

War Thunder

War Thunder will das Fluggefühl einer Simulation mit der Action eines Arcade-Shooters verbinden. Und das klappt ganz ausgezeichnet. Von Jürgen Stöffel



Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Gaijin Entertainment** Entwickler: **Gaijin Entertainment (IL-2 Sturmovik; Wings of Prey; 75 Punkte)** Termin: **1.11.2012 (Open-Beta)**
Spieler: **bis zu 32** Sprache: **Deutsch, Englisch, weitere** Preis: **Free2Play**

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

Realistische Flugsimulationen und actionreiche Dog-fights passen nicht zusammen? Von wegen: **War Thunder** beweist genau das Gegenteil und lässt uns die freie Wahl, wie viel Realismus wir in unseren Luftkämpfen haben wollen. Zusammen mit der schönen Grafik und den eindrucksvoll inszenierten Gefechtsszenarien überflügelt **War Thunder** den Rivalen **World of Warplanes** damit deutlich – und das bereits im offenen Betatest, in dem man aber auch schon Echtgeld investieren kann. Grund genug für uns, das vielseitige **War Thunder** zu testen. Vielseitig? Ja, denn egal ob zu Wasser, zu Lande oder in der Luft: Der Krieg tobt überall. Selbst im actionreichen Arcade-Modus schlagen wir nicht nur Luftschlachten, sondern attackieren auch Land- und Seeziele.

Um zu gewinnen, müssen wir nämlich nicht alle Feindflieger abschießen, sondern Bodenziele zerstören. Da es sich bei denen oft um gepanzerte Fahrzeuge und massive Befestigungen handelt, reicht es nicht, mal kurz mit dem MG draufzuhalten: Dicke Maschinenkanonen, Raketen und Bomben müssen her! Auf diese Weise wird **War Thunder** geschickt jedem Spielertyp gerecht. Adrenalinjunkies kommen im Dogfight mit wendigen Jagdmaschinen auf ihre Kosten, gemächliche Spieler kreisen lieber im Großraum-Bomber in sicherer Höhe. Als Alternative bietet **War Thunder** den Spielmodus »Herrschaft«, in

Schwups wählen wir ein neues Modell aus einer vorher festgelegten Nachschubliste aus, und der Kampf geht weiter. Dennoch sollte das eigene Flugzeug pfleglich behandelt werden, denn irgendwann ist auch der letzte Ersatz-Flieger verbraucht und die Schlacht für uns vorbei.

Außerdem sind die Schlachtfelder wirklich sehr weitläufig. Mit einem frisch gespannten Flieger zuckeln wir bis zum ersten Feindkontakt schon einmal fünf Minuten durch die Gegend. Wir sollten also trotz der vorhandenen Respawn-Funktion nicht zu übermütig werden. Im realistischen Spielmodus gibt es hingegen keine weiteren Versuche. Abgeschmiert ist abgeschmiert.

Eine typische Partie **War Thunder** dauert 15 bis 20 Minuten, am Ende erhalten wir abhängig von unserer Leistung Erfahrungspunkte für unser Flugzeug und unsere gewählte Luftwaffe sowie »Silberlöwen«, die Spielwährung von **War Thunder**. Wer sich mit Echtgeld einen Premium-Zugang kauft, verdient doppelte Erfahrung. Außerdem können wir mit Euros Upgrades direkt freischalten und weitere Respawn-Plätze im Arcade-Modus kaufen. Die Upgrades lassen sich auch ohne Echtgeld-Einsatz freispielen, die zusätzlichen Respawn-Plätze hingegen gibt's nur gegen Bares – hier rutscht **War Thunder**

Richtung Pay2Win, insgesamt aber fühlten wir uns als Grattisspieler aber nie wirklich unterlegen. Wenn wir genug Erfahrungspunkte verdienen, steigen wir im Luftwaffenrang auf und erhalten Zugang zu weiteren Maschinen, die wir mit den Silberlöwen kaufen. Bestehende Flieger rüsten wir ebenfalls mit Spielgeld auf, sobald wir mit ihnen ausreichend Erfahrung gesammelt haben.

Das Forschungs- und Aufstiegssystem ist jedoch sperrig. Anstatt frei auf ein bestimmtes Flugzeug hinzuarbeiten wie in **World of Warplanes**, müssen wir mit dem Vorlieb nehmen, was uns das Spiel auf der entsprechenden Stufe gerade vorsetzt. Mit dem Update 1.37, das im Dezember 2013 jedoch erst nach unserem Redaktionsschluss erscheinen sollte, wollte Gaijin das Forschungssystem überarbeiten. Wir werden daher bald einen zweiten Blick drauf werfen.

Zum Testzeitpunkt nervt die Forschung zwar, tut den prächtig inszenierten Schlachten mit ihrem authentischen Flugverhalten, dem einstellbaren Realismusgrad (»Arcade«, »Realistisch« und »Simulation«) sowie dem dynamischen Schadensmodell aber keinen Abbruch. Anders als bei **World of Warplanes** hat unser Flieger nämlich keine feste Lebenspunkt-Anzeige. Wir wissen nie genau, wie kaputt unsere Maschine tat-

Realistische Luftkampf-Action

⊕ Stärken

- + große Flugzeugauswahl
- + Wahl zwischen Action und realistischem Modus
- + schöne Grafik

⊖ Schwächen

- unübersichtliche Menüs
- komplizierter Einstieg
- Forschung und Upgrades sperrig

dem wir neutrale Rollfelder mit Hilfe unserer Bodentruppen einnehmen oder selbst landen und die Basis sichern. Wird unser Flugzeug abgeschossen, ist das im Arcade-Modus nicht das Ende.

Mit einem Bomber kreisen wir über den Wolken und visieren Bodenziele an (kleines Bild).





Auf den Schlachtfeldern toben nicht nur Luftgefechte, auch an Land und zur See wird gekämpft. Hier attackieren wir einen **Schiffskonvoi** (kleines Bild).

Der kostenpflichtige **Solo-Modus** lässt uns die Schlacht um Pearl Harbor nachspielen.



Eines unserer **Triebwerke** brennt. Mit übler Schräglage versuchen wir, zur Reparatur-Notlandung unseren Stützpunkt zu erreichen.

sächlich ist. Doch wenn der Motor brennt, das Seitenruder fehlt und der linke Flügel nur noch ein durchlöcherter Stummel ist, wird es höchste Zeit für eine Notlandung. Das dynamische Schadensmodell erlaubt zum einen scheinbar unzerstörbare Feinde, die einfach munter weiterfliegen, weil unsere MG-Salven immer wieder unwichtige Stellen durchlöchern, zum anderen kann schon ein einziger Treffer den Piloten töten.

Das komplexe Flugverhalten ist eine weitere Stärke von **War Thunder**. Im Unterschied zu **World of Warplanes** können wir nicht munter aus drei Kilometern Höhe in den Sturzflug übergehen und kurz vor dem Aufschlag plötzlich wieder hochziehen oder bei hoher Geschwindigkeit enge Kurven fliegen. Die dabei auftretenden G-Kräfte machen uns einen Strich durch die Rechnung, indem sie den Piloten ausschalten oder – im realistischen Flugmodus – die Maschine in Stücke reißen. Bis diese Lektion sitzt, pflastern einige brennende Wracks das Schlachtfeld. Bei der Bewaffnung unseres Flugzeugs geht der Arcade-Modus einen Kompromiss zwischen Action und Simulation ein. Wir haben zwar unbegrenzt Munition,

Riesenauswahl an Fliegern

on, ist ein MG-Gurt oder der Bombenvorrat erschöpft, müssen wir aber bis zu einer Minute warten, ehe wir wieder ballern können. Zusätzlich überhitzt unser Bordgeschütz, wenn wir zu lange dauerfeuern. Im realistischen Modus müssen wir zum Nachladen Boxenstopps auf dem Rollfeld einlegen, zudem haben wir nicht unbegrenzt Treibstoff.

Wer noch mehr Realismus will, der kann sich am Simulationsmodus versuchen. Dort gibt es weder eine Außenansicht, noch sollte man sich ohne Joystick an den Steuerknüppel wagen. Von unserem Flugzeug sehen wir nur das detaillierte Cockpit, alle relevanten Anzeigen sind in der entsprechenden Landessprache beschriftet, was gerade bei russischen und japanischen Fliegern ein Problem sein kann. Es ist schon eine Herausforderung, im Simulationsmodus überhaupt vom Boden hochzukommen, geschweige denn irgendwas im Luftkampf zu treffen. Bei der Auswahl unserer Flugzeuge haben wir übrigens die Qual der Wahl: USA, Deutschland, Japan, Großbritannien und die Sowjetunion – jede Luftwaffe bietet einen Fundus von über 40 Maschinen. Die unterscheiden sich grob in drei

Kategorien: Jäger, Jagdbomber und Bomber. Jäger sind leichte, schnelle und wendige Maschinen, deren Hauptaufgabe das Abfangen anderer Flugzeuge ist. Da sie mit ihrer

Ground Forces

Mit der kommenden Erweiterung Ground Forces will War Thunder in den Gewässern von World of Tanks fischen, dann kämpfen nämlich auch **Panzer** mit – und zwar auf denselben Schlachtfeldern wie die Flugzeuge! Später sollen auch Kriegsschiffe folgen, damit Heer, Marine und Luftwaffe gemeinsam auf einer Karte antreten können – wir sind mal gespannt, ob die Entwickler das Balancing richtig hinbekommen. Ein Panzer sieht gegen einen Jagdbomber schließlich wenig Licht. Die geschlossene Ground-Forces-Beta startete am 4. Dezember 2013, wir sind natürlich mit dabei!





Im individuellen Tarnfleck-Look attackiert unsere Stuka ein feindliches Flugfeld.

sparlichen Bewaffnung nur gegen die wenigsten Bodenziele etwas ausrichten können, sollten sie sich aus dem Erdkampf raus halten. Dafür manövrieren sie schwerere Maschinen problemlos aus, mit anderen Jägern liefern sie sich erbitterte Dogfights.

Unter dem Begriff Jagdbomber fasst **War Thunder** unterschiedliche Flugzeuge zusammen. Im Grunde findet sich in dieser Kategorie nämlich alles, was kein reiner Jäger oder Bomber ist. Die Flieger sind meist schwerer und besser bewaffnet als die leichten und wendigen Jäger. Bomben und Raketen gehören ebenso zum Arsenal wie schwere Maschinenkanonen für den Luftkampf. Bordschützen sorgen dafür, dass es sich kein Jäger hinter uns gemütlich macht. Die Jagdbomber sind essentiell für jede Schlacht, denn im Gegensatz zu den dicken Bombern können Jagdbomber punktgenau angreifen. Dafür tragen sie weniger Sprengstoff und müssen öfter nachladen. Die Spezialisten der Luftwaffe sind schließlich die Bomber. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, hoch über dem Schlachtfeld zu kreisen und Sprengkörper herabregnen zu lassen. Damit können Bomber eine Partie entscheiden, wenn sie es schaffen, einen Bombenteppich über wichtigen Kolonnen oder Stellungen niedergehen zu lassen. Da-

Traumhaft schöne Schlachtfelder

für sind Bomber in allen anderen Belangen nutzlos. Zwar verfügen sie über MG-Kanonen, die von der KI oder vom Spieler selbst abgefeuert werden, trotzdem müssen sie meist auf Jäger als Eskorte vertrauen.

Hinzu kommt: **War Thunder** sieht klasse aus. Die Grafik-Engine zaubert prächtige Landschaften und detaillierte Flugzeuge auf den Bildschirm. Auch in Bodennähe sehen wir hochauflösende Texturen und viele Details, davon kann sich **World of Warplanes** zwei Scheiben abschneiden. Es passt ins sehr gute Gesamtbild, dass auch der Sound begeistert, der Schlachtenlärm erzeugt eine phänomenale Atmosphäre. Als Dreingabe bietet **War Thunder** historische Schlachten (darunter die Luftschlacht um England), einen optionalen, mit rund 20 Euro aber überbewerteten Solo-Spielmodus sowie die Möglichkeit, im Editor eigene Missionen zu basteln. Jürgen Stöffel / JG



Volle Luftkampf-Dröhnung!

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

War Thunder bietet alles, was ich mir als Luftkampf-Fan nur wünschen kann, denn für jeden Spielstil ist was dabei. Einfach mal rumfliegen und Gegner abschießen? Ab in den Arcade-Modus! Lieber doch mit einem realistischen Flugverhalten und den vollen G-Kräften sowie limitierter Munition klarkommen? Auf zum realistischen Modus! Und wer das alte IL 2 Sturmovik geliebt hat und sich voll in die Materie reinfuchsen will, der schließt seinen Joystick an und wagt sich an den komplexen Simulationsmodus. Hinzu kommen noch die fantastische Grafik und Soundkulisse sowie eine schöne große Auswahl an Flugzeugen. Genau so muss ein gutes Flieger-Spiel aussehen! Meine einzigen Kritikpunkte sind das schwache Forschungs- und Aufwertungssystem und die relativ langen Gefechte. Für Fans kurzweiliger Action ohne viel Realismus ist das schnellere World of Warplanes also das bessere Spiel, alle anderen greifen unbedingt zu War Thunder.

Der Simulationsmodus

Im Simulationsmodus sehen wir nur das, was auch unser Pilot sehen kann. Die Cockpits sind extrem detailliert und originalgetreu beschriftet – hier die Ju 87 »Stuka«.



TERMIN 1.11.2012 (Open Beta) PREIS Free2Play USK nicht geprüft

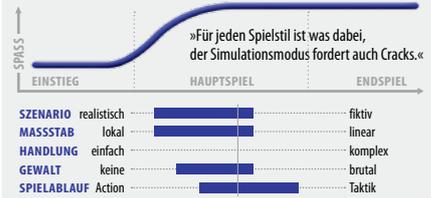
War Thunder

Action-Simulation

Publisher Gaijin Entertainment
Entwickler Gaijin Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, weitere
Ausstattung Download
Kopierschutz Anmeldung



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Bodenangriff (32), Herrschaft (32)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

»Die packenden Luftgefechte sprechen sowohl Arcade- als auch Realismus-Freunde an und toben über belebten Schlachtfeldern – so muss das sein!«

GRAFIK

⊕ detaillierte Flugzeugmodelle ⊕ schöne Lichteffekte
⊕ hochauflösende Texturen ⊕ realistische Darstellung von Rauch und Wolken ⊖ puppenhafte Piloten

8/10

SOUND

⊕ authentische Soundkulisse ⊕ stimmungsvoller Soundtrack
⊕ satte Motoren- und Geschützgeräusche ⊕ Sprachmeldungen in jeweiliger Landessprache ... ⊕ ... aber teils seltsam betont

9/10

BALANCE

⊕ Flugzeuge mit individuellen Vor- und Nachteilen ⊕ gutes Gleichgewicht zwischen Luft- und Erdkampf ⊖ Matchmaking noch ungenau und unausgegoren ⊖ komplizierter Einstieg

7/10

ATMOSPHÄRE

⊕ umfangreiche Teamgefechte ⊕ Bodentruppe und Seestreitkräfte kämpfen unabhängig von uns ⊕ historische Schlachten
⊕ Mittendrin-Gefühl ⊖ keine Funksprüche vom Boden

8/10

BEDIENUNG

⊕ Steuerung vielseitig anpassbar ⊕ Oculus Rift-Unterstützung
⊕ im Arcade-Modus intuitiv ⊕ im realistischen Modus schwer zu meistern ⊖ HUD nicht sehr informativ ⊖ grausame Menüs

8/10

UMFANG

⊕ alle großen Nationen des zweiten Weltkriegs ⊕ riesige Auswahl an Flugzeugen ⊕ extrem komplexer Simulations-Modus
⊕ Missionseditor ⊖ überbewerteter Solo-Modus

9/10

FLUGVERHALTEN

⊕ jedes Flugzeug steuert sich spürbar anders ⊕ G-Kräfte zwingen zu realistischen Luftkampf-Taktiken ⊕ Schadensmodell wirkt sich stark aus ⊕ realistischer Simulationsmodus

10/10

TEAMWORK

⊕ Gruppenbildung und Clans möglich
⊕ Teamplay extrem wichtig ⊕ Alleingänge sind Selbstmord
⊕ jeder Flugzeugtyp hat seinen individuellen Nutzen

10/10

FLUGZEUGE & EXTRAS

⊕ jedes Flugzeug hat andere Eigenschaften ⊕ Crew- und Komponenten-Upgrades ⊕ dynamisches Schadensmodell
⊕ verwirrende Forschung ⊖ einige Items nur gegen Echtgeld

8/10

MULTIPLAYER-MODI

⊕ packende Teamgefechte ⊕ gute Langzeitmotivation dank Rollenspiel-Elementen ⊕ viele verschiedene Szenarien und Karten ⊖ nur zwei Spielmodi

8/10

