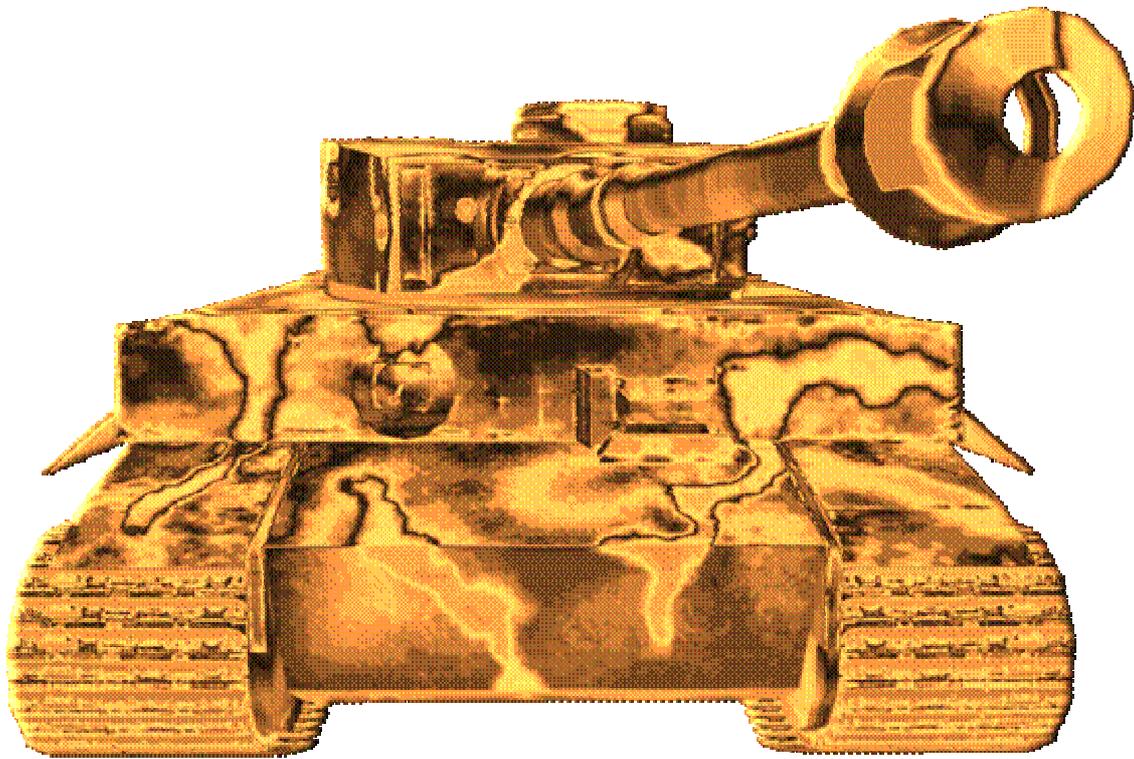


Jaliks Panzerguide



Einleitung	3
Spielphysik	4
Kinetische Energie	4
Geschosswirkung	5
Zielen und Schießen	7
Funktionsweise der Visiereinrichtungen	7
Entfernungsbestimmung mit der Visiereinrichtung	8
Entfernungsbestimmung mit dem Rangefinder	9
Beispielbilder für die schnelle Entfernungsschätzung	10
Schießen bei Stillstand	11
Schießen aus der Bewegung	11
Gegnerische Panzer, deren Schwachstellen und sinnvolle Kampftfernungen	12
Flugabwehr	13
Bewegung im Gefecht	14
Bewegung Vorwärts...	15
Und auch ab und an Rückwärts...	18
Beispielbilder für geeignete und ungeeignete Deckungen	20
Der Feuerkampf	24
Der Kampf in der Offensive	24
Der Kampf in der Defensive	26
Der Häuserkampf	29
Das Teamspiel	29
Multicrew	30
Panzerverband	30
Schlusswort	32
Geläufige Abkürzungen und Funkverkehr	33
Tipps und Tricks	36

Einleitung

Nach mehrjähriger Pause bin ich sehr erfreut euch endlich einen fast komplett überarbeiteten Panzerguide vorstellen zu können!

Der Guide richtet sich auch in seiner neuen Fassung an Einsteiger und soll beim Erlernen des Spiels mit der Panzerwaffe in [World War II Online - Battleground Europe](#) zur Seite stehen. Obwohl sich das Handbuch vorerst hauptsächlich um das deutsche Kriegsgerät unseres geliebten Spieles drehen soll, sind viele der Kapitel allgemeingültig. Ich hoffe, dass mir angehende Spieler der alliierten Armeen das "Panzergrau" nachsehen sich davon nicht abschrecken lassen mögen.

Wie auch beim alten Panzerguide wurde ich tatkräftig unterstützt . Ganz besonders hervorheben möchte ich die in ihrer Geduld fast an Selbstkasteiung erinnernde Hilfe unseres Gemeindefü... pardon, unseres altgedienten Mitspielers GRENI, der sich für die Realisierung der Webseite verantwortlich zeigt. Ferner möchte ich mich für die Hilfe von Pene, Parasit und Pauker bedanken. Möge der digitale Kriegsgott allen Unterstützern für immer gnädig sein! Vielen Dank Leute und ein dickes WOOT für euch!

Es bleibt noch zu erwähnen, dass das Handbuch selbstverständlich nur meine Meinung wiedergibt und keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass auch andere als die beschriebenen Vorgehensweisen zum Ziel führen und das vielleicht die Panzerasse von morgen die Veteranen von heute auf ihren Kill-Listen wiederfinden! Benutzt einfach das Material, dass euch zur Verfügung steht, spielt mit Köpfchen und macht das Beste daraus!

Für konstruktive Kritik, Anregungen und flehende Mitwirkungsgesuche bin ich selbstverständlich immer zu haben. Schreibt mir einfach an jalik@web.de und ich antworte schnellstmöglich.

Viel Spaß!

Jalik

Auch online unter: <http://panzerguide.battlegroundeurope.de/>

Spielphysik

Um die Möglichkeiten und Besonderheiten der Panzerfahrzeuge in BGE verstehen zu können, sollte man sich zu allererst die Funktionsweise der Spielphysik vergegenwärtigen. Sie ist es schließlich, die uns den Rahmen setzt, innerhalb dessen wir unsere Spieltaktik zum Erfolg führen müssen - oder anders: bevor du das Spiel spielen kannst, musst du die Regeln kennen!

Kinetische Energie

Im Gegensatz zu Allerwelts-Shootern wird in BGE nicht mit einem herkömmlichen Hitpoint-System gearbeitet, bei dem eine Waffe pro Schuss eine gewisse Menge Schaden anrichtet und das Ziel genau dann als zerstört gilt, wenn alle seine Hitpoints verbraucht sind. Ein solches System hat vielleicht den Vorteil, dass der Schaden aufsummiert werden kann, was ja durchaus nicht unrealistisch ist. Man denke nur an eine Panzerung, die von einem bestimmten Geschoss nicht durchschlagen werden kann, es sei denn dieses Geschoss trifft auf eine bereits von einem anderen Geschoss vorgeschädigte Stelle. Allerdings ist so ein Fall recht unwahrscheinlich und betrifft nur einen relativ kleinen Bereich an besagter Panzerung - auf keinen Fall das ganze Objekt. Es ist realistischer anzunehmen, dass ein halbwegs passabel geschützter Panzer eher vom Rost zerfressen in feines Pulver zerfällt und als Verschnitt in der nächsten kolumbianischen Kokslieferung eine Renaissance erlebt, bevor ein Karabiner in der Lage ist, seine Panzerung an irgendeiner Stelle zu durchschlagen. Auch wenn man das nächste Jahrtausend damit verbringt exakt auf dieselbe Stelle zu schießen, was mit den weltweiten Munitionsbeständen sicherlich ein Leichtes wäre. Man benötigt nun einmal das richtige Geschoss aus der richtigen Waffe, um einen Panzer zerstören zu können und dabei muss dieses Geschoss unter anderem über eine ausreichend hohe kinetische Energie verfügen. Diese kinetische Energie ist es, die auch in BGE die wichtigste Rolle in der Entscheidung spielt, ob ein Projektil ein Fahrzeug durchschlagen kann, oder nicht. Letztlich werden an der äußeren Panzerung des Zieles auch nur Zahlenwerte miteinander verglichen (kinetische Energie des Geschosses contra "Panzerungswert" zum Beispiel), was man gern auch ein Hitpoint-System nennen kann. Aber die Sache ist noch viel komplizierter. Die Energie, die ein Projektil zum Zeitpunkt des Aufschlagens in die Waagschale werfen kann und die nun größer sein muss, als der "Panzerungswert", hängt von den Faktoren Masse und Geschwindigkeit ab. Je mehr Masse ein Geschoss hat, desto mehr Bumms hat es. Je schneller es dabei ist, desto mehr Bumms hat es. Während die Masse eine unveränderliche Größe ist, variiert die Geschwindigkeit mit der Länge der Kanone und der Entfernung zum Ziel. Ist die Kanone zu kurz, wird das Geschoss nicht lang genug beschleunigt und das bisschen Geschwindigkeit wird durch die Reibung mit der Luft fortlaufend in schnöde Wärme verwandelt, weshalb die Entfernung diese große Rolle spielt. Ist die Kanone kurz genug und oder steht man weit genug entfernt, könnte man ein

Geschoss einfach mit der Hand auffangen. Das ist zumindest die graue Theorie, denn realistische Feldversuche stehen noch aus.

Andersherum bedeutet eine lange Kanone, dass die Granate eine hohe kinetische Energie auf den Weg bekommen wird, da die Treibgase sie im Kanonenrohr lange beschleunigen können. Ist die Masse der Granate dann noch gering, wird sie auch verhältnismäßig geringe Mengen dieser Energie auf dem Weg zum Volltreffer verlieren und in einer langen, gestreckten Flugbahn fliegen. Größere Kaliber fallen schlicht schneller wieder herunter und müssten für eine ähnlich tolle Flugbahn noch stärker beschleunigt werden.

In BGE kommt auch der Winkel eines Geschosseinschlages zum Tragen. Findet der Treffer in einem steilen Winkel statt, wird die Energie auf eine recht kleine Fläche konzentriert, bei flachem Winkel prallt das Projektil einfach ab (auf die sogenannte Mahlzeitenstellung gehe ich im Kapitel „Der Feuerkampf“ näher ein).

Geschosswirkung

Mit dem Durchschlag durch eine Panzerung ist es in BGE aber noch nicht getan. Es kommt häufig vor, dass eine Granate links reinknallt und rechts das Fahrzeug wieder verlässt ohne etwas Wichtiges mit einem Pulsschlag oder entflammbarem Inhalt getroffen zu haben. Die Splitterwirkung wird im Spiel zwar berechnet, aber es ist nicht garantiert, dass diese einen Panzer außer Gefecht setzt. Viel sicherer ist es, wenn ein oder zwei Besatzungsmitglieder, der Treibstofftank oder die Munition auf der Route des Projektils liegen. Werden diese getroffen, fällt ein Teil der Besatzung aus oder es gibt ein hübsches Feuerwerk.

Es gibt ferner diverse Geschosstypen, deren Durchschlagsleistungen oder Schadenswirkung konstruktionsbedingt voneinander abweichen. Mit AP (armor piercing) sind Wuchtgeschosse gemeint, die ihre Schadenswirkung, wie eben beschrieben, meist nur aus ihrer Masse und einem extrem harten Kern beziehen, wenn man einmal die Möglichkeit der Verwendung verschiedener Materialien außer Acht lässt. HE (high explosive) Granaten fehlt ein massives Metallstück an der Spitze - an dessen Stelle befindet sich fieser Sprengstoff, weshalb sich diese Munitionsart nicht zum Penetrieren von Panzerung eignet sondern eher für Weichziele gedacht ist. Verfügt man allerdings über eine große HE-Granate und ein langes Kanonenrohr, dann kann ein HE-Treffer bei einem leicht gepanzerten Fahrzeug mehr Schaden anrichten, als ein AP-Treffer, der nur vorne und hinten ein Luftloch hinterlässt (zum Beispiel PzKfw IV und VI versus Panhard). APHE (armor piercing / high explosive) ist eine Mischung aus diesen beiden Typen - ein harter Kern ermöglicht es, Panzerungen zu durchschlagen und sobald das geschehen ist, explodiert die Sprengladung und verteilt unzählige Splitter im Kampfraum, was die Schadenswirkung um ein Vielfaches erhöht. HEAT-Geschosse erzeugen in definiertem Abstand zum Ziel einen sehr heißen Plasmastrahl, der durch konisch angebrachte Sprengladungen in der Geschößspitze erzeugt wird. Diese Waffen können sehr dicke Panzerungen durchschlagen und dem Plasmastrahl ist es egal, wie schnell die

fGranate beim Aufschlag war, solange er sich nicht zerstreut, bevor er auf die Panzerung trifft (deshalb definierter Abstand).

Diese Granaten können also auch aus kurzen Kanonen mit niedriger Mündungsgeschwindigkeit abgefeuert werden, ohne dass sie ihre Wirkung einbüßen. Als Gegenmaßnahmen wurden damals doppelte Panzerungen (wie der Turm des A13) oder Schürzen und ähnliches erdacht, die die HEAT-Granate zur Explosion bringen sollten, bevor diese im richtigen Abstand zur Hauptpanzerung ihre Wirkung entfalten konnte.

Wenn man all das weiß, wird man sich nicht wundern, warum man manchmal eine gefühlte Ewigkeit auf einen Panzer schießen kann, ohne dass man einen Kill erhält. Jeder Schuss, der nicht durchschlägt und dann etwas im Inneren des Fahrzeuges trifft, hat sozusagen nicht stattgefunden (zumindest nicht in Hinsicht auf den Zustand des Gegners). Er hat keinen Schaden angerichtet und hat keinerlei Effekt auf folgende Schüsse. Ein starker Feindpanzer muss also nicht zwanzigmal beschossen werden, bevor er explodiert. Sofern er überhaupt zu zerstören ist, muss man ihn nur einmal treffen - mit der richtigen Kanone, dem richtigen Geschoss, aus der richtigen Entfernung, aus dem richtigen Winkel und an der richtigen Stelle. Könnte einfacher nicht sein!

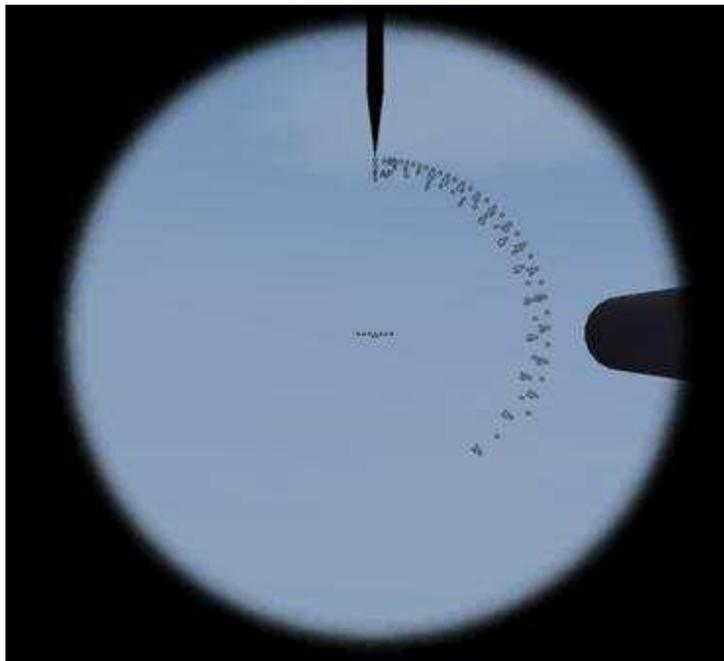
Zielen und Schießen

Das richtige Zielen und Schiessen ist sicherlich die wichtigste Fähigkeit eines Panzerfahrers. Was nützt es, wenn man sich perfekt positionieren, anschleichen und verbergen kann und ein Ziel dann im entscheidenden Augenblick nicht außer Gefecht zu setzen vermag. Das schnelle Einschätzen der Entfernung, das Identifizieren des Ziels, das Anvisieren der Schwachpunkte, die Einschätzung des Vorhaltewinkels – all das muss in kürzester Zeit stattfinden und kann über Erfolg oder Misserfolg einer Aktion entscheiden.

Und etwas darf man (siehe Der Feuerkampf) nie vergessen: Schüsse, wenn nicht der erste, dann auf jeden Fall der zweite oder dritte, erleichtern die Aufklärung des Gegners ungemein, denn es gibt natürlich nichts verräterischeres, als einen Knall, eine lange Leuchtspur und einen Panzer, der darauf hin zu brennen beginnt. Will man sich bedeckt halten, sollte man den Verlockungen eines leichten Opfers widerstehen können – sonst wird man selbst schnell zu einem.

Funktionsweise der Visiereinrichtungen

Wie auf den Abbildungen zu sehen ist, bestehen Visiereinrichtungen im Prinzip aus zwei Grundkomponenten, auch wenn sie grundverschieden aussehen können: aus den Haltepunkten (zum Beispiel Hauptstachel und Nebenstacheln) und der Entfernungsskala. Die Visiereinrichtung der 37 mm KwK L/46.5 des PzkwIII F soll hier als Beispiel für die anderen deutschen KwK dienen, da sie sich sehr ähnlich sind.



Der Haltepunkt liegt immer an der Spitze der Stacheln. Bei einem unbewegten Ziel wird der Hauptstachel verwendet, bei einem sich bewegenden die Nebenstacheln (Vorhaltewinkel). Man lässt das Ziel also auf dem Stachel „aufsitzen“. Falsch ist es, das Ziel im Dreieck haben zu wollen, denn so geht der Schuss bei großen Entfernungen über das Ziel hinaus.

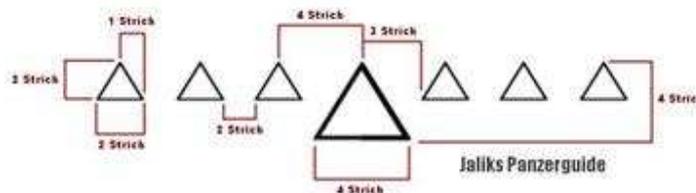
Die geschätzte Distanz zum Ziel lässt sich mit der Entfernungsskala einstellen. Dazu betätigt man die in den Key mappings für die Entfernungseinstellung definierten Tasten (default: BildHoch und BildRunter) und die Skala bewegt sich nach links bzw. nach rechts. Befindet sich die Indikatornadel beispielsweise über der 200, so ist eine Entfernung von 200 m zum Ziel eingestellt. Wenn man die Skala auf eine größere Entfernung einstellt, wird man die Haupt- und Nebenstachel nach unten wandern sehen (das Rohr wird angehoben) – stellt man die Entfernung kleiner ein, wandern sie nach oben (das Rohr wird abgesenkt).

Um beim Beispiel von 200 m zu bleiben: Zu Beginn ist die Visiereinrichtung für 0 m kalibriert. Das heißt, eine Granate wird so entsprechend ihrer ballistischen Flugbahn vor dem Panzer in den Dreck gehen, auch wenn die richtigen Haltepunkte verwendet wurden. Stellt man nun das Visier auf 200 m ein, wandern die Haltepunkte auf die richtige Position für einen Schuss auf 200 m. Egal welche Entfernung also eingestellt wird, man kann wie gewohnt mit den Haupt- und Nebenstacheln zielen, ohne über oder unter das Ziel halten zu müssen.

Eine anders aufgebaute Visiereinrichtung findet sich zum Beispiel beim frontal montierten MG in der Panzerwanne des Pzkw 38(t). Der einzige Unterschied besteht in der Entfernungsskala, welche sich beiderseitig der Haupt- und Nebenstacheln befindet.

Entfernungsbestimmung mit der Visiereinrichtung

Schätzen ist die eine Möglichkeit und mit genügend Übung weder die langsamste, noch die ungenaueste. Man kann zum Beispiel eine geschätzte Entfernung einstellen und dann je nach Einschlagsort nachjustieren. Doch die Visiereinrichtung der deutschen KwK's und einiger der MG's bietet uns auch die Möglichkeit, die Entfernung zumindest annäherungsweise zu berechnen. Die Haupt- und Nebenstachel kann man in sogenannte "Striche" einteilen. Ein Strich entspricht dabei einem Meter auf einer Entfernung von 1000 m.



Passt ein Panzer, direkt von der Seite gesehen, zum Beispiel zwischen die oberen Ecken des Haupt- und eines der danebenliegenden Nebenstachel, so ist er "4 Strich lang". Füllt er frontal gesehen zum Beispiel einen der Nebenstachel von links nach rechts aus, so ist der Panzer "2 Strich breit". Ein Panzer ist im Durchschnitt etwa 6 m lang und 3 m breit. Diese Werte sind natürlich nicht genau und jeder Panzer hat ganz individuelle Abmessungen, doch genügen sie, um die ungefähre Entfernung berechnen zu können.

Da wir wissen, wie breit 1 Strich auf 1000 m ist (genau 1 m), lässt sich nun die Entfernung mit der folgenden, einfachen Formel berechnen:

$(\text{Durchschnittsgrößenwert in Metern} * 1000) / \text{Stiche} = \text{Entfernung in Metern}$

Zwei kleine Beispiele zur Verdeutlichung:

Ein Panzer ist seitlich gesehen 4 Striche lang. Seine geschätzte Länge beträgt 6 m.

$(6 \text{ m} * 1000) / 4 \text{ Striche} = 1500 \text{ m}$

Der Panzer ist also etwa 1500 m entfernt.

Steht der feindliche Panzer schräg zu dir, kannst du nicht mit Länge und Breite rechnen, doch die Höhe eignet sich ausgezeichnet. Im Durchschnitt sind die feindlichen Panzer 2 m bis 3 m hoch (der R35 nur 2 m, die anderen 2,5 m und mehr).

Wenn der Übeltäter also genauso hoch ist, wie einer der Nebenstacheln (das wären dann 2 Striche) und wir eine Höhe von 3 m unterstellen, lautet die Rechnung wie folgt:

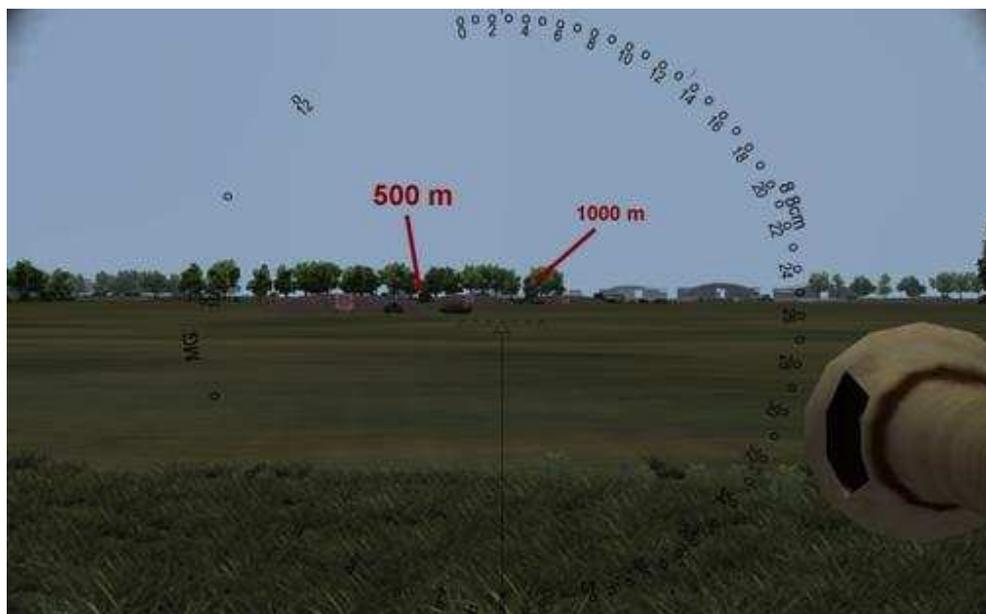
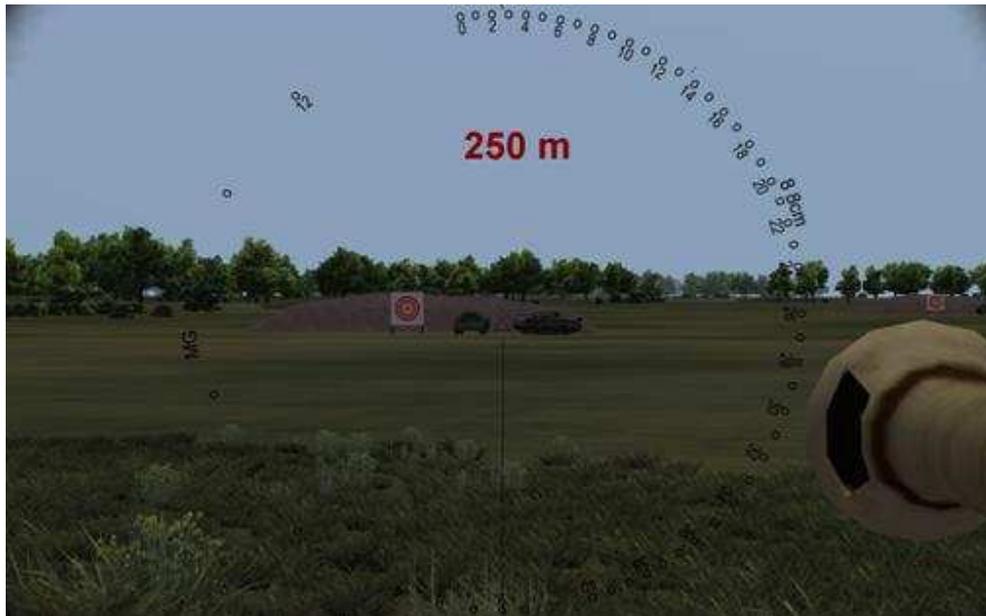
$(3 \text{ m} * 1000) / 2 \text{ Striche} = 1500 \text{ m}$

Entfernungsbestimmung mit dem Rangefinder

Einige Panzer verfügen über einen Rangefinder, der es dem Kommandanten ermöglicht per Fernglas ein Fadenkreuz auf das Ziel auszurichten, eine Taste (default: G) zu drücken, einige Sekunden zu warten und dann im Chatfenster die etwaige Entfernung angezeigt zu bekommen. Wenn man einen solchen Rangefinder und genügend Zeit zur Verfügung hat, sollte man ihn unbedingt benutzen. Der Kommandant muss allerdings den Kopf aus dem Panzer strecken, was ihn natürlich verwundbar macht. Allerdings kann man vorausschauend mögliche Zielpunkte ausmessen, an denen eventuell demnächst mit Feindkontakt zu rechnen ist, um im Gefecht schneller reagieren zu können. Das bietet sich vor allem dann an, wenn man im Hinterhalt liegt, da sich so die Entfernungen nicht ändern. Falls du mit Kameraden unterwegs bist, die nicht über die Segnung eines solchen Rangefinders verfügen, teile deine Erkenntnisse mit ihnen – sie werden es dir danken.

Beispielbilder für die schnelle Entfernungsschätzung

Einen Eindruck, wie groß ein gegnerischer Panzer in einer bestimmten Entfernung dargestellt wird, sollen die folgenden Bilder vermitteln. Eine schnelle Schätzung ist manchmal besser, als die präziseste Berechnung.



Schießen bei Stillstand

Das Schießen bei Stillstand des eigenen Panzers gehört zum grundsätzlichen Handwerkszeug eines Panzermannes und kann gut im Offline-Modus geübt werden. Schiefgehen kann dabei eigentlich nicht viel, wenn man die Entfernungen zum Ziel und seine Geschwindigkeit richtig einzuschätzen weiß. Einziges erwähnenswertes Problem ist das Nachschwingen des Geschützes.

Einige Kanonen lassen eine sehr hohe Schussfolge zu. Nach jedem Schuss schwingt jedoch der gesamte Panzer und damit auch das Kanonenrohr leicht auf und ab, was sich anhand des wippenden Visiers leicht überprüfen lässt. Bevor die Kanone wieder zur Ruhe gekommen ist, liegt bereits die nächste Granate im Rohr und verleitet zum Schuss. Das noch nicht abgeklungene Nachwippen lässt den Schuss allerdings ungenau werden. Auf kurze Entfernungen ist dies kein großes Problem, doch bei zunehmendem Abstand zum Ziel sollte man die Dauer zwischen zwei Schüssen leicht vergrößern, um Fehlschüsse zu vermeiden. Wie bereits beschrieben ist nicht die Zahl der Treffer ausschlaggebend, sondern nur der eine goldene Schuss – und für den sollte man sich schon Zeit nehmen, wenn man kann.

Schießen aus der Bewegung

Das Schießen aus einem sich bewegenden Panzer heraus gehört zur Königsdisziplin eines Panzermannes. Die größten Schwierigkeiten macht dabei der gegebenenfalls sehr unebene Untergrund. Die kleinste Bodenwelle kann einem den Schuss vermasseln. Je schneller der eigene Panzer dabei ist, desto schwieriger wird es. Der Munitionsverbrauch bei derartigen Aktionen ist enorm hoch. Gleichzeitig spielt auch die Entfernung zum Ziel eine entscheidende Rolle und ob es sich bewegt, oder nicht. Je weiter es entfernt ist, desto mehr schrumpft die sowieso schon kleine Trefferwahrscheinlichkeit. Bewegt es sich entgegengesetzt zum eigenen Panzer, muss der Vorhaltewinkel sehr viel größer, als normal gewählt werden. Bewegt es sich mit dem eigenen Panzer, sehr viel kleiner. Um überhaupt eine reelle Trefferchance zu haben, sollte man auf möglichst ebenem Untergrund, bei langsamer bis maximal mittlerer Geschwindigkeit und in niedriger Entfernung zum Ziel fahren. Solange man die Gunner-Position innehat, fährt der Panzer in der letzten eingeschlagenen Richtung weiter - gern auch gegen Hindernisse, die einen Panzer sogar umwerfen können - der Weg sollte also relativ frei sein. Dies erfordert viel Übung und ein gutes Situationsbewusstsein.

Zum Glück kann man aber im Offline-Modus üben, indem man freihändig über das Gelände fahrend auf Büsche, Schafe und ähnlich wehrlose Dekoration Jagd macht. In der Nähe der Zielscheiben für Luft-Boden-Kampfübungen stehen sogar Panzer- und LKW-Wracks in Dreiergruppen, die beschossen werden wollen. Wenn man den eigenen Schießkünsten während der Fahrt nicht vertraut, kann man auch zu HE-Munition greifen, um dem Feind mit Treffern vor den Bug die Sicht zu nehmen oder etwas durchzuschütteln.

Gegnerische Panzer, deren Schwachstellen und sinnvolle Kampfentfernungen

Dank der Arbeit anderer verdienter Community-Mitglieder ist es nicht nötig eine Auflistung der Schwachstellen der gegnerischen Panzer in diese neue Version des Panzerguides aufzunehmen. Ich verweise hier ruhigen Gewissens auf die Arbeit von Parasit & dem Wolfsrudel (<http://wwiionline.net/downloads.php?view=detail&id=8>), aus der außerdem die empfohlene Wahl der Waffen und sinnvollen Kampfentfernungen entnommen werden kann. Woot!

Erschöpfende Beschreibungen der deutschen und der alliierten Panzer findest du im Spiel selbst, oder im Battleground Europe Wiki (http://wiki.wwiionline.com/index.php/Main_Page).

Im Zweifelsfalle ist es aber immer eine gute Idee auf das Heck oder die Flanken eines Panzer zu schießen, wenn man die Möglichkeit dazu bekommt. Die Seiten des Turms und besonders der hintere Teil der Panzerwanne im Bereich des Motors sind oft Schwachstellen. Bei Frontalangriffen muss man sich zumeist mit der stärksten Panzerung auseinandersetzen und wenn man die individuellen sweet spots nicht kennt, hat man wenig Chancen.

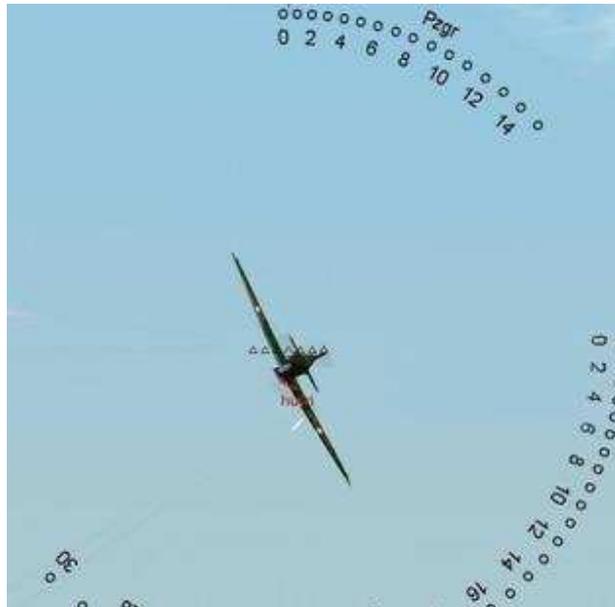
Kenne deinen Feind!

Flugabwehr

Panzerfahrzeuge mit schnell feuernenden Kanonen (zum Beispiel PzKfw 2, 3 und SdKfz 232) können in begrenztem Umfang auch zur Fliegerabwehr eingesetzt werden. Generell funktioniert das mit jedem Panzer, mit einem Tiger würde ich das allerdings nicht einmal versuchen, es sei denn der Gegner bittet darum, abgeschossen zu werden und fliegt dir direkt vor das Visier.

Einige Flugzeuge besitzen durchaus die Fähigkeit, einen Panzer grillen zu können. Manchmal benötigt man dafür nicht einmal eine Bombe. Ein Panzer ist wertvoller als eine Flak und für diese Aufgabe auch viel weniger geeignet, deswegen sollte man nur dann zum Flakpanzer mutieren, wenn es nicht anders geht.

Die meisten Abschüsse macht man in der Tat, wenn man den Panzer so positioniert, dass er von gegnerischen Piloten gut gesehen werden kann. Das verleitet sie in der Regel dazu, direkt auf dich draufzuhalten, da sie einen direkten Treffer benötigen, um dich zu vernichten. Alles was du tun musst, ist solange mit dem Feuer zu warten, bis der Flieger formatfüllend durch die Visiereinrichtung zu sehen ist. Auf keinen Fall zu früh feuern, denn die Ballistik der eigenen Geschosse kann einem einen Strich durch die Rechnung machen. Wenn der Pilot bemerkt, dass du nicht ahnungslos bist und ihn schon eine geraume Zeit anvisiert hast, verliert er vielleicht die Lust daran, dich töten zu wollen. Die eingeschränkte Sicht und der im Verhältnis zu einer Flak langsam drehende Turm werden es dir dann schwer machen, das Flugzeug abzuschießen. Wenn du es abschließen willst, muss es also mit der ersten Salve geschehen – die ist in der Regel auch ausreichend.



Wenn es so aussieht: Voll drauf halten!

Bewegung im Gefecht

Panzer wurden einst als offensive Waffensysteme entwickelt und das sind sie bis heute geblieben. Da Offensive immer etwas mit Bewegung zu tun hat, ist nicht schwer zu erraten, was man mit einem Panzer vor allem tun sollte: bewegen. Aber nicht irgendwie. Man kann einen Panzer als eine Art Bunker oder Panzerabwehrkanone benutzen, verschenkt dann aber die meisten seiner Vorteile. Noch manch Fortgeschrittener hat den Wert der Beweglichkeit zwar begriffen, setzt sie aber falsch - zu seinem Nachteil - ein, da er sich von der langen Kanone und dem schicken Tarnmuster auf dem Stahl blenden lässt und meint, man hätte sich zum König des Schlachtfeldes gekrönt, nur weil man einen dicken Tiger aus dem Spawnpool fischen konnte. Diese Spieler werfen den Motor an und fahren wild um sich schießend in den sicheren Tod.

Bevor der geneigte Leser dieser Zeilen Zeit mit dem Studium des restlichen Machwerkes verbringt, möge er sich deshalb folgendes ins Bewusstsein brennen und am besten noch auf die Handinnenfläche tätowieren:

- Die Kanone ist nur eine von zwei Hauptwaffen - dem Motor kommt mindestens der gleiche Stellenwert zu, denn er ist im Prinzip das, was aus einer recht unflexiblen Pak einen Panzer macht.
- Beide Waffen des Panzers (Kanone und Motor) sind gleichzeitig seine größten Feinde, weil man erst durch deren Benutzung durch den Gegner sicher aufgeklärt werden kann (Motoren hört man bis zu 2 km weit!).
- Panzer sind da draußen in der harten BGE-Welt absolute Primärziele, weil sie eine Menge Schaden anrichten können. Je seltener das Fahrzeug, desto größer die Verantwortung den anderen Spielern gegenüber.
- Mit genügend Know-how und der passenden Ausrüstung ist jeder Panzer relativ leicht zu zerstören.
- Sobald man umkämpftes Gelände erreicht, manchmal auch schon vorher, fährt man im Prinzip um das virtuelle Leben - je näher das Ziel und je weiter weg die Freunde, desto schlimmer wird es. Vor allem wenn du alleine unterwegs bist lautet die Frage meist nicht, ob sie dich entdecken und dir die Hölle heiß machen, sondern wann.
- Bring Zeit mit! Gute Panzerfahrer investieren eine Stunde oder mehr für eine Mission.
- Fahre niemals los um so viele Kills machen, wie möglich. Gier und Hast sind absolut tödlich! Stelle dein eigenes Überleben an erste Stelle und gehe keine Risiken ein!

Deine Gegner sind nicht nur Panzer. In der Tat sind sie gar nicht das Schlimmste, was dir passieren kann. Paks sind viel kleiner und niedriger und deshalb besser zu verstecken. Haben sie die richtige Kanone, vernaschen sie auch den stärksten Panzer, wenn du ihnen unwissentlich deine Schwachstellen feilbietest. Es gibt auch keinen Grund, sich in einem Panzer vor Infanterie sicher zu fühlen. Sapper schwärmen wie Moskitos im Feld aus, um über Panzer herzufallen, die ihre Position durch unnötiges Motorengedröhne oder wildes Herumschießen verraten und dann noch nicht einmal so clever sind, einen ausreichenden Abstand zwischen sich und der alten, potentiell aufgeklärten, Position zu bringen (deine Position wurde wahrscheinlich bereits vor Minuten auf der gegnerischen Karte markiert). Sapper können sich zudem prima verstecken und auch große Entfernungen lautlos zurücklegen - das letzte, was viele Panzerfahrer hören ist das "Klick" eines eben angebrachten Satchels, dass von einem Sapper stammt, den man abgehängt zu haben meinte.

Bewegung Vorwärts...

Damit aus einem Sonntagsausflug ein richtiger Krieg wird, benötigt man bekanntlich einen Aggressor und jemanden, der meint dessen dreistem Vorgehen Einhalt gebieten zu wollen. Dieser Jemand, im Folgenden "Verteidiger" genannt, wird sich vermutlich im Umkreis des Objektes der bilateralen Begierden postieren und auf den Aggressor, im Folgenden "Lemming" genannt, warten. Es ist nur logisch, dass der gemeine Lemming den kürzesten Weg zur Action sucht und dass der Verteidiger dieses ohne Verwendung einer nennenswerten Zahl von Nervenzellen vorherzusagen imstande ist und genau dort wartet.

Nachdem du gespawnt bist und während des Ladescreens die oben genannten Leitsätze des Panzerfahrers heruntergebetet hast, wirf einen Blick auf die Karte. Hier wirst du sehen können, wo sich die eigenen Kräfte aufhalten und wo Feindkontakte gemeldet wurden. Die wichtigen Chat-Kanäle (wenigstens "Mission" und "Ziel") hast du natürlich bereits eingeschaltet, damit du immer einen Blick darauf werfen kannst. Jetzt ist auch der Zeitpunkt sich darüber klar zu werden, was du eigentlich willst. Einfach so drauflos fahren ist keine gute Idee. Wenn das Ziel eine Stadt ist, schau sie dir einmal genauer an. Wo sind die gegnerischen ABs und Depots, d.h. an welcher Seite der Stadt wird der Feind den größten Widerstand leisten? Konzentriert sich dort auch der eigene Angriff? Gibt es möglicherweise eine Zone of Control (ZOC; siehe Kapitel über Teamplay) und eventuell ein Mindestmaß an Organisation und Teamplay oder rennt jeder nur sinnlos vor die Geschütze des Gegners? Ganz wichtig sind auch rückwärtige Feindstädte, wenn die über eine Division verfügen. Von dort kann jederzeit Verstärkung kommen und wenn du dir eben die Mühe gemacht hast, die gegnerische Stadt zu umgehen, wird sie dir in den Rücken fallen. Suche dir die Route zu deinem Ziel, auf der feindliche Aufmerksamkeit dir am unwahrscheinlichsten dünkt - und wenn du dreimal um den Mond herum fahren musst, dann tue es!

Die Camper-Lemminge wissen meist, wie man eine Kill-Statistik so richtig schön voll macht (bevor sie ins Gras beißen) und sammeln sich dann ohne größere Absprachen in

Gruppen am Rand der feindlichen Stadt an, immer auf dem kürzesten Weg von der FB. Ihr Geballer wird letztlich auch ihr Untergang sein, sollten sie nicht deutlich überlegen sein und den Gegner schnell niederhalten können. Falls nicht, ist ein sicherer Abstand zu ihnen anzuraten. Es ist am Anfang nicht leicht Spieler zu erkennen, die darum betteln zusammengeschoßen zu werden und denen man sich nicht anschließen sollte. Ein meist recht sicheres Indiz ist die Abwesenheit einer nennenswerten Anzahl eigener Infanterie bei kleiner Zahl eigener Panzer die auch noch zu weit von anderen Kräften entfernt stehen, um tatkräftig Hilfe bekommen zu können. Am besten noch vor einem gegnerischen Spanwpunkt (Depot, FB, AB) und ohne nach Erreichen des Ziels jemals die Position zu verändern (gegen einen überraschenden Schlag in die Flanke des Gegners ist ja nichts auszusetzen). Manchmal stellt man fest, dass man sich ungewollt in einer solchen schwachen Position wiederfindet. Im Unterschied zum Lemming wirst du jetzt aber die oben genannten Leitsätze des Panzerfahrers beherzigen.

In 99% aller Fälle ist zu empfehlen: nutze um Himmelswillen keine ausgetretenen Pfade! Variiere deinen Anfahrweg immer wieder und fahre nie stur einem anderen hinterher! Wenn du allein bist und Wracks in der Gegend herumstehen siehst, sollte das eine eindeutige Warnung für dich sein, dass es hier vor kurzem geraucht hat und das der Gegner noch immer in der Gegend sein könnte, weil er hofft, dass noch jemand in dieselbe Falle tappt. Bis du nicht allein, aber auch nicht in einem Squadverband, sollten Tracer, explodierende deutsche Panzer und Kartenmarkierungen eine deutliche Warnung für dich sein, nicht exakt den gleichen Weg zu fahren, wie dein eben verdampfter Vordermann – einfacher könnte man es den Verteidigern nicht machen.

Damit wir uns nicht falsch verstehen: BGE ist ein Teamspiel und wenn du kooperative Spieler finden kannst, dann gruppier dich mit ihnen! Das macht auch deutlich mehr Spaß und man kann neue Freunde gewinnen. Aber es gibt für alles den richtigen Ort und den richtigen Zeitpunkt. Wenn Infanteristen dich begleiten und vor Sappern schützen, dann ist das eine feine Sache. Vier Panzerfahreraugen sind auch besser, als zwei. Aber zwei Motoren erregen auch doppelt so viel Aufmerksamkeit. Der Gegner kommt leicht auf die richtige Idee - nämlich dass von euch Gefahr ausgeht. Bist du dir also nicht sicher, dann halte lieber etwas Abstand zu anderen oder halte dir zumindest eine Exit-Strategie bereit. Wenn im Team gespielt werden soll, dann muss das Teamspiel sehr gut organisiert sein und das dadurch fehlende Überraschungsmoment durch vereinte Kampfkraft wettgemacht werden. Ein "bisschen Team" ist manchmal schlimmer, als völlig allein zu sein! Andererseits macht schiere Masse auch einen fehlenden Plan oder einen Überraschungseffekt wett. Entscheide deswegen situationsbedingt, ob die mit-dem-Kopf-durch-die-Wand-Methode etwas bringen könnte – was sie oft nicht tut.

Wenn du einmal unterwegs bist kann dich jeder Feind aus zwei Kilometer Entfernung hören und wenn er genügend Spielerfahrung hat, weiß er sogar bereits in welchem Panzer du sitzt. Kurz nach dem Start ist die Wahrscheinlichkeit entdeckt zu werden noch recht gering (es sei denn du befindest dich in der Rolle eines Verteidigers, doch dazu später mehr), doch sie wird größer und größer werden, je näher du dem Ziel kommst, bis du irgendwann davon ausgehen kannst, ein kleines rotes Panzerchen auf der Karte jedes Gegners im Umkreis zu sein. Du solltest dich deshalb immer dem Gelände gemäß in der

Deckung bewegen, denn auch wenn der Gegner dich vielleicht bereits gehört hat, muss er dich für einen Schuss auch erst einmal sehen können. Während du fährst übertönt dein eigener Motor etwaige Geräusche eines Gegners, der sich in eine gute Schussposition zu bringen versucht, um dir dein Licht auszuknipsen. Deshalb solltest du nicht nur ständig die Umgebung mit dem Kommandanten (aber Vorsicht, der ist natürlich nicht kugelsicher, wenn er oben aus der Luke schaut), einem eventuell zur Verfügung stehenden Periskop oder mit dem Richtschützen durch Drehen des Turms (wenn er sich denn mit einer annehmbaren Geschwindigkeit bewegen lässt) absuchen, sondern auch in regelmäßigen Abständen einen Horchhalt einlegen. Ist dir ein Fahrzeug auf den Fersen, wirst du es dann vermutlich hören können - aber natürlich nur dann, wenn du deinen eigenen Motor konsequent immer dann abschaltest, wenn du ihn nicht brauchst. Nicht vergessen: deine besten Waffen sind auch deine größten Nachteile. Hast du einen Hügel oder eine Erhebung zur Verfügung, bietet sich auch eine sogenannte Hull-down oder Turret-down Position an, um das Gelände zu überblicken, ohne selbst in eine exponierte Lage zu geraten. Außerdem kann Gefechtslärm, vor allem von Flugzeugen, die einen irren Lärm machen können, deine Bewegung verdecken. Es kann sich also lohnen stillzuhalten, bis die tollkühnen Herren in ihren fliegenden Kisten wieder besonders viel Rabatz machen (vielleicht um ein in der Nähe befindliches Ziel zu bombardieren).

Und was tun, wenn die Hälfte der Feindstadt bereits in eigener Hand ist und sich die Fußtruppen bereits schwere Häuserkämpfe liefern? Schau auf die Karte, ob der Gegner aus irgendeiner Richtung Verstärkungen erhalten kann (manchmal werden auch defensive Mobile Spawns (MSP) genutzt, um bei halb überrannter Stadt wenigstens noch in Ruhe spawnen zu können), denn die willst du sicher nicht im Rücken haben. Wenn die Route klar und sicher scheint, gib Stoff und unterstütze deine Kameraden in der Stadt! Beachte aber unbedingt die Tipps im Kapitel über Häuserkampf, denn Städte zählen nicht zum natürlichen Habitat eines Panzers.

Und auch ab und an Rückwärts...

Wenn du das vorsichtige Bewegen im Gelände gemeistert hast und dich der gegnerischen Stadt immer weiter nähern konntest, ohne mit einem Zettel am Zeh auf einer Holzpritsche zu landen, hast du die erste Hürde gemeistert. Allerdings bist du noch weit davon entfernt, dir auf die Schulter klopfen zu können, denn jetzt wird die Sache erst richtig interessant. Wie bereits erwähnt, wird die Wahrscheinlichkeit entdeckt zu werden immer größer und der lästigste Feind des Panzerfahrers wird früher oder später das Gelände fluten und wie eine Horde Zecken über dich herfallen, wenn er nicht bereits irgendwo im Gebüsch liegt und du ihm gerade unwissentlich vor die Sprengladung fährst. Die Rede ist vom Sapper, der Geisel der Panzerfahrer! Ich kann ihre Gefährlichkeit nicht genügend betonen: sie sind zwar (natürlich) ungepanzert und schnell auszuschalten wenn man sie einmal entdeckt hat, doch sie können größere Entfernungen laufend zurücklegen ohne dabei großartige Geräusche zu verursachen (während du dich durch die Landschaft walzt, dass es eine wahre Freude ist), sind klein und können überall Deckung finden und sind vor allem hartnäckig wie Fußpilz, wenn sie es einmal auf dich abgesehen haben. Einige Panzer können sich noch recht gut gegen sie zur Wehr setzen, da sie über einen schnell drehenden Turm verfügen, doch einige, speziell der Tiger und die Sturmgeschütze, haben ziemlich schlechte Karten.

Was also tun, wenn du allein bist und kein Infanterist dir den Rücken decken kann? Zuerst einmal wie gehabt so wenig Aufmerksamkeit erregen, wie möglich: den Motor nur anwerfen, wenn du auch fahren willst, nur dann fahren, wenn es nötig ist und nur dann feuern, wenn du ein lohnendes Ziel hast, dass du sicher bekämpfen kannst. Wenn du unbedingt fahren willst und keine Gefahr im Verzug ist, dann fahre untertourig (wähle gleich einen hohen Gang und halte die Drehzahl so niedrig wie möglich), dadurch bist du leiser und schwerer zu orten. Wenn du einen Abhang herunterrollen kannst, dann nutze diese Möglichkeit ohne den Motor zur Hilfe zu nehmen. Solltest du das Gefühl haben, dass du bereits Gesellschaft bekommen hast, dann vertraue diesem Gefühl! Eine schnelle Absetzbewegung kann dir erstens die Haut retten und zweitens reißt du die Initiative wieder an dich statt mit dem Rücken zur Wand auf den Vollstrecker zu warten. Der Gegner hat sich vielleicht umständlich und langwierig angepirscht und mit einem beherzten Einwerfen des Rückwärtsganges hast du ihm gerade den schönen Plan vermässelt. Wenn du ganz großes Glück hast, hat der Sapper gerade seine Deckung verlassen und steht nun mit heruntergelassenen Hosen vor dir. Wenn du weniger Glück hast dann bist du immer noch nicht sicher, ob überhaupt ein Sapper in der Nähe ist. Deshalb sei clever und gehe weiterhin davon aus, dass er tatsächlich da ist (zu viel Vorsicht hat noch keinen umgebracht - im Gegenteil). Beachte auch, dass dein Panzer zwar mitten in einem Busch besser getarnt ist (das gilt auch für EA), du aber deine eigene Sicht verbaust und es für einen Sapper ein lächerlich Leichtes ist, sich durch eben diesen Busch an dich heranzuschleichen.

Stelle den Panzer also zwischen Buschreihen, denn letztlich geht Wirkung vor Deckung (nebenbei bemerkt kann dich eigene Infanterie besser vor Sappern schützen, wenn diese bis zu deinem Panzer noch einen kleinen Sprint über freies Gelände zurücklegen müssen).

Wenn du eben einen taktischen Rückzug eingeleitet hast, dann bleibe nicht nach nur 100 Metern stehen. Diese Entfernung ist kein Problem für einen Sapper. 500 Meter und mehr sind angebracht. Dieses Spiel solltest du in der Nähe einer feindlichen Stadt oder FB immer wieder wiederholen, ob du nun jemals einen Sapper zu Gesicht bekommen hast, oder nicht. Und während du so durch die Pampa schleichst und ständig die Gegend nach Feinden absuchst, kannst du dir auch gleich überlegen, wohin du deine Stellung das nächste und am besten auch übernächste Mal verlagerst, damit du im Notfall gar nicht erst lang darüber nachdenken musst. Wer langsam und schwerfällig ist, muss eben immer mehrere Schritte im Voraus planen.

Beispielbilder für geeignete und ungeeignete Deckungen



Waldränder mit kleinen Erhebungen, Büschen und Bäumen, die Schatten werfen, eignen sich gut als Deckung für einen Panzer. Anpirschende Sapper finden allerdings ebenfalls gut Deckung, wenn auch nicht so gut, wie in einer dichten Buschreihe.



Große Büsche sind ebenfalls geeignet, die Silhouette eines Panzers zu verbergen, behindern aber gleichzeitig die eigene Sicht. Große Sappergefahr.



Lücken in Buschreihen bieten nur geringen Sichtschutz aber andererseits meist einen passablen Blick auf das Gefechtsfeld. Durch die Büsche anschleichende Sapper sind vom Panzer aus aber kaum zu entdecken, weshalb diese Stellung vermieden werden sollte.



Die Turret-Down-Stellung eignet sich für die Aufklärung unbekanntem Gelände; der Großteil des Panzers bleibt verborgen.



Die Hull-Down-Stellung ist die ideale Gefechtsposition für einen Kampf aus dem Stand. Nur der Turm mit der Hauptbewaffnung ist exponiert. Die Hülle des Panzers bleibt geschützt.



Keine Deckung, aber gute Sicht. Im Zweifelsfall lieber letzteres bevorzugen.

Der Feuerkampf

Der Kampf in der Offensive

Wie man die Kanone bedient, feindliche Panzer identifiziert und wo diese ihre wunden Punkte haben, hast du bereits kennengelernt. Im echten Feuerkampf kommen noch dein Situationsbewusstsein, vorausschauendes Denken und das Gelände hinzu. Das ständige Herumschleichen und Stellungwechseln verlängert zwar dein Panzerfahrerleben, aber eigentlich sollst du ja die Spawnliste der Gegner dezimieren. Früher oder später wirst du auf die eine oder andere Art auf einen Gegner treffen und prinzipiell können dir drei verschiedene Dinge passieren.

1. Du und ein Gegner treffen aufeinander und ihr bemerkt euch gleichzeitig.
2. Ein Gegner entdeckt dich, bevor du ihn entdecken konntest und bekämpft dich.
3. Du entdeckst einen noch ahnungslosen Gegner und hast die Wahl, ob du die Initiative ergreifen möchtest oder nicht.

Zum ersten Fall kann ich dir nur einen Rat geben: kenne die Schwachstellen der gegnerischen Waffensysteme und schieße schnell und genau.

Der zweite Fall ist der ungünstigste, denn in der Regel gewinnt der, der zuerst aufklärt und schießt. Wenn der Gegner Erfahrung hat, dann bist du jetzt bereits tot. Herzlichen Glückwunsch. Oder um es mit einem Zitat aus "TOP GUN" zu überstrapazieren: "Das Verteidigungsministerium bedauert ihnen mitteilen zu müssen, dass ihre Söhne tot sind, weil sie sich zu blöd angestellt haben." Das macht aber nichts; schnell die ungefähre Position des Gegners auf der Karte markiert (das solltest du sowieso immer tun) und dann auf zu einem neuen Versuch an anderer Stelle.

Da du dich aber bewegst bist du, je nach Entfernung zum Gegner, schwer zu treffen und hast den ersten Tötungsversuch eventuell im kämpffähigen Zustand überstanden. Was dich einmal gerettet hat, kann dich auch ein zweites Mal retten - halte also auf gar keinen Fall deinen Panzer an damit du nach dem Gegner suchst, die Entfernung schätzen, pixelgenau zielen und das Feuer erwidern kannst. Während du das nämlich tust, stehst du in der Landschaft, wie ein Übungsziel und der Feind wird dich beim zweiten Mal nur verfehlen, wenn sein Blut durch übermäßigen Alkoholkonsum genauso brennbar geworden ist, wie der Inhalt seines Treibstofftanks. Schließlich drücken Bodyguards doch auch aufs Gas, wenn ihr Fahrzeugkonvoi angegriffen wird! Am Besten ist es, schnell etwas beschussfestes, zum Beispiel ein Haus oder einen Hügel, zwischen sich und den Gegner zu bringen. Dort angekommen kann man sich in Ruhe das weitere Vorgehen überlegen (Panzer retten contra Gegenangriff) und die Gefahr auf der Karte markieren. Ist der Weg in die rettende Deckung noch ein weiter, kann man dem Einschießen des Gegners entgegenwirken, indem man hin und wieder die Fahrtrichtung ändert.

Ein Zick-Zack-Kurs führt dazu, dass sich nicht nur ständig die Entfernung ändert, sondern dass der Gegner auch ständig einen neuen Vorhaltewinkel schätzen muss - das macht natürlich nur dann Sinn, wenn der Gegner weit entfernt ist, denn aus großer Nähe ist jeder Vorhaltewinkel zu vernachlässigen. Mit sehr viel Übung kann man auch während der Fahrt zurückfeuern (du bist sowieso bereits aufgeklärt, also kannst du es dadurch nicht verschlimmern).

Der dritte Fall (du entdeckst einen noch ahnungslosen Gegner) lässt dir alle Möglichkeiten offen. Der Kampf wird dir nicht aufgezwungen und du kannst selbst entscheiden, ob du ihn ausfechten möchtest, oder nicht. Man fängt nur dann einen Kampf an, wenn man ihn auch gewinnen kann. Ist der Gegner zu stark für dich, solltest du dir nicht zu fein sein, ihn links liegen zu lassen. Behalte ihn im Auge, um seiner andauernden Ahnungslosigkeit gewiss zu sein, markiere seine Position auf der Karte und verdrück dich. Ist der Gegner nicht zu stark und hast du genügend Zeit aus dem Stand zu schießen, sollte man seinen Zeigefinger aber wenigstens so lange in Zaum halten, bis man sich sicher ist, die eigene Situation durch einen Angriff nicht drastisch zu verschlechtern. Ein Schuss ist nichts weiteres, als ein sehr lautes und in seiner Prägnanz kaum zu überbietendes „Hallo hier bin ich“. Obwohl eine Wespe ohne weiteres mit der Hand zu erschlagen ist, würde ja auch niemand auf die Idee kommen, das in ihrem Wespennest zu versuchen. Am besten überlegt man sich vorher, wie man den Schauplatz des Blutvergießens im Notfall schnell wieder verlassen kann. Es ist auch möglich auf diese Art eine Hit-And-Run-Taktik auszuführen - man kann sich sicher sein, dass man nach dem ersten Feuerüberfall auf den gegnerischen Karten markiert wurde und sucht sich für einen zweiten Angriff einfach eine völlig andere Stelle, was solange wiederholbar ist, bis der Gegner versucht dich im Nahkampf zu stellen. Eine Hull-down Position ist immer besser, als in offen in der Gegend herumzustehen, und wenn du die Gelegenheit zu einer solchen hast, dann nimm sie ein. Ansonsten solltest du darauf achten, dem Gegner niemals deine verwundbaren Flanken oder das Heck zu präsentieren. Die Front ist in der Regel am stärksten gepanzert und wenn die Kanone des Gegners nicht allzu übermächtig ist bzw. die Entfernung zwischen den Kontrahenten groß genug, kann die sogenannte Mahlzeitenstellung die Wirkung der Panzerung noch vergrößern. Dabei stellt man sich einfach schräg zum Gegner (Richtung 7:30 Uhr, 10:30 Uhr, 13:30 Uhr oder 16:30 Uhr – was nicht die Uhrzeiten sind, zu denen *ich* esse, aber man will nicht kleinlich sein). Das hat zur Folge, dass die meist rechtwinkligen Flächen des Panzers schräg zur Flugbahn einer vom Gegner abgefeuerten Granate stehen und damit ein Abprallen viel wahrscheinlicher ist. Auf jeden Fall aber ist der Panzerstahl der überwunden werden muss, bedingt durch den diagonalen Weg des Geschosses durch diesen hindurch, größer, als bei einem rechtwinkligen Auftreffen der Granate. Das sind die Gründe, warum beim Bau von Panzern späterer Kriegsjahre von vornherein auf abgeschrägte Panzerflächen gesetzt wurde.

Sollte sich der Feuerkampf hinziehen und du den Gegner nicht ausschalten können, bedenke, dass du jetzt auf jeden Fall aufgeklärt bist und erwäge einen Rückzug, wenn du meinst andere Gegner könnten dich umgehen, während du mit Ballern beschäftigt bist. Setze dein eigenes Überleben immer vor alles andere, denn heldenhaft gestorben ist auch tot bzw. auf der Kill-Liste eines anderen nützt du niemandem etwas. Wenn du dich für einen Rückzug entscheidest, so musst du das mit dem Rückwärtsgang erledigen, denn sonst würdest du dem Gegner eine unverdiente Möglichkeit bieten. Rückwärts bist du allerdings langsamer, als ein Gegner, der auf dich zufährt oder dich zu umgehen versuchst - du siehst: steckst du zu tief im Schlammassel kommst du da nicht mehr ohne weiteres heraus. Deswegen agiere immer vorsichtig und vorausschauend, damit du dich nicht selbst an die Wand spielst.

Die Entscheidung, ob man einen Kampf gewinnen kann, oder nicht, setzt voraus, dass man die eigenen Stärken und die des Gegners kennt. So macht es kaum Sinn, einen Sumoa S35 mit einer 3,7 cm Kanone auf 1500 m anzugreifen, da dies weit jenseits der Leistungsgrenze dieser Waffe liegt. Mit deutschen Panzern höherer Tier-Stufen allerdings ist wäre diese Entfernung ideal, da hier noch wirksam bekämpft werden wenn.

Der Kampf in der Defensive

Bei einer Verteidigung gelten etwas andere Spielregeln als bei einem Angriff, was leicht nachzuvollziehen ist. Das wichtigste sind die kürzeren Strecken vom Spawnpunkt zum Einsatzgebiet. Manchmal ist der Spawnpunkt schon das Einsatzgebiet und du wirst, kaum das Licht der Welt erblickt, schon wieder in die ewigen Jagdgründe geschickt. Sollte dir ähnliches widerfahren, lass das Spawnen an dieser Stelle am besten sein - das verheizt nur wertvolles Material und es ist besser entweder selbst ein Satchel oder ähnliches in die Hand zu nehmen oder nach einem alternativen Spawnpunkt zu suchen. Durch die kürzere Entfernung zu den eigenen Armybases, Depots oder Forward Bases ist man meinst auch von zahlreichen eigenen Truppen umgeben. Wenn man sich mit seinem Panzer nicht allzu weit von der eigenen Stadt oder FB entfernt (wenn möglich sollte man innerhalb der RTB-Reichweite bleiben, um die Chance zu haben ein beschädigtes Fahrzeug respawnen zu können) muss man sich meistens um versteckte Sapper keine Sorgen machen. Das bedeutet aber nicht, dass man seine Position mit Motor und Kanone preisgeben sollte zumal ein laufender Motor den eigenen Truppen die Aufklärung anrückender Fahrzeuge erschwert oder unmöglich macht, was meist sofort per Chat mit der schriftlichen Variante des Autofahrergrußes quittiert wird (bei einigen weinerlichen Spielern gilt selbst ein mausetoter Fahrer nicht als Entschuldigung für einen laufenden Motor).

Ein oft beobachtetes Merkmal bei der Schlacht um eine Stadt sind Angriffe aus wechselnden Richtungen. Einen Panzer kann man in der Defensive als Bunker oder bessere Panzerabwehrkanone einsetzen oder man kann auch hier den Vorteil der Motorisierung nutzen und regelmäßig in einer Stadt patrouillieren. Auch hier gilt wie beim Angriff der Grundsatz, dass ausgetretene Pfade nicht immer die besten sind.

Genauer betrachtet bedingen diese Regeln beim Angriff und in der Verteidigung einander, denn einer der Gegner kommt bestimmt auf die Idee sich über einen noch nicht benutzten Pfad an deine Stadt heranzuschleichen - das ist dann der Platz, an dem du auf ihn warten solltest. Meistens handelt es sich aber nicht um einzelne Panzer, die über die Hintertür bis in eine feindliche Stadt hineinfahren (wenn, dann nur zum Sterben), sondern es handelt sich in der Regel um Infanterie, die es auf die Flaggen der Stadt abgesehen hat. Und um diese Flaggen dreht sich letztlich das ganze Spiel. Im Grunde verteidigst du keine Stadt, sondern ein paar Flaggen. Nicht Kills, nicht das Zusammenrotten mit anderen, um die Lemminge des Feindes in möglichst großer Zahl abknallen zu können, sind das Ziel, sondern das Beschützen der Flaggen hat oberste Priorität. Die Infanterie, die aus allen Richtungen in die Stadt einzusickern versucht, spawnt meistens ganz in der Nähe von einem MSP aus. Diese Trucks müssen vom Gegner in der Nähe der Stadt in Stellung gebracht werden und ihr Motorengeräusch ist ziemlich charakteristisch (ein Grund mehr den eigenen Motor abzuschalten, damit man sie hören kann).

Als cleverer Verteidiger hast du dich also nach dem spawnen auf der Karte von der Lage der zu verteidigenden Flaggen und der Richtung der feindlichen FBs informiert und in Erfahrung gebracht, aus welcher Richtung der Hauptschlag geführt wird.

Du musst jetzt entscheiden, ob die Lage an der Hauptfront im Griff ist, oder deine Feuerkraft benötigt wird. Gehen wir davon aus, dass die Kameraden die Sache unter Kontrolle haben und deine Anwesenheit unnötig wäre. Am besten suchst du dir nun eine Stelle, an der sich keine eigenen Verteidiger befinden (zum Beispiel die dem Angriff abgewandte Seite der Stadt) und wartest gut gedeckt und mit abgeschaltetem Motor auf eine Häufung von Infanteriemeldungen im Gelände irgendwo hinter der Stadt oder darauf, dass dir selbst einer von denen vor die Flinte läuft. Wenn es sich nicht nur um eine EI handelt, sondern diese urplötzlich in Rudeln aufzutreten scheinen, hast du vermutlich deinen Panzer in die Nähe eines feindlichen Mobile Spawns gestellt. Gesellen sich keine Panzer oder Panzerabwehrkanonen zu der EI, ist das der Augenblick den Bullen bei den Hörnern zu packen, den Mobile Spawn zu suchen, zu erledigen und nebenbei so viele EI zu durchsieben, wie du kannst. Fällt dir der gegnerische MSP zum Opfer, hat sich der Angriff von dieser Seite für eine gewisse Zeit erledigt. Herzlichen Glückwunsch!

Die unterschiedlichen dir zur Verfügung stehenden Panzer eignen sich allerdings nicht alle für diese Aufgabe. Beim Suchen und Zerstören von MSPs kommt es auf Geschwindigkeit, Manövrierbarkeit und vor allem einen schnell drehenden Turm an - schließlich bist du dabei dich mit einer Horde EI anzulegen, von denen sicherlich einige auf den Namen Sapper oder vielleicht auch britischer Grenadier hören. Ein StuG oder ein Tiger sind keine gute Wahl, weil ersterer weder Turm noch MG besitzt und weil letzterer viel zu wertvoll dafür ist, wenn man nicht genau weiß, wie man mit ihm umzugehen hat. Damit legt man besser Hinterhalte für Hartziele (ein StuG ist schließlich nichts weiter, als eine fahrende Pak) oder bekämpft diese auf große Entfernungen vom Stadtrand aus.

Ideal sind dagegen das SdKfz 232, seiner unschlagbaren Geschwindigkeit wegen, der PzKfw IIc, weil man ihn in höheren Tiers sowieso kaum zu etwas anderem gebrauchen kann, oder der PzKfw III F, weil er gleich zwei Koaxial-Maschinengewehre besitzt, die mit nur wenig Mühe ganze Buschreihen entvölkern können. Feindliche MSPs sind meist so geparkt, dass man sie von der Stadt aus nicht sehen kann - wohl aber aus der anderen Richtung. Es passiert also recht häufig, dass man mit seinem schnellen, kleinen Panzer am MSP vorbei rauscht, weil er hinter einem großen Busch oder ähnlichem steht. Wenn man seinen Irrtum noch bemerkt, dauert es zu lange den Turm erst um 180° nach hinten zu drehen. Das kann man wie in jeder guten Kochsendung schon einmal vorbereiten. Fährt man relativ langsam durch die Büsche, um mehr Zeit zum Absuchen der Gegend zu haben, laufen einem gern auch einmal Sapper hinterher, als wären sie kleine Kinder und du der Eismann. Dem vorsorglich nach hinten geschwenkten Turm sei Dank gibt es dann statt leckerem Speiseeis aber nur ein blutiges Steak.

Der Häuserkampf

Panzer sind eigentlich nicht dafür gedacht in Häuserschluchten zu kämpfen. Man könnte leicht zu der trügerischen Schlussfolgerung kommen, dass sich ein stählernes Ungetüm perfekt für einen Häuserkampf gegen Infanterie eignen würde. Wer soll sich dem Panzer schon in den Weg stellen? Die Wahrheit ist, dass niemand auch nur daran denkt, sich dem Panzer in den Weg zu stellen, da man ihm doch so prima ausweichen kann. Die EI versteckt sich in den Häusern oder in Gassen, die Panzern nicht zugänglich sind, ist sehr beweglich, in Massen vorhanden und besitzt großartige Möglichkeiten einen Panzer zu zerlegen. Der Panzerfahrer hat einen Tunnelblick, hört kaum etwas anderes, als seinen eigenen Motor, kann einer EI mit dem Richtschützen kaum folgen, wenn sie nicht viele Meter weit entfernt ist und ist schrecklich behäbig. Im Grunde bietet eine Stadt einem Infanteristen viel, viel mehr Deckung, als das beste Gelände. Ein Sapper wartet einfach in einem Haus bis du vorbeigefahren bist oder in eine andere Richtung schaut und nähert sich dir dann ohne Probleme. Es sei denn, jemand passt auf dich auf. In einer Gruppe von Panzern schaut am besten jeder in eine andere Richtung. Versuche dich an Gruppen eigener Infanterie zu halten, denn auch wenn sie nicht zu deinem Team gehören, erschießen sie eventuell alle Sapper, die sonst dein Problem geworden wären.

Wenn du wirklich allein bist – hier solltest du dich fragen, warum um alles in der Welt du dann eigentlich dort bist, wo du bist – oder du nicht sicher sein kannst, dass eigene Truppen ein Auge auf dich haben können, bleibe unbedingt in Bewegung. Um ein Satchel anbringen zu können, muss der Panzer still stehen – also fahre wenigstens langsam eine Strasse entlang, während du mit deinem Richtschützen permanent nach möglicher feindlicher Präsenz suchst. Der Kommandant sollte dafür besser nicht benutzt werden, es sei denn man kann für den Rest der Mission ohne ihn auskommen.

Das Teamspiel

Man kann BGE wunderbar als Solospieler betreiben – für die schnelle Action in der Mittagspause geht das immer. Sein größtes Potential entfalten Spiel und Spieler jedoch im Team. Jedem neuen Spieler sei deshalb dringend zur Mitgliedschaft in einer Squad geraten. In der Regel handelt es sich bei den Spielern in der Community um erfahrene und hilfsbereite Leute mit einem meist reifen Umgangston. Neulinge sind immer gern gesehen und es besteht kein Grund zur Schüchternheit. Allerdings sollte man nicht gleich in jeden Opel einsteigen, wenn man noch keine Ahnung hat, ob der Fahrer auch dafür bekannt ist, lebend ans Ziel zu kommen, oder eher nicht ;)

Multicrew

Viele Fahrzeuge können von zwei Spielern gesteuert werden, was deren Kampfkraft steigern oder auch senken kann. Steigern dann, wenn sich zwei aufeinander eingespielte und per TeamSpeak oder ähnliches kommunizierende Spieler finden. Senken dann, wenn sich die beiden Spieler nicht kennen und individuelle Vorstellungen davon haben, wie der Panzer benutzt werden sollte. Falls du einen guten Kumpel hast, mit dem du schon einige male gemeinsam gespielt hast und mit dem du auf einer Wellenlänge liegst, dann sollte man dem Multicrew mit einem Panzer eine Chance geben.

Zu beachten ist, dass derjenige, der das Fahrzeug reserviert und den zweiten Spieler mit zu sich ins Boot holt, der Fahrer sein und keine Kontrolle über den Richtschützen und den Kommandanten haben wird. Das erfordert, dass sich der Fahrer den Anweisungen des Kommandanten/Schützen unterordnen kann. Letzterer hat die weitaus bessere Übersicht und kann beurteilen, was als nächstes zu tun ist. Die Anweisungen, die der Kommandant dem Fahrer gibt, werden die allgemeine Reaktionszeit verlängern doch je besser die Absprachen funktionieren, desto schwächer wird dieser Nachteil ausfallen. Es kann richtig kompliziert werden, komplexe Manöver auszuführen, während man sich ein Feuergefecht liefert – das muss auf jeden Fall ein paar Mal geübt werden. Aber man muss sich nur versuchen vorzustellen, wie viel besser zum Beispiel der Feuerkampf aus der Bewegung heraus funktionieren wird, wenn sich jemand exklusiv um das Fahren und an anderer exklusiv um das Ballern kümmert. Ein eingespieltes Multicrew-Team ist einem Solo-Fahrzeug gleichen Kalibers immer hoch überlegen.

Panzerverband

Es ist ein durchaus erhabenes Gefühl, mit seiner Squad oder einer anderen größeren Gruppe im Panzerverband in Richtung Gegner zu walzen. Spontaner Griff zur Screenshot-Taste und Anfeuerungsrufe unbeteiligter Spieler inbegriffen. Wer so etwas nicht einmal mitgemacht hat, hat nur die Hälfte vom Spiel gesehen.

Je nach Anspruch wird entweder schlicht in Richtung Ziel gefahren, alles abgeschossen, niedergewalzt, umstellt und gecamppt oder es werden Substrukturen mit Panzerzügen, mehreren TeamSpeak-Kanälen und so weiter gebildet. Jedes Team, welches solche Aktionen regelmäßig durchführt, wird selbst seine funktionierenden Abläufe entwickeln und es ist nicht Zweck dieses Guides, in die Tiefen dieser Materie einzudringen. Wichtig zu wissen ist, dass selbst Anfänger ihren Teil zu solchen Aktionen beitragen können. Man erkennt eine gute Teamführung unter anderem auch daran, dass nicht nur lemmingmäßig die dicksten Panzer gespawnt werden, sondern dass auf eine sinnvolle Mischung von Einheiten geachtet wird. Jede Fahrzeugklasse hat ihre Vorteile und kann einige Aufgabenbereiche besonders gut abdecken.

Ein Tiger zum Beispiel eignet sich am Besten zum Vernichten feindlicher Kampfpanzer, ein SdKfz 232 am Besten zur Aufklärung und Infanterie-Abwehr. Es macht Sinn, einen erfahrenen Spieler, der im Umgang mit einem Tiger tödliche Präzision entwickelt hat, auch in einen Tiger zu setzen. Ein Anfänger jedoch, der überhaupt nicht in der Lage wäre, einen Panzer benutzen zu können, der es mit den gegnerischen aufnehmen könnte, kann sich durchaus um Aufklärung und Sapperschutz kümmern – und ganz nebenbei Kills und Punkte sammeln. Gefragt sind oft auch Schlepper für Panzerabwehrkanonen, Fahrer von Mobilespawns und Munitionsfahrer. Auch als Infanterie kann man einem Panzerverband nützlich sein, sei es als rückwärtiger Schutz vor EI oder als Eroberer von Capture Points. Jeder wird gebraucht, jeder kann sich nützlich machen – und erst im Team macht das Spiel so richtig Spaß!

Gestaffeltes Vorrücken

Eine recht simple Teamtaktik, die sich aber schon unzählige Male bewährt hat. Man benötigt lediglich etwas Absprache und Umsicht um sie zum Erfolg zu führen. Beim gestaffelten oder wechselseitigen Vorrücken decken sich zwei oder mehr Panzer gegenseitig. Der erste Panzer fährt vor, der zweite wartet dahinter und deckt ihn gegen Infanterie. Die Absprache ist deshalb wichtig, weil der vorrausfahrende Panzer nicht immer gut einschätzen kann, wann er nicht mehr in Sicht ist und demzufolge auch nicht immer gut gedeckt werden kann. Hat er die bestmögliche Stellung erreicht und ist die Umgebung gesichert, rückt der zweite Panzer nach, überholt den ersten und fährt seinerseits so weit vor, wie er gerade noch vom jetzt hinten stehenden Panzer gedeckt werden kann. Auf diese Art kann man die Sappergefahr deutlich minimieren und man steht zwangsläufig niemals so dicht nebeneinander, dass ein Gegner gleich alle Teammitglieder mit wenig Aufwand gleichzeitig sehen und außer Gefecht setzen kann. Hat man die entgültige Stellung erreicht empfiehlt es sich die Staffelung wenn möglich beizubehalten. Wenn alle Fahrzeuge nebeneinander stehen, kann keiner den anderen decken.

Zone of Control

Mit einer Zone of Control (ZOC) ist ein von eigenen Kräften gesicherter Bereich gemeint. Üblicherweise befinden sich Mobile Spawns in dessen Zentrum. Sie werden von PaKs, Panzern, Flak und dergleichen stark gesichert, so dass die eigene Infanterie unbehelligt spawnen und vorrücken kann. Gegnerische Kräfte werden nach Möglichkeit bis zum Stadtrand nieder gehalten, um den eigenen Truppen das Erobern von Flaggen zu ermöglichen. Für einen Panzer ist eine ZOC oder zumindest ein gut frequentierter Mobile Spawn der beste Sapperschutz, den man sich denken kann. Allerdings ist der Überraschungseffekt gleich Null und die gegnerische Abwehr wird alles versuchen in die ZOC einzudringen. Eine ZOC erfordert etwas Disziplin und Organisation. Wenn du nicht als Teil einer Squad oder Operation unterwegs bist und nur zufällig vor Ort bist, kann ein Blick in den Chat weiterhelfen.

Schlusswort

Machen wir uns nichts vor, irgendwann haucht jeder sein digitales Leben aus. Manchmal hat man einfach nur Pech, manchmal passt man nicht gut genug auf oder war unkonzentriert und manchmal ist ein anderer einfach nur besser, als du. Welchen Grund es auch immer haben mag: es kann frustrieren. Und Frust ist wunderbar dazu geeignet das Urteilsvermögen zu trüben und zu unüberlegten und hektischen Aktionen zu führen – die „Kopf-durch-die-Wand-Methode“ eben. Lass dich dazu nicht verleiten. Hast und Ungeduld sind absolut tödlich in diesem Spiel. Hier gewinnt, wer sich disziplinieren kann und die Ruhe bewahrt, sich in die bestmögliche Position manövriert – und dann trotzdem im richtigen Augenblick zum Tier wird. Also lass dich von einer Pechsträne nicht zur Verzweiflung treiben – ist doch nur ein Spiel.

Generell ist es auch eine gute Idee sich nach einem KIA zu fragen, was man hätte besser machen können. In der Regel stirbt man, weil man selbst einen Fehler gemacht hat – versuche ihn zu finden und in Zukunft zu vermeiden. Das hilft!

Genug der Worte! Panzer marsch und auf zur Front, Soldat!

Geläufige Abkürzungen und Funkverkehr

Abkürzung	Bedeutung
38t	- Pzkw 38(t)
88	- Flak 36 8,8cm
109	- Me Bf 109
110	- Me Bf 110
111	- Heinkel He111
232	- SdKfz 232
A13	- Cruiser Tank MK IV (A13 MkII)
AB	- Armybase, Stützpunkt
AI, KI	- Artificial Intelligence, künstliche Intelligenz (gemeint sind computergesteuerte Gegner in Städten)
AF	- Airfield, Flugplatz
AT / Pak	- Anti-Tank Gun / Panzerabwehrkanone
Blen	- Bristol Blenheim
Bed	- Bedford OY
bofors	- 40mm Bofors Flugabwehrkanone
cc	- Copy Command / habe verstanden
Char	- Char B1 Bis
Cru	- Crusader MK II / MK III
Curch	- Churchill Mk. III / Mk. VII
D520 / Dewo	- Dewoitine D.520
E	- East, Osten
EA	- Enemy Air, Feindflieger
egg	- Bombe

EI	-	Enemy Infantry, feindliche Infanterie
ET	-	Enemy Tank, feindlicher Panzer
FB	-	Forward Base, vorgelagerter Stützpunkt
gj	-	Good Job, gut gemacht
H75	-	Curtis Hawk H75A-3
ht	-	Halftrack, Halbkettenfahrzeug
Hurri	-	Hawker Hurricane
Hotch	-	Hotchkiss H39
Laff / Laffy	-	Laffy S-20 TL
M10	-	M10 Wolverine
Matty	-	Matilda Infantry Tank MKII (A12)
mc	-	Multi Crew
morris	-	Morris CDSW
N	-	Norden
otw / omw	-	On the (my) way / bin auf dem Weg
pan	-	Panhard AMD 178
pzII / p2	-	Pzkwf IIC
pzIII / p3	-	Pzkwf III F / H
pzIV / p4	-	Pzkwf IV D / G
R35	-	Renault R35
rgr	-	Roger / habe verstanden
rr, rrb	-	Rail Road (Bridge) / Eisenbahnstrecke (~brücke)
rtb	-	Return to Base / zur Basis zurückkehren
S	-	Süden
S! / !S	-	Salute!
S35	-	Somua S-35
Sherm	-	Sherman M4A2 / M4A3

Spit	-	Vickers-Supermarine Spitfire
Stuka	-	Junkers Ju 87B
tgt	-	Target / Ziel
ty / thx	-	Thank You / Thanks / danke
vick	-	MK IV Vickers
vis	-	Sichtkontakt
vv	-	verstanden
W	-	Westen
w00t	-	w00t
wtg	-	Way To Go, gut gemacht
ZOC	-	Zone of Control, Gesicherte Zone

Bei Sichtung eines Feindes besteht die ungeschriebene Funkkonvention auf der Angabe der Anzahl der Feinde, des Typs und der Himmelsrichtung. Die Richtungsangabe kann durch das Hinzufügen markanter örtlicher Orientierungspunkte (Kirchtürme, Wälder, Brücken, etc.) präzisiert werden. Eine Richtungsangabe nach dem Uhrzeiten-Prinzip ist bei der Bodentruppe weitestgehend ungebräuchlich und kann zu Verwirrung führen!

Beispiel:

2 A13 E = Zwei MkIV A13 im Osten.

2 A13 E moving N = Zwei MKIV A13 im Osten bewegen sich Richtung Norden.

2 A13 E with EI moving N at W side of river = Zwei MKIV A13 mit Feindinfanterie bewegen sich auf der Westseite des Flusses im Osten in Richtung Norden.

Kontaktmeldungen sollten stets so kurz und präzise wie möglich sein und dem Leser ein genügend umfassendes Bild der Lage verschaffen. Dabei ist stets auf eine Positionsangabe zu achten, da der Beitrag "CHAR!!!!" von niemandem als sinnvoll erachtet werden wird und ein Nachfragen erforderlich macht. Sendet man auf mehreren Kanälen, oder wird ein Kanal häufig von den verschiedensten Spielern genutzt, so sollte man seinen Positionsmeldungen noch den Namen der Stadt hinzufügen, um Verwirrung zu vermeiden.

Tipps und Tricks

Feineinstellung für das Visier

Füge folgende Code-Zeilen in die *.cfml-Files (XP: Meine Dokumente -> Battleground Europe -> cfml) der entsprechenden Fahrzeuggruppen/Fahrzeuge ein. Der Code muss dabei noch vor der Zeile </controlset> stehen!

```
<control function="Turret traverse">
<keyabsolute value="44" index="4" onrelease="50">
<key>left arrow</key>
</keyabsolute>
<keyabsolute value="56" index="6" onrelease="50">
<key>right arrow</key>
</keyabsolute>
<keyabsolute value="0" index="1" onrelease="50">
<key>left shift</key>
<key>left arrow</key>
</keyabsolute>
<keyabsolute value="100" index="2" onrelease="50">
<key>left shift</key>
<key>right arrow</key>
</keyabsolute>
</control>
<control function="Turret elevate">
<keyabsolute value="44" index="4" onrelease="50">
<key>down arrow</key>
</keyabsolute>
<keyabsolute value="56" index="6" onrelease="50">
<key>up arrow</key>
</keyabsolute>
<keyabsolute value="0" index="1" onrelease="50">
<key>left shift</key>
<key>down arrow</key>
</keyabsolute>
<keyabsolute value="100" index="2" onrelease="50">
<key>left shift</key>
<key>up arrow</key>
</keyabsolute>
</control>
```

Diese (übrigens völlig legale) Änderung ermöglicht es, eine Waffe mit den Pfeiltasten langsam und in Verbindung mit left shift schnell zu bewegen. Beim Feuerkampf auf große, sehr große und absurd große Entfernungen macht sich pixelgenaues Zielen bezahlt, was mit der Maus oder dem Joystick kaum zu leisten ist – wohl aber mit diesem kleinen Turm-Tuning – und gerade deutsche Panzer der höheren Tierstufen sind noch auf weite Distanzen sehr kampfstark. Die Tasten können selbstverständlich durch einfaches Ersetzen der Angaben zwischen `<key>` und `</key>` dem eigenen Bedarf angepasst werden.

Aufmunitionieren

Panzer können zwar nicht repariert, aber zumindest aufmunitioniert werden. Der typische Lemming wird sich darüber eher selten Gedanken machen müssen, denn er wird den Boden seiner Munitionskiste nie zu Gesicht bekommen. Dir allerdings, daran habe ich keinen Zweifel, wird das früher oder später passieren. LKWs können auch zum aufmunitionieren genutzt werden, solange sie bewegungslos sind (auch in Form eines MSP), indem man sich schlicht direkt daneben stellt. Das Aufmunitionieren wird durch ein kleines LKW-Symbol in der Munitionsanzeige des HUD angezeigt. Solange es blinkt, bekommst du Nachschub.