



Sie haben zu jeder Zeit den **Überblick** über die Feindbewegungen. Überraschungsangriffe sind daher ohne Sonderfähigkeiten (Listen) schwierig.

# R.U.S.E.

Wir haben im Betatest launige Mehrspieler-Schlachten geschlagen und unseren Spaß gehabt, aber an **Balance und Tempo** müssen die Entwickler noch feilen.

**DVD**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6686

Man kann Ubisoft nicht vorwerfen, dass der Hersteller seine Spiele ungeschickt bewirbt. Zum Echtzeit-Strategiespiel **R.U.S.E.** gibt's (pseudo-)coole Trailer, die zeigen sollen, wie gut sich die Zweiter-Weltkrieg-Schlachten mit einem Touchscreen bedienen lassen. Das sieht fraglos originell aus, aber mal Hand aufs Herz – wer hat denn biteschön einen Touchscreen?! Nette Idee hin oder her, die Berührungs-Steuerung ist für die Masse

in der Praxis bedeutungslos. Umso wichtiger ist die Frage, ob **R.U.S.E.** spielerisch überzeugen kann. Um das herauszufinden, haben wir uns in den Multiplayer-Betatest gestürzt und Weltkriegs-Schlachten geschlagen.

### Bauen und zoomen

Zum Partiebegriff ziehen wir in **R.U.S.E.** unsere Basis hoch und erobern Depots. Aus Letzteren rumpeln LKW-Konvois, die Rohstoffe zu unserem Hauptquartier

transportieren. Daher müssen wir nicht nur unseren Stützpunkt beschützen, sondern auch unsere Nachschublinien. Bauwerke wie Panzerfabriken und Flugplätze dürfen wir überall errichten, so lange sie an einer Straße liegen.

Einheiten bestellen wir komfortabel über ein Ausklapp-Menü am oberen Bildrand. Danach wählen wir einen Zielort auf der Karte, damit die Verstärkungen aus der Fabrik direkt dorthin rumpeln. So beordern wir Truppen an die

Front, ohne ständig zurück zur Basis zu zoomen.

Apropos: In **R.U.S.E.** zoomen wir stufenlos von einer Planungskarten-Ansicht bis hinunter zu einzelnen Panzern. Letzteres ist hübsch, aber spielerisch sinnlos, in der Nahansicht geht der Überblick total flöten. Weil wir meist nur kleine Armeen kommandieren, sind die Zoom-Gefechte zudem weniger eindrucksvoll als die Massenschlachten von **Supreme Commander**. Außerdem bewegen



Die **Touchscreen-Funktion** des Spiels: schick, aber in der Praxis für den Großteil der Spieler überflüssig.



Anzeige der **Erfolgchancen** im Kampf: Dieser Kübelwagen hat gegen unsere Panzer keine Chance.

sich Bodentruppen sehr langsam über die riesigen Karten, wodurch sich die Schlachten träge anfühlen.

### 08/15-Arsenal

Die Einheiten von **R.U.S.E.** passen ins übliche Weltkriegs-Schema: Wir jagen Infanterie mit leichten Panzern, sprengen leichte Panzer mit schweren Panzern und zerbröseln schwere Panzer mit Bombern, die wir wiederum mit Jagdfliegern oder mit Flakgeschützen vom Himmel holen. Weil alle Waffengattungen sinnvoll sind, müssen wir unsere Heere gut mischen. Wenn wir etwa die Flak vergessen, haben gegnerische Bomber leichtes Spiel. Leichte Einheiten wie Schützenpanzer und Fußsoldaten können wir zudem in Wäldern verstecken, um Hinterhalte zu legen. All das gab's allerdings auch schon in anderen Spielen. Nett allerdings: Wenn wir Feinde anvisieren, zeigt eine Fadenkreuz-Lupe unsere Erfolgchancen im Kampf, von »very easy« bis »very hard«.

### Listen und Tücken

Die größte Besonderheit von **R.U.S.E.** sind die titelgebenden »Ruses«, zu Deutsch Kriegslisten. Mit diesen Spezialfähigkeiten können wir das Schlachtenglück maßgeblich beeinflussen. Allerdings nicht beliebig oft. Alle 105 Sekunden schenkt uns das Spiel die Möglichkeit, ein Talent einzusetzen. Das müssen wir dann nicht gleich tun, wir können die Optionen auch auf Vorrat sammeln.

Eine Kriegslist wirkt sich immer auf einen kompletten Sektor der Karte aus. Zum Beispiel verhindern wir mit »Fanatismus«, dass unsere Einheiten fliehen, wenn sie schwer beschädigt sind. Oder wir verwenden »Tarnnetze« beziehungsweise die »Funkstille«, um



In der Nahansicht bietet R.U.S.E. eine sehr **hübsche Grafik**, dafür geht in dieser Perspektive der Überblick verloren.

unsere Gebäude oder Einheiten vor dem Feind zu verbergen.

Oder wir beauftragen einen »Spion«, der kurzfristig alle Feinde in einem Sektor enthüllt. Sonst sehen wir gegnerische Truppen und Stellungen nämlich nur als Symbole. Dadurch wissen wir allerdings trotzdem immer, wo der Feind gerade vorrückt, was Überraschungsangriffe erschwert. Zumindest, solange unser Gegner keine »Funkstille« anordnet. Oder Dummy-Einheiten einsetzt, um uns abzulenken.

### Lieber einigeln

Dank der gut abgestimmten Schere-Stein-Papier-Einheiten und der Kriegslisten könnte **R.U.S.E.** viel taktischen Tiefgang entfalten. Und manchmal tut's das auch, etwa wenn wir den Feind an der Front mit unserer Hauptarmee ablenken, um gleichzeitig unter einem »Funkstille«-Deckmantel mit einem kleinen Raketenwerfertrupp seine Linien zu umschlei-

chen und direkt seine Basis zu bombardieren.

Doch das ist eher die Ausnahme, im Betatest laufen viele Partien nach dem gleichen Muster ab: Eine frühe Offensive (»Rush«) führt zu einem schnellen Sieg – oder schwächt den Angreifer so sehr, dass er wehrlos ist. Defensiv Spieler haben so Vorteile. Wer sich darauf konzentriert, seinen Stützpunkt und die Nachschublinien zu verteidigen, reibt den Angreifer rasch auf. Um zu gewinnen, muss man nämlich durch zerstörte feindliche Einheiten Siegpunkte sammeln – und die gibt's genauso, wenn man nur abwehrt, ohne selbst zu attackieren.

Um Missverständnisse zu vermeiden: **R.U.S.E.** ist kein klassisches »Wargame«, keine hochrealistische Kriegssimulation, sondern auf Zugänglichkeit getrimmt. Zum Beispiel ist es egal, aus welcher Richtung man einen Panzer beschießt. Hauptsache, man beschießt ihn überhaupt. **GR**



**Größere Schlachten** wirken im Vergleich mit Supreme Commander eher unspektakulär.



Die **Kriegslisten** wirken nicht nur auf einzelne Einheiten, sondern auf ganze Sektoren auf der Spielkarte.

### R.U.S.E.

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **März 2010**  
 ► Hersteller **Eugen Systems / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

**Michael Graf:** R.U.S.E. hat seine Schwächen, ein schlechtes Spiel ist's aber nicht. Denn die Zoom-Gefechte machen Spaß, vor allem dank der originellen Listen. Hoffentlich nutzt Eugen Systems das Feedback aus dem Betatest und feilt noch am Tempo und der Balance. Mehrspieler-Schwergewichte wie World in Conflict spielen sich nämlich insgesamt flotter und flüssiger, da hilft R.U.S.E. auch der Touchscreen-Gag nichts.



micha@gamestar.de

### Potenzial **Gut**