

## World of Tanks 1.0

# EIN (FAST) NEUES SPIEL

Genre: **Action** Publisher: **Wargaming** Entwickler: **Wargaming** Termin: **21.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **F2P** DRM: ja, **Spielclient**



Die neuen Panzer-Explosionen sind eine echte Augenweide und verbessern spürbar die Gefechtsatmosphäre.



Deckungen wegballern geht nach wie vor nur an dafür vorgesehenen Stellen. Stadthäuser lassen sich nicht wegschießen.



**World of Tanks wird sieben Jahre alt – und erhält endlich die Versionsnummer 1.0. Nach ausführlicher Kampfsimulation sagen wir euch, was sich geändert hat, ob es sich lohnt und was an den Pay-2Win-Vorwürfen dran ist.** Von Benjamin Danneberg

Es gibt nur wenige Spiele, die einen derartigen Erfolg wie World of Tanks vorweisen können. Seit gut sieben Jahren gibt es die virtuelle Panzerschlacht und sie machte aus Entwickler Wargaming ein Multimillionen-Dollar-Unternehmen. Das simple Grundprinzip der 15-vs.-15-Schlachten fesselt weiter-



Grafisch stark verbesserte Karten und Effekte werben World of Tanks erheblich auf.

hin jeden Tag Zehntausende Spieler an den Bildschirm: (Schaden-)Freude und Ärger halten sich häufig die Waage und machen einen großen Teil der Faszination aus.

Wie das bei kompetitiven Spielen nun mal so ist, werden ständig Diskussionen um das Balancing geführt. Mit der Version 1.0 von World of Tanks ist das nicht anders. Denn Wargaming hat das gesamte Spiel visuell runderneuert – und das wirkt sich auch aufs Gameplay aus. Und dann wäre da noch die stetige Diskussion um Pay2Win: Sind Goldpanzer und Goldmunition für Echtgeld nicht ein klarer Vorteil für den Spieler?

### Aufklären und vernichten

Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich mit Version 1.0 auf den ersten Blick nicht viel verändert. In vier unterschiedlichen Spielmodi (Standard, Angriff, Begegnung und das neue Großgefecht) treten 15, beim Großgefecht 30 Panzer pro Seite gegeneinander an. Aus mittlerweile neun Nationen dürfen wir unsere Panzer wählen, darunter neben den klassischen Weltkriegsnationen inzwischen auch Exoten wie Schweden und Tschechien. Die Art des Panzers entscheidet dabei über die Spielweise.

Leichte Panzer sind in der Regel schnell und agil. Mit ihnen fahren wir an die Front und versuchen feindliche Panzer aufzuklären. Die werden dann von Jagdpanzern aus der zweiten Reihe aufs Korn genommen. Jagdpanzer haben sehr gute Tarnwerte und präzise Kanonen, die erheblichen Schaden verursachen. Schwere Panzer sind für die direkte Konfrontation an Brennpunkten gedacht: Mit speziellen Techniken wie dem Sidescraping (richtiges Anwinkeln der Panzerseite, um Abpraller zu provozieren) wird der Häuserkampf um Ecken herum geführt, die Türme der Dickschiffe lugen wiederum über Deckungen und beharken chirurgisch kleinste Schwachpunkte beim Feind.

Zwischen den leichten und den schweren Karossen kacheln Medium-Panzer herum und versuchen entweder zu snipern oder den Feind zu flankieren. Ab und zu bricht auch mal ein wagemutiger Scout oder Medium durch und macht sich auf die Suche nach der Artillerie, die irgendwo am Rand der Karte lauert und über eine spezielle Gefechts-Draufsicht fette Murmeln an allzu entspannte Camper verteilt.

### Teamspiel mit Anspruch

Wie erfolgreich wir dabei abschneiden hat ganz viel mit der Teamleistung zu tun, vor allem aber mit unseren eigenen Fähigkeiten. Wie gut kennen wir die Stärken und Schwächen unseres Panzers? Wo ist die Kiste besonders gut gepanzert, und wissen wir diesen Vorteil richtig einzusetzen? Können wir die Karte lesen und uns passend zur Kampfsituation verhalten? Kennen wir die Schwachstellen des Gegners?

Wer sich mit World of Tanks eingehend auseinandersetzt und lernwillig ist, kann sich zu einem der besten Panzerfahrer des

## Panzer mit Pay2Win-Bewaffnung

Wir haben uns lange überlegt, wie die Finanzierung von World of Tanks bewertet werden muss. Denn grundsätzlich befindet sie sich in einer Grauzone: Fast alles, was es im Spiel gibt, kann auch im Spiel verdient werden. Aber auch bei der normalerweise tolerierbaren Zeitersparnis durch Echtgeldeinsatz gibt es Grenzen. Zeitersparnis erhalten wir in World of Tanks durch Premiumzeit, ähnlich einem Abo. Wir bekommen 50 Prozent mehr Erfahrung und Credits. Doch ab T8 steigt nicht nur die Menge an benötigter Erfahrung und Credits zum Freischalten neuer Module und Panzer exorbitant an: Auch die Unterhaltskosten (Reparaturen, Munition, Zubehör) gehen durch die Decke. Auf T10 fahren wir regelmäßig deutlich ins Minus. Jetzt ist ein Premiumkonto spätestens Pflicht.

Das allein wäre vielleicht noch nicht als Pay2Win zu bezeichnen, schließlich soll Wargaming ja auch Geld verdienen. Allerdings ist das Matchmaking oft so angelegt, dass sieben T8-Panzer auf fünf Panzer der Stufe 9 und drei Panzer der Stufe 10 treffen. Ohne Premium-Munition haben die T8er oft Schwierigkeiten, höherstufige Panzer zu penetrieren. Premium-Munition kann doch auch mit Credits gekauft werden? Das ist richtig, allerdings kostet so eine Gold-Kuller schnell mal mehr als das Dreifache einer normalen Granate. Das tut in der Endabrechnung, die im T9- oder T10-Bereich sowieso schon stark ins Minus tendiert, richtig weh. Um uns das leisten zu können, müssen wir entweder Echtgeld ausgeben oder mit Panzern niedriger Stufen Credits farmen.

Dafür hat Wargaming auch schon die passenden Kniften parat: Ausschließlich mit Echtgeld zu kaufende Goldpanzer weisen zwar kaum extreme Unterschiede zu vergleichbaren Standardpanzern auf (abgesehen von unruhlichen Beispielen der Vergangenheit, wie dem E 25 oder dem Defender), aber wir verdienen damit deutlich mehr Credits und mehr Erfahrung, selbst bei Niederlagen. Wer also mit Goldpanzern grindet, kann sich mehr Premiuminhalte leisten. Und außerhalb von Echtgeldeinsatz können wir uns Goldmunition und sündteure Premium-Versorgungsgüter wie den automatischen Feuerlöscher (die obendrein mit passiven Boni daherkommen, die die Standardversionen nicht haben) kaum leisten.

Rechnen wir den extrem langwierigen Grind für die Kriegsanleihen dazu, durch die wir nochmal besseres Zubehör bekommen (das sich übrigens auf allen anderen Panzern einsetzen lässt und dadurch die Balance niedrigerer Tiers deutlich stört), dann ist im T10-Bereich die Nutzung von Premiuminhalten obligatorisch, wenn wir nicht einen deutlichen Nachteil in Kauf nehmen wollen. Pay2Win bedeutet unserer Definition nach, dass ein deutlicher Vorteil durch Kaufinhalte vorliegen muss und dass die Balance dadurch beeinflusst wird. Jemand, der Echtgeld in World of Tanks einsetzt, wird immer die besser ausgebildete Crew, mehr durchschlagkräftige Munition und einen größeren Vorrat an Premium-Zubehör haben. Deshalb werten wir World of Tanks um 5 Punkte ab.

Moment: Nur 5 Punkte? Ist das nicht zu wenig? Nein, denn World of Tanks ist – anders als es sich anfühlt! – kein hartes Pay2Win. Wenn wir die Mechaniken analysieren, bewegt sich Wargaming »nur« in einer (ärgerlichen) Grauzone. Wir können uns alles kaufen, was es für Echtgeld gibt, wir werden unsere Sieg-Rate aber nicht signifikant erhöhen. Denn auch mit dem besten Panzer, Gold-Munition und Top-Zubehör werden wir locker geschrottet, wenn wir den Panzer nicht fahren können und unser Team nebenbei Youtube-Videos schaut. Im direkten 1 vs. 1 haben wir Vorteile, wir durchschlagen gegnerische Panzerungen etwas leichter und wir müssen keine Credits grinden: Aber einen Win-Button bekommen wir dadurch trotzdem nicht. Ja, Wargaming will uns in den höheren Tiers dazu zwingen, Geld auszugeben. Ja, wir bekommen klare Vorteile und das Balancing wird dadurch beeinflusst. Aber das tut es insgesamt nicht so, dass wir durch Geld zu Super-Tankern werden. Im Gegenteil: Jemand, der ohne Geldeinsatz fährt und seinen Panzer beherrscht, wird die goldbehängene Stahlkiste eines Feierabendtankers in der Regel filettieren. Bei gleichstarken Kontrahenten hat der Echtgeldzahler Vorteile, aber auch dann bleibt die individuelle Performance maßgeblich. Deshalb wäre eine höhere Abwertung unserer Meinung nach nicht gerechtfertigt.



Die Inszenierung der Matches wird mit Artilleriefeuer oder Flugzeugabstürzen verbessert.

Spiele hocharbeiten. Umfangreiche Mechaniken (Tarnung, Agilität, Panzerung, Panzerungswinkel, Feuerrate, Durchschlagskraft und vieles mehr) wollen verstanden und zum eigenen Vorteil genutzt werden. Während der durchschnittliche World-of-Tanks-Spieler sich bei einer Sieg-Ratio von knapp unter 50 Prozent herumtreibt, können die Topspieler bis zu zwei Drittel ihrer Spiele für sich entscheiden. Dieser Tiefgang des Spiels gefällt uns wirklich gut. Allerdings müssen sich auch Veteranen mit den Neuerungen auseinandersetzen: World of Tanks schafft



**Benjamin Danneberg**  
@Space\_4\_Games



World of Tanks ist eigentlich ein wirklich großartiges Spiel. Es ist schnell, es ist taktisch, es belohnt eigenen Skill, und es sieht jetzt auch noch verdammt gut aus. Darüber hinaus gibt es Hunderte Panzer, die sich sehr unterschiedlich spielen: Von superspaßigen Schnellfeuerpanzern niedriger Stufen bis hin zu hinterhältigen Supersniper in höheren Tiers. Hier ist für jeden was dabei. Allerdings übertreibt Wargaming beim Grindfaktor massiv. Klar, die Weißrussen sind kein Wohlfahrtsverein und wollen Geld verdienen – und ich gönne ihnen das. Aber wie schon im Pay2Win-Kasten dargelegt, ziehen sie die Daumenschrauben für Free2Play-Spieler spätestens mit den Anleihen erheblich zu fest an. Wer das neue Superzubehör haben will, braucht ein Premiumkonto und muss in Goldmunition investieren, um maximale Performance und damit Anleihen zu erreichen. Darüber hinaus sind Goldpanzer ebenfalls unerlässlich, um zügig Credits zu verdienen und seine Crew in vertretbarer Zeit aufzuleveln.

Der »normale Grind« rund um Stufe 10 ist mir schon zu viel, aber die Anleihen bringen mich vollends um den Spaß an den mittlerweile wirklich spektakulären Panzerschlachten. Dafür habe ich als Durchschnittsspieler weder genug Zeit noch Lust. Es gibt einen Unterschied zwischen normaler Zeitersparnis durch einen Premium-Account und einer Strategie, die den Einsatz von Echtgeld zum Kauf von Premium-Munition und -Zubehör fast alternativlos macht.

Das gilt aber nicht fürs komplette Spiel. Bis ca. Stufe 7 kann ich aus eigener Kraft alles innerhalb einer vertretbaren Zeit erspielen. Das Premiumkonto ist hier nur ein Nice to have – und nicht wie in den obersten Tiers Voraussetzung. Und es macht einfach richtig Spaß mit den kleineren Panzern herumzuheizen und nicht akribisch genau berechnen zu müssen, ob ich jetzt besser Premium-Murmeln nutze oder nicht. Während die niedrigeren Tiers eine hervorragende Zeit-Spaß-Ratio aufweisen, gilt das spätestens für T9 und 10 nicht mehr – und das finde ich bei allem Verständnis fürs Geldverdienen schlicht unnötig.

nämlich das Kunststück, im Prinzip das gleiche Spiel wie vorher zu sein, aber trotzdem neu gelernt werden zu müssen.

### Spektakulär anders

Die neue Core-Engine macht aus den Panzergefechten endlich auch visuell spektakuläre Happenings bei bester Performance. Die Panzer sind viel plastischer, die Effekte sorgen für eine dichtere Atmosphäre. Das fängt beim Mündungsfeuer an, geht über den deutlich sichtbaren Flug von Artilleriegranaten bis hin zu detaillierten Explosionen tödlich getroffener Stahlkisten.

Die Soundkulisse passt sich an: Satt donnern die Kanonen der Stahlgelben, Querschläger oder Abpraller zwischen uns im Surround Sound bedrohlich um die Ohren. Der ordnungsgemäß knatternde Motorsound schneidet durch unbekümmertes Vogelgezwitscher und kurz vor dem Match oder hinter den Kartenrändern wird durch Artillerie-salven oder spektakuläre Flugzeugabstürze eine passende Kriegsstimmung erzeugt.

Apropos Karten: Sie sind der Grund, dass World of Tanks selbst von gestandenen Veteranen neu gelernt werden muss. Ins Auge sticht zuerst der stark erhöhte Detailgrad. Überall gibt es etwas zu sehen: Gras und Bäume bewegen sich im Wind, im Hintergrund grüßen majestätische Berge, und Häuser, Mauern, Felder, Flugplätze und Städte wirken fast lebensecht. Einen Panzer durch ein seichtes Flussbett zu steuern und dabei realistisch eine Welle vor uns herzutreiben, das ist echt ein Augenschmaus.

### Das Balance-Karussell dreht sich

Mit der Überarbeitung aller Karten hat Wargaming auch gleich die Balance-Keule ausgepackt. Kaum eine altbekannte Position für unsere Panzer ist unverändert. Viele Karten sind erheblich flacher geworden (etwa Fjorde oder Steppen), gleichzeitig wurden beliebte Sniper-Punkte durch neue Hügel entschärft. An anderen Punkten können sich Panzerjäger besser hinter Büschen verkriechen, an gewohnten Camping-Stellen wurde Deckung entfernt. Insgesamt haben wir den Eindruck, dass sich viele Karten seit dem

Update 1.0 spürbar dynamischer spielen, dauerhaftes Eingraben schlechter möglich ist und nahezu alle Panzer aktiver gefahren werden müssen.

An anderer Stelle sind die Entwickler allerdings übers Ziel hinausgeschossen. Hatte auf der Karte Fjorde bislang das östliche Team Vorteile, dreht sich mit der Überarbeitung der Vorteil klar gen Westen: Durch deutliche Abflachung des Geländes sind die besseren Sicht- und Schusspositionen umverteilt worden. Zwar lässt sich das durch ein eingespieltes Team kontern – aber wie oft kommt das in den Zufallsgefechten vor? Auch die Artillerie, die bereits in den letzten Jahren mehrfach kastriert worden war, darf indirekte Einschränkungen durch das neue Kartenlayout verzeichnen: Es gibt viel mehr Möglichkeiten für Panzer, »arty-safe« zu stehen oder zu fahren, etwa durch Felsen, Häuser, Hügel oder Senken.

Schlechter wird das Spiel dadurch nicht, es spielt sich aber anders: agiler, dynamischer und erheblich unruhiger. Das gefällt beileibe nicht jedem. Manch einer sieht hier auch ein dauerhaftes Balancing-Problem, aber Fakt ist: Das grundsätzliche Balancing hat Wargaming ganz gut im Griff. Wer also immer schon eine dynamische Kette gefahren ist, wird's freuen: Es gibt mehr zu tun, es ist spannender, und die Matches sind – zumindest gefühlt – schneller vorbei.

### Forschung für ein Verlustgeschäft

Dadurch kommen wir – ebenfalls gefühlt – etwas schneller an Erfahrung und Credits (die Spielwährung). Damit schalten wir im umfangreichen Forschungsbaum neue Panzer und Module (Kanone, Motor etc.) frei. Unsere Crew will ebenfalls ausgebildet werden: Jedes Besatzungsmitglied hat mehrere Fähigkeiten, die wir trainieren können und die bestimmte Aspekte des Panzers verbessern (beispielsweise Wendegeschwindigkeit oder Sichtweite). Die Panzer sind nach wie vor in zehn Stufen (sogenannte Tiers) aufgeteilt. Je höher wir kommen, desto mehr Erfahrung und Credits brauchen wir, um neue Panzer freizuschalten und um sie zu unterhalten (Reparaturen, Munition, Verbrauchs-



Die Garage ist mit Update 1.0 einem geschäftigen Militärstützpunkt im Wald gewichen.



Der Forschungsbaum bietet über 350 Panzer. Ohne Echtgeld muss man sie mühsam verdienen.

gegenstände). Während es bis Tier 7 noch einigermaßen ohne Echtgeldeinsatz geht, wird es darüber hinaus extrem zeitintensiv, ohne ein Premiumkonto zu spielen. Premiumzeit bringt uns nämlich satte 50 Prozent mehr Credits und Erfahrung, was bei den Kosten, die uns ab Tier 8 erwarten, durchaus signifikant ist. Auf Tier 10 schließlich fahren wir regelmäßig Verluste ein. Reparaturen und Versorgungskosten fressen oft sämtliche Verdienste auf, sodass wir gezwungen sind, entweder Echtgeld auszugeben oder dicke Schlachtschiffe mit kleineren Panzern quer zu subventionieren. Mit den neuen Kriegsanleihen und Direktiven hat Wargaming auf den sowieso schon heftigen Grind nochmal eins draufgesetzt: Mit Anleihen können wir uns noch besseres Zubehör kaufen, um unseren Tank aufzumotzen (etwa einen verbesserten Ansetzer, der die Nachladezeit gegenüber einem normalen nochmal um 2,5 Prozent verringert).

### Spielspaß stirbt an Grind

Dafür brauchen wir allerdings heftige 5.000 Anleihen. Jedoch bekommen wir die ausschließlich in Großgefechten, einstufigen Zufallsgefechten (also wenn in einem Zufallsgefecht nur T10-Panzer sind) oder in den Ranked Battles (Saison) als Belohnung. Aber selbst dann müssen wir ziemlich gut performen, um pro Match sechs bis acht Anleihen zu erhalten. Mit diesen Zahlen würde es rund 625 Spiele dauern, bis wir uns den Superansetzer leisten können – den wir dann übrigens auf jedem anderen Panzer einsetzen können, was die Balance niedrigerer Spielstufen spürbar stören kann. Hier haben wir nicht nur einen solch massiven Grindfaktor vor Augen, dass uns die Lust daran schon bei der reinen Ansicht der Zahlen vergeht. Viel ärgerlicher ist der dahinter (nur schlecht) versteckte Pay2Win-Faktor. Mehr zur Pay2Win-Problematik findet ihr im großen Kasten auf Seite 75. ★



Realistische Wassereffekte zeigen an, wo wir gerade mit unserem Panzer abgessogen sind.

## WORLD OF TANKS 1.0

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium E6500K / Athlon 64 X2 3600+	Core i5 3330 / Phenom II X4 975
Geforce 440 / Radeon HD 6670	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
2 GB RAM, 16 GB Festplatte	8 GB RAM, 16 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- detaillierte, plastische Panzermodelle
- tolle neue Karten
- satter Sound
- spektakuläre Kampfeffekte
- nachvollziehbare Physik

### SPIELDESIGN

- komplexe Spielmechaniken
- unterschiedliche Rollen
- verschiedene Spielmodi
- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- extremer Grind

### BALANCE

- gutes Tutorial
- keine nutzlosen Fahrzeuge
- Balancing ordentlich
- Matchmaking höherer Stufen zwingt zu Premium-inhalten
- verbessertes Zubehör nicht auf obere Tiers beschränkt

### ATMOSPHÄRE / STORY

- gute Inszenierung
- glaubhafte Panzerschlachten
- dynamische Teamgefechte
- zerstörbare Umgebung
- gute Mischung aus Simulation und Action

### UMFANG

- lange Spielzeit
- guter Wiederspielwert durch über 350 Panzer
- 25 Karten
- 9 Nationen
- Clan-Gehefte auf einer Weltkarte

### ABWERTUNG

Durch Echtgeldeinsatz dauerhafte Vorteile gegenüber F2P-Spielern erkaufbar, was die Balance beeinflusst. Deshalb bekommt World of Tanks eine Abwertung für Pay2Win.

### FAZIT

Spektakuläre, enorm komplexe und taktische Panzergefechte auf tollen Karten werden durch starken Grind in den höheren Spielstufen getrübt.

88

-5

83