

World of Tanks

Schnelle Chinesen, rumpelnde Briten und kontroverse Änderungen: In World of Tanks hat sich seit dem letzten Kontrollbesuch viel getan. Von Jochen Redinger



⊕ Stärken

- + überarbeitete Panzermodelle
- + Upgrades wirken sich spürbarer aus
- + neue Nation

⊖ Schwächen

- Karten ähneln sich teilweise sehr
- Ablauf der Gefechte im Grunde immer gleich

Kontrollbesuch

WAS **Panzer-Simulation** WER **Wargaming.net** WO **<http://worldoftanks.eu/>**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Auf XL-DVD: Kontrollbesuch

Motor starten, vorrücken, Panzer sichten, Ziel melden, Angriff, die Schlacht heil überstehen (optional): Die Kämpfe in **World of Tanks** laufen mehr

oder weniger nach dem gleichen Muster ab. Damit den Panzerschlachten nach über zwei Jahren nicht der Treibstoff ausgeht, liefert Entwickler Wargaming mit nahezu jedem Patch neue Inhalte – seien es einzelne Panzer, zusätzliche Karten oder ganze Nationen samt dazugehöriger Stahlkolosse. Seit dem letzten Winter streiten sich nicht mehr nur Deutsche, Russen, Amerikaner, Briten und Franzosen auf den insgesamt 35 Karten um den Sieg, inzwischen mischen auch die Chinesen mit. Weil das Reich der Mitte bis vor wenigen Jahrzehnten noch keine eigene Panzerproduktion hatte, besteht der Fuhrpark der roten Garden

zu Beginn vor allem aus den eingekauften Modellen anderer Staaten. Dünn gepanzerte Renaults, flinke amerikanische M5 oder russische T-34 bilden die chinesischen Anfängerfahrzeuge. Auch später warten vor allem abgewandelte russische Panzer im chinesischen Forschungsbaum. Eines haben dabei fast alle Panzer der Chinesen gemeinsam: Sie verbinden stark gepanzerte Türme mit guter Manövrierfähigkeit und durchschlagskräftiger, wenn auch ungenauer Bewaffnung. Allerdings lassen sich ihre Kanonenrohre nur sehr eingeschränkt nach unten ausrichten – ein gravierender Nachteil in hügeligem Gelände. Komplett ist der chinesische Fuhrpark aber noch nicht. Bislang stehen uns nur leichte, mittlere und schwere Kampfpanzer zur Verfügung. Artillerie und Jagdpanzer sollen folgen. Worauf die Chinesen noch warten, hat bei den Briten schon Einzug gehalten: Haubitzen und Jäger komplettieren mittlerweile den britischen Forschungsbaum. Die britischen Jagdpanzer besitzen wie gewohnt keinen drehbaren Turm und sind größtenteils quälend langsam, machen das aber mit dicker Panzerung und schnell feuernden, präzisen Kanonen wett. Die britischen Selbstfahrlafetten weisen dagegen kaum durchgehende Eigenheiten auf, manche sind schnell, andere langsam. Und auch ihre Geschütze

variieren hinsichtlich Feuergeschwindigkeit, Genauigkeit und Schaden teils enorm.

Beide Panzerklassen waren von den letzten Spiel-Updates am stärksten betroffen – positiv wie negativ. Jagdpanzer erhalten für angerichteten Schaden 33 Prozent mehr Erfahrung, Artillerie sogar 50 Prozent mehr. Darüber hinaus wurde das Einkommen für viele Vehikel um bis zu zehn Prozent erhöht, vor allem für Panzer höherer Stufen. Ein guter Schritt, der es einfacher macht, Panzer ab der Stufe acht regelmäßig ins Gefecht zu führen, auch wenn man keinen (kostenpflichtigen) Premium-Account besitzt. Mühelos erschwänglich ist der Unterhalt für eine Garage voller Hightech-Schüsseln natürlich noch immer nicht; Panzer niedrigerer Stufen, die auch bei verlorenen Gefechten

stets Plus machen, oder mit Echtgeld bezahlte Premium-Panzer sind nach wie vor

sehr hilfreich. Die gravierendste Balancing-Änderung betrifft allerdings jene Spieler, die am liebsten aus dem Hintergrund mit einer Haubitze auf die Jagd gehen. Die Ziel- und Nachladezeiten aller Artilleriegeschütze wurden stark erhöht, Geschosse fliegen um bis zu 50 Prozent langsamer. Dafür gibt es nun zehn statt nur acht Artillerie-Vehikel pro Nation, sodass den Selbstfahrlafetten aufgrund des veränderten Matchmakings auch mal Panzer niedrigerer Stufen ins Visier rollen. Während sich viele Artillerie-

Spieler über die weitreichenden Änderungen ihrer Lieblinge beschwerten, atmen die Besitzer der übrigen Tank-Klassen auf, weil die Bedrohung durch die vor allem in hochstufigen Gefechten oft übermäßig vertretenen Artilleriegeschütze nun stark nachgelassen hat. Um schnell einschätzen zu können, wie das gegnerische Team aufgestellt ist, finden Sie jetzt in der oberen Bildschirmmitte eine symbolische Auflistung, wie viele Panzer welchen Typs in den beiden Mannschaften antreten – ständig aktualisiert, etwa wenn wir gerade einen Unglücklichen ausgeknipst haben.

Auch an der Tarnung und der Zielgenauigkeit der Panzer hat Wargaming geschraubt: Waren Tarnanstriche und Netze für die größeren Brocken bis Update 8.6 relativ sinnlos, weil selbst ein Vielfaches von Null nichts bringt, lohnen sich diese nun teilweise auch auf schweren Fahrzeugen. Der Effekt beider Tarnhilfen orientiert sich nämlich nur noch an der Panzerklasse – Jagdpanzer schneiden dabei am besten ab. Selbst massive Kolosse wie der deutsche Ferdinand können nun wirkungsvoll Hinterhalte legen und fallen nicht mehr sofort der gegnerischen Artillerie zum Opfer. Da Büsche und Waldstücke unsere Schätzchen jedoch insgesamt weniger gut verbergen als zuvor, werden die Sturmgeschütze dadurch nicht übermächtig, allerdings doch deutlich gestärkt. Einmal in Stellung gebracht, profitieren alle Panzer von der verbesserten Ziel-

Tally-ho!



Die **chinesischen Panzer** vereinen Feuerkraft mit guter Turmpanzerung und durchschlagskräftigen, wenn auch ungenauen Kanonen.



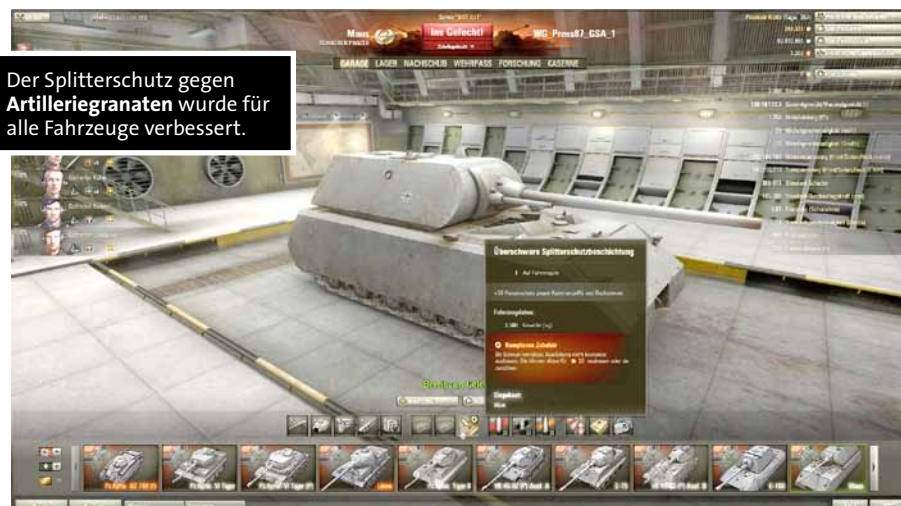
Schnelligkeit ist Trumpf: Mit den mittleren chinesischen Panzern lassen sich Feinde schnell umgehen und an ihren Schwachstellen angreifen.

Auch bei den »alten« Nationen tut sich eine Menge: **Deutschland** schickt seit Kurzem etwa den Leopard 1 der Bundeswehr ins Gefecht.



genauigkeit sämtlicher Kanonen. Granaten schlagen weniger oft am Rand des Zielkreises ein und verursachen so insgesamt zuverlässiger Schaden als zuvor. Die bei vielen Spielern verhassten kritischen Treffer ohne sichtbare Wirkung kommen allerdings auch weiterhin vor – laut Wargaming ist das gewollt, denn solche Einschläge beschädigen eine Fahrzeugkomponente wie etwa die Kanone oder ein Crew-Mitglied wie zum Beispiel den Fahrer, ziehen aber keine Hit Points ab. In Sachen Panzerung hat sich

auch einiges getan. Die Durchschlagskraft einiger Kanonen wurde etwas gesenkt, dazu prallen diverse Geschossarten leichter als vorher ab, sodass schwere (und dadurch meist langsame) Fahrzeuge wieder mehr Nutzen aus ihrer dicken Panzerung ziehen als bisher. Außerdem bringt das Stoppen von gegnerischen Fahrzeugen durch das Zerstören ihrer Ketten mittlerweile genauso Erfahrungspunkte (solange Sie während der Zwangspause vom eigenen Team beschädigt werden) wie das Ausspähen des gegneri-



Der Splitterschutz gegen Artilleriegranaten wurde für alle Fahrzeuge verbessert.

Noch besser

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamstar.de

Auch wenn man World of Tanks mal eine Zeit lang links liegen lässt, das vertraute Aufbauen der Panzermotoren und das Krachen der Kanonen ziehen sofort wieder ins Spiel. Und das ist noch umfangreicher und besser geworden. Selbst wenn mich die Chinesen ein bisschen zu sehr an die bereits vorhandenen Russen erinnern, kann ich mich über den ständigen Ausbau der Panzerhatz nur freuen. Vor allem der Rückgang der Artillerieplage in hochstufigen Gefechten und die geringeren Betriebskosten teurerer Panzer ab Level acht tragen dazu bei, dass World of Tanks auch weiterhin attraktiv bleibt und für jede Nische seine Spezialisten bietet. Es gibt zwar immer noch Gründe, um sich zu beschweren, etwa über die von vielen als zu weit gehenden Artillerie-Einschränkungen, im Großen und Ganzen hat sich World of Tanks jedoch seit Release stetig weiterentwickelt und verbessert. Nachdem jetzt auch die letzten Bezahlhürden gefallen sind, gibt es eigentlich keinen Grund mehr, World of Tanks nicht zumindest mal auszuprobieren.

schen Vormarschs. Weil nur Teamwork gegen die feindlichen Stahlungetüme hilft, hat sich Wargaming noch einen anderen Punkt zu Herzen genommen. Ja, man könnte fast sagen, dass die Entwickler aus **World of Tanks** jetzt endlich ein wirkliches Free2Play-Erlebnis gemacht haben. Viele frühere Premium-Inhalte sind nämlich seit Update 8.5 auch für nichtzahlende Spieler verfügbar. Der erste Schritt in diese Richtung, die frei verfügbare Premium-Munition, wurde ja bereits im letzten Winter eingeführt, mit 8.5 ging Wargaming noch einen Schritt weiter und hat obendrein verbrauchbare Gegenstände wie verbesserte Feuerlöcher oder Sanitätsausrüstung auf Spielwährung umgestellt. Auch wer mit Freunden losziehen will, freut sich über das Update. Züge mit bis zu drei Spielern lassen sich nun genauso gut ohne Premium-Account erstellen, sogar eigene Panzerkompanien können die Gratis-Krieger inzwischen gründen. Neben den zahlreichen (umstrittenen) Balancing-Änderungen sind die verbesserten Free2Play-Möglichkeiten damit die wohl wichtigste Neuigkeit seit unserem letzten Kontrollbesuch. [JR](#)

TERMIN 1.9.2013 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

World of Tanks Multiplayer-Action

Publisher Wargaming.net
Entwickler Wargaming.net
Sprache Deutsch, Englisch
Kopierschutz Anlegen eines Spielkontos nötig

TEAMWORK 9 10

Neuwertung
85
SPIELSPASS