

World of Tanks

Mit dem Panzer-MMO World of Tanks feiert Wargaming.net beeindruckende Erfolge – was sich seit unserem ersten Test an der Panzerfront getan hat, überprüfen wir im Kontrollbesuch. Von Jochen Redinger



WAS **Online-Actionspiel** WER **Wargaming.net** WO **GameStar.de/Quicklink/8141**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Kontrollbesuch

Ü

ber 40 Millionen registrierte Spieler und ein Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde: **World of Tanks** ist nicht nur ein kulturelles Phänomen, sondern ganz nebenbei auch einer der besten Free2Play-Titel. Warum? Weil sich Entwickler Wargaming.net nicht auf den üblichen Hotfixes ausruht, sondern das Spiel mit periodischen Inhalts-Updates laufend um zusätzliche Aspekte erweitert. So wurden beispielsweise ein Tarnsystem und neue Panzer für die drei ursprünglichen Nationen (Deutschland, Russland, USA) eingeführt. So gibt's inzwischen mit Großbritannien und Frankreich zwei neue Nationen – jeweils mit eigenem Forschungsbaum. Und so entstand nicht zuletzt ein komplettes Physiksystem, das die Panzerschlachten nachhaltig verändert – und in jeder Hinsicht spürbar verbessert.

Am grundlegenden Spielprinzip von **World of Tanks** hat sich trotz dieser Neuerungen nicht viel getan. Zwei Teams mit jeweils 15 Panzern aus bunt zusammengewürfelten Nationen schalten sich gegenseitig aus oder erobern Flaggenpunkte. Dabei erfüllt jedes Fahrzeug eine eigene Rolle auf dem

Schlachtfeld. Schwere und mittlere Kampfpanzer tragen die Hauptlast des Angriffs, während Jagdpanzer mit ihren mächtigen Geschützen aus der zweiten Reihe zuschlagen. Leicht bewaffnete Späher markieren Ziele für die eigenen Artillerielafetten – und jagen damit zum Beispiel die gegnerischen Lafetten zum Teufel. Zu den Standardgefechten kommen inzwischen auch zwei neue Spielmodi. Beim »Angriff« stürmt eine Mannschaft ein bestimmtes Missionsziel, während sich die andere genau dort als Verteidiger eingräbt. Allerdings artet der Angriff

gerne mal in Frust aus, wenn uns die Verteidiger aus gedeckten Positionen mit Jagdpanzern und Artillerie ins Kreuzfeuer nehmen, während sich unsere Späher erst noch mühsam vorarbeiten und wir regelrecht »blind« einen Hang hinaufkriechen müssen. Diese Betonung auf ein enorm koordiniertes Vorgehen kann jedoch auch motivieren, weil wir uns den Sieg tatsächlich hart erarbeiten. In den »Begegnungsgefechten« wiederum verlagert sich das Geschehen weg vom üblichen Angriffs- und Verteidigungs-Einerlei und hin zu einem zentralen Flaggenpunkt, der von beiden Teams erobert

Flotte Action oder Taktik?

Jedes voll ausgebildete **Crewmitglied** erhöht mit speziellen Fähigkeiten unsere Siegchancen.

Wer die neuen **Physik-effekte** nicht beachtet, geht in spektakulären Szenen im wahrsten Sinne des Wortes baden.

Das ist neu

- ✦ französischer Forschungsbaum (enthält alle Panzertypen)
- ✦ britischer Forschungsbaum (bisher mittlere und schwere Panzer)
- ✦ zusätzliche Panzermodelle für die alten Nationen
- ✦ neue Physik-Engine
- ✦ verbessertes Rendering-System
- ✦ verbesserte Beleuchtung
- ✦ überarbeitete Karten (noch nicht alle)
- ✦ neue Spielmodi (Angriff, Begegnungsgefecht)
- ✦ Spielmodi auch abwählbar
- ✦ Premium-Munition auch für Spielwährung
- ✦ Tarnanstriche, Embleme und Schriftzüge

werden kann. Wer dabei zu lange untätig bleibt, der verliert zuerst die Sicht, dann die Kontrolle und schließlich das Match – ein sehr dynamisches Vergnügen. Theoretisch können wir die beiden neuen Modi auch einfach links liegen lassen und uns stattdessen auf die bekannten Standardgefechte





konzentrieren. In den Spiel-Einstellungen dürfen wir nämlich für uns selbst oder als Zugführer festlegen, ob wir überhaupt für »Angriff« und »Begegnungsgefecht« in die entsprechenden Warteschlangen aufgenommen werden wollen.

Nach der Schlacht (also idealerweise nach einem rauschenden Sieg) erhalten wir für unsere Leistungen Münzen und Erfahrungspunkte. Wie hoch diese Belohnung ausfällt, hängt dabei nicht nur von unseren Abschüssen ab, sondern auch von Unterstützungsaktionen, eroberten Flaggen oder dem Stufen-Unterschied zwischen uns und unseren Zielen. Dank der inzwischen sehr detaillierten Gefechtsauswertung sehen wir genau, in welchen Punkten wir uns gut geschlagen haben – und wo noch Verbesserungspotenzial schlummert. Geld und Erfahrung fließen in den Ausbau unserer Panzer und in den Kauf neuer Stahlkolosse. Diese Hatz nach besseren Ketten, Türmen, Motoren und Kanonen entpuppt sich als echter Motivationsfaktor und erzeugt eine Suchtschleife, wie man sie sonst nur aus Rollenspielen kennt. »Nur noch dieses eine Gefecht«, denken wir immer wieder, »und dann kriegen die es mit der neuen Wumme heimgezahlt!« Für ungeduldige oder anderweitig viel beschäftigte Naturen kann es sich deshalb durchaus lohnen, den eigenen Account mit Echtgeld in den Premium-Status zu erheben. Dann winken mehr Münzen und Erfahrungspunkte, was unseren Spielfortschritt natürlich beschleunigt (siehe Kasten). Ein weiterer Aspekt der Motivationsschleife sind die Sonderfähigkeiten, die unsere Crewmitglieder bei Erreichen der höchsten Erfahrungsstufe

Gold und seine Vorteile

Für echtes Geld können wir im Shop von **World of Tanks** Gold kaufen. Mit der Echtgeld-Währung erwerben wir besondere Panzer, die mehr Ingame-Währung als andere Modelle einfahren, durchschlagskräftigere Munition oder die zeitlich begrenzte Aufwertung zum Premium-Account. Als Premium-Nutzer wiederum scheffeln wir in den Schlachten mehr Erfahrung und Kohle, kommen also schneller an bessere Fahrzeuge und können mit mehr als einem Freund in den Kampf ziehen. Bis auf die Goldpanzer und die Beschränkung auf zwei Zugmitglieder bietet der Einkauf mit Echtgeld aber nur zeitliche Vorteile für ungeduldige Spieler – oder solche mit wenig Zeit. Alles andere können wir uns auch gratis erarbeiten, auch wenn das natürlich länger dauert. World of Tanks ist also kein Pay2Win.



Endlich hübsch

Das Physik-Update 8.0 erweitert **World of Tanks** um Beleuchtungs- und Schatteneffekte, die das Spiel grafisch an die gängigen Standards anpassen und in den Schlachten für deutlich mehr Atmosphäre sorgen. Mehr Details und verbesserte Effekte wie Staubfahnen, die uns vor allem in den Wüstengebieten fast die Sicht nehmen, tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei.



erhalten. Soll unser Kommandant ein Warnsignal geben, wenn uns ein Gegner ins Visier nimmt oder lieber im Fall einer Verletzung für ein anderes Crewmitglied einspringen können? Soll der Richtschütze besonders viele kritische Treffer austeilen oder unser Geschütz auch in angeschlagenem Zustand noch genau abfeuern können? Auch wenn manche Fähigkeiten wie die schnellere Reparatur quasi zum Standardrepertoire jeder Besatzung gehören, lässt sich unsere Taktik auf diese Weise immer weiter verfeinern. Theoretisch kann die Crew auch so lange die Schulbank drücken, bis sie wirklich jede verfügbare Fähigkeit beherrscht. Weil der Zeitaufwand dafür aber immer weiter ansteigt, sollten auch angehende Alleskönner gut überlegen, wo ihre Prioritäten liegen.

Apropos Prioritäten: Um die Chancengleichheit zwischen Premium-Nutzern und Umsonst-Spielern zu wahren, experimentieren die Entwickler gerade an der sogenannten Premium-Munition; die nämlich können wir nun auch mit der Spielwährung erwerben und müssen demnach keine echten Euro mehr verpulvern. Für den Notfall packen wir also immer ein, zwei besondere Granaten mit mehr Durchschlagskraft ein, um unsere Chancen gegen hochstufige oder besonders schwer gepanzerte Gegner zu erhöhen. Dabei merken wir aber schnell:

Diese Premiumgranaten fressen mit jedem Schuss eine so beträchtliche Summe Münzen, dass sie in den Zufallsgefechten gar keine nennenswerten Vorteile bringen. In den »Clanwars« hingegen spielt Munition eine weitaus größere Rolle, weil sich viele ebenbürtige Panzer begegnen und es tatsächlich auf jede noch so kleine Möglichkeit ankommt, die eigenen Siegchancen zu verbessern.

Neben Deutschland, Russland und Amerika mischen nun auch Franzosen und Briten in den Panzerschlachten mit. Die beiden Nationen verhalten sich dabei im prinzipiell spiegelbildlich. Die Anfangsmodelle der »Grande Nation« sind schwer gepanzert, aber langsam und schlecht bewaffnet, während die britischen Einstiegsfahrzeuge mit papierdünnem Wannenblech, aber schlagkräftigen Flak-Kanonen ausgerüstet sind. Im späteren Teil des Forschungsbaums dreht sich das Spielgefühl wieder, wenn auf der französischen Seite schnelle, schwer bewaffnete Kampfpanzer und bei den Briten rollende Bunker mit verhältnismäßig geringen Kalibergößen über das Schlachtfeld rumpeln. Das Panzerangebot wird übrigens ständig erweitert. Zu Beginn durften die Franzosen beispielsweise nur schwere und

Neue Panzer ohne Ende

leichte Kampfpanzer in die Schlacht jagen – mittlerweile sind auch Jagdpanzer und Artillerielafetten hinzugekommen. Das »British Empire« wiederum forscht aktuell nur an mittleren sowie schweren Kampfpanzern herum – neue Modelle sollen folgen.

Gleiches gilt für China, das in den kommenden Monaten als sechste Nation eingeführt werden soll und sich nach Aussagen der Entwickler vor allem auf Fahrzeuge stützt, die ihm von der verbündeten Sowjetunion zur Verfügung gestellt werden.

Die gravierendste Neuerung aus dem Update 8.0 jedoch spürt jeder Panzerfahrer schon in seiner ersten Schlacht. Dank der neuen Physik-Engine wackeln unsere Stahlschüsseln auf unebenem Grund merklich, fliegen unter Höchstgeschwindigkeit nur so über Bodenwellen und springen förmlich über Abhänge – zerfetzte Ketten inklusive, wenn wir unglücklich aufschlagen. Zusätzlich zur Einführung der Physik wurden nach und nach auch viele Karten grafisch überarbeitet. Die ebenfalls deutlich verbesserten Grafikeffekte lassen die Schlachten zudem viel ansehnlicher wirken als zuvor. **JR / FK**



Free2Play wie es sein soll

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamestar.de

World of Tanks hat sich seit dem Release ständig zum Positiven verbessert und ist mit den letzten Inhaltsupdates zu einem rundum gelungenen Free2Play-Titel geworden. Viele der früheren Kritikpunkte wie die schwache Balance, die Abwechslungsarmut, das spärliche Feedback nach der Schlacht – ausgeräumt. Und die Grafik ist inzwischen immerhin bei den gängigen Standards angekommen. Dazu gibt's neue Nationen, deren Panzer die letzten Freiräume in meiner sowieso schon vollgestopften Garage belegen. Mein hart erarbeiteter Jagdpanzer Ferdinand besetzt zwar immer noch den Favoritenrang, allerdings muss er sich meine Aufmerksamkeit jetzt mit dem gut gepanzerten Churchill und hoffentlich bald auch mit dem flinken Cromwell teilen.

Dank neuer Panzer und der Physik, die zum Anpassen gewohnter Taktiken zwingt, ist World of Tanks definitiv einen Blick wert!

TERMIN 12.4.2012 PREIS gratis USK ab 12

World of Tanks

Multiplayer-Action

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

BALANCE	6	8
ATMOSPHÄRE	7	8
UMFANG	8	10
LEVEL-DESIGN	8	9
MULTIPLAYER-MODI	7	8

Neuwertung
84
SPIELSPASS