

Ensk

Mit seiner die gesamte Karte an der Ostseite beherrschenden Bahnlinie erinnert Ensk an Himmelsdorf, bietet jedoch wesentlich mehr Schussfelder für Jagdpanzer und Artillerie.

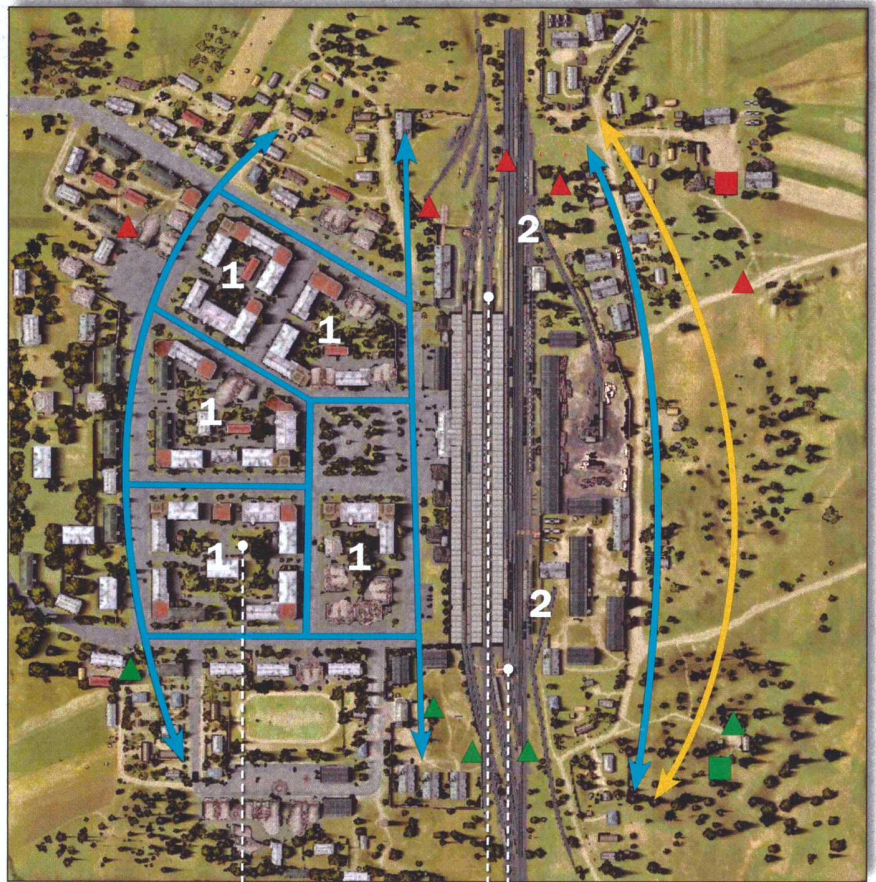
Ensk ähnelt auf den ersten Blick Himmelsdorf, lässt aber Freunden offenen Geländes mehr Spielraum an der Ostflanke jenseits der Bahnlinie. Die Artillerie hat allerdings den Nachteil, als einzig sinnvolle Stellung eine Position an der Ostseite einzunehmen, was im Spiel jedem schnell auffällt. Eine Sicherung der eigenen Artillerie etwa durch Jagdpanzer ist ähnlich wie in Himmelsdorf sehr wichtig.

➡ **Vormarschroute allgemein:** Welche der drei Routen Sie wählen, hängt davon ab, ob Sie sich in offenerem Gelände wohler fühlen oder im Häuserkampf. Beide westlichen Routen sollten nicht direkt, sondern unter Ausnutzung der Gebäude befahren werden. Hier sind Sie optimal vor Artillerie geschützt, sollten es aber durch einen Zickzackkurs feindlichen Jagdpanzern schwerer machen, einzelne Straßenzüge zu sichern. Die Route im Osten bietet Ihnen auf halber Höhe einige Schuppen, die Sie als Deckung nutzen können.

➡ **Vormarschroute für Scouts:** Für reine Scouts bietet sich auf dieser nur 600 x 600 Meter großen Karte die östliche Route an, um die feindliche Artillerie aufzudecken oder bei schnellem Vorstoß selbst zu erledigen. Gerade in Ensk kommen Durchbrüche häufig vor, da die Artillerie außer auf der Ostseite nirgendwo sinnvoll platziert werden kann. Das heißt allerdings auch, dass Sie selbst Ihre Artillerie tunlichst mit eigenen Wachposten schützen sollten!

■ ■ **Verstecke für Artillerie:** In Ensk kann sich die Artillerie nur im Osten aufhalten. Da dies jeder Mitspieler weiß, empfiehlt sich gerade hier nach jedem Schuss ein sofortiger Stellungswechsel.

▲ ▲ **Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Panzerjäger eignen sich insbesondere dafür, die „langen Geraden“ ab der Bahnlinie nach Westen hin abzusichern. Auch wenn Feindpanzer in der Stadt die Gebäude nutzen müssen sie irgendwann ins Schussfeld fahren. Schwieriger ist das Abdecken der Bahntrasse, da Feindpanzer Ihnen genau entgegenkommen müssen. Ein Stellungswechsel zu einer anderen Schussbahn dauert nach dem Aufdecken des heranfahrenden Feindes meistens zu lange. Wenn Sie am Zugende positioniert sind, können Sie die Schienen schneller wechseln.



1 Tipp für leichte, mittlere und schwere Panzer: Der Reiz an Ensk sind die festungsartigen Innenhöfe in der Stadt. Wenn Sie diese besetzen, können Sie bei geschicktem Zusammenspiel die Durchgänge als Schießscharten nutzen und so mit mehr Feuerkraft dem Gegner erhebliche Verluste zufügen. Leichte Panzer versuchen dabei, den Gegner bewegungsunfähig zu schießen; die schweren und mittleren Panzer sorgen dann für den Abschuss.

2 Tipp für Artillerie: In Ensk brechen leichte Panzer oft auf der Ostseite durch. Wenn Sie Artillerie-Kommandant sind, wissen Sie, wie schwer kreuzende leichte Panzer zu treffen sind. Wenn absehbar ist, dass leichte Panzer auf dem freien Feld im Osten anmarschieren, retten Sie sich als Notlösung zwischen die Züge und wenden Sie Ihren Panzer Richtung Gegner. Die leichten Panzer sind dann ge-



zwungen, Ihnen zwischen die Züge zu folgen. Dort gibt es wenigstens keinen Spielraum für Zickzackbewegungen, denen Sie nur schwer folgen können. Somit visieren Sie diese Fahrzeuge weitaus wirkungsvoller an. Achten Sie darauf, dass Sie immer auf einen Punkt etwas unter dem Feindpanzer zielen, da Artillerie über eine stark gekrümmte Geschosslaufbahn verfügt und Sie sonst leicht über den Angreifer hinweg schießen können.