

Vegassenhauer

RAINBOW SIX VEGAS

Auf der spannenden Jagd nach einer langbeinigen Terroristin quer durch das nächtliche Las Vegas bleiben unzählige einarmige Banditen auf der Strecke. Und zweiarmige natürlich auch.



Als die Menschheit aus dem Garten Eden vertrieben wurde, war das die Schuld einer Frau. Behauptet zumindest die Bibel. Und wer ist heute daran schuld, dass Menschen aus dem Spielerparadies Las Vegas fliehen? Natürlich wieder eine Frau! Irina Morales heißt die Dame und ist die Anführerin einer skrupellosen Terrororganisation. Weil bei der

letzten Paradies-Vertreibung-Affäre ein Mann scheinbar nicht ausgereicht hat, um das Schicksal zu wenden, nehmen es diesmal drei gestandene Kerle mit der Sünderin

auf: Logan Keller, Jung Park und Michael Walter sind das neue Team der Antiterror-Einheit Rainbow. Im Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** von Ubisoft jagen sie der Verbrecherin hinterher. Doch die hat eine wahre Armee von Schurken unter ihrem Kommando, die raubend, mordend und brandschatzend durch die neonbeleuchtete Wüstenstadt zieht.

Machen Sie sich also auf biblische Schlachten gefasst!

Casino-Hopping

Biblich mag vielleicht ein wenig hoch gegriffen sein, trotzdem bekommen Sie's in den Straßen und Casinos von Las Vegas mit Hunderten von Terroristen zu tun. Die Gefechte schließen sich dabei lückenlos aneinander an: Vom ersten Einsatz in Mexiko über die Befriedung Las Vegas' bis zum großen Finale hängen Rainbows Missionen lückenlos aneinander, ein Hubschrauber bringt uns von Auftrag zu Auftrag.

Als wir als Logan Keller, Anführer des Trupps, nachts mit dem Helikopter über die mit Leuchtreklamen überladenen Prachtboulevards von Las Vegas hinwegjagen, sieht das fast romantisch aus. Doch unsere reizende Begleiterin Jo hat für so etwas gerade keinen Sinn: In der Ferne steigen dicke Rauchschwaden auf, und genau da müssen wir hin. Morales' Schergen haben ein Casino überfallen, Rainbow soll aufräumen.

Unterwegs bedienen wir uns im bordeigenen Waffenarsenal: Zwei Langwaffen, eine Pistole sowie zwei Granatentypen können wir einpacken. Für die Knarren wählen wir außerdem noch Zielfernrohre, Lichtpunkt-Optikvisiere oder Laserpointer, dann schwingen wir uns auch schon an einem Seil aus dem Hubschrauber. Unten warten

unsere Teamkollegen Jung und Michael, die fortan auf unser Kommando hören. Doch den Casinoüberfall hatten wir uns irgendwie kleiner vorgestellt: Rings um das Gebäude versperren unzählige Autowracks den Weg, dazwischen lauern jede Menge Gangster mit vollautomatischen Waffen. Das ist doch kein Überfall – das ist Krieg!



Wir seilen uns **kopfüber** ab. So können wir unentdeckt das Feuer eröffnen.

FACTS

- 20 Missionen
- 33 Waffen
- 19 Ausrüstungsgegenstände
- 10 Multiplayerkarten für bis zu 16 Spieler



Einer unserer Mannen ist am Boden. Wir haben rund eine Minute Zeit, ihn selbst wieder **aufzupäppeln** oder ihm seinen Kollegen zu Hilfe zu schicken, sonst ist das Spiel vorbei.

Ballern ohne Ballast

Was Rainbow hier durchsteht, sind keine chirurgisch präzisen Schleicheinsätze mehr, sondern große Gefechte, an deren Ende die ganze Stadt in Flammen steht. Taktische Spielereien wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder gar umfassende Planungsphasen wie in **Raven Shield** gibt's in **Rainbow Six: Vegas** nicht. Sicherungsbereiche und Wegpunkte? Fehlanzeige. Ihre Männer lassen sich wie im Vorgänger **Lockdown** oder der **Brothers in Arms**-Serie per Tastendruck an Positionen beordern, können mal aggressiv, mal defensiv agieren und Räume auf fünf unterschiedliche Arten freikämpfen, ansonsten war's das aber mit taktischen Feinheiten. Wer nun ein ähnlich dumpfes Herumgerenne wie in **Lockdown** befürchtet, der sei beruhigt: Im Gegensatz zum Vorgänger funktioniert die KI in **Vegas** sehr gut. Ihre beiden Teamkollegen reisen stets als Paar und überblicken so nahezu 360 Grad ihrer Umgebung –

extra zugewiesene Sicherungsbereiche sind so gar nicht nötig.

Volle Deckung

Gerade wegen des minimalistischen, aber gut funktionierenden Befehlssystems spielt sich **Vegas** sehr flott. Als wir mit schallgedämpften Waffen durch Reihen von Spielautomaten huschen, scheuchen wir ein paar Terroristen auf. Die trommeln sofort ihre Kollegen zusammen, gehen hinter Tischen und einarmigen Banditen in Deckung und lähmen uns mit Blendgranaten. Wir hechten ebenfalls in

Sicherheit und kommandieren unsere Kollegen blitzschnell auf die andere Seite der Automatenreihe. Wir können zwar nicht so elegant auf dem Hintern oder den Knien herumrutschen wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, dafür gestaltet sich das stilechte In-Deckung-Gehen in **Vegas** viel einfacher: Solange wir die rechte Maustaste halten, schmiegt sich Keller automatisch an das Objekt vor ihm. Die Perspektive wechselt dabei fließend in Außenansicht, der Übergang funktioniert perfekt. Nun lehnen wir uns wie Sam

Fisher in **Splinter Cell** links, rechts oder nach oben an der Deckung vorbei, schießen (weiterhin in Außenansicht) gezielt auf Gegner oder halten nur die Waffe aus der Deckung und schießen grob in Richtung Feind. Das zwingt ihn, den Kopf unten zu behalten, und gibt uns Zeit, einen Gegenangriff zu formieren. Wobei die Terroristen genau das Gleiche tun: Die verschanzen sich ebenfalls und fallen uns in die Flanke, wenn wir es am wenigsten erwarten. Das macht die Gefechte in **Vegas** hochgradig spannend!



Keller kann aus der **Deckung** ungezielt um Ecken schießen.



Per **Kabelkamera** markieren wir Gegner und blasen zum Angriff.

LESERTEST: RAINBOW SIX: VEGAS

Zwei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Rainbow Six: Vegas. Hier ihre Meinungen:

Rainbow Six: Lockdown 2

Das finde ich gut: Der neueste Teil der Serie ist zwar deutlich besser als Lockdown, aber das war ja auch nicht schwer. Vegas übernimmt sehr viel von Ghost Recon: Advanced Warfighter – insbesondere die Art, die Story direkt ins Spiel einzubauen. Die vielen Multiplayermodi sagen mir besonders zu.

Das finde ich weniger gut: Vegas orientiert sich eher an herkömmlichen Shootern. Die Bewegungsmöglichkeiten aus Ghost Recon: Advanced Warfighter fehlen mir, das Rutschen auf Knien oder die Sprints. Mit den Waffen kann ich mich nicht so recht anfreunden. Deren Werte für Reichweite, Schaden und Genauigkeit erscheinen mir aus der Luft gegriffen, und warum die Knarren beim Schießen nach links unten verziehen, verstehe ich nicht. Die Waffen-

sounds sagen mir auch nicht zu – kein Vergleich zu Raven Shield. Unterm Strich ist Vegas für mich daher »nur« ein kurzweiliger Ego-Shooter ohne Anspruch auf Realismus.



Michael Schink (23), Student

Back to the roots!

Das finde ich gut: Nach dem enttäuschenden Lockdown punktet Ubisoft diesmal wieder mit einem Taktik-Shooter, der seinen Namen auch verdient. Trotz vielfältiger Möglichkeiten, Logan Keller und sein Team durch die zusammenhängenden Levels zu dirigieren, ist die Steuerung eingängig und schnell erlernt. Besonders schön umgesetzt ist die Fähigkeit, in Deckung zu gehen und derart geschützt die »Tangos« unter Beschuss zu nehmen. Das automatische Umschalten auf Außenperspektive sorgt hier für die nötige Übersicht. Über jeden Zweifel erhaben ist die optische und akustische Darbietung: weiche Animationen, scharfe Texturen und beeindruckende Grafikeffekte treffen auf Bombast-Sound.

Das finde ich weniger gut: Die eigentlich gute KI wird ab und an von Aussetzern geplagt, die Levelbegrenzungen wirken mitunter aufgesetzt. Und trotz aller spielerischer Finesse werden eingefleischte Taktik-Fans die Spieltiefe und die Planungsphase eines Raven Shield vermissen.



Sebastian Reindl (25), Student

Passivraucher

Die Schleichzeit ist vorbei, wir wechseln zur Zweitwaffe, in diesem Fall zu einer Schrotflinte. Die Kollegen tun es uns automatisch gleich, packen ein Maschinen- und ein Sturmgewehr aus. Wir lehnen uns aus der Deckung, pumpen ein paar Geschossgarben den Gang hinab und schicken derweil das Team vor. Just in diesem Moment kuliert eine Rauchgranate vor die Füße unserer Kollegen. Die

Jungs lassen sich aber nicht verunsichern, sondern klappen sofort ihre Thermalbrillen runter. Die schränken das Blickfeld zwar stark ein, lassen uns aber warme Objekte wie etwa Menschen sogar durch dicken Qualm sehen, wenn auch nur mit wenigen Metern Reichweite. Denkfehler der Gegner-KI: Die Terroristen bremsen uns zwar regelmäßig mit Rauchgranaten, ziehen sich dann aber nicht zurück und geben uns, die wir im Nebel sehen können, damit einen entscheidenden Vorteil. Wir schalten die Kerle dank Wärmetunnelblick aus.

Hintertürchen

Kurze Verschnaufpause am Ende des Saals: Zwei Türen führen zum nächsten Raum. Viele Zimmer in Vegas haben mehr als nur einen Eingang, so dass wir oft Angriffe aus zwei Richtungen gleichzeitig durchführen können. Wir lassen unser Team an einer Tür antreten und lugen mit einer Kabelkamera unter der zweiten hindurch. Drinnen erspähen wir drei Gangster, die sich unterhalten. Wir können sie sogar durch die Tür belauschen und erfahren so Näheres



Einsatzleiterin Jo hält uns per Video über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden.

über ihre Pläne. Als wir genug gehört haben, markieren wir zwei der Männer für unsere Kollegen: Die beiden sollen sie als erstes ausschalten, sobald wir den Raum stürmen. Statt mit einer Türsprengung oder einem Angriff mit Rauch-, Blend- oder Splittergranate entscheiden wir uns für die einfache Tür-auf-und-rein-Methode, wechseln vorher aber wieder zu schallgedämpften Waffen. Auf los geht's los! Wir dringen von

zwei Seiten in den Raum ein, unser Team erledigt die beiden markierten Terroristen, wir zeitgleich den dritten. Die Aktion dauert nur eine Sekunde, die Verbrecher im Nebenraum bekommen davon nichts mit. Und seien Sie versichert: In **Rainbow Six: Vegas** gibt es fast immer Verbrecher im Nebenraum.

Lichter aus in Vegas

Es ist eine wahre Freude, den Rainbows beim Arbeiten ➤➤

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Einfach Freude, das ist der entscheidende Punkt an Rainbow Six: Vegas, denn die fummeligen Planungsphasen und das Überwachen von gleich mehreren Teams wie etwa in Raven Shield oder in den ganz frühen Titeln der Serie fehlen. Stattdessen stürze ich mich gleich mit meinen zwei ungemein cleveren Mitstreitern in die Schlacht – und bleibe da. Zwischen den Einsätzen liegen nur Helikopterflüge, keine Malerei auf einem Übersichtsplan reißt mich aus dem Geschehen. Das klingt, als sei Vegas mehr Action als Taktik, aber das Programm verlangt durchaus Köpfchen. Und zwar mitten im Geschehen. Genau in der entscheidenden Sekunde – nämlich wenn die Kugeln sirren. Und nicht 30 Minuten vorher beim nervigen Rumklicken auf einer Karte.

»Ticktack-Taktik«



TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Rechenkraft spart das Verringern der Schattenqualität. Bereits auf niedriger Stufe sehen die Schatten gut aus.
- Das Diagnose-Tool arbeitet teils ungenau. So stuft es alle Core-2-Duo-Prozessoren fälschlicherweise als zu langsam ein.

- Besitzer einer Radeon der X100-Serie ärgern sich – ohne Shader 3.0 startet Vegas nicht.

CHECKLISTE

- 6,2 GB Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 1,0 GB RAM
- Shader-3,0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT RAINBOW SIX: VEGAS AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT						
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
Prozessor		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT		
		2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
			Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz				
			Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57		
Speicher in MB			Pentium D			915	950		965 XE		
			Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62	
			Core 2 Duo					E6300	E6600	X6800	
			3	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: Hardware-Skinning, HDR, Motion-Blur Sehr niedrig: Schattenqualität, Blur-Qualität	läuft so flüssig: 1280x1024, Aus: Hardware-Skinning, HDR Mittel: Schattenqualität, Blur-Qualität	läuft so flüssig: 1600x1200 Mittel: Schattenqualität, Blur-Qualität
		ruckelt stark			



Brandgranate: Vegas kommt brachialer daher als die Vorgänger.

zuzusehen: Jede Bewegung ist geschmeidig animiert, außerdem haben die Burschen fast mehr Manöver drauf als Altmeister Sam Fisher. Keller und seine Mannen seilen sich sogar an vorgegebenen Stellen ab, auf Wunsch kopfüber. So linsen wir ungesehen in Fenster und können aus dieser Position sogar schießen, wenn auch nur mit Pistolen. Die klingen wie fast alle Waffen sehr satt, lediglich die Sturmgewehre wirken vergleichsweise schwachbrüstig. Eine Menge Bums haben jedoch alle Knarren: Mit ein bisschen Pech haut Sie schon eine gut platzierte Kugel aus den Socken. Die Rainbows haben keine begrenzten Gesundheitspunkte, sondern regenerieren sich wie etwa in **Call of Duty 2** regelmäßig selbst. Bei jedem Treffer verschwimmt jedoch das Bild und wird stetig dunkler – jetzt heißt es in Deckung gehen! Insbesondere, da es in **Vegas** kein freies Speichersystem gibt. Verwundete Kameraden können Sie

wieder aufpäppeln, doch sobald Logan Keller selbst am Boden ist, müssen Sie vom letzten Speicherpunkt aus erneut starten.

Alte Tugenden

Während der Multiplayer-Modus in **Lockdown** eher eine kurzlebige Dreingabe war, wird der von **Raven Shield** mitunter noch heute gespielt, denn mit seiner langsamen, taktischen Gangart ist er ein Unikum. Zu diesen Wurzeln kehrt **Vegas** zurück. Denn wie in der Kampagne können sich die Spieler hier hinter Objekten verstecken und so ungesehen um Hindernisse und Ecken herumspähen. Wildes Gerenne und Geballere endet daher schnell in der Respawn-Warteschleife. Hinzu kommen mehrspielerexklusive Ausrüstungsgegenstände wie Tränengas oder Bewegungsmelder, die die Gefechte nochmals spannender machen. Neben vier Deathmatch-Varianten und zwei missionsbasierten Spielmodi können Sie in **Vegas** auch kooperativ mit drei Freunden Terroristen jagen oder die Handlung durchspielen. Dann fehlen zwar die Storyelemente wie etwa die Videoeinblendungen von Einsatzleiterin Jo, das Ende des Spiels hinterlässt jedoch auch schon im Singleplayer-Modus einen schalen Beigeschmack: Nach 20 spannenden, zusammenhängenden Missionen und einem dramatischen Finale baut Ubisoft kurz vor Schluss noch eine überraschende Wendung ein, deren Ausgang erst im Nachfolger geklärt werden soll. Immerhin: Wenn der so ausfällt wie **Vegas**, dann können Sie sich schon mal auf eine Fortsetzung freuen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3194



Im **Koop-Modus** kämpfen wir uns zu zweit durch mexikanische Gassen.

RAINBOW SIX: VEGAS TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal (Raven Shield, GS 04/03: 83%)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch
 TERMIN (D): 14.12.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: Keine Jugendfreigabe



► AB 16/18-DVD: Video-Special

► USK: keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden	GENRE: ACTION
Spannend ab der ersten Minute.	SCENARIO: realistisch
EINSTIEG	FREIHEIT: linear
HAUPTSPIEL	HANDLUNG: einfach
ENDSPIEL	GEWALT: keine
	SPIELABLAUF: Action

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	■ Schnelle Reaktionen
EINSTIEG: leicht	SPIELMECHANIK: einfach	SPIELTEMPO: langsam	■ Orientierungsfähigkeit
			■ Logik & Überlegung
			■ Geduld
			■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	■ Radeon 9500 / 9600
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ GeForce 6600 GT
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD	Intel Core 2 Duo AMD X2/5000+	■ Radeon X600 / X700
1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	■ Radeon 9700 / 9800
6,2 GB Festplatte	6,2 GB Festplatte	6,2 GB Festplatte	■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Vier Deathmatch-Varianten (14), zwei missionsbasierte Modi (14), zwei Koop-Arten (4)	SPIELTYPEN: LAN, Internet	SERVERSUCHE: Intern
DEDICATED SERVER: Ja	FAZIT: Taktische, langsame Gangart, ähnlich wie beim Vorgänger Raven Shield.	MULTIPLAYER-SPASS: 50 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + aufwändige Casinobeleuchtung + schicke Unschärfeeekte + fließender Perspektivenwechsel	9/10
SOUND	+ dynamische Musik + knackige Waffensounds + präziser Surround-Sound + Terroristen kommunizieren	10/10
BALANCE	+ Rainbows heilen selbständig + Realismus-Modus für Profis + ausgewogene Waffen + variable Koop-Schwierigkeitsgrade	9/10
ATMOSPHÄRE	+ temporeiche Erzählweise + rasante Hetzjagd durch die Stadt + keine Atempausen + offenes, unbefriedigendes Ende	8/10
BEDIENUNG	+ Deckung zu nehmen ist genial einfach + schnörkelloses Team-Management + kein freies Speichern	9/10
UMFANG	+ 20 Missionen + umfassender Mehrspielerpart + zwei kooperative Modi für bis zu vier Spieler	10/10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Umgebungen + unterschiedliche Angriffswege + abwechslungsreiche Umgebungen + recht linear	9/10
KI	+ nutzt aktiv Deckung + weicht aus + schießt aus der Deckung + setzt alle Granatentypen ein + behindert sich selbst mit Rauch	9/10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal + Waffen umrüstbar + variable Rüstungen + zusätzliche Ausrüstung im Mehrspielerpart	9/10
HANDLUNG	+ durchgängige Story + verliert gegen Ende an Dichte + Motivation der Terroristen bleibt im Dunkeln	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: RASANTER, UNKOMPLIZIERTER TAKTIK-SHOOTER.



FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Wer sich mit Vegas ein neues Raven Shield erhofft hat, den muss ich enttäuschen, wer einen Lockdown-Klon befürchtete, der sei beruhigt: Vegas geht zwar nicht allzu sehr in die taktische Tiefe, spielt sich dafür aber wesentlich dynamischer als seine Vorgänger und bietet endlich eine KI, die gut funktioniert. Selten ging mir ein Taktik-Shooter so leicht von der Hand – was nicht heißen soll, dass Vegas leicht ist! Oft genug habe ich überraschend ins Gras gebissen, frustrierend war das aber nicht, weil ich schlicht jedes Mal einen Fehler gemacht hatte. Frustrierend ist nur eins: Ein Spiel vor dem offiziellen Erscheinungstag zu haben – und damit keinen, der online mit einem spielt.

»Boys are back in town!«

