

World of Warplanes

World of Warplanes soll das Erfolgsrezept von World of Tanks auch im Luftkampf fortsetzen. Den Dogfight gegen War Thunder verliert es allerdings. Von Jürgen Stöffel

Genre: Action-Simulation Publisher: Wargaming.net Entwickler: Wargaming.net (World of Tanks, GS 02/13: 85 Punkte)
Termin: 13.11.2013 Spieler: bis zu 30 Sprache: Deutsch, Englisch, weitere Preis: Free2Play

Weitere Infos auf GameStar.de Auf Heft-DVD: Vergleichs-Video mit World of Warplanes

Was bei Panzern gut ist, das kann auch in der Luft nicht verkehrt sein, müssen sich die Verantwortlichen bei Wargaming gedacht haben, als sie das erfolgreiche Konzept von **World of Tanks** zur Grundlage ihres Luftkampf-MMOs **World of Warplanes** gemacht haben. Leider geht die Rechnung nur bedingt auf, denn Flugzeuge sind nun mal keine Panzer und deshalb verschenkt **World of Warplanes** einen Großteil seines Potenzials.

Mit Schnickschnack wie der Auswahl von Spielmodi oder Schlachtfeldern hält sich **World of Warplanes** gar nicht lange auf. Ganz wie von **World of Tanks** gewohnt reicht es, wenn wir ein Flugzeugmodell auswählen und uns für eine Partie anmelden.

Kurz darauf stehen sich 30 Flugzeuge in zwei 15er-Teams kampfbereit in der Luft gegenüber, und der Spaß kann losgehen. Dank der relativ kleinen Schlachtfelder von 15 mal 15 Kilometern sind wir auch ruckzuck im Gefecht, denn anders als in **World of Tanks** können Flugzeuge nicht stillstehen und sich gegenseitig belauern. Deswegen ist für viele hoffnungsvolle Hobbypiloten der virtuelle Luftkrieg auch schon nach kurzer Zeit wieder vorbei, denn in den ersten Minuten der Schlacht dezimieren sich die Abfangjäger beider Seiten bereits gehörig. Nachdem die ersten Dogfights gewonnen sind, schlägt die Stunde der mächtigen Erdkampf-Flugzeuge, die mit schweren Waffen und Bomben Jagd auf Bodenziele machen. Die überlebenden Jäger sollten das verhindern, denn um zu siegen, muss unsere Seite entweder alle Feinde abschießen oder die »Überlegenheit« erlangen. Diese erringen wir, indem wir in einer bestimmten Zeit mehr Bodenziele und Feindflieger zerstören als unsere Gegner. Das ist der einzige Spielmodus von **World of Warplanes** – mit nur einem knappen Dutzend Karten fällt der Umfang mau aus.

Am Ende einer Partie, die maximal 15 Minuten dauert, erhalten alle Spieler Erfahrungspunkte und Spielgeld (»Credits«) für ihre Gefechtsleistung. Wer ein kostenpflichtiges Premiumkonto abonniert hat, bekommt 50 Prozent mehr Beute. Von dem Geld und der Erfahrung bauen wir verbesserte Komponenten in unsere Maschine ein oder kaufen gleich ein neues Flugzeug. Einige ausgewählte Flugzeuge gibt es auch komplett als Premium-Flieger gegen Echtgeld. Diese haben aber keine Vorteile gegenüber regulär erspielten Modellen – von Pay2Win also keine Spur. Da, anders als in **World of Tanks**, die Gefechte kürzer ausfallen und auch einfach zu zerstörende Bodenziele als Abschüsse gelten, geht der Aufstieg in **World of Warplanes** recht zügig voran. Prinzipiell macht dieser Minimalismus durchaus Spaß, wenn man auf schnelle, unkomplizierte Action steht. Für alle, die sich mehr Komplexität vom Luftkampf-MMO erwartet haben, bleibt allerdings ein schaler Beigeschmack.

Spätestens bei der Flugzeugauswahl wird der mangelnde Umfang des Spiels allerdings zum echten Ärgernis. Die fünf spielbaren Nationen – Deutschland, England, Russland, Japan und die USA – bieten gerade einmal je knapp zwei Dutzend Flieger aus der Zeit um den Zweiten Weltkrieg. Das ist umso schlimmer, da selbst bei dieser Mini-Auswahl solch legendäre Flugzeuge wie die Stuka, die Focke-Wulf 190 oder die Hawker Hurricane komplett fehlen! Dass dafür zahlreiche exotische Düsenflieger-Prototypen und experimentelle Doppeldecker im Spiel sind, verwundert da nur noch mehr. Die Flugzeuge werden in drei Klassen mit unterschiedlichen taktischen Aufgaben eingeteilt: Jäger, schwere Jäger und Schlachtflugzeuge. Jäger sind wendige, leicht gepanzerte Maschinen, deren Aufgabe vor allem das Abfangen anderer Jäger ist. Typischerweise lauern Jäger in großer Höhe und stürzen sich von oben auf

Fast-Food Luftkampf

➕ Stärken

- + leichter Einstieg
- + unkomplizierte Luftkampf-Action
- + faires Bezahlssystem

➖ Schwächen

- nur ein Spielmodus
- Flugzeuge steuern sich alle recht schwerfällig
- kein dynamisches Schadensmodell



Aller Anfang ist schwer. Bevor wir mit hochgerüsteten Jagdmaschinen loslegen können, müssen wir uns durch **klapprige Doppeldecker** aus der Vorkriegszeit quälen.



Über der **Arktis** geraten wir ins Kreuzfeuer.



Duell der dicken Brummer: Eine deutsche **Focke-Wulf 57** gegen ihr britisches Gegenstück, die Blenheim F.



Nur für Russen: Schwere **Schlachtflugzeuge**, wie diese Kochyerigin TSh-3, gibt es bloß auf der sowjetischen Seite.



einen ahnungslosen Feind, den sie mit ihren Maschinengewehren im Sturzflug beharken. Hat der Feind den ersten Angriff überstanden, geht's in den Kurvenkampf, wo die wendigen Jagdmaschinen ihren Manövrierbarkeitsvorteil voll ausspielen können. Einige Jäger können auch Bomben für den Erdkampf tragen, büßen so aber Agilität ein.

Schwere Jäger, die großen Brüder der Jagdmaschinen, sind doppelt so groß und haben meist mehrere Motoren. Damit erreichen sie sehr hohe Geschwindigkeiten und können dank der beeindruckenden Bewaffnung mit zahlreichen MGs, Maschinenkanonen, Heckgeschützen, Raketen und Bomben so ziemlich jedes Ziel effektiv bekämpfen. Lediglich im Kurvenkampf gegen Jäger ziehen die dicken Brummer aufgrund ihrer Trägheit meist den Kürzeren. Dafür eignen sie sich aufgrund der schweren Bewaffnung vorzüglich, um feindliche Schlachtflugzeuge rechtzeitig abzuschießen. Diese letzte Flug-

zeugklasse ist noch massiver gepanzert als die schweren Jäger und dank ihrer Heckgeschütze auch nicht völlig wehrlos gegen Jäger. Die Aufgabe der Schlachtflugzeuge ist es, mit mächtigen Geschützen, Raketenbatterien und dicken Bomben Bodenziele in rauchende Krater zu verwandeln. Darin sind Schlachtflugzeuge auch beängstigend effektiv. Eine einzige unbemerkte Maschine kann das gegnerische Hauptquartier mit allen Flak-Stellungen und Bodenzielen in Null-Komma-Nichts austradieren. Da Schlachtflieger so massiv sind, steuern sie sich aber wie tote Kühe auf Eis, und niemand sollte die Hoffnung hegen, einen Dogfight in so einer Luftkuh unbeschadet zu überstehen.

Die drei Flugzeugklassen unterscheiden sich spürbar im Flugverhalten und den taktischen Einsatzmöglichkeiten. Gerade bedächtige Spieler, denen die Hektik der Dogfights zu

stressig ist, können mit den behäbigen Schlachtflugzeugen wertvolle Dienste für ihr Team übernehmen. Leider macht sich der allgegenwärtige Minimalismus von **World of Warplanes** auch bei der Verfügbarkeit der

Flugzeugklassen bemerkbar. Lediglich die Sowjets dürfen Schlachtflugzeuge ins Gefecht fliegen. Schwere Jäger gibt's wiederum nur bei den Deutschen und den Briten.

Amerikaner und Japaner dürfen nur Jäger steuern. Reinrassige Bomber fehlen übrigens ganz. Wargaming sollte also dringend die Auswahl an Flugzeugen erhöhen.

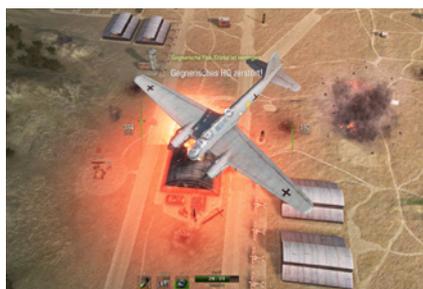
Wo ist meine Luftkuh?

World of Warplanes verwendet dieselbe Grafik-Engine wie **World of Tanks**. Doch was am Boden noch ganz passabel aussieht, wird in der Luft schnell hässlich, denn gerade die Texturen der Bodenobjekte sind allesamt matschig und wirken etwas farblos. Ganze Arbeit haben die Entwickler hingegen bei den Flugzeugmodellen geleistet. An jedes noch so kleine Detail wurde gedacht – von rußverschmierten Abgasrohren über die korrekt beschrifteten Warnhinweise am Flugzeugrumpf bis zum Schnauzbart des Bordgeschützen. Auch der Sound kann sich hören lassen: Die unterschiedlichen Geschütze und Motoren klingen allesamt gut und bei jedem Modell anders. Alles andere als detailliert fällt hingegen das Schadensmodell von **World of Warplanes** aus. Statt dynamischer Trefferzonen wie in **War Thunder** gibt es einen Trefferpunkte-Balken sowie einzelne Komponenten wie Motor, Rumpf, Flügel, Pilot und Benzintank. Werden diese oft genug ge-

Bombenangriff



Leichte Bodenziele, wie diese **Artillerie-Stellung**, mähnen wir in unserem Schlachtflugzeug mit konzentriertem MG-Feuer nieder.



Mit **Bomben** schalten wir Bodenziele besonders effektiv aus. Allerdings haben wir nur eine geringe Anzahl Sprengkörper dabei.

troffen, fallen sie aus und der Flieger hat ein paar Nachteile wie verringerte Geschwindigkeit oder Manövrierbarkeit. Schlimmstenfalls fängt er Feuer und verliert laufend Trefferpunkte. Mit optionalen Items wie Feuerlöschern und Werkzeugkästen kann der Schaden aber einmalig behoben werden. Ist der Lebensbalken leer, stürzt das Flugzeug ab. Sofort-Abschüsse durch Abrasieren der Flügel oder einen Direkttreffer ins Cockpit wie beim Konkurrenten **War Thunder** sind bei **World of Warplanes** nicht möglich. Das raubt den Luftschlachten zwar taktischen Tiefgang, macht sie aber auch zugänglicher. Allerdings fühlen sich die Dogfights weniger flott und direkt an als in **War Thunder**, weil die Maussteuerung leicht verzögert reagiert.

Eine große Stärken von **World of Warplanes** ist dafür das Hangarmenü, in dem zahlreiche Upgrades die geringe Flugzeugauswahl spürbar aufwerten. Gerade schwere Jäger können dank zusätzlicher Bomben und flügelmontierter MGs für Bodenangriffe optimiert werden. Da die Bomben aber den Luftwiderstand und das Gewicht erhöhen, sind solche Flieger dafür schlechter im Luftkampf. Weil dank der schnellen Schlachten stets viele Erfahrungspunkte und Credits auf das Spielerkonto fließen, gibt es ständig irgendein Bauteil, das modifiziert werden kann. Außerdem existieren zahlreiche Farbmuster und Aufkleber, mit denen die eigene Luftflotte für eine bestimmte Zeit verschönert werden kann. Permanente Farbanpassung gibt's aber leider nur gegen Echtgeld. Unter Strich bleibt **World of Warplanes** also ein durchaus ordentliches Spiel, das vor allem für Fans schneller, unkomplizierter Luftkampf-Action geeignet ist. Wer einen



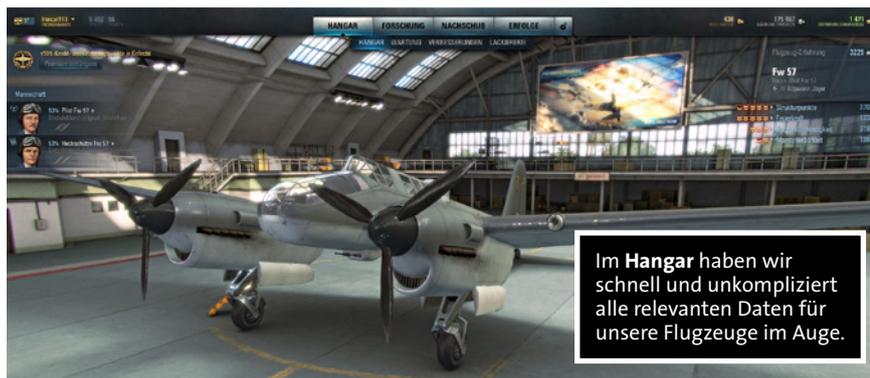
Trotz Mängeln viel Spaß

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

World of Warplanes zu bewerten, ist für mich eine echte Herausforderung, denn trotz der vielen Mängel und des verschenkten Potenzials macht mir das Luftkampf-MMO von Wargaming sehr viel Spaß. Gerade die Schlichtheit des Spiels und das statische Schadensmodell empfinde ich für schnelle, actionreiche Dogfights als sehr angenehm. Zumindest in diesem Bereich haben die Entwickler bei Wargaming das Erfolgsrezept von World of Tanks gut umgesetzt. Kurz nach Feierabend oder vor dem Mittagessen mal schnell einloggen, ein, zwei Runden fliegen und dann was anderes machen – als Casual-Titel macht World of Warplanes eine gute Figur. Da aber gerade Flugzeug-Fans sich ein wenig mehr Realismus und vor allem eine größere Flugzeugauswahl wünschen, schießt Wargaming's Luftkampf-MMO weitgehend an der angepeilten Zielgruppe vorbei. Ob sich World of Warplanes in der aktuellen Form also gegen den großen Konkurrenten War Thunder im Luftkampf durchsetzen kann, ist fraglich.

Premium-Account bei **World of Tanks** besitzt, profitiert sogar doppelt, denn das Abo gilt auch für das Luftkampf-MMO. Doch leider orientiert sich Wargaming bei der Spielmechanik viel zu nahe am **World of Tanks**-Rezept, ohne auf die Besonderheiten einzugehen, die sich bei einem Luftkampf-MMO ergeben. Sein Potenzial schöpft **World of Warplanes** momentan also höchstens ansatzweise aus. Jürgen Stöffel / JG

Das Hangarmenü



Im Hangar haben wir schnell und unkompliziert alle relevanten Daten für unsere Flugzeuge im Auge.

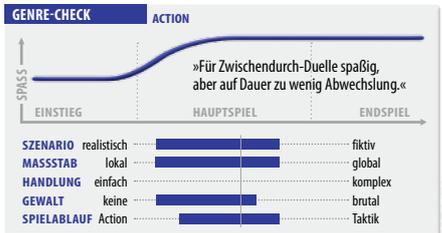


1 Mit erspielten Erfahrungspunkten schalten wir im übersichtlichen **Forschungsbaum** neue Flugzeuge frei. 2 Im **Verbesserungs-Menü** spendieren wir unserem Flieger neue Komponenten. Zum Beispiel ein besseres MG. 3 **Crew-Mitglieder** können im Laufe ihrer Karriere nützliche Fähigkeiten wie erhöhte Genauigkeit und schnellere Feuerbekämpfung erlernen.

TERMIN 13.11.2013 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

World of Warplanes Action-Simulation

Publisher Wargaming.net
Entwickler Wargaming.net
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, weitere
Ausstattung Download
Kopierschutz Anmeldung



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Überlegenheit (30)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

»Unterhaltsame Schlachten, die selten mehr als fünf Minuten dauern. Auf lange Sicht ermüdet jedoch der immer gleiche Aufbau.«

GRAFIK

- schöne Flugzeugmodelle
- stimmige Rauch- und Explosionseffekte
- matschige Bodentexturen
- trübe Farben

SOUND

- authentische Soundkulisse
- stimmungsvoller Soundtrack
- verschiedene Motoren und Geschütze haben jeweils ihren eigenen Klang ...
- ... der wuchtiger ausfallen könnte

BALANCE

- stufenbasiertes Matchmaking
- jedes Flugzeug hat seinen Zweck
- Bodenangriffe ebenso wichtig wie Dogfights
- unzureichendes Tutorial

ATMOSPHÄRE

- dynamische Teamgefechte
- Luftkämpfe dank vereinfachter Bedienung sehr stimmig
- keine historischen Schlachten
- keine klaren Frontlinien auf den Schlachtfeldern

BEDIENUNG

- intuitive Steuerung
- übersichtliches Hangarmenü
- frei belegbare Steuerung
- übersichtliches HUD
- verzögerte Maussteuerung

UMFANG

- fünf Nationen
- experimentelle Flieger und coole Prototypen
- vielfältige Forschungsmöglichkeiten
- nur sehr wenige Karten
- weniger Flugzeugmodelle als in War Thunder

FLUGVERHALTEN

- Steuerung ist leicht zu erlernen
- jedes Flugzeug steuert sich anders ...
- ... aber alle schwammig
- keine G-Kräfte
- Schadensmodell wirkt sich kaum aus

TEAMWORK

- Gruppenbildung möglich
- Teamplay sehr wichtig
- Solo-Aktionen bringen nichts
- jede Klasse trägt zum Sieg bei

FLUGZEUGE & EXTRAS

- alle Items mit Ingame-Credits bezahlbar
- verschiedene Flugzeugtypen
- spürbare Auswirkungen von Upgrades
- Crew-Mitglieder leveln mit
- rudimentäres Schadensmodell

MULTIPLAYER-MODI

- spannende Teamgefechte
- gute Langzeitmotivation dank Rollenspiel-Elementen
- nur ein Spielmodus
- Grundkonzept der Partien bleibt immer gleich

76 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Free2Play SPIELZEIT 100 Stunden

Für den schnellen Dogfight zwischendurch.

PROFIS
C2 Duo E4300
Athlon 64X2 5200+, Geforce 8600GT
3,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

OPTIMUM
C2 Duo E4300
Athlon U2255, Geforce 9600T
4,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

FORTEGESCHITTENE
Pentium 3,0 GHz
Athlon AP 2800+, Geforce 8800GT
2,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

AMSPRINGER
Athlon AP 2800+, Geforce 8800GT
2,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

EINSTEIGER