

## Was Shootern heute fehlt

## BRINGT DAS ALTE RAINBOW SIX ZURÜCK

**Ghost Recon: Wildlands macht Dimi immer wehmütig. Dann denkt er an einige seiner besten Shooter-Erfahrungen und meckert nostalgisch, warum es sowas nicht mehr gibt.**



## Der Autor

Mit drei Waffenbrüdern die Welt retten, vorsichtig um jede Ecke lugen, fluchen, wenn das Cola-Glas aus Versehen auf der Maustaste landet und halb Mexiko die eigene Position verrät – da blickt Dimi wehmütig drauf zurück. Und nervt Johannes, dass er SWAT 4 mit ihm spielen soll. Bitte.

Eigentlich ist es hochgradig unfair, Ghost Recon: Wildlands als Aufhänger für meine nostalgische Shooter-Meckerei zu benutzen. Schließlich habe ich mit dem Open-World-Geballere jede Menge Spaß. Aber es soll schließlich um Taktik-Shooter gehen – was wäre da ein besserer Einstieg als eine altbewährte Taktik-Marke? Hm. Dann nehme ich einfach den Vorgänger: Als Ghost Recon: Future Soldier 2012 mit seinen Michael-Bay-Feuerwerken, Rail-Shooter-Passagen und ballerwütigen Helden erschien, hat mich das Spiel extrem bockig gemacht. Und diese Bockigkeit hält bis heute an!

Ich vermisse die alten Taktik-Shooter, die ich mit Freunden gemeinsam anpacken und auf viel zu langen LAN-Partys durchtüteln konnte. Erinnern Sie sich an SWAT 4? An Rainbow Six 3: Raven Shield? Und selbst an das eher action-geladene, aber doch taktische Ghost Recon: Advanced Warfighter? Da musste man gemeinsam um jede Ecke lugen, Rollenverteilungen absprechen, ideale Ausrüstung vorbereiten und sich die Zähne an den Gegnern ausbeißen. Schließlich war man nach zwei, drei Treffern schlicht hinüber.

Eine gelungene Geiselnbefreiung nach ebenso gelungener Taktik-Phase in Rainbow Six gehörte zu den krönendsten Erlebnissen meiner Shooter-Karriere! Oder ein erfolgreicher Lauf in SWAT 4, bei dem man im Koop den Großteil der Gegner tatsächlich zur Aufgabe »überredet« hat, statt allen einfach in den Kopf zu schießen. Pfefferspray sei Dank!

Ghost Recon: Future Soldier war 2012 für mich der spielgewordene Abgesang auf diese Ära knallharter Kampagnen-Shoo-

ter. Und auch wenn Rainbow Six: Siege (das ich privat ununterbrochen spiele) die Taktik-Komponente in den Multiplayer transportiert, dauert diese Flaute im Singleplayer (beziehungsweise Koop) doch bis heute an.

Es gibt einfach keine gescheite Anlaufstelle mehr für die alten Rainbow- und Ghost-Recon-Hasen, für Fans von SWAT 4 und Co. Neuere Titel wie Takedown: Red Sabre sind bei den Kritikern abgeraucht, moderne Ghost Recon richten sich schlicht an ein ganz anderes Publikum.

## Die Zeit ist reif, oder?

Und um hier direkt ein Missverständnis aus der Welt zu räumen: Natürlich gibt es Hardcore-Shooter wie Arma 3 oder Escape from Tarkov, das ist mir schon klar. Aber Militärsimulationen zähle ich zu einer anderen Kategorie, die alten Rainbow-Six- und Ghost-Recon-Teile sind für mich eher das, was Forza 6 für Rennspiele darstellt: ein um Realitätsnähe bemühtes Spiel, das zwar knallhart sein kann, aber am Ende des Tages trotzdem Spielbarkeit über Simulationstreue stellt. Ein schmaler Grat, der wie auf mich zugeschnitten scheint.

Für sowas muss heutzutage einfach wieder Platz gemacht werden. Ich meine, kommt schon, liebe Entwickler: Es erscheinen Nachfolger zu Planescape: Torment, geistige Fortsetzungen zu Baldur's Gate, und dann gibt's da auch noch dieses kleine Spiel, das sich an Wing Commander orientiert. Sternenbürger oder so. Sperrigkeit geht als Argument also nicht (mehr) durch, schließlich wird heutzutage mit so vielen vermeintlich antiken Spielideen erfolgreich experimentiert.

Klar, das mag mein Wunschdenken bleiben, aber umso wichtiger ist mir, hier nochmal zu konstatieren: SWAT 4 und die alten Rainbow- und Recon-Teile waren und sind eine großartige Bereicherung für das Shooter-Genre, sie haben für unzählige spannende Erlebnisse mit Freunden gesorgt und bleiben ein heißgeliebtes und wichtiges Subgenre. Wenn jetzt tatsächlich wieder jemand einen erfolgreichen Taktik-Shooter macht und alle Publisher über dessen Erfolg bei den Fans überrascht sind, dann werde ich nach diesem Artikel zumindest stolz mit dem Finger wedeln und spötteln: Ich hab's euch ja gesagt! ★



Ghost Recon: Wildlands richtet sich an eine andere Zielgruppe als die klassischen Taktik-Shooter von vor zehn Jahren.



Dimi vermisst Taktik-Shooter wie Rainbow Six, die er mit Freunden gemeinsam anpacken und auf LAN-Partys durchtüteln kann.