

Taktika műveletek alkalmazása az Airsoftban

Bevezetés:

Az alábbi ismertető az airsoftban alkalmazott taktikák, védelmi és támadó műveleteket próbálja meg röviden összefoglalva, mindenki által érthetően ismertetni. Az első részben röviden a csapat felépítésével, leírásával foglalkozom, később pedig részletesen ismertetem a terepen, és épületben alkalmazható harcmodorokat.

A csapat:

A jó csapat a kulcsa mindennek. A jó csapatszellem kialakításához azonban rengeteg időre, gyakorlásra, és összeszokásra van szükség. Mindezek után röviden közlöm a csapatok általános felépítését.

A parancsnok: (Commander)

Legfontosabb feladata az osztagok, egység koordinálása. Hiányában, vagy ha nem jól teszi a dolgát, megnő az osztagparancsnokok terhe. Helyettese általában az első osztag parancsnoka.

Osztagparancsnok: (Squad leader)

Az osztagparancsnok/osztagvezető felel az osztag koordinálásáért, ő tartja a kapcsolatot a parancsnokkal. Kérhet tőle utánpótlást, felderítést, erősítést stb. Ő kapja meg a feladatokat tőle, amit aztán kijelölhet az osztagnak, vagy maga határozza meg a célt. Akkor legyen osztagparancsnok, ha úgy gondold el tudod látni ezt a feladatot. (Vagy ha nincs más jelentkező).

Játékos: (Squad member)

Az osztag tagjai a parancsnokuk utasításait követik. Ez ugyan csak egy taktikai szimulációs játék, és egy jó csapatban meg lehet beszélni, mit csináljanak, mégis ő a parancsnokod. Ha utasítást ad, engedelmeskedj! Majd utána megbeszélitek. Ha az osztagparancsnok emberei nem engedelmeskednek, akkor oda az egész csapatmunka. Számít rád, és ha mindenkire oda kell külön figyelnie, akkor nem lesz ideje arra, ami a dolga lenne. Ne feledd, ő is ott van melletted a terepen, rá is lőnek!

Egy Airsoftos osztag általános felépítés:

- 1 fő parancsnok
- 1 fő osztagparancsnok (lövész)
- 7 fő játékos (4 fő lövész, 1 fő támogató, 1 fő mesterlövész + 1 fő segítő)

Természetesen ezek az arányszámok nincsenek köbe vésve, és a játékosok számának illetve a csapatok kialakításának függvényében is változhatnak.

A Kommunikáció:

A kommunikáció a csapatjáték alapja. A legelterjedtebb a közvetlen beszéd mellett a rádión illetve kézjelekkel való kommunikáció. A kézjelekkel való kommunikáció az egyik jó megoldás akkor, amikor nem akarjuk elárulni más (az ellenség) számára taktikai szándékainkat. Csendesebb és gyorsabb a rádiós kommunikációnál, mivel a legtöbb esetben nincs mindenkinél rádió. Harc közben, ha az egyik társad jelez valamit, azt mindenki látja és

végre tudja hajtani azonnal. Sok bonyolultabb esetben azonban a szóbeli kommunikáció elengedhetetlen.

Ne beszélj feleslegesen! Ha közvetlen harcérintkezésben, vagy tűz alatt vagy, szorítkozz a legszükségesebbre! Ha lesz egy kis nyugalom, ráérsz társalogni. Csak zavarod a többieket, meg úgysem érnek rá mással foglalkozni.

Hasonlóan az érthetőség is többnyire jó, ezért elég elmondani egyszer. Ha valami különösen fontos, akkor mondd el elsőre is kétszer. (Pl.: Gránát! Gránát!) Ugyanígy nyugtázni sem szükséges.

Ha az osztag szétválík, akkor különösen oda kell figyelni ezekre!

Az alábbiakat közölt csapattársaiddal:

Mit látsz: alapvetően az ellenséges egységekről szól ez az információ, de ilyen pl. a leszakadó társad jelentése is. Közöld, hogy hozzád / az osztaghoz / a megnevezett objektumhoz képest (épület, jármű, tereptárgy) merre, mit, és mennyit láttál. Ha tudod, a távolságot, haladási irányt is.

Mit csinálsz: ha olyan dolgot teszel, amit a többieknek (különösen a parancsnokodnak) fontos lehet tudnia, jelentsd! Ha gránátot dobsz, beállsz valahová védeni, be- vagy felmész valahova, Ez utóbbi különösen fontos lehet, mert könnyen keresztútba kerülhetsz. Fontos, hogy egyértelmű legyél! Pl.: a hátsó bejáratot fedezem! Főleg ha hasonló, a többiekre veszélyes dolgot csinálsz.

Hol vagy: ha elszakadtál a többiektől, szétváltok (pl. valaki fedez), eltévedtél, külön akcióba kezdteél. Ez utóbbit lehetőleg a parancsnokoddal egyeztetve tedd! A többiek közelében is szükség lehet erre, pl.: a tetőn vagyok, jobb oldal.

Hová tartasz: az előző ponthoz hasonlóan, ahhoz kapcsolódva közöld a célodat is. Ha a kiindulási pontod az osztag / parancsnok, akkor azt értelemszerűen felesleges jelezni.

Mire van szükséged: fogytán a lőszered, fedezetre van szükséged, vagy információra.

Tájékozódás a pályán (harctéren):

Tanulj meg eligazodni a terepen. Legyél képes meghatározni a saját és társaid helyzetét. Ismerd fel a tereptárgyakat, a domborzat jellegzetességeit. Ez fontos, hogy tudd követni az utasításokat, meg tudd tervezni az útvonaladat. E nélkül nem tudod az információkat a többieknek továbbítani. A társaid nem sokra mennek azzal, hogy neked jobbra vagy balra van valami. Meghatározáskor használj égtájakat, tereptárgyakat. Ha nem áll rá a gondolkodásod (idő kell megszokni) az égtájak szerinti meghatározásra, akkor azt mondd hány óra irányában van amiről beszélsz. Ez filmekből ismerős lehet. Itt használd úgy, hogy az északi irány a 12 óra, 3 óra kelet, 6 óra dél, 9 óra nyugat. Az óra számlapját általában könnyebb magad elő képzelni. A másik helyzet-meghatározás az, amikor valamihez képest adod meg. Ehhez jellegzetes pont (tereppont, objektum) kell, amit ha nem egyértelmű, előtte szintén meg kell határozni.

Ismétlem, a jobbra-balra, mögöttes stb. meghatározásokat ne használd, csak akkor ha egy folyosón, vagy szobában tartózkodsz azzal, akinek szól, vagy ha az ő helyzetéhez képest adod meg. Közöld is, kinek szól!

Mozgás, taktika, tüzelési pozíciók:

Ne rohangálj össze-vissza! Főleg ne egyedül, ha lehet! Végül is egy csapat vagytok!

Az osztag tagjai várják be egymást! Mivel a játék célja nem a folyamatos futkározás. Aki elől fut, álljon meg amikor kifulladás és várja meg a lemaradtakat! Közben persze fedezze is a futókat, hiszen ők nem tudnak úgy körkörösén figyelni. Elvileg az lenne az optimális, ha az első megáll, fedez, a második odafut, megáll, fedez (egyik előre, a másik hátra), majd amikor a harmadik (esetleg negyedik) odaér, akkor kezd el futni újra az első, aki addigra kipihen magát. Így mindig van, aki fedez, és elég gyorsan lehet haladni. (Ezt elég nehéz folyamatosan tartani, jól összeszokott osztagok módszere ez.) Másik megoldás, amikor az egész csapat nagyjából egyszerre fut (úgyis valaki mindig lemarad), majd megáll, pihen. Ilyenkor mindig az elől futók álljanak meg, és várják be a többieket, és pár másodpercig tájékozódjanak, figyeljenek körbe. Az osztag tagjai se futás közben, se a megállás idejére ne álljanak szorosan egymás mellé! Nem hiányzik, hogy egyetlen sorozattal leszedjenek mindenkit!

Épületbe behatolás illetve nyílt terepre való kilépés előtt várjátok meg az utolsó embert is, amíg odaér és kipihen magát! (Hacsak nem valahol messze van.) Közben lehet tölteni, (De csak egyenként) az osztagparancsnok egyeztethet a Parancsnokkal.

Amikor megállsz, térdelj le! Ha szükséges, le is fekhatsz, de ezt inkább akkor tanácsolom, csak ha erős tűz alatt vagy, és nem tudsz fedezékbe vonulni. Ugyanis jelentősen csökken a mozgékonyaságod, látótered! Használd a közeli tereptárgyakat fedezéknek. Akár egy fa, bokor is jól jöhet (már ha van ilyen a pályán..). Nem biztos, hogy megvéd a lövésektől de nehezebben vesznek észre.

Kerüld a nyílt terepet! Ha mégis elkerülhetetlen, kerüld a magaslatokat, inkább a dombok alján, oldalában haladj! Ha dombon kell átvágni, előtte kicsivel állj meg, nézz szét, így részben fedez a domb teteje.

Lehetőleg fedezékből-fedezékbe fuss! Próbáld úgy ütemezni, hogy végig tudd futni a távolságot! Ha közben elfogy a levegő, kiszolgáltatót vagy!

Beépített területen maradj az épületek illetve a fal mellett, ne az utca közepén haladj! Használd ki a szögleteket pihenésre, hogy minél több irányból fedezve legyél. Ne szemből, inkább a házak közt közelíts a célod felé.



Beépített területen (Épületek között) soha ne egyszerre, hanem egyesével, illetve 3-5fős csoportokban, egymástól 3-5m-es távközzel, fedezve mozogjatok. Ha át kell vágnod az utca

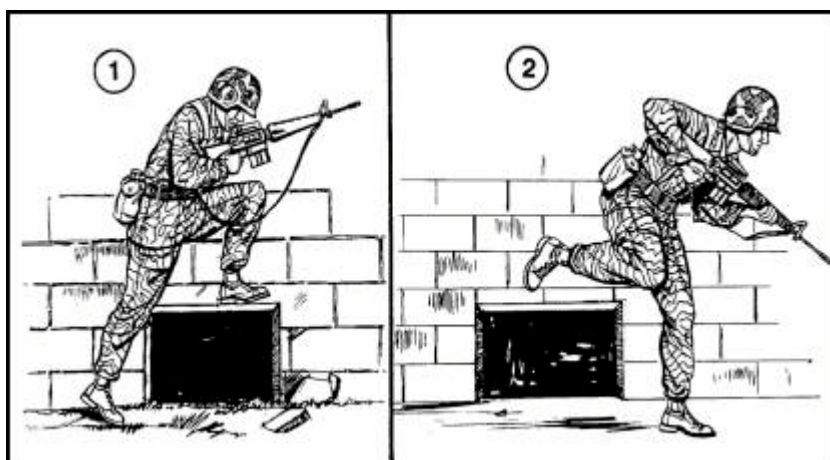
túloldalára, azt merőlegesen, minél rövidebb idő alatt tedd. Ne egyszerre fussatok, és fedezzétek egymást!



Az épületen lévő ablakok egy újabb veszélyforrást jelentenek. Az ablakok előtti elhaladáskor célszerű legörnyedni, mert ellenkező esetben könnyen észrevesz egy az épületben lévő ellenséges játékos.

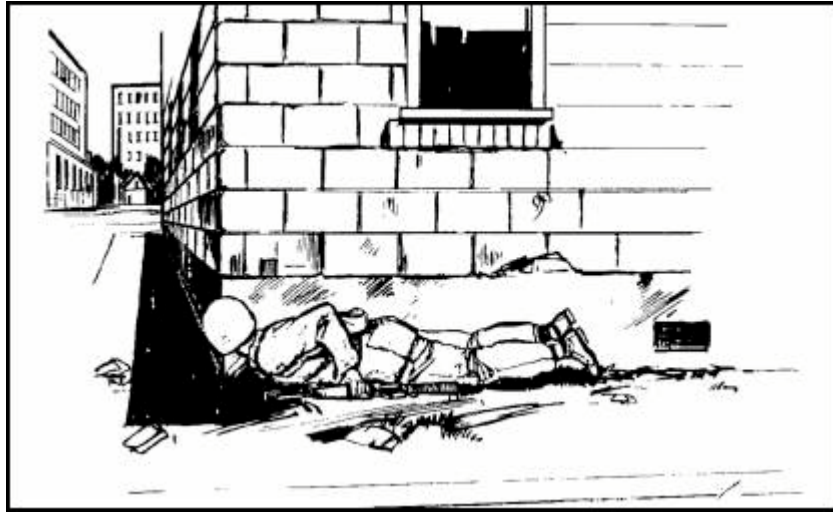


Ugyanígy át kell ugrani, vagy átlépni a földfelszínnel egyvonalban lévő pinceablakokat is, hogy ne lássák meg az előtte elhaladó játékos lába.

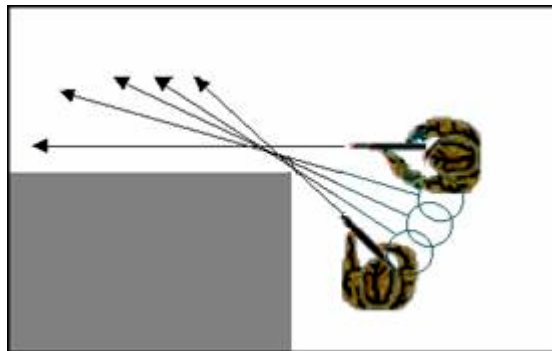


A sarkoknál célszerűbb először óvatosan kitekinteni és felmérni a terepet, mielőtt kilépnél a nyílt területre. A leggyakrabban elkövetett hiba ilyenkor az, hogy a játékos fegyvere eközben

kilátszik a sarok mögül, ezáltal elárulja helyzetét. A legjobb ha guggolva, vagy fekve fegyver nélkül nézel ki a sarok mögül, eközben a többiek fedeznek.



Fontos még, hogy ne rontsuk el a befordulást a saroknál, a helyes formája úgy működik, hogy fegyverünkkel kb. 45 fokban megcélizzuk a sarkot és a fegyvercső kidugása nélkül vele együtt fordulunk be, ezáltal megelőzve, hogy idő előtt láthatóak legyünk.



Falon való áthaladáskor törekedjünk a gyors, átmászásra anélkül, hogy sziluettünk túlságosan kitűnne a faltól.

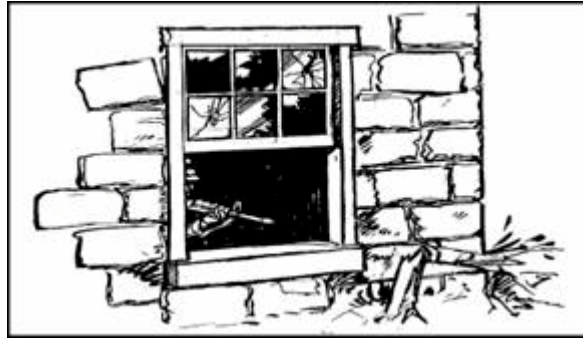


Tűzelési pozíciók:

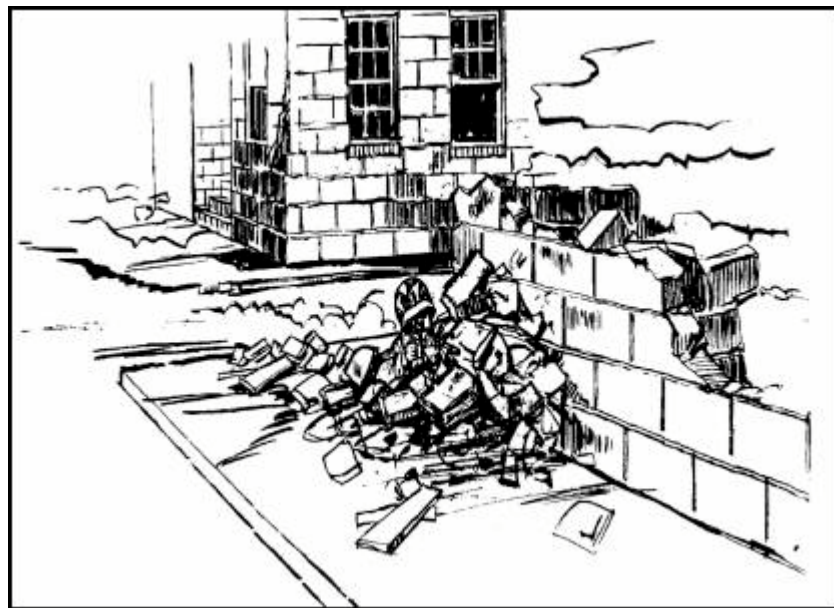
A tűzelési pozíciók közül kétfélét a rögtönzöttet és az előre kialakítottat különböztetünk meg.

A rögtönzöttet általában támadáskor használhatod, ideiglenes fedezékek, fal, árok, oszlop, vagy egyéb tereptárgy mellől. A tűzelőállás elfoglalásakor figyeljünk arra, hogy megfelelő kitekintésed / kilövésed legyen mellőle, de emellett elegendő fedezéket is nyújtson.

Az előre kialakított pozíciót általában védelemben használhatod, ez lehet lövészárk, homokzsák, vagy épület is. Fontos, hogy megfelelően alakítsd ki védelmi pozíciódat. figyelve a tüzelési szektorokra, és lehetőség szerint alakítsunk ki visszavonulás esetére másodlagos védelmi vonalat. Az épületeknél az ablakok biztosítják a legjobb kilövési pozíciót, de egyben itt a legsebezhetőbb a játékos. Ennek megelőzéseként csak akkor menj az ablak elé, ha tüzelsz, a figyelést az ablak mellől, oldaláról végezd.



Amikor tüzelőállást váltasz oda kell figyelned arra, hogy ne keresztezd az esetleges fedezettűz útját, mivel ezzel megakadályozod társaidat a fedezésben. Amint elérted az új pozíciódat azonnal vedd fel tüzelőállást és fedezd társaidat. Ha lehetséges mindig használj fedezéket és ne nyújts nagy célfelületet az ellenségnek.

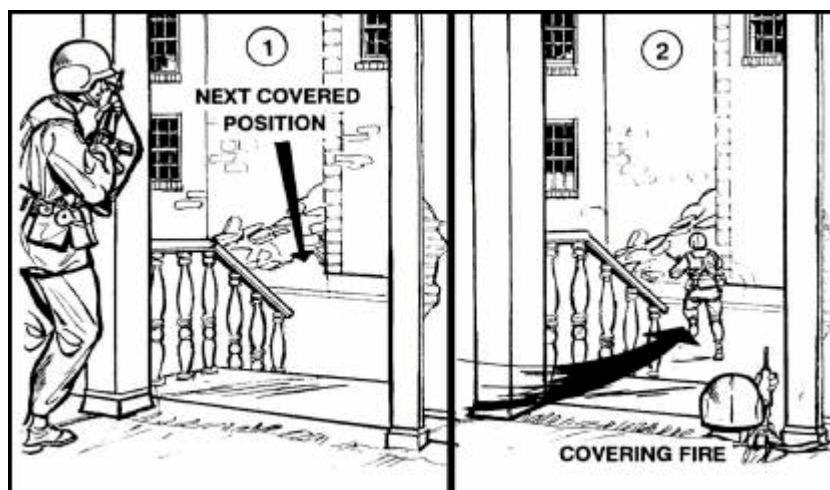


A sarok mögül való tüzelésnél még vedd figyelembe azt is, hogy mivel az emberek többsége jobb kezes, így hátrányba kerül egy jobbra forduló saroknál, mivel a célzáshoz jobban ki kell fordulnia és így jobban láthatóvá válik az ellenség számára.



Épületharc (CQB):

Ha bejutottatok egy épületbe kívülről mindig fedezzétek az épület(ek) környékét, mert a mögöttes rejtőzködők kellemetlen meglepetést okozhatnak. Az épületek belsejét kellő odafigyeléssel tisztítsátok meg. Aki körbe kerül, a hátsó ablakokon gránátot, vagy füstöt is bedobhat. (Odafigyelve a társaira) Ilyenkor az ajtókon való ki és belépés különösen veszélyes, mivel ezt figyeli és tartja tűz alatt elsődlegesen az ellenség. Ha mégis ezen keresztül kell mozogni akkor ezt gyorsan fedezékből-fedezékbe futva legörnyedve egyenként, illetve ha lehetséges akkor fedezettűz alatt tegye.



Az épületbe való behatoláskor mindig ki kell választani előre a behatolási pontot, és azt lehetőség szerint gránáttal, vagy füsttel biztosítani. A behatolást célszerű minél gyorsabban végrehajtani, ezáltal kevés időt hagyva az ellenségnek a válaszreakcióra. Ezeket a bejáratokat a védők általában mindig fedezet alatt tartják, így célszerű kis létszámú támadó csapat esetén egyszerre csak egy, nagyobb csapatnál több behatolási ponton fedezettűz alatt támadást indítani. A földszinttől eltérő behatolási pont esetén a dolog bonyolultabb, mivel felfele illetve lefele is figyelni kell. Az ilyenkor ajánlott épület megtisztítási mód, hogy felülről haladunk lefelé. A felső szint ostroma / védelme a védőket könnyebb a támadókat nehezebb helyzetbe elé állítja ilyenkor. Az épületbe való behatoláskor, mint már említettem előnyt jelent a füst ill. egyéb gránát használata, mivel ezzel jelentősen lecsökkenthető a védők fölénye. Az emeletre, vagy magasabb szintre feldobott gránát használatakor ügyelni kell, hogy a gránát ne hogy visszaguruljon, illetve visszapattanjon.



Mint minden harci szituációban az épületen belüli mozgáskor is fokozottan figyelned kell a fegyvered megfelelő irányba tartásáról. Ez azt jelenti, hogy a fegyvered mindig a haladási irányba kell hogy nézzen úgy, hogy a fegyver válltámasza a vállgödrödben legyen. Mindkét szeme legyen nyitva, fegyveredet mindig arra célozd amerre nézel. Tehát a tekinteted és a fegyvered együtt mozogjanak. Ezáltal mindig időben észreveszed a lövonalba került ellenséget, ill. saját társaidat.

Ha fegyvered meghibásodik, vagy csak újratöltesz azt azonnal jelezd társaidnak akik ideiglenesen átveszik figyelési / tüzelési szektorod és fedeznek.

A precízen végrehajtott behatolási technikának fontos szerepe van az épületharcban illetve a szobáról-szobára való harcban is. Az ilyen feladat végrehajtása mindig nagyobb odafigyelést igényel mindenkitől. Az ilyen feladatot végrehajtó egységnek tisztában kell lennie az adott behatolási technikákkal, és nem utolsósorban kiképzettnek, és gyakorlottnak kell benne lennie. Az alábbi dolgok a legfontosabbak az ilyen műveletek végrehajtásakor:

Meglepetés: Ez a kulcsa a sikeres rohamnak épületharcnál. Az a csapat aki képes meglepni a védőket akár csak pár másodperc erejéig is jelentős fölényre tehet szert.

Tűzerő: Nagy szerepe van a gyors és kemény akció végrehajtásában, mivel a nagyobb tűzerő segít kiegyenlíteni a védők erőfölényét. A megfelelő tűzerő és a meglepetés kombinációja megfelelően ötvözve megnöveli a feladat sikeres végrehajtását.

Az alábbi szabályok betartása nagyban segíti a játékost mint az épületbe való behatoláskor, mint az épületen belüli akciókor.

- Mozogj csendesen és óvatosan miközben biztosítod a folyosót, vagy mielőtt egy szobába hatolsz be.
- Csak a legszükségesebb felszerelést vidd magaddal.

- Ha egy meg nem tisztított ajtóhoz, vagy szobához érsz várj amíg nem kapsz parancsot a behatolásra, vagy társaid oda nem érnek.
- Hatolj be gyorsan, és vegyél fel megfelelő pozíciót ahhoz, hogy átlásd a terepet.
- Semlegesítsd az ellenséget minél gyorsabban, pontosabban. - Minél előbb lásd át a helyzetet és te légy aki a helyzetet irányítja.
- Ha lehet jelöld meg a szobát az utánad érkező egységnek, hogy tiszta. (Lightstick, festék. Stb.)
- Ne feledkezz meg az esetleges visszavonulási útvonal és a hátad fedezéséről.

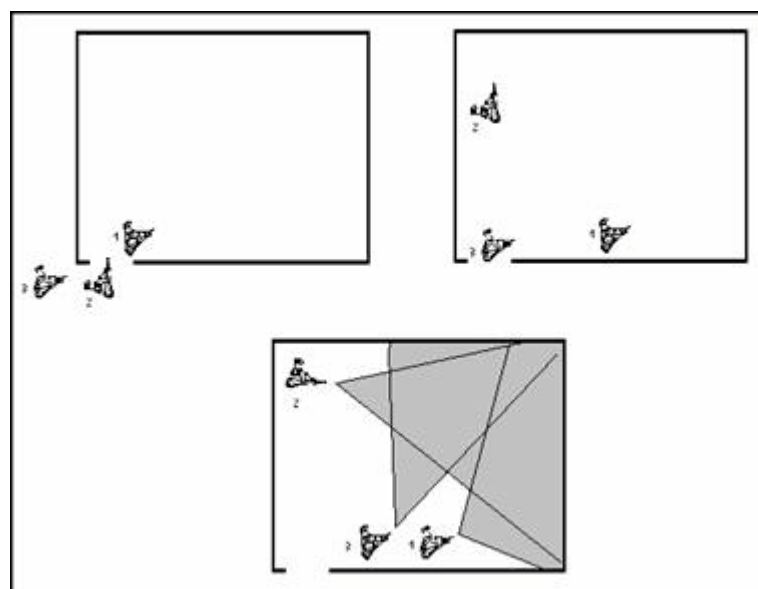
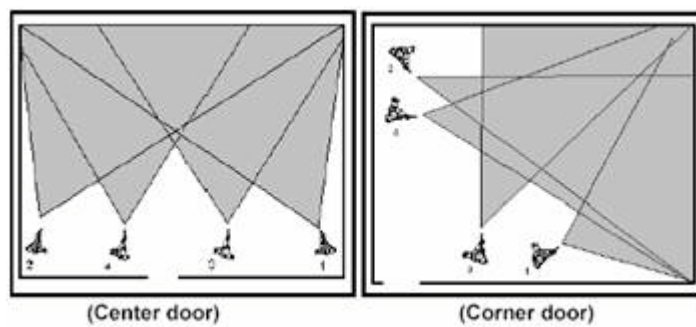
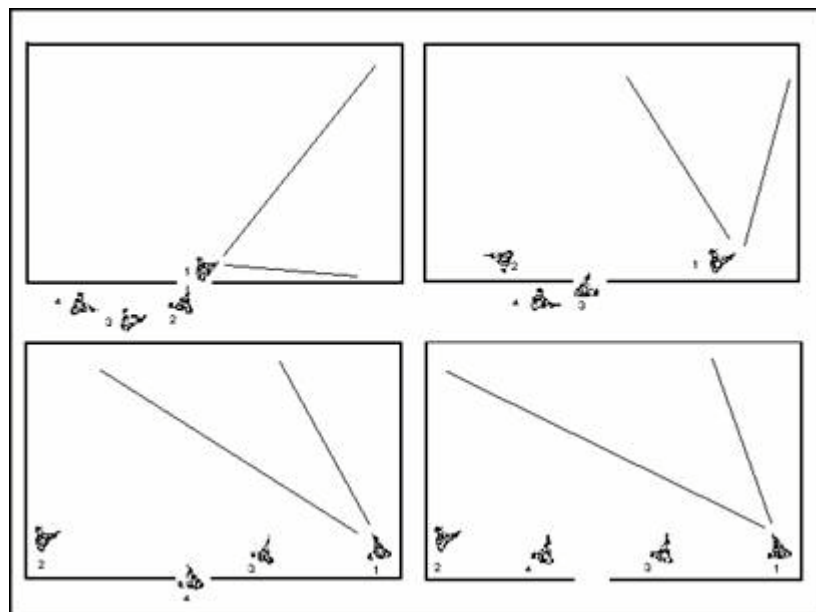
Az osztagnak nagyon gyorsan és mozgékonyan kell a szobába behatolni. Ha lehetséges ne álljanak meg a behatolás után rögtön, hanem a vegyenek fel "fedező" alakzatot. A csapat minden tagjának ismernie kell saját tüzelési szektorát. Az ajtón való behatolás a kulcsa mindennek, mivel ezt fedezik a védők a legjobban illetve itt vannak kitéve a behatolók az ellenséges tűznek.

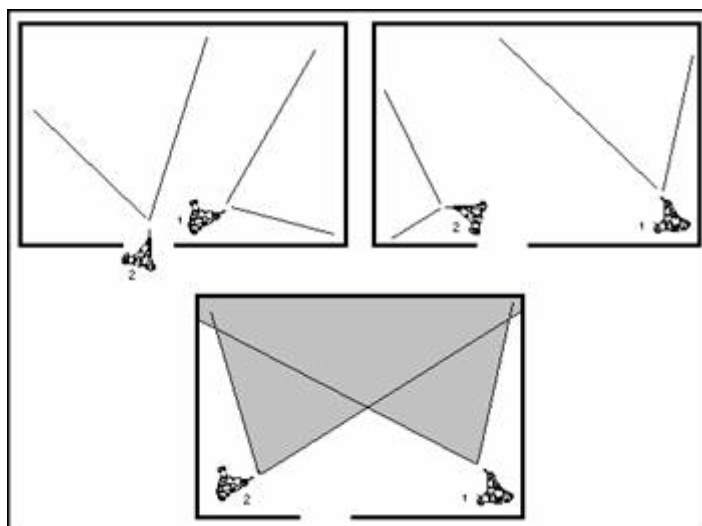
Objektum védelménél nem árt, ha legalább egy ember a tetőn, vagy a felső szinten figyel, míg a többiek a lehetséges bejáratoknál helyezkednek el. Térdre, hasra ereszkedj, az oldalad (hátad) fedezve legyen! Használd ki a terep adta fedezékeket! Legjobb azok, melyek mögé térdelve nem látszol ki, felállva viszont már ki tudsz löni. Ezek fedezékében a tárcsere alatt nem vagy védtelen. A lehetséges támogató fegyvereket (géppuska, High-cap tárcsere fegyverek) úgy helyezzétek el, hogy tűz alatt tudják tartani a bejáratot vagy az oda vezető utat. Használjátok ki a helyszín adta fedezékeket. Ha épületben vagy, ne állj közvetlen az ablakhoz. Inkább hátrébb, ahol kevésbé látszol és letérdelve fedezékben vagy. Tetőn hasonlóan, keress valami kiugrást ami mellé fekhatsz / térdelhatsz. Falnál ha nem felette lősz hanem mellé térdelve, akkor kevésbé vagy észrevehető (a fal síkja fölé magasodó sziluett vonzza a tekintetet), bár kissé kevesebb védelmet nyújt.

Az épületbe való behatolás technikai kivitelezése:

Az osztag vezetője méri fel és határozza meg a behatolás lehetséges pontjait. A behatoló osztag mögött lehetőség szerint legyen egy kintről fedezettűzet biztosító támogató egység is. A behatoló egység tagjai menjenek a behatolási ponthoz olyan közel, amilyen közel csak lehetséges. Az osztag vezetője a behatolás előtt győződjön meg attól, hogy mindenki készen áll. Ilyenkor ajánlatos a kézjelek használata, mivel ez nem jár hanggal és az ellenség nem tud felkészülni a behatolásra.

A helyes behatolási metódusokat az alábbi képeken láthatjuk 4, 3, illetve 2 fős osztagoknak megfelelően. A behatoláskor figyelni kell, hogy a lőszektorok megfelelően lefedjék egymást, és hogy senki ne kerüljön a másik lövonalába illetve takarásában. Ez kivitelezésére megfelelően összeszokott, begyakorlott osztag szükséges.





A szobába belépő első (1) személy dönti el, hogy a szobában merre indul el, ez a fenti képeken jobbra történt, mivel ide esett a szoba □nehezebb□ vagy másnéven hosszabb és legveszélyesebb része. A szobába belépő első személy mindig a veszélyesebb irányba halad, egészen az első sarokig, ahol megáll és fedezi szektorát.

Az utána a szobába belépő személy (2) közvetlenül az első (1) ember után lép be a szobába és a rövidebb fal mellett □ a fenti képeken a bal oldalt - maradva halad a sarokig (közben az esetleges ellenséges erőket leküzd), ahol elfordul és a fal mellett halad tovább a sarokig. Ha elérte a sarkot akkor megáll és befordul a szoba belseje felé, fedezve a szektorát.

Ez a másodperc tört része alatt történik és azt eredményezi, hogy mivel az első és második (1, 2) ember a szobába majdnem egyszerre lépnek be, és belépés után egymástól ellentétes irányba mozognak, ezzel megosztják az ellenség figyelmét, és így azok nem tudják ezt időben lereagálni.

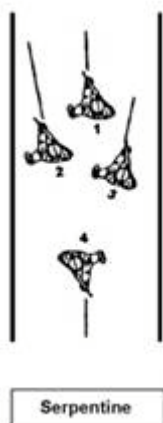
A harmadik ember (3) nem hatol be közvetlenül a második ember (2) után, hanem kivár egy lehelletnyit. Így az ellenség már nem az ajtót, hanem az előzőleg bahatolt mozgásban lévő két embert (1, 2) figyeli. Ezáltal a harmadik (3) és negyedik (4) ember viszonylag észrevétlenül hatolhat be a szobába. A harmadik (3) behatoló az első (1), a negyedik (4) a második (2) behatolóval megegyező oldalra megy, az ajtó két oldalán megállnak és a középvonaltól jobbra illetve balra lévő ellenséget fogják le és veszik tűz alá. Így válik lehetségessé, hogy az egész szoba területét ellenőrzésük alatt tartsák, és ne kerüljenek keresztútba.

A Folyosó megtisztításának technikái:

Az egyik legveszélyesebb épületen belüli művelet, mivel a folyosóról több irányba is nyílhat ajtó, ezáltal a veszélyforrások hatványozottan jelentkeznek. Az első, legfontosabb dolog, hogy mindig biztosítsuk a hátunkat, elkerülve a bekerítést. Két lehetséges módja van a folyosón való mozgásnak

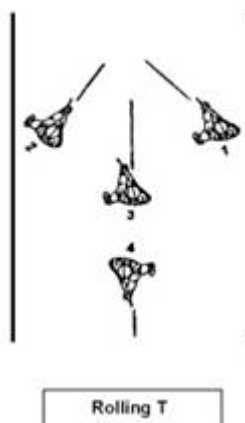
Szerpentin (Serpentine):

Keskenyebb folyosókon használatos. Az elől középen lévő ember (1) biztosítja az első szektort. Feladata: bármely távolabb feltűnő ellenség leküzdése. A kicsit hátrébb lévő jobb (3) illetve bal (2) oldali emberek feladata fedezni a szárnyakat. Tüzelési szektoruk a közelebbi folyosón és ajtóknál feltűnő ellenség. A hátul lévő (4) általában támogató fegyverrel rendelkező ember fedezi a csapat hátát, figyel nehogy hátulról meglepjék őket.



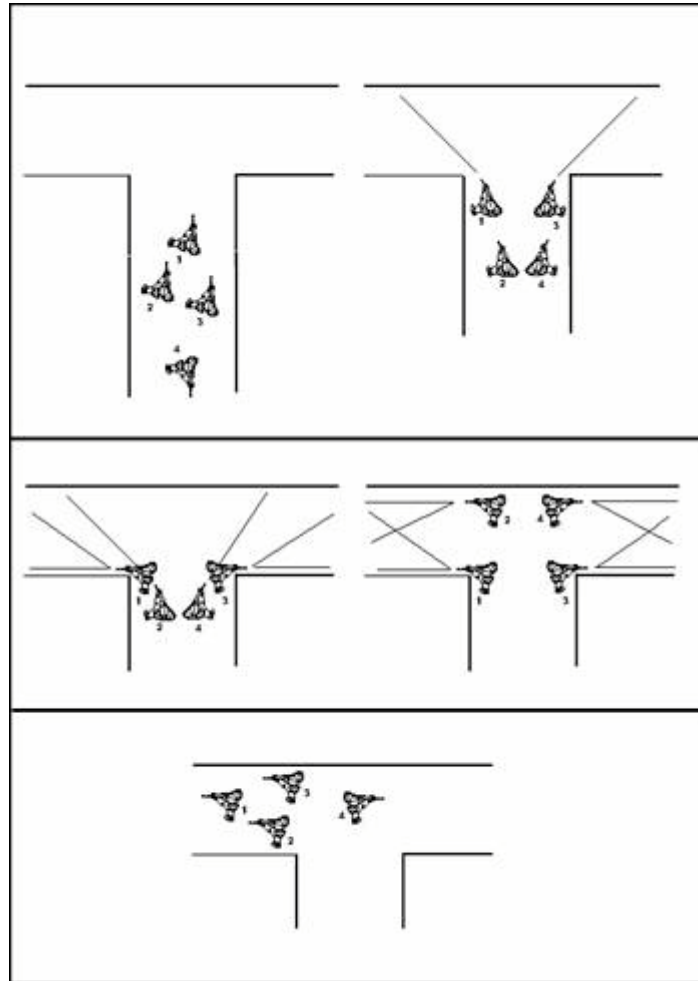
Mozgó T (Rolling T):

Szélesebb folyosókon használatos. A jobb (1) és bal (2) oldali ember fedezi a vele szemben (ellentétes oldalon) lévő folyosót és ajtókat. A középső ember (3) feladata bármely távolabb feltűnő ellenség leküzdése. A hátul lévő (4) általában támogató fegyverrel rendelkező ember fedezi a csapat hátát, figyel nehogy hátulról meglepjék őket.



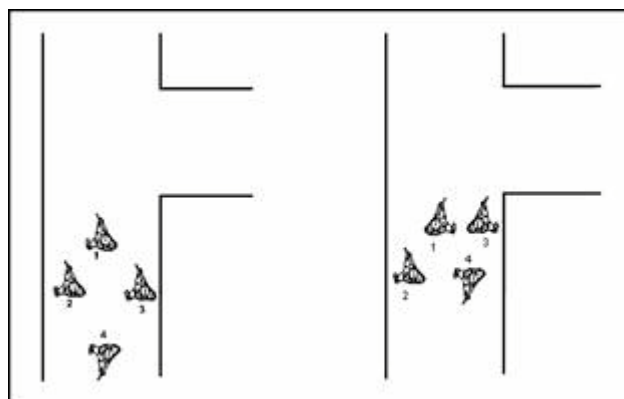
T Elágazás megtisztítása:

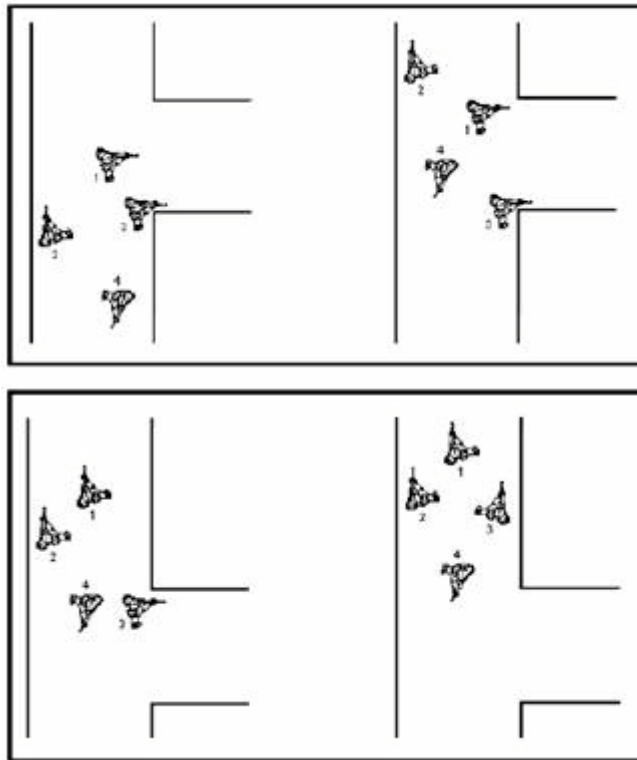
Az osztag, ha elágazáshoz ér mindig vegyen fel "szerpentin" alakzatot. Az elágazáshoz érve a csapat két-két fős részre szakad. Az (1) és (2) számú játékos a folyosó bal, a (3) és (4) számú pedig a jobb oldalra csoportosul. Az (1) és (3) számmal jelzett játékos a sarok felé mozog, ügyelve a helyes technikára. Leguggolva, vagy lehasalva kinéznek, majd társaiknak jelt adva jelt adva kifordulnak a folyosón balra, illetve jobbra így fedezik a folyosó közeli (low) szektorait. Ezzel egyidőben a (2) és (4) számmal jelzett játékos előre halad, majd ők is befordulnak balra, illetve jobbra és fedezik a folyosó távolabbi (high) szektorait. Ha minden tiszta, a csapat folytatja útját a meghatározott irányba, visszálva a megfelelő formációba.



E Elágazás megtisztítása:

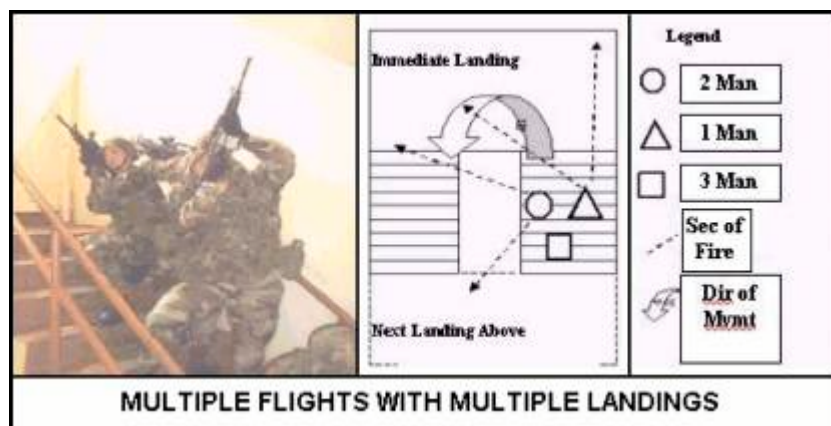
Az osztag, ha elágazáshoz ér mindig vegyen fel "szerpentin" alakzatot. A Csapat két-két fős részre szakad. Az szélén lévő (2 vagy 3) számú játékos fejlődjön fel az elől lévő (1) mellé, az elágazásnak megfelelően. Majd a (2 vagy 3) számú játékos a sarok felé mozog, ügyelve a helyes technikára. Leguggolva, vagy lehasalva kinéz, majd társaiknak jelt adva jelt adva az (1) játékos is kifordul mellé és így fedezik a folyosó közeli (low 2 vagy 3, high 1) szektorait. Ezzel egyidőben a hátul maradt (2 vagy 3) és (4) számmal jelzett játékos tartva a formációt előre halad, majd az elágazást elhagyva előbb az (1) játékos, majd a (2 vagy 3) számú játékos áll vissza a formációba. ők is befordulnak balra, illetve jobbra és fedezik a folyosó távolabbi (high) szektorait. Ha minden tiszta, a csapat folytatja útját a meghatározott irányba, a megfelelő formációba.





Veszélyeit tekintve hasonló az épületbe való behatoláshoz. Az alábbiak betartásával viszont minimalizálhatjuk az esetleges veszélyeket.

- Mindig az osztag vezető meghatározásai alapján kell végrehajtani a feladatot.
- A csapat 360 fokos körben 3D-ben kell hogy figyeljen a lépcsőn fel-le illetve jobb-bal irányba.
- Az osztagvezető méri fel és határozza meg a feljáróból (lépcsőről) nyíló esetleges behatolási pontok kockázatát
- A lépcsőházban mozgó osztag jó ha minimum három főből áll, így valósítható meg a legjobban a szektorokra osztott figyelés.



Egyéb az alaptól eltérő fegyverzetű, harcmódorú játékosok:

Sniper:

A jó Airsoftos sniper fegyverről elmondható, hogy általában 10-15m-rel messzebbre lő mint az AEG-ek legtöbbje. Fő feladata a csapat támogatása védelemben, támadásban egyaránt.

A harcmezőn a mesterlövészek inkább egyedül tevékenykednek (max. 1 fő + fedező ember). Mégis érdemes lehet megfontolnod a csapatba legalább egy kétfős kis egység létrehozását. Mégpedig azért, mert egy sniper egyedül valljuk be nem fog valami nagy eredményt elérni. Jó eséllyel is nem minden esetben találja el a célpontját. Másrészt, mivel többnyire a távcsövébe bámul, nehezen veszi észre a célpontokat. Ugyanebből az okból kiszolgáltattott a támadásokkal szemben. Egy ember beállítása a sniper mellé rendkívül előnyös lehet. Pld. a másik ember kiválóan alkalmazható célmegjelölőként, supportként, esetleg rádiósként.

A support folyamatos lőszer-utánpótlást nyújt, ami hosszabb ideig teszi lehetővé az önálló tevékenységet. Sniperként először a megfelelő pozíciót kell kiválasztani. Olyan helyet kell találni, ahonnan elegendő célpontot találhatunk. Ráadásul nehezen észrevehetőnek és védettnek kell lennie, hogy ne üthessenek rajtatok. A legfontosabb az észrevétlenség! Lehetőleg ne közvetlen egymás mellett legyetek, a támogató ember pedig úgy helyezkedjen el, hogy belássa a környéket és elég közel legyen ha szükség lenne a segítségére. Ne feledd, a lövész legfontosabb fegyvere az észrevétlenség. Ha kiszúrtak, azonnal váltsatok pozíciót! Ha többször ugyanazt az embert vagy (feltehetően) ugyanannak az osztagnak a tagjait szedtetek le, készüljete erre! Bármennyire is csábító, ne válaszd a dombok tetejét, gerincét. A kontúrt megtörő sziluettet egyből lebuktat. Inkább a domboldalban lejjebb helyezkedj el. Keress egy sziklát vagy legalább egy lankásabb részt. Ugyanez igaz az épületekre is. Ha a tető szélére hasalsz, könnyen észrevesznek. Keress valami kiálló dolgot a tetőn, és a mellé feküdj. Ha nincs a szélén ilyen, akkor húzódj beljebb, és térdelésből tüzelj. Még ha kevésbé pontos is a lövés, lehasalva takarásba kerülsz. Még jobb, ha nem a lehető legmagasabb pontot választod. Egy szobából, az ablaktól kicsit hátrébb lépve eléggé takarva vagy, és ha kell letérdelhetsz/lefekehetsz. Ugyanígy, kéményeken stb. is előnyösebb lehet egy alacsonyabb pihenőben pozíciót felvenni. Bár sok épületre fel lehet mászni, nem mindegyikre. Így olyan helyekről veheted tűz alá az ellenfeleidet, ahonnan nem számítanak rá.

Pozícióváltáskor az új pozíció elfoglalásakor ne feledkezzetek meg a biztosításról! Ha magaslaton (pl. tető) vagy, a feljártot biztosítsd le. A support ember feladata egyrészt, hogy a veszélyekre figyelmeztessen (figyeljen folyamatosan körbe), másrészt, hogy a sniper(ek) figyelmét felhívja a lehetséges célpontokra.

Ne feledd, hogy a sniper feladata nem csak az ellen ritkítása, hanem a felderítés is. Magasabb pozícióból, nagy területet átlátva folyamatosan adhatja a többieknek az információt. Amire nem tudsz löni, azt jelentsd mindenképpen, főként a nagyobb létszámú ellenséges erőket.

Anti-sniper (sniper elhárítási) módszerek:

Ha a közelünkben ellenséges mesterlövész tevékenykedik az sokszor csak idegesítő, ám néha komolyabb fenyegetést jelent. Ilyen pl. amikor egy épületbe szeretnétek behatolni. Ekkor többnyire nincs nagy rohangálás, és a lövész kényelmesen lövöldözhet a csapatra. A lövész tevékenységére hamar fel lehet figyelni, általában 2-3 lövés után (max.) felfedezhető tüzelési pozíciója. Mindenek előtt mindenki vonuljon fedezékbe, de legalábbis vesse hasra magát. Az esetleges hang és a találatok alapján, próbáljátok meghatározni merről jöhetett a lövés. Nyilván, amerről fedezve volt az eltalált ember az kizárható. Ha nagyjából sejtitek, merre van a lövész, próbáljátok arrafelé fokozottan figyelni, és tűzzel lefogni. Nyílt terepen keress a dombok tetején a vonalat megtörő sziluettet, oldalában lankás részeken, facsoportok, sziklák, falak kiszögélésében rejtőzhet a lövész. Beépített területen a házak tetején keress a perem vonalát megtörő sziluettet, az ablakokra, lépcsőkre figyelj. Tornyok, kémények, fák tetejét, a

felvezető létrák pihenőit pásztázd végig. Ha sehogyan sem tudjátok kiszúrni, az már elég gáz, mivel ilyenkor hamar megtörhet a támadás lendülete.

Ha már tudjátok, hol rejtőzik a lövész, azonnal vegyétek tűz alá. Ezzel, még ha nem is találjátok el, fedezékbe kényszeríthetitek. Takarékoskodjatok a lőszerrel! Ha van használjátok támogató fegyvereket, rövid sorozatokat lőve. Kézifegyverrel egyes lövésekkel igyekezzetek pontosan célozni. Közben egy-két ember próbálja meg oldalba kapni, vagy a hátába kerülni. A lelőtt emberek esetleg a respawn pontról könnyebben megtehetik ezt. A közelébe érve lehet néhány füstgránátot is használni. Épületben elhelyezkedő sniper ellen különösen ajánlott a terepen a füstgránát használata!

Támogató (Support):

A támogató feladatkörbe a nagy tűzerejű, sok esetben villaállvánnyal felszerelt high-csap, vagy motoros tárral ellátott fegyverrel felszerelt játékosok tartoznak. Elsődleges feladatuk a megfelelő fedezettűz és a szárny biztosítása. A fedezettűzzel két dolgot is biztosít, az ellenség fedezékben marad és mivel tűz alatt van nem tud kilőni, ezáltal segíti társait a mozgásban, tüzelőállás elfoglalásában. Fontos szerepe van a csapat fedezésében visszavonuláskor, és az épületbe való behatolás kívülről történő fedezésében. A védelem egyik kulcs fegyvere, mivel könnyen lőhet "tűzfüggönyt" a támadó ellenség felé, és nagy tűzereje által könnyedén védhető vele az épület fő behatolási pontjai is.