

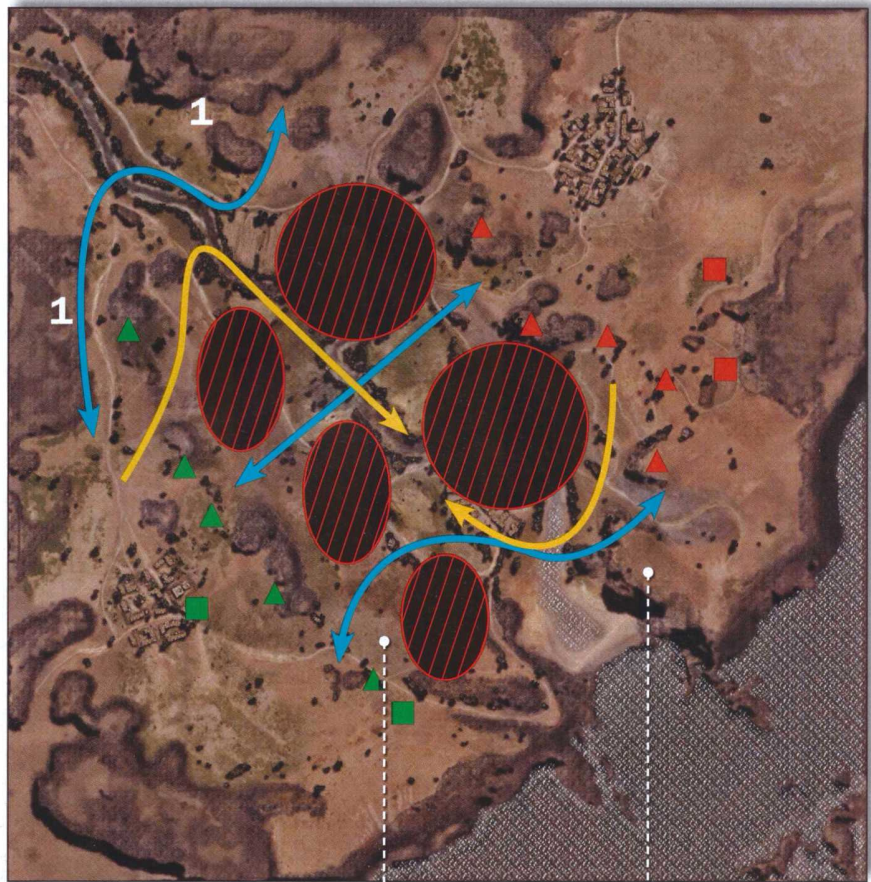
El Halluf

El Halluf ist eine typische Camp-Map, bei der in erster Linie das Können der Scouts zählt. Ungestümes Vormarschieren führt fast immer zur Niederlage.

El Halluf ist eine Wüstenkarte, auf der ein Flussbett beide Lager quer durch das Schlachtfeld spaltet. Hoch gelegene Scheitelpunkte über beiden Ufern machen es einfach, anmarschierende Gegner auszu-schalten, die sich ohne Deckung auch noch durch den Anstieg bedingt sehr langsam fortbewegen. Hier sind in erster Linie die Scouts gefragt.

➔ **Vormarschrouten für Scouts:** Scouts sind in El Halluf kriegsentscheidend. Beide Seiten werden die Scheitelpunkte der Flussufer schnell besetzen und bewachen, während sich erfahrene Spieler aus gutem Grund zu Beginn nicht auf den steilen Anstieg zum Gegner wagen werden. Als Scout obliegt Ihnen die Aufgabe, die auf den Anhöhen lauernden Gegner zu enttarnen. Sie dienen sogar regelrecht als Lockvogel, sodass Sie schnell manövrieren müssen, um feindlichen Projektilen auszuweichen. Einige Scouts patrouillieren nun erfahrungsgemäß auf den gelb eingezeichneten Routen und versuchen, durch Nutzung der vergleichsweise spärlichen Deckungen dem Feindfeuer zu entgehen. Vielversprechender ist es, sich zu Beginn der Schlacht direkt im Flussbett aufzuhalten, erkannte Gegner vom höher gelegenen Ufer zu beschießen, um sich dann wieder in das niedrigere Flussbett zurückzuziehen. Natürlich müssen Sie auch hier mit Artilleriefeuer rechnen, sodass häufige Stellungswechsel innerhalb des Verlaufs des Flussbettes erforderlich sind. Beachten Sie, dass zu Beginn der Schlacht ein Vormarsch über die offenen, ansteigenden Flächen zum Camp des Gegners selbst mit schnellen Panzern zu lange dauert! Warten Sie ab, bis Ihre Truppe den Gegner durch direkten Beschuss von der Anhöhe auf der anderen Seite des Flusses oder durch Artillerie-Treffer dezimiert hat. Erst dann sollten Sie gemeinsam mit dem Team durch Lücken stoßen.

➔ **Vormarschrouten allgemein:** Bis Sie in El Halluf überhaupt vorstoßen können, richtet sich die optimale Marschrouten danach, wo die breitesten Lücken in der gegnerischen Hauptkampflinie geschlagen sind. Das Erklimmen sämtlicher Steigungen erfordert in etwa die gleiche Zeit. Es ist sinnvoll, wenn die schweren Panzer den mittleren folgen und zeitweise stehen bleiben, um Gegnerstandorte präzise ins Visier zu nehmen. Die leichten und mittleren Panzer konzentrieren sich stattdessen auf ei-



nen möglichst schnellen Aufstieg und ignorieren zunächst den Feindbeschuss. Sobald Sie die Hochebene erreicht haben, starten Sie Ihre Flankenmanöver.

■ **Verstecke für Artillerie:** Zu Beginn ist es egal, wo Sie sich in Basisnähe positionieren. Die Vegetation ist karg, aber Sie sind zunächst weit genug von jedem Scout entfernt, um aufgedeckt zu werden. Ein halbwegs fähiges Team sollte in der Lage sein, feindliche Scouts aufzuhalten.

▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Bleiben Sie zunächst auf der Anhöhe in Deckung! Es bringt Ihnen nichts, zur Eröffnung zum Dorf zu marschieren, da Sie viel zu lange ungedeckt sind und jeden anmarschierenden oder auf der Gegenseite verschanzten Feind besser von oben bekämpfen

können. Erst beim Vormarsch der gesamten Truppe beginnen Sie, Ihrer Panzerspitze zu folgen. Achten Sie darauf, die Deckungen zu nutzen, da Sie durch Scouts aufgedeckt und direkt oder durch Artillerie jederzeit unter Feuer genommen werden können.

/// **Todeszone:** Insbesondere beim Aufstieg zur gegnerischen Anhöhe sind Sie weitgehend hilflos dem Beschuss ausgesetzt.

1 Tipp für leichte und mittlere Panzer: An diesen Punkten im äußersten Nordwesten ist ein besser gedeckter Vormarsch möglich, wenn der Gegner nicht genau diese Flanken sichert. Der Weg zur nächsten Felsenformation verläuft etwas flacher und ist damit schneller als anderswo zu erreichen. Von hier aus stoßen Sie im Bogen vor und fallen dem Gegner in den Rücken.