

Ruse

Mancher General lebt mit dem Kopf in den Wolken. In diesem Strategiespiel ist das sogar Pflicht.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6057

Es gibt englische Wörter, die selbst studierte Anglisten noch nie gehört haben. »Ruse« ist eines davon. Übersetzt heißt es so viel wie »List«, ausgesprochen klingt es so ähnlich wie »Ruß«. Beides passt gut, denn in Ubisofts gleichnamigen Weltkriegs-Strategiespiel geht's um Bluffs ebenso wie um qualmende Explosionen.

Krieg von oben

Unter der Hand hatte uns Ubisoft das Projekt geheimnisschwanger als »Google Earth trifft Echtzeit-Strategie« angekündigt. Klingt nach technologischer Revolution und weltumspannender Weite, entpuppte sich aber wie so oft als Marketing-Übertreibung: In **Ruse** kämpft man auf so großen Karten, dass die aus großer Höhe wie Satellitenbilder aussehen. In die kann man wie in Googles Atlas-Software stufenlos hineinzoomen, was zweifelsohne beeindruckend

aussieht. Zudem hat das Rein- und Rausfliegen von der Bodennähe bis zum Vogelaugen-Blick über das gesamte Schlachtfeld einen spielerischen Zweck – dazu später mehr.

Nahtlos global wie Google Earth ist **Ruse** dagegen nicht, was schon allein daran liegt, dass als Szenario einzelne Schlachten des Zweiten Weltkriegs herhalten. Die finden überwiegend in Europa statt. Mit dabei sind sechs Fraktionen (Deutschland, USA, Russland, England, Frankreich, Italien) und die wichtigsten Gefechte vom Kampf bei Monte Cassino bis zur Operation Overlord, der alliierten Landung in der Normandie. Während sich deren Darstellung in anderen Spielen üblicherweise auf die Zusammenstöße an den Stränden konzentriert, spielt **Ruse** die Größe seiner Karten aus, die bis zu 100 Kilometer Seitenlänge besitzen sollen. Entsprechend ha-

ben Sie nicht nur die Seelandschapsoperationen unter Ihrer Befehlsgewalt, sondern auch den parallelen Luftkrieg drum herum.

Unten bei den Leuten

Um bei teils Tausenden von Einheiten auf dem Bildschirm die Kontrolle zu behalten, setzt **Ruse** auf drei Operationsebenen. Wenn Sie die Taktik einzelner Verbände selbst in die Hand nehmen wollen, dann schieben Sie die Kamera bis auf Bodennähe heran. Hier verpassen Sie Ihren Anweisungen im Wesentlichen den Feinschliff, greifen gezielt einzelne Gegner an, ziehen angeschlagene Panzer zurück. Die reparieren sich im Laufe der Zeit von allein. Notwendig ist diese direkte Form der Steuerung aber wohl nicht, denn das taktische Truppenmanagement läuft eine Ebene höher ab.

Sobald Sie die Kamera auf mittlerer Höhe schweben lassen

und ganze Städte oder Landstriche überblicken, schnurren Ihre Armeen zu Gruppen zusammen. Gleiche Einheiten schichtet das Spiel zu Symbolstapeln auf. Wie in einem Brettspiel sehen Sie so auf einen Blick die Kräfteverhältnisse: Unser Infanterie-Stapel ist höher als der gegnerische? Dann sind wir zahlenmäßig überlegen. Weil das nicht zwangsläufig auch eine taktische Überlegenheit bedeuten muss, blendet **Ruse** gleich noch praktische Kurzanalysen ein. Wenn wir zum Beispiel einen Zug schwerer sowjetischen IS-2-Panzer markieren und die Maus über ein Trupp mittelschwere deutsche Panzer III halten, meldet ein aufpoppelndes Fenster: »leichtes Ziel«. Deuten wir dagegen auf im nahen Wald verschanzte Panzerfaust-Infanterie, warnt uns die Meldung »schwieriges Ziel«. So sollen selbst Taktik-Laien informierte Entscheidungen treffen.

Auf der mittleren Schlachtfeld-Ansicht kümmern Sie sich auch um die militärische Logistik, errichten Nachschub-Gebäude wie Baracken oder Fahrzeugfabriken und horten die einzige Ressource im Spiel (Geld), indem Sie Nachschub-Depots erobern.

Ha, reingelegt!

Der eigentliche Clou von **Ruse** liegt allerdings in der höchsten Zoomstufe. Von ganz weit oben schauen Sie auf das Schlachtfeld wie ein General auf eine Landkarte. Und das ganz wortwörtlich: **Ruse** zeigt tatsächlich einen Bunkerraum, in dessen Mitte ein großer Plantisch steht. Aus dem ragt das dreidimensionale Gelände, bunte Armeesymbole schieben sich langsam über das Terrain.



Aus mittlerer Höhe gruppiert Ruse Einheiten automatisch zu übersichtlichen Stapeln. Beachten Sie die Größenverhältnisse: In der Mitte unter dem blauen Pfeil liegt eine ganze Kleinstadt.



Täuschungen gelten nur für ein **Territorium**. Hier befehlen wir im blauen Bereich Funkstille.



Den Beschuss durch die **Schiffsartillerie** setzt das Spiel effektiv in Szene.

Aus dieser Distanz wird sichtbar, dass jede Karte in **Ruse** aus zahlreichen Territorien besteht, gekennzeichnet durch Grenzlinien. Auf diese Geländeabschnitte können Sie nun Kriegslisten anwenden, daher erklärt sich auch der Name des Spiels. Angenommen, ein Gebiet ist in der Hand des Feindes. Wenn Sie es mit der List »Dechiffrieren« belegen, hören Sie fortan den gegnerischen Funkverkehr ab. Nun zeigen dicke rote Pfeile an, wohin der Rivale seine Truppen beordert – ein gewaltiger Wissensvorsprung für Sie.

Jetzt klicken Sie ein benachbartes Gebiet an, das Sie kontrollieren, und aktivieren die List »Ar-

mee-Attrappen«. Sofort beginnen Ihre Leute, dort Sperrholz-Panzer aufzustellen. Nach kurzer Zeit weisen rote Richtungspfeile aus dem Feindesland auf die gefälschten Kriegsgeräte, der Gegner hat den Köder geschluckt und schickt eine Angriffswelle.

Zeit für die dritte List: Per »Funkstille« unterdrücken Sie in einem benachbarten Territorium jeden verräterischen Laut, Ihre dort stationierten Truppen werden für den Feind de facto unsichtbar. Während der Gegner gegen die harmlosen Sperrholz-Attrappen anrennt, schicken Sie Ihre lautlose Armee unbemerkt in seinen verwaisten Sektor und erobern

ihn im Handstreich. Sie merken schon: Effektive Täuschungen dürften über so manchen Schlachtengang entscheiden. Allerdings ist ihr Einsatz begrenzt. Maximal drei Listen dürfen gleichzeitig (dafür ohne Zeitbegrenzung) aktiv sein – und natürlich setzt der Feind ebenfalls Bluffs ein!

Schicke Flüge

Hinter **Ruse** steckt das französische Team Eugen Systems, das zuletzt das Echtzeit-Strategie-Spiel **Act of War** entwickelt hat (GS 5/05: 81 Punkte). **Act of War** beeindruckte damals vor allem durch seine spektakuläre Inszenierung, GameStar vergab einen

Award für besondere Grafikpracht. **Ruse** dürfte an die Tradition anknüpfen: Bei der Präsentation in München sah nicht nur der stufenlose Zoom aus dem Generalsbunker hinein in die Karte und hinunter bis zu einzelnen Infanteristen großartig aus. Auch auf den detaillierten Schlachtfeldern entfaltete sich in den Großkämpfen optische Dramatik, Bombardements etwa legen ganze Dörfer in Schutt und Asche. Ob man davon im Spiel tatsächlich etwas mitbekommt oder – wie in **Supreme Commander** – überwiegend aus großer Höhe taktiert, muss sich noch herausstellen.

CS



Sie können bis hinunter zur **Nahansicht** einzelner Einheiten zoomen. Diese Panzer befinden sich im Tarn-Modus.

Ruse

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2010**
► Hersteller **Eugen Systems / Ubisoft** ► Status **zu 60% fertig**

Christian Schmidt: Schöne Idee, ein Kriegsspiel um strategische Bluffs anzureichern. Von den Täuschungen verspreche ich mir vor allem im Multiplayer-Modus viel Potenzial, wenn ich Mitspieler in die Irre führe. Bei der Präsentation sah Ruse sehr ansehnlich aus, aber ich sag's Ihnen ehrlich: Wie man das Ganze unkompliziert steuern können soll, ist mir noch ein Rätsel. Eine spielbare Version dürfte demnächst Klarheit bringen.



christian@gamestar.de