

# MatchMaker

## Ziele des MatchMakers

Das Hauptziel des Matchmakers ist es, möglichst ausgeglichene Teams zu erstellen.

### Team-Zusammenstellung

Verschiedene Panzer haben dementsprechend verschiedene Rollen auf dem Schlachtfeld. Der Matchmaker versucht, etwas Vielseitigkeit in Sachen Panzerklassen ins Spiel zu bringen, sodass sich das Gameplay und die Taktiken stets unterscheiden.

### Wartezeiten

Es macht keinen Spaß, lange auf ein Gefecht zu warten. Daher erstellt das System die Teams so schnell wie möglich.

## Berücksichtigungen

Die Hauptfaktoren, die vom Matchmaking-System miteinbezogen werden, sind:

### Fahrzeugstufe

Die meisten Fahrzeuge treten gegen gleichstufige Gegner an. Die allgemeine Regel beträgt zwei Stufen höher und niedriger.

*Zum Beispiel kann ein Panzer der Stufe VIII gegen andere Fahrzeuge der Stufen VI bis X antreten.*

Es gibt jedoch Ausnahmen:

- Panzer der Stufe I spielen nur gegen Panzer der Stufen I und II.
- Panzer der Stufen II bis IV treten nur gegen Fahrzeuge an, die eine Stufe über oder unter ihnen liegen.
- Manche Premium-Fahrzeuge werden vom Matchmaker anders behandelt und erhalten ein bevorteiltes Matchmaking. Das heißt, dieses Fahrzeug tritt maximal gegen Fahrzeuge an, die maximal eine höhere Stufe sind.

### Karte

Die Auswahl der Schlachtfelder hängt auch von der Fahrzeugstufe ab:

- Panzer der Stufe I spielen nur auf drei Karten: Steinfeld, Minen und Wüstenstaub.
- Panzer der Stufe II spielen auf allen oben genannten Karten und noch auf Kupferfeld.
- Fahrzeuge der Stufe III spielen zusätzlich noch auf zwei weiteren Karten: Festung der Verzweiflung und Mittelburg.
- Ab Stufe IV wird auf allen Karten gespielt.

Wenn weitere Karten zum Spiel hinzugefügt werden, können auch sie erst ab einer gewissen Stufe spielbar sein.

### Züge

Falls ein Zug in der Warteschleife ist, wird es nach der höchsten Fahrzeugstufe berechnet. Daher ist es ratsam, einen Zug aus Fahrzeugen der gleichen Stufe und desselben Matchmaking zu bilden. Auf dem Bildschirm wird angezeigt, welche Panzer am besten zum Zugpartner passen.

Im idealen Fall versucht der Matchmaker, zwei vollständige Teams aus sieben Spielern zu erstellen und dass die drei höchststufigen Panzer dieselbe Stufe haben.

## Table Of Contents

- [1 Ziele des MatchMakers](#)
  - [1.1 Team-Zusammenstellung](#)
  - [1.2 Wartezeiten](#)
- [2 Berücksichtigungen](#)
  - [2.1 Fahrzeugstufe](#)
  - [2.2 Karte](#)
  - [2.3 Züge](#)
  - [2.4 Zeit in der Warteschlange](#)
- [3 Was wird nicht berücksichtigt?](#)
- [4 Weiterführende Links und Quellen](#)

## Zeit in der Warteschlange

Je mehr Zeit man in der Warteschlange verbringt, desto weniger werden die Ziele des Matchmaking-Systems berücksichtigt.

Nach 3 Minuten in der Warteschlange versucht der Matchmaker, Teams aus wenigen Spielern zusammenzustellen, doch niemals weniger als 3 gegen 3. Die Anzahl an Spielern wird immer gleich sein. In solchen Gefechten sollten mindestens zwei der besten Panzer jedes Teams dieselbe Stufe haben.

Falls ein Spieler länger als 5 Minuten in der Warteschlange ist, verlässt er sie automatisch. In solchen Fällen wird empfohlen, ein Fahrzeug einer anderen Stufe auszuwählen und es noch einmal zu versuchen.

## Was wird nicht berücksichtigt?

Es ist wichtig zu wissen, dass das Matchmaking-System folgende Faktoren **nicht berücksichtigt**:

- Nation und Klasse des Fahrzeugs
- Fahrzeugkonfiguration: eingebaute Module, Zubehör und Verbrauchsmaterialien
- Ausbildungsstufe der Mannschaft
- Statistiken der Spiele

## Weiterführende Links und Quellen

**ANLEITUNG: DAS MATCHMAKING-SYSTEM:** [wotblitz.eu/de/news/pc-browser/guides/guide-matchmaker/](http://wotblitz.eu/de/news/pc-browser/guides/guide-matchmaker/)