

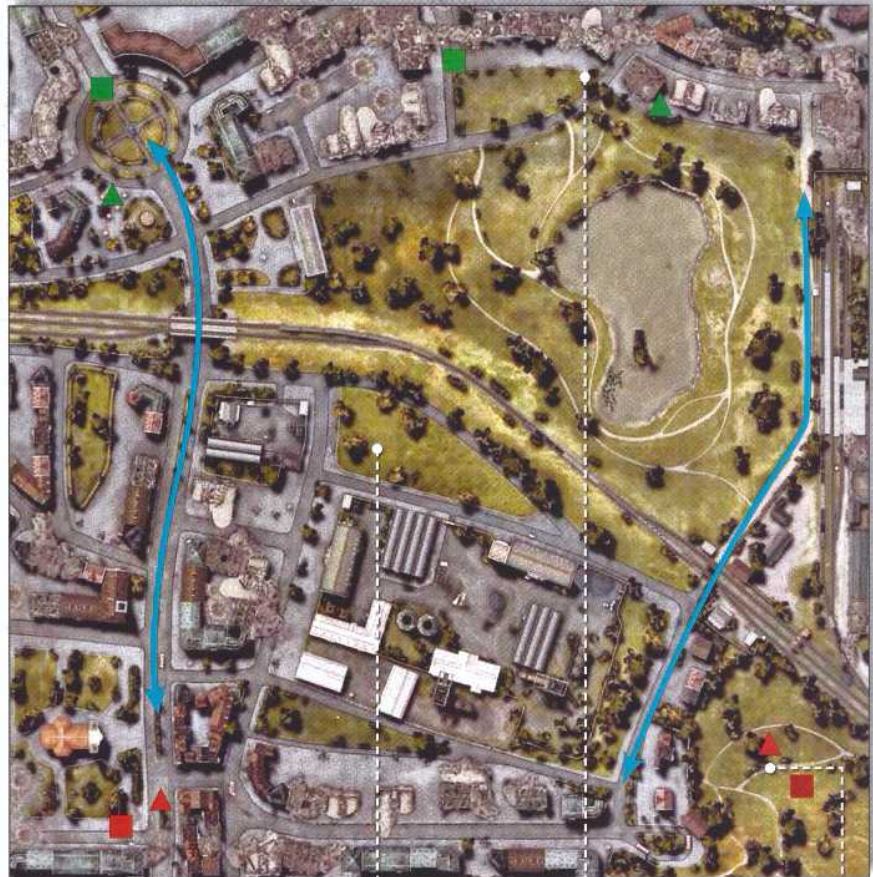
Weitpark

Weitpark gehört zu den neuesten und kleinsten Karten in World of Tanks und ist ein geschlossenes Gelände, in das Artillerie schwierig zu platzieren ist.

Obwohl Weitpark ebenso wie Ensk und Provinz 600 x 600 Meter groß ist, wirkt das Schlachtfeld für die Beteiligten durch die dichte Bebauung noch deutlich kleiner als die genannten Karten. Das Gebiet wird durch eine Bahnstrecke quer geteilt, auf der ein liegender gebiegener Zug als Deckung genutzt werden kann. Im Nordwesten führt die Strecke über eine Unterführung, unter der Panzer lauern können. Der Nordosten wird von einer offenen Fläche beherrscht, auf der Fahrwege jedoch durch einen großen See vorhersehbar werden. Von der Charakteristik erinnert die Karte also eher an ein umgestelltes Ensk oder Himmelsdorf. Aufgrund der geringen Größe der Karte ist es nicht sinnvoll, die gegnerische Basis im Handstreich nehmen zu wollen. Selbst wenn der Gegner vorgerückt ist, kann er schnell zur Basis zurückkehren und diese freikämpfen.

➡ **Vormarschroute allgemein:** Die eingezeichneten Pfeile geben in diesem Fall lediglich die grobe Richtung an, da auf der Karte eine sture Geradeausfahrt selten möglich und grundsätzlich nicht empfehlenswert ist. Die Lage des Zuges zwingt Sie jedoch, sich beim Vormarsch im Osten oder im Westen vorbeizuzwängen. Aufgrund des offenen Geländes laufen Sie im Osten Gefahr, das Feuer auf sich zu ziehen. Wenn Sie vom Süden aus starten, empfiehlt es sich, das Zugende und den Bahndamm als Deckung zu nutzen und sich zunächst den Weg freizuschneiden. Da sich südlich der Bahnlinie mehr Versteckmöglichkeiten bieten, ist es für die Truppen im Süden oft einfacher, die vorhersehbaren Durchbruchsstellen zu bewachen, statt selbst zu stürmen. Bei der geringen Größe der Karte und den mangelnden Einsatzmöglichkeiten der Artillerie macht es wenig Sinn, Scouts zur Aufklärung einzusetzen. Es ist besser, wenn sich die leichten Panzer am Kampf beteiligen und in den engen Straßenzügen Gegner umgehen oder flankieren.

■ ■ **Stellungen für Artillerie:** Weitpark bietet kaum sinnvolle Einsatzmöglichkeiten für Artillerie. Generell ist es empfehlenswert, so weit wie möglich hinter der Hauptkampflinie zu bleiben und sich auf die wenigen Schussfelder zu konzentrieren. Im Süden können Sie sich ans Ende der Weststraße stellen und diese Strecke überwachen. Alternativ können Sie nach Osten wandern, was aber ohne Unterstützung riskant ist: Hier brechen leicht schnelle Panzer durch. Wenn Sie sich dazu verleiten lassen, den Hügel zu erklimmen, ist



sogar ein direkter Beschuss wahrscheinlich. Im Norden gibt es sogar noch weniger sinnvolle Stellungen. Ziehen Sie sich nach Nordwesten zurück und versuchen Sie, nicht weiter aufzufallen. In der Mitte ist die schlechtere Position, da Sie leicht entdeckt werden. Immerhin können Sie das Nadelöhr am Zugende im Südosten unter Feuer nehmen. Denken Sie daran, dass Sie bei dieser Karte auch als Artillerist oftmals dazu gezwungen sind, den Gegner direkt zu beschießen.

▲ ▲ **Stellungen für Jagdpanzer:** Panzerjäger haben es etwas leichter als die Artillerie, da Sie sinnvoll bestimmte Engpässe bewachen können. Die beste Stellung im Süden ist am Ende der langen Westtangente. Von dort aus beschießen Sie anrückende Fahrzeuge, die durch die Bahnunterführung marschieren. Im Südosten können



Sie am Bahndamm den Durchgang besetzen. Im Norden können Sie bei der östlich gelegenen Häuserzeile Schussfelder schaffen. Diese Passage erinnert an die Umrandung des Parks in Himmelsdorf. Westlich bewachen Sie die lange Straße im Westen und beschießen Truppen, die über den Bahndamm einrücken.