Bilder vom Entwickler

Die von Ubisoft bereitgestellten Bilder sind so genannte Konzeptmotive. Das bedeutet: Dieses Material stammt zwar aus dem Spiel, ist aber so aufbereitet, wie die Grafik und der Stil von **Rainbow Six: Patriots** einmal aussehen sollen.

Rainbow Six Patriots

Nach dem schwachen Vorgänger Vegas 2 versucht Ubisoft nun einen Neustart seiner langlebigen Taktik-Shooter-Reihe. Mit provokanten Mitteln. Von Daniel Matschijewsky

Stärken

+ filmreife Inszenierung
+ intensive Gänsehaut-Momente
+ realistischer Ansatz

Schwächen

- zu stark auf Schock gebürstet?
- Wie taktisch wird das Spiel wirklich?

Angeschaut

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)**
Termin: **2013** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7676

Da schlucken selbst hartgesottene Spieler. Wir befinden uns auf der New Yorker Brooklyn Bridge, haben uns eben durch Dutzende schwer bewaffnete Terroristen geschossen und stehen nun vor einem wimmernden Familienvater, der eine tickende Sprengweste trägt. Nur noch wenige Sekunden, bis die Detonation nicht nur unser Elite-Team in den Tod reißt, sondern auch Hunderte Zivilisten, die in Autos kauernd um ihr Leben fürchten. Wir treffen eine bittere Entscheidung und werfen den panisch kreischenden Mann über die Brüstung. Er fällt und fällt, bis er in einer krachenden Explosion verschwindet. Das ist nur eine von vielen Szenen aus **Rainbow Six: Patriots**, mit der Ubisoft Montréal seiner Taktik-Shooter-Reihe eine neue Richtung geben will. Eine realistische, harte und eindringliche Richtung. Die **Assassin's Creed**-Entwickler gehen damit ein großes Risiko ein. Denn der Grat zwischen einem erinnerungswürdigen, aufwühlenden Spielerlebnis und platter Geschmacklosigkeit ist denkbar schmal.

Ubisofts erzählerischer Ansatz: Man will dem Spieler keine gesichtslosen Terroristen vorsetzen, sondern Typen von nebenan, Menschen mit Namen und nachvollziehbaren Motiven. Die Bösewichte sollen tiefgründig sein, Männer und Frauen, die gegen das scheinbar korrupte System kämpfen, wenn auch mit drastischen Mitteln. Um das zu erreichen, erzählt **Patriots** sämtliche Geschehnisse aus der Ego-Perspektive, oft sogar aus den Augen unschuldiger Terroropfer. Da müssen wir als gefesselter Ehemann mit ansehen, wie unsere Frau brutal zusammengeschlagen wird, nur damit wir uns »freiwillig«

Serientypisch sind wir stets **im Team** unterwegs und dürfen Kommandos erteilen.

Die **Terroristen** haben eine Geisel genommen. Opfern wir sie, um Hunderte Zivilisten zu retten? Vor solche Entscheidungen soll uns Patriots laufend stellen.

Perspektivwechsel

Rainbow Six: Patriots lässt uns immer mal wieder in die Haut anderer Figuren schlüpfen. So erfahren wir beispielsweise, dass der **Selbstmord-Attentäter** (oben), den wir über die New Yorker Brooklyn Bridge jagen, in Wahrheit ein **Familienvater** (unten) ist, der von Geiselnehmern zu seiner abscheulichen Mission gezwungen wird.

auf dem Times Square in die Luft jagen. An anderer Stelle erreichen wir in der Haut eines jungen Streifenpolizisten als Erster den Ort eines Anschlags oder stolpern als Zivilist zufällig in eine ausweglose Geiselsituation.

Mehr noch, **Patriots** soll uns immer wieder vor moralische Entscheidungen stellen, etwa wenn sich ein Terrorist mit einem Sprengzünder in der Hand hinter einer Geisel versteckt. Ihn auszuschalten, ohne das Opfer zu treffen, ist unmöglich. Was also tun? Erschießen wir einen Unschuldigen, um Dutzende zu retten? Was in der Theorie spannend klingt, bleibt auch erstmal nur das. Denn bislang schweigt sich Ubisoft über die möglichen Alternativen aus. Auch was wir zum Beispiel mit unserem Familienvater auf der Brooklyn Bridge machen können, außer ihn in den sicheren Tod zu schicken, will uns das Team nicht verraten. Es bleibt also abzuwarten, ob Ubisoft der schwierige Balanceakt gelingt, **Rainbow Six: Patriots** intensiv zu inszenieren, ohne über das Ziel hinauszuschießen und pubertär zu provozieren, wie es etwa **Modern Warfare 2** mit dem berüchtigten Flughafen-Level getan hat.

Abseits der ungewöhnlichen Erzählweise soll das neue **Rainbow Six** seinen Wurzeln treu bleiben. Typisch für die Serie befehligen wir ein Team KI-gesteuerter Soldaten, stürmen Räume und stürzen uns in temporeiche Schusswechsel. Das aus **Rainbow Six: Vegas** bekannte OPA-System (»Observe, Plan, Act«), durch das wir etwa Deckungen vorgeben oder feindliche Einheiten markieren, wurde um ein intuitives Element namens »One-Button-Tactics« erweitert. Das soll Kommandos mit nur einem Tastendruck direkt in der Spielwelt erlauben, die sich sogar zu Angriffsketten aneinander reihen lassen. So befehlen wir unserem Team, erst eine Tür aufzubrechen, dann eine Blendgranate zu werfen und schließlich die zuvor markierte Schlüsselfigur gezielt auszuschalten. Anders als in den Vorgängern soll die Gegner-KI dabei für mehr Spannung und Anspruch sorgen. So stehen die Burschen nicht mehr einfach nur doof in der Gegend herum, sondern wenden sich auch mal für einen kurzen Plausch ab oder patrouillieren durch den Raum. So gilt es bei Zugriffen nicht nur das Wie zu beachten, sondern auch das Wann.

Um selbst einer feindlichen Übermacht Herr zu werden, greifen die Rainbows auf neues Hightech-Spielzeug zurück, etwa eine Seilwinde, mit der das Team in waghalsigen Senkrechtsprints an Außenfassaden hinunter rennt, sowie die »Augmented Reality«-Ansicht. Diese Sichtverbesserung erlaubt uns, Gegner selbst durch dickste Wände hindurch zu erspähen, wodurch sich das taktische Vorgehen leichter planen lässt. Ubisoft experimentiert allerdings noch damit, wann und wie oft man diesen mächtigen Röntgenblick einsetzen darf. Eine coole Idee ist die Augmented Reality aber schon jetzt, zumal es die recht statische Snake Cam aus den Vorgängern ersetzt. Auf der anderen Seite bleibt abzuwarten, ob **Patriots** dadurch nicht zu seicht wird. Schon die beiden Vorgänger **Vegas** und **Vegas 2** waren mehr Action- als Taktikspiele. Bis wir diese Frage beantworten können, fließt allerdings noch viel Wasser unter der Brooklyn Bridge hindurch; **Patriots** erscheint erst 2013. DM

Heiligt der Zweck die Mittel?

Mit dem **Rappler** seilen wir uns in Windeseile an Häuserfassaden ab. Um das Seil zu befestigen, benutzen die Rainbows eine am Gürtel angebrachte Bolzenpistole.

Ein schmaler Grat

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Den Spieler durch drastische Terrorszenen aufzurütteln, ist manchmal schon in die Hose gegangen. Man denke nur an Modern Warfare 2 oder Homefront. Dass Ubisoft nun noch eine Schippe drauf legt und mich sogar in die virtuelle Haut der Opfer schlüpfen lässt, ist gleichermaßen mutig wie riskant. Das Team muss gehöriges Fingerspitzengefühl beweisen, sonst verkommt der an sich interessante Serien-Neustart zum geschmacklosen Aufreger. Zumal ich mir nicht richtig vorstellen kann, wie die Handlungsalternativen aussehen sollen: Was geschieht denn nun, wenn ich mich weigere, Familienväter von Brücken zu werfen und Geiseln zu erschießen?

Der Rainbow-Six-Autor Tom Clancy heißt mit vollem Namen Thomas Leo Clancy Jr.