

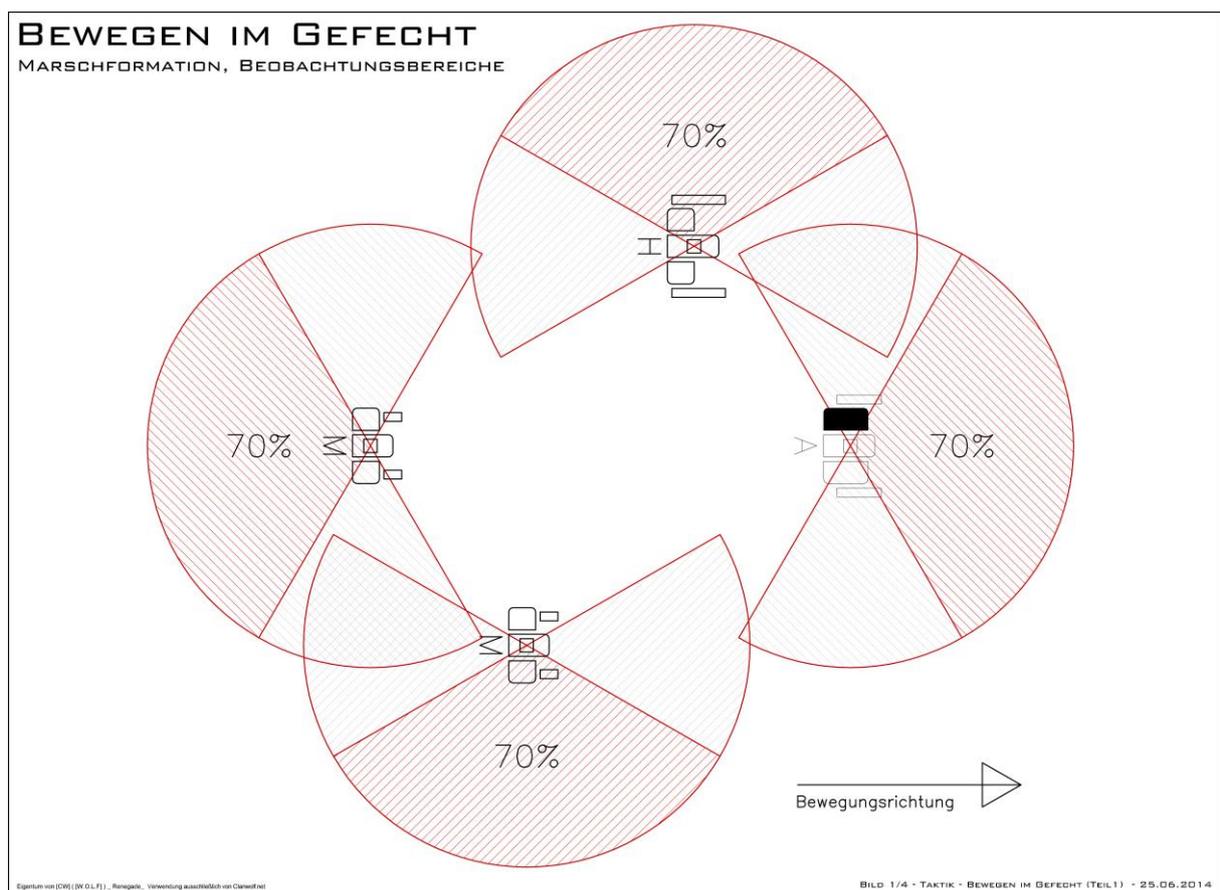
Training Bewegungen im Gelände Teil I

Vorbereitungen

Map: Alpine-Peaks / Aufteilung der Mechs auf 2 Teams (Angreifer und Verteidiger)

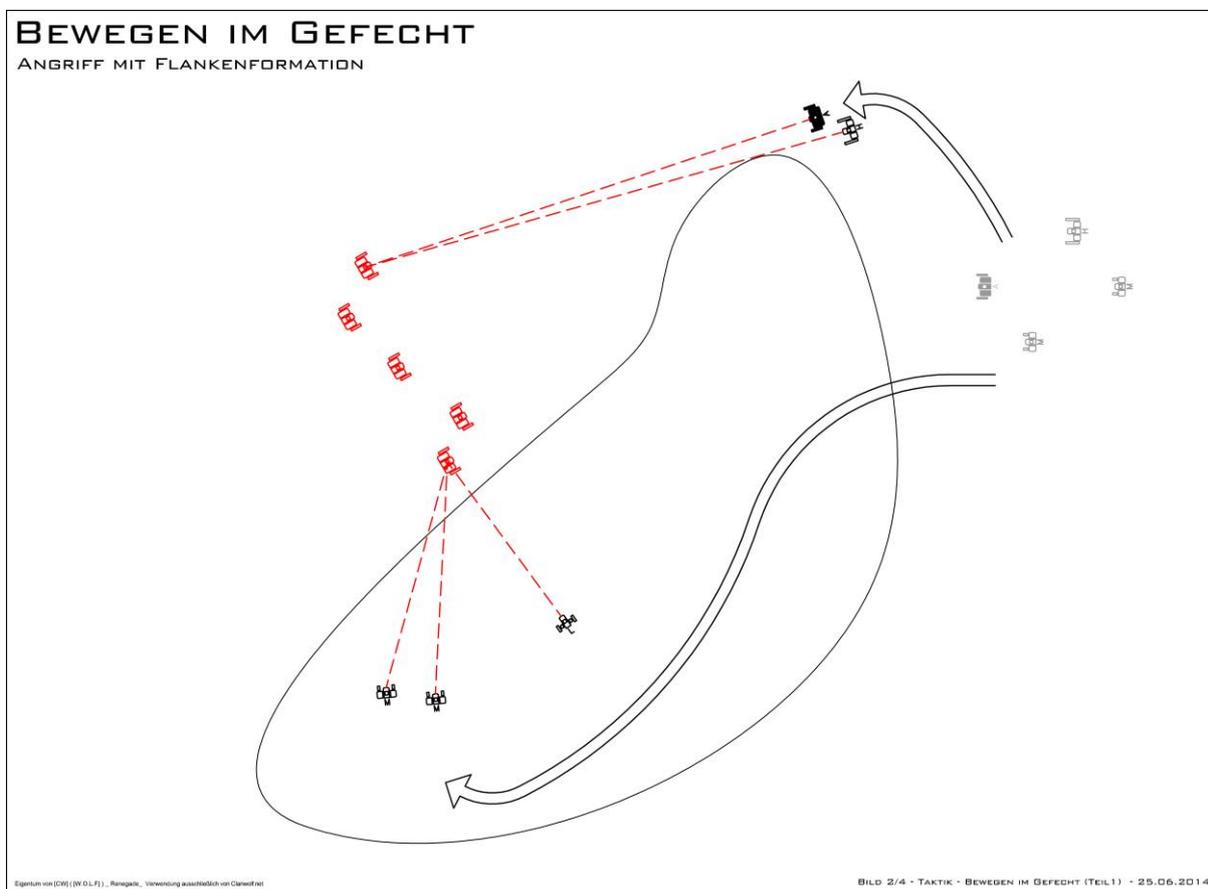
I-I Bewegungen in Formation (Hauptziel Beobachtungsbereiche)

Treffpunkt G6 Aufstellung von je 4 Mechs in Raute und Zuteilung der Beobachtungsbereiche. Danach Marsch nach Süden und Kontrolle durch Trainer gegebenenfalls korrigieren.



I-II Angriff auf eine Stellung mit dem Ziel, den Gegner durch ein Flankenmanöver zu stören

Aufstellung bei G6 Angreifer / E8 Verteidiger, dann erster Angriff (Sturm der Angreifer auf die Bergkuppe ohne Flankenformation.) Danach Besprechung der Taktik und Befehl dem Gegner beim zweiten Angriff in die Flanke zu fallen. Auswertung der Vorgehensweise.



Map: Crimson-Strait / Aufteilung der Mechs auf 2 Teams (Angreifer und Verteidiger)

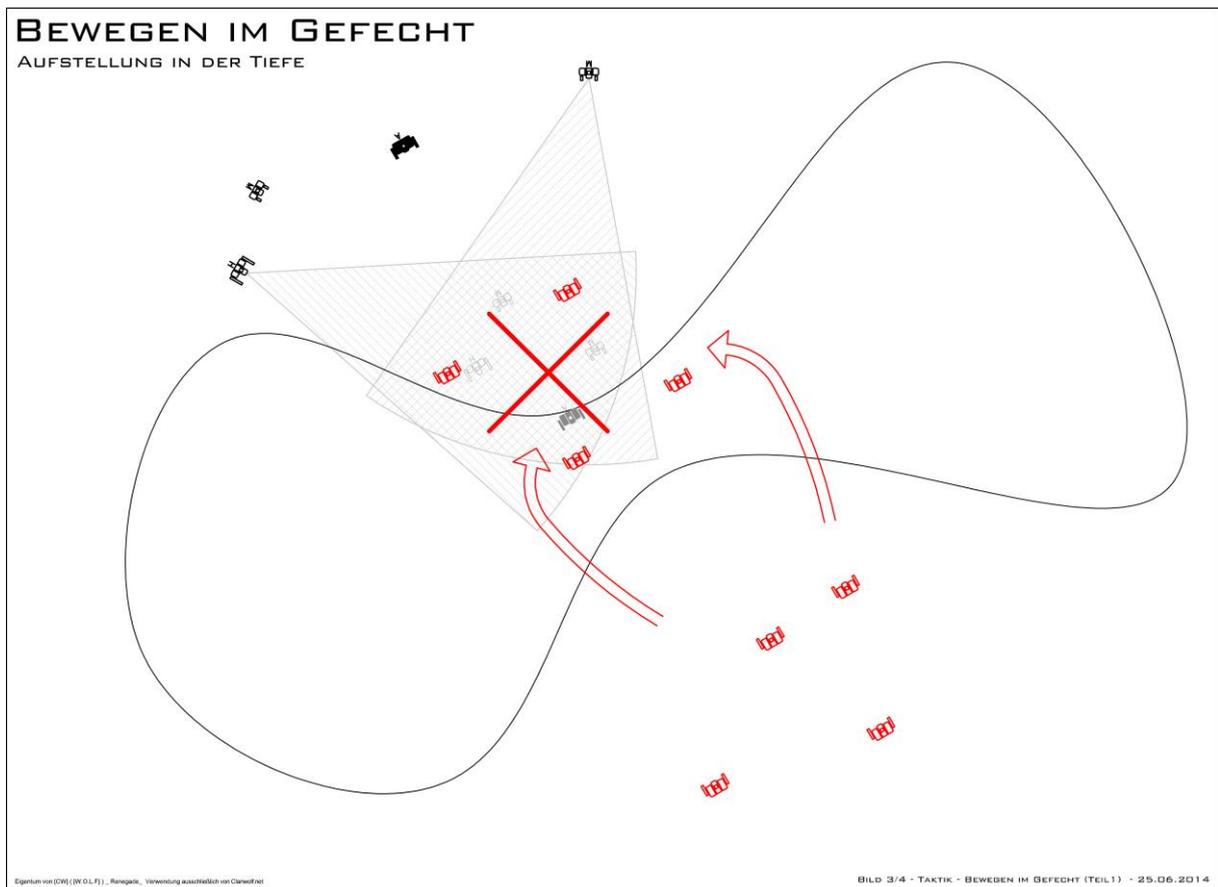
I-III **Aufstellung in der „Tiefe des Raumes“, verhindern, dass der Gegner in die eigenen Reihen einbricht**

Aufstellung bei D4 Angreifer / D5 Verteidiger, (nah an Hügelkuppe) Erläuterung „Silhouette“
Verhindern das sich der Mech am Horizont abzeichnet. (Vergleich Berghang/Bergkuppe)

Anschließend Angriff auf D5 und Auswertung der Aktion. (Dabei sollen die Angreifer schnell in die Linie der Verteidiger brechen und die Verteidigerformation aufbrechen.)

- Verteidigende Einheiten schießen sich gegenseitig in den Rücken
- Verteidiger behindern sich selbst
- Angreifer drehen die verteidigenden Mechs mit dem Rücken zum Feind
- Schnelle Mechs der Angreifer stürmen als erstes

Danach Aufstellung der Verteidiger tiefer in der Stadt (bis nach D6) Zuteilung der Beobachtungsbereiche. Anschließend Sturm der Angreifer. Und Auswertung.



I-IV Nutzen der Umgebung um Feindfeuer zu verhindern und die eigenen Chancen trotz gegnerischer Übermacht zu erhöhen.

Alle gehen nach B4 in den Tunnel. 2 Mechpiloten werden als Feind erkannt und stellen sich an einer Seite des Tunnels auf. Der Trainer stellt sich an eine Kante und versucht den ersten Gegner zu treffen und fragt ob der zweite Gegner einschießen kann. Danach stellt sich der Trainer an der Außenseite des Tunnels auf und beschießt den ersten Gegner (Der zweite wird nicht einschießen können). Danach kurze Nachbesprechung.

Optional „Free for all“ in der Stadt nördlich des Tunnels. Hier sollte auf ein Flankenmanöver hingearbeitet werden oder der Durchstoß einer Gruppe durch die Mitte um in den Rücken des Gegners zu gelangen.

