

Ballern für Denker

Rainbow Six 3 Raven Shield

Der neue Tom-Clancy-Shooter ist fast fertig: Wir haben in einem LAN-Gefecht schon mal auf die Entwickler gefeuert.



Einsatz in der Schweiz: Stehen Sie ein paar Sekunden still, gehen Ihre Kameraden in die Hocke.



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

Multiplayer-Partien gegen Spieleentwickler geht man normalerweise aus dem Weg. Schließlich kennen die Profis ihre Programme ganz genau und nutzen sämtliche Kniffe. Wir haben uns trotzdem getraut, gegen Mike McCoy und Mike Grasso anzutreten. Die beiden Mikes arbeiten als Lead Designer und technischer Berater

an **Rainbow Six 3: Raven Shield**. Während einer packenden LAN-Partie verrieten sie uns eine Menge Details zu dem neuen Taktik-Shooter.

Eingeschränkte Waffenwahl

Vor jedem Einsatz stellen Sie Mannschaft und Bewaffnung zusammen. Maximal drei Teams zu je vier Personen gehen gegen Terroristen, Geiselnnehmer und Drogenhändler vor. Die nach Aufgaben wie Scharfschütze oder Kundschafter eingeteilten Männer schleichen mit Standard- oder Wunschbewaffnung ins Feld. Upgrades wie Zielfernrohre peppen die Knarren auf. Nur mit dem Scharfschützengewehr werden Sie in den Genuss des Wärmesichtgeräts kommen. »Ursprünglich sollte es das Teil für jede Waffe

geben«, verrät McCoy. »Aber es kippt die Balance, wenn alle durch Wände sehen können.« Zusätzliche Spielereien wie Minen oder ein Herzschlagsensor komplettieren die Ausrüstung.

Blaupausensöldner

Wie in den Vorgängern **Rainbow Six** und **Rogue Spear** gibt es auch in **Raven Shield** eine Planungsphase. In der geben Sie den drei Teams Marsch- und Verhaltensbefehle. Wer mag, kann Ausrüstungs- und Planungsphase einfach überspringen. Dann verzichten Sie aber auf die einzige Möglichkeit, sich den Grundriss des Levels in Ruhe einzuprägen. Denn die Mini-Karte im Spiel soll entfallen.

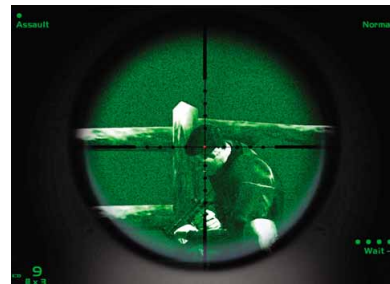
Schießen mit Geschichte

Die 15 Missionen des Singleplayer-Modus führen Sie unter anderem nach Norwegen, Brasilien oder in die Schweiz. Eine von Tom Clancy höchstselbst abgesegnete Hintergrundgeschichte soll die Aufträge zusammenhalten. Der Erfolgsautor bestimmt auch die moralischen Grundsätze in **Raven Shield**: »Wer auf einen kapitulierenden oder bereits gefesselten Gegner schießt, für den ist das Spiel sofort zu Ende«,

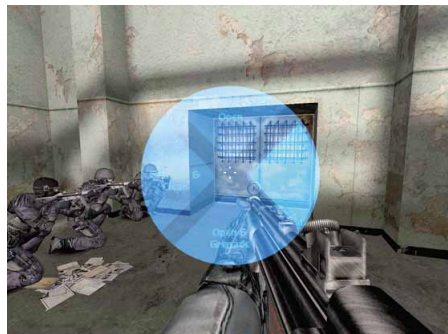
erklärt Mike McCoy. Geballert wird dennoch jede Menge. Ihren Kameraden geben Sie während des Einsatzes mit einem einfachen Menü Befehle wie »Öffne Tür und wirf Granate«. Mit menschlichen Kollegen geht's noch leichter: Auf einer jederzeit einblendbaren Karte sollen Sie mit der Maus Notizen malen können. Die Kritzelei ist für alle Teammitglieder sichtbar. **MS**



Das Infrarot-Zielfernrohr zeigt im Wärmebild eine Geisel nebst Bewacher. Dessen kalte Waffe fehlt.



Bei Nacht spürt der Restlichtverstärker Gegner auf. In hellen Räumen sind Sie damit jedoch fast blind.



Per Leertaste erscheint das Befehlsmenü. Mit der Maus wählen Sie eine Aktion, hier »Tür öffnen und Raum sichern«.

Raven Shield

Genre: Taktik-Shooter **Entwickler:** Ubi Soft
Termin: Oktober 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Kaum ein Taktik-Shooter ist so aufregend wie **Raven Shield**. Nervenzersetzende Schleich- und Erkundungsphasen entladen sich in wilden Feuergefechten. Vor allem die technischen Gimmicks haben es mir angetan. Jetzt bin ich gespannt, ob auch die Hintergrundgeschichte Tom-Clancy-Niveau hat.«