

KARTEN-GUIDE: MALINOWKA

Malinowka

Malinowka ist nicht bei allen Spielern beliebt: Die riesige Todeszone in der Mitte macht das Schlachtfeld zum Campingplatz, bei dem sich beide Parteien belauern.

Malinowka ist eine eher unbeliebte Karte, da die riesige Todeszone in der Mitte kaum sinnvolle Truppenbewegungen zulässt und Schlachten oft zu Hängepartien mit aufeinander lauern den Gegnern werden. Der sinnvollste Aufmarschweg ist daher nicht der direkte Weg in die Todeszone, sondern eine ausholende Flankenbewegung.

☀ Strategisch wichtiger Punkt: Von dieser Anhöhe aus kontrollieren Sie sowohl die südliche als auch die nördliche Anmarschrouten. Beachten Sie, dass Sie hier von der Artillerie beider Parteien beschossen werden können! Wenn Sie diesen Punkt eingenommen haben, können Sie sehr schnell durch die Wälder vorstoßen und die Artillerie niedermachen.

➡ Vormarschrouten für Scouts: Zu Beginn des Gefechts sollten Scouts eine dieser beiden Routen wählen, hier aber wegen des drohenden Artilleriebeschusses keinen schnellen Vorstoß wagen. Es lohnt sich, im Süden und Norden in den Waldgebieten in den Deckungen zu verweilen und erst bei gesicherter Lage vorzufahren. Erst bei direktem Feindkontakt und damit Entdeckung durch die gegnerische Artillerie muss schnell manövriert werden. Ihre nachrückende Truppe sowie die Artillerie sollte Sie unterstützen – bleiben Sie dort nicht allein! Auf dieser Karte bringt es fast nichts, die Artillerie im Alleingang in Nahkämpfe zu verwickeln – vorher werden Sie mit hoher Sicherheit abgeschossen.

➡ Vormarschrouten mittlere und schwere Panzer: Fahren Sie im Norden oder im Süden vor, und zwar im massiven Verbund, um die Feuerkraft zu bündeln. Mittlere Panzer sollten gegebenenfalls auf schwere Verbündete warten. Seien Sie sich darüber im Klaren, dass Sie von der Artillerie auf der gesamten Strecke vergleichsweise gut unter Feuer genommen werden können. Achten Sie darauf, dass Sie bei einer Aufteilung der Kräfte jeweils mindestens einen Scout nach vorne schicken. Nutzen Sie Bodenwellen aus – abgesehen von Bäumen und Sträuchern haben Sie nur in direkter Gebäudenähe ausreichend Deckung.

■ ■ Verstecke für Artillerie: Auf dieser Karte startet die Artillerie immer auf der exakt gleichen Position. Das bedeutet, dass Sie von dieser Stelle schleunigst verschwinden müssen. Von den möglichen Artilleriepositionen ist immer die am weitesten im Westen gelegene Position die günstigste,



da Sie hier am längsten vom möglichen Einfall des Gegners geschützt sind.

▲ ▲ Lauerstellungen für Jagdpanzer: Einerseits sollten Jagdpanzer den Damm im Norden bzw. die Gebäudereihe im Süden sichern. Allerdings sind Jagdpanzer auf dieser Karte in der günstigen Lage, weite Strecken unter Sichtschutz im nördlichen bzw. südöstlichen Waldstreifen zu fahren. Außerdem finden Sie auf der westlichen Hälfte einige Büsche vor, die Sie als Hinterhalt nutzen können. Malinowka ist daher eine Karte, bei der sich eine mobile Spielweise für Jagdpanzer auszahlt.

/// Todeszone: Da die Fläche zwischen beiden Parteien komplett offen ist, lohnt sich hier ein Anmarsch nicht. Geübte Spieler können allenfalls ein Anschleichen durch

das Sumpfgebiet oder am Uferand aufgrund des flacher abfallenden Geländes in Erwägung ziehen.

1 Tipp für alle Panzerarten: Der frontale Anmarsch ist in Malinowka derart offensichtlich unsinnig, dass er paradoxerweise tatsächlich manchmal wieder Sinn ergibt. Östlich und westlich der Todeszone finden Sie zwei Strecken, die aufgrund des flach abfallenden Geländes Schutz gegen Direktbeschuss bieten. Wenn sich der Gegner auf den Weg zur Flanke macht, können Sie entweder dort Scouts vorschicken oder in Gruppen direkt ins Camp vorstoßen. Allerdings ist der Streifen nicht breit genug, um mehr als drei Panzer sicher zu beherbergen. In der Praxis ist dies besonders dann sinnvoll, wenn Scouts vorneweg fahren und die Jagdpanzer für Ihre Artillerie aufspüren.