

TERROR-ALIENS

Genre: Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 16.9.2021

Lange war es still um das Spiel, das erst Rainbow Six Quarantine, dann Parasite und heute Extraction heißt. Jetzt konnten wir es erstmals selbst ausprobieren. Von Philipp Elsner



Die Schleusen dienen als Saferoom und teilen zugleich die Levels in einzelne Abschnitte, eine Rückkehr ist unmöglich.

Es wurde umbenannt, verschoben, geleakt, und nach der ersten Ankündigung 2019 hörte man lange Zeit gar nichts mehr vom neuen Shooter im Rainbow-Six-Universum. Jetzt kehrt der mysteriöse Titel unter dem Namen Rainbow Six Extraction zurück und lässt sich endlich wirklich in die Karten schauen: Auf einem Anspiel-Event von Ubisoft konnten wir uns für knapp anderthalb Stunden in den Koop-Kampf gegen die Alien-Brut stürzen. Moment mal! Aliens? In Rainbow Six? Okay, fangen wir mal von vorn an.

Rainbow SixCOM

Rainbow Six Extraction spielt in der Welt von Rainbow Six Siege, allerdings mit einem großen Unterschied: Außerirdische Invasoren bedrohen die Menschheit, verteilen überall grässlichen Schleim sowie Sporen und reißen im Vorbeigehen auch noch mal eben die Freiheitsstatue ein. Das kann die aus Siege bekannte Anti-Terror-Einheit natürlich nicht

auf sich sitzen lassen, formiert sich kurzerhand unter dem Namen REACT neu und geht eben ab sofort auf Monsterjagd.

Operator, Waffen, Gadgets, Spezialfähigkeiten und sogar die Steuerung kommen Siege-Spielern deshalb sofort vertraut vor – selbst die kleinen Spähdrohnen funktionieren fast genauso wie im Vorgänger, beziehungsweise besser gesagt im Hauptspiel. Denn durch das Recycling vieler Elemente wirkt Extraction eher wie ein Spin-off oder ein Addon als wie ein eigenständiger Titel – aber dazu später mehr. Zuerst wollen wir hier nämlich klären, wie sich Extraction denn nun eigentlich spielt!

Taktisch und clever

Extraction ist kein PvP-Shooter, sondern setzt komplett auf Koop-Einsätze gegen KI-Gegner. Grob gesagt stellen wir dabei zunächst unser Team und die Ausrüstung zusammen, absolvieren zufällig ausgewählte

Missionsziele in einem von Aliens verseuchten Gebäudekomplex und flüchten danach mit der gesammelten Erfahrung über einen festgelegten Exfiltrationspunkt.

Die Levels sind grundsätzlich frei begehbar, allerdings nicht gerade riesig und durch Luftschleusen zusätzlich in kleinere Abschnitte aufgeteilt. Statt wie in Left 4 Dead innerhalb kürzester Zeit haufenweise Monster über den Haufen zu ballern, gehen wir im Optimalfall leise und vorsichtig vor. Wer nämlich einfach drauflos stürmt, scheucht schnell ganze Scharen von Kreaturen auf, die uns mit wenigen Treffern den Garaus machen können: Nahkämpfer, die mit stacheligen Armen nach uns schlagen, echsenartige Wesen mit natürlicher Panzerung gegen Kugeln oder flinke Pustelviecher, die in einer Säurewolke explodieren, sind nur ein paar der Gefahren, die auf unser Team lauern.

Deshalb setzen wir auf schallgedämpfte Waffen oder schleichen ganz um Gegner he-

Die aus Siege bekannten Gadgets kehren in leicht verändertem Look zurück: Mit Claymore-Minen sichern wir unseren Rücken.



rum, um unentdeckt zu unserem Missionsziel zu gelangen. Pro Einsatz gibt es davon stets drei Stück: Mal gilt es, einen in Alien-Schleim gewickelten Operator zu befreien, Bomben zu verteidigen, Computer-Terminals anzuschalten oder Proben aus schleimigen Sporen zu entnehmen.

Ein Spiel mit hohen Einsätzen

Cooler Idee: Scheitert eine unserer Aufgaben, machen wir ohne Game-Over-Bildschirm einfach mit der nächsten weiter. Gehen uns Munition oder Lebenspunkte aus, können wir uns sogar ähnlich wie bei Hunt: Show-down bewusst entscheiden, Missionsziele sausen zu lassen und mit bisher gesammelten Erfahrungspunkten aus dem Level zu fliehen. Lebendige und gesunde Operator sind nämlich ein wichtiges Gut in Extraction: Stirbt unsere Spielfigur, ist sie nicht mehr verfügbar und wird Ziel einer Rettungsmission. Schaffen wir es, sie beim nächsten Einsatz zu bergen, wird sie erneut Teil unserer Charakterauswahl. Und gehen wir verletzt

So nah sollten wir Gegnern möglichst nie kommen: Eine Handvoll Treffer reicht aus, um uns zu Boden zu schicken.



aus einem Einsatz, haben wir die Wahl: Riskieren wir die nächste Mission mit wenigen Lebenspunkten oder spielen wir andere Helmen, bis sich die Gesundheit des angekratzten Operators regeneriert hat? Da jeder Operator über eine individuelle Spezialfähigkeit

verfügt (zum Beispiel Heilung, Feindaufklärung, Sprengsätze und so weiter), sorgt dieses System für eine interessante Dynamik: Sind wir wirklich bereit, unseren Medic für einen Rettungseinsatz zu riskieren? Sollten wir mit unserem Drohnenexperten auf Nummer Sicher (und zum Landeplatz) gehen, oder sind wir gierig auf die zusätzlichen Erfahrungspunkte? Operator sind durch diese Mechanik die vielleicht wichtigste Ressource in Rainbow Six Extraction, mit der wir deshalb geschickt haushalten müssen.

Keine Story, keine Stimmung

Wie beim großen Bruder Rainbow Six Siege ist auch in Extraction Teamwork, Aufklärung und Koordination der Schlüssel zum Erfolg. Es macht Spaß, gemeinsam methodisch vorzugehen und die Operator-Fähigkeiten clever zu kombinieren, um dann ohne Verluste aus dem Zielgebiet zu verschwinden. Trotzdem bleibt nach der Anspiel-Session auch ein etwas fader Beigeschmack zurück, denn schon nach kurzer Zeit fühlt es sich an, als



Doc wurde im Einsatz verletzt und regeneriert jetzt langsam außerhalb von Missionen.



Wir pflanzen drei Kanister in ein Alien-Nest, um es zu versiegeln. Die Missionen fühlen sich stark nach Checklisten-Abhaken an.



Trotz netter Lichtstimmung kommt selten echte Gruselatmosphäre auf.

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Versteht mich nicht falsch: Das taktische Vorgehen gegen die Alien-Brut hat Spaß gemacht. Wenn ein Teamkollege den Feind auskundschaftet, ein zweiter Heilung verteilt und der dritte eine Sniper-Position bezieht und alles wunderbar ineinander greift, dann erlebt man in Rainbow Six Extraction diese tollen »Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert«-Momente. Aber unterm Strich fühlt sich alles eine Spur zu sehr an, als wäre ich schon mal dort gewesen. Hier ein Terminal hacken, da eine Bombe verteidigen – das kenne ich so schon aus zig anderen Koop-Shootern. Das Treffer-Feedback fühlt sich okay, aber nicht herausragend an. Und die Maps sind Büro- oder Industriekomplexe mit Lagerhallen, Laboren und so weiter. Nichts Neues also. Und auch beim Gegnerdesign wirkt alles ein bisschen wie aus dem Lehrbuch: Monster mit riesigen Blasen auf dem Rücken, die bei Beschuss in einer Giftwolke explodieren, beeindrucken heute vermutlich keinen Shooter-Fan mehr. Warum die immer noch innovative dynamische Levelzerstörung – immerhin eines der großen Aushängeschilder von Rainbow Six Siege – derart in den Hintergrund rückt, ist mir ein Rätsel. Ja, die eine oder andere Wand haben wir weggesprengt, um eine Abkürzung zu nehmen. Aber abgesehen davon gab es für mein Team nie einen Grund, die gewaltige Freiheit zu nutzen, die die Engine eigentlich mitbringt. Was bleibt, ist also ein durchaus launiger Koop-Taktik-Shooter, dem allerdings mindestens ein oder zwei innovative Ideen fehlen.

spielten wir im Grunde immer das gleiche Match, nur in einer leicht veränderten Reihenfolge. Sätze wie »In diesem Raum waren wir vorhin schon, wisst ihr noch?« oder »Ah, jetzt müssen wir wieder diese beiden Spots verteidigen« fielen bereits nach einer guten halben Stunde. Schnell kannten wir die Gegnertypen und ihre Schwachstellen, liefen unsere Missionsziele beinahe routiniert ab.

Überraschungen? Schockmomente? Skriptsequenzen? Fehlanzeige. Da schafft GTFO mit seiner schaurigen Lichtstimmung und der fiesen Soundkulisse deutlich mehr Horroratmosphäre, und World War Z inszeniert mit seinen Massenschlachten beeindruckendere Panikmomente.

Spätestens beim finalen Countdown am Exfiltrationspunkt hätten wir ein letztes Gefecht gegen anstürmende Monsterhorden erwartet, landeten aber prompt (und enttäuschend unzeremoniell) im Mission-Erfüll-Bildschirm. Drei grüne Haken. Keine Verluste. Plus 120 Erfahrung. Der Nächste bitte. Dass wir außer der REACT-Prämisse keine

nennenswerte Story oder Dialoge erleben, trägt zudem nicht zur Motivation bei.

Djà-vu für Siege-Veteranen

Wie bereits erwähnt, dürften sich vor allem Kenner von Rainbow Six Siege an dem schonungslosen Recycling stören. Zwar ist es in der Videospielentwicklung durchaus üblich, Figuren, Levels, Geräusche und Ähnliches wiederzuverwenden – immerhin sind all diese Dinge sehr aufwändig zu erstellen. Doch gerade bei Extraction sehen wir schon auf den ersten Blick fast nur Vertrautes: Von den Animationen über das Schuss- und Rückstoßverhalten bis hin zum Sound kommt uns alles schwer bekannt vor. Selbst die Attachments, die wir auf unsere Knarren schrauben können, stammen aus Siege. Und die Operator sind ebenfalls alte Bekannte mit neuen Skins. Auffallen wird das natürlich in erster Linie Siege-Spielern. Die könnten dafür aber das Gefühl bekommen, eher einen aufwändig gestalteten DLC statt wirklich ein neues Spiel zu bekommen. ★