

# Unicum Tipps

Von Roy Michaelis aka RoyM18

Hallo, ich bin Roy. Unicum und bekennender Anti-Arty Aktivist :P.

Da immer wieder nach Tipps von guten Spielern gefragt wird hab ich mir gedacht ich fasse hier mal die Tipps zusammen die ich jeden Tag in der FB-Gruppe „World of Tanks Experts“ gebe.

## 1. Verschafft euch Überblick!

Bedeutet: alle paar Sekunden auf die Minimap schauen und keinen Tunnelblick entwickeln. Dazu die Minimap am besten sehr groß machen. Bei mir reicht sie fast bis an die Liste der Gegnerpanzer. Auch rauszoomen und um sich schauen hilft sehr viel. Ich bemerke es jeden Tag dass es bei vielen Spielern etliche Sekunden dauert bis sie bemerken was um sie herum passiert. Sei es ein Gegner der plötzlich von hinten kommt oder das die Kameraden um einen herum wegsterben und man plötzlich allein dasteht.

Wenn man permanent den Überblick behält, kann man schneller auf kritische Situationen reagieren und somit länger leben, mehr Schaden machen und öfters Gewinnen.

## 2. HP Traden (Vorschlag von Uwe aka FAJ ;)

Seine HP richtig einzusetzen ist ein wichtiger Punkt um ein besserer Spieler zu werden.

Für mich gibt es dabei 4 Stufen des Tradens:

1. Fressen ohne Schaden zu machen.
2. 2-3 Schuss anbringen bevor man stirbt.
3. Für jeden eingesteckten Schuss 2 eigene raushauen. <-- eigene HP an Schaden machen
4. 3-4 Schuss für jeden eingesteckten Schuss austeilten. <-- dpg >1,5x HP

Der erste Punkt ist der worst-case. Man fährt offen vor 2-3 Panzer, bekommt die HP weggeschossen und fährt wieder in Deckung ohne Schaden gemacht zu haben(sollte man tunlichst vermeiden^^). Zweitens ist wohl die Art wie die meisten Spieler ihren Schaden machen: sie bringen sich in eine ungünstige Position, schießen 2-3 mal und sterben.

3. Der Punkt an den jeder früher oder später kommen sollte: Die eigenen HP an Schaden austeilten. Dabei ist diese, einfache folgende Regel zu beachten: Vor jeder Aktion überlegen ob es wirklich Sinn macht und mir einen Vorteil bringt. Also macht es Sinn allein gegen 3 zu kämpfen oder lieber etwas weiter hinten auf Support zu warten? Sollte ich noch vor fahren und meinem Oneshot Kameraden helfen oder sterben die eh gleich und ich bin dann der nächste?

4. Ist die hohe Kunst, mehr als das 1,5fache der eigenen HP an Schaden zu machen. Dabei ist es mit einfachen HP-tauschen nicht mehr getan. Es bedarf viel Wissen, Taktik, Übersicht und Reaktion um bei jeder Möglichkeit Schaden zu machen. Hierbei muss man seine Augen überall haben und immer schnell reagieren um hier und dort noch einen Schuss anzubringen. Dabei wie immer die eigenen HP im Auge haben und nicht bei einer dummen Aktion wegwerfen. Lieber zeitig wegfahren wenn eine Situation heikel wird als stehen zu bleiben und auf den sicheren Tod zu warten.

Allgemein sei noch gesagt: Je besser man die anderen Fähigkeiten beherrscht, desto einfacher wird es die eigenen HP einzusetzen. Man muss viel vorausdenken und die Bewegungen der Gegner erahnen um zu sehen ob es sinnvoll ist eine Aktion zu starten oder nicht.

### 3. Autoaim

Autoaim also das automatische Zielen ist für viele ein zweischneidiges Schwert. Oft genutzt aber nie gemocht. Oftmals werden Gegner aus Autoaim Noobs beschimpft wenn diese dieses vermeintliche OP Feature benutzen. Wann ist es also sinnvoll Autoaim zu nutzen und wofür und wann nicht? (Ich gehe hier von meinen Erfahrungen und Gewohnheiten aus. Es gibt noch mehr Möglichkeiten!)

#### **Es gibt 3 sinnvolle Anwendungen für Autoaim:**

1. Um den Gegner im Visier zu behalten. Man hat gerade geschossen, will sich umschauen oder umherfahren, aber die Kanone soll weiterhin auf dem Gegner bleiben. Ein einfacher Restklick und man kann sich auf etwas anderes konzentrieren oder umherschauen während das Fadenkreuz auf dem Gegner bleibt. Kurz bevor man nachgeladen hat, sollte man Autoaim wieder deaktivieren und nochmal richtig zielen. Weiterhin bleibt dadurch der Bloom, also wie groß das Fadenkreuz wird, gering, weil die Kanone nicht wie wild umherkreist sondern fest auf dem Ziel bleibt.

2. Für Snapshots. Hintergrund: Wie viele Wissen, gibt es 2 Fadenkreuze. Eins im Client und eins im Server. Das Clientfadenkreuz sieht man, das vom Server nicht (es sei denn man aktiviert es in den Einstellungen). Nun hängt das Serverfadenkreuz dem vom Client, durch den Ping bedingt, immer ein Stück hinterher. Da jedoch das Serverfadenkreuz entscheidet wo euer Schuss hingeht, ist dies das "echte". Somit kann es passieren das man, wenn man an einem Haus vorbeifährt und man direkt schießt sobald das Fadenkreuz auf dem Gegner ist, der Schuss in das Haus trifft. Das liegt eben daran das der Server noch das Fadenkreuz auf das Haus gerichtet hat während man schon auf dem Gegner zielt. Um dies zu vermeiden kann man Autoaim aktivieren bevor man um die Ecke fährt. Dann werden die beiden Fadenkreuze synchronisiert und somit zielt auch der Server auf den Panzer.

Ebenfalls sinnvoll ist es, wenn man hinter einem Haus steht und Gegner auf der anderen Seite stehen. Auch hier kann man dieses Feature gezielt einsetzen: Autoaim auf den gewünschten Gegner, vorfahren und "erahnen" wann das Fadenkreuz vom Haus auf den Gegner wechselt. Wenn man in diesem Moment schießt und direkt wieder zurück fährt, hat der Gegner kaum Zeit zu reagieren und euch zu beschießen.

3. Um auf stehende Gegner aus der Fahrt zu schießen. Viele werden es kennen: Man rückt gerade vor und entdeckt die Seite eines gegnerischen Panzers der irgendwo stillsteht. Wenn man eine genaue Kanone hat und nicht erst einzielen möchte (z.B. T-54, 140, 62a, E50M), kann man aus der Fahrt schießen. Dabei ist es allerdings schwierig genau zu treffen da man sich nebenbei auch noch auf das Fahren konzentrieren und eventuelle Bodenunebenheiten mit in den Schuss einberechnen muss. Hier ist Autoaim ein guter Ersatz. Man kann sich voll auf das fahren fokussieren und da der Server somit auch genau mittig auf den Panzer zielt, kann es auch zu keiner Ungenauigkeit wegen des Serverfadenkreuzes kommen.

#### **Nicht sinnvoll:**

1. Auf jeden Gegner Autoaim aktivieren und schießen ohne zu zielen. Das mag zwar vielleicht bei schwach gepanzerten Panzern funktionieren, aber selbst dort kann man mal Pech haben und einen

kritischen Treffer erhalten. Bei Panzern mit mehr Panzerung sollte man daher immer manuell zielen. Egal ob man sicher durchkommen "sollte" oder nicht.

2. Autoaim im 1vs1. Besonders wenn es mal enger zur Sache geht sollte man immer selbst zielen und nicht auf den Server vertrauen. Der Server zielt immer in die absolute Mitte des Panzers, jedoch hat die meiste genau dort die beste Panzerung. (z.B. IS7 frontal. Autoaim zielt auf die angewinkelte Oberplatte).

#### **4. Munitionsarten - AP, APCR, HEAT, HESH, HE - Wann und Wieso?**

**AP:** Die allgemeine Standardmunition für fast alle Panzer. Je nach Kanon mit guter/schlechter Pen.

**APCR:** Sogenannte "Goldmunition" ist eine Premiummunition für viele Panzer außer T10 Mediums. Hat deutlich mehr Durchschlag und Fluggeschwindigkeit als AP. Sinnvoll gegen schwer gepanzerte Gegner und durch die hohe Fluggeschwindigkeit gut zum für Schüsse auf lange Distanzen. Hat jedoch den Nachteil das sie einen höheren Durchschlagsverlust auf Distanz hat, was bedeutet das sie auf sehr große Distanzen teilw. weniger Durchschlag hat als AP. Und die Normalisierung beträgt nur 2° (Also die Kugel "neigt" sich 2° in Richtung 90° Winkel der Panzerung), womit ihr weniger Chancen gegen angewinkelte Flächen habt als mit AP.

Mit AP und APCR kann man durch Objekte (Gartenzaun, kleine Wände oder dem Mist im Cap) durchschießen, allerdings mit 25mm an Durchschlagsverlust für jedes Objekt das durchdrungen wird.

**HEAT:** Ebenfalls "Goldmunition" ist Premiummunition für den anderen Teil der Panzer. Jeder kennt den HEAT54 oder HEAT100 ;) . Außerdem haben fast alle 10er Mediums HEAT als Premiummunition. Sinnvoll gegen schwer gepanzerte Gegner. Hervorzuheben ist hier der besonders hohe Durchschlag und die nicht vorhandene Normalisierung. Dadurch ist HEAT effektiv nur gegen flache Flächen zu nutzen. Natürlich können auch gewinkelte Flächen durchschlagen werden, aber da dort die effektive Panzerung durch den Winkel höher ist, sind die Chancen eines Durchschlags geringer. HEAT funktioniert ähnlich wie HE und detoniert beim Aufschlag. D.h. Man kann nicht durch Objekte schießen. Weiterhin ist HEAT relativ unwirksam gegen Spaced Armour(mehrere Panzerungen hintereinander) und Ketten, da HEAT nach dem Aufschlag pro 10cm - 5% an Durchschlag verliert. Ebenfalls ist die Fluggeschwindigkeit deutlich geringer als bei AP oder APCR. Beim Schießen auf Distanzen muss man also etwas mehr Vorhalten.

**HESH:** Nur wenige Panzer haben HESH zur Verfügung. Die bekanntesten sind wohl der Kinderwerfer FV215b(183) und der Prius FV4202. HESH vereint die Vorteile von HE und AP und hat dadurch einen höheren Durchschlag als HE und mehr Schaden als AP. Da sie aber wie HE funktioniert, muss man sein Ziel durchschlagen um den vollen Schaden zu machen. Bei Spaced Armour, kritischen Treffern oder Kettentreffern, macht man ähnlich wie HE, nur wenig Schaden.

**HE:** Beinahe jeder Panzer hat HE als 3. Munitionsart zur Auswahl. HE hat eine geringe Fluggeschwindigkeit und sehr wenig Durchschlag, macht dafür aber mehr Schaden als AP. Wie auch HEAT und HESH detoniert HE beim Aufschlag und kann somit nicht durch Objekte fliegen. Besonders gegen leicht gepanzerte Ziele kann man HE gut verwenden. (Scouts, Arty, Hellcat, deutsche Waffenträger).

Allgemein: Ich nutze allgemein immer die Standardmunition (AP, APCR) wenn es geht, habe aber immer 5-10 teilweise auch 15 Premiumkugeln dabei (APCR, HEAT) und nutze diese auch wenn ich muss. Weiterhin ist es sinnvoll immer 1-2 HE Kugeln für leicht gepanzerte Gegner oder zum Verteidigen mitzuführen. Immer ein wachsames Auge auf die aktuelle Munitionsart legen (Wenn HEAT im Rohr ist sollte man nicht auf Ketten o.ä. schießen). Auch sollte man je nach Situation die passende Kugel laden und somit den Gegner effektiver bekämpfen. Und besonders WICHTIG!!: Anstatt mit HE-Spam den Gegner versuchen 50 Schaden pro Schuss zu machen, lieber die paar Credits investieren und "gold" laden um 1-2 mal richtig Schaden zu machen. Davon profitieren alle (außer der Gegner natürlich :)).

## 5. Stärken und Schwächen des Panzers und Spielweise

Aus eigener Erfahrung habe ich festgestellt dass viele, besonders die weniger erfahreneren Spieler, die Stärken ihres Panzers nicht kennen und nutzen. Da bekommt ein Heavy dann ein Tarnnetz und Ferngläser und steht in der letzten Reihe zum snipen. Das ist natürlich nicht wofür Heavies gemacht wurden und daher sind sie auch nicht besonders gut darin. Man muss sich also erstmal klar machen was die Stärken und Schwächen des Panzers sind.

Jeder Panzer hat unterschiedliche Stärken und Schwächen und benötigt daher auch unterschiedliche Module und Crewskills. Zuerst sollte man sich näher mit seinem Panzer/n beschäftigen und die Stärken und Schwächen ausmachen. Dazu kann man die Ingame Stats nutzen oder besser, sich mithilfe Websites oder Tools die Panzerung, Soft Stats (versteckte Eigenschaften z.B. Streuung, Bodenwiderstand) genauer ansehen und studieren (tanks.gg, tankinspectoronline). Hier kann man alle Eigenschaften einsehen und auch wie verschiedene Module und Crewskills diese beeinflussen. Auch kann man hier die genaue Panzerung einsehen und "testen".

### Hier mal ein paar Beispiele:

**Leopard 1:** sehr agil und mobil, ausreichende Sichtweite (400m), sehr genaue Kanone, Streuung dieser allerdings nicht so super, gute Grundpanzerung, Papier Panzerung. Nun muss man sich überlegen wie man diese Stärken und Schwächen mit Modulen und Skills verbessert und spielerisch am besten ausnutzt.

**Module:** Ansetzer (für bessere Nachladezeit), Vertikaler Stabilisator (um die Streuung generell geringer zu halten), Ventilation (für Streuung, Nachladezeit, Bodenwiderstand, Sichtweite, Genauigkeit).

Ansetzer für besseren Reload sollte klar sein. Da die Streuung nicht besonders gut ist und während der Fahrt ziemlich schlecht wird, nutze ich einen V.Stab. Jetzt hat man die Wahl zwischen Optiken oder Ventilation. Man muss also für sich entscheiden was wichtiger ist und worüber man den Panzer spielen will. Auch mal als Scout wenn's darauf ankommt oder doch lieber "nur" zum snipen aus 2. Reihe. Generell ist Sichtweite die richtige Wahl weil man damit nicht nur selbst mehr Gegner sieht sondern auch für sein Team mehr Ziele aufdecken kann. Für mich fiel die Wahl auf die Vents, da sie alle Stats des Panzers verbessern und ich dank Schokolade und Crew eine eh schon gute Sichtweite habe.

Spielen kann man den Leopard 1 durch seine Agilität, Mobilität und genaue Kanone als Sniper der 2-3 Reihe. Ein schnelles umverlegen ist immer möglich und durch die gute Kanone trifft man auch so

gut wie jeden Schuss. Natürlich kann man auch in der ersten Reihe kämpfen und mit den Heavies mitfahren. Allerdings kann das sehr schnell schief gehen da man keine Panzerung hat und einen die Module rausfliegen :D.

**M46 Patton:** halbwegs mobil und agil, wenig Panzerung, Kanone recht ungenau (0.39), Durchschlag nur Durchschnitt (210mm), dank Buff sehr gute Streuung und DPM, gute Gundeppression, exzellente Sichtweite (410m)

**Module:** Ansetzer, V.Stab, Optiken

Den V.Stab. nutze ich um die eh schon gute Streuung noch weiter zu verbessern. Damit kann man auch auf größere Distanzen aus der Fahrt schießen und trifft häufig. Außerdem verringert es die Zielzeit wenn man stehen bleibt und komplett einzielt. Optiken nutze ich um die sehr gute Sichtweite von 410m noch besser zu machen(in meiner Konfig auf 493m, mit Lüftung nur 459m). Durch die gute Sichtweite und Gundeppression kann man relativ einfach ein paar sehr gute Positionen ausnutzen und die Gegner sehr zeitig aufdecken und unter Feuer nehmen. Durch die gute Streuung kann man sehr oft schießen ohne zu zielen und muss sich dem gegnerischen Kanonen nicht lange zeigen.

**FV215b:** Beim 215b dreht sich alles um die Kanone. Sie ist die beste Kanone die ein Heavy hat. Sehr gute DPM, kaum Streuung und Einzelzeit. Weiterhin ist der Turm gut gepanzert und liegt hinten auf dem Panzer womit man sehr gut Sidescrapen kann.

**Module:** Ansetzer, Ventilation, Optiken

Hier eine etwas andere Ausrüstung für einen Heavy. Da der 215b eh schon gute DPM hat, wird diese mit Ansetzer noch weiter verbessert. Die Ventilation nutze ich um alle Stats zu verbessern(besonders Streuung, Rld, Genauigkeit und Sichtweite). Da die Streuung fast nicht vorhanden ist und durch die Ventilation eh noch verbessert wird, nutze ich als 3. Modul Optiken, welche einen aggressiven Spielstil noch unterstützen da man noch mehr Aufdecken kann wenn man eh schon in der ersten Reihe ist. Der 215b ist ein Monster wenn man ihn richtig spielt. In einer guten(am besten Hulldown) Position kann man die Gegner einfach wegschießen und dank des hinten liegenden Turms kann man sehr schön an Ecken Sidescrapen.

**AMX 50B:** Dieser ist ein besonderer Heavy da er einen Autoloader hat(ähnlich T57 HT). Hierbei muss man beachten das man eine möglichst geringe Einzelzeit hat damit die Kanone zwischen den einzelnen Schüssen möglichst wieder komplett eingezielt ist.

**Module:** V.Stab., Waffenrichtantrieb und Lüftung

V.Stab um die Streuung gering zu halten und Waffenrichtantrieb um die Einzelzeit vorher und während den Schüssen besser zu machen. Lüftung um noch das letzte rauszuholen. Spielerisch kann man den 50B einfach einsetzen: immer in Positionen fahren wo man sich auf den Gegner entladen, sich aber trotzdem zurückziehen kann. Auch kann man mal einen Schuss fressen um dafür sein komplettes Magazin rauszuhauen. Auf seine Panzerung sollte man nicht vertrauen und damit sehr vorsichtig sein wenn man mit anderen Heavies kämpft. Es ist eher zu empfehlen die Mediums beim Push zu unterstützen. Als Verbrauchsgegenstände ist Medkit, Repkit wie so oft Voraussetzung. Für den 3. Slot kann man entweder Rationen, Feuerlöscher oder noch ein großes Repkit nutzen.

Wie man sieht, ist nicht jeder Panzer gleich zu spielen und Heavies durchaus auch mal als Medium zu verwenden(215b). Es kann immer etwas dauern bis man für sich die beste Rolle für einen Panzer gefunden hat. Daher am besten verschiedene Rollen ausprobieren und auch die Module mal tauschen bis man die beste Kombination gefunden hat.

## 6. DPM ausnutzen

Ein häufiger Fehler ist seine (wenn vorhanden) DPM nicht auszunutzen. Passend zu dem gestrigen Thema gilt es auch hier seine Stärken auszunutzen. Dazu benötigt man natürlich die passenden Module aber auch den passenden Spielstil. Man muss also Positionen finden um immer Ziele zum Treffen zu haben aber darf auch nicht zu aggressiv sein da man sonst schnell überrollt wird.

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten wie man diese nutzen kann:

(Tipps beziehen sich vorrangig auf Mediums, da Heavies eh in den Nahkampf gehen sollten)

1. Man fährt mit den Heavies mit. Dies hat den Vorteil das man immer Ziele vor sich hat und dem Team damit auch den entscheidenden Vorteil bringen kann. Allerdings muss man wirklich besonders aufmerksam sein damit das nicht nach hinten losgeht: Immer auf die Bewegungen und Kanonen der Gegner achten. Wer hat schon geschossen und wie lange wird er nachladen? Wo zielt er hin? Teilweise muss man auch viel Gold schießen um einige Gegner von der Front zu penetrieren. Weiterhin fehlt dem Team dann ein Medium auf der anderen Flanke wodurch diese eventuell schneller verloren geht. Hier kommen dann auch Dinge wie das Wissen über die genauen Nachladezeiten zum Einsatz. Z.B. ein 140vs E100. Der E100 schießt und man kann mit dem 140 2-3 mal auf ihn schießen bevor er überhaupt wieder Nachgeladen hat.

2. Man nimmt gezielt bestimmte Positionen ein die einen mehr Kontrolle über die Map geben. Man kann auf viele Orte/Positionen gleichzeitig wirken und hat jederzeit die Möglichkeit sich zurückzuziehen und zu einer anderen Seite zu wechseln. Als Beispiel hab ich mir mal ein Paar Maps ausgesucht und diese Positionen eingezeichnet. Natürlich kommt es auch darauf an welchen Panzer man fährt, wie wichtig oder gut diese Positionen sind (schnell/gute Tarnung/Gundepression/Panzerung).

## 7. Situational Awareness

Situational Awareness, also das Erkennen der aktuellen Situation, ist ein sehr wichtiger Punkt um ein besserer Spieler zu werden. Hierbei geht es, wie der Name schon sagt, um das erkennen und einschätzen der aktuellen Situation. Viele Spiele werden verloren weil man in einer kritischen Situation die falsche Entscheidung trifft und damit nicht richtig agiert. Das einschätzen ist nicht nur zu bestimmten Zeitpunkten erforderlich sondern permanent und braucht viel Übersicht um zu erkennen was um einen herum gerade passiert(wieviel Gegner und Teamkameraden noch am Leben, HP des Panzers, aktuelle Position, wieviel Zeit noch verfügbar, cappen, verteidigen?). Die richtige Entscheidung zu treffen lässt sich nur mit viel Erfahrung erkennen und ausführen. Diese Erfahrung kommt durch ausprobieren verschiedener Lösungen und braucht viel Zeit. Scheut euch also nicht etwas Neues auszuprobieren wenn ihr in einer Situation mal nicht weiter wisst. Ich hatte früher auch sehr oft Momente wo ich nicht wusste was ich tun sollte. Mit der Zeit lernt man was das richtige ist.

Ein paar Beispiele auf bekannte Situation und was man tun sollte:

### **Angreifen vs. Verteidigen:**

Viele werden die Situation kennen: Der Gegner hat die Flanke gewonnen und fährt Richtung eigener Base, während das eigene Team zum Gegner fährt. Soll man zurückfahren oder mit beim Angriff helfen? Nunja, ganz pauschal kann man diese Frage nicht beantworten da sie wie immer von der genauen Position abhängig ist. Generell ist es aber sinnvoller erstmal zu verteidigen. Der Grund ist ganz einfach: Wenn der/die Gegner in das Cap fahren, sind sie ungeschützt und ihre Positionen sind bekannt. Man braucht sich also nur in eine gute Position zu bringen und hat ein Tontaubenschießen. Die paar Gegner im Cap sind meist schneller weggeschossen als die eigenen in der Gegnerbase sind. Weiterhin kann man sagen: weiter angreifen lohnt sich nur wenn es nicht zu viele Gegner sind und deren Positionen größtenteils bekannt sind und man evtl. auch einen Scout hat, der diese schnell aufdecken kann. Wenn der Gegner sich allerdings in gute Positionen eingecampft hat lohnt es sich nicht sich dagegen zu stellen. Dann lieber direkt zurückfahren und verteidigen. Danach kann man sich neu ausrichten und den Gegner auch von 2 Seiten angreifen. Wie man sieht steckt hier auch viel Taktik dahinter.

### **Killall vs. Cap:**

Da ich generell dafür bin alle Gegner zu zerstören, ist die Antwort für mich eigentlich klar. Viele sind jedoch der Meinung das cappen das richtige ist. Das möchte ich nun kurz wiederlegen: Wie schon beim Verteidigen geschrieben ist es für den Gegner ein leichtes, euch im Cap zu Beschießen. Im Cap zu stehen macht euch verwundbar, da diese (meistens) weder Deckung noch Schutz bieten. Man sitzt also für den Gegner auf dem Präsentierteller. Weiterhin bekommt man mehr XP wenn das komplette Gegnerteam zerstört wurde. Außerdem kann man eventuell noch 1-2 Schuss auf die letzten Gegner anbringen was euch wiederum mehr XP und Credits und damit schneller zum nächsten Panzer bringt. Cappen sollte wirklich nur eine Option sein falls der Gegner in Überzahl und ihr in Unterzahl seid und es keine Möglichkeit gibt anders zu gewinnen. Dann kann mit einem schnellen Cap das verloren geglaubte Spiel noch gewinnen.

### **Schüsse fressen um wichtige Gegner aus dem Spiel zu nehmen oder den Angriff voran zu bringen:**

Hierbei handelt es sich um eine sehr oft vorkommende Situation. Der eigene Angriff hat sich etwas "fest gefahren" und man weiß nicht weiter. Nun kann man entweder die Seite wechseln und auf der anderen Flanke helfen, oder 1-2 Schüsse einstecken und damit den Angriff voran bringen. Angenommen die Teamkameraden haben noch viel HP aber trauen sich nicht ein paar Schüsse zu fressen um die LowHP Gegner zu zerstören(Randoms halt :P). Dann kann man die eigenen HP einsetzen um die Schüsse zu fressen und dem Team den Weg zu ebnen. Natürlich ist das Ziel immer die eigenen HP zu schonen für wichtige Momente. Wenn der "Hauptkampf" aber hängt und man ihn damit "beendet", hat man meist schon das Spiel oder zumindest einen spielentscheidenden Vorteil gewonnen.

## **8. Snapshots und Blindshots**

**Snapshot** sollte vielen ein Begriff sein. Übersetzt heißt das Schnappschuss und genau das bedeutet es auch: Zu schießen ohne wirklich zu zielen, aus der Fahrt oder kurz bevor man in Deckung fährt.



Es ist ein kleiner Trick um noch mehr Schaden rauszuholen. Da die Schüsse in WoT Gauß verteilt sind, treffen 95.45% aller Schüsse innerhalb des Zielkreises. Wenn man also eine sehr genaue Kanone hat (z.B. E50M, E100, 140,62a) kann man auch oft schießen ohne zu zielen oder auch während der Fahrt. Aber auch mit ungenaueren Kanonen kann sollte man oft versuchen zu schießen und auf Glück hoffen. Wenn man eh gerade in Deckung fährt oder aus der Deckung kommt, einfach abdrücken. Ihr verschwendet keine Zeit beim Zielen und habt die Möglichkeit nochmal einen Schuss anzubringen.

**Blindshots** sind "blinde" Schüsse, also wo man den Gegner nicht sieht. Viele denken das, sobald ein Gegner nicht mehr aufgedeckt ist, er nichtmehr an dieser Position ist. Doch das ist falsch, denn nicht mehr aufgedeckt bedeutet nur dass man ihn nichtmehr sieht. Trotzdem steht er meistens noch dort. Wenn man ein paar Credits und Munition übrig hat,

kann man blind in die Position schießen wo ein Gegner zuletzt gesichtet wurde. Je nach Spielweise und Situation können so gerne mal 2-5 Schuss mehr angebracht werden pro Spiel. Nutzt dazu einfach die Minimap und den die Anzeige der Richtung eurer Kanone und sucht nach bekannten Positionen oder offensichtlichen Büschen.

<http://gph.is/1kYJpuQ> <http://gph.is/1WVdsoJ>

## 9. Crewskills

Crewskills sind ein sehr wichtiger Punkt um die Fähigkeiten eures Panzers voll ausnutzen zu können. Die Schwächen kann man eliminieren und die Stärken, stärker machen.

Der wichtigste Skill unter allen ist sicherlich der 6.Sinn beim Kommandanten. Zu wissen wann man aufgedeckt wurde ist eine extrem Wertvolle Information. Es erlaubt einen aggressiver zu fahren und mit geschicktem Vorrücken die Position von Gegnern auszumachen auch ohne das diese jemals aufgedeckt wurden.

**Es gibt 2 Arten von Skills:** Perks und Skills. Ein Perk wird aktiv sobald er 100% erreicht (z.B. 6.Sinn, Waffenbrüder), während ein Skill mit zunehmender Erfahrung besser wird(z.B. Reparatur, Tarnung). Daher macht es Sinn bei einer neuen Fähigkeit zuerst einen Skill zu nutzen und wenn dieser 100% erreicht mit Gold oder ab ~48% beim nächsten Skill mit Credits auf einen Perk umzuschulen. Das ist dahingehend wirksamer, da man sonst einen Slot "verschwenden" würde ohne den gewählten Perk nutzen zu können. Wenn man also ab 100% Crewfähigkeit auf 6.Sinn schult, kann man diesen nicht nutzen bis er 100% erreicht hat. Wenn man aber z.B. Tarnung oder Reparatur skillt, hat man davon einen effektiven Nutzen und kann wie o.g. später umschulen.

Weiterhin gibt es Fähigkeiten die jedes Besatzungsmitglied besitzt und welche, die speziell für jede Rolle sind. So z.B. Tarnung, Reperatur, Brandbekämpfung und Waffenbrüder. Je mehr Besatzungsmitglieder diese Fähigkeiten erlernt haben, desto mehr nutzen sie euch. Speziell ist hier Waffenbrüder: Diese geben eurer Crew nochmal 5% Bonus, aber nur, wenn jedes Mitglied die Fähigkeit auf 100% erlernt hat. Es bringt also nichts 2 von 5 Mitgliedern Waffenbrüder zu erlernen.

Hier die sinnvollsten Skills für die jeweiligen Klassen:

**Leichte Panzer:**

6. Sinn, Tarnung, Waffenbrüder, Ruhige Hand(verbessert Kanone), Weitsicht(mehr Sichtweite), Geländespezialist, Meister am Bremshebel, Fahren auf Schienen(Mobilität), angesetztes Ziel(Gegner für 2sek länger sichtbar).

6. Sinn ist am wichtigsten da die Hauptaufgabe des Scouts das Aufdecken der Gegner ist. Da man dabei teilweise in gewagte Positionen fährt, ist es von großer Bedeutung zu wissen wann man selbst aufgedeckt wurde. Tarnung ist selbsterklärend bei Scouts. Waffenbrüder ist ein gutes Mittel um das letzte aus der Crew rauszuholen. Ansonsten die üblichen Dinge: mehr Sichtweite, bessere Mobilität und besseres Gunhandling.

Ein übliches Vorgehen ist hier, zuerst für die komplette Besatzung Tarnung zu schulen. Sobald diese 100% (oder 49% beim 2. Skill) erreicht, wird umgeschult und für den Kommandanten 6. Sinn vergeben. Wenn die 3. Fähigkeit bei 49% angelangt ist, kann man für jedes Mitglied die Fähigkeiten neu vergeben und dabei auch Waffenbrüder schulen.

**Mittlere Panzer:**

6. Sinn, Reperatur, Tarnung, Ruhige Hand, Waffenbrüder, Fahren auf Schienen, Meister am Bremshebel, sichere Ladung.

Diesmal statt Tarnung zuerst Reperatur skillen. Ein Medium der auf offener Fläche gekettet wird, ist tot. Ruhige Hand erhöht die Stabilität der Kanon bei Turmdrehungen, ebenso wie Fahren auf Schienen während der Fahrt. Meister am Bremshebel erhöht die Drehgeschwindigkeit des Panzers und sichere Ladung die Strapazierfähigkeit des Munitionslagers.

**schwere Panzer:**

Reperatur, 6. Sinn, Meister am Bremshebel, Geländespezialist, Waffenbrüder, Büchsenmacher, sichere Ladung

Heavies kämpfen für gewöhnlich in erster Reihe und sind daher besonders anfällig für beschädigte Module. Deshalb ist Reperatur hier besonders wichtig. Meister am Bremshebel und Geländespezialist erhöhen die Drehgeschwindigkeit und Mobilität im Gelände. Büchsenmacher erhöht die Genauigkeit falls das Geschütz mal kaputt geht und sichere Ladung damit das Munitionslager nicht gleich hochgeht.

**Panzerzerstörer:**

6. Sinn, Tarnung, Büchsenmacher, Reperatur, Weitsicht, Waffenbrüder, sichere Ladung

Hier kommt es ganz auf den Panzer drauf an. 6. Sinn und Tarnung sind die wichtigsten Skills. Im Bild sieht man meine Crew für den Waffenträger auf Pz.4. Diesen Spiele ich als Sniper auf Distanz mit Sichtweite, aber auch gern mal etwas aggressiver. Daher Tarnung, Waffenbrüder und Weitsicht als Skills. Da der WT keine Panzerung hat und öfters das Geschütz kaputt geht, habe ich noch Büchsenmacher und Reperatur und sichere Ladung ausgewählt. Für eine aggressive Spielweise noch Meister am Bremshebel und Geländespezialist.

**Artillerie:**

## 6. Sinn, Tarnung, Waffenbrüder, Weitsicht, Reparatur





## 10.Mods

Heute ein Thema das die Gemüter spaltet. Die einen nutzen gerne und viele Mods, die anderen sind strikt dagegen und empfinden sie sogar als Cheats.

Zu aller erst: Cheaten kann man in WoT nicht, da alle wichtigen Berechnungen auf den Servern stattfinden und dadurch nicht manipuliert werden können. Es gibt jedoch ein paar verbotene Mods die einem Informationen anzeigen die zwar an die Clients gesendet, aber nicht angezeigt werden. So z.B. 6. Sinn ohne diesen zu haben, Lasermods, Artyposition auf der Minimap oder wo Dinge umgefahren wurden etc.. Da WG diese nicht offiziell verboten hat, sollte jedoch jeder den Anstand haben diese nicht zu nutzen, denn sie können im Einzelfall auch zum Bann führen.

Nun zu den "normalen" Mods. Es gibt hierbei verschiedene Arten: optische, nützliche und welche die neue Funktionen bringen.

Optische Mods sind z.B. Skins, Crosshairs, XVM Rating, Weiße Wracks, veränderte Sounds und Hangars, Info Panels und andere.

Nützliche Mods sind z.B. erweiterte Minimap mit Sichtweite etc., Schaden und Hitlog, Spotted und Reload Anzeige, Zoom Mods, Servercrosshair, SessionStats, FogRemover, Safeshot.

Neue Funktionen bringen z.B. der Aimmod für Arty, erweitertes Autoaim das einem Autoaim aktivieren lässt ohne direkt auf den Gegner zu zielen, Panzerungsanzeige im Hangar.

Jeder hat einen persönlichen Geschmack wenn es um Mods geht. Einige mögen es total bunt, andere lieber komplett Vanilla. XVM ist natürlich auch ein wichtiger Teil des Spiels für viele.

Zu mir: als kleiner Bub hab ich damals noch Weakspot skins und alles andere genutzt. Dadurch hab ich mir mit der Zeit die ganzen Weakspots eingeprägt und brauchte den Mod nicht mehr. Nach meiner langen Spielpause habe ich lange Zeit den Promod genutzt. Dieser bietet für mich die meisten nützlichen Mods ohne dabei total überladen und bunt zu sein. Seit kurzem (etwa 4 Monate) versuch ich mich nur auf die nötigsten Mods zu beschränken. D.h. Damage und Hitlog, ZoomOut Mod. XVM habe ich komplett gelöscht da mich der ständige Blick auf die Wertung anderer komplett aus dem Konzept gebracht hat und ich dadurch auch permanent am Meckern war.

Ich kann also nur empfehlen sich auf die wirklich notwendigen Mods zu beschränken und das Spiel nicht zu überladen. Dadurch läuft es flüssiger, es gibt weniger Probleme und ihr werdet nicht mit nutzlosen Informationen überflutet.

## **11.Schlachtplan – Wie kann man das MM zum Vorteil nutzen?**

Nicht nur im echten Krieg ist es wichtig einen Schlachtplan zu haben, auch im Spiel ist dies wichtig. Hier geht es primär darum sich zu Beginn des Gefechts das Matchmaking, also die eigenen und gegnerischen Panzer anzusehen und sich eine Strategie auszudenken die man im Match verfolgen möchte. Die Anzahl der Panzertypen und die Klasse ist wohl das wichtigste. Also wie viele Heavies/Meds/TDs/Scouts hat der Gegner und wo könnten diese Auftauchen und wie lassen sie sich am effektivsten bekämpfen. Viele Gefechte sind schon im vornhinein verloren weil sich das Team falsch aufteilt. Heavies fahren auf die Flanke für Meds und Mediums fahren mit den Heavies in die Stadt. Es gibt überhaupt nur wenige Mediums die dazu in der Lage sind und weiterhin können nur wenige, sehr gute Spieler (hier fällt mir spontan Decha(EU) und Dreamingfly(RU) ein) die Vorteile der Panzer ausspielen.

Besteht das Gegnersteam zum Großteil nur aus TDs, kann man sich auf ein Campfest einstellen. Jede falsche Bewegung könnte die letzte sein. Bei so einem MM ist es wichtig sich auf die (falls vorhandenen) Scouts zu verlassen um die Gegner aufzudecken. Natürlich ist es im Random nicht immer einfach sich auf andere zu verlassen, aber was will man machen^^.

Besteht das Gegnersteam aus vielen Meds und das eigene Team hat nur wenige, macht es nicht viel Sinn zu typischen Medium Positionen zu fahren. Es ist nicht ganz unwahrscheinlich das die Gegner dann einen Medrush probieren und man meist beim Versuch dagegen anzukämpfen, einfach überrollt wird. Sinnvoller ist es in so einer Situation mit den Heavies mit zu fahren oder, falls das auch nicht möglich ist, eine gute Spot Position zu ergattern, wo man Support vom Team bekommt und für sie spotten kann.

Hat der Gegner viele Heavies, das eigene Team aber einen Mix aus Heavies und Mediums, gibt es 2 Möglichkeiten: 1. Mit den Heavies in die Stadt und diese mittels flankieren und Focusfeuer unterstützen oder 2. Mit den Mediums versuchen schnell die Flanke zu rushen und dann den Gegner in der Stadt in den Rücken fallen. Ich entscheide mich meistens für letzteres, da es mehr meinen Spielstil entspricht und wie schon geschrieben, nicht alle Mediums für den Stadtkampf gemacht sind (Leo, STB).

Wenn viel Arty im Spiel ist hilft nur eins: campen, campen, campen. Im ernst, ich will nicht das typische mimimi machen, aber Arty bestraft nun mal das aggressive Spiel und wenn man nicht beim rausfahren 1000 Schaden bekommen möchte, kann man sich nur in gute Positionen bringen und warten bis die Gegner pushen und dafür von der eigenen Arty bestraft werden.

Bei vielen Scouts im Match, kann man nur hoffen dass sich das Team so verteilt dass man genug Sichtweite bekommt und die Gegnerscouts schnell rausnehmen kann. Andernfalls, wenn die Gegnerscouts wissen was sie tun, muss man die wichtigsten Scoutpositionen kennen und mal Blindschüsse in die Büsche setzten. Schon so mancher Scout wurde auf Prohorovka blind zerstört weil er in dem offensichtlichen Busch bei der Straße saß und schlaue Spieler bemerkt haben wann sie aufgehen und eben nur dieser eine Busch infrage kommt.

## 12.HP schonen

In World of Tanks geht es darum Panzer zu zerstören und Spiele zu gewinnen. Das geht, anders als in anderen Spielen, mit Hitpoints. Jeder Panzer hat eine bestimmte Anzahl von HP und diese sind euer wichtigstes Gut. Ohne HP kann man nicht riskant Spielen und mal einen Treffer einstecken um das Spiel zu drehen.

Also: schont eure HP!!! Verliert nicht schon zu Beginn eines Gefechtes eure ganzen HP, denn das begrenzt eure Möglichkeiten im späteren Verlauf des Spiels.

Allgemein steht dieser Punkt auch stark im Bezug mit dem schon erwähnten HP-Traden. Es bringt euch nichts, allein zum Schluss mit FullHp gegen 10 Gegner dazustehen weil ihr nie einen Treffer bekommen habt. Nutzt eure HP weiße und geht kein unnützes Risiko ein. Schon manches Spiel konnte gewonnen werden, weil man zum Schluss noch die HP hat um mal einen Treffer zu riskieren um 1-2 Gegner rauszunehmen. Das soll allerdings keine Animierung zum Campen sein. ;)

## 13.Renderkreis

Viele werden es bereits mitbekommen haben das in Patch 9.12 der Renderbereich in einen Kreis geändert wurde.

Was ist der Renderbereich überhaupt? Als Renderbereich wird der Bereich bezeichnet in dem die 3D Modelle der aller Panzer gerendert und angezeigt werden. Bisher war der Renderbereich ein Quadrat mit 500m Reichweite in jede Richtung. Das hatte den Nachteil dass Panzer nur bis maximal 500m vor sich dargestellt wurden, aber im "Winkel" plötzlich bis zu 707m entfernte Ziele gerendert wurden. Jetzt wurde die Darstellung in einen Kreis mit 564m Radius geändert. Dadurch kann man zwar nicht

mehr auf sehr weit entfernte Panzer snipen aber man hat dafür einen generellen Vorteil da man 64m weiter sehen kann. Somit kann man an bestimmten Positionen mehr Panzer sehen und Beschießen.

Hier nochmal etwas ausführlicher: <http://worldoftanks.com/en/news/pc-browser/17/view-range-changes-10-0/>

## 14.Streams von guten Spielern schauen

Einer der einfachsten Wege viele Tipps und Informationen zu erhalten, ist da schauen von Streams oder Videos auf Youtube. Je nach Kanal lernt man was und wird nebenbei auch noch gut unterhalten. Natürlich bedarf es dafür einer ausreichenden Internetverbindung.

Die meisten Streamer laden ihre Highlights nochmals bei YT hoch. Mir persönlich haben früher die Videos von Highflyer15 aka TheRisingSun enorm geholfen ein besserer Spieler zu werden. Diese waren anfangs noch ohne Sprache, aber mit sehr vielen hilfreichen Texten und Beispielen gespickt.

<https://www.youtube.com/user/TheRisingSun/playlists>

Bei Streams kommt es sehr darauf an welche persönlichen Vorlieben und Erwartungen man hat. Will man lieber unterhalten werden und nebenbei was lernen oder doch lieber hauptsächlich lernen und nebenbei unterhalten werden? Muss es unbedingt mit Mikrofon und Webcam sein oder reicht nur Musik und das Spiel? (persönlicher Tipp: ohne Mic denkt man selbst mehr nach warum er gerade so gespielt hat und lernt dadurch mehr) Es gibt einige gute deutsche Spieler und Streams, jedoch sind die besten immer noch English/Russisch.

Hier mal einige der besten Streams:

Mic+Cam:

[twitch.tv/Quickybaby](https://www.twitch.tv/Quickybaby) - sagt wohl allen etwas - spielt gut und erklärt viel - sehr unterhaltsam - es gibt allerdings bessere^^

[twitch.tv/circon](https://www.twitch.tv/circon) - der 2. größte englische Streamer - sehr unterhaltsam und spielerisch noch über QB - erklärt etwas weniger wodurch man mehr nachdenkt

[twitch.tv/veitilein](https://www.twitch.tv/veitilein) - deutscher Spieler der auf Englisch streamt - sehr unterhaltsam - high quality gameplay - spielt e-sports

[twitch.tv/anfield\\_US](https://www.twitch.tv/anfield_US) - US-streamer - unterhaltsam - high quality gameplay

[twitch.tv/jacqueline\\_wot](https://www.twitch.tv/jacqueline_wot) - englisch - sehr gute Spielerin! - hübsch anzusehen :P - top gameplay

[twitch.tv/texas\\_feat\\_xerxes](https://www.twitch.tv/texas_feat_xerxes) - Österreicher - top gameplay - chillige Music - antwortet auf alle Fragen

[twitch.tv/sirFoch](https://www.twitch.tv/sirFoch) - englisch - spielt öfters zusammen mit circon - high quality gameplay - teilweise krasser rage :P

Die 4 besten Spieler für mich :P :

[twitch.tv/dechapl](https://www.twitch.tv/dechapl) - früher bei Fame, jetzt 3xr - polnisch - extrem guter Spieler - 6k recent WN8 - allerdings mit goldspam - gute Musik

[twitch.tv/dreamingfly\\_](https://www.twitch.tv/dreamingfly_) - russischer Spieler - ebenfalls extrem gut - >6k recent WN8 - meist nur Mediums - mittlerweile ohne music

[twitch.tv/embryonicJourney](https://www.twitch.tv/embryonicJourney) - bester Spieler EU - englisch/swedisch - Wn8 je nach Panzertyp teilw. über 8k dazu kein Gold! - sehr gute Music

[twitch.tv/straikoid](https://www.twitch.tv/straikoid) - bester Spieler in WoT - russisch- goldspam - keine Musik, dafür high quality gameplay - Team NaVi

persönliche Lieblinge:^^

[twitch.tv/floppy\\_biscuit](https://www.twitch.tv/floppy_biscuit) - verrückter Engländer :D - Cam+Mic

[twitch.tv/marty\\_vole](https://www.twitch.tv/marty_vole) - Neuentdeckung - englisch/tschechisch - erklärt viel - Cam+Mic

[twitch.tv/dmminion](https://www.twitch.tv/dmminion) - englisch/dänisch - S3AL pleb - erklärt viel - chillig

[twitch.tv/nicktast1c](https://www.twitch.tv/nicktast1c) - english/deutsch - S3AL pleb - high quality gameplay - no Cam+Mic

[twitch.tv/no6ody](https://www.twitch.tv/no6ody) - deutsch - ehemals S3AL pleb - Mic, teilw. Mic - streamt meist morgens ab 9 Uhr

[twitch.tv/aniallator114](https://www.twitch.tv/aniallator114) - englisch - high quality gameplay - Mic teilw. Cam

[twitch.tv/villageidiot](https://www.twitch.tv/villageidiot) - russisch/englisch - sehr chillig - high quality gameplay

[twitch.tv/sponge\\_bot](https://www.twitch.tv/sponge_bot) - deutscher S3AL pleb - super music, sehr chillig - teilweise rage :P

[twitch.tv/orzanel](https://www.twitch.tv/orzanel) - S3AL pleb - englisch - high quality gameplay - erklärt viel

[twitch.tv/fosc0](https://www.twitch.tv/fosc0) - S3AL pleb - englisch/dänisch - sehr unterhaltsam - etwas spezieller mit Mottos :D

## 15.Um die Ecke snappen

Um die Ecke snappen bedeutet in der 3rd Person View (Außenansicht) den Gegner ins Visier zu nehmen und beim Vorfahren im richtigen Moment abzudrücken. Dadurch gibt man dem Gegner keine Zeit zum Zielen oder gar zum Schießen. Dafür muss allerdings das Timing perfekt stimmen. Hin und wieder drückt man auch mal zu zeitig ab und trifft den Boden o.ä.. Das macht aber nichts, da solche Schüsse eh als "Zusatz" gesehen werden sollten. Sie sind etwas Riskant, können aber durchaus noch mehr Schaden aus einem Spiel herausholen. Theoretisch sind solche Schüsse auch mit Autoaim möglich, aber dabei kann man nicht auf eventuelle Weakspots zielen.

Hier mal ein Videobeispiel:



<https://www.youtube.com/watch?v=44fqHOWhGfg>

Zu sehen sind 3 Snapshots, wobei nur der erste ein Snapshot aus der Außenansicht war. Dies funktioniert nicht nur wenn man hinter Panzern steht, sondern auch wenn man die Gundeption nutzt um bspw. über einen kleinen Hügel zu schießen, oder wenn man hinter einem Haus steht und um die Ecke schießt.

## 16.Softstats

Softstats sind versteckte Werte für z.B. Kanone, Bodenwiderstand, Fluggeschwindigkeit der Kugeln, Gundeption, Modulschaden, etc.

Diese werden allerdings im Spiel nicht angezeigt und verfälschen damit z.B. die angezeigten Werte. So sollte man denken das der Leopard 1 mit 0.30 Genauigkeit und 1.9 Aimtime eine wesentlich genauere Kanone hat als das Object 140 mit 0.35 Genauigkeit und 2.1 Aimtime. In Wirklichkeit hat das 140 allerdings eine kaum vorhandene Streuung, wodurch die Kanone fast immer komplett eingezielt ist und die 2,1sek zum Zielen selten nötig sind. Der Leo1 hingegen hat ziemlich schlechte Softstats für die Kanone und dadurch eine sehr hohe Streuung während der Fahrt oder Turmdrehung und muss somit jedes Mal von vorn einzielen. Man ist also mit dem 140 schneller Schussbereit als mit dem Leo1 obwohl dieser die besseren Werte hat.

Leo1:	Streuung fahrt:	0.18
	Streuung drehen:	0.18
	Streuung Turmdrehung:	0.08
Object 140:	Streuung fahrt:	0.08
	Streuung drehen:	0.08
	Streuung Turmdrehung:	0.10

Diese Werte können einen großen Unterschied in der Spielweise einiger Panzer machen und viele Spieler enttäuschen wenn diese einen Panzer erforschen/kaufen und dann feststellen müssen das die angegebenen Werte nicht so wirklich stimmen können.

Daher informiert euch über die Softstats und vergleich diese mit anderen evtl. euch bekannten Panzern um zu sehen was euch erwartet. Gute Seiten hierfür sind z.B. <http://tanks.gg/wot> oder <http://tank-compare.com/de/>. Das ganze gibt's auch ausführlicher als Offline Variante mit Tank Inspector <http://tankinspector.sinaapp.com/>. Dort könnt Ihr auch verschiedene Module und Crew-Skills ausprobieren und seht die Auswirkung auf die Werte. Ebenfalls kann man sich die

genaue Panzerung anschauen.

## 17. Die Kunst des Campens

"Camper sind nutzlose afk Bots die nichts können"...das denken wohl viele wenn sie wiederum einen der vielen Spieler sehen die nur rumstehen und nichts tun. Fakt ist aber, campen ist nicht immer dumm. Es kommt ganz darauf an wie man campet. Es kann sich sicherlich jeder denken das in der Basis rumstehen und hin den Himmel schauen nichts bringt. Aber warum soll man z.B. eine gute Position aufgeben und in die Gegner fahren wenn man einfach dort stehen bleiben kann und auch so auf die Gegner wirken kann? Man muss sich natürlich entscheiden ob man seine HP schont und evtl. die des eigenen Teams dafür "opfert" um selbst Schaden machen zu können oder doch lieber seine HP anbietet um den Push voran zu bringen. Generell ist HP schonen die sinnvollere Entscheidung, aber manchmal ist es halt auch nötig sich mit in den Kampf einzubringen, sonst steht man zum Schluss mit FullHP gegen 6 Gegner.

falsches campen: eine Position von der man keinen Überblick, freies Schussfeld auf die Gegner, gute Rückzugsmöglichkeit hat.

richtiges campen: Position mit gutem Überblick, Schussfeld in viele Richtungen/Gegner und immer eine schnelle Rückzugsmöglichkeit

Richtiges campen will gelernt sein, kann einen aber sehr oft nützlich sein.

## 18. Ziele priorisieren

Viele werden sich fragen auf wen man zuerst schießen sollte, einen Oneshot oder FullHP? LowTier oder TopTier? Dies ist eine komplizierte Frage bei der viele Faktoren beachtet werden müssen. Wenn ich jetzt sage dass man generell zuerst die Oneshots rausnimmt, wäre das verkehrt. Genauso wenn ich sage das man lieber Schaden farmen soll.

Ich versuche immer zuerst Schaden zu machen, da die HP das wichtigste Gut der Spieler sind. Ein Oneshot kann es nicht riskieren noch einmal getroffen zu werden etc. Auch finde ich es nicht sinnvoll sich auf einen Gegner zu versteifen und zu warten bis er sich wieder zeigt um 1 Schuss anzubringen(gilt nicht für Arty), da man in der Zwischenzeit sehr oft auch auf andere Ziele schießen kann. Ebenso ist nach XVM zu fokussieren dumm, da man dabei wichtigere Ziele aus dem Blick verliert und die eigene Spielweise darunter leidet. Sieht man ja teilweise an den XVM-yolos...da opfern sich manche Spieler nur um einen Panzer (evtl.) aus dem Spiel zu nehmen und fahren dabei in den sicheren Tod.

Ein Beispiel: Man hat mehrere Ziele vor sich offen und hat freie Wahl auf wen man schießen will.

1. Man hat Support und kann sich darauf verlassen das diese auch auf die Ziele schießen: Man sollte versuchen die Ziele herunter zu schießen und sich nicht auf die Oneshots konzentrieren da diese eh in kürzester Zeit rausgenommen werden.

2. Man hat keinen Support und ist auf sich allein gestellt: Hier ist es sinnvoller zuerst die Oneshots herauszunehmen da jede Kanone entscheidend sein kann.

Nun zu der Frage ob zuerst Low oder HighTiers beschossen werden sollte: Zuerst mal kann man nur auf die Ziele schießen die man vor sich hat. D.h. sind dort nur LowTiers erübrigt sich die Frage. Wenn allerdings beide Typen vorhanden sind, sollte man versuchen die Schüsse sicher anzubringen. Wenn ich also eine IS7 Hulldown vor mir habe und daneben einen T34 komplett ohne Deckung, schieße ich zuerst auf diesen, da ich bei der IS7 kaum Chancen auf einen Durchschlag hätte. Ich versuche zwar auch dort die großen Kanonen und HighTiers zuerst aus dem Spiel zu nehmen, aber wenn diese gut stehen und Deckung haben, nehme ich lieber den sicheren Schaden.

## 19.Kanone halten

Heute hab ich einen kleinen Trick für euch. Normalerweise zielt die Kanone immer dorthin wo ihr hinzielt. Nun werden viele wissen das, wenn man die rechte Maustaste hält, die Kanone sich nicht mehr bewegt. Sie bleibt also genau in der gleichen Position wenn ihr die r. Taste gedrückt haltet.

Dies ist in vielen Situationen sehr nützlich:

1. Man schießt gerade auf einen Gegner der sehr weit entfernt steht. Nach einem Schuss ist er plötzlich nichtmehr aufgedeckt. Wenn man jetzt die Kanone hält, kann man rauszoomen, sich umschauchen und einen guten Überblick verschaffen. Dann schießt man einfach und kann weiterfahren. Der Schuss geht genau dorthin wo man zuletzt hingezielt hat.

2. Beim Fahren ist die Kanone wesentlich genauer wenn man sie hält. Die Softstats geben die Streuung der Kanone für Drehung der Wanne/Turm und während der Fahrt an. Wenn man nun durch die Pampa fährt und den Turm in alle Richtungen schwenk und plötzlich ein Gegner auf der entgegengesetzten Richtung wie euer Turm gerade zeigt aufgeht, müsst ihr den Turm um 180° drehen und dabei vergrößert sich die Streuung der Kanone natürlich. Wenn man nun die Kanone mittig festhält und rechts ein Gegner aufgeht, muss man den Turm nur noch 90° drehen und dabei wird die Streuung natürlich nicht ganz so groß. Weiterhin ist die 90° Drehung natürlich schneller als 180°. Außerdem addieren sich die Streuungen von Turm + Wanne wenn man beim Kurve fahren auch noch den Turm dreht. Wenn man die Kanone hält, hat man nur noch die Streuung von der Wanne die sich negativ auswirkt.

Ich nutze das z.B. sehr oft so, dass ich die Kanone in die Richtung zu erwartender Gegner festhalte und mir dabei weiter einen Überblick verschaffen kann. Sobald die Gegner aufgehen, habe ich die Kanone schon grob in der Richtung und brauch nur noch kurz nachzuzielen.

## 20.Phasen des Spiels

Jedes Spiel hat grundsätzlich 3 Phasen: Start (First Spot), Mitte (DMG Farm) und das Lategame (aufräumen).

Start: Hier begibt man sich in eine sinnvolle Position für seinen Panzer in Abhängigkeit von MM, Panzer und Map. Als Scout versucht man schnell in eine gute Scoutposition zu kommen oder macht nur einen First Spot und fährt direkt wieder weg. Als Medium kann man auf bestimmten Maps auch so einen First Spot machen (z.B. Prohorovka, Sand River Angriff). Das zeigt dem Team wie sich die Gegner verteilen und ermöglicht schon erste Schüsse anzubringen. Am wichtigsten ist hierbei besonders dass man möglichst nicht gespotted wird und schon Schaden frisst. Besonders langsame Panzer, TDs und Arty sollten deshalb lieber weite Wege fahren um nicht aufgedeckt zu werden (z.B. Lakeville Süd).

Mitte: Wenn sich das Spiel entwickelt hat und die Panzer verteilt haben, geht es ans Schaden machen. Wie schon mal beim HP Traden erklärt, geht es hierbei darum möglichst viel Schaden zu machen ohne selbst welchen zu bekommen. Das kann man mit Snipen, Flankieren und Tanken (Winkeln und Schüsse abprallen) erreichen. Hier ist es besonders auf kritische Situationen zu reagieren. Z.B. ein Base Rush der Gegner, die Heavies werden überrannt und man muss sich zurückziehen, den Push unterstützen etc.

Lategame: Zum Schluss geht es meist darum die letzten Gegner aus dem Spiel zu nehmen. Als Scout kann man gerne mal etwas aggressiver in die Gegner fahren um noch etwas mehr Spottingschaden abzugreifen oder als Medium, Heavy in die Gegner reinfahren und seine HP anbieten um mehr Schaden zu machen. Bei etwas knapperen Spielen kann auch ein Cap Sinn machen, je nach Situation.

PS: Das hier geschriebene gilt natürlich nur für "normale" Matches. Die bekannten 3 Minuten Spiele laufen natürlich nicht ganz so ab. Meist ist da nach dem Start schon alles verloren weil sich das Team falsch aufteilt oder schon einige Panzer aus dem Spiel genommen werden. Dann hilft nur noch sich progressiv zurückzuziehen und dabei Schaden zu machen wo es nur geht. Verloren ist das Spiel das meist eh schon.

## **21.Panzer grinden**

Wie ich selbst oftmals schon feststellen musste "grinden" viele Ihre Panzer nicht richtig. Man kann hier zwar nicht wirklich zwischen richtig und falsch unterscheiden da jeder anderen Ansprüche und Voraussetzungen hat, aber man sollte beim grinden ein paar Dinge beachten:

Nicht zu T10 hetzen: Zuerst einmal sollte man nicht so schnell es geht zum T10 Panzer hetzen. Es hat schon seinen Grund warum die nächste Stufe zu erforschen immer und immer mehr XP benötigt. Man soll länger an einen Panzer gebunden werden und sich somit mit diesem beschäftigen und ihn spielen lernen. In ganz einzelnen Fällen kann man eventuell 1-2 Panzer besonders im LowTier Bereich überspringen. Und auch wenn auch mehrere Panzer in der Linie nicht gefallen oder liegen, spielt sie und versucht ihre Stärken und Schwächen zu kennen und zu nutzen/umgehen. Ich hab z.B. den Black Prince gehasst weil er einfach viel zu langsam war und trotzdem hatte ich mit ihm viele gute Spiele. Meistens ist es auch so dass euch die Panzer auf den T10 vorbereiten. Man lernt also praktisch schon ab T8 wie man den T10 spielen sollte. Gute Beispiele sind hier z.B. die IS Reihe, E100, Leopard, E50M und FB215b. Weiterhin grindet man nicht nur die Panzer sondern auch die Crews. Wer also einfach mal T5-T9 überspringt kann nicht erwarten auf T10 eine einigermaßen gute Crew zu haben. Auch

halte ich nichts vom behalten der Crews. Also sich einen neuen Panzer mit neuer Crew zu kaufen. Niemand möchte einen T10 Panzer mit 90% im Team haben.

Sich mit dem Panzer vertraut machen: Bevor man einen Panzer erforscht/kauft, sollte man sich tiefgehen mit ihm beschäftigen. Wo liegen seine Stärken und Schwächen, wie kann man diese eventuell mit Crewskills und Modulen ausgleichen? Welche Module gilt es zu erforschen und in welcher Reihenfolge? Wie kann und sollte man ihn spielen? Hier muss man sich selbst im Klaren sein was man "kauft". Wenn man schon im vornhinein weiß dass man den Panzer eigentlich nicht wirklich gut findet und einfach nur durchgrinden will, kann man sich im Forum und Youtube/Twitch einlesen und Tipps & Tricks holen wie man den Panzer am besten spielt und welche Module sich am besten eignen. Als ich früher noch am grinden meiner 10er war, habe ich mich jedes Mal bevor ich keinen neuen Panzer gekauft habe, im Forum und Youtube erkundigt wo die Stärken/Schwächen liegen und was die beste Spielweise ist. Dabei helfen die Videos von QB und Jingles als auch das Panzerforum zu den jeweiligen Panzern. Mit der Zeit bekommt man eine gewisse Intuition dafür was einen Panzer ausmacht. Trotzdem ist es sinnvoll mehrere Spielweisen auszuprobieren und sich für die persönlich beste zu entscheiden.

Module mit FreeXP: Besonders im HighTier Bereich (T8+) möchte man nicht zwingend mit Stock Panzern unterwegs sein. Ich erinnere mich noch an den M46 Patton Grind, welcher mein erster 9er Med war und ich mit der Stock Kanone mit 180 Durchschlag mehrmals am Arsch vom T95 abgeprallt bin und dadurch das Spiel verloren hab. Man kann entweder mit seiner gesparten FreeXP den Panzer komplett ausbauen oder zumindest ein paar sehr wichtige Module (Ketten, Motor, Turm) erforschen und dann mit einer Kanone als Zwischenlösung die ganz gute erforschen oder auch mit Gold XP in FreeXP umwandeln. Dies ist natürlich nicht besonders billig, aber wenn man einen Grind als zu schlimm empfindet kann das eine gute Alternative sein.

## 22. Emotionen

Jeder Mensch hat Emotionen, ob wütend, glücklich oder lustig. Emotionen bekommt man in allen möglichen Momenten, so auch beim spielen. Jedoch sind sie hier teilweise sehr hinderlich um wirklich gut zu spielen. Es kennt sicher jeder Situationen wo man wiedermal vom 300WN8 Artyspieler aus voller Fahrt getroffen wird oder ein Ammorack von einem Basecamper bekommt etc. Bei einem Spiel mag das noch ok sein, wenn es aber in mehreren Spielen hintereinander passiert, bekommt man tierisch Frust und der eigene Spielstil verändert sich sehr. Man spielt dann entweder aggressiver ohne nachzudenken oder sehr passiv und sniped und wird dadurch sehr Teamabhängig. Am besten ist es man konzentriert sich voll auf das Spiel oder stellt seine Emotionen komplett ab. Um gut zu spielen muss man nämlich sehr rational denken.

Auch in sehr aufregenden und schwierigen Situationen muss man einen kühlen Kopf bewahren und darf sich nicht von seinen Emotionen leiten lassen.

Falls man mal einen ganz schlechten Tag erwischt und es einfach gar nicht laufen will, sollte man am besten das Spiel schließen und etwas anderes machen. Denn dadurch wird man nicht zu sauer und behält sich eine gewisse Spielfreude.

## 23.Selbstreflektion

Wenn man wiedermal zeitig stirbt oder schlecht Spielt sind wie immer nur die anderen daran Schuld....Falsch!! Man findet fast immer Fehler in der eigenen Spielweise und Selbstreflektion hilft euch dabei diese zu finden. Rückblickend fällt einen immer etwas auf was man hätte besser machen können oder müssen. Sei es auf ein anderes Ziel zu schießen oder eine Situation anders zu lösen oder lieber ins Cap zurückfahren. Klar, manchmal hat man Teams wo jeder nur einen Schuss macht und stirbt und man nicht mal 3min Zeit hat um was zu reißen. Aber jeder bekommt solche Teams hin und wieder und daran lässt sich nichts ändern. Also versucht nach jedem Spiel euch die Ergebnisse der Spieler anzuschauen und zu überlegen was wäre wenn. Wie wäre das Spiel ausgegangen wenn man nicht von etwas weiter hinten gesnipet hätte, sondern an der Front mitgekämpft und somit dem Push zum Durchbruch verholfen hätte. Es gibt so viele Variablen in einem Random Spiel das kein Spiel dem anderen gleich, aber viele Situation wiederholen sich einfach so oft das man gelerntes wieder anwenden kann.

Auch hilft sich die eigenen Replays von guten Spielen anzusehen(von guten da man sicher nicht die Zeit hat alle anzusehen). Da man sich dabei nicht aufs spielen selbst konzentrieren muss, bekommt man viel mehr vom Spielgeschehen mit und findet meist andere Denk Wege und fragt sich im Nachhinein warum man so gespielt hat.

Mir persönlich hat das sehr viel geholfen weil ich mir damit viele Fehler abgewöhnen konnte, die mir sonst nie aufgefallen wären. Auch hat sich mein Spielstil dadurch ziemlich verändert und die Reaktion auf kritische Situationen.

Um besser zu werden muss man sich einfach eingestehen das man nicht der beste ist (aber auch nicht der schlechteste) und damit zurechtkommen. Man muss sich seine Fehler gestehen, nur dann kann man sie erkennen und beseitigen.

## 24.Gegner Ketten

Dies ist eigentlich ein sehr kleiner, einfacher Tipp und trotzdem kann er oft spielentscheidend sein kann. Man sollte nämlich so oft es nur geht den/die Gegner tracken. Am besten geht das natürlich wenn sie gerade um die Ecke kommen und ihr das vordere oder hintere Kettenrad trifft. Dann könnt ihr euch sicher um die Ecke stellen und der Gegner kann euch nicht treffen. Das klappt am besten mit Panzern mit guten Nachladezeiten z.B. Russenmeds. Auch kann man den Gegner an einem Hügel oder Kante so tracken das man ihm von unten in das Kettenrad schießt und der Gegner einen nicht treffen kann.

Einen Panzer in einer guten Position zu tracken, macht ihn nicht nur verwundbar für alle Panzer sondern gibt euch auch noch schön Spottschaden, welcher wiederum in die MoEs reinzählt. Also: immer wenn es möglich ist auf die Kettenräder schießen, und den Gegner an der Stelle halten.

## 25.Wie funktioniert scouten

Eine der Königsdisziplinen in WoT ist das richtige Scouten. Ein guter Scout kann das Team locker zum Sieg führen da er in der richtigen Position die Gegner so dermaßen unter Druck setzt, das sie zerlegt werden oder sich zumindest zurückziehen müssen. Einen guten Scout zeichnen mehrere Eigenschaften aus: den eigenen Panzer kennen, richtiges Equipment und Crewskills, Kenntnisse über die Spielmechaniken (Spotting, Büsche, Camo etc.), Situational Awareness und besonders Kartenkenntnisse.

**aktiv:** Aktiv Spotten bezeichnet das permanente rumherfahren als Scout. Dadurch zeigt man sich zwar dem Gegner, deckt diesen aber meist auch auf. Der Vorteil liegt hierbei, dass man besser auf die aktuelle Situation reagieren kann. Man fährt praktisch dort hin wo gerade ein Scout gebraucht wird oder nähert sich den Gegnern wenn diese sich nicht von allein bewegen wollen. Diese Art von Spotten eignet sich auf manchen Maps besonders gut und auf anderen wird man sogar gewissermaßen dazu gezwungen weil es keinen guten Busch fürs passiv Spotten gibt. Allerdings braucht man wirklich gute Map-Kenntnisse und muss extrem Aufmerksam sein um nicht direkt von den Gegnern zerschossen zu werden.

**passiv:** Passiv Spotten ist, wenn ein Scout fest in einem Busch sitzt ohne sich zu bewegen. Einige Maps sind hierfür besonders prädestiniert z.B. Malinovka, Prohorovka, Lakeville. Mit etwas Geschick kann man auf fast jeder Map einen guten Busch zum Spotten finden. Wenn man allerdings schlaue Gegner hat, kann die eigene Position schnell auffliegen. Wenn man z.B. auf Prohorovka in dem Busch an der A/B Linie sitzt, und der Gegner merkt wann er aufgeht, kann man schon mal einen Blindschuss abbekommen. Wichtig ist hierbei auch das man sich mit dem Panzer HINTER den Busch stellt und nicht in Busch, da sonst die Tarnung vom Busch nicht wirkt.

#### **Equipment:**

Zum aktiv spotten eignen sich Optiken und eventuell Lüftung besonders gut. Da einem die Optiken einen permanenten 10% Bonus auf die Sichtweite bringen, kann man sich auch frei bewegen und hat trotzdem gute Sichtweite. Als 3. Slot kann man dann einen Ansetzer oder V.Stab. verwenden. Ein Tarnnetz ist hier nicht besonders sinnvoll, da dies erst nach 5sec. still stehen aktiviert wird und man als Aktivspotter selten still steht.

Fürs passiv spotten eignen sich wiederum Tarnnetz und Ferngläser, da diese erst durchs still stehen aktiv werden, dafür aber einen viel größeren Bonus geben. Der 3.Slot kann dann wahlweise mit Lüftung oder Ansetzer/V.Stab. belegt werden.

Ich persönlich habe alle meine Scouts fürs aktiv spotten ausgelegt, da ein passiv Spot viel zu sehr Map abhängig ist. Wenn ich also nicht gerade eine Scout Mission abschließen muss, heize ich kreuz und quer übers Schlachtfeld :P

## **26.richtige Position auf der Minimap (Heatmaps nutzen)**

Besonders Anfänger haben oft Probleme sich auf den Karten zurecht zu finden. Sie fahren an die falschen Positionen für ihren Panzer und machen ihn damit wirkungslos oder werden zu schnell rausgenommen weil sie ohne Deckung da stehen. Um die richtigen (und wichtigen) Positionen zu finden kann man am besten die Heatmaps von vbaddict.net nutzen. Diese zeigen einen für jede Map die Heatmaps, also wo die Spieler/Panzer über tausenden von Gefechten am häufigsten hinfahren. Diese lassen sich auch nach verschiedenen Panzerklassen anzeigen. Somit kann man sehen wo die

Lights, Mediums und Heavies am häufigsten zu finden sind und gleichzeitig Positionen finden um diese zu bekämpfen.

Im Spiel wird man genau sehen das sich die Panzer so aufteilen wie die Heatmaps das widerspiegeln. Wenn man ganz verrückt ist und weiß was man tut, kann man auch mal in ungewohnte Positionen fahren und damit das Gegner team vor neuen Problemen stellen. Dabei muss man aber besonders aufmerksam sein, da solche Positionen meist nicht viel Deckung oder Rückzugsmöglichkeiten bieten.

<http://www.vbaddict.net/heatmaps/>