

Rainbow Six Extraction

ÜBERRASCHEND GUT

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **20.1.2022** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Ubisoft denkt Rainbow Six neu: Als düsterer Koop-Shooter verlangt euch die Alien-Jagd in Extraction alles ab. Nur die Langzeitmotivation bleibt unklar. Von Rémy Bourmizel

Ich seile mich aus einem Helikopter ab. Das Rauschen der Rotorblätter dröhnt noch in meinen Ohren. Langsam bewege ich mich an der Seite meiner Kameraden voran. Lautes Keuchen hallt durch die Flure. Nach und nach schalten wir ein Ziel nach dem anderen aus, bis wir endlich unser vermisstes Team-

mitglied erreicht haben. Doch in dem Moment, in dem ich mir Sledge über meine breite Schulter werfe, höre ich ein Kreischen. Wir wurden entdeckt!

Ich ziehe die Pistole aus dem Holster und versuche, mir meinen Weg zum Extraktionspunkt freizuschießen. Aliens strömen auf

uns ein, es sind Dutzende Widersacher, schleimige, mit Pusteln übersäte Viecher, gesichtslos und doch furchteinflößend. Ich werde getroffen, kriege durch das zusätzliche Gewicht kaum einen Fuß vor den anderen, doch ich lasse mein Team Rainbow auf keinen Fall im Stich. Langsam zeichnet sich die Rettungskapsel im Nebel ab. Ich hechte zum Notfallknopf, lege Sledge mit letzter Kraft ab. Gelber Rauch steigt auf, und bevor mir meine Augen zufallen, höre ich die mir vertrauten Rotorblätter näherkommen.

Im Koop-Shooter Rainbow Six Extraction kämpfen wir uns zu dritt durch kontaminierte Areale voll mit Kreaturen, um die von einem Parasiten befallenen USA zu retten. Damit dies gelingt, wurde die Spezialeinheit »Reac« ins Leben gerufen. In den zwölf Eindämmungszonen ist es unsere Aufgabe, mehr über den Parasiten in Erfahrung zu bringen und diesen zu bekämpfen.

Diesmal ist es ein Parasit!

Inhaltlich basiert Extraction lose auf dem Outbreak-Event aus Rainbow Six Siege: ein Parasit, der die Welt gefährdet, eine Spezialeinheit mit viel zu langem Namen, äußerst coole One-Liner. Dass die Rahmenhandlung keinen Oscar gewinnt, weiß Ubisoft glücklicherweise auch und hält sich mit Exposition zurück. Doch auch wenn die Geschichte rund um den Chimera-Parasiten eine eindeutig untergeordnete Rolle spielt, wird sie



Schalten wir Nester oder Gegner per Schleichangriff aus, hat das gleich mehrere Vorteile.



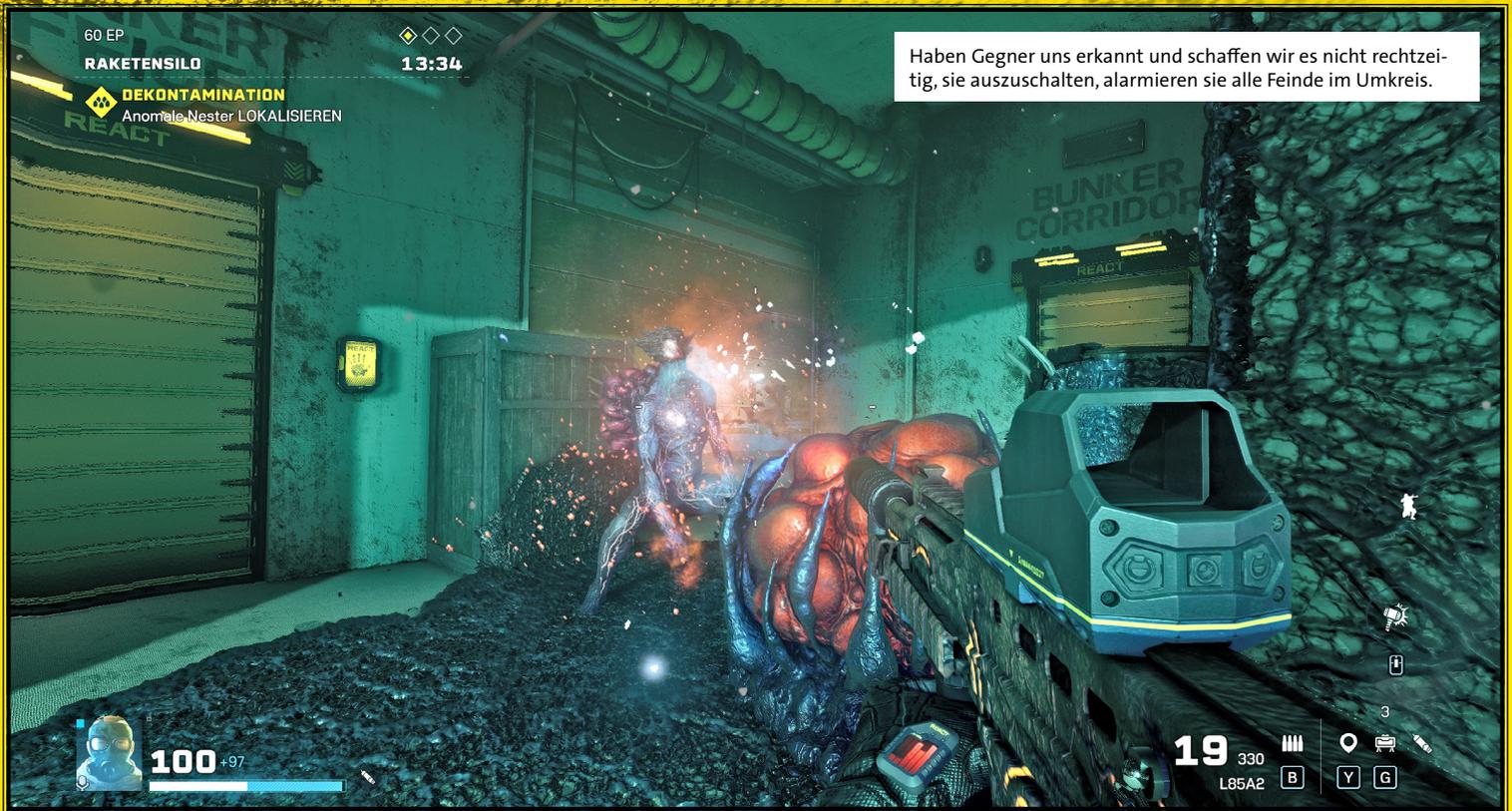
Der »Schleicher« kann sich zwischenzeitlich unsichtbar machen und seinen Kopf schützend ummanteln.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fans von Koop-Abenteuern seid.
- ... ihr taktisches Vorgehen bevorzugt.
- ... ihr die Operators aus Rainbow Six Siege mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Fans von düsteren Horrorspielen seid.
- ... ihr nach einer actionlastigen Ballerbude sucht.
- ... ihr gerne Kampagnen mit rotem Faden spielt.



dennoch in qualitativ hochwertigen Zwischensequenzen erzählt. Nach und nach schalten wir zudem Codex-Einträge frei, die uns mehr über die Alien-Invasion verraten.

Spielerisch finden sich in Extraction überraschend viele Parallelen zu einem anderen Koop-Shooter, dem anspruchsvollen GTFO. Doch bevor Gelegenheitsspieler vom Stuhl kippen, gibt es eine klare Entwarnung: Ubisoft gestaltet Rainbow Six Extraction einsteigerfreundlicher und spendiert zudem vier verschiedene Schwierigkeitsgrade, um das Geschehen an eure eigenen Fähigkeiten anzupassen. Auch die Horrorelemente sind nur in solch einer geringen Konzentration vorhanden, dass selbst die größten Angsthasen unter euch Spaß daran finden werden. Rainbow Six Extraction spielt sich übrigens auch als Solist äußerst gut. Der Schwierigkeitsgrad wird nämlich automatisch an die jeweilige Spieleranzahl angepasst, da es keine KI-Begleiter im Spiel gibt.

Ein gesundes Mittelmaß

In den Missionen, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind, müsst ihr alleine oder als Team verschiedene Ziele abschließen. Dabei könnt ihr jederzeit entscheiden, ob ihr eine Extraktion anfordert oder zum nächsten Abschnitt lauft. Hierbei ist es wichtig, Gesundheit, Munition und Gadgets der Teamkameraden im Auge zu behalten, um abzuschätzen, ob sich das Risiko lohnt. Je weiter ihr kommt, desto mehr Erfahrungspunkte gibt es am Ende.

Die Ziele werden per Zufall generiert und sorgen somit immer für frischen Wind. Zwar spielen sich so manche Aufgaben ähnlich, doch ist die Auswahl so groß, dass es eine Weile dauern sollte, bis Ermüdungserscheinungen auftreten. Mal sollt ihr verschiedene Areale scannen und dabei Gegnerwellen abwehren. Dies sorgt für actionreiche Panik-



momente, in denen ihr einen kühlen Kopf bewahren müsst. Präpariert ihr jedoch vorher den Raum mit Fallen und verstärkten Wänden, macht ihr euch das Leben deutlich einfacher. Ein anderes Mal müsst ihr einen bestimmten Elitegegner mit einem Schleichangriff erledigen. Das erfordert ein wesentlich leiseres und taktisch kluges Vorgehen.

Des Weiteren gibt es für jedes Gebiet neun Akte mit jeweils drei Aufgaben, die zwar nicht zwingend notwendig sind, aber euch beim Abschluss mit massig Erfahrung, optischem Firlefanz wie Waffenanhängern sowie Storyschnipseln belohnen. Sind die ersten Aufgaben noch ein Klacks und erfordern lediglich das Pingeln oder Erledigen von Gegnern auf eine bestimmte Art und Weise, werden die Einsätze später zunehmend fordernder und sorgen dafür, dass ihr zuvor besuchte Orte nochmals anders spielt.

Einen kleinen Wermutstropfen gibt es dennoch: Das mehrmalige Besuchen der Missionsabschnitte ist ein klarer Bestandteil von Rainbow Six Extraction, weshalb es umso bedauerlicher ist, dass es nur jeweils

drei pro Ortschaft gibt. Mehr würden nicht nur für optische Abwechslung sorgen, sondern auch spielerische.

Abwechslungsreiche Alien-Invasion

Doch die Areale wären nichts ohne die Aliens, die sie bewohnen. Für diese Außerirdischen kopiert Ubisoft aber nicht plump die üblichen Zombie-Archetypen, sondern erweitert das Sortiment um Fieslinge mit besonderen Fähigkeiten. Welche Typen euch bei der nächsten Mission begegnen, wird zufällig ausgewählt und erfordert oftmaliges Umdenken. Einige Gegner verstecken ihre Schwachstellen und müssen zuerst mit Gadgets betäubt werden, damit ihr sie ausschalten könnt. Andere teleportieren sich blitzschnell durch die Gegend oder legen Fallen aus. Selbst an Magma erinnernde Pfützen können tödlich sein. Kriegt ihr es gleich mit mehreren Arten von Spezial-Aliens zu tun, kann schnell Chaos ausbrechen.

Damit ihr euch vor einer Mission optimal vorbereiten könnt, gibt euch Ubisoft insgesamt 18 Operators mit an die Hand. Die



Operator IQ kann wertvolle Gegenstände für uns und unser Team durch Wände scannen.



Die »Sprenger« springen bei Kontakt direkt auf uns zu und verursachen eine Menge Schaden.

stammen allesamt aus Rainbow Six Siege und haben grundsätzlich auch die gleichen Fähigkeiten und Waffen. Erstere wurden lediglich bei manchen Operators leicht modifiziert. Zudem haben manche Operators ein Sturmgewehr in ihr Arsenal bekommen, während sie in Siege auf der Seite der Verteidiger kämpfen.

Habt ihr einen Favoriten für euch auserkoren, macht euch Ubisoft aber einen Strich durch die Rechnung. Wenn ihr nur auf Biegen und Brechen aus der letzten Mission entkommen seid, verfügt der gespielte Operator nach Ende einer Partie noch über dieselbe Gesundheit und wird als verletzt markiert. Bevor ihr wieder mit voller Gesundheit starten könnt, müsst ihr zunächst Missionen mit anderen Operators abschließen.

Das fördert auf lange Sicht die Abwechslung, da es euch dazu zwingt, auch andere Operators auszuprobieren und deren Eigenschaften kennenzulernen. Anders sieht es aus, wenn eure Spielfigur während einer Mission stirbt und euer Team es nicht schafft, euren Operator aus dem Areal zu extrahieren. Dann gilt er nämlich als vermisst, und ihr könnt den jeweiligen Charakter nicht mehr nutzen, bis ihr ihn aus dem Areal befreit habt. Was sich erstmal erschreckend liest, ist in Wahrheit weniger drastisch. Probiert ihr euch nämlich an höheren Schwierigkeitsgraden und scheitert, könnt ihr das selbe Areal danach auf der niedrigsten Stufe nochmal spielen und euren Operator ohne große Anstrengung befreien. Das ist zwar einerseits fair, andererseits geht durch diese fehlende Konsequenz aber auch einiges an Nervenkitzel verloren. Damit dies aber gar

nicht erst geschieht, solltet ihr euch vor einer Mission über die Zusammensetzung eures Teams Gedanken machen. Müsst ihr zum Beispiel für eine Mission ein Ziel per Take-down ausschalten, lohnt es sich, Vigil einzupacken. Dieser kann sich kurzzeitig unsichtbar machen und ist somit ein perfekter Kandidat für Angriffe aus dem Hinterhalt. Als Ergänzung ist zum Beispiel Doc nützlich, der Teamkameraden heilen kann. Oder IQ, die wertvolles Team-Equipment mit ihrem Gadget durch Wände aufspürt.

Die ewig alte Leier

Wir Spieler lieben Fortschrittsbalken. Und wer, wenn nicht Ubisoft, könnte dies besser wissen? Jeder der 18 Operators verfügt über zehn Levels, welche beim Erreichen nützliche Boni freischalten, die vor allem auf hohen Schwierigkeitsgraden unverzichtbar



In vier verschiedenen Arealen müssen wir jeweils drei Abschnitte meistern oder vor dem Tod die Biege machen.

MEINUNG

Rémy Bournizel
@bournizel



Als langjähriger Spieler von Rainbow Six Siege und Freund von (rar gesäten) Koop-Spielen habe ich die Entwicklung von Extraction seit der Ankündigung gespannt verfolgt. Auch wenn ich zugeben muss, dass meine Erwartungen dank der fragwürdigen Entscheidungen seitens Ubisoft in letzter Zeit nicht sonderlich hoch waren. Zum einen wäre da die grandiose NFT-Geschäftsidee oder aber auch der verkorkte Zustand von Die Siedler. Doch ich gestehe ein, dass ich eines Besseren belehrt wurde.

Rainbow Six Extraction bietet alles, was ich mir als Taktik-Shooter-Fan wünsche: forderndes Gameplay, geschmeidiges Waffenhandling und eine große Auswahl an Operators und Gadgets, die mir das Leben deutlich einfacher machen. Teamplay wird belohnt, doch auch als Solospieler kann man durch die Schwierigkeitsskalierung eine Menge Spaß haben. Das Balancing von so gut wie allen Items, Operators, Waffen und Gegnern ist derart gelungen, dass man automatisch dazu verleitet wird, auch wirklich alles ausprobieren zu wollen.

Lediglich das optische Design der Ortschaften und Innenräume ist teilweise zu bemängeln. Die sterilen Umgebungen wirken auf Dauer etwas eintönig, weshalb ich mir für zukünftige Content-Patches vor allem hierbei Verbesserung wünschen würde. Trotz dieses Makels habe ich aber eine Menge Spaß mit Extraction und werde mich auch weiterhin durch die mit Aliens verseuchten Areale kämpfen.

sind. Doc verfügt über mehr Spritzen, die im späteren Verlauf zusätzliches Leben spenden. Smoke kann sich wiederum mit Abschüssen selbst wieder aufpäppeln, wenn er am Boden liegt. Aber auch das Waffenarsenal wird mit steigendem Level erweitert.

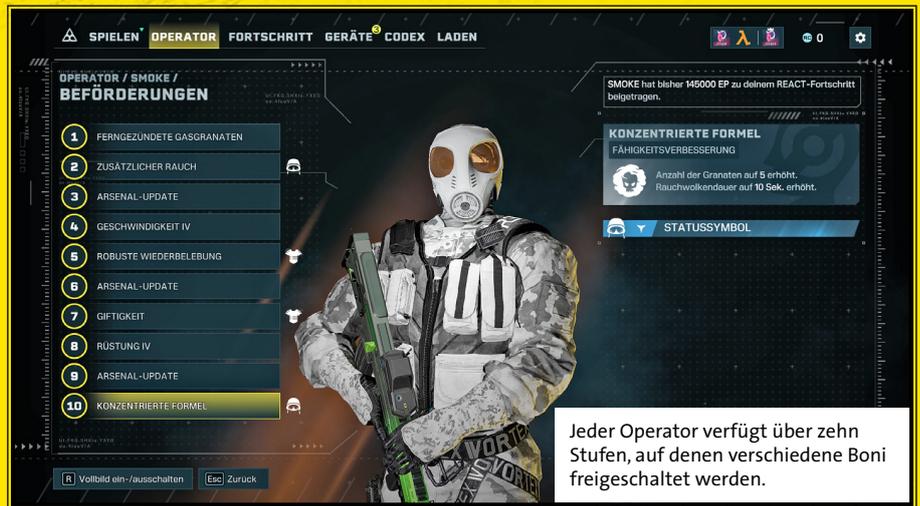
Weiterhin gibt es ein übergeordnetes Levelsystem, mit dem ihr verschiedene Meilensteine und weitere Operators freischaltet.

Die Meilensteine geben Zugriff auf weitere Gebiete und Missionen sowie auf die Endgame-Aktivitäten. Ob letztere auf lange Sicht genügend Motivation bieten, kommt darauf an, wie akribisch Ubisoft das sogenannte »Malstrom-Protokoll« mit Inhalten füttert. Die wöchentlich wechselnden Herausforderungen gehören auf jeden Fall zu den schwierigsten Inhalten. Doch momentan reicht dieser Modus noch nicht, um langfristig Spaß zu bereiten. Zum einen spielen sich die Herausforderungen auf den gleichen Karten ab, die wir schon im normalen Modus durchlaufen haben. Durch die geringe Anzahl an Abschnitten hat man sich an ihnen sattgesehen, bevor man überhaupt das Endgame erreicht hat. Zum anderen fehlen mir PvP-Modi à la Left 4 Dead oder solche, die sich grundlegend anders spielen.

Ein weiteres Problem sind die Belohnungen. Einen Rang in einem reinen PvE-Spiel zu erlangen ist weniger befriedigend, wenn es kein rangbasiertes Matchmaking gibt oder aber auch ganz allgemein keine Kontrahenten, vor denen ich mit meinem erspielten Rang prahlen kann. Zudem sind Helme in der entsprechenden Rangfarbe auch kein großer Anreiz. Trotzdem werdet ihr 30 bis 40 Stunden beschäftigt sein, je nachdem wie viel ihr der Endgame-Spirale abgewinnen könnt. Die Basis ist jedoch gelegt und die Chance vorhanden, aus Extraction auch auf Dauer ein spannendes Spiel zu machen.

Ins gemachte Nest!

Extraction könnte eins zu eins ein Extramodus aus Rainbow Six Siege sein, denn die Basis wurde von Grund auf übernommen. Movement, Waffen-Handling, Operators und deren Waffen und Fähigkeiten spielen sich gewohnt großartig. Weshalb es auch keinen Grund gäbe, an diesen Systemen herumzupfuschen. Zu bemängeln ist lediglich das etwas magere Treffer-Feedback. Gerade Schrotflinten fühlen sich erstaunlicherweise nur wenig durchschlagskräftig an. Bis auf die explosiven Gegner lösen sich die meisten Kreaturen nach Abschuss nämlich wie von Zauberhand in schwarze Partikel auf. Fans von Splatter-Effekten müssen daher ihre Erwartungen zurückschrauben.



Veteranen von Rainbow Six Siege werden sich derweil sofort wie zu Hause fühlen. Auf den ersten Blick hat sich nämlich nicht viel getan. Nur im Detail erkennt man eine etwas bessere Beleuchtung und schärfere Texturen. Gerade die verschiedenen Areale sind sehr steril gestaltet worden und »glänzen« mit Detailarmut. Zwar könnten die Gebiete nominell kaum unterschiedlicher sein, da ihr euch mal in Alaska und ein anderes Mal in New York befindet, doch sehen die Levels im Endeffekt relativ gleich aus. Innenräume wirken zudem so, als wären sie nie wirklich bewohnt worden, und gleichen von der Atmosphäre einem surrealen Möbelhaus. Gerade für Content-Patches würde ich mir daher mehr optische Vielfalt wünschen.

Ubisoft gelingt es hingegen, mit der allgemeinen Ästhetik eine Brücke zwischen Horror und Action zu schlagen. Das Gegner- und Sounddesign sorgt für den nötigen Gruselfaktor, ohne aber jemals zu angsteinflößend zu sein. Denn die oftmals gut ausgeleuchteten Areale wie auch der niedrige Gore-Faktor entkräften das Horrorszenario ungemein. Ob das nun gut oder schlecht ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Doch auf jeden Fall macht Ubisoft Extraction damit für eine breitere Masse an Spielern zugänglicher.

Am technischen Zustand gibt es zudem nichts zu bemängeln. In meiner gesamten Spielzeit ist mir nicht ein Bug untergekommen. Zudem läuft Rainbow Six Extraction

selbst auf älteren Rechnern butterweich und ohne nennenswerte FPS-Einbrüche, selbst in actiongeladenen Szenen. Getestet wurde mit einem Rechner mit einer RTX 3080 bei einer Auflösung von 2560x1440 (WQHD) und auf einem älteren System mit einer GTX 1070 / Intel i5 6500 und einer Auflösung von 1920x1080 (Full HD).

Abschließend sei lobend erwähnt, dass Ubisoft Rainbow Six Extraction zum Release direkt in den PC Games Pass befördert hat. Doch selbst für den reduzierten Vollpreis von gerade mal 40 Euro ist dieser Koop-Shooter ein ziemlich guter Deal. ★

RAINBOW SIX EXTRACTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / RX 560
8 GB RAM, 85 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 5 1600
GTX 1660 / RX 580
16 GB RAM, 85 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ atmosphärische Lichtstimmung ⊕ gute Vertonung ⊕ hochwertige Zwischensequenzen ⊖ repetitives Design ⊖ mageres optisches Treffer-Feedback

SPIELDESIGN



⊕ unterschiedliche Operators und Taktiken ⊕ viele Herangehensweisen ⊕ Teamplay wird unterstützt ⊕ Weeklys fordernd ⊖ fehlende Langzeitmotivation

BALANCE



⊕ Schwierigkeitsgrad passt sich an ⊕ Fähigkeiten nützlich ⊕ Waffen ausbalanciert ⊕ gute Zufallsverteilung ⊖ Tode fühlen sich kaum bestrafend an

ATMOSPHERE / STORY



⊕ guter Kompromiss aus Horror und Action ⊕ kreative Gegner ⊕ dichte Soundkulisse ⊕ ruhige Momente ⊖ belanglose Geschichte

UMFANG



⊕ zig Aufgaben ⊕ Aufleveln dauert und unterhält ⊕ wöchentliche Herausforderungen ⊖ Endgame noch zu dünn ⊖ wenige Abschnitte pro Areal

FAZIT

Extraction bietet ein stimmungsvolles Koop-Abenteurer mit cleveren Gameplay-Mechaniken, die die kleineren Makel ausgleichen.

