

Rainbow Recon Cell?

RAINBOW SIX VEGAS

Terroristen machen das Überleben in Las Vegas zum Glücksspiel. Doch das Rainbow-Team mischt die Karten neu und rettet die Jackpot-Metropole.

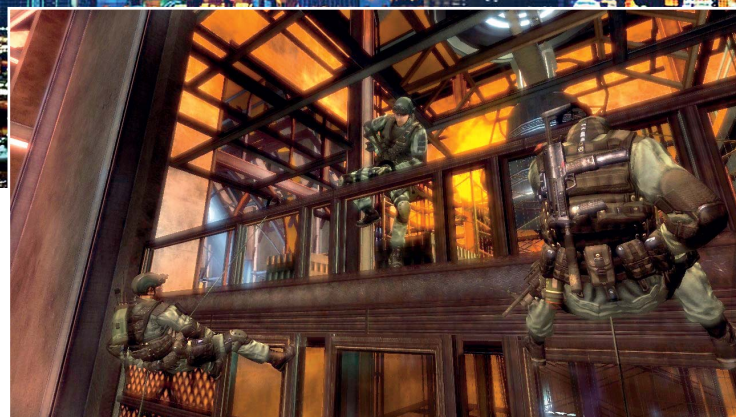
Was happens in Vegas, stays in Vegas«, auf Deutsch: »Was in Vegas passiert, kommt niemals ans Licht.« Das Motto der Spielerstadt verleitet zwar zu Fehlritten, ist allerdings Mumpitz. Denn als Terroristen beabsichtigen, die Wasservorräte von Vegas zu vergiften und den Hoover-Damm zu sprengen, bekommt schnell die ganze Welt Wind davon. Im Actionspiel **Rainbow Six: Vegas** können mal wieder nur die harten Burschen des Rainbow-Teams gegen die Bedrohung helfen. In ihrem mittlerweile fünften Abenteuer verzichten sie erneut auf Einsatzplanung oder

Team-Verwaltung und stürzen sich direkt in trotzdem sehr taktische Ballerei. Gut so, denn wie in der Fernsehserie **24** bleibt nur ein Tag Zeit, um Vegas zu retten.

Nothing but a Hound Dog

Die Story von **Rainbow Six: Vegas** erfahren Sie ähnlich wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** während kurzer Hubschrauberflüge zwischen den Einsätzen oder durch eingblendete Nachrichtensendungen – die Textbriefings aus dem Vorgänger **Lockdown** sind Vergangenheit. Netter Gag: Vom Hauptquartier aus meldet sich hin und wieder der alte Rainbow-Kämpfe Ding Chavez zu Wort.

Die Top-Terroristin hinter den Anschlägen heißt Irina Morales, auf Rainbow-Seite stehen ihr neben dem Teamchef Logan



Am Seil lässt sich das Team herunter, um gemeinsam durch die Fenster zu brechen.

Keller der Sprengmeister Mike Walter und der Aufklärungsfachmann Jung Park gegenüber. Im Vergleich zu früheren Titeln der Serie ist der Trupp also auf drei Mann geschrumpft, zudem sollen die Fachgebiete der Männer nur an besonders dafür gedachten Stellen in den Levels wichtig werden. Die früher ohnehin selten benutzte Pla-

nungsphase schenken sich die Entwickler wie in **Lockdown**, auch werden Sie keine Teammitglieder direkt steuern können. Klingt nach Kahlschlag? Stimmt, allerdings will Ubisoft Montreal auch etliche Neuerungen einbauen, damit aus **Rainbow Six: Vegas** kein **Serious Sam** wird und sich alte Fans der Reihe nicht entsetzt abwenden.



Das Innere des Inka-Hotels erinnert an das reale Luxor-Casino. Von den oberen Etagen seilen sich Gegner ab.



Inmitten scheppernder **Slot-Machines** schießen wir auf Terroristen. Kollege Jung wird gleich aus der Deckung links stürmen (alle Bilder: Xbox 360).

Suspicious Minds

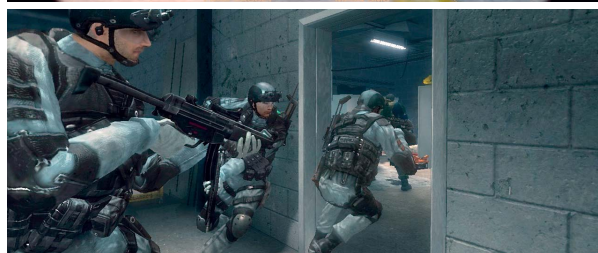
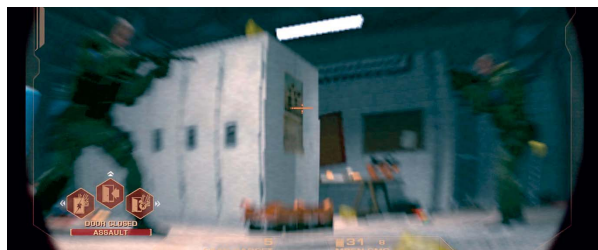
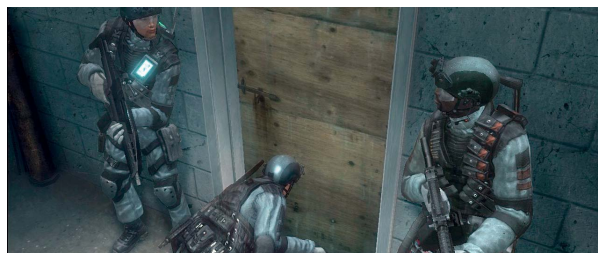
Eine Leihgabe aus dem **Splinter Cell**-Universum ist die so genannte Snake Cam. Damit schaut Logan Keller heimlich unter Türen durch, um die Situation im nächsten Raum auszuspiionieren. Der Clou: Per »Team Tag« kann er bis zu zwei Feinde markieren, die von den Kameraden bevorzugt erledigt werden, wenn Keller den Befehl zum Aufsprengen der Tür gibt. Dieses Taggen funktioniert auch, wenn sich die Rainbows an Fassaden abseilen – auf Wunsch sogar kopfüber – und dann gemeinsam durch die Fenster brechen. Beim Anspielen von **Rainbow Six: Vegas** hat uns diese Funktion schon sehr viel Spaß gemacht. Es ist extrem befriedigend, wenn ein so vorbereitetes Manöver in wenigen adrenalineschwängerten Sekunden erfolgreich über die Bühne geht. In diesen Momenten geht das OPA-Konzept der Entwickler voll auf.

OPA hat nichts mit Sam Fisher zu tun, sondern steht für »Observe, Plan, Assault«, also »Beobachten, Planen, Angreifen«. Das heißt nichts anderes, als dass Sie immer wieder blitzschnell die Situation analysieren müssen, um dann fix die weitere Vorgehensweise zu entscheiden. Denn im terrorgeschüttelten Las Vegas herrscht

ständig Zeitdruck. In einer Szene sollen wir etwa eine Geisel befreien, die von den Entführern vor laufenden Kameras gefoltert wird. Wer dabei zu lange an seiner Taktik herumtütelt, rettet nur noch eine Leiche.

Heartbreak Hotel

Trotz des Spielstitels werden sich die Rainbows durch keins der bekannten Casinos in Las Vegas kämpfen. Der Grund sind rechtliche Probleme, denn kein Hotelbesitzer will seine Gäste als Geisel in einem Computerspiel sehen. Trotzdem fühlen sich Vegas-Kenner schnell heimisch. Berühmte Gebäude wie die Luxor-Pyramide oder der Stratosphere Tower leuchten während der Hubschrauber-Rundflüge durch die Nacht. Und für die Einsätze selbst haben sich die Entwickler einfach neue Casinos ausgedacht. Unsere Probemission führte zum Beispiel durch das »Dante's«, einen Komplex im Stil einer gotischen Kathedrale, komplett mit Glockenturm und Fegefeuer im Keller. Allerdings ist das Team nur rund 30 Prozent des Spiels in glamourösen Casinos unterwegs, den Rest der Zeit schleichen Sie durch Versorgungsgänge, Hinterzimmer und Tiefgaragen. Schließlich sollen auch die Geheimaktionen des Rainbow-Teams möglichst niemals ans Licht kommen.



Per **Snakecam** checken wir die **Situation** im Raum, dann folgt der **Angriff**.

RAINBOW SIX: VEGAS

markus@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: November 2006

Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Hubschrauber aus Ghost Recon, Kamera und Schleichen aus Splinter Cell – Ubisoft vereint geschickt Elemente der drei großen hauseigenen Actionserien. Kein Wunder, dass ich bei den Einsätzen unserer Vorabversion schon eine Menge Spaß hatte. Nach dem lahmten Lockdown finden Taktik und Action nun zusammen, das OPA-Prinzip funktioniert hervorragend. Ich bin gespannt, ob es die geplanten 15 Solo-Spielstunden hindurch trägt.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2814