

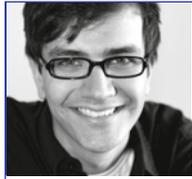


In der Vogelperspektive markiert das Spiel die aktivierten Kriegslisten mit Farbfleichen.

Sie Feinde in die Flucht, mit dem »Tarnnetz« verbergen Sie Ihre Basis. Neben der Zoomfunktion sind diese Winkelzüge die zweite große Besonderheit von **R.U.S.E.**, dessen Titel sich ja auch vom englischen Wort »ruse« für »List« ableitet. Die Tricks erhöhen den taktischen Tiefgang weiter, besonders im Mehrspieler-Modus, in dem Sie den Gegner herrlich hinter Licht führen können. Etwa mit der »Schein-Offensive«, die eine Armee von Phantomeinheiten erzeugt. Im Solo-Modus brauchen Sie solche Tricks nicht, hier genügen Standard-Listen wie »Blitz« und »Terror«.

Verflucht, der Gegner überrennt uns und ... zieht sich zurück?!

Die Kampagne erzählt eine passable, wenn auch vorhersehbare Handlung um die Jagd auf einen Spion, die Sie von Nordafrika über Italien, Frankreich und Holland bis nach Deutschland führt. Die Missionen sind nett inszeniert und angenehm abwechslungsreich, auch wenn



Unterschätzt und einzigartig

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Ich gestehe, dass ich R.U.S.E. nach dem drögen Betatest schon in der Hirnschublade »nett, aber nicht grandios« abgelegt hatte. Doch abgesehen von der Fummelbedienung haben die Entwickler seitdem merklich am Spiel geschraubt. Klar, R.U.S.E. ist immer noch keine realistische Kriegssimulation, dank der Taktiktiefe und der Kriegslisten entwickeln die Zoomschlachten dennoch ein gerüttelt Maß Anspruch und Abwechslung. Und sie spielen sich vor allem anders als in den anderen Weltkriegs-Titeln. Ein Extralob haben sich die Entwickler für die saubere Programmierung verdient: Die Gefechte laufen flüssig, die Ladezeiten sind kurz.

die Entwickler die faszinierend großen Landkarten selten komplett mit Zielen und Feinden gefüllt haben. Hier verschenkt **R.U.S.E.** Potenzial. Genau wie bei den spielbaren Fraktionen: Die meiste Zeit kommandieren Sie amerikanische und englische Einheiten, erst in den letzten Missionen können Sie alternativ auch deutsche oder französische wählen.

Die Computergegner wiederum greifen auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade zwar intelligent, aber manchmal nicht konsequent genug an. Im Test passierte es uns mehrmals, dass der Gegner uns mit einer übermächtigen Armee überrannte, sich aber plötzlich zurückzog, ohne uns den Todesstoß zu versetzen. Danach konnten wir uns hochrappeln und sogar noch gewinnen. Durch Siege sammeln wir Levelaufstiege, die aber spielerisch bedeutungslos sind. Hier hätte Eugen Systems noch Belohnungen basteln können, beispielsweise Bonus-Kriegslisten. Sei's drum, insgesamt hinterlässt die Kampagne einen guten Eindruck, zumal sich die Schlachten auf der höchsten Anspruchsstufe angenehm taktisch spielen: Wir rücken stets vorsichtig vor und müssen zugleich unseren Stützpunkt aufmerksam verteidigen.

Das gilt natürlich auch in den Mehrspieler-Schlachten zwischen bis zu acht Generalen, die vor allem von den Täuschungsmanövern profitieren. Es ist ungeheuer befriedigend, wenn wir durch »Funkstille« unsere Armee verbergen, um dem Feind in die Flanke zu fallen. Als zusätzliche Herausforderung bietet **R.U.S.E.** (nur) zwei Koop-Missionen sowie vier separate Solo-Operationen, in denen wir gegen mächtige KI-Rivalen antreten. Aufgrund der großen Karten müssen wir in Multiplayer- und Solo-Partien allerdings oft lange Marschwege in Kauf nehmen. Da hilft auch die »Blitz«-List wenig. **GR**

TERMIN 9.9.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

R.U.S.E.

Echtzeit-Strategie

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Eugen Systems
Sprache: Deutsch, 7 weitere
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz: Aktivierung

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Bedienung und KI-Aussetzer kosten Motivation.«

SPASS	[Wavy line graph]		
	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
MASSSTAB	lokal		global
SPIELSTIL	Aufbau		Kampf
EINHEITEN	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Koop (3)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die ausgewogenen Einheiten und die Kriegslisten entfalten viel taktischen Tiefgang. Schade, dass es nur zwei Koop-Karten gibt.«

GRAFIK

- + schöne und detaillierte Landschaften
- + flüssiger Zoom + gute Effekte ...
- ... aber nicht spektakulär - detailarme Einheiten

8/10

SOUND

- + Sprecher meldet Ereignisse + Einheitenfunk
- + stimmungsvolle 3D-Kulisse
- dumpfe Waffengeräusche - teils unmotivierte Sprecher

8/10

BALANCE

- + jede Einheit nützlich
- + ausgewogene Schwierigkeitsgrade + gute Lernkurve
- einige Kriegslisten im Solomodus eher unwichtig

9/10

ATMOSPHERE

- + Zoom-Großschlachten entfalten einzigartiges Generalsflair
- + Ereignis-Einblendungen
- langweilige Charaktere und Dialoge

8/10

BEDIENUNG

- + generell eingängige Bedienung
- umständliche Einheitenanwahl
- keine Verhaltensbefehle - keine Lebensbalken

6/10

UMFANG

- + lange Kampagne
- + Operationen als zusätzliche Solo-Herausforderung
- + viele Einheiten und Kriegslisten

10/10

MISSIONSDSIGN

- + abwechslungsreiche Aufgaben
- + sinnvolle Nebenziele + große Karten ...
- ... die selten komplett genutzt werden

8/10

KI

- + generell kluge Feinde
- + automatischer Rückzug ...
- ... der manchmal nervt
- Gegner haben teils Aussetzer

7/10

EINHEITEN

- + ausgeklügeltes Schere-Stein-Papier-Prinzip
- + Kriegslisten erhöhen taktischen Tiefgang
- fast ausschließlich Alliierte spielbar

8/10

KAMPAGNE

- + mehrere Schauplätze + motivierende Handlung ...
- ... aber lückenhaft und vorhersehbar
- Levelaufstiege bringen nichts

8/10

80 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 20 Stunden

Faszinierender Zoom, mäßige Bedienung.

MINIMUM C2 Duo E4200
A44 X2 4400+ AMD, Geforce 8800 GT
1,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
A64 X2 6000+ AMD, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 06600
A64 X2 7200+ AMD, Geforce 8800 GT
3,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

ANFORDERUNG: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFI

R.U.S.E.

Die Zoomschlachten versprühen viel Generalsflair, kranken aber an der umständlichen Bedienung und teils wirren Gegnern. Von Michael Graf

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Ubisoft Entwickler: Eugen Systems (Act of War, GameStar 05/05: 80 Punkte)
Termin: 9.9.2010 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Russisch, Polnisch, Tschechisch Preis: ca. 45 Euro

GameStar.de: Quicklink: 6978

Steam-Pflicht

Die gute Nachricht: Ubisoft verzichtet bei R.U.S.E. auf seinen umstrittenen Game Launcher. Allerdings muss das Spiel trotzdem online aktiviert werden, nämlich über Steam. Das hat immerhin den Vorteil, dass Sie die Solo-Kampagne und Skirmish-Schlachten auch offline bestreiten können. Mehrspieler-Partien laufen ausschließlich über das Internet, ein Netzwerk-Modus fehlt.

Sie eine von drei Panzerabwehr-Kanonen an eine neue Position bewegen wollen.

Darüber hinaus fehlen Lebenspunkte-Balken und – viel schlimmer – Verhaltensbefehle. So weichen Ihre Einheiten automatisch zurück, wenn sie übermächtigen Feinden gegenüberstehen. Ein Panzer etwa hält Abstand zu Soldaten, die ihn auf Tuchfühlung locker mit

Mit der »Blitz«-List aus R.U.S.E. mögen sich Panzer und Soldaten beschleunigen lassen, Entwickler aber leider nicht. Zum Verdruss des Publishers Ubisoft, der das Weltkriegs-Strategiespiel dreimal verschieben musste: von Dezember auf März, von März auf Juni, von Juni auf September. Die Wartezeit hat sich allerdings gelohnt, nach unserem durchwachsenen Betatest-Fazit können wir R.U.S.E. nun ein besseres Zeugnis ausstellen. Wenn auch kein perfektes.

Als größter Faszinationsfaktor von R.U.S.E. erweist sich die Zoomfunktion: Die Ansicht lässt sich stufenlos ver-

größern, von der Generalstisch-Landkarte bis hinunter zum einzelnen Panzer. Dadurch erzeugt das Strategiespiel ein beispielloses Befehlshaber-Flair, zumal die Truppen auf niedrigen Zoomstufen nicht zu abstrakten Symbolen schrumpfen, sondern klar als Vehikel, Soldaten, Geschütze erkennbar bleiben. Die Blicktiefe hat allerdings einen Pferdefuß, nämlich die Bedienung. In der mittleren Ansicht ist R.U.S.E. zwar gut spielbar, allerdings lassen sich Truppen dann nur gruppenweise befehlen. Um einzelne Vehikel oder Infanterietrupps anzuwählen, müssen Sie erst hineinzoomen, damit sich die Truppenstapel in separate Einheiten auflösen. Das ist nicht ständig nötig, manchmal aber schon. Etwa, wenn



Bei dieser Schlacht in Sachsen zeigt der blaue Pfeil unsere Truppenbewegung, der blaue Kreis verdeutlicht die Feuerreichweite der angewählten Panzer. Die feindlichen Einheiten haben wir mit der List »Spion«, ihre Befehle (rote Pfeile) mit dem Manöver »Decodierung« aufgedeckt. Unten sehen Sie unsere Panzerabwehr-Stellung in der Nahansicht. Der Gegner ist nicht im Bild, denn die Geschütze feuern über sehr große Distanzen.

ihren Panzerfäusten zerlegen könnten. Das ist eine nützliche Komfortfunktion, die manchmal aber auch nerven kann. Beispielsweise, wenn ein Spähpanzer sich zurückzieht, obwohl er eigentlich ein Waldstück im Auge behalten soll. Ein »Position halten«-Befehl hätte hier Wunder gewirkt. Außerdem vermissen wir eine »Feuer einstellen«-Order. Unsere Artillerie etwa feuert stets automatisch auf Feinde in Reichweite, was besonders in Multiplayer-Partien nervt, weil es die Position unserer Geschütze verrät.

zielsicher zutraf wie der Begriff »flüssig« auf die Ostsee. Bei **R.U.S.E.** haben die Entwickler deshalb mit Erfolg darauf geachtet, dass alle Truppentypen sinnvoll sind. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert klasse. Infanterie etwa sieht auf offenem Feld kein Licht gegen Panzer, kann sich aber in Wäldern oder Städten verstecken und die Kolosse aus dem Hinterhalt zerpfücken. Zumindest, wenn kein Späher anrückt, der verborgene Einheiten enthüllt. Artillerie wiederum zerbröselte Gebäude und Soldaten, hat aber keine Chance gegen gepanzerte Einheiten, die sich ihrerseits vor Jagdbombern hüten müssen, die gegen Abfangjäger eingehen, die keine Schnitte gegen Flak ... und so weiter. Logisch, das kennt man aus anderen Weltkriegs-Spielen. **R.U.S.E.** gibt sich hier konventionell, zumal die Einheiten keine gesonderten Spezialangriffe beherrschen. Eugen Systems hat die Wechselwirkungen aber bestens poliert. Basisbau gibt's auch, allerdings in einer Sempelvariante: Sie erobern lediglich Rohstoffdepots und errichten Fabriken sowie (schwache) Abwehrtürme.



Melde mich zum Dienst

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

R.U.S.E. hat mich positiv überrascht. Insbesondere im Multiplayer-Teil bringt das ausgeklügelte Schere-Stein-Papier eine ordentliche Portion Taktik in die Echtzeit-Schlachten, ohne dabei all zu sehr in Mikromanagement auszuarten. Dem Kollegen Graf mag das stellenweise zu seicht sein. Ich aber ziehe kurzweilige Panzerscharmützel dem Komplexitätskrieg vor. Um mein Leben als General noch spannender zu machen, sollte Ubisoft aber dringend an der Bedienung feilen.

Zoom rein, zoom raus, sieht klasse aus! Aber die Bedienung ...

Das Schlachtenflair vermiesen die Komfortmängel jedoch ebenso wenig wie den taktischen Tiefgang. Der Entwickler Eugen Systems hat sich offensichtlich die Kritik an seinem letzten Echtzeit-Titel **Act of War** (GS 05/05: 80 Punkte) zu Herzen genommen, auf den der Begriff »seicht« so

Wenn schon die Einheiten keine Spezialtalente besitzen, dann wenigstens Sie selbst: Als General dürfen Sie nämlich Kriegslisten einsetzen, also Täuschungsmanöver, die sich jeweils auf einen ganzen Sektor des Schlachtfelds auswirken. Mit der bereits angesprochenen »Blitz«-List etwa beschleunigen Sie alle verbündeten Einheiten, mit »Terror« schlagen



+ Stärken

- + faszinierende Zoomfunktion
- + taktischer Tiefgang
- + gute Kampagne

- Schwächen

- umständliche Bedienung
- teils wirre KI-Gegner
- lahme Handlung

Die Flammen über den Einheiten verraten: Bei der Kesselschlacht von Bastogne hindern wir unsere Einheiten mit der »Fanatismus«-List an der Flucht. Links zeigt eine Zwischensequenz-Einblendung, dass verbündete Fallschirmjäger nahen.