

Komarin

Komarin ist eine Bewegungskarte, bei der beide Parteien erst zu ihrer jeweiligen Basis marschieren und diese sichern müssen. Bei dieser Karte bieten sich großflächige Zangenbewegungen an.

In Komarin muss die nördliche Truppe erst von der Mitte zur eigenen Basis über den Fluss westlich marschieren. Die vom Süden beginnende Partei sichert dagegen die Basis, die über dem Fluss im Osten liegt. Vom Norden her ist den nördlichen Truppen eine dicht bewachsene und mit einigen Häusern bebaute Halbinsel direkt zugänglich. Eine Brücke führt in den südlichen Bereich.

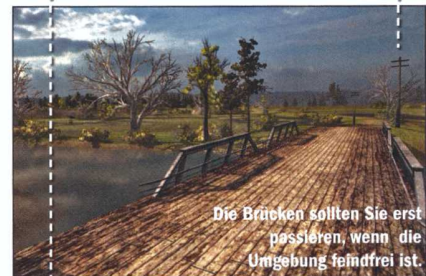
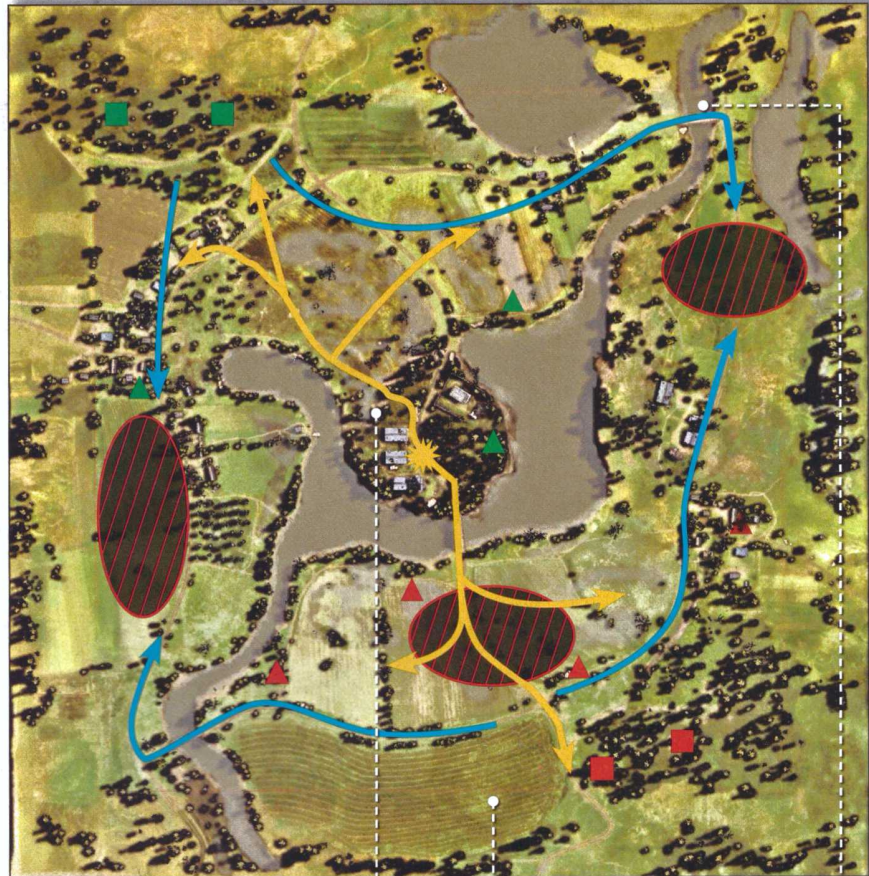
☀ Strategisch wichtiger Punkt: Die Halbinsel ist der direkte Weg, um mit schnellen Panzern in die jeweilige Mitte des Gegners vorzustoßen und die in der Regel ebenfalls in der Mitte des Nordens bzw. des Südens liegende Artillerie direkt anzugreifen. Außerdem dient diese Strecke dazu, dem Gegner, der entweder die feindliche Basis angreift oder die eigene Basis sichern will, in den Rücken zu fallen. Das ist der Grund, warum diese Halbinsel gesichert bzw. der Feind zumindest von einem Vorstoß abgehalten werden sollte. Obwohl der Bereich im Feuerkegel beider Artillerie-Einheiten liegt, bieten die Häuser Deckung.

➡ **Vormarschrouten für schnelle Panzer**
➡ **Vormarschrouten mittlere und schwere Panzer:**

Komarin zeichnet sich durch die Möglichkeit von Zangenmanövern aus, die für beide Parteien ähnlich verlaufen. Wir wollen dies beispielhaft an der im Süden stationierten, mit roten Symbolen markierten Truppe beschreiben. In diesem Fall betrachten wir die gelben und blauen Routen zusammen, da bei diesem Manöver ein koordiniertes Vorgehen erforderlich ist. In der Eröffnungsphase teilt sich Ihre Gruppe. Das größte Team, bestehend aus leichten und mittleren Panzern sowie Jagdpanzern im Hintergrund, kämpft die Halbinsel vom südlichen Bereich des Flusses aus frei und wird durch die hinten liegende Artillerie unterstützt. Scouts können in der Regel den Vormarsch von feindlichen Truppen an der West- und Ostflanke von der Halbinsel aus aufdecken.

Ein Team zieht nach Westen zur eigenen Basis, das andere nimmt den Weg nach Nordosten zur Gegnerbasis. Hat der Gegner die eigene Basis im Osten erst einmal erreicht, neigt er dazu, stehen zu bleiben und diese zu sichern. Versuchen Sie zunächst nicht, diese zu erobern, sondern beschäftigen Sie die Wächter nur.

Sowie die mittlere Halbinsel genommen ist, marschieren Sie mit Ihren schnellen Panzern schnellstmöglich nach Westen und Osten und fallen den nun vor Ihnen fahrenden



Gegnertruppen in den Rücken. Achten Sie darauf, dass Sie nach dem Durchbruch auf der Halbinsel mindestens einen, besser zwei leichte Panzer bei der vermuteten Stellung der Feindartillerie vorbeischaun und diese erledigen lassen, damit Ihre Flügel im oberen Bereich der Karte nicht beschossen werden.

■ ■ **Verstecke für Artillerie:** Sowohl die „rote“ als auch die „grüne“ Artillerie findet in den Waldgebieten an den jeweiligen oberen Rändern Sichtschutz. Außer bei Feindeinfall und dem standardmäßigen Wechsel der Deckung nach eigenem Feuer gibt es keine Veranlassung, diese Bereiche im Verlauf des Gefechts zu verlassen.

▲ ▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Sollten Sie sich für eine Zangenbewegung wie eingangs bei den Vormarschrouten beschrieben entscheiden, werden Sie Ihre Fahrzeuge in einer für die Klasse untypisch



mobilen Art und Weise führen müssen. Je nachdem, wie schnell Ihr Panzerjäger ist, gehören Sie in den Ost- oder Westvormarsch oder aber schließen sich der schnellen mittleren Truppe an. Nehmen Sie Lauerpositionen entweder beim Freikämpfen der Halbinsel oder beim Vormarsch westlich oder östlich ein. Bauartbedingt spielen Sie Ihre Vorteile meist bei der langsamer marschierenden Truppe aus.

/// **Todeszone:** Offene Flächen ohne Deckung.