

Rainbow Six 3

Raven Shield

Zum dritten Mal stürzt sich Tom Clancys Spezialeinheit Rainbow Six in ein Abenteuer. Zusammen mit den Entwicklern waren wir im Einsatzgebiet.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Wenn Mike Grasso von Geiselnbefreiungen und Drogenrazzien erzählt, spricht er aus Erfahrung. Der Amerikaner arbeitet seit Jahren als Taktik-Berater für das SWAT-Team der Polizei von Los Angeles und jobbt nebenbei als Feuergefecht-Sachverständiger in Hollywood. Unter anderem hat er Sean Connery für *The Rock* das Schießen beigebracht. Zurzeit profitiert Ubi Soft bei der Entwicklung des Taktik-Shooters *Rainbow Six 3: Raven Shield* von Mikes Fachwissen. Schließlich soll das neue Spiel zu Tom Clancys Buchreihe noch realistischer werden als die Vorgänger. Auch John Sonedeker legt großen Wert auf Authentizität. Er hat

für alle bisher erschienenen Titel der *Rainbow Six*-Serie Levels gebaut. »Serious-Sam-Rambos werden es in *Raven Shield* schwer haben«, sagt John. »Wir programmieren einen ›Thinking Man Shooter‹ – ein Ballerspiel für Leute mit Hirn.« Bei einem Besuch in Montreal haben wir uns einen ersten Eindruck von *Raven Shield* verschafft.

Scharfsichtiger Dünnbrettbohrer

Obwohl bei echten Einsätzen nur extrem selten Schüsse fallen, spendieren die Entwickler *Raven Shield* ein umfangreiches realistisches Waffenarsenal. Neben sämtlichen Knarren aus den Vorgängerprogram-

men und deren Addons wird es rund 20 neue Bleispritzen geben – komplett mit originalgetreuen Nachladezeiten. Zusätzlich schrauben sich die Elitekämpfer Spezialausrüstung wie Nacht- und Infrarotsichtgeräte an den Helm. Mit Letzterem erkennen Sie Gegner an ihrer Körperwärme – sogar durch Wände. Dünne Sperrholzbretter oder Vorhänge halten Scharfschützen somit nicht mehr von der Arbeit ab, da Kugeln diese Hindernisse durchschlagen. Wie in *Counterstrike* schränkt die Teamzugehörigkeit die Waffenauswahl ein. Kein seriöser Terrorbekämpfer benutzt etwa eine AK-47. Außerdem dürfen die Polizisten laut Dienstvorschrift nur im halbautomatischen Modus, also ohne Dauerfeuer, schießen. Terroristen kümmern sich nicht um solche kleinlichen Vorgaben und rotzen oft unbekümmert ganze Magazine leer.

Hilfe von hinten

Wie schon in den Vorgängern steht vor jeder Mission eine Planungsphase. Auf einer Blaupause des Einsatzgebiets setzen Sie Wegpunkte und regeln den zeitlichen Ablauf der Aktion. Die Bedienung des Einsatzeditors soll stark vereinfacht und somit auch für actionorientierte Spieler interessanter werden. »Natürlich geht es ohne Vorbereitung«, verrät Mike Grasso. »Aber dann kennst du eben nicht jedes Versteck und mögliche Hinterhalte in einem Gebäude.« Ob mit oder ohne Eigenbau-Plan, Sie sind immer mit drei intelligenten Teamkameraden unterwegs. Während einer nach hinten sichert, suchen die Kollegen seitlich per



Ein Kollege gibt in der Bank von hinten Feuerschutz.

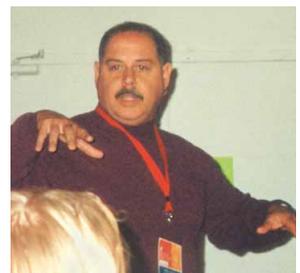


Im Gefängnis schlagen Sie eine Revolte nieder.

Zielfernrohr das Gelände ab. Stehen Sie vor einer Tür, lehnen sich die Männer links und rechts über Ihre Schulter, um freie Schussbahn zu haben. Im Multiplayer-Modus spielen Sie mit menschlichen Soldaten an Ihrer Seite die Solo-Kampagne noch mal durch oder machen Deathmatch-Karten unsicher.

Terroristen in Panik

Mindestens genauso intelligent wie die Männer der Spezialeinheit *Rainbow Six* gehen die



SWAT-Experte Mike Grasso erklärt die Terroristen-KI in *Raven Shield*.

Terroristen und Drogendealer zu Werke, die in den jeweils zehn Minuten langen Missionen Ihre Gegner sind. Stehen Sie etwa mit Ihrem schwer bewaffneten Team einem einzelnen Bösewicht gegenüber, gibt der wahrscheinlich auf und lässt sich ohne Widerstand fesseln. In manchen Aufträgen darf sogar kein einziger Schuss fallen, und Sie müssen allen Feinden Handschellen anlegen. Unter Umständen brennt einem Terroristen aber auch die Sicherung durch, und er läuft wild feuernd Amok. Geiseln im Kreuzfeuer sind zum Glück schlau genug, sofort in Deckung zu hechten.

Ein Quentchen Ducken

Bevor Sie in die Rainbow-Six-Einheit eintreten, sollten Sie sich unbedingt eine Maus mit Mausrad zulegen. Denn **Raven Shield** nutzt das Rädchen voll aus: So können Sie mit einem kurzen Knopfdruck um Ecken lugen. Bleibt die Spähtaste jedoch gedrückt, bestimmen Sie per Mausrad, wie weit der Kämpfer den Kopf hinausstreckt. Stufenlose Übergänge zwischen Stehen, Ducken und Kriechen werden so ebenfalls möglich. Fenster sind nun nicht mehr bloß offen oder geschlossen, sondern können mit dem Rad einen Spalt geöffnet werden, um etwa eine Rauchgranate ins Innere zu werfen. Wie in der Realität drücken Sie Türen



Dank aktueller **Unreal-Engine** sieht die Spezialeinheit beim Sturm auf eine von Geiselnern besetzte Bank richtig schick aus. (1600x1200)



Die intelligenten **Teamkameraden** sichern nach allen Seiten.



Der Übergang zwischen Stehen und Ducken ist **fließend**.

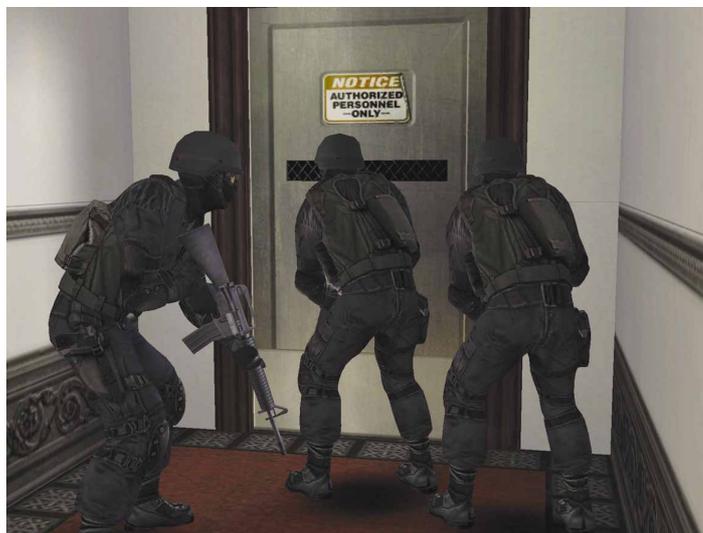
zentimeterweise auf und erkunden so nach und nach, ob die Luft rein ist. »Slicing the pie« –

den Kuchen in Stücke schneiden –, so nennt Mike Grasso diese Methode, die auch echte SWAT-Teams anwenden.

Fast wie echt

Eine durchgehende Hintergrundgeschichte wird die Einsätze der Kampagne verbinden. Dabei orientieren sich die Missionen an wahren Ereignissen. Schauplätze wie Afghanistan

oder Somalia soll es trotzdem nicht geben. »Unsere Szenarios könnten genauso gut auf der Titelseite einer Zeitung stehen«, sagt John Sonecker. Ein von Tom Clancy beauftragter Ghostwriter wacht während der Entwicklung darüber, dass **Raven Shield** nahe an der Buchvorlage bleibt. Außerdem muss das Spiel zur Endabnahme an den **Rainbow Six-Erfinder**. **MS**



Per **Mausrad** öffnen die Retter die Tür ein wenig und spähen durch den Spalt.

Raven Shield

Genre: Taktik-Shooter **Entwickler:** Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Taktische Terrorbekämpfung statt blinder Ballerei – das ist ganz nach meinem Geschmack. Alleine für die Mausrad-gesteuerten Aktionen verdienen die Entwickler ein Extra-Schulterklopfen. Technisch ist dank der neuesten Unreal-Engine sowieso alles im Lot.«