unbeschwert mit einem mitlaufen kann.

#### *Doch was ist nun der Unterschied zwischen Kampf- und Schützenpanzer für den Fahrer?*

Bei Kampfpanzern hat der Fahrer meistens die einfachere Aufgabe. Kampfpanzer besitzen eigentlich immer Ketten und werden nicht so nah an der Infanterie eingesetzt. Dadurch kann der Fahrer den Panzer leichter auf der Stelle drehen und muss beim fahren nicht so viel Angst haben die Infanterie unter die Kette zu bekommen. Durch diese Freiheit können Sie als Fahrer auch freier agieren und können auch öfter Eigeninitiative beweisen ohne das es Verluste auf der eigenen Seite gibt. In einem Kampfpanzer ist es auch für den Fahrer oftmals spannender denn man ist offener Unterwegs und stößt auch mal als Speerkopf in feindliche Posten rein.

Im Schützenpanzer hat der Fahrer viel mehr zu befürchten. Jedes eigenständige Fahren kann dafür sorgen, dass eigene Infanterie leidet, denn diese steht oft in der Nähe des Panzers. Ebenso haben die meisten Schützenpanzer Räder statt Ketten wodurch Sie zwar oft schneller Unterwegs sind, aber natürlich das Drehen auf der Stelle nicht möglich ist. Ebenso ist das Fahren von Schützenpanzern oft langweiliger. Denn oft bewegt man sich langsam mit der Infanterie mit und fährt von Deckung zu Deckung. Sollte es aber zu überraschenden Kontakten mit feindlichen Panzerfahrzeugen kommen, wird es schnell hektisch denn während der Kampfpanzer auch mal einen Treffer wegstecken kann, ist es für den Schützenpanzer viel besser gar nicht erst ins Visier zu geraten oder getroffen zu werden.

---

### **Der Ladeschütze (Der kleine verkümmerte Arm)**

Achja der Ladeschütze. Es gibt keine andere Rolle in Arma, die so wenig Aufmerksamkeit erhält. Er wird oft nicht besetzt und das hat auch seine Gründe. Meistens besitzt der Ladeschütze ein Maschinengewehr, doch dies ist auch schon der einzige Pluspunkt. Ob der Ladeschütze in gemoddeten Fahrzeugen etwas bringt ist auch eher fragwürdig.

#### *Aber was macht der Ladeschütze überhaupt?*

Der Ladeschütze kommt nur in Kampfpanzern ohne Autolader vor. Im echten Leben ist der Ladeschütze dafür verantwortlich nach jedem Schuss neue Munition zu laden. Er ist so gesehen die rechte Hand des Richtschützen und seine Geschwindigkeit bestimmt wie schnell der Panzer schießt.

In Arma ist diese Funktion unbedeutend. Er bietet in Arma oftmals ein weiteres Geschütz und hat dadurch die Aufgabe den Nahbereich des Panzers im Auge zu behalten und mögliche Gefahren zu erkennen. Doch er hat, je nach Panzer, eine ähnlich gute Sicht wie der Kommandant. In Arma sehe ich dementsprechend drei Aufgaben die der Ladeschütze wahrnehmen kann. Erstens kann er natürlich als reiner Ausbildungsposten genutzt werden und so ermöglichen, dass interessierte Spieler in die Abläufe eines Panzers reinschnuppern können, ohne einen wichtigen Slot zu besetzen. Zweitens könnte der Ladeschütze wirklich nur den Sinn ausfüllen ein weiteres Geschütz an Bord zu haben. Und drittens und bestens könnte er den Kommandanten unterstützen, in dem er den Funk übernimmt und als Funker arbeitet und die Gegend im Auge behält. Der Kommandant in einem Panzer ist stark gefordert also halte ich dies vor allem sinnvoll, wenn der Kommandant ebenso auch der Panzerzugführer ist. So kann der Funk besser mitgeschnitten werden, es geht nicht verloren und Notfalls kann der Ladeschütze Befehle an die anderen Panzer weitergeben oder den eigenen kurz übernehmen während der Kommandant mit dem Zug beschäftigt ist.

*Wie sollte der Ladeschütze seinen Job ausführen?*

Wie gesagt ist dieser Posten sehr offen. Wenn Sie den Kommandanten unterstützen sollten Sie am besten selbst Erfahrung als Kommandant haben oder sich zu mindestens an dieselben Dinge halten. Als reiner Maschinengewehrschütze sollten Sie nur darauf achten, dass Sie nur den Nahbereich unter Feuer nehmen. Oftmals haben Sie keinen hohen Zoom weshalb Sie weit entfernte Ziele eher melden sollten. Wenn Sie nur zum Beobachten da sind dann tun Sie in Stresssituationen auch nur das. Reden Sie nicht in Befehle oder Meldungen rein und stören Sie einfach die Besatzung nicht. Natürlich können Sie Fragen stellen. Sammeln Sie diese am besten und stellen Sie sie in Ruhezeiten oder nach der Mission.

*Doch was ist nun der Unterschied zwischen Kampf- und Schützenpanzer für den Ladeschützen?*

Bei Schützenpanzern gibt es keinen Ladeschützen. Somit bezieht sich alles vorher geschrieben auf Kampfpanzer.