Zeit ist Geld

RUSH FOR BERLIN

Alarm! Die Russen kommen ... und die Amis ... und die Deutschen. Ach ja .. die Resistance auch – und alle wollen die anderen von der Karte putzen.

Rasch nach Berlin. Dieser, zugegebenermaßen etwas flache Kalauer ist in **Rush for Berlin** tatsächlich Teil des Spielkonzepts. Denn im neuen Echtzeitstrategie-Spiel der **Panzers**-Macher spielt die Zeit eine große Rolle. Wer zulange in Kämpfen bummelt, verliert gegen ein herunterticken des Zeitlimit – und damit den ganzen Krieg.

Gute Mine für kleine Königstiger

Während von der KI gesteuerte Verbände eifrig vorrücken, bewegen wir unsere Infanteristen nur langsam vorwärts. Gerade so weit, dass sie automatisch ihre Haftminen werfen. Wumms, schon wieder werden zwei deutsche Königstiger zu Altmetall verarbeitet. Vorsichtig schicken wir einen Aufklärer los, während unsere Jungs gleichzeitig an einem anderen Kartenende eine Funkstation einnehmen. Dadurch bekommen wir endlich Artillerieunterstützung, die einen feindlichen Bunker knackt. So erreichen wir einen Kartenpunkt, an dem stetig Nachschub durch Fallschirmjäger eintrudelt. Jetzt nur noch die Fabrik erobern, selber ein paar Panzer bauen und wir können uns endlich daran wagen, das gut verteidigte Hauptziel, einen Brückenkopf, einzunehmen.

Missionen ohne Ende

Eins kann man den Gefechten in **Rush for Berlin** nicht vorwerfen: dass sie langweilig sind. Ständig bekommen Sie neue Unteraufgaben, die Ihnen beim Erreichen der Ziele nützlich sind. Manchmal aber dienen sie auch nur dazu, noch ein paar Extrapunkte zu sammeln. Die können Sie gut gebrauchen, denn während jeder Schlacht tickt ein Zeitbalken am oberen Bildschirmrand runter. Erreicht der den linken Rand, ist die Schlacht verloren. Besiegte Feinde oder erledigte Sonderaufgaben füllen aber das Konto wieder auf. Und keine Panik: Wer normal kämpft, muss das vorzeitige Aus nicht fürchten. Notorische Langsam-Vorrücker, die erst jede Einheit per Reparaturvehikel oder Sanitäter heilen, können aber schon mal unter Zeitdruck geraten.

Mut dank Wodka

Sehr wichtig sind die Offiziere. Die erhalten im Laufe der Zeit immer neue Spezialfähigkeiten. Auf Seiten der Russen etwa stärkt der Politkommissar durch

Dumm gelaufen: Aus der **Fabrik (oben links)** kommt ein Panzer gefahren, der aber sofort vom feindlichen Feuer zerstört wird.

Als Deutscher erleben Sie, wie **Oberst Stauffenberg** Hitler beseitigt.

Vor jedem Einsatz suchen Sie sich Ihren **Fuhrpark** aus.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Klar, ein bisschen kann ich Mecker-Micks Weltkriegsmüdigkeit verstehen. Dennoch ist Rush for Berlin für mich alles andere als Massenware – denn die abwechslungsreichen Missionen halten gehörig auf Trab. Ständig wechselnde Einsatzziele und die coolen Prototypen lassen der Langeweile keine Chance. Wer die Panzers-Spiele mochte, wird auch mit Rush for Berlin viel Freude haben.

»Abwechslung auf hohem Niveau«

Mit dem **Flammenwerfer** können auch Infanteristen dicke Tanks bekämpfen.

Kleine Knobelei: Per Schalter müssen Sie **zwei Drehscheiben** richtig anordnen.

eine Doppelration Wodka den Kampfesmut der Truppen in seinem Umkreis. Der Kommunikationsoffizier der Amerikaner kann den Kriegsnebel für kurze Zeit deaktivieren. Alle Truppen erhalten in Kämpfen Erfahrung, was neben neuen Fähigkeiten natürlich auch zu besseren Kampf- und Verteidigungswerten führt. Sehr praktisch: Alle überlebenden Einheiten können Sie mit in die nächste Schlacht übernehmen. Anders als in den **Panzers**-Spielen gibt es jetzt auf vielen Karten Fabriken, in denen Sie selber Panzer bauen oder Infanteristen rekrutieren. Als Ressource dafür dient die heruntertickende Zeit. Je mehr Zeit Sie also übrig haben, desto besser können Sie aufrüsten.

Deutschland ohne Führer

Neben den jeweils sieben Missionen umfassenden Kampagnen der Alliierten und Russen können Sie sieben Einsätze lang auch auf deutscher Seite antreten. In diesem Fall verabschieden sich die Entwickler weit von der wahren Historie. Stattdessen geht man von einem fiktiven Szenario aus: Stauffenbergs Attentat auf Hitler ist geglückt, und Sie führen unter dessen Kommando Rückzugsgefechte. Aber es gibt auch Sondereinsätze. Etwa wenn Sie im Führerbunker die berühmten Attentatsbomben mit einem kleinen Trupp selber zünden müssen. Dann erwartet Sie sogar ein Schalterrätsel, in dem Sie zwei auf Drehscheiben gelagerte Wegkreuzungen so anordnen müssen, dass der Weg für Ihre Truppen frei wird. Spaß macht dieser etwas fummelige Teil aber nicht. Eine Sonderrolle nimmt die nur vier Missionen lange Mini-Kampagne der Franzosen ein. Dort steuern Sie nämlich Kämpfer der Resistance, die V2-Stellungen angreift oder am Schluss Paris von Nazi-Resten befreit.

Der richtige Weg

Anders als in der Preview-Version ist die Wegfindung der Einheiten auch auf engem Raum recht gut. Allerdings sollten sie nie zu viele Einheiten auf einmal zusammen anwählen, sonst leidet die Performance, und es ruckelt schon mal. Außerdem neigen immer wieder einzelne Kämpfer zu merkwürdigen Umwegen. Wer diesen Rat beherzigt, wird mit schnellen Gefechten belohnt, die sich vor allem durch häufig wechselnde Einsatzziele (teilweise im Minutentakt) auszeichnen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad uneinheitlich. So wird schon eine der ersten Missionen zur echten Herausforderung, während die Nachfolgeschlachten binnen zwanzig Minuten gelöst werden können.

Grafisch sieht **Rush for Berlin** ähnlich gut aus wie das schöne **Panzers Phase 2**. Jedoch sind viele der Gefechte im tristen graubraun gehalten, aufgelockert von ein paar grünen Sprenkeln. Dafür entschädigen schicke Zwischensequenzen. Dummer Konzeptfehler bei der Vertonung: Russen sprechen russisch, Amerikaner englisch, nur Deutsche sprechen verständlich deutsch. Das wirkt albern. Macht bei Filmen doch auch niemand so. Andererseits ist die »Story« ohnehin belanglos. MIC

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E56

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Rush for Berlin macht an sich alles richtig, aber bei mir will trotzdem der Funke nicht überspringen. Ja, die Grafik ist schick, reißt mich im Oblivion- und Spellforce-Zeitalter aber nicht mehr vom Hocker. Ja, es gibt zahlreiche Untermissionen, nur richtig spannend sind die nicht. Alles wirkt wie mit einem Editor gebastelt. Ja, es gibt Helden, nur bleiben die im Spiel gesichtslose Hanseln. Und noch mal ja, die Zwischensequenzen sehen gut aus. Nur ist die Handlung absolut belanglos.

Rein objektiv gesehen, spielt Rush for Berlin souverän in der oberen Liga mit, gefühlt kommt es bei mir aber über guten Durchschnitt trotzdem nicht hinaus.

»Der Funke springt nicht über«

RUSH FOR BERLIN ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Stormregion / Deep Silver	RELEASE (D)	26. 5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT **Panzers Phase 2** (85, GS 09/05) Inoffizieller Vorgänger; behäbiger.
Act of War (75, GS 05/05) Modernes Szenario, ähnlich actionlastig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	XP 3400+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo | **2 vorne, 2 hinten** | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Wie das Hauptspiel: gut, aber etwas uninspiriert.
MODI: Deathmatch, Capture the Flag, Aufgaben erfüllen; LAN & Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ viele Details ⊕ schön animierte Einheiten ⊖ zu triste Farben	8 / 10
SOUND	⊕ opulenter Soundtrack ⊖ nur Deutsche sprechen deutsch	7 / 10
BALANCE	⊕ gutes Missionsbriefings ⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Schauplätze wirken authentisch ⊕ Cutscenes	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ intuitive Maussteuerung, die alle Genrestandards nutzt	9 / 10
UMFANG	⊕ 4 Kampagnen mit 25 Missionen ⊖ Missionen teilweise kurz	8 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ wechselnde Einsatzziele ⊕ sehr unterschiedliche Aufgaben	9 / 10
KI	⊕ kaum KI-Aussetzer ⊖ Performance-Probleme	8 / 10
EINHEITEN	⊕ Vielfalt ⊕ Helden ⊕ zahlreiche Sonderfähigkeiten	9 / 10
KAMPAGNE	⊕ Einheiten übernehmbar ⊖ keine echte Story	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 15 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: RASANT, ABER ETWAS ZU BIEDER.

82 SPIELSPASS

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E55