



Posiciones del Paintball

SCO - SQUAD / COMMANDER

Descripción Básica de la Posición:

Cuando un cuate alcanza tal nivel de respeto que sus cuates del Paintball seguirán sus órdenes para el ataque, entonces ese equipo tendrá chance de un estatus legendario

El comandante deberá convertirse en un maestro de la estrategia – el plan inicial es su responsabilidad. Pero, deberá permanecer lo suficientemente flexible para adaptar el plan para que ajuste al desarrollo de las tácticas en el campo de juego. Quizá, la parte más difícil para el comandante es permanecer atrás y dejar que otros vayan al frente. Al frente no es un lugar para el comandante y su equipo se asegura que el este a salvo en la parte de atrás. Sin embargo, los grandes comandantes saben que sus hombres necesitan verlos arriesgar su trasero en la línea, así que, cuando llega el momento oportuno, el comandante no dudara en meterse al lodo con sus compañeros.

Al final, el comandante es inteligente, popular y se comunicara claramente y con frecuencia con sus hombres.

HMH - HAMMER / MOBILE HEAVY GUNNER

Descripción Básica de la Posición:

Pocos están preparados para llevar tan enorme carga, o el equipo repleto del Hammer. Pocos puede sostener su monstruosa marcadora e ilimitado apetito de pintura.

Pero para aquellos que tienen la fuerza física y el dinero, Hammer es una posición como el jinete del Apocalipsis en el campo de batalla. Para calificar como un Hammer, lo opuesto a un menos dotado boardsword, necesitas llevar algo muy muy pesado... algo como una Double-trouble Tippmann A-5 Gatlin. Una ronda de 30 tiros por segundo, La double-trouble azota a los oponentes como Zeus lanzando relámpagos.

Tienes que verlo para creerlo!

Un Hammer completamente equipado puede levantar infiernos; el puede disparar a través de cualquier cantidad de arbustos, puede aporrear sin piedad fortificaciones enemigas para despejar para un asalto y crear nubes de artillería así como largos tiros a grupos enemigos distantes.

Muy odiados por sus enemigos pero muy queridos por su equipo, el Hammer luce, suena y habla como la muerte encarnada.



Posiciones del Paintball

DL - DAGGER / LIGHT RIFLEMAN

Descripción Básica de la Posición:

Cuando atacas la delgada línea enemiga, todo lo que se necesita es una puñalada rápida y dura para atravesarla, para esas ocasiones que necesitas a alguien atrincherado, llamas al Artillero Ligero (Dagger) para que atraviese como un rayo ese espacio y rompa su defensa.

Es el Chico de las agallas y la Gloria, llamado cuando el equipo está siendo flanqueado, precisamente lo que necesitas cuando estas cubriendo terreno, y sostener la bandera cuando es tiempo de hacer la última corrida, es rápido y ligero y no le importa tener quedar al descubierto.

Cuando llega a los edificios y a los búnquers, el es el especialista en CQB (Close Quarters Battle), su marcadora es corta, ligera y maniobrable y pasa mucho tiempo metido en oscuras esquinas. El Dagger es un adicto a la acción y eso es algo bueno porque de todo el equipo es el que queda con el lodo hasta el cuello.

SM SABLE / MEDIO ARTILLERO

Descripción Básica de la Posición:

El sable es la posición mas versátil del equipo, El flanquea, contiene, mueve posiciones, hace de francotirador y sirve a todo el equipo de respaldo, Cubre cualquier posición que quede vacía por camaradas eliminados. Con un equipo balanceado, lleva suficiente pintura para una serie de enfrentamientos, pero no tanta que lo haga lento.

El Dagger se pivotea con el, los Hammers dan el primer golpe en base a su fuego, y el comandante confía en el para anclar la posición del equipo. Aun cuando puede llevar acabo maniobras de flanqueo (que a veces lo hace), más a menudo establece el centro e intercambia golpes con la posición enemiga. Mientras mantiene al enemigo ocupado, sus flanqueadores y francotiradores se están moviendo para un rápido y sorpresivo ataque.

Desde que ha pasado mucho tiempo en asaltos y fuego cruzado, el Sable juega mejor con una marcadora de perfil bajo que se pueda tender a ras de tierra. Lleva suficiente pintura para justificar su chaleco, y como todas las posiciones, el radio es su línea de vida con el equipo.

El equipo no puede funcionar si en sable, y su reto es dominar todas las posiciones, porque cuando la situación se pone difícil, es el único que mantendrá el centro y cubrirá a sus amigos caídos.



Posiciones del Paintball

Guardia:

Estos jugadores pertenecen a la retaguardia, generalmente protegen zonas específicas o la bandera, incluso pueden proteger al líder.

Personalidad: Son callados y analíticos. Tienen una buena paciencia y determinación admirables.

Corredor:

Son jugadores ágiles y livianos, se encargan de infiltrarse en las líneas enemigas. Son los primeros en salir, y si no andan con cuidado, los primeros en ser eliminados. Son bastante atléticos.

Personalidad: Son personas con una condición atlética avanzada, generalmente están a la ofensiva y son muy audaces.

Sniper:

Aunque este término es bastante discutido, ya que las pelotas no llegan lejos, ellos buscan sacarle el máximo provecho a la distancia de cada tiro. Se encargan de hacer emboscadas, vigilar al enemigo y si es necesario eliminar a un enemigo peligroso. Muchos quieren ser un Sniper, muy pocos lo logran, los impacientes, habladores y nerviosos no tienen cupo aquí.

Personalidad: Bastante pacientes, calmados y callados, son analíticos por naturaleza. Calculadores y de buena vista.

Infantería:

El soldado básico, sabe moverse a través de fuego enemigo, sabe cubrirse y cubrir a sus amigos.

Personalidad: Cualquiera tiene cupo aquí, es la etapa base dentro del juego, posteriormente encuentran su modo de juego.

Ghost/Lonewolf:

El "rambo" del paintball, es un todo en uno, líder, paciente, defensivo, ágil. En pocas palabras una armadura de uno. Son bastante difíciles de encontrar y más difíciles de controlar.

Personalidad: Decido, atlético, analítico, paciente, líder, audaz, ofensivo, conocedor, calculador, ETC.