

Der 15-Minuten-Admiral

World of Warships macht Badewannenkapitäne zu Kriegshelden. Aber taugen träge Seeschlachten wirklich für die Mittagspause? Wir stechen mit der Open Beta in See.

Von Johannes Rohe

Genre: Action Publisher: Wargaming Entwickler: Wargaming Termin: 2.7.2015 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: keine Angabe Spieldauer: 100 Stunden Preis: Free2Play DRM: Onlineregistrierung (Wargaming.net)

Auf DVD: Test-Video

Wer Kapitän sein will, muss schuffen. Mindestens 24 Monate auf See verlangt die SchOffzAusbV*, bevor wir ans Steuer eines Ozeandampfers dürfen. Die Open Beta von World of Warships verfrachtet uns dagegen schon nach fünf Minuten in die größten Seeschlachten der Geschichte.

Simplifizierung als Geschäftsmodell

Der weißrussische Entwickler und Publisher Wargaming hat bereits mit World of Tanks eigentlich sperrige Panzergefechte so geschickt vereinfacht, dass Einsteiger wie Profis gleichermaßen Spaß an den kurzweiligen Schlachten haben. Das Erfolgsrezept erscheint simpel: Eingängige Shooter-Steuerung, kurze Runden und ein bekanntes Spielprinzip (erobere die Basis oder zerstöre alle Feinde) sorgen für einen actionreichen, frustfreien Einstieg. Ständige Belohnungen und Freischaltungen halten die Spieler bei der Stange. Experten führen Clan-Kriege und lernen, die vielen Feinheiten (Panzerungsstärken, Trefferwinkel, Deckungssystem) für sich zu nutzen.

Doch Wargaming musste auch feststellen, dass dieses Erfolgsmodell nicht immer auf-

geht. World of Warplanes – sozusagen die Luftkampf-Version von World of Tanks – enttäuschte viele Hobbypiloten. Sie griffen lieber zum etwas simulationslastigeren Warthunder. Trotzdem bleiben die Entwickler ihrem Konzept auch in World of Warships treu.

Mit fünf Knoten in den Tod

In schnellen Multiplayergefechten (nicht länger als 15 Minuten) stehen sich 24 Spie-

ler in zwei Teams gegenüber. Unseren Kahn steuern wir ganz simpel über WASD. In vier Stufen bestimmen wir den Vortrieb, links und rechts geht's stufenlos. Ganz simpel also – und dann doch wieder nicht. Schiffe sind mehr wütende Nashörner als Sportwagen. Richtungsänderungen oder Haltewünsche wollen früh genug vorausgedacht werden, sonst geht's geradewegs auf die nächste Sandbank. Selbst World-of-Tanks-



Die volle Breitseite eines Schlachtschiffs schießt Widersacher in kürzester Zeit auf den Meeresgrund.



Seefahrerromantik pur. Die tolle Beleuchtung sorgt häufig für eindrucksvolle Atmosphäre.



In der Geschützansicht verfolgen wir die Flugbahn unserer Geschosse.

Spieler, deren Tiger-Kampfpanzer auch nicht gerade die Fahrleistungen eines Ferrari bieten, müssen sich daran erst gewöhnen.

Stets gilt die Faustregel: je dicker desto träger. Leicht gepanzerte, wendige Zerstörer manövrieren die gigantischen Schlachtschiffe einfach aus und jagen ihnen aus kurzer Distanz Torpedos in den Rumpf. Die Ozeanriesen, die an Feuerkraft und Panzerung jeder anderen Schiffsklasse überlegen sind, benötigen deshalb Geleitschutz durch Kreuzer, die einen guten Kompromiss aus Feuerkraft und Agilität bieten. Ihre kräftigen Luftabwehrgeschütze halten außerdem den Luftraum sauber. Flugzeugträger besitzen selbst keine (Haupt-)Geschütze und sind deshalb voll auf die Unterstützung ihrer Teamkameraden angewiesen. Dafür sind ihre Torpedobomber der Schrecken jedes Schiffkommandanten – aktuell sind die Träger subjektiv sogar noch etwas zu stark, sodass das Können der jeweiligen Spieler oft über Sieg oder Niederlage entscheidet. Hier sollte Wargaming noch etwas am Balancing schrauben. Die Stärken und Schwächen der vier Schiffsklassen greifen aber schon jetzt perfekt ineinander.

Auf U-Boote müssen wir übrigens verzichten. Die Unterwasser-Jäger seien an der Wasseroberfläche vollkommen schutzlos und

abgetaucht für Teamgefechte nutzlos, so die offizielle Begründung. Ganz ähnlich könnte man aber auch gegen die Implementation der Flugzeugträger argumentieren, die doch ganz hervorragend funktioniert. Für die Zukunft hoffen wir, dass Wargaming die Entscheidung nochmal überdenkt, schließlich wissen wir bereits seit »Das Boot« oder den Silent-Hunter-Spielen, welchen Nervenkitzel das Duell Zerstörer gegen U-Boot bietet.

Gut gezielt ist noch kein Treffer

Auch beim Schießen greift die Erfolgsformel. Einsteiger richten ihre Hauptgeschütze simpel mit der Maus auf ein feindliches Schiff aus, drücken ab und hoffen, Explosionen statt Wasserspritzern zu sehen. Eine sehr praktische Aufschaltfunktion erleichtert uns dabei das Vorhalten auf große Distanzen. Auf Knopfdruck halten unsere Kanonen ihren Zielpunkt relativ zum Feind. Erst ein Probeschuss, eventuell nachjustieren und dann die volle Breitseite. Treffer, versenkt!

Der Teufel steckt jedoch wie üblich im Detail. Die Automatik ignoriert Kurs- oder Geschwindigkeitsänderungen unseres Gegenübers. Dreht der Feind bei, müssen wir auch die Ausrichtung der Geschütze ändern. Auf große Entfernungen, wenn unsere Kugeln gut und gerne zehn Sekunden durch die Luft

segeln, wird so selbst ein dickes Schlachtschiff zum kniffligen Ziel. Wer in World of Tanks schon mal einen sich bewegenden Feind mit der Artillerie treffen wollte, weiß, wovon wir sprechen.

Geübte Kapitäne haben spätestens nach zwei Salven die Nachladezeit unserer Geschützbatterien verinnerlicht, und schlagen stets im rechten Moment einen Haken, sodass unsere Projektile harmlos ins Wasser

Das Free2Play-Modell

Das Bezahlmittel von World of Warships entspricht dem System von World of Tanks. Neben der Ingame-Währung, den Silbermünzen, können wir für echtes Geld Goldmünzen kaufen. Mit dem Gold erwerben wir etwa eine Premium-Mitgliedschaft (30 Tage für etwa zehn Euro), die uns höhere Einnahmen und mehr Erfahrung im Spiel beschert, wandeln Erfahrungspunkte in freie Erfahrung um oder kaufen besondere Premium-Schiffe, die außer mehr Ingame-Silber und Erfahrung pro Gefecht aber keinen spielerischen Vorteil bieten. Löblich: Freie Erfahrungspunkte können wir in allen »World of ...«-Spielen von Wargaming nutzen. Auch die Premium-Mitgliedschaft gilt für alle Spiele gleichermaßen.

Die Trägerschlacht



1 Zu Beginn bringen wir unsere Jäger- und Bomberstaffeln so schnell wie möglich in die Luft, Treibstoff haben sie unbegrenzt, Munition dagegen nicht.



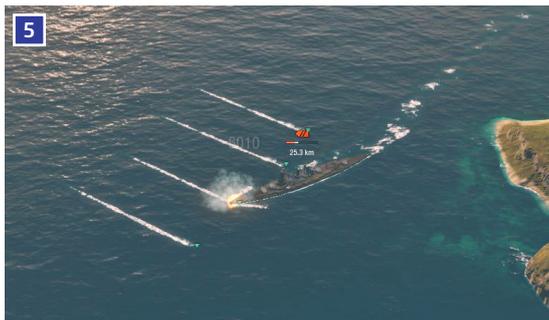
2 Über Wegpunkte, die wir auf der Übersichtskarte setzen, nähern wir uns über Umwege dem Feind. Wer geradewegs zum Gegner fliegt, verrät seine eigene Position.



3 Ein einsames Schlachtschiff ist das perfekte Ziel. Mit dem grünen Zielbereich legen wir den Abschusswinkel unserer Torpedos fest.



4 Nachdem die Aale im Wasser sind, treten die Bomber automatisch den Rückzug an und wir lehnen uns kurz zurück.



5 Mit der Insel im Rücken kann der dicke Dampfer unseren Torpedos kaum ausweichen. Treffer!



6 Doch einmal nicht aufgepasst, und wir werden selbst zum Opfer. Ohne Bewaffnung bleibt nur die Flucht und die Hoffnung auf schnelle Hilfe durch unser Team.

platschen. Hinzu kommt die Wahl des richtigen Geschosstyps (hochexplosiv oder panzerbrechend), abhängig von der Panzerung unseres Ziels und des Aufschlagswinkels – eine Wissenschaft für sich.

World of Starcraft

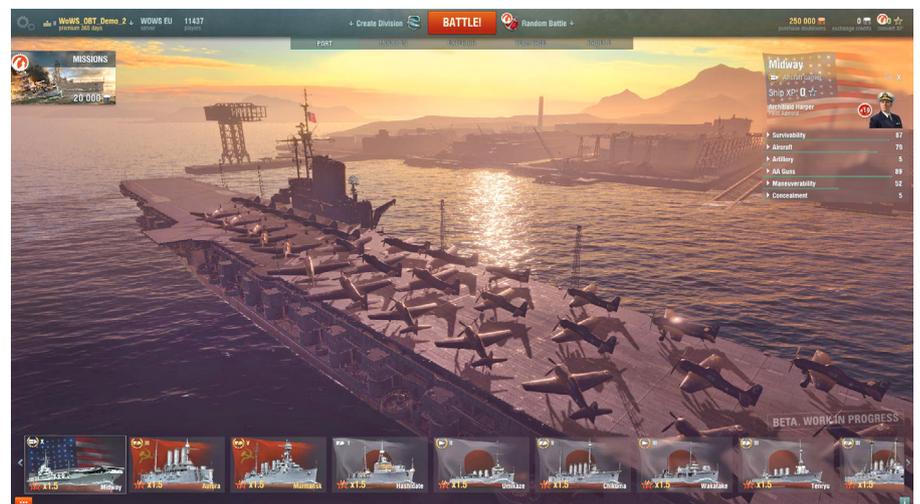
Kommandanten eines Flugzeugträgers spielen World of Warships hauptsächlich aus einer Vogelperspektive, die am ehesten an ein Echtzeit-Strategiespiel erinnert. Genau wie in Starcraft und Konsorten schubsen wir unsere Fliegerstaffeln per Mausclick über die Karte und legen auf dem Weg zum Ziel sogar Wegpunkte an. Unsere Einheiten erledigen Angriffe auf Schiffe oder andere Flugzeuge prinzipiell selbstständig. Den Angriffswinkel unserer Torpedobomber sollten wir allerdings immer manuell festlegen, damit der Feind dem Fächer aus explosiven Aalen auch ja nicht entkommen kann. Echte Profis setzen Torpedos auf Knopfdruck selbst ins Wasser – und warten damit natürlich bis zur letzten Sekunde – laufen so aber auch Gefahr, vorher abgeschossen zu werden. Mit ihrem ganz eigenen Spielstil bringen die Träger nochmal eine gehörige Portion Ab-

wechslung in die unterhaltsamen Schlachten. Also alles super, oder? Nein, denn World of Warships spielt auf dem Meer.

Auf dem Meer gibt's keine Berge

Das klingt banal, ist für Spieldesigner und Grafiker aber eine echte Herausforderung.

Das Meer ist schließlich zu großen Teilen nicht mehr als eine offene Wasserfläche. Damit die Karten nicht ganz so eintönig ausfallen, sprenkelt Wargaming die fiktiven Umgebungen mit zahlreichen Inselchen, die uns als Sichtschutz und Deckung dienen. In World of Tanks verstecken Panzerkomman-



Flugzeugträger besitzen kaum eigene Bewaffnung, ihre Fliegerstaffeln sind dafür absolut tödlich.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Eine Yamato auf Ketten, das wär doch was. Dann könnte sie auch durch Städte rollen, Hügel erklimmen, und mein größter Kritikpunkt an World of Warships wäre hinfällig. Aber Spaß beiseite, das japanische Schlachtschiff gehört natürlich ins Wasser und bereitet mir auch dort jede Menge Freude – nur eben nicht ganz so viel wie ein Jagdpanzer, mit dem ich, versteckt im hohen Gebüsch, auf Beute lauere. Durch geschickt platzierte Inseln bieten die Maps zwar auch einige Engpässe oder Versteckmöglichkeiten, insgesamt wirken die Karten jedoch viel zu generisch und spielen sich sehr ähnlich.

Abwechslung gibt's dafür durch die vier grundverschiedenen Schiffsklassen. Will ich schnelle Action und Nervenkitzel, mache ich im flotten Zerstörer Jagd auf unvorsichtige Feinde. Im Schlachtschiff nehme ich dagegen entspannt die ganze Karte mit meinen schweren Geschützen unter Feuer, muss aber höllisch gut zielen. Und als Kapitän eines Flugzeugträgers bekomme ich sogar eine Prise Echtzeit-Strategie. Bis Wargaming neue Inhalte nachliefert, kann ich mich damit gut über Wasser halten.

danten ihre Stahlkolosse in Wäldern, blockieren enge Straßenzüge oder nehmen Feinde aus erhöhter Position unter Beschuss. Einige Karten spielen in zerbombten Städten, halb zerfallene Häuser dienen uns dort als Feuerstellung. Andere Maps laden mit ihrem offenen Gelände zu großen Schlachten über große Distanzen ein. World of Warships bietet nichts dergleichen. Und so spielen sich die Karten doch sehr ähnlich.

Umso bedauerlicher ist, dass Wargaming auch die Chance verpasst, uns historische Gefechte nachspielen zu lassen. Wie gerne würden wir die Schlachten um Midway oder um das Korallenmeer auf japanischer oder amerikanischer Seite austragen, stattdessen



Als ob die Schadensanzeige links unten nicht ausreichen würde, bekommen wir auch anhand des Schiffsmodells ansprechendes optisches Feedback zum Zustand unseres Kahns.

müssen wir uns mit Zufallsgefechten begnügen, in denen die Teams bunt zusammengewürfelt werden.

Das Schlachtschiff meiner Träume

Dennoch ertappen wir uns dabei, wie wir uns wieder und wieder in die Seeschlachten stürzen. Schließlich brauchen wir nur noch wenige Erfahrungspunkte, bis wir die neuen Geschütze für unseren Kreuzer freigeschaltet haben. Genau wie World of Tanks hält uns World of Warships stets eine Karotte vor die Nase. Nach jedem Gefecht prasseln Ingame-Währung und Erfahrungspunkte auf unser Konto, und gerade in den ersten Spielstunden ist ein neues Schiff immer nur wenige Partien entfernt. Satte 68 Pötte warten schon in der Open Beta darauf, freigespielt zu werden, aufgeteilt auf die Tech-Trees der USA und Japans. Nachträglich sollen Deutschland, Italien, Russland und Großbritannien ins Spiel kommen.

Erst in den höheren der zehn Technikstufen ziehen die Kosten für Freischaltungen stark an. Dann lohnt es sich, über eine kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaft nachzudenken, die uns höhere Einnahmen beschert. Sparfüchse können aber problemlos auch ohne zu zahlen ihren Spaß haben. Bis zum finalen Release kann sich an den Preisen außerdem noch einiges ändern.

Schiffe sind Panzer, keine Flugzeuge

Was in der Luft nicht klappt, funktioniert auf dem Wasser wunderbar. Wargamings Erfolgsformel sorgt in World of Warships wieder für jede Menge Spielspaß. Jeder Badewannenkapitän hat schnell die ersten Erfolgserlebnisse und Profis bekommen genug taktische Tiefe. Mit der Dynamik und Vielfalt einer Panzerschlacht können die gemächlicheren Gefechte zur See zwar nicht ganz mithalten. Trotzdem zieht es uns aber nach kurzer Zeit auch jetzt schon zurück auf die Kommandobrücke. **JO**

WORLD OF WARSHIPS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4, 2,4 GHz / Athlon XP 3100+	Intel E5700 / Athlon 64 X2 6000+
Geforce 8600GT / Radeon HD 2600	Geforce 9800GT / Radeon HD 4850
2 GB RAM, 3,5 GB Festplatte	4 GB RAM, 3,5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Wassereffekte
- detaillierte Schiffsmodelle
- atmosphärische Beleuchtung
- keine animierte Schiffsbesatzung

SPIELDESIGN



- vier Schiffsklassen mit eigenen Stärken und Schwächen
- jedes Schiff erfordert eigene Spielweise
- tolle Zielmechanik
- auf Dauer eintönige Schlachten
- grindlastiges Free2Play-Modell

BALANCE



- kinderleichter Einstieg
- komplexe Spielmechanik belohnt Profis
- gutes Matchmaking
- Flugzeugträger zu stark

ATMOSPHÄRE/STORY



- dichte Schlachtatmosphäre
- real existierende Schlachtschiffe
- Partien meist durchgehend spannend
- keine historischen Schlachten
- nur grober geschichtlicher Rahmen

UMFANG



- 71 Kriegsschiffe
- zahlreiche Upgrades und Verbesserungen
- wochenlang motivierendes Aufleveln
- Spielmodi nahezu identisch
- kaum Unterschiede zwischen den Maps

FAZIT

Wer auf Seeschlachten steht, kommt an World of Warships nicht vorbei. Selbst wenn Abwechslung und Realismus etwas untergehen.



Im Hauptmenü erforschen wir neue Module für unsere Schiffe oder kaufen den nächsten Kahn.