

Klippe

Das Schlachtfeld Klippe zeichnet sich durch offene Aufmarschgebiete und ein für taktische Hinterhalte geeignetes Plateau aus.

Bei der Karte Klippe stoßen Sie auf weitgehend offenes Terrain, das von einem erhöhten Plateau im Zentrum dominiert wird. Der direkte Weg zwischen den Camps im Norden und Süden wird ebenso wie die Südstrecke von Dörfern gesäumt, die Deckungen bieten. Allein die große Erhebung im Westen mit dem Leuchtturm bietet längeren Schutz vor feindlicher Artillerie.

☀ Strategisch wichtiger Punkt: Wenn es Ihnen gelingt, das zentrale Plateau zu sichern, haben Sie bereits einen entscheidenden Vorteil. Sie können von dort aus fast alle Routen kontrollieren. Von den Stellungen auf der westlichen Seite beschließen Sie das Dorf nordwestlich und sogar etwaige Wächter in der Gegnerbasis. Nördlich und südlich können Sie den Vormarsch von Truppen auf der Südumgehung behindern. Der Nachteil ist, dass das gesamte Gebiet von der gegnerischen Artillerie gut beschussbar ist. Außerdem laufen Sie Gefahr, von der Gegnerbasis direkt beschossen zu werden. Die Deckungen der jeweiligen Basis liegen nur leicht unter der Höhe des Plateaus. Erschwert wird das Halten dieses Punktes durch den geringen Schutz hinter vereinzelt Felsen. Mit einer ausreichend großen Truppe, in der sich gegenseitig der Rücken freigehalten wird, kann diese Hochebene dennoch der Schlüssel zum Sieg sein.

➡ Vormarschrute allgemein: Die offensichtlichste Hauptroute liegt in der Nord-Süd-Verbindung im Westen. Hier treffen die Truppen in der Regel frontal aufeinander. Die wichtigste Regel ist, möglichst dicht an der Wand des Plateaus im Osten zu bleiben, da Sie dort durchbrechende Gegner von oben beschießen können. Zusätzlich müssen Sie die wenigen Deckungen, in Form von Vertiefungen in der Felswand, als Schutz gegen die frontal aufmarschierenden Gegner nutzen. Hier gilt die bekannte Regel: Feuern, zurückfahren und Nachladezeit abwarten, vordringen und feuern. Die Südumgehung des Leuchtturmes hat dagegen den offensichtlichen Vorteil, dass Sie eine ganze Weile durch den Leuchtturm und, beim Anmarsch vom Süden, durch das Dorf vor der Artillerie geschützt sind. Mit schnellen Panzern können Sie es wagen, über die Anhöhe in der Mitte durchzubrechen und möglichst die Deckungen Richtung Norden bzw. Richtung Süden zu besetzen.

➡ Vormarschrute für Scouts: Scouts können sich bei gewissenhafter Deckungs-



suche eine ganze Weile auf dem Plateau aufhalten und so Gegner ausspähen oder gegebenenfalls sogar das Feuer der auf der Nord-Süd-Route vordringenden eigenen Truppen unterstützen.

■ ■ Verstecke für Artillerie: Für die Selbstfahrlafetten bietet die Karte Klippe eine nur begrenzte Auswahl an Stellungen. In der Regel nehmen die meisten Artilleristen jeweils die südwestlichste bzw. die südöstlichste Position ein. Beide Stellungen sind beim Durchbruch von Gegnern gefährdet. Allerdings ist dies nicht anders, wenn Sie im Osten Stellung beziehen: Auch hier können vom Osten her Gegner aufmarschieren, die Sie aber wenigstens nicht so schnell erreichen wie im Westen.

▲ ▲ Lauerstellungen für Jagdpanzer: Jagdpanzer können von der jeweiligen Deckung vor der Basis effektiv das eigene

Camp bewachen. Dabei ist es auch möglich, das Plateau zu beschießen, sollten dort Gegner auftauchen. Falls es Ihre Artillerie nach Westen drängt, sollten Sie die Bewachung übernehmen und die über die Leuchtturm-Route marschierenden Truppen abfangen.

1 Tipp für Jagdpanzer und leichte Panzer: Wir hatten bereits erwähnt, dass hier positionierte Jagdpanzer des Gegners äußerst lästig für den Vormarsch der eigenen Truppen sein können. Oft können Sie das Gebiet jedoch durch einen simplen Trick säubern. Beschäftigen Sie die Jagdpanzer mit Artillerie und Direktbeschuss vom eigenen Lager und dringen Sie mit leichten oder mittleren Panzern auf das Plateau vor. Selbst wenn die dort stationierten Jagdpanzer die Flankierung bemerken, führt das Ausrichten der Geschütze oft genug dazu, dass Ihre Kameraden das empfindliche Heck des Gegners treffen.