

# World of Tanks

Die kuriose Mischung aus Online-Panzerschlachten und Free2Play-Rollenspiel ergibt kein perfektes Spiel. Aber ein perfektes Spiel für zwischendurch. Von Michael Graf

Genre: **Online-Actionspiel** Publisher: **Wargaming.net** Entwickler: **Wargaming.net (Order of War, GS 11/09: 70 Punkte)**  
Termin: **12.4.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7404

Auf DVD: Test-Video

**E**ine Welt, in der Panzer anstatt Menschen leben, eine »World of Tanks«, wie sähe die aus? Vielleicht so wie im Animationsfilm **Cars**, der die Erdenbürger durch sprechende Comic-Autos ersetzt. Nur wären's hier eben sprechende Comic-Panzer ... Gott bewahre! **World of Tanks** hat nichts mit Disney-Klamauk zu tun, sondern mit Free2Play-Schlachten: Im kostenlosen Online-Actionspiel rollen Sie im Stahlkoloss durch unkomplizierte Gefechte mit Rollenspiel-Anleihen und hohem »Schnell rein, schnell wieder raus«-Faktor.

Im Grunde ist **World of Tanks** eine Art **Counterstrike** auf Ketten: In jeder Schlacht bekriegen sich zwei Teams, jede Mannschaft führt 15 Panzer ins Feld, und jeder davon wird von einem Spieler gesteuert. Das Ziel lautet, alle Gegner zu verschrotten oder die Feindbasis zu erobern. So bestreiten Sie ein Gefecht nach dem anderen, was sehr kurzweilig ausfällt, weil die Scharmützel selten länger als zehn Minuten dauern. Als Szenario dient der Zweite Weltkrieg – aber nicht so, wie man ihn kennt. Denn erstens stammen die 94 Panzermodelle teils auch aus den Nachkriegsjahren,

zweitens trennt **World of Tanks** nicht nach Nationen: Deutsche, amerikanische und sowjetische Stahlkolosse kämpfen gemeinsam.

Perfekt ausbalanciert sind die Panzer allerdings nicht, zahlreiche Modelle werden in der Community kontrovers diskutiert. Außerdem beschwerten sich einige Fans über Artilleriepanzer, die ihre Opfer aus großer Entfernung erledigen. Wir empfinden das jedoch nicht als Balancing-Problem, denn alle Panzertypen haben ihre Vor- und Nachteile. Artillerie bezahlt enorme Reichweite nicht nur mit Schneckentempo, sondern auch mit schwacher Panzerung und epischen Nachladezeiten. Jagdpanzer feuern mangels be-



weglichen Turms nur nach vorne und müssen zum Zielen umständlich wenden. Dafür schalten sie schwächere Gegner mit nur einem Schuss aus. Normale Kampfpanzer können dank ihres drehbaren Turms flexibel auf Angriffe reagieren, richten aber weniger Schaden an. Welche Klasse Sie spielen, liegt bei Ihnen, alle Vehikel sind frei verfügbar.

Allerdings müssen Sie sie zuerst kaufen. Zwischen den Schlachten rüsten Sie Ihre aktuelle Stahlwanne auf oder erwerben eine neue – und zwar mit Geld, das Sie durch absolvierte Gefechte verdienen. Außerdem sammeln Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie frische Panzermodelle und -module freischalten. Letztere umfassen unter anderem flottere Motoren, bessere Funkgeräte, kräftigere Kanonen. Während der Einbau der Upgrades vergleichsweise billig ausfällt, gehen neue Stahlkolosse richtig ins Geld: Es dauert Monate, sich im Technologiebaum hochzuarbeiten. Wer mehrere Panzer besitzt, spart ein wenig Zeit. Falls Ihr Brummer zerstört wird, können Sie das Gefecht verlassen und mit einem anderen Vehikel ins nächste rollen. Sonst müssten Sie das Kampfende abwarten.

Der größte Stolperstein dabei ist das unfaire Matchmaking, die Teams sind gerne mal unausgeglichener. Beispielsweise führt eine Mannschaft mehr schwere Panzer ins Feld

als die andere. Wenigstens lässt sich diese Übermacht mit gutem Teamwork aushebeln. Obwohl die Schlachten selbst immer gleich ablaufen, entfalten die Gefechte nämlich einen hohen taktischen Anspruch.

Weil Sturmangriffe rasch in den Panzertod führen, ist es meist sinnvoller, das Feindteam kommen zu lassen. Oder gemeinsam mit den Kameraden schnell eine günstige Posi-

## ➕ Stärken

- + knackig-kurze Schlachten
- + wichtiges Teamwork
- + detailliertes Schadensmodell
- + gute Rollenspiel-Anleihen

## ➖ Schwächen

- unausgereiftes Matchmaking
- teils schwache Panzerbalance
- wenig Abwechslung

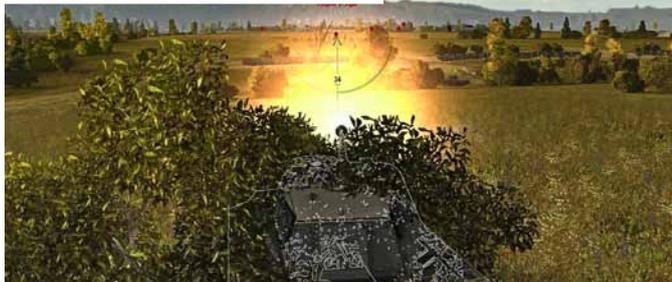


## Thank you very much

Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

**Michael Graf:** World of Tanks ist nicht das perfekte Spiel, für mich aber das perfekte Spiel für zwischendurch. Der Mix aus Rollenspiel-Anleihen und unkomplizierten Schlachten funktioniert nämlich klasse – abgesehen von Ärgernissen wie dem unausgereiften Matchmaking und der wackeligen Balance. Zulegen könnte das Actionspiel auch in Sachen Abwechslung, im Grunde verläuft jede Schlacht gleich. Trotzdem zählt das muntere Counterstrike auf Ketten zu den besten Free2Play-Programmen, die ich bislang gespielt habe. Zumal es noch viel Potenzial hat: Ich freue mich schon auf die fertigen Clankriege.

Wenn Sie Ihren Panzer im **Gebüsch** verstecken, bleibt er länger unentdeckt.



In der **Garage** verwalten Sie Ihre Panzer und kaufen neue Bauteile.

tion zu besetzen. Ebenfalls wichtig ist die Deckungssuche, beispielsweise lugen Sie um eine Häuserecke, feuern einmal und rollen sofort wieder zurück. Oder Sie verstecken Ihren Panzer im Gebüsch. Wer einen Gegner erspäht, meldet dessen Position automatisch an alle Mitstreiter innerhalb der Funkreichweite weiter. Daher kann es sich schon mal

etwa die Ketten, um den Gegner zu lähmen. Beschädigte Module reparieren sich nach einem Moment von selbst, funktionieren dann aber schlechter. Das macht aus **World of Tanks** keinen Realismus-Koloss, dennoch ist das Spiel vielschichtiger, als es aussieht.

Um den langwierigen Aufrüst-Marathon abzukürzen, können Sie Echtgeld in Goldmünzen investieren. Die Premium-Klimperstücke lassen sich in normale Währung umwandeln, ein mittelschwerer T-54-85 kostet umgerechnet rund 8 Euro. Vor dem Kauf müssen Sie den Russenkoloss allerdings immer noch mit Erfahrungspunkten freischalten, die Sie nicht erwerben können. Zumindest nicht direkt: Kostenpflichtige Booster-Packs bringen einige Tage oder Wochen lang mehr Erfahrung und Geld pro Schlacht. Folglich müssen auch Bezahlspieler viel Kampfzeit absolvieren, bevor sie in einen neuen Panzer klettern. Dafür dürfen sie sechs exklusive Vehikel sowie einen durchschlagskräftigeren Munitionstyp kaufen. Diese Vorteile sind aber nicht übermächtig, auch Premium-Geschosse prallen manchmal vom feindlichen Stahlmantel ab. Oder fliegen sogar wirkungslos hindurch – ein (seltener) Bug. **GR**

## Counterstrike auf Ketten

lohn, mit einem flinken Spähpanzer todesmutig gen Feind zu brettern, um Ziele aufzudecken. Dann kann sie das restliche Team vom anderen Kartenende aus beschießen.

Ballistik spielt dabei eine vernachlässigbare Rolle, Geschosse sausen fast kerzengerade. Das heißt aber nicht, dass jeder Schuss sitzt, denn Ihr Tank feuert nicht immer exakt auf den Punkt, den Sie anpeilen. Am genauesten treffen Sie, wenn Ihr Panzer stillsteht. Dann kommt das detaillierte Schadensmodell zum Tragen: Frontaler Beschuss prallt gerne mal von der dicken Bugpanzerung ab, während Treffer ins Heck üble Schäden anrichten. Zudem können Sie Einzelteile zerlegen,

## Die Clankriege



Nur Bezahlspieler dürfen Gilden gründen, um im Clankriegs-Modus mitzumischen. Der wird nicht direkt in World of Tanks integriert, sondern als Browserspiel umgesetzt, das wie ein globaler Strategietitel funktioniert: Auf einer Europakarte verschieben die Spielerbündnisse ihre Truppen, um Provinzen zu erobern. Angreifer und Verteidiger tragen die Scharmützel dann auf den normalen 3D-Schlachtfeldern aus. Derzeit existiert die Clankriegs-Karte allerdings nur als unfertige Beta-Version, weshalb sie nicht in unsere Wertung einfließt.

TERMIN 12.4.2011 PREIS kostenlos USK ab 12 Jahren

### World of Tanks

Online-Actionspiel

**Publisher** Wargaming.net  
**Entwickler** Wargaming.net  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** – (Download)  
**Kopierschutz** Anmeldung

**GRAFIK**

- detailierte Panzer + teils schön gestaltete Landschaften
- Levelbaustein-Recycling + polygonarmes Gelände
- teils schwache Texturen

**SOUND**

- brauchbare Musik + Besatzung kommentiert Treffer
- ordentliche Kampfeffekte
- kein Surround-Sound

**BALANCE**

- kein Panzertyp übermächtig + faire Startpositionen
- Übungsschlachten + unausgereiftes Matchmaking
- mäßige Panzerbalance + kein echtes Tutorial

**ATMOSPHERE**

- spannende Teamschlachten + gelungene Mischung aus Realismus und Spaß
- zerstörbare Objekte wie Häusern und Bäume
- keine nennenswerte Inszenierung

**BEDIENUNG**

- eingängige Steuerung + Bewegung beeinflusst Zielgenauigkeit
- entdeckte Panzer werden markiert + übersichtliche Menüs
- Panzer hängen teils an kleinen Hindernissen fest

**UMFANG**

- 94 Panzer + drei Nationen + 16 Karten + zahlreiche Upgrades und Zusatzmodule
- freischaltbare Medaillen
- Amerikaner haben keine Jagdpanzer

**LEVELDESIGN**

- stets mehrere Angriffswege + Lage der Stützpunkte immer anders
- Karten spielen sich leicht unterschiedlich ...
- ... auch wenn alle Schlachtfelder ähnlich aufgebaut sind

**TEAMWORK**

- Zusammenarbeit ist essenziell wichtig
- Späher decken Ziele auf
- Alleingänge sind sinnlos
- vorprogrammierte Hinweis-Funksprüche
- nur Bezahlspieler dürfen Clans gründen

**WAFFEN & EXTRAS**

- drei Panzertypen + jeder Stahlkoloss mit individuellen Eigenschaften
- Upgrades wirken sich spürbar aus
- Besatzung sammelt Erfahrung
- detailliertes Schadensmodell

**MULTIPLAYER-MODI**

- durchdachte, spannende Teamkämpfe
- taktisches Vorgehen ist Pflicht
- Rollenspiel-Elemente bringen Langzeit-Motivation
- nur ein Spielmodus
- auf Dauer wenig Abwechslung

6/10  
7/10  
6/10  
7/10  
9/10  
8/10  
8/10  
9/10  
10/10  
7/10

**77 SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 200 Stunden

**PROFIS**  
 Core 2 Duo E4300  
 Athlon X2 6000+, Geforce 8600 GT  
 3,0 GB RAM, 3,8 GB Festplatte

**FOURTESCHRITTENE**  
 Pentium 4 3,0 GHz  
 XP 2000+ AMD, Geforce 6600 GT  
 2,0 GB RAM, 2,8 GB Festplatte

**OPTIMUM**  
 Athlon II X4 650, Geforce 5900  
 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

**EINSTEIGER**  
 Pentium 4 3,0 GHz  
 XP 2000+ AMD, Geforce 6600 GT  
 2,0 GB RAM, 2,8 GB Festplatte