

Taktik goes to Hollywood

RUSH FOR BERLIN

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin! Diesmal jedoch nicht als Fußballfan, sondern als Kommandant der alliierten oder russischen Streitmacht im Zweiten Weltkrieg.

Rollen ein Tiger, ein Panther und eine Maus durch den Wald... nein, keine Sorge: Das ist zwar zum Schießen, aber trotzdem nicht der Beginn eines schlechten Witzes. Sondern der Anfang unserer Preview zum Echtzeit-Taktikspiel **Rush for Berlin**. In einer weit fortgeschrittenen Beta-Version haben wir deutsche Tiger-, Panther- und Maus-Panzer durch einen Wald beordert, um russischen Invasoren in den Rücken zu

fallen. Und um herauszufinden, ob das neue Spiel von Stormregion ein ähnlich hohes Niveau wie die **Panzers**-Serie erreicht.

Minuten-Missionen

Sieben Missionen benötigt jede Kriegspartei, um unsere Hauptstadt zu erreichen. Auf deutscher Seite stürzen Sie in ebenso vielen Einsätzen Hitler, verteidigen Berlin und sorgen für ein alternatives, friedliches Kriegsende. Das alles im Akkordtempo: Für die Missionen unserer Preview-Version benötigten wir im Schnitt gerade mal 20 Minuten, gefühlt waren es sogar noch weniger. Der Grund: In **Rush for Berlin** wechseln auch die Auftragsziele im Turbogang. Eben haben wir noch den russischen Ansturm auf eine deutsche Waffenfabrik abgewehrt,

jetzt sollen wir einen Maus-Panzer von einem Verladebahnhof mopsen, um schließlich einen Gegen-schlag zu organisieren. Auf dem Weg befreien wir noch einen gefangenen Offizier und säubern eine besetzte Brücke. Ein anderes Beispiel zeigt unsere Bilderserie oben rechts. Überraschende Skript-Ereignisse und rasant geschnittene Zwischen-sequenzen (auch während der Mission) sorgen auch in den seltenen Verschnaufpausen für Dramatik. **Rush for Berlin** inszeniert die Weltkriegseinsätze im Hollywood-Stil, pfeift dafür auf historische Genauigkeit und Realismus. Der Maus-Panzer etwa wurde in Echt nie auf dem Schlachtfeld eingesetzt.

Rush Hour

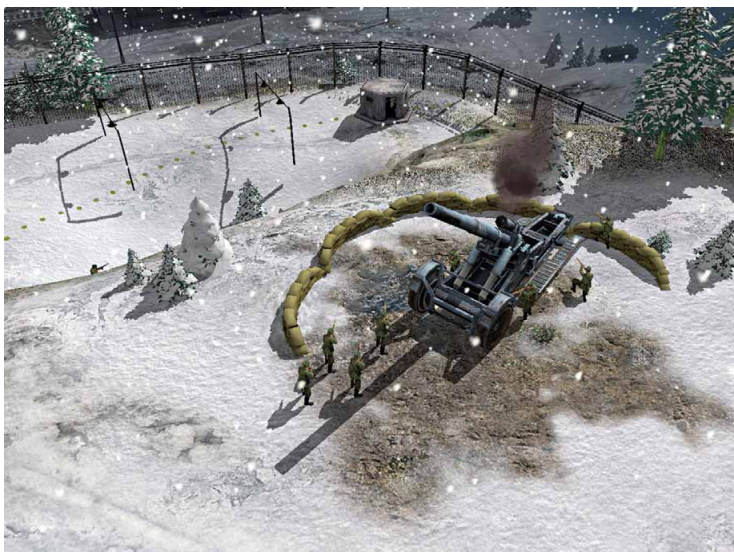
Rush for Berlin verwendet eine aufgebohrte Version der **Panzers**-Grafikengine und sieht seinen inoffiziellen Vorgängern

dementsprechend ähnlich. Es sind Kleinigkeiten, die dennoch für große Fortschritte in Sachen Schlachtfeld-Atmosphäre sorgen: Die detailverliebt nachgebaute Notre-Dame-Kathedrale spiegelt sich im fließenden Wasser der Seine. Autos fahren KI-gesteuert durch die Straßen von Paris, animierte Passanten jubeln einer Militärparade zu.

Umso erfreulicher, dass das Interface deutlich weniger Platz einnimmt als in den **Panzers**-Spielen: links die Minimap, rechts das Befehlsmenü. Für jede Einheit der ausgewählten Gruppe gibt's ein eigenes Icon, so dass Sie blitzschnell auf die entsprechenden Spezialfähigkeiten zugreifen können – von der Magnet-Mine der deutschen Standard-Infanterie bis zum Molotow-Cocktail der französischen Widerstandskämpfer. Wesentlich mehr Zicken als das Interface macht in unserer Preview-Version noch die dämli-



Luftunterstützung wie **Bomberangriffe** fordern Sie mit einem schwach gepanzerten Spähfahrzeug an.



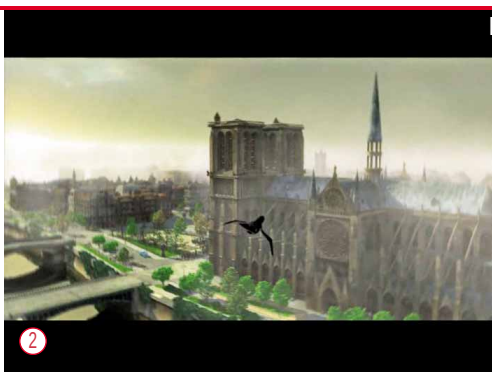
Bei Schneefall bewegen sich Panzer und Infanterie erheblich langsamer.



Fallschirmspringer sollen das Gefecht um ein amerikanisches Depot noch wenden.



Im Planungs Menü stellen wir die Armee zusammen und erfahren den Auftrag: Wir sollen Charles de Gaulle beschützen.



Eine schöne Zwischensequenz stimmt auf die Mission ein und zeigt Paris aus der Perspektive eines Vogels.



Sofort geht's zur Sache: KI-gesteuerte Widerständler bekämpfen Kollaborateure. Wir helfen und gewinnen Verbündete.



Deutsche plündern den Louvre. Wir schreiten ein und bekommen zur Belohnung den Spähwagen der Flüchtenden.



An einem Turm finden wir Verbandszeug und einen Widerstands-Anführer. Er verrät die Verstecke weiterer Verbündeter.



Nahe Notre-Dame liegt eines der Verstecke. Auf dem Weg dorthin müssen wir zahlreiche Hinterhalte überstehen.



Der Konvoi von de Gaulle startet und gerät schnell unter Scharfschützen-Feuer. Wir kontern mit Molotow-Cocktails.



Viele Attentäter haben sich in Häusern verschanziert. Nur mit riskanten Vorstößen können wir den Konvoi-Weg säubern.



Eine letzte Straßensperre, dynamitbeladene LKWs attackieren. Charles de Gaulle überlebt knapp, Einsatz erfolgreich!

che Wegfindung: Panzer rollen gegen statt über die Brücke, Soldaten finden aus Innenhöfen

nicht mehr hinaus. Hier muss Entwickler Stormregion unbedingt noch nachbessern.

Täuschmanöver

Der Multiplayer-Modus fehlte in unserer Preview-Version, Stormregion hat jedoch große Pläne. So soll es neben den aus **Panzers** bekannten Modi zwei neue Spielvarianten geben. In »Rush & Hunt« gewinnt derjenige, der innerhalb eines engen

Zeitlimits die meisten Missionsziele erobert hat. Noch spannender klingt »Risk«: Jeder Spieler erhält vor Einsatzbeginn einen anderen Auftrag, etwa einen Konvoi zu beschützen. Der Clou: Keiner kennt die Ziele der anderen – wer also am cleversten Angriffe vortäuscht, hat die besten Siegchancen. **HK**



Wer eine Fabrik (oben rechts) erobert hat, darf Einheiten nachproduzieren.

RUSH FOR BERLIN

heiko@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: Mai 2006

Entwickler: Stormregion
Status: zu 75% fertig

Heiko Klinge: »Hui, was für eine strategische Achterbahnfahrt! In Rush for Berlin knallt's von der ersten bis zur letzten Missionssekunde – kein Vergleich zum eher geruhsamen Vorantasten der Panzers-Spiele. Realismus-Fanatiker mögen angesichts Hollywood-Inszenierung und Realismus-Kompromissen die Feldherrennase rümpfen. Aber mir gefällt das taktische Tempogebolze, zumal dank der effektprozentenden Grafik auch der Kawumm-Faktor stimmt.«

POTENZIAL SEHR GUT

