



Chapterfight vs. Griffins - Lahnstein '04

[< prev](#)[Home](#) > [Reviews](#) > [Chapterfights](#) > [2004](#)[next >](#)

Besondere Vereinbarungen

- Der Kampf wird parallel an zwei Platten gespielt mit jeweils einer halben Kompanie
- Es können jederzeit die Einheiten einer Platte auf die andere Platte einziehen
- Das Einziehen erfolgt über die Längsseite einer Platte entsprechend auf die jeweils dazu zugeordnete Längsseite der anderen Platte (als lägen die Karten aneinander).
- Eine Maschine, die die eine Platte verläßt, muß 3 Runden (gemessen an der Zielplatte) aussetzen, um auf der anderen Platte einzuziehen, unabhängig von unterschiedlichen Rundenzahlen der zwei Platten
- Als Sieg oder Niederlage zählt das Ergebnis nach dem Zusammenschluß aller Einheiten, nicht jede Platte für sich

Aufstellung

Griffins	Spieler GF	5th Syrtis Fusliers	Spieler 5th S.F.
Platte 1: Mountain Lake, City Hills1, River Delta2, Rolling Hills2			
<i>CRD-3D Crusader</i>	<i>Major A. Jackson</i>	<i>GRF-1N Griffin</i>	<i>Sgt. Masson</i>
PHX-1 Phoenix Hawk		GRF-1N Griffin	Sgt. Masson
CGR-1A5 Charger	Cpt. Thor Kalmar	MAD-3R Marauder	Rct. Gerald
TDR-5S Thunderbolt		WHM-6R Warhammer	Rct. Gerald
CRD-3D Crusader		GRF-1N Griffin	Sgt. Masson
PHX-1 Phoenix Hawk		GRF-1N Griffin	Sgt. Masson
JVN-10N Javelin		SDR-5V Spider	Cpl. Cantarelli
OTT-7J Ostscout		SDR-5V Spider	Cpl. Cantarelli
Platte 2: Open Terrain 1 , Mountain 2, Drainage Basin 2 , Large Lakes 2			
<i>CTF-2X Cataphract</i>	<i>Cpt. M. Ben Y.L.T.</i>	<i>CTF-2X Cataphract</i>	<i>Lft. McQueen</i>
GHR-5H Grasshopper	Cpt. Iain Macallan	HBK-4H Hunchback	Lft. McQueen
WLF-1 Wolfhound	Cpt. M. Ben Y.L.T.	MAD-3D Marauder	Sgt. McConnor
WLF-1 Wolfhound	Cpt. Iain Macallan	HBK-4P Hunchback	Sgt. McConnor
PNT-9R Panther	Lt. Michael Armstrong	FS9-H Firestarter	Maj. Hardy
SDR-5V Spider	Lt. Michael Armstrong	WSP-1A Wasp	Maj. Hardy

Gefechtsablauf Platte 1

Der Kampf begann mit dem direkten Anrücken der gegnerischen Einheiten. Innerhalb kurzer Zeit kam es zum ersten Feuerkontakt zwischen den schnellen Mechs von der Klasse Spider und Ostscout, jedoch ohne Schaden für beide Seiten. Die schweren Einheiten der Syrtis versuchen sich über die Hügelkette nach Süden zurück zu ziehen um dadurch den Charger und Tbolt, von den nachrückenden Griffineinheiten zu isolieren. Das PPK-Feuer des Syrtis-Marodeurs und Warhammers konzentrierte sich auf den Griffins-Charger der weiterhin versuchte auf Effektreichweite seiner AK20 zu kommen. Die Griffins rückten auf den strategischen Hügel vor und konzentrierten ihr Feuer auf Marodeur und Warhammer. Einzig der Charger attackierte erfolgreich mit seiner AK20, einen zu Hilfe rückenden Greif. Die 5th konzentrierten daraufhin ihr Feuer auf Crusader, dessen Pilot aufgrund konzentrierten Feuers bewußtlos wurde.

Durch einen taktischen Fehler wurde der Marodeur von den Feinden eingekesselt. Der zur Seite stehende Warhammer fing konzentriertes Feuer der Söldner und verlor seinen Kopf. Der Pilot des Marodeurs wurde, ebenfalls durch konzentriertes Feuer, bewußtlos.

Die beiden Griffins der Füsiliere zogen sich zwangsweise vom Kampf zurück, während die beiden Spider den angeschlagenen Crusader attackierten. Die Einheiten der Griffins eliminierten folgend den unbeweglichen Marodeur, durch einen gezielten Kopfschuss. Die verbleibenden Füsilierseinheiten zogen sich daraufhin ins Riverdelta zurück und warteten die nahende Unterstützung Füsiliere ab.

Gefechtsablauf Platte 2

Bereits bei Spielbeginn rückten die beiden gegen einander antretenden Halbkompanien zügig auf den jeweiligen Gegner vor. Die leichten Elemente der Fusiliere (Firestarter und Wasp) gingen dabei über den rechten Flügel vor um den Gegner zu umfassen, während die Hauptstreitkräfte sich in dem mittig gelegenen Wald (der Open Terrain-Karte) trafen. Die Fusiliere hielten die Stellung am Waldrand, während die schweren Maschinen der Griffins den Wald in einem bogenförmigen Angriff angingen. Der Panther hielt währenddessen die Stellung in den Hügeln (der Mountain-Karte) und unterstützte seine Kameraden mit Langstreckenfeuer der PPK.

Beide Seiten begannen sehr schnell damit konzentriertes Feuer auszutauschen. Der Hunchback 4P als das erste Ziel der Griffins steckte schnell schwere Treffer im rechten Torso ein, während die Fusiliere im Gegenzug zielstrebig den linken Arm des Griffins-Cataphract abpanzerten. Diese ersten Treffer änderten jedoch nichts an der Taktik der Kontrahenten, so dass die Griffins weiter die Waldstellung der Fusiliere umkreisten und dabei auf Nahkampfdistanz heranrückten. Hierbei erlitt der Grashopper der Griffins als das neue Primärziel der Fusiliere schwere Treffer im rechten Torso und ging durch die Heftigkeit des Feuers zu Boden, gerade als er den Waldrand erreichte. Diese Chance ließ sich der Marauder der Fusiliere nicht entgehen und schaltete den Grashopper mit einem mörderischen Tritt in den Kopf endgültig aus. Den durch diesen Ausfall erhaltenen Feuerkraftvorteil nutzten die Fusiliere und drängten die Wolfhounds und den Cataphract ihrer Gegner nach Norden ab, hielten dabei jedoch weiterhin Position am Waldesrand bzw. in Waldesnähe. Der Panther der Griffins hielt weiterhin seine Feuerstellung, wurde aber nun langsam aber sicher von den sich ihm nähernden leichten Fusiliersmaschinen angegangen.

Im Hauptgefecht fängt sich das Griffins-Cataphract nun auf offenem Feld gegen eine feindliche Übermacht konzentriertes Feuer und geht in mehreren Zonen intern, stürzt und reißt sich dabei selbst das Bein ab. Die Wolfhounds wiederum greifen den Fusiliers-Marauder an und schießen ihn ebenfalls intern und trennen ihm ein Bein ab. Anschließend nutzen die Wolfhounds ihre hohe Kampfgeschwindigkeit um den Wald zu umkreisen und ein schwierigeres Ziel zu bieten, während sich die Fusiliersmaschinen bemühen den Anschluss zu halten. Bei dieser Verfolgungsjagd verliert die sich ebenfalls beteiligende Wasp der Fusiliere durch einen der schweren Laser der Wolfhounds ein Bein und muss aus dem Kampf ausscheiden, nachdem die Spider sie zum Ziel auserkoren und den Centertorso zerfetzt hat.

Der Panther der Griffins und der Fusiliers-Firestarter sind unterdessen in einen Zweikampf verwickelt und setzen sich dabei zeitweise in das Hinterland der Mountains ab, wobei der Firestarter seine überlegene Bewegung und Kurzstreckenbewaffnung nutzt um seinem Gegner zuzusetzen. Der noch aus dem Liegen feuernde Marauder ist nach der vollendeten Waldumrundung der Wolfhounds erneut deren Ziel, doch weder schaffen sie es ihn zu zerstören, noch wird er gänzlich kampfunfähig geschossen. Dafür ist nun aber ist das Glück der Wolfhounds (und deren Panzerungsschutz) aufgebraucht. Der Erste wird vom Hunchback 4P in die Drainage Basin gejagt, der ihm nicht seinen letzten 2 Punkte interne Struktur in der Torso Mitte zerstört, sondern sauber drei Mittlere Laser in seinen Kopf versenkt. Der Zweite wird durch die vollständige Vernichtung des Center-Torso ausgeschaltet. Anschließend machen sich die Fusiliere daran, an dem mitgenommenen Griffins-Panther vorbei auf das zweite Schlachtfeld zu wechseln und werden zum Teil von diesem noch einmal mit einer kleinen abschieds-PPC bedacht.

Einrücken der Einheiten von Platte 2 auf Platte 1

Das Ende kam schnell und heftig. In Abstand von je 1 Runde ziehen (um so schnell wie möglich den unterlegenen Einheiten auf Platte 1 zur Hilfe zu eilen) der Hunchback 4P, der Cataphract 2X, der Hunchback 4H und der Firestarter auf Platte 1 ein. Dummerweise war die Regelung, wer wie wann und wo einziehen darf nicht wirklich gut durchdacht und so marschierte unsere glorreich zur Unterstützung gedachte kleine Gruppe direkt in die Hauptstreitmacht der Griffins hinein (insbesondere Charger, Thunderbolt, aber auch Javelin, Ostscout und PHawk) und wurde unter immenses Feuer genommen, welches der Hunchback 4P keine zwei Runden überlebte, aber auch der Cataphract fiel kurze Zeit später.

Ohne die geringsten Aussichten auf einen Erfolg, aber direkt kurz vor dem Abzugsgebiet (Kartenrand) stehend, handelte unser Major einen ehrenvollen Abzug unsererseits aus, wobei das Bergerecht vollständig den Griffins zufiel.

Fazit

Grundsätzlich hat sich die Idee, einen Kompaniefight auf zwei getrennten Platten zu verteilen, bewährt. Jedoch sollte noch an den Vereinbarungen über das Hineinziehen auf der anderen Platte gefeilt werden, daß es nicht, wie in unserem Fall zu einer deutlichen Benachteiligung der "Gewinner" der schneller "geräumten" Platte kommt. Auf jeden Fall läuft das Spiel so deutlich zügiger und entspannter :)

Verluste

Griffins	Grund/Art	5th Syrtis Fusliers	Grund/Art
Cataphract 2X	Munitionstreffer (allerdings schon eh halb zerstört)	Cataphract 2X	durchgeschossen
Grasshopper 5H	Kopftritt des Marodeur 3D (nach verpatztem Standwurf)	Hunchback 4P	durchgeschossen
Wolfhound 1	Center Torso durchgeschossen	Marauder 3R	gezielter Kopfschuss
Wolfhound 1	3facher Kopfschuss (aber nur noch 2 Punkte int.)	Warhammer 3R	Kopfschuss

Sruktur im Center

[Top](#)