

Moor

Moore sind bekanntermaßen tückisch: Auch bei World of Tanks behindert diese Passage Ihre Panzer nicht unerheblich in ihrer Agilität.

Das Moor wird von einem breiten Sumpfareal in der Mitte der Karte beherrscht. Hier gibt es wenig Deckung durch vereinzelte Felsen, während der tiefe Untergrund jedes Manöver in Zeitlupentempo ablaufen lässt. Zum Norden hin wird die Basis durch eine Burg gegen Artillerie geschützt, zum Süden durch eine Felsformation.

➡ **Vormarschrouten allgemein:** Als Hauptroute bieten sich vor allem die Wege im Norden und im Süden zur Flankierung an. Insbesondere für schwere Panzer ist der mittlere Weg jedoch wenig empfehlenswert, da der Sumpf die Bewegungsfähigkeit spürbar einschränkt. Wenigstens bieten zahlreiche kleinere Felsen ein wenig Deckung. Gut positionierte Jagdpanzer würden Sie beim Stellungswechsel dennoch treffen. Beim Vormarsch treffen Sie auf jeweils eine Brücke als Engpass, die zu allem Überfluss auch noch im Schussfeld der Artillerie liegen kann. Nach Möglichkeit versuchen nachgerückte Jagdpanzer, den Übergang so weit feindfrei zu schießen, dass Sie schnell passieren können.

➡ **Vormarschrouten für leichte Panzer/Scouts:** Der Untergrund auf der mittleren Route ist zwar sumpfig und wirkt sich negativ auf die Geschwindigkeit und Agilität der Panzer aus. Einer der Vorteile der Route kann es jedoch je nach Spielsituation sein, dem Gegner in die Flanke zu fallen, sofern er die jeweilige Brücke bereits überquert hat. Anschließend können Sie sich hinter die Felsen zurückziehen.

■ ■ **Verstecke für Artillerie:** Die Versteckmöglichkeiten für die Artillerie sind wegen des kargen Baumbestandes eher dürrig. Entscheiden Sie sich, welche Brücke Sie mitsichern wollen. Aus beiden Positionen haben Sie die Chance, auch Teile des Moores mit Ihrem Geschütz zu erreichen.

▲ ▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Ähnlich wie bei der Artillerie ist diese Karte für Panzerjäger nicht gerade ein El Dorado an Deckungsmöglichkeiten, was die Eröffnungsphase des Matches betrifft. Ähnlich wie die Artillerie sollten Sie sich entscheiden, ob Sie eine der beiden Brücken abdecken wollen. In vielen Fällen können Sie auch bis zum Rand des Moores unentdeckt vorrücken und dort Stellung beziehen, weil überquerende Panzer viel langsamer auf festem Grund sind als Sie.



Die Burg bietet Schutz gegen Artillerie. Leider ist der Burghof nicht befahrbar.



Das Sumpfgebiet verlangsamt Ihre Panzer durch den tiefen Boden merklich.



Beim Anmarsch über die Flanken finden Sie relativ wenig Deckung.

1 Tipp für Artillerie: Das Start-Areal für die Artillerie ist eigentlich für sich schon eine Todeszone. Die Selbstfahrlafetten beginnen nämlich immer an der gleichen Stelle in der Mitte des markierten Straßen-Rundkurses. Sie sollten sich also umgehend von dieser unmittelbaren Position nach

Schlachtbeginn entfernen, da die Gefahr von Blindtreffern immer hoch ist. Dummerweise gibt es im gesamten Areal wenig gute Artilleriestellungen. Prägen Sie sich also ein, nach jedem Schuss stets die Stellung zu wechseln, wenn Sie innerhalb des Straßenbereichs bleiben wollen.