

Taktik mit Tempo

RUSH FOR BERLIN

Wenn die Panzers-Macher den Einsatzbefehl erteilen, marschieren selbst friedliebende GameStar-Rekruten zur Front und spielen die Beta-Version.

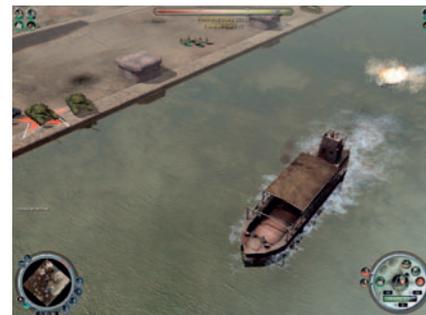
Eislaufen macht Spaß – es sei denn, man wiegt 26 Tonnen und trägt Ketten statt Kufen. Dann werden zugefrorene Gewässer plötzlich zur tödlichen Gefahr, auch für uns! Schließlich kommandieren wir die T34-Panzer, die auf dem Weg nach Leningrad durch die russische Tundra schlittern, und überall könnte der Feind lauern.

Wer dachte, spätestens mit **Phase 2** seien den **Panzers**-Entwicklern die Ideen für dramatische Weltkriegsmissionen ausgegangen, hat sich gewaltig getäuscht. Wir haben mit der weit

fortgeschrittenen Beta-Version von **Rush for Berlin** die ersten drei Einsätze der russischen Kampagne durchgespielt.

Ums Glatteis geführt

Bereits in der ersten Mission werden wir mit dem Eisproblem konfrontiert. Wir sollen zwei KI-gesteuerte T34-Panzer durch eine zugefrorene Sumpflandschaft eskortieren. Ein paar Meter in die falsche Richtung – schon würden die Stahlkolosse im Eis einbrechen. Also kundschaften wir mit Infanteristen eine sichere Route aus und mar-



In Sewastopol müssen wir möglichst viele Bunker besetzen, um die deutschen **Schiffe** aufzuhalten.

kieren sie, indem wir Leuchtfener entzünden. Problem: Die Deutschen waren weniger vor-



Eine Schlacht um eine Brücke, die von einem **Maus-Panzer** (unten) verteidigt wird. Bomber (links) und Fallschirmspringer können wir nur mit einem Spähfahrzeug anfordern.



sichtig als wir, überall stecken ihre Panzer im Sumpfeis fest – bewegungsunfähig, aber ganz sicher schussfähig. Also setzen wir zum ersten Mal Spezialfähigkeiten ein, die eine erheblich wichtigere Rolle spielen als in der **Panzers**-Reihe. Unsere Soldaten tragen Magnetminen bei sich, die sie aus kurzer Distanz auf die feindlichen Tanks schleudern und diese so effektiv in die Luft jagen. Dabei stoßen wir auch auf ein erstes Problem von **Rush for Berlin**: Die stark verbesserte **Panzers**-Grafikengine läuft zwar auch in hohen Auflösungen bereits erfreulich flüssig, quält Ihre Augen bei 1600 mal 1200 Bildpunkten aber mit einem viel zu kleinen Interface. Der Mausklick aufs Fähigkeiten-Icon wird zur nervigen Millimeterarbeit. Hier muss Entwickler Stormregion unbedingt noch nachbessern.

Berlin-Marathon

Der zweite Einsatz schickt uns in die sowjetische Stahlkammer nach Krivoy Rog (heutige Ukrai-



Dieser **Technikvergleich** demonstriert den grafischen Sprung von Panzers 2 (links) zu Rush for Berlin (rechts). Vor allem die Texturen sind eine ganze Ecke detaillierter. Fahrzeuge bestehen aus deutlich mehr Polygonen.

ne). Eben noch Schnee und Eis, jetzt grüne Nadelwälder und riesige Fabriken – **Rush for Berlin** verzichtet auf eine zusammenhängende Story, liefert dafür aber deutlich abwechslungsreichere Kriegsschauplätze als die **Panzers**-Spiele. Trotzdem wirkt das Geschehen filmischer, weil auch während der Mission immer wieder hübsche Zwischensequenzen für kurze Atempausen sorgen. In Krivoy Rog bitter nötig, denn jetzt geht es Schlag auf Schlag: Wir suchen einen Partisanenführer, knacken mit

vereinten Kräften eine Bunkerstellung, stoppen einen deutschen Transportzug, verhindern Sabotage-Anschläge auf die Fabriken. Dabei immer präsent am oberen Bildschirmrand: unsere Position im Wettlauf nach Berlin. Solange sich der Zeiger im neutralen oder grünen Bereich befindet, liegen wir vorn – wechselt er in den roten Bereich, haben uns die Alliierten überholt. Für jeden Erfolg, vom Abschuss bis zum erfüllten Missionsziel, kassieren wir Punkte, die den Zeiger in die richtige Richtung bewegen. Mit jeder verstrichenen Sekunde verlieren wir die Punkte jedoch wieder. Also versuchen wir, möglichst viele Missionsziele (darunter auch optionale und versteckte) in möglichst kurzer Zeit zu erledigen. Und sofort greift der »Das geht noch besser«-Effekt. Die Bunkerstellung haben wir zum Beispiel gleich dreimal attackiert, nur um die effektivste Taktik herauszufinden.

Krieg um die Krim

Mission Nummer 3 beordert uns weit in den Süden: zur Hafenstadt Sewastopol am Schwarzen Meer. Dort sollen wir möglichst viele der flüch-

tenden deutschen Kriegsschiffe aufhalten. Mit unserer mickrigen Kernarmee haben wir gegen die Verteidiger jedoch keine Chance. Deshalb müssen wir zunächst eine Waffenfabrik erobern. Dort produzieren wir eine begrenzte Zahl neuer Einheiten. Je mächtiger das Kriegsgeschütz, desto mehr Zeit geht für seine Fertigung drauf. Doch egal ob Stalinorgel-Raketenbatterie oder T40-Panzer: Die Fahrzeuge müssen in **Rush for Berlin** nicht nur gegen clevere KI-Gegner kämpfen, sondern auch mit einer extrem dämlichen Wegfindung. Regelmäßig verirren sich unsere Einheiten in den Ruinschluchten von Sewastopol. Dafür begeistert uns das flexible Missionsdesign: Zur deutlichen Artilleriestellung auf dem Hügel gelangen wir entweder über elend lange Serpentin, oder wir finden den versteckten Geheimtunnel. Wenn wir einen Leuchtturm erobern, bekommen wir einen wesentlich besseren Überblick über die feindlichen Flottenbewegungen. Und je mehr unserer Infanteristen die Küstenbunker infiltrieren, desto mehr Geschütze ballern schließlich auf die fliehenden Schiffe. HK



Mit **Leuchtuern** markieren unsere Infanteristen den sicheren Weg.



Unsere Truppe hat eine Abkürzung per **Geheimtunnel** (oben links) gefunden.

RUSH FOR BERLIN

heiko@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 26. Mai 2006

Entwickler: Stormregion
Status: zu 90% fertig

Heiko Klinge: »Großartiges Missionsdesign haben die Entwickler von Stormregion anscheinend im Blut! Wie die Panzers-Spiele entfacht Rush for Berlin ein wahres Feuerwerk an spannenden Einsatzzielen und überraschenden Wendungen. Der Zeitdruck mag Geschmackssache sein – mich hat er mehr motiviert als genervt. Wenn Stormregion noch die Probleme bei Interface und Wegfindung in den Griff bekommt, kämpft Rush for Berlin um die Krone des Taktik-Genres.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D155