

Steppen

Die Steppen sind eine komplett offene Karte, die zu Frontalangriffen mit dem gesamten Team einladen.

Die Steppen sind ein mit Felsen und karger Vegetation versehenes Areal, das von einer breiteren Straße in der Mitte des Gebiets von Norden nach Süden durchzogen wird. Im Westen und Osten der Straße finden Sie immer wieder Deckungsmöglichkeiten, hinter denen Sie Unterschlupf finden. Im Westen wird der Bereich von höheren und dichter beieinanderstehenden Gesteinsformationen beherrscht, die filigranere Manöver im direkten Duell mit dem Gegner ermöglichen. Im Osten dagegen finden Sie eine Straße, die niedriger als das Gesamtareal liegt und von vereinzeltem Baumbestand gesäumt wird. Die Basen der beiden Parteien im Nordwesten und Südosten weisen einige Felsformationen und Büsche auf, hinter der sich Jagdpanzer verstecken können.

➔ **Vormarschroute allgemein:** Ganz im Osten finden Sie eine Straße vor, die niedriger als das gesamte Areal liegt. Zudem verdecken teilweise Bäume die Sicht. Wenn Sie hier vormarschieren, können Sie beispielsweise auf dem Scheitelpunkt des Damms entlangfahren und Deckung auf dem tiefer liegenden Straßenzug suchen. Im Westen dagegen stehen die Felsformationen dichter beieinander als bei anderen Bereichen der Karte. Zudem ist das Areal von den größten Höhenunterschieden in der Karte gekennzeichnet. Dieser Bereich ist dazu geeignet, Gegner um Deckungen herum auszumaneuvrieren.

Beide Vormarschrouten sollten nicht stur befahren werden, sondern Sie hangeln sich am besten besonders im Westen von Deckung zu Deckung. Die mittlere Straße wird übrigens immer wieder als Vormarschroute genutzt. Dieser Weg ist aber wegen der leichten Erreichbarkeit der Artillerie und der vorhersehbaren Fahrtrichtung weniger empfehlenswert, auch wenn Sie an den Straßenseiten immer wieder Deckung hinter Felsformationen finden. Lauern Sie vorstürmenden Gegnern lieber dort auf, als diesen Weg selbst zu beschreiten.

Generell sind die Steppen für einen massierten, schnellen Vormarsch aller Panzer auf die gegnerische Basis geeignet. Einen derartigen „Rush“ führen Sie wegen der leichteren Befahrbarkeit eher auf der Ostseite aus. Wie immer bei der Erstürmung gilt: Bleiben Sie nicht stehen, bis Sie das gegnerische Lager erreicht haben.

➔ **Vormarschroute für Scouts:** Die Steppen sind keine wirkliche Scout-Karte. Wenn



Zahlreiche Felsformationen sind über das gesamte Gelände verstreut.



Im Westen finden Sie eine schnelle Route, die sich für einen Rush eignet.

Sie aber scouten, sind Sie generell besser im Westen aufgehoben, da Sie hier mit dem Ausnutzen der dichteren Felsformationen Vorteile haben.

■ ■ **Verstecke für Artillerie:** In den Steppen gibt es wenig echte Versteckmöglichkeiten. Deckung gegen direkte Treffer bieten im Norden und Süden jeweils vor den Basen Gesteinsformationen. Grundsätzlich sollten Sie möglichst weit hinten bleiben, da hier immer die Gefahr eines schnellen Vorstoßes durch Scouts und mittlere Panzer droht.

▲ ▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Panzerjäger finden Verstecke an zahlreichen Stellungen auf der Karte. Die Felsen vor den jeweiligen Lagern können dabei genutzt werden. Ähnliche Formationen finden Sie in



Die Artilleriepositionen sind in den Steppen nicht immer optimal geschützt.

regelmäßigen Abständen, wenn Sie die Todeszonen überquert haben. Wegen der Vorhersehbarkeit der Fahrtrichtung kann es zudem erfolgversprechend sein, die mittlere Straße aus der Deckung heraus vom Lager her zu beobachten.