

KARTEN-GUIDE: RUINBERG

Ruinberg

Ruinberg ist eine halboffene Karte, die jeder Waffengattung entgegenkommt. Hier gilt es, auf der offenen Fläche im Osten die Vegetation und die Dörfer als Deckung zu nutzen.

In Ruinberg finden Sie ein gemischtes Gelände vor, wo sämtliche Waffengattungen sinnvolle Einsatzmöglichkeiten haben. Die offene Fläche im Osten ist zwar für die Artillerie gut beschießbar; aber das Gebiet bietet auch vorrückenden Einheiten ausreichend Deckung durch Dörfer und Vegetation.

☀ Strategisch wichtiger Punkt: Das Dorf im Osten bietet einerseits Deckung gegen Artilleriebeschuss, andererseits können Sie von hier aus beide Basen beschießen und darüber hinaus Teile der Stadt im Westen unter Kontrolle halten. Außerdem können Sie schlecht positionierte Artillerie erkennen und bekämpfen. Es bietet sich also an, diesen Punkt schnell zu sichern.

➡ **Vormarschroute allgemein:** Die drei Routen für den Vormarsch zeichnen sich durch ganz unterschiedliche Anforderungen aus. Im Westen finden Sie eine typische Häuserkampsituation vor. Das Gelände ist von der Artillerie nur schwer einzuschießen. Auch können Jagdpanzer lediglich jeweils einen Straßenzug sichern. Die östliche Route liegt komplett in Reichweite der Artillerie, bietet sich aber für ein schnelles Vorstoßen von Deckung zu Deckung an.

In der Mitte finden Sie eine lange, gebogene Häuserzeile vor, an der Sie vorstoßen können und Deckung gegen frontal aufmarschierende Gegner finden. Allerdings sind Sie Artillerie-Beschuss ausgesetzt, bis Sie die südlich von der in der Mitte liegenden Querstraße befindliche Straßenschlucht erreicht haben. Nehmen Sie diese Route nur, wenn für Ihre Kameraden eine Chance besteht, das Dorf im Osten als strategisch wichtigen Punkt einzunehmen.

➡ **Vormarschroute für Scouts:** Im Osten fahren Sie schnellstmöglich vor Ihrer Truppe her und versuchen, bis zum Dorf (strategischer Punkt) zu kommen. Meist können Sie von da aus bereits Artillerie aufdecken. Versuchen Sie, durch geschicktes Manövrieren im Dorf so lange zu überleben, bis Ihre schwereren Kameraden aufgerückt sind. Riskanter ist der Weg im Westen, der zudem wenig Vorteile für Ihre Artillerie bietet, da diese auch erkannte Gegner nur schwer in der Stadt treffen kann. Die westliche Route eignet sich eher dazu, der gegnerischen Artillerie mit einem schnellen Vorstoß in den Rücken zu fallen.



■ **Verstecke für Artillerie:** Stoßen Sie zu einer Stellung im Südosten bzw. Nordosten vor, da Sie in der Nähe der Basis kaum eine Chance haben, die Straßenzüge in der Stadt zu beschießen. Vergessen Sie den ständigen Stellungswechsel nicht, da mit Durchbrüchen schneller Panzer zu rechnen ist.

▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Für Jagdpanzer bietet diese Karte viele Versteckmöglichkeiten. Wegen der Gefahr schneller Scouts sollte ein Teil Ihrer Jagdpanzer die Artillerie sichern. Später können Sie an der östlichen Straße die Vegetation als Deckung nutzen.

1 Tipp für leichte und mittlere Panzer: Wenn Sie dem Gegner über die Stadt in den Rücken fallen, sollten Sie schnell sein. Ebenso wichtig ist es aber, bei Feindkontakt



zu manövrieren. Wenn Sie stur geradeaus stürmen, laufen Sie Gefahr, in den von Osten einsichtigen Straßenzügen gezielt beschossen zu werden. Häufig lohnt ein schneller Vorstoß über diese Strecke erst, wenn ein Teil der Gegnertruppe eher auf die Ostflanke schwenkt.