

Provinz

Die Provinz ist ein Schlachtfeld, das von einer breiten Todeszone beherrscht wird. Insbesondere der Vormarsch erweist sich durch lange Serpentinstraßen als tückisch.

Die Provinz wird zwar nach den letzten Updates bevorzugt den Tier-I-Spielern zugeordnet, kann aber immer noch, wenn auch seltener, von hochstufigen Fahrzeugen besetzt werden. Zwischen den Ausgangspositionen der Teams im Südwesten und Nordosten liegt eine breite Schlucht, die zum Teil aufgrund des offenen Geländes Todeszonen-Charakter hat. Ein schneller Vorstoß ist dabei unbeobachtet praktisch unmöglich, da die Ab- und Auffahrten steile Wege sind, die beschossen werden können. Zu Beginn beschießen sich in der Regel beide Parteien von den sicheren Positionen aus, während Scouts versuchen, zu den Häuserzeilen zu gelangen, um den Gegner aufzuspüren.

☀ Strategisch wichtige Punkte: Sie sollten mit Ihren Scouts hinter einer der beiden Häuserzeilen Schutz aufsuchen, um Gegner besser aufdecken zu können. Dies wird erst klappen, bis die ersten Lücken in die Front geschlagen sind, da Sie ansonsten bereits auf dem Weg dorthin – insbesondere auf den Serpentin – massiv beschossen werden.

➡ **Vormarschrouten allgemein:** Die Provinz bietet nur zwei Vormarschrouten, die aufgrund des offenen Charakters der Karte nicht ungefährlich sind. Warten Sie erste Verluste des Gegners ab und „hangeln“ Sie sich dann an den Häuserzeilen entlang.

➡ **Vormarschrouten für Scouts:** Als Scout können Sie zu Beginn allenfalls hoffen, über die Serpentin zu den Häuserzeilen zu gelangen und hier aus der Deckung heraus den Feind auszuspähen.

■ **Verstecke für Artillerie:** Die Artillerie muss bei dieser Karte hinten bleiben und kann bei geringeren Kalibern lediglich vorge-schobene bzw. vormarschierende Panzer des Gegners beschießen. Die Vegetation ist insgesamt eher karg, sodass Sie beweglich bleiben sollten. Achten Sie bei Ihrer Positionierung darauf, dass Ihre Schussfeldwinkel möglichst nicht durch Häuser auf Ihrer Seite behindert werden.

▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Jagdpanzer positionieren sich am besten hinter den verfügbaren Deckungen am Rand der Schlucht. Ein Vormarsch macht bei der Eröffnung des Matches keinen Sinn.

/// **Todeszone:** Ausgerechnet mitten in der



Todeszone liegen beide Camps. Eine Eroberung bzw. direkte Verteidigung ist aufgrund der offenen Einschussmöglichkeiten in der ersten Phase des Spiels nicht sinnvoll.

1 Tipp für alle Panzer: Die zwei markierten Positionen erweisen sich für sämtliche Panzerarten als verführerische „Aussichtsplattformen“, um Gegner zu beschießen. Allerdings sind diese Positionen so offensichtlich und noch dazu schlecht getarnt, dass sie der jeweiligen Gegner-Artillerie in der Regel hinreichend bekannt sind und „blind“ beschossen werden. Zudem können diese Stellungen problemlos von der jeweiligen anderen Seite unter Feuer genommen werden. Allenfalls bei Schlachten im Tier I/II kann es erfolversprechend sein, diese Positionen als Stellung auszusuchen. Dies führt aber meist nur deswegen zum Erfolg, weil Spieler

der niedrigeren Levels oft zu unerfahren sind, um diese Taktik zu kennen. Um schnell über die Talsohle vorrückende Gegner anvisieren zu können, müssen Sie bei der westlichen Position sogar weit nach vorne fahren und Ihren Panzer „abkippen“ lassen. Dies macht Sie zum leichten Opfer geduldig lauender Gegner auf der anderen Seite.

2 Tipp für leichte und mittlere Panzer: Wenn Sie die Auffahrten nach oben fahren, sollten Sie eng an der Felswand bleiben, um mögliche Beschusswinkel von oben so spitz wie möglich zu halten. Da diese Bewegung in der Regel im späteren Verlauf des Spiels stattfindet, sind hoffentlich auch Ihre schweren Panzer vorgerückt, um Ihnen von der Talsohle aus Feuerschutz bieten zu können. Jagdpanzer auf der anderen Seite machen sich ebenso nützlich.