



Per Blendgranate überraschen wir einen Terroristen.



Die Levels wirken aufgeräumt: kahle Wände, leere Tische.



Wir haben einen Kanister mit dem tödlichen Legion-Virus zerstört: Der Kampfstoff entweicht, unsere Männer sind verloren.

Rainbow Nix

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Der neueste Teil der Taktik-Shooter-Serie soll schneller und unkomplizierter sein. Doch scheinbar hat Entwickler Red Storm Entertainment neben dem Planungsmodus gleich noch die KI entfernt.

Er ist standhaft, kräftig, hart: Tom Clancys Ding kämpft gegen den Terrorismus. Das hat er schon ein paar Mal getan: Er zwang ein kolumbianisches Drogenkartell in die Knie, rettete einem späteren japanischen Premierminister das Leben und hielt sogar eine verrückte Sekte davon ab, die Menschheit auszulöschen. Trotz seines ungewöhnlichen Spitznamens ist Domingo »Ding« Chavez ein ganzer Kerl. Oder an was haben Sie gerade gedacht?

freien, danach im Black-Hawk-Hubschrauber ab nach Hause, vorher noch Milch einkaufen. Doch diesmal kommt alles anders: Während sich der Rainbow-Trupp durch Pretorias Straßen kämpft, dringen Terroristen in ein Genforschungslabor ein und stehlen ein Virus namens »Legion«. Es tötet sofort, verfliegt aber schnell wieder und gefährdet so die eigenen Truppen nicht. Rainbow nimmt die Spur der Terroristen auf und entdeckt eine internationale Verschwörung: Mehrere Terrororganisationen wollen die Welt ins Chaos stürzen.

die mit dem Virus hantieren. Manche Einsätze bauen dabei direkt aufeinander auf. Als wir in Olivet, Frankreich, den Anführer einer Terrorzelle fangen sollen, bekommt der am Ende eines langen Gefechts eine Kugel ab und muss ins Krankenhaus. In der nächsten Mission müssen wir ihn plötzlich beschützen, denn seine ehrenwerten Geschäftspartner wollen

nicht, dass der Bursche Geheimnisse ausplaudert. Also stürmen wir die Klinik, liefern uns zwischen Bettpfannen und Beatmungsgeräten Feuergefechte mit Terroristen, eskortieren Ärzte zu dem Verbrecher und retten ihm so das Leben. Motivierende Zwischensequenzen gibt es dabei allerdings nicht – die Handlung reduziert sich auf lieblose Einsatzbesprechungen.

FACTS

- > 16 Missionen
- > 42 Waffen
- > 6 Ausrüstungsgegenstände
- > 4 Upgrades
- > 9 Multiplayer-Karten für bis zu 16 Spieler

Business as usual

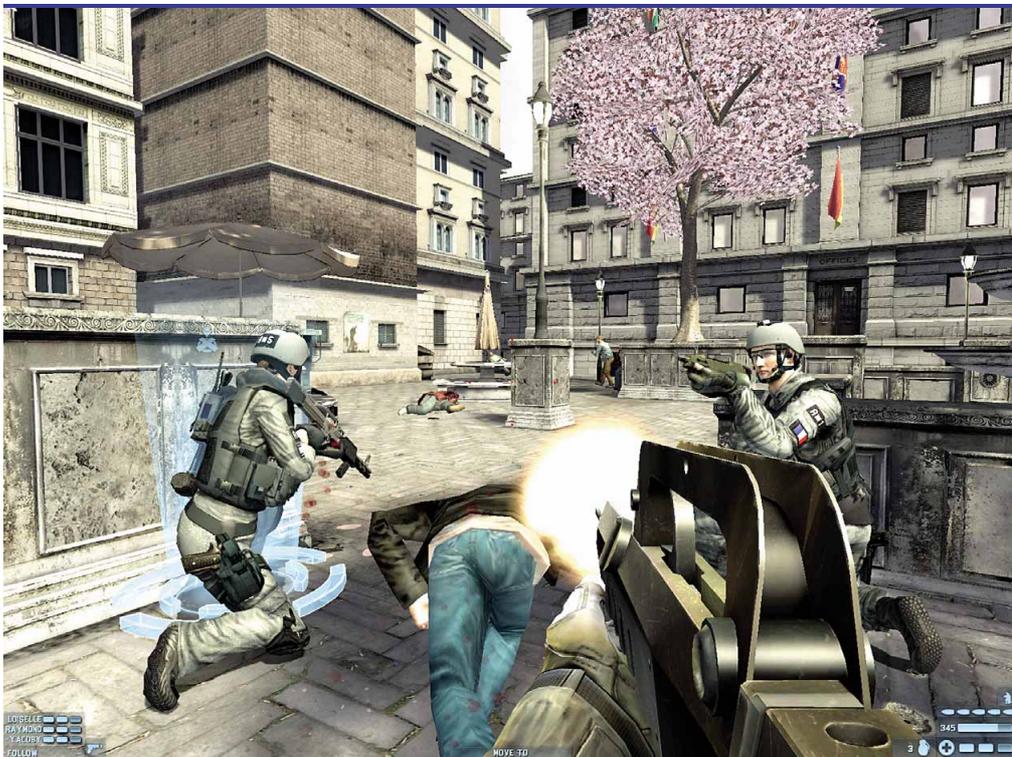
Chavez leitet ein vierköpfiges Einsatzteam der internationalen Antiterror-Einheit Rainbow. Als Rebellen den Präsidenten von Südafrika attackieren, sieht zunächst alles nach einem normalen Arbeitstag aus. Und unter »normal« versteht er: Gegner niederstrecken, Geiseln be-

Gib Legion keine Chance

Wie schon im ersten **Rainbow Six** zieht sich die Geschichte um das tödliche Virus als roter Faden durch die 16 Missionen von **Lockdown**. Mal jagen Sie einen Waffenhändler, der den Vertrieb des Kampfstoffes organisiert, mal räuchern Sie Trainingscamps der Verbrecher aus,



Unsere Phosphorgranate hat auch Geiseln verletzt. Mission gescheitert.



Der blaue Zielkreis zeigt an, wohin wir unser Team gerade beordert haben. Dort angekommen, beziehen die Soldaten Stellung.



Per Bewegungssensor orten wir Feinde sogar durch Wände.

Wir sprengen eine Tür – die streckt unseren Gegner nieder.

WAS IST DENN DAS FÜR EIN DING?

Domingo Chavez ist eine beliebte Figur aus Tom Clancys Universum rund um Jack Ryan. Zu der Reihe gehören Bücher und Filme wie Jagd auf Roter Oktober oder Die Stunde der Patrioten. Ding wird 1968 in Los Angeles geboren. Als er als Gangmitglied vor Gericht kommt, stellt ihn der Richter vor die Wahl: Knast oder Army. Chavez entscheidet sich für letzteres und wird ein hervorragender Soldat, später CIA-Agent und schließlich Rainbow-Mitglied. Filmfreunde werden sich auch ohne Clancy-Kenntnisse an Ding erinnern: Er ist der Scharfschütze in Das Kartell, der John Clark (gespielt von Willem Dafoe) aus nächster Nähe beschießt, ohne entdeckt zu werden.

Planlos, Ebene 1

Vor jedem Einsatz können Sie Ihr Team ausrüsten. 42 Waffen stehen zur Verfügung: Sturmgewehre, Maschinenpistolen, MGs, Schrotflinten und sogar ein Granatwerfer. Die Knarren unterscheiden sich leicht in Feuerkraft und Präzision, den meisten verpassen Sie noch Upgrades: Lichtpunktvisiere, Zielfernrohre, extragroße Magazine oder Schalldämpfer. Letztere sind allerdings nur schmückendes Beiwerk, ebenso wie die vier unterschiedlichen Kampfanzüge, in die Sie die Soldaten stecken: Schleichmissionen gibt's nicht, und wie Sie aussehen, ist dem Feind schnurz.

In **Lockdown** bringt es kaum Vorteile, die Soldaten zu spezialisieren. Denn im Gegensatz zu den Vorgängern steuern Sie immer nur Chavez, befehligen ausschließlich sein Team. Sie kön-

nen daher nicht mit einem Schrotgewehr durch enge Gänge stürmen und im nächsten Moment zum Scharfschützen auf dem Dach wechseln. Die Planungsphase vor dem Einsatz entfällt ebenfalls: **Lockdown** macht Schluss mit den Marschrouten und koordinierten Angriffen, für die die **Rainbow Six**-Serie bislang bekannt war. Sie stoßen zwar wieder auf bekannte Figuren aus dem Clancy-Universum wie Dieter Weber oder Eddie Price, die zeichnen sich aber nicht mehr durch unterschiedliche Fähigkeiten aus, sondern sind nur noch Befehlsempfänger. Die Kämpfer sterben allerdings auch nicht mehr oder fallen verletzungsbedingt aus, sondern sind im nächsten Einsatz wieder da. Das macht **Lockdown** zwar schneller und eingängiger als die Vorgänger, an die taktische Tiefe eines **Raven Shield** kommt es aber längst nicht heran.

Planlos, Ebene 2

Trotzdem will **Lockdown** mehr als ein simpler Shooter sein: Ihr Team tut, was Sie befehlen. Oder bemüht sich zumindest. Um den Trupp in Bewegung zu setzen, markieren Sie wie in **Brothers in Arms** mit Maus und Tastendruck den Zielpunkt, schon laufen die Kämpfer los. Doch anstatt in einer geschlossenen Gruppe vorzurücken und sich

gegenseitig zu decken, halten die Soldaten mehrere Meter Abstand und hampeln planlos herum. Vor verschlossenen Durchgängen befehlen Sie ihrem Trupp mit einem Menü ähnlich dem aus **SWAT 4**, wie es die Tür öffnen und den Raum stürmen soll. Lassen Sie das Schloss oder die Scharniere herausschießen? Sollen die Soldaten Granaten werfen oder gleich losstürmen? Hier spüren die Kämpfer, zumindest bis die Tür offen ist. Be-

tritt das Team allerdings einen Raum mit mehreren Eingängen, kommt es regelmäßig zu Verwirrung: Nun wollen die KI-Kameraden auch noch durch die zweite Tür hereinstürmen. Also rennen die Burschen wieder raus und zum nächsten Eingang, während Sie allein auf weiter Flur stehen bleiben.

Den Schuss nicht gehört

Apropos Flur: Anders als in **SWAT 4** funktioniert in **Lock-**

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie auf schwächeren 3D-Karten »World Specular Lighting« aus. Das verdoppelt auf den meisten Systemen die Leistung, kostet aber Atmosphäre.
- 2 Das stufenweise Herabsetzen der »Character Shadows« bringt je nach Grafikkarte bis zu 30 Prozent mehr Performance.
- 3 Deaktivieren Sie »Character Decals« und »World Decals«, um ein paar Frames aus Ihrem 3D-Beschleuniger zu kitzeln.

CHECKLISTE

- 5,6 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 / MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800 / X650	Geforce 6800
256 MBYTE	1,8 GHz XP 1600+	1024x768 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz XP 2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP 2800+	1600x1200 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,8 GHz XP 1600+	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	2,4 GHz XP 2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP 2800+	1600x1200 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,8 GHz XP 1600+	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz XP 2200+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) Mittlere Details 3) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

