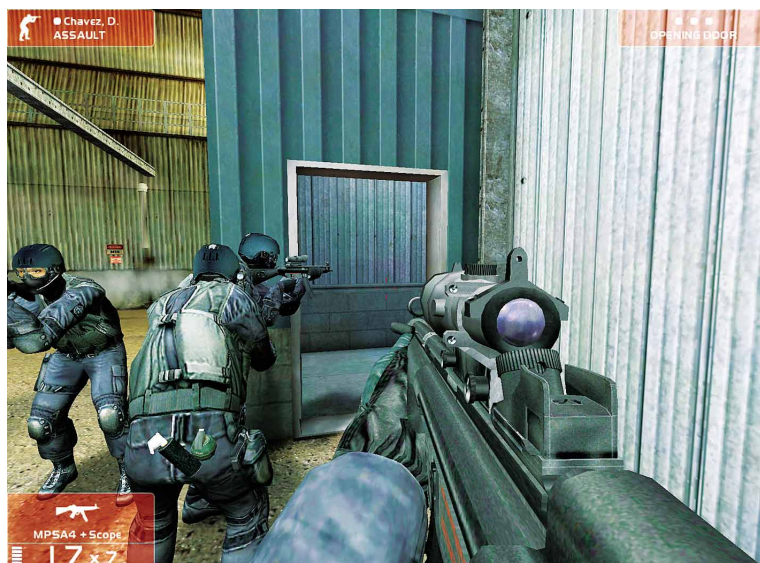


Rainbow Six 3

Raven Shield

Einer der Väter des Taktik-Shooter-Genres kehrt zurück – mit Unreal-Engine, schlaun Teams und entschlackter Bedienung.



Sturm auf ein Lagerhaus: Mit dem schnellen Finger am Abzug ist es in den Solospiel-Missionen nicht getan. Überlegt steuern Sie als Anführer Ihr Team bei der Eroberung feindlicher Stellungen.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Auf DVD:
Multiplayer-Demo

Die literarische Qualität der Militär-Thriller von Tom Clancy mag diskussionswürdig sein, doch ihre inspirierenden Verdienste für das Actionspiel-Genre sind unbestritten: Der Roman **Rainbow Six** über die gleichnamige Anti-Terror-Truppe war 1998 die Basis für ein ebenso originelles wie erfolgreiches Taktik-Actionspiel. Dessen Enkel mit dem Untertitel **Raven Shield** hat sich im Vergleich ganz schön gemausert: Neue KI, aufgebohrte Grafik (Unreal-Engine)

und vereinfachte Bedienung kultivieren die Terrorbekämpfung mit dem Team. Vor Ort beim Entwicklerteam in Montreal haben wir uns vor allem mit der 15 Missionen umfassenden Solospieler-Kampagne beschäftigt.

Erfolg ist planbar

Die Einsätze in **Raven Shield** lassen sich auf drei Arten spielen: Sie planen minutös die Aktionen von maximal acht Spielfiguren, die auf drei Teams verteilt sind. Fenster mit 3D-Kameraansichten zeigen die Umgebung am Zielort und erleichtern das taktische Blaupausen-Studium. Statt selber mitzumischen, können Sie den Einsatz dann ablaufen lassen und als unsichtbarer Beobachter beliebig umherschwirren. Wer mehr auf Action steht, darf diese Planungsphase umgehen und sich direkt als Anführer eines vierköpfigen Teams ins Gefecht stürzen. Als dritte Möglichkeit mischen Sie in beiden Phasen

mit und haben so volle Kontrolle über Ihre Mannschaften.

Teamwork wie nie dank neuer KI

Die künstliche Intelligenz in **Raven Shield** wurde neu programmiert: Ihre computergesteuerten Kollegen zeigen sinnvolle Eigeninitiative und halten Ihnen den Rücken frei, wenn Sie mit dem Rest des Teams einen Terroristen-Stützpunkt erkunden. Nähern Sie sich etwa einer Tür, beziehen die Kameraden automatisch die beste Position für das Stürmen eines Raums. »Wir wollen nicht, dass jemand seine Team-Kollegen lediglich als Extraleben missbraucht«, begründet Lead Designer Mike McCoy die aufgewertete Wichtigkeit des Begleitpersonals. Außerdem ist es einfacher denn je, mit dem entschlackten User Interface gezielt Befehle zu geben.

Ja, wo laufen sie denn?

Viel unberechenbarer als die Kameraden sind die Terroristen, die meist rastlos umherlaufen und zusammenarbeiten, um Ihren Trupp in die Zange zu nehmen. »Auch wenn du eine Karte wiederholt spielst, weist du nicht genau, ob im nächsten Raum ein Gegner steckt«, warnt uns Mike. Durch vorsichtige Türspalt-Öffnung per Mausekursor und den Einsatz von Herzschritt-

Sensor oder Scharfschützengewehr mit Wärmesicht-Fernrohr erkunden wir deshalb die Lage. Die Levels sind zudem raffiniert aufgebaut. Viele Wege führen ans Ziel, Raum für Raum sichert man möglichst unbemerkt ein Gebäude – bis plötzlich ein wildes Gruppen-Feuergefecht ausbricht. Gegen solche Überraschungen hilft, das Gebäude vorher mit Tränengasgranaten auszurauchern. **HL**



Zu Beginn der Kampagne reist Ihr Team nach **Venezuela**, wo Terroristen eine Öltraffinerie besetzen.



Der **Herzschlag-Sensor** verrät mit Kringeln, dass jemand hinter der Wand steht. Ob Freund oder Feind, ist unklar.

Raven Shield

Genre: Taktik-Shooter **Entwickler:** Februar 2003
Termin: Ubi Soft **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Bei den Vorgängern war nicht nur der Spielablauf, sondern auch die umständliche Bedienung nervenzerfetzend. Deshalb ist für mich das entrümpelte Menüsystem für Team-Befehle der heimliche Star von **Raven Shield**. Die Solo-Missionen spielen sich erheblich subtiler und taktischer als der Multiplayer-Modus.«