

Esta guía no sustituye la instrucción necesaria para el desarrollo de cualquier rol de los que conforman el pelotón, es solo un resumen de las responsabilidades de cada uno de cara al trabajo en equipo. Está basado en los últimos manuales de campo de EE.UU. que hablan de pelotones conformados por 9 hombres y en la [guía de tácticas, técnicas y procedimientos de Dslyecxi](#), pues hay muchos aspectos que no pueden ser trasladados literalmente de los manuales militares. Estoy dudando acerca de la necesidad de tener 9 hombres en vez de 8, ya que el jefe de pelotón podría cumplir alguno de los roles que sea compatible con la función de mando, como médico o tirador especializado... escucho opiniones al respecto. El pelotón de 9 hombres puede ser dividido en dos escuadras (o grupos de fuego) de cuatro y cinco hombres para, por ejemplo, ejecutar un avance con la técnica de "fuego y maniobra", o que una escuadra se encargue de la defensa de las 12 a las 6 y la otra escuadra se encargue de las 6 a las 12.

### ORGANIZACIÓN

1-Líder de pelotón

2-Ametralladores

1-Médico

1-Tirador especializado

2-Soldados AT

2-Granaderos

Las responsabilidades y equipamiento recomendado de los distintos miembros del grupo son los siguientes:

**Líder** \_\_\_\_\_ **de** \_\_\_\_\_ **pelotón**

Equipamiento recomendado:

- Carabina M4 con 6 cargadores (preferiblemente con mira reflexiva AimPoint)
- Pistola M9 con todos los cargadores
- 2 Granadas de fragmentación
- 4 Granadas de humo de colores surtidos
- Deberá cargar con el designador láser cuando haga falta.

-Binoculares

Responsabilidades:

-El líder de pelotón debe conocer obligatoriamente todos los pormenores de las especialidades que tiene a su cargo, debe saber cómo utilizar las ametralladoras, lanzagranadas, lanza cohetes, fusiles de precisión y por supuesto fusiles de asalto. No es lógico que deba organizar hombres que manejan esas armas cuando él mismo desconoce sus capacidades, ventajas y desventajas.

-Es el responsable de mantener comunicación con otros pelotones y con otras fuerzas aliadas.

-Es responsable de participar en la planeación previa del operativo junto a los mandos de otros pelotones o fuerzas aliadas.

-El jefe de pelotón es una pieza insustituible del equipo, por lo tanto se le recomienda evitar las acciones peligrosas que pongan en riesgo su seguridad. Eso en el campo de batalla es difícil, pero siempre que pueda ordenará a miembros de su pelotón que realicen las tareas previsiblemente más riesgosas. Debe evitar también el uso de armas especializadas como ametralladoras o lanzadores AT que lo convertirán en un blanco prioritario para el enemigo.

-De ser necesario el jefe de pelotón puede asumir cualquier rol dentro de su grupo (excepto médico) y debe cumplirlo aceptablemente bien. Sin embargo es difícil que cualquier otro miembro del pelotón pueda ejercer de líder. No se está hablando de la capacidad de mando o del entrenamiento en el uso de diferentes armas, se trata de que el líder conoce los pormenores del plan y mantiene la coordinación con otras fuerzas aliadas; un nuevo líder puede tener una idea diferente de lo que hay que hacer o de cómo hacerlo.

-El jefe de pelotón debe designar un segundo al mando que tomará el control de una escuadra en caso de que el grupo deba dividirse o tomará el mando inmediatamente en caso de que el jefe caiga abatido.

### **Ametrallador**

Variedad 1 de equipamiento recomendado:

-Ametralladora M249 con 5 cajas de munición

-2 Granadas de fragmentación

-Pistola M9 con todos los cargadores

Variedad 2 de equipamiento recomendado:

-Ametralladora M240 (o PK) con 6 cajas de munición

-Pistola M9 con todos los cargadores

La variedad 1 está pensada para el ametrallador de un pelotón de asalto mientras que la variedad 2 está pensada para el ametrallador de un equipo defensivo o de emboscada donde se espera encontrar vehículos ligeros.

Responsabilidades:

- Los ametralladores son, con diferencia, los soldados que causan más bajas enemigas en menor tiempo, por ello también son los más castigados una vez que comienza el tiroteo. Antes de disparar el ametrallador debe buscar una buena posición que le provea defensa adecuada.
- El ametrallador es el responsable de lidiar con grandes masas de infantes, su deber principal consiste en matar o inmovilizar al enemigo para permitir al resto de su pelotón moverse con mayor libertad tanto en el avance como en la retirada. (NOTA: La respuesta de la IA enemiga al fuego de supresión no es muy “realista”).

### **Médico**

Equipamiento recomendado:

- Carabina M4 con 4 cargadores

- Pistola M9 con todos los cargadores

- 2 Granadas de fragmentación

- El médico puede acarrear munición de reserva para las armas AT o ametralladoras. Aunque su capacidad de inventario es reducida.

Responsabilidades:

- Los médicos son una parte importante para el éxito de cualquier misión pues ayudarán a reducir el número de bajas propias, lo que significa menos retrasos por tener que esperar a aquellos que regresan del respawn.

- Los médicos curan, no pelean. No se espera que un médico se comporte como un infante de asalto ni que esté en primera línea. Utilizará su arma solo en defensa propia o en defensa de aquellos que requieren atención médica.

- Su papel es demasiado importante como para exponerse inútilmente en el frente: los francotiradores, soldados AT e infantes en general sufren una serie de penalizaciones a la puntería (y al movimiento) debido a las heridas del combate. Esas penalizaciones pueden quitarse con la atención de un médico y recuperar así plena capacidad de combate.
- Los heridos deben ir al médico y no al revés.

**Tirador****Especializado**

Equipamiento recomendado:

- Fusil Mk12 o M16 con visor ACOG mas 5 cargadores
- Pistola M9 silenciada con todos los cargadores
- 1 Granada de fragmentación
- Puede llevar un designador láser o un arma antiaérea según lo requiera la misión.

Responsabilidades:

- El tirador especializado es más un infante de larga distancia que un francotirador. Debe acompañar en todo momento a su pelotón y colaborar con todos los elementos que lo componen.
- Su utilidad es la de, una vez iniciado el tiroteo, atacar a aquellos enemigos que se encuentran fuera del alcance normal de las armas de la infantería (más allá de los 300m.). Y aprovechar su visor telescópico para apoyar las tareas de vigilancia y exploración que puede realizar el jefe de pelotón.
- También puede aprovechar la precisión de su arma para eliminar a aquellos enemigos inmovilizados por el fuego de supresión de la ametralladora.
- El tirador especializado debe buscar un buen lugar para ocultarse o cubrirse una vez que comience el tiroteo. Debe escoger blancos de valor táctico importante: ametralladores, granaderos, soldados AT (si el pelotón está escoltado por blindados) y si no encuentra blancos prioritarios en la primera línea enemiga debe empezar a atacar a aquellos soldados que se encuentren más alejados primero y a los más cercanos luego. Hay que tener cuidado de no “despertar” a los soldados enemigos que aún no han entrado en combate.
- Como apoyo al jefe de pelotón puede llevar un designador láser extra o un arma portátil antiaérea SAM-7 o Stinger.

**Soldado****Anti-Tanque**

Variedad 1 de equipamiento recomendado:

- Fusil de asalto convencional (cualquier variante del M16 o AK74 sin accesorios) y 5 cargadores.
- Lanzador M136 o RPG-7 y 3 cohetes.
- 1 Granada de fragmentación.
- Pistola M9 con carga completa.

Variedad 2 de equipamiento recomendado:

- Fusil de asalto convencional (cualquier variante del M16 o AK74 sin accesorios) y 5 cargadores.
- Lanzador Javelin y su munición.
- 1 Granada de fragmentación.
- Pistola M9 con carga completa.

Responsabilidades:

- Cuando no hay objetivos blindados por destruir, el soldado AT se comportará como un fusilero convencional.
- Una vez que se presente un blanco, el soldado AT, deberá contar con la ayuda de sus compañeros de pelotón para alcanzar una ubicación segura para disparar.

**Granadero**

Equipamiento recomendado:

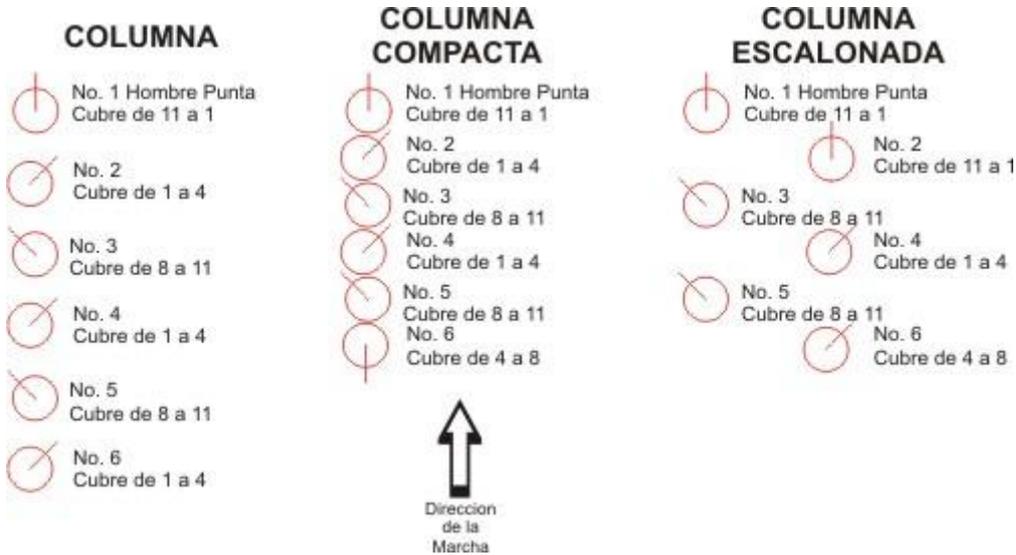
- Cualquier fusil con lanzagranadas M203 o GP-25 con 5 cargadores.
- 1 Granada de fragmentación.
- 7 Granadas HE para el lanzagranadas.
- 1 Granada de humo para el lanzagranadas.

NOTA: Hay varias opciones de fusiles con lanzagranadas pero la mira ACOG se convierte en una molestia más que una ventaja para atacar blancos a menos de 100 metros. No se recomienda su uso para este rol.

Responsabilidades:

-Es poco probable que el granadero tenga posibilidades de rearmarse de municiones para el lanzagranadas durante el combate, por lo tanto debe ser selectivo con el uso que le da. Una vez iniciado el tiroteo debe atacar enemigos atrincherados en estructuras, inmobilizados por el fuego de supresión o que se encuentren suficientemente agrupados como para que una granada haga varias víctimas simultáneas.

-La principal responsabilidad de un granadero es atacar blancos que no puedan ser alcanzados por las armas de fuego directo de su pelotón. En todos los demás casos el granadero se comportará como un fusilero más.

**Formaciones de Combate****FORMACIÓN DE COLUMNA**

En el esquema solo hay representados 6 hombres por mero capricho ya que debería ser originalmente un pelotón completo, aunque puede llevarse perfectamente por 3 hombres. Se utiliza principalmente para avanzar rápidamente en terreno abierto o parcialmente abierto cuando no se espera contacto inminente con el enemigo.

El hombre punta no necesariamente debe ser el líder de pelotón, puede ser el tirador especializado o cualquier otro integrante del pelotón que conozca el camino; en esos casos el líder tomará el segundo lugar.

Para mantener la formación, el No. 2 debe concentrarse solo en seguir al hombre punta, el resto de los hombres seguirán a quien tienen inmediatamente delante mientras mantienen vigilado su sector de tiro. Para hacer eso se recomienda utilizar la tecla "Alt" que permite mover la cabeza independientemente de la dirección que lleve el cuerpo. La distancia entre los miembros del pelotón dependerá de circunstancias tales como coberturas disponibles, cotas cercanas, posibilidad de presencia enemiga y accidentes del terreno, pero lo recomendable son 5 metros o menos.

El No. 2 deberá copiar el comportamiento del hombre punta: si él se detiene, el No. 2 se detiene. Cada uno de los miembros del grupo copiará el comportamiento de quien tienen delante, esto hace que no se sature el TS con órdenes innecesarias, aunque el hombre punta

debe decir "Alto" cuando piensa hacer una parada prolongada (por ejemplo para otear el horizonte con los prismáticos) y "Continuamos" antes de seguir andando. Esta formación permite avanzar trotando y ofrece un buen nivel de seguridad haciéndolo, el punto flaco es que nadie cubre la retaguardia porque es verdaderamente difícil avanzar trotando marcha atrás en el ArMA y lo que se busca con esta formación es justamente fomentar la velocidad con algo de seguridad.

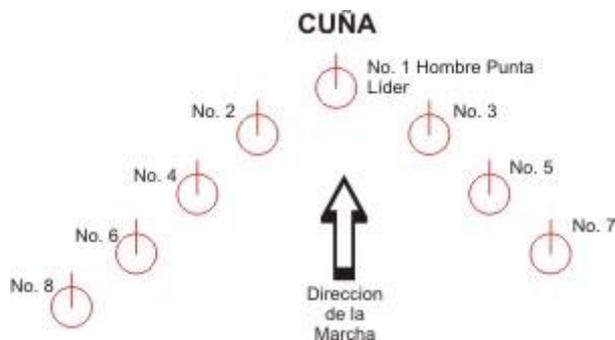
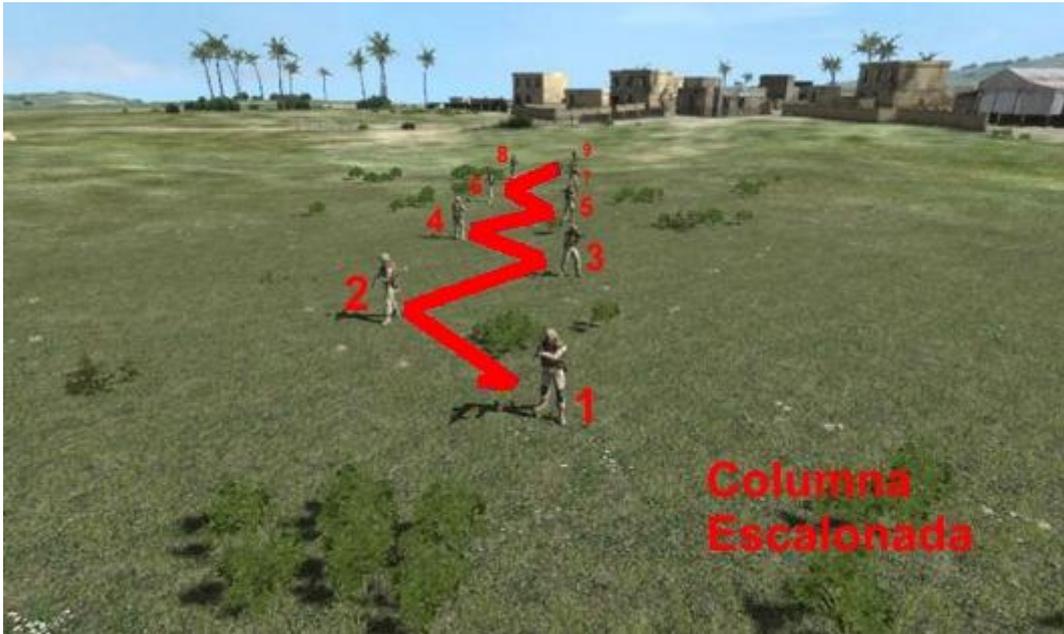
**VARIANTE:** **COLUMNA** **COMPACTA**

Esta variante está pensada para aquellos casos en los que se quiera mantener el sigilo en una zona con presencia enemiga confirmada y buena cantidad de cobertura como puede ser un bosque o una ciudad. Por la distribución compacta del personal no se recomienda entablar combate con ella, ya que una granada o una ráfaga automática acabará con varios hombres a la vez. En este tipo de formación compacta lo que se busca es solapar varios sectores de tiro para brindar cobertura extra y ver al enemigo antes de que él lo haga.

Cuando la formación está detenida al último hombre le toca cubrir la retaguardia, por eso es muy importante que el hombre punta avise cuando se va a reanudar la marcha, ya que ese elemento no estará viendo al resto. Generalmente se parará al abrigo de alguna cobertura, como la pared de un edificio, en ese caso uno de los flancos quedará cubierto por la pared, por lo que los hombres asignados a vigilar ese sector de tiro podrán reforzar la vigilancia hacia el otro lado.

**VARIANTE:** **COLUMNA** **ESCALONADA**

Esta es una variante de la formación de columna en la que los soldados con números pares se alinean a unos cinco metros a la derecha de los impares manteniendo las mismas distancias. Provee cobertura frontal extra ya que tanto el líder de pelotón como el segundo al mando cubren ese sector en condiciones de hacer fuego de inmediato... y cuatro ojos ven más que dos. Además ofrece mayor protección contra granadas y ráfagas automáticas que la columna tradicional, debido a la separación entre sus miembros. Otra ventaja es que facilita enormemente la separación del pelotón en dos escuadras autónomas pues ya están separadas. Sin embargo esta tampoco es una formación de ataque sino de desplazamiento. Su principal desventaja es que cuesta un poco mantenerla ya que requiere algo de práctica. Se utiliza cuando la formación atraviesa terreno despejado y el contacto enemigo es apenas probable.

**FORMACIÓN****EN****CUÑA**

La preferida de los soldados: flexible, fácil de controlar, segura y polivalente. Está pensada para avanzar cuando el contacto con el enemigo es inminente o se encuentra localizado en forma general, p.ej.: cuando se sabe que el enemigo tiene ocupado un pueblo y pueden haber patrullas perimetrales o cuando se avanza por una zona controlada por el enemigo. La formación ofrece buena cobertura de los flancos y cobertura frontal variable (dependiendo del terreno) mientras se avanza en territorio hostil y permite trabar combate en forma instantánea contra enemigos situados entre las 9 y las 3. Además, es una formación "de transición" que permite separar rápidamente el pelotón en dos escuadras para entrar en una ciudad o en una fila para aumentar la amplitud de sus capacidades ofensivas. Si se tienen hombres adecuadamente entrenados la transición hacia una columna (o cualquier otra formación) es instantánea, pero para eso hay que asignar números a cada integrante antes de salir de la base y haber practicado un poco.

La distancia entre los miembros de una cuña debe ser entre 5 y 10 metros en campo abierto, aunque es flexible y puede comprimirse o expandirse dependiendo del terreno. La pega es que toda la trasera queda sin cobertura por lo que no es una buena formación para combate cerrado.



FIGURA 1

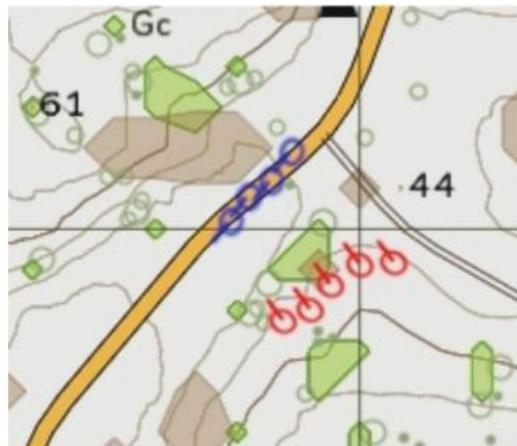
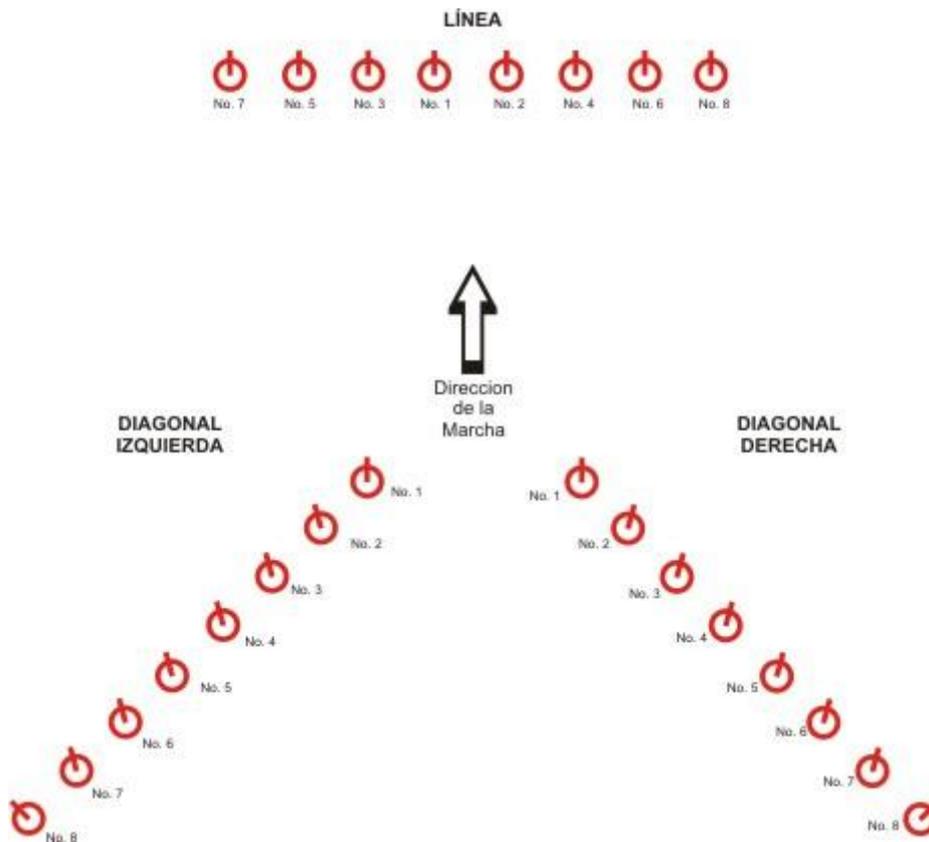


FIGURA 2

Figura 1: Unidad avanzando en cuña encuentra grupo enemigo de patrulla por la carretera, el líder ordena detenerse y formar fila. Si el líder no ha sido descubierto puede perfectamente ocultarse y dejar pasar la patrulla, manteniendo el sigilo.

Figura 2: Fila preparada para atacar. El poder de fuego se ha concentrado hacia adelante utilizando la cobertura del terreno.



## FORMACIÓN EN LÍNEA

Esta es una formación de ataque que concentra todo el poder de fuego del pelotón en el arco frontal comprendido entre las 10 y las 2. Su punto débil es que tanto los flancos como la retaguardia quedan desprotegidos. Su empleo se limitará a la aproximación final para tomar por asalto ciudades u otros emplazamientos cuando la presencia enemiga es un hecho y ésta no cuente con defensas importantes (p.ej.: ametralladoras fijas o blindados anti-personal). Lo ideal es emplearla cuando hay seguridad de que no hay presencia enemiga a ambos lados de la línea de avance o cuando los flancos son protegidos por otros pelotones o vehículos. También es una buena formación para realizar emboscadas y brindar fuego de supresión contra el enemigo para facilitar el avance de otros pelotones de flaqueo. No se debe emplear antes de alcanzar una distancia adecuada para las armas portátiles del pelotón disparadas desde la posición de pie o arrodillado (aprox. 300m). No es una buena formación defensiva ni de desplazamiento y, mucho menos, sigilosa.

La separación entre los miembros será la estándar en situación de combate, o sea de 5 a 10 metros. Es un poco complicado mantener el orden porque los miembros del pelotón no mantienen contacto visual entre sí a menos de que dejen de observar al frente, lo cual es un riesgo inaceptable; por eso es importante antes de empezar a moverse establecer hasta dónde se avanzará, cuál será la velocidad de marcha y cómo se reaccionará ante un contacto enemigo. Para determinar esos factores hay que observar la situación, equipamiento y cantidad tanto de los enemigos como de las fuerzas propias. Lo normal es que se avance

lentamente, caminando y con el fusil preparado para hacer fuego en ráfagas sin detenerse o, como mucho, desde la posición de arrodillado. La acumulación de fuego de varios soldados sobre un mismo enemigo le impedirá responder adecuadamente. Se preferirá la técnica de "fuego de área" sobre cualquier otra (la explicaré en el manual de técnicas básicas para fusileros que estoy preparando).

Puede verse que la distribución del personal deja al líder de pelotón con toda su escuadra de efectivos impares a la izquierda y al segundo al mando y toda su escuadra hacia la derecha, eso facilita la división del pelotón en dos grupos de fuego cuando alcancen el objetivo.

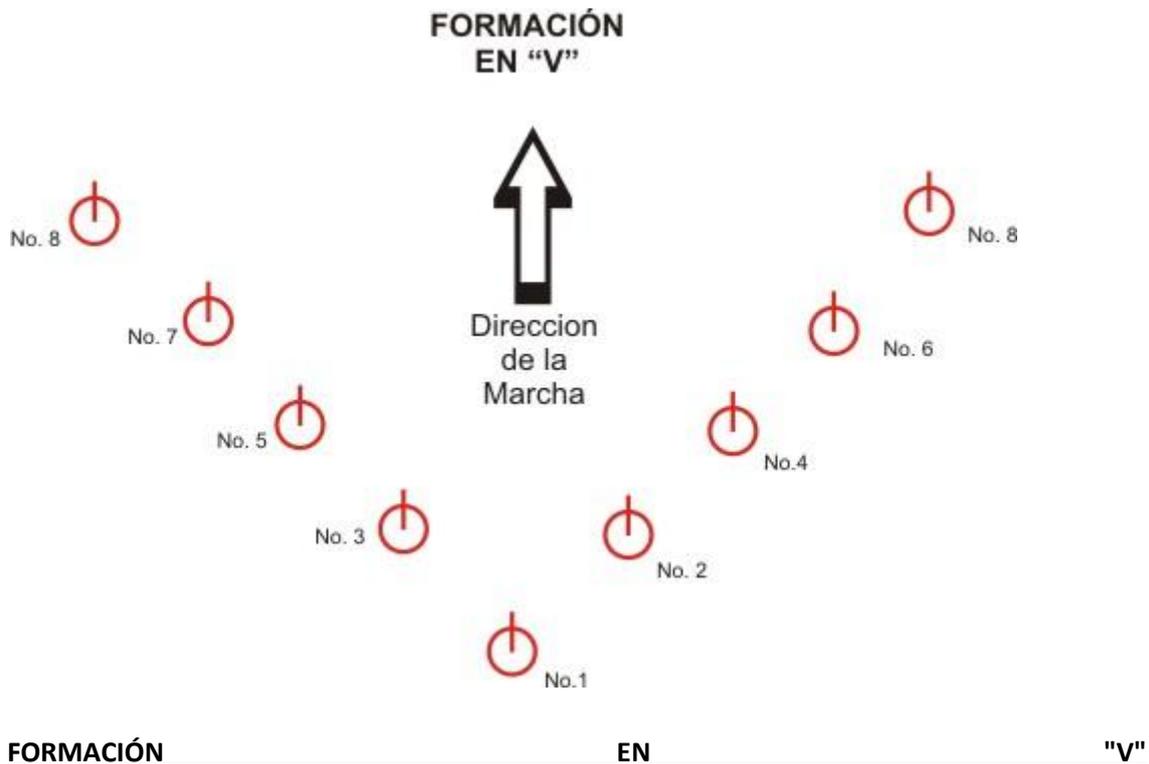
## FORMACIÓN

## DIAGONAL

Este tipo de formación tiene las mismas desventajas de protección que la formación en línea, pues la diagonal izquierda deja toda la retaguardia y el flanco derecho sin protección, y viceversa para la diagonal derecha. Esta formación se utiliza para brindar protección a vehículos en marcha o a otras formaciones con menor capacidad de ataque lateral (como una línea o para prolongar una cuña).

Para formar una diagonal rápidamente es mejor partir desde una formación en columna, ya que las formaciones en línea y de cuña agrupan a los integrantes de una misma escuadra a un lado y, como puede verse en el esquema superior, en la diagonal se ordenan los elementos en orden correlativo.





Se trata de una cuña invertida, es una formación puramente ofensiva para ser utilizada cuando el enemigo está plenamente identificado, tanto en ubicación como en número y equipamiento. Sirve para facilitar el flanqueo y el movimiento envolvente (también llamado "movimiento de pinzas"), pero para que resulte eficiente el enemigo debe estar batiéndose en retirada, en un lugar con poca protección o bajo fuego de supresión. Emplear esta formación para asaltar una posición enemiga fortificada es una invitación al desastre. Esta formación no ofrece buena protección en los flancos ni en la trasera, por lo que hay que utilizarla cuando el campo de batalla está bajo control propio. Se utiliza la separación estándar de combate entre los soldados (de 5 a 10 metros).

Es una formación que requiere mucha organización ya que los hombres que van en las puntas de la "V" no guardan contacto visual con el líder que queda en el vértice. Para prevenir posibles desbandes conviene montar esta formación a pocos metros del enemigo en lugar de usarla para trabajos de exploración, además conviene estar preparado para dividirla en dos escuadras autónomas a la mínima señal de problemas.

## Responsabilidades de un Fusilero

Este texto es una adaptación de varios conceptos de combate que se encuentran en los foros de [www.simHQ.com](http://www.simHQ.com) y de ShackTactical, pensaba colgarlos en los foros de la Comunidad Española del ArMA pero creo que aquí serán de más utilidad, me reservo el derecho a publicarlos allí si considero que hoy o mañana alguien los necesita.

A partir de la sección "Disparando" se trata de un texto traducido del Manual de Tácticas y Procedimientos de Combate de Dslicexy en el que he incluido las mismas imágenes del texto original en inglés.

### **Manual Básico de Infantería: Responsabilidades de los fusileros.**

Todos los jugadores del ArMA deben estar familiarizados con las responsabilidades del más básico (y aún mortal) rol del campo de batalla: el de Fusilero. Todos estamos de acuerdo en que el ArMA es un simulador de infantería por encima de todo, los vehículos han sido diseñados de tal forma que solo sean meros accesorios a la acción de la infantería. La infantería puede desarrollar efectivamente cualquier rol propio de un vehículo de combate: puede destruir otros vehículos con lanzacohetes, destruir aeronaves con misiles portátiles, exterminar grandes masas de infantería enemiga con ametralladoras, utilizar el sigilo para dinamitar cualquier instalación y cosas así... sin embargo un vehículo sin la adecuada cobertura de la infantería no durará mucho en el campo de batalla porque deberá enfrentarse a la también polivalente infantería enemiga.

Es importante que aquellos que dedicarán sus horas de servicio a pilotar las máquinas de combate conozcan de primera mano las ventajas, necesidades y desventajas de la infantería para que puedan brindar un apoyo efectivo a su accionar y que sepan qué clase de apoyo pueden recibir de sus compañeros de a pie. Es por eso que encuentro *indispensable* que todos los que jugamos al ArMA pasemos por una instrucción básica de infantería aunque nuestro destino sea diferente a andar dando barrigazos detrás de los arbustos.

### **Las responsabilidades de un fusilero en una escuadra.**

La escuadra es la mínima unidad estándar en la que suele operar la infantería, consta de un líder y tres soldados con capacidades diferentes que ayudan a balancear el poder de fuego del equipo. La escuadra contará con varios soldados especialistas en funciones tales como un Granadero para realizar fuego indirecto, un Ametrallador para proveer grandes volúmenes de fuego contra infantería enemiga, un Soldado AT para atacar blindados, un Tirador Especializado (que no un Francotirador) para atacar unidades fuera del alcance de las armas normales, un Médico para atender a los heridos y cualquier otra especialidad que requiera la misión a desempeñar. Lo importante es recordar que cualquiera de ellos antes de llegar a ser "Especialistas" tuvo que aprender a ser Fusilero.

**Responsabilidades de los Fusileros:**

1- Conoce a tu escuadra: El fusilero debe saber a qué grupo pertenece y saber reconocer la voz del líder de escuadra y la del líder de pelotón ya que en ocasiones las escuadras se agrupan de a dos o tres para formar un pelotón. Si eres nuevo y/o no puedes reconocer las voces con facilidad utiliza un programa como el "TeamSpeak Overlay" que muestra en pantalla los nombres de los que están hablando por el TS.

2- Escucha al líder de escuadra o pelotón y sigue sus instrucciones: En general los líderes son jugadores muy experimentados cuyo rol consiste en mantener a su grupo con vida mientras cumplen los objetivos requeridos por el plan de batalla. Escúchale, sigue sus instrucciones y no te alejes de tu escuadra y todo irá bien.

3- Practica la disciplina de fuego y conocer las reglas del combate para cada situación: Si tu grupo se aproxima a una posición utilizando el sigilo no cometas el error de disparar a un enemigo que no representa una amenaza inmediata, una vez que el factor sorpresa se ha esfumado todo resulta más difícil. Cuando comience el tiroteo podrás atacar a discreción, pero hasta entonces mantén el dedo fuera del gatillo y solicita permiso para romper el sigilo.

4- Vigila, descubre y reporta contactos enemigos: Puedes utilizar el botón derecho del ratón para "Destapar Blanco" si lo tienes configurado para eso, de lo contrario puedes dar la dirección del enemigo usando la brújula (tecla "K") o, si la dirección de tu grupo es constante puedes emplear el esquema del reloj tomando en cuenta que a las 12 en punto está la dirección hacia la que os dirigís, no la dirección hacia la que estás mirando.

5- Mantén una buena separación con el resto de compañeros: Agruparse es morir. A menos que recibas instrucciones que lo contradigan, la distancia estándar de combate debe ser de entre 5 y 10 metros.

6- Utiliza los canales de comunicación con mesura: Mantén silencio radial a menos de que tengas algo que reportar con valor táctico para el cumplimiento de la misión o el mantenimiento de la seguridad de tu grupo.

7- Cubre tu sector: Aunque hay formaciones que no son eminentemente defensivas siempre es necesario vigilar los alrededores. Si se mantiene una buena vigilancia de los alrededores hay menos posibilidades de que tu pelotón sea atacado por sorpresa.

8- Identifica a tu blanco: Si andas por ahí disparando a lo loco lo más probable es que mates a un compañero. Si tienes dudas no dispires. Pregúntale a alguien de tu escuadra para que ayude a identificar un blanco. Utiliza el mapa para saber dónde están las fuerzas aliadas y si sigues con dudas pregunta al líder que asumirá la responsabilidad de hacer un disparo a un amigo o de dejar vivir a un enemigo. Una vez que disparas no hay nada que haga volver a tus proyectiles ni nada que le devuelva la vida a tu compañero muerto.

9- Evita atravesar la línea de fuego de tus compañeros: Siempre que necesites moverte para rebasar a una persona hazlo pasando por su espalda, no por el frente. Si no puedes pasar por detrás entonces avísale que bloquearás momentáneamente su sector de tiro. Hay circunstancias donde es admisible pasar enfrente de un compañero, pero son tan pocas que es mejor acostumbrarse a pasar siempre por detrás o avisar que se pasará por enfrente.

### **Binomios**

Siempre que sea posible el movimiento de los soldados deberá hacerse en grupo manteniendo la formación. Cuando solo una parte del grupo deba avanzar mientras el resto brinda cobertura (táctica básica de infantería conocida como "Fuego y Maniobra") lo más normal es operar en binomios. Generalmente la escuadra se divide en dos binomios designados previamente por el líder, si eres el menos experimentado de los soldados seguro que te tocará trabajar con el líder.

La división de la escuadra en binomios suele efectuarse para tomar áreas cerradas donde el enemigo puede aparecer a corta distancia, como es el caso de las ciudades. Los soldados que operan en binomios se cubren mutuamente: uno apunta al frente y otro a la trasera manteniendo una distancia entre ellos inferior a la separación estándar de combate. Tus responsabilidades como parte de un binomio son bastante simples: muévete con tu compañero, dispara con tu compañero, cubre a tu compañero o muere con tu compañero... ¿fácil verdad?.

### **Manual Básico de Infantería: Control de la Situación (aka "Situational Awareness")**

El conocimiento de los alrededores a nivel individual es una de las habilidades mas importantes que podemos tener. "Control de la situación" es simplemente el hecho de estar atento a lo que ocurre a tu alrededor, y usar tu conocimiento del estado de la zona de combate para tomar decisiones tácticas y valorar alternativas tales como asomarse por el lado derecho o el izquierdo de un obstáculo.

Un buen conocimiento reduce las posibilidades de ser sorprendido, herido, muerto, o incluso de tener un incidente con fuego amigo. Es una habilidad importante, y familiarizarse con lo que es importante puede ser una gran ayuda para los jugadores menos experimentados

Hay varias cosas a las que un soldado debe prestar atención y vigilar durante el desarrollo de una misión. Los he dividido en varios grupos.

### **Control de la Situación General**

\* ¿Dónde se encuentran las fuerzas aliadas? Si sabes esto sabrás qué áreas necesitan ser vigiladas y reducirá incidentes de fuego amigo.

\* ¿Dónde está el enemigo con relación a ti? ¿Dónde se supone que están las posiciones que ocupa?, ¿Qué puedes hacer para reducir tu exposición a esa dirección?.

\* ¿Dónde se encuentra la asistencia médica, las armas y municiones más cercanas?

### **Antes del combate vigila lo siguiente...**

\* Troncos de árboles. Los troncos de árboles son el tipo de cobertura más frecuente en los grandes exteriores del juego y muchos tipos de emboscadas incluyen a soldados usando los árboles como cobertura y ocultamiento.

\* Arbustos y matas, particularmente en sus bordes. Disparar a través de un arbusto o desde el interior de ellos no siempre es fácil. A veces encontrarás gente disparando desde el borde derecho de un arbusto o, desde tu perspectiva, desde el borde izquierdo.

\* Azoteas cercanas y cualquier saliente elevada (p.ej.: escaleras exteriores y andamios). Andamios, canales de ventilación, etc. pueden ser utilizados como cobertura para cualquiera que desee disparar desde una ventajosa posición elevada.

\* Los bordes de las ventanas. Es común que puedas detectar con facilidad a los enemigos que están de pie en el interior de los edificios a través de las ventanas, pero debes poner especial atención para descubrir a aquellos que se ocultan en el interior agachados.

\* Árboles caídos, arbustos, vallas, etc. Si el enemigo dispone de vehículos no es raro que en su movimiento derribe árboles, muros y vallas... observa esto con atención porque, además de delatar la cercanía de un vehículo enemigo, la infantería enemiga puede utilizar estos como cobertura.

### **Durante el combate, vigila...**

\* El rebufo de las armas (particularmente de noche) y el humo de los disparos. No siempre serás capaz de determinar la posición exacta del enemigo durante un tiroteo, pero esa nube de

humo y polvo que producen las armas durante el día o el fogonazo de fuego que se ve durante la noche y que se repite coincidentemente con las balas que vuelan a tu alrededor pueden darte una pista de la ubicación del enemigo.

\* Trazadoras (síguelas hacia atrás y voilá!: enemigos). Las trazadoras son grandes carteles luminiscentes que dicen "Hey, estoy disparando desde aquí!". Estas son la señal más visible del enemigo, y la forma más fácil de ubicarle.

\* Humo. Si el enemigo dispara un RPG o similar habrá una buena nube de humo indicando el lugar del disparo, además de la estela que deja el proyectil delatando al tirador. En modo MP también puedes ver al enemigo usando cortinas de humo para enmascarar su movimiento, es normal que una nube de humo creada con ese propósito se convierta en un cartel gigante de "Disparadme" ya que se sabe que está siendo utilizada para ocultar enemigos en movimiento y el humo no detiene las balas.

\* Enemigos muertos. Esto es particularmente útil cuando las muertes fueron ocasionadas por otras unidades amigas, artillería o apoyo aéreo cercano. Los muertos pueden revelar información acerca del tipo de unidades a las que deberás enfrentarte (regulares o Fuerzas Especiales), dónde estaban y, con algo de suerte, hacia dónde irán.

### **Otros consejos para mejorar tu control de la situación**

#### **Observa el mapa con frecuencia**

El mapa es usado por nuestro grupo para marcar los contactos enemigos y las posiciones de los grupos amigos pueden ser vistas también en el mapa si son marcadas previamente. Asegúrate de echarle una ojeada frecuentemente para recibir información actualizada sobre contactos enemigos y posición de fuerzas propias.

Fíjate que también la infantería enemiga descubierta por tu grupo aparece en el mapa aunque no necesariamente en el mapa de otras fuerzas aliadas. Si descubres a un enemigo y aparece localizado en el mapa asegúrate de poner un marcador sobre él así todas las fuerzas podrán ver su posición.

#### **Evita la Visión de Túnel**

Además de todo lo dicho anteriormente, debes tratar de no caer en esos estados de vigilante atención sobre un blanco, edificio u objetivo específico que te impidan percatarte de lo que

ocurre a tu alrededor. A ese estado se le denomina "Visión de Túnel" y solo facilita el ser rodeado y neutralizado por el enemigo. Recuerda que por cada enemigo que ves existen probablemente otros 3 o 4 que no has visto. Dedicar toda tu atención a vigilar un único objetivo disminuye sensiblemente tus chances de sobrevivir, debes vigilar pero permaneciendo alerta a lo que ocurre a tu alrededor.

### **Usa los Indicadores de Visión Periférica (PVI)**

El ArmA implementa un sistema para tratar de simular el hecho de que la gente real tiene un campo de visión periférica más grande que lo que puedes ver en la pantalla del juego. BIS incluyó los Indicadores de Visión Periférica que muestran unos puntos semitransparentes en el borde de la pantalla que representan unidades que están dentro del alcance de tu visión periférica pero no están dentro de la pantalla. Estos puntos se muestran sobre el borde e indican la dirección en la que se encuentra el contacto, si los puntos son rojos representan enemigos, si son verdes, aliados, blanco para las unidades civiles o vehículos vacíos. Los PVI no se muestran cuando se utilizan visores nocturnos o miras telescópicas que restringen el campo visual del usuario.

### **Identificación**

### **Amigo/Enemigo**

Ser capaz de distinguir a un amigo de un enemigo es una habilidad crítica que todos deben manejar. Alguien que no puede ver la diferencia es un peligro para el equipo entero. Esta habilidad cobra especial importancia en las partidas multijugador de equipo contra equipo ya que los enemigos no se comportarán de forma predecible como las IA.

Hay varios consejos que deben ser seguidos para facilitar la correcta identificación de blancos y evitar incidentes con fuego amigo:

\* Piensa antes de apretar el gatillo. Si lo que ves parece un compañero, tiene un arma de tu bando, no te está disparando pero está en un área controlada por el enemigo... puede ser un compañero.

\* Si tienes dudas, no dispaes. Dile a un compañero o al líder de tu grupo que confirme la identidad del blanco si es necesario. Aquellos soldados que portan armas con miras ópticas (p.ej.: el M16 con visor ACOG) prestan una ayuda inestimable en estos casos.

\* Permanece al tanto de la ubicación de las fuerzas aliadas, y comunica tu posición a los demás cuando sea necesario.

\* Los colores de las trazadoras y el sonido de las armas disparando puede ser una ayuda para determinar la identidad de tus objetivos, pero ten en cuenta que durante el transcurso de una misión los soldados aliados pudieron verse forzados a utilizar armamento enemigo, esto es más frecuente cuanto más avanzada se encuentre la misión. También es posible que algunos enemigos controlados por otros jugadores utilicen armamento de tu bando para confundirte.

## Disparando

Puedes tener planeado volar, o manejar tanques, o actuar como médico, pero al final del día necesitas saber como manejar eficientemente la herramienta más básica de la infantería, el rifle, porque llegará el momento en el que será la única cosa que tengas para salvar tu vida virtual o la de tus compañeros.

Los tanques pueden sufrir desperfectos. Los helicópteros pueden estrellarse. Los francotiradores pueden encontrarse bajo fuego cercano, al igual que los operadores de artillería. Cuando estés contra las cuerdas y cada disparo cuente, no dejes a tus compañeros indefensos por tu escasa puntería.

## **Caída del proyectil y diseño de las miras/ Apuntar al centro de gravedad**

Es importante que cada jugador conozca las habilidades básicas de un fusilero, y al final, que esté seguro de que entiende como compensar la caída de los proyectiles a larga distancia, y que sepa como apuntar correctamente, utilizando para ello los diferentes diseños de miras. Cuando utilices las miras, debes procurar que el poste delantero de la mira corte el blanco a la mitad, y siempre, siempre, siempre debes apuntar al centro de gravedad del blanco no a la cabeza.

Apuntar al centro de gravedad te permitirá alcanzar con cierta fiabilidad blancos que estén de pie, a unos 300-400 metros. Cuanto más pequeño sea el blanco, más frecuente será que tengas que utilizar técnicas de desplazamiento de mira. Las técnicas de desplazamiento de mira son simplemente apuntar por encima del blanco cuando tus disparos están dando debajo de él, o apuntar hacia un lado si tus disparos están dando en el lado opuesto.



## **Tipos de miras**

Miras convencionales de dos puntos - Las armas con miras convencionales de dos puntos son las más comunes que podrás encontrar. Éste tipo de miras tienden a oscurecer una porción de tu visión cuando apuntas con ellas, ésta es la principal desventaja que tienen. Recuerda que si el poste delantero de la mira no está centrada con respecto a la apertura trasera, el impacto de la munición sufrirá una desviación igual a la que tiene el poste delantero con respecto a la

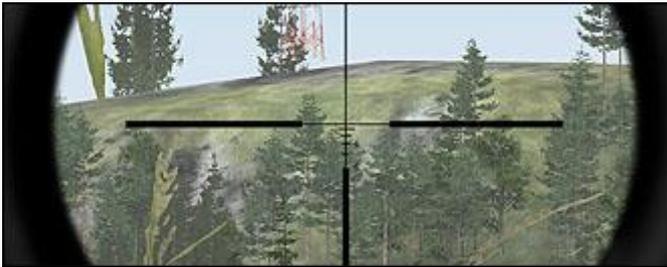
apertura trasera. Para que el disparo sea correcto, el poste delantero debe coincidir con la mitad de la apertura trasera.



Miras reflexivas sin aumento - Las miras ópticas como Aimpoint CompM2 y EOTech HWS son diseñadas para ser más rápidas y más precisas en la adquisición de blancos en situaciones de combate que sus equivalentes de miras abiertas de dos puntos. El Armed Assault no incorpora todas las ventajas que tienen este tipo de miras en la realidad, sin embargo, el modelo que utilizan incrementa el área visible alrededor del blanco. Gracias a eso, este tipo de miras pueden ser ajustadas rápidamente, para corregir las caídas que sufren los proyectiles (debido a que el impacto es claramente visible a través de ellos). Este tipo de miras suelen estar homogeneizadas para distancias de 300 metros, eso significa que simplemente se debe colocar el punto o la retícula sobre el blanco y disparar, si se encuentra a esa distancia. Las miras ópticas de este tipo son excelentes para combate cerrado u operaciones urbanas.



Miras ópticas con aumentos - Las miras ópticas vienen con diferentes tipos de aumentos. Algunas tienen una gran capacidad de aumento, como las que se encuentran en los rifles de francotirador, otras como el ACOG proveen un zoom significativo pero manteniendo un campo de visión amplio. Algunas tienen zoom ajustable (rifle francotirador), otras tienen el zoom fijo (ACOG). Las miras ópticas son ventajosas en combates de media y larga distancia, pero se convierten en una molestia más que en una ventaja en combate cerrado.



### Apuntando a un blanco en movimiento

Familiarizarse en apuntar a un blanco en movimiento es algo que suele tomar tiempo y práctica. Pero todo el esfuerzo invertido será recompensado cuando le dispires a un blanco lejano en movimiento y lo elimines con el primer disparo. A distancias aproximadas de 300m. normalmente solo es necesario hacer un desplazamiento de unos pocos "anchos de cuerpo" dependiendo de la velocidad a la que el blanco se mueva con respecto a ti. Si un objetivo viene directamente hacia ti o se aleja en línea recta no hace falta hacer ninguna corrección. Si se está moviendo en ángulo hacia ti se requerirá menos desplazamiento que si corriera en forma perpendicular, en este último caso quizás sea mejor contar con algo de fuego concentrado realizado por ti y tus compañeros para abatirlo.

Cuando dispires desde un vehículo en movimiento (como las ametralladoras de puerta de los helis), recuerda que necesitarás apuntar tomando en cuenta la dirección y velocidad a la que te desplazas. Si tu blanco está a la izquierda de la dirección del vehículo en movimiento deberás desplazar tu mira hacia la izquierda del objetivo, ya que a la dirección de las balas se le suma la velocidad y dirección con la que el vehículo se mueve.

### Desplazamiento entre Mira/Cañón & Balística

Una cosa que debes recordar es que el origen de la trayectoria del proyectil es el cañón del arma y no el centro de la pantalla como en otros juegos. Por eso debes saber que el punto de mira está unos centímetros por encima del ánima del cañón. Si no tomas esto en cuenta te encontrarás frecuentemente disparando al suelo (o a un obstáculo) aunque a través de tu mira aparezca una línea de fuego despejada.

Ten en cuenta que el comportamiento balístico del arma hará que la trayectoria del proyectil describa un arco que cruzará la línea de mira en dos ocasiones: una a pocos metros de haber abandonado el cañón y otra en el punto para la que la mira fue homogeneizada.

Las armas del ArmA están homogeneizadas en forma predeterminada para las siguientes

distancias:

<u>Tipo de Arma</u>	<u>Homogeneización</u>
Rifles	300 metros
Subfusiles	50 metros
Pistolas	50 metros
Fusil de precisión M107 cal .50	500 metros
Fusil de precisión M24	300 metros
Carabina M4	120-400 metros, dependiendo del zoom

### **Control de la Respiración**

El Arma incorpora la habilidad de contener la respiración para ayudar a estabilizar la mira cuando haces disparos de precisión. Asegúrate de tener esta función configurada en una tecla de rápido acceso, ya que te será útil muchas veces durante una misión. Mantener la respiración por mucho tiempo causará que tu precisión se vea afectada negativamente, por eso asegúrate de usarla cuando tengas completado al 90% el proceso de apuntar, justo antes de hacer fuego.

### **El Seguro del Botón Medio del Ratón**

Aunque suena raro, mantener el dedo "fuera del gatillo" es algo muy inteligente en el Arma. El método que recomiendo es simplemente mantener tu "dedo de disparar" descansando sobre el botón medio del ratón siempre que no estés en una situación de combate.

### **Recargando**

Mucha gente no pone demasiada atención inicialmente en el acto de recargar. Sin embargo, puede ser la diferencia entre efectividad de combate y una muerte inútil. He reunido información y varios consejos aquí con la esperanza de que el conocimiento nos ayude a todos a comprender todo lo que tenemos que tener en cuenta a la hora de recargar.

### Recarga Táctica (aka "Tac-load")

Una recarga táctica es hecha durante una pausa en la acción para cambiar un cargador parcialmente usado por uno completo. Debes verificar tu cargador antes de hacer cualquier cosa peligrosa (como combate cerrado, asaltar una posición, etc.) y debes hacer una recarga táctica si tienes menos de un 90% de municiones en el cargador. El peor sonido en combate es escuchar un clic donde deberías haber escuchado un bang.



Nunca sabes qué puedes encontrarte al doblar una esquina.

### Recarga en Seco (aka "click")

El otro tipo de recarga es la "Recarga en Seco" que se produce cuando ya no quedan municiones en el cargador. Las recargas en seco son totalmente normales en la mayoría de las situaciones -p.ej. cuando disparas mientras tu grupo dispensa un gran volumen de fuego sobre una posición enemiga distante- aunque hay situaciones en las que una recarga en seco debe ser evitada -léase combate cerrado-.

### Consejos Para Recargar

\* Intenta siempre recargar cuando te encuentres tras un obstáculo o bajo cobertura amiga. O al menos echa una rodilla a tierra para reducir tu perfil. No podrás moverte mientras recargas, ten eso en cuenta.

\* Presta atención de cuántos cargadores parcialmente llenos llevas encima. Cuando haces una Recarga Táctica el cargador que quitas del arma quedará en tu inventario. Cuando recargas tu personaje siempre colocará en el arma el cargador con más cantidad e municiones primero, dejando los cargadores parcialmente usados para el final. Esto puede desembocar en

algunas sorpresas poco agradables si el jugador no lleva una cuenta de los cargadores parcialmente usados que porta. Puedes encontrarte con el indicador de municiones indicando que te quedan tres cargadores aunque solo lleven un par de balas cada uno. Para evitar eso trata de no hacer Recargas Tácticas con menos de diez balas en el cargador. En esos casos es mejor dispararlas todas, hacer una recarga en seco y tratar de coger un cargador nuevo, ya que un cargador con unas pocas municiones ocupa el mismo lugar en tu inventario que uno lleno.

\* Avisa cuando hagas una recarga o cuando te estés quedando sin municiones. Hay ciertas circunstancias en las que es útil que un jugador avise verbalmente que está recargando su arma. Esto depende de la utilidad de tu arma en una situación dada -si eres un fusilero durante una escaramuza a nivel de pelotón no será necesario que avises porque si tu arma deja de disparar por unos segundos no supondrá una diferencia importante en el combate. Sin embargo, si tu arma es la que está proporcionando un gran volumen de fuego y tiene un elevado tiempo de recarga (si eres el ametrallador de un equipo de fuego que está aislado o tienes un arma como el Mk-19) o eres un elemento crítico (p.ej. anti-carro u operador de un arma fija), probablemente quieras avisar sobre el estado de tu arma para que tus compañeros estén prevenidos. Permite que tu sentido común decida cuando debes avisar que una recarga está en progreso o es inminente.

Cuando informes de una recarga di el estado de tu arma, qué estás haciendo y cualquier cosa que tus compañeros necesiten saber para reaccionar adecuadamente. p.ej. "M249 recargando, necesito cobertura".

## **Tipos de Fuego**

Existen distintos tipos de fuego que pueden ser utilizados en el ArmA. Cubriré la mayoría de ellos aquí para que todos puedan familiarizarse con los términos y los principios de cada uno de ellos. El más conocido para la infantería es el concepto de "Fuego de Área", pero los demás también son útiles y no está de más conocerlos.

### **Fuego Puntual (aka Point Fire)**

Este es el más básico de los tipos de fuego. Lo usarás cuando veas al enemigo lo suficientemente bien como para apuntar y disparar directamente a él. La efectividad del Fuego Puntual depende de las miras, de la precisión y de la potencia de las armas empleadas. El Fuego Puntual se hace normalmente a un ritmo deliberado, apuntando antes de cada disparo.

Un soldado utiliza Fuego Puntual típicamente contra un blanco bien visible o un grupo de blancos a los que se les pueda apuntar con precisión. Un pelotón enemigo que cae en una emboscada al descubierto es una situación que amerita utilizar el Fuego Puntual.

El Fuego Puntual puede ser utilizado también por un grupo de fuego que está tratando de suprimir y destruir un edificio específico, como un búnker o similar.

El Fuego Puntual es el tipo más común empleado en los juegos en primera persona y generalmente no requiere que el líder dé instrucciones específicas para usarlo.



### **Fuego de Área**

Esta técnica consiste en aplicar un cierto volumen de fuego en un área específica en lugar de sobre blancos individuales. Puede ser utilizado para atacar unidades enemigas que no están del todo visibles, o que están agrupadas o a una distancia en la que el Fuego Puntual resultaría lento e inefectivo.

Cuando un pelotón aplica Fuego de Área cada soldado individualmente apunta y dispara una andanada de proyectiles a una zona donde sabe o sospecha que puede estar el enemigo - o al grueso de enemigos agrupados si ese es el caso aunque estén a largas distancias -. El tema se resume en aplicar un buen volumen de fuego concentrado. Cuantas más balas se disparen al enemigo, más chances habrán de que una les alcance o de que el enemigo se vea suprimido por el volumen de fuego.

El Fuego de Área normalmente se hace a un ritmo mayor que el Fuego Puntual, pero no tan rápido como el Fuego de Supresión.



Líderes: Contad con que el Fuego de Área no siempre es utilizado espontáneamente por los soldados, frecuentemente requiere que sean dadas las órdenes correspondientes para que el pelotón haga Fuego de Área especialmente contra enemigos que no están completamente a la vista.

### **Fuego Indirecto**

Es tan simple como atacar a un enemigo o área que está más allá de la línea de visión del tirador. El Fuego Indirecto puede ser usado para cubrir los "espacios muertos" que quedan fuera del alcance de las armas de tiro tenso (ametralladoras y rifles). A nivel de pelotón el Fuego Indirecto se hace normalmente con lanza-granadas como el M203 y el Mk19. Una ventaja del Fuego Indirecto es que el enemigo la tiene mucho más difícil para contraatacar, el origen es más difícil de detectar y aún después de detectarlo el enemigo no puede utilizar armas de fuego directo y debe confiar en sus propias armas de Fuego Indirecto o moverse hacia los atacantes.



### Fuego de Supresión

Es el acto de poner un gran volumen de fuego sobre una posición enemiga para evitar que sean capaces de devolver el fuego efectivamente. La supresión solo es efectiva si logras que el enemigo crea que tratar de contraatacar solo servirá para que le hieran o le maten. De hecho no es necesario herir o matar al enemigo con el Fuego de Supresión, pero es imprescindible que el enemigo crea que sí. El Fuego de Supresión se usa para inmovilizar a una fuerza enemiga mientras un grupo aliado le rodea y ataca por un flanco vulnerable.



### Fuego de Reconocimiento (aka Recon by Fire)

Tan sencillo como eso: consiste en disparar a un área para tratar de que el enemigo se mueva o regrese el fuego delatando su posición. Esta técnica es usada, obviamente, cuando el sigilo no es imprescindible. Disparar a un campo de trigo donde el enemigo puede estar oculto es un ejemplo de Fuego de Reconocimiento.

### **Fuego de Persecución (aka Pursuit by Fire)**

Es el proceso de perseguir al enemigo que se retira sin usar medios físicos sino disparando a su ubicación mientras retrocede. El Fuego de Persecución puede ser utilizado después de tomar un objetivo - si quieres mantener la ubicación y asegurar el área circundante "persigue" al enemigo con fuego de armas portátiles desde una posición segura en vez de enviar soldados a seguirles.

### **Tipos de fuego con respecto al objetivo**



Afortunadamente el diagrama lo dice todo. El Fuego Enfilado (Enfilade) es cuando la trayectoria de los proyectiles coincide con el eje más largo de la formación enemiga. El Fuego Lateral (Flanking) es cuando se ataca al enemigo por un lado. Fuego Oblicuo (Oblique) es cuando se ataca al enemigo formando un ángulo con respecto al ataque que está recibiendo desde otro punto. El Fuego Lateral, Oblicuo o Frontal puede ser Enfilado dependiendo de la posición de la formación enemiga respecto al origen del ataque.

El Fuego Enfilado es el más destructivo, en él el tirador solo debe hacer pequeños ajustes de puntería para atacar a varios blancos y las balas que no alcanzan a un enemigo pueden fácilmente golpear a otro que viene detrás en la formación.

### **Espacio Muerto & Desenfilado**

El Espacio Muerto se define como "un área dentro del alcance de un arma que no puede ser

alcanzado por fuego debido a la presencia de obstáculos, elevaciones del terreno o la trayectoria del disparo" (CCMW).

El punto clave a recordar sobre los Espacios Muertos es que necesitan ser cubiertos de alguna manera cuando se defiende una posición - ya sea por Fuego Indirecto (M203, artillería, morteros) o asegurándose que las posiciones defensivas pueden negar al enemigo los beneficios de ese espacio (p.ej. asegurándose que los ametralladores cubren las salidas de ese espacio).

Cuando te encuentres atacando, los Espacios Muertos, se convertirán en Desenfiles ya que actuarán como protección contra el fuego directo y la observación enemiga.

## **SUPERVIVENCIA**

No olvides que eres demasiado joven para morir.

### **Técnicas de Movimiento Básico**

La forma en la que un individuo se mueve en el campo de batalla es el aspecto más importante para no recibir un tiro. Un movimiento adecuado te mantendrá con vida, mientras que un movimiento torpe acabará por hacerte colisionar con esos pequeños objetos que se mueven tan rápido (léase: balas).

*\* Muévete de cobertura en cobertura o de escondite en escondite.* Si estás bajo fuego hazlo usando cortas carreras. Asegúrate de saber a dónde irás antes de empezar a moverte para evitar quedarte con el culo al aire en medio del tiroteo y sin ninguna pista de dónde refugiarte.

*\* Mantén una buena distancia. Amontonarse solo mata gente.* Intenta mantener al menos 5 metros entre tú y los otros jugadores siempre que sea posible. Diez metros es aún mejor. Si lo haces así reducirás el impacto de la artillería enemiga, granadas, minas, otros explosivos y las ráfagas iniciales de un primer contacto.

*\* Guarda tu energía.* Si la situación no es urgente, evita esprintar. Existe una tendencia de los jugadores a ir corriendo a todas partes sin tener en cuenta la situación táctica. Esto acaba invariablemente en que esa gente muere, ya que acaban corriendo prolongadamente hacia el enemigo y entonces no pueden apuntar adecuadamente sus armas debido a la agitación del esfuerzo. Todos deben reservar su energía para situaciones desesperadas donde realmente la necesiten, como en las emboscadas, bajo fuego de francotirador o cualquier otra situación donde quitar el culo de allí es la prioridad máxima. Se puede trotar indefinidamente sin sufrir penalizaciones, si comienzas a correr demasiado pronto tu respiración se agitará y tu mira no se quedará quieta cuando intentes apuntar, además de que gradualmente disminuirá la velocidad a la que puedes volver a esprintar. así que, cuando puedas escoger, trota o camina si fuera posible. No solo vivirás más, sino que será mucho más fácil mantener la distancia y la cobertura de tus compañeros mientras avanzan hacia el enemigo.

*\* Echa la rodilla a tierra cuando pares.* Arrodillarte o agacharte disminuye tu perfil, lo que hace más difícil para alguien dispararte a la distancia. Trata de habituarte a poner la rodilla en tierra cuando hagas paradas por más de un segundo o dos. Si vas a permanecer quieto por más tiempo sería bueno que te tumbaras y buscaras cobertura o escondite.

*\* Que sepas dónde ir si la mier-da alcanza el ventilador.* Si permaneces atento a tu entorno

serás capaz de encontrar cobertura o escondite inmediatamente en el caso de que tu equipo encuentre un contacto inesperado.

\* *Estoy de pie, me han visto, estoy tumbado.* El movimiento rápido individual consiste en ponerse de pie, esprintar un poco y lanzarse a tierra. Si además efectúas un giro cuando tocas tierra saldrás rápidamente del alcance de la mira enemiga, y será muy efectivo si estás rodeado de hierbas altas o cerca de un escondite. Si efectúas bien el movimiento rápido individual el enemigo solo tendrá unos pocos segundos para verte, apuntarte y tratar de disparar. El arrojarte al suelo al final de cada carrera puede ayudar a confundir al enemigo que no sabrá si te ha dado o no. Todo un pelotón moviéndose con movimientos individuales rápidos representa para el enemigo blancos que se exponen muy brevemente difíciles de atacar, este método puede resultar muy exitoso para mantener a un pelotón en movimiento hacia el enemigo y sufriendo pocas bajas.

\* *Camina cuando la situación lo requiera.* Caminar te permite mantener tu arma lista para abrir fuego y moverte con lentitud, de forma deliberada, con gran cuidado. Caminar es el movimiento predeterminado para ambientes urbanos o terrenos angostos. Permite que se alcancen altas cotas de coordinación y control de la situación.

\* *No expongas tu silueta.* Esto es algo a tener en cuenta cuando se juega contra humanos, ya que la IA no parece reconocer esta circunstancia. Tu silueta se recortará sobre el cielo y presentará un blanco inmejorable cuando, por ejemplo, caminas por la parte alta de una colina que está por encima de la posición enemiga. Si necesariamente debes atravesar una zona así trata de hacerlo reptando por una zona cuya vegetación te provea algo de ocultación.

\* *Si cuando te disparan haces cuerpo a tierra y, antes de devolver el fuego, ruedas hacia un lateral puedes salirte de la mira enemiga.* El efecto de enmascaramiento de las hierbas y los matorrales pueden hacer que esta técnica resulte particularmente efectiva a largas distancias o en terreno irregular.

### **Cobertura vs. Ocultación**

La primera regla para evitar que te hieran es asegurarse que el enemigo no puede verte o sus disparos no pueden alcanzarte, o ambos.

Encontrarás que tu primer objetivo en el campo de batalla consiste en encontrar posiciones desde las cuales tengas la mayor protección tanto contra el alcance de las armas como de la observación del enemigo y que además te permita atacar efectivamente. Para hacerlo necesitarás conocer la diferencia entre cobertura y ocultación y como aprovechar ambas.

Debes tratar de estar a cubierto u oculto cuando comienza el tiroteo. Si el enemigo no puede localizarte visualmente tampoco será capaz de atacarte efectivamente. Y aunque sepa donde estás, una buena cobertura puede evitar que te pongan fuera de combate fácilmente.

La ocultación es cualquier cosa que evite al enemigo observarte. Normalmente la encontrarás en forma de arbusto, mata, placas delgadas de metal o madera y otros materiales fácilmente penetrables por las balas.

Cobertura, por el contrario, es cualquier cosa que detenga el fuego enemigo. Cualquier cosa que detenga una bala funcionará - esto incluye troncos de árboles, carrocerías de vehículos, muros de tabique, etc. - Ten en cuenta que la cobertura es efectiva contra el tipo de fuego que estás recibiendo, así puede ser que un muro de ladrillo te proteja de los disparos de rifle, pero un RPG o cualquier munición HEAT puede despedazarte a corto plazo y la IA no dudará en utilizar ese tipo de armas si el fuego de sus fusiles no es efectivo.

Cuando estés en movimiento presta atención a las áreas de cobertura u ocultamiento que tengas cerca. Intenta moverte (o a tus hombres) en una ruta donde estés tan oculto como sea posible, y si eso no fuera posible asegúrate de saber dónde se encuentran los lugares más cercanos para ocultarte o cubrirte en caso de contacto enemigo. Intenta, en la medida de lo posible, evitar cruzar áreas donde no hay cobertura ni posibilidades de ocultación.

### ***Grietas en la cobertura & Desplazamiento de la mira***

Una cosa crítica para recordar en el ArmA es que, al igual que en OFP, la visión que tú tienes de las miras de tu arma están desplazadas abajo y a la derecha de tu visión normal. Si tomas esto en cuenta podrás exponer menos tu cuerpo cuando dispires desde cubierto.



Las siguientes ilustraciones muestran esto de diferentes formas, usando la esquina de un edificio como cobertura. El mismo principio puede ser aplicado a cualquier tipo de cobertura - postes de alumbrado, troncos de árboles, vehículos, etc. - y puede mejorar sensiblemente tus oportunidades de sobrevivir si lo usas correctamente.

Recuerda: si corres peligro, quita tu culo de allí!.



### Inclinarse

La inclinación que utiliza el Arma es un movimiento lateral del torso que permite disparar desde un lado de un obstáculo exponiendo solo una mínima parte de tu cuerpo. El hecho de que puedas inclinarte y moverte simultáneamente es muy útil porque permite posicionarte exactamente como quieras en muy poco tiempo.

Las siguientes ilustraciones muestran cómo disparar mientras te cubres y reduces las posibilidades de ser alcanzado por el fuego enemigo. Nótese que, a diferencia de las versiones sin inclinación, las piernas y el torso quedan completamente cubiertos.



Recuerda que asomarte y ocultarte en la misma cobertura será menos efectivo contra jugadores humanos que contra la IA. Si te asomas regularmente los enemigos no tardarán en predecir tu siguiente aparición y encontrarás una bala esperándote cuando asomes el rostro. Intenta alternar entre disparar agachado y de pie cuando sea posible, o búscate otra cobertura si sospechas que el enemigo empieza a apuntar a tu posición.

### **Precisión y Exposición según la Posición**

El nivel de precisión que eres capaz de alcanzar con tu arma depende de la posición que lleves. Estar de pie es la posición menos estable, arrodillado es más estable y tumbado es la mejor.

Debes acostumbrarte a echar la rodilla a tierra siempre que dispires a distancias medias y largas, y aún a corta distancia si la situación lo permite. Hay dos ventajas relacionadas con arrodillarse: Una, incrementas tu precisión. Dos, reduces tu perfil. Cuanto más pequeño aparezcas ante el enemigo más difícil será para él alcanzarte. Tan simple como eso.

Cuando llegue el momento de moverte y disparar podrás hacerlo tanto de pie como agachado.

Permanecer de pie es más estable en este caso, ya que agacharse y moverse hará que te fatigues rápidamente y eso afectará la estabilidad del arma. Utiliza la opción de caminar cuando te aproximes a un posible enfrentamiento, si lo haces así serás capaz de mantener tu arma lista para disparar mientras avanzas. Los cambios practicados al Arma en lo referente al movimiento relativo del punto de vista del jugador y el equilibrio de su arma hacen mucho más práctico moverse apuntando con la mira que en el OFP.



### Disparando desde aberturas/ventanas

Si estás usando una ventana o apertura similar para hacer fuego debes tener algunas cosas presentes.

\* *Permanece tan dentro de la habitación como puedas seguir siendo efectivo. Debes intentar posicionarte de forma que el rebufo de tu arma no salga hacia el exterior donde otros puedan verlo. El humo y la luz producida por el disparo deben permanecer dentro de la sala, tanto como sea posible.*



\* *Túmbate al suelo si necesitas moverte en una habitación.* Un movimiento excesivo mientras estás de pie solo delatará tus cambios de posición al enemigo. Mal asunto si un francotirador enemigo te está observando.



\* *Ponte de rodillas si estás atacando enemigos a media o larga distancia si puedes hacerlo sin que el marco de la ventana obstruya tu campo de tiro.*



\* *Ponte de pie si el enemigo está cerca y no es posible agacharte.* Puedes permanecer correctamente cubierto con el marco de la ventana.



\* *Siempre intenta posicionarte del lado izquierdo de la ventana*, de esa forma solo tu rifle y una mínima porción de tu cuerpo quedarán expuestos. Poniéndote en el lado izquierdo de la ventana significa que, como tirador diestro que eres, la mayor parte de tu cuerpo quedará cubierto por la pared.

### **Vehículos como Cobertura**

En una urgencia, puedes utilizar un vehículo para cubrirte del fuego enemigo. La efectividad de esa cobertura depende del tipo de vehículo usado - una motocicleta solo provocará las carcajadas de tus enemigos cuando te llenen de plomo -, en cambio el chasis de un T-72 destruido te protegerá de un gran número de cosas y te brindará la posibilidad de sobrevivir en circunstancias que de otra forma sería imposible.

La guía básica para usar vehículos como cobertura es como sigue:

\* *Mantente tan alejado del vehículo como la situación lo permita*. Los vehículos del ArmA tienen la fea costumbre de volar en pedazos cuando están muy dañados, y no querrás estar cerca si eso ocurre. Cuanto más lejos se encuentre el enemigo de ti, más lejos podrás estar del vehículo. Si ellos están muy cerca no tendrás más opción que atenerte a las consecuencias de que el vehículo explote contigo cerca.

\* *Las ruedas son una buena cobertura*. Úsalas siempre que puedas. Dependiendo de la altura relativa del enemigo con respecto a ti puede ocurrir que tumbarte en cualquier otro sitio que no sea tras una rueda te deje vulnerable. Los rebotes de las municiones pueden complicar bastante esa situación. En resumen: tumbate tras una rueda o arriésgate en tratar de conseguir un lugar mejor.

\* *Si utilizas un vehículo tripulado como cobertura* (p.ej. una tanqueta) asegúrate de no permanecer demasiado cerca como para que una maniobra brusca llegue a lastimarte o matarte. Comunícale a la tripulación del vehículo que estás cerca para que maniobren con cuidado.

\* *Una buena tripulación de un blindado puede usar su vehículo para proveer una buena cobertura móvil para la infantería*. Esto puede ser útil cuando se aproximan hacia una posición enemiga por un terreno con escasa cobertura u ocultamiento natural.

Lo primero que se debe recordar en esta situación es que la infantería debe evitar aglutinarse tras el carro, ya que eso puede resultar en una cantidad de poco agradables situaciones como una "tortilla de infantería" o "volar en pedacitos si el vehículo explota".

### **La Cobertura de los Cuerpos**

Cuando la mier-da realmente alcanza el ventilador y la situación se desmorona rápidamente recuerda que tus camaradas caídos (o tus enemigos muertos) pueden literalmente salvar tu vida. Si tu equipo ha caído en una emboscada y no puedes correr a cubierto sin que te llenen el culo de plomo, intenta cubrirte con el cadáver de algún soldado y tratar de devolver el fuego a tus enemigos.



### Consejos para líderes y subordinados

El propósito de este hilo es discutir acerca de las características que debe reunir aquella persona que ejerce funciones de líder de pelotón, de escuadra o de binomio. Está particularmente enfocado a la infantería, aunque es probable que comparta muchas cosas con las funciones de líder de las unidades mecanizadas, aéreas o navales.

Espero recibir críticas que ayuden a mejorar este compendio. Y cuando digo críticas me refiero a colaboraciones para ampliar los conceptos o para cambiar lo que esté mal. Esto no es un conjunto de normas, solo son consejos o recomendaciones basadas en la experiencia dentro del juego y en alguna medida tomados de la realidad y adaptados al ArmA. A diferencia de las normas, los consejos solo son útiles cuando la gente decide aceptarlos y aplicarlos. Las normas se cumplen por la fuerza si es necesario, los consejos se llevan a la práctica solo si existe voluntad por parte de todos los involucrados. Por eso debemos estar de acuerdo en aceptar que estas recomendaciones son útiles y tratar de mejorarlas para adaptarlas al estilo de juego de la comunidad. Si fueran normas sería la comunidad la que debería adaptarse para cumplirlas.

Hechas las aclaraciones pertinentes paso a enumerar las cualidades que considero indispensables y los consejos para que el líder cumpla con sus responsabilidades dentro del juego manteniendo además un buen nivel de diversión.

#### Cualidades

#### indispensables.

**1- Experiencia y Conocimiento.** Lo uno sin lo otro es inútil. El líder debe tener experiencia en el ArmA, debe saber manejar con soltura las armas de los que están bajo su mando, debe conocer los pormenores de la física del juego y sus limitaciones. No es imprescindible que sea un erudito en táctica militar, pero sí debe tener muchas horas de juego en diferentes misiones, debe haber utilizado tanto equipamiento como fuera posible. Acabar la campaña puede ser una buena idea antes de plantearse liderar a jugadores humanos. Además un líder debe preocuparse por obtener más información en forma de manuales, anécdotas o consejos de otra gente que ha liderado anteriormente. La experiencia en otros juegos similares es una ayuda pero no es suficiente por sí sola.

**2- Capacidad de Comunicación.** Un líder debería ser capaz de expresarse correctamente, en forma breve, clara y concisa. Para eso debe tener claras las ideas antes de abrir la boca. Si observas que tras dar una orden debes hacer aclaraciones para que los demás las lleven a cabo correctamente plantéate que quizás no estás comunicando tus ideas con claridad, tómate unos segundos y pregúntate qué es lo que quieres conseguir y de qué forma organizarás a tus efectivos. Lo ideal sería que organizaras tus ideas antes de entrar en combate pues es difícil concentrarse cuando tus camaradas empiezan a morir a tu alrededor y las balas zumban a tu lado.

Haz un buen manejo de la información: Debes ser capaz de identificar los puntos más importantes de la misión que debes cumplir y transmitir a tus hombres solo lo indispensable para que cumplan con sus objetivos a corto plazo y vivan para hacer otra misión luego. El líder debe tener acceso a tanta información como sea posible y es su trabajo recolectarla, organizarla y consolidar un plan a través de ella. Pero sus hombres solo necesitan saber lo indispensable.

**3- Carisma.** Un líder debe tener el respeto de sus hombres ya que no es posible obligarles a que cumplan con sus órdenes como puede ocurrir en las FF.AA. reales. La relación con sus camaradas debe ser fluida y conviene que sepa de antemano qué es lo que opinan de él como compañero antes de asumir el mando. Lamentablemente no conozco ninguna forma de aumentar el carisma, hay gente que es más carismática que otra y no parece haber nada que hacer al respecto.

**4- Autoconfianza.** Más importante que saber lo que uno está haciendo mientras juega es demostrarlo. Como líder no puedes pedirle a tus hombres que confíen en ti cuando tú mismo albergas dudas acerca del desarrollo de una misión. Si cuando estás planificando encuentras que hay media docena de opciones que te parecen igual de adecuadas quizás no tengas la experiencia suficiente como para planificar y liderar una misión de esas características, antes de salir al encuentro del enemigo con un puñado de dudas como arma plantéate seriamente el dejarle el puesto a alguien más cualificado, aprende de él y para la próxima estarás en condiciones de liderar mejor.

**5- Conocimiento Táctico/Estratégico** La estrategia consiste en saber organizar los medios disponibles para cumplir con una misión administrando aspectos tales como el transporte, la atención médica, el reabastecimiento de municiones, la asignación de objetivos a nivel de pelotón, el uso de medios auxiliares como blindados o artillería. La táctica consiste en saber sacarle el mayor provecho a aquellos elementos puestos en el campo de batalla de forma estratégica. Por ejemplo: el estratega puede definir que tomar determinada posición representa una ventaja, pero es el táctico el que debe ubicarse en esa posición de forma que su presencia resulte efectiva buscando coberturas y emplazando las armas donde más daño produzcan al enemigo.

Un buen líder debe ser un estratega/táctico a partes iguales. Si eres consciente de que fallas en una u otra trata de aprender más acerca de eso: inicia o participa en charlas a través del TS o de discusiones a través del foro para mejorar tu conocimiento de la estrategia, crea y/o juega misiones que representen un desafío táctico a todo nivel. Crear una misión donde el enemigo está al descubierto en un valle y tú a 1km con un Barret es una prueba de paciencia, no un desafío táctico; y el hecho de registrar más bajas enemigas que propias no indica necesariamente que manejas bien la táctica, aunque es un comienzo. Recuerda que el líder perfecto no es aquél que sabe hacerlo todo bien, sino aquel que sabe administrar lo que saben hacer los demás.

**He aquí algunos consejos para aquellos que lideran, son fruto de mi experiencia personal en el ArmA, de algunos conceptos básicos de las FF.AA. y del contenido de un manual de la comunidad ShackTactical:**

**A- Tus hombres te necesitan, esfuézate por sobrevivir.** Debido a las funciones específicas que cumple un líder, su eliminación en combate se traduce en una pérdida de la performance de su pelotón y pone en riesgo la consecución de sus objetivos, por lo que mantenerse con vida debe ser para él una prioridad. La mejor forma de hacerlo es evitar realizar tareas riesgosas si se pueden evitar o, si no se pueden evitar, pedirle a alguien más que las haga. También mejorarás tus chances de sobrevivir si evitas realizar tareas específicas tales como ametrallador o soldado AT, ese tipo de unidad suele atraer sobre sí lo peor del fuego enemigo.

**B- Conoce las responsabilidades de los líderes que están por encima y por debajo de tí.** El ArmA es un juego para ser jugado en equipo, debes estar preparado para tomar el lugar de tu superior si es abatido, y también debes facilitarle la misión a aquél líder que depende de tus órdenes o del trabajo de tu pelotón para hacer su trabajo.

**C- Nombra a un segundo al mando.** No hay duda de que si algo te ocurre, el mando lo tomará aquél que tenga mayor iniciativa. Pero en un juego como éste donde una sola bala es la diferencia entre la vida y la muerte un instante de duda puede costar muy caro. Si tu unidad es tan o más grande que un pelotón asegúrate de nombrar a un segundo al mando que tome tu lugar en el campo de batalla inmediatamente en caso de problemas. Una vez que la palmas dejarás de ser el líder de esa unidad porque no podrás tomar las decisiones adecuadas desde el respawn, en caso de existir tal cosa.

**D- Piensa rápido y actúa.** No siempre tendrás tiempo de estudiar todas las alternativas y hacer un plan detallado. Cuando la mier-da llega al ventilador conviene ser capaz de hacer un plan rápido y ponerlo a funcionar cuanto antes. Más vale un plan que funcione ahora mismo y no un plan perfecto para más tarde.

**E- Asigna las acciones por nombre.** Decir "que alguien ataque ese vehículo" no es una orden decisiva y no se le está asignando la tarea a nadie por lo tanto es posible que en el fragor del combate la orden sea ignorada u olvidada. Es mejor individualizar las órdenes para evitar ambigüedades y confusiones diciendo "Mandinga, ataca ese vehículo". Recibirás una confirmación cuando Mandinga reciba su cometido y un reporte cuando lo haya cumplido o si experimenta incidencias que se lo impidan. Para cumplir efectivamente este consejo debes saber exactamente qué tipo de equipamiento posee cada uno de tus hombres y cómo es la mejor manera de utilizarlo, esto solo puede dártelo la experiencia.

**F- Evita el micro-manejo.** Los buenos líderes deben saber cuándo hacerse a un lado y dejar que los soldados hagan su trabajo. Las órdenes deben ser dadas de forma que permitan a los líderes subordinados o a los soldados a tu mando tener la suficiente flexibilidad táctica para escoger la ruta a seguir o la forma de abordar el objetivo. El dar órdenes demasiado detalladas hará que quien las reciba se encuentre en la disyuntiva de cumplirlas de una forma que no se adapta a sus posibilidades o directamente ignorar parte de la orden, en cualquier caso acabará en muertes innecesarias.

**G- Ejercita la "paciencia táctica".** La "paciencia táctica" se define como: "dar tiempo a que una situación crezca y se desarrolle antes de intentar determinar su significado y planificar cómo abordarla". Hay momentos en los que los líderes deberán echarse hacia atrás y esperar a que una situación "madure" lo suficiente como para permitir trazar un plan adecuado, hay que evitar tomar decisiones apresuradas y empezar a dar órdenes que no se ajustan a las necesidades solo para demostrar que uno es el líder. El hecho de ver a un pelotón enemigo avanzando hacia tu posición no es razón suficiente para inferir que se trata del grueso de la fuerza enemiga y empezar a desplazar tus defensas, dale un poco de tiempo a la situación, el suficiente como para tomar decisiones basadas en hechos reales y no en suposiciones.

**H- No tomes el mando de un plan que no ayudaste a diseñar.** Si recién te has incorporado a una partida y ya hay planes en marcha, aunque pueda resultar tentador, no tomes el mando sin haber escuchado toda la fase de planificación y la evaluación de posibilidades porque puedes encontrarte que el plan no se adapta a lo que tú hubieras querido y tratar de cambiarlo mientras está en marcha reporta un riesgo inaceptable. Tampoco es bueno tratar de asimilar todos los detalles del plan mientras vas de camino al objetivo.

**I- El líder se elige antes de salir de la base.** No se debe esperar a que haga falta un líder para empezar a escogerle de entre los que están presentes. Hay líderes que pueden ser más aptos para determinadas tareas, si te eligen como líder y crees que no estás capacitado para ese tipo de misión dilo para que se puedan tomar las medidas pertinentes. Un líder debe contar obligatoriamente con el apoyo y la aceptación de sus subordinados.

**J- Los militares no ejercen la democracia.** La democracia puede ser utilizada para determinar el plan a utilizar o incluso para determinar quién será el líder, pero una vez que se han pasado esas etapas la democracia no tiene lugar. El líder dará las órdenes par esa misión y esas órdenes no son discutibles en medio de un combate. Sus subordinados le dirán si pueden o no pueden cumplirlas, pero se guardarán cualquier sugerencia para la etapa de planificación o para el debriefing.

**K- Hazte cargo de tu unidad desde el principio.** Coordina con tus hombres la distribución de

armamento en función de las tareas que a cada cual le tocan según el plan. Asegúrate de asignarle a cada uno el material idóneo para el rol que le toca desempeñar y asegúrate también de que sabe cómo usarlo. No podrás administrar eficientemente un grupo al que has dejado que se arme a su bola, y una de las funciones de un líder es administrar los recursos de su grupo. Y preguntar si alguien tiene un fusil con mira telescópica o un lanzagranadas en medio de un tiroteo es algo desmoralizador para todos, pues denota que el líder no tiene todo bajo control y que no hizo bien su trabajo desde el principio.

Debes cuidar a tu grupo tanto cuando estés en territorio enemigo como cuando te encuentres en la base, cuida que tus hombres lleven el material adecuado antes de subir al transporte y sé el último en abordarlo tras asegurarte de que todos están montados donde les toca.

**L- Atiende personalmente a los novatos.** Antes de incorporar a un novato a tu grupo cuida que tenga las nociones básicas de movimiento bien aprendidas (trotar, esprintar, agacharse, tumbarse, inclinarse, rodar por el suelo, caminar... todo eso es indispensable) así como las nociones básicas de tiro con fusil (cambiar modos de disparo, uso de las miras, control de la respiración, control de las municiones, recargar...) si carece de alguna o todas esas nociones lo mejor será pedirle que vuelva cuando las maneje o asignarle a alguien para que se lo enseñe. No se trata de ser rudo o intolerante, pero todos pasamos por una etapa de aprendizaje básica con las herramientas que nos provee el juego y no hay excepciones al respecto: una persona que no maneja lo básico destruirá el ambiente de simulación y no será su culpa sino del líder que permitió que una cosa así ocurriera. No es realista que un ejército despliegue tropas que no han pasado por una mínima o apresurada instrucción y tampoco es realista que una persona no sepa cómo agacharse o tirarse al suelo.

**M- Ser líder no significa ser mejor.** Un líder es un administrador temporal de los recursos de un grupo de combate, no un "super-soldado". Hay gente que puede ser muy eficiente jugando un rol de fusilero u otra especialidad tal como sniper, AT o piloto de transporte y ponerlo al mando significará que el grupo no contará con un especialista importante debido a las incompatibilidades entre ambos roles. No es una buena idea combinar más de un rol en una sola persona, la idea de un médico/piloto/ametrallador/explorador/líder es ridícula porque, aunque el juego lo permite, una sola persona que trate de cubrir más de un rol no podrá cumplir como Dios manda con ninguno.

Ser líder no es la culminación de una carrera de especialista, ni la evolución natural de cualquier soldado, una persona puede sentirse muy cómoda siendo infante toda su vida y nada le obliga a asumir el rol de líder ni de cualquier otra especialidad. No será mejor soldado o persona por llegar a liderar.

**Consejos para los subordinados.**

**Hay un momento para creer, pensar, sugerir y otro para obedecer.** Cuando un plan se encuentra en su etapa de discusión se suelen evaluar todas las alternativas y cada uno de los participantes aporta sus puntos de vista además de colaborar con la asignación del cargo de líder y de otros roles. Una vez pasada esta etapa ya no queda lugar para transmitir tus opiniones que deberás reservarlas para el debriefing o para la próxima misión. Utilizar el TS mientras te encuentras en territorio enemigo para transmitir frases tales como: "... yo pienso que deberíamos..." o "...yo creo que sería mejor si..." solo sirven para interferir negativamente con la misión.

**Haz tu parte del trabajo, cíñete a tu rol.** Hay un momento durante la planificación en que puedes expresarte acerca del rol que quisieras cumplir o con cuál eres más eficiente. Una vez que el grupo sale de la base tú deberás tener clara tu función en el grupo, si no la tuvieras pregunta al líder y que te lo explique. Si tu rol es encargarte de blindados enemigos cargarás con un lanzacohetes y se espera que te cargues los blindados enemigos, no que te pongas a snipear y mucho menos que des órdenes. Un buen pelotón es como un coche: cada pieza tiene una función específica y no es intercambiable con otra... y hay una razón por la cual un coche no tiene dos volantes.

**Hazle un lugar al líder.** Aunque no comprendas lo que pretende lograr el líder o veas que se aparta del plan establecido en un principio concédele el beneficio de la duda. Quizás él maneje información que tú no tienes, eso hacen los líderes. Recuerda que tú has colaborado en su nombramiento y con la planeación de la misión, así que cuando estés en territorio enemigo mantén la confianza hasta el final. Y si, al final, resulta que el líder es el responsable del fracaso no dudes en consignar un informe en el debriefing, eso puede ser decisivo para mejorar la capacidad de liderazgo de esa persona. Si después de publicar una crítica no notas mejoras en su gestión pon condiciones para apoyar su candidatura a ocupar ese rol para la próxima misión durante la etapa de planificación. Pero no interfieras mientras él está al mando, eso solo empeorará las cosas pues el líder no solo deberá preocuparse de los soldados enemigos sino que también deberá cuidarse de sus propios hombres.

**Transmite información de importancia táctica.** Esto es algo bastante básico, cuando un pelotón marcha en formación a cada integrante le toca vigilar un sector y es responsable de reportar cualquier cosa importante que atraviese su área de responsabilidad. Cosas importantes son por ejemplo: la presencia de tropas enemigas, aliadas o desconocidas así como la existencia de vehículos o fortificaciones que pueden estar potencialmente ocupados por el enemigo. Transmite en forma clara y breve lo que ves, la distancia, la dirección y la ubicación con respecto a un punto de referencia conocido. Presta atención a lo que reportan tus compañeros para no reportar dos veces el mismo objeto.