



# Rainbow Six Vegas 2

Ruhe kehrt in Las Vegas eigentlich nie ein. Erst recht nicht, wenn schon wieder Terroristen ihr Unwesen treiben. Runde zwei für die effektivste Eingreiftruppe der Spielegeschichte.

Bishop. Der Kriegsveteran ballert bereits in der Stadt der Sünde herum, während sich Logan noch in Mexico City durch den Auftakt des ersten **Vegas** kämpft. So bekommen Sie die bereits bekannte Geschichte aus einem anderen Blickwinkel erzählt, lernen neue Figuren kennen und dürfen zudem auch ganz andere Ecken in Las Vegas erkunden. Natürlich befehlen Sie auch diesmal ein Team aus zwei KI-gesteuerten Kollegen, die Sie wie gewohnt individuell ausstaffieren. Zu diesem Zweck haben die Entwickler dem Team gleich elf neue Waffen und zahlreiche Ausrüstungsgegenstände spendiert. Mit welchem Werkzeug genau Sie diesmal in den Antiterror-Krieg ziehen, wollten die Entwickler allerdings noch nicht verraten.

## Feinde besiegen

**Vegas 2** soll einen Tick realistischer ausfallen als sein Vorgänger. Das will Ubisoft insbesondere durch eine überarbeitete KI erreichen. So hetzen die Teamkollegen künftig nicht mehr auf dem kürzesten Weg zu den von Ihnen befohlenen Positionen, sondern tasten sich Deckung für Deckung voran, geben sich gegenseitig Feuerschutz und achten besser auf verborgene Gegner. Das dürfte Fans freuen – allzu oft sind die Burschen unbedacht ins Feindfeuer gerannt. Zudem rufen sich die Soldaten nun untereinander wie in **Call of Duty 4** Informationen zu. Falls einer von ihnen zum Beispiel einen Heckenschützen auf einer Empore ausmacht, bekommen Sie das also sicher zu hören und können rechtzeitig in Deckung gehen. Doch nicht nur die Guten gehen cleverer zu Werke, auch die Schurken haben dazugelernt. So setzen die Bur-

Ab 16/18-DVD  
- Historien-Video

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4491  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4492

Im Heft  
- Hall of Fame

Ein schwarzer Bildschirm, eine lapidare Einblendung: »Fortsetzung folgt.« Dann der Abspann. Direkt vor dem heißerwarteten Finale auf dem Hoover-Staudamm steigt der Oberschurke in einen Helikopter und fliegt davon – Game Over! Das abrupte, unbefriedigende Ende von Ubisofts ansonsten famoson Taktik-Shooter **Rain-**

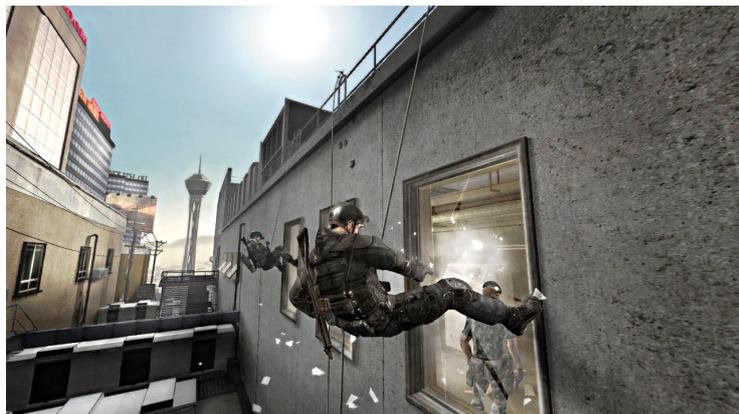
**bow Six Vegas** hinterließ bei den Spielern zu Recht einen faden Beigeschmack. Immerhin haben wir gleich drei gute Nachrichten für Sie: Die Geschichte wird fortgeführt, **Rainbow Six Vegas 2** soll bereits im März erscheinen und der ohnehin schon großartige erste Teil (GS 02/07: 90 Punkte) wird an den richtigen Stellen verbessert.

## Geschichten erzählen

Das Wichtigste zuerst: Die noch offene Geschichte soll endlich abgeschlossen werden. Sie dürfen den Verräter in Ihren Reihen also doch noch zur Rechenschaft ziehen. Allerdings schlüpfen Sie nicht erneut in die Rolle von Logan Keller, dem Anführer des Trupps aus Teil 1, sondern spielen



Dank des **Sperrfeuers** der Kollegen können wir uns ohne Gefahr in eine bessere Schussposition begeben.



Wir seilen uns an der **Häuserfront** ab und erwischen die Schurken mit einem gezielten Schuss durchs Fenster.



Die aus dem Vorgänger bekannten **Straßenkämpfe** sind auch in Teil 2 wieder mit von der Partie – diesmal sogar bei Tag. Die Grafik-Engine ist die des Vorgängers.

schen nun Nachtsichtgeräte, Wärmebildkameras und Laserzielhilfen ein, um die Rainbows auch im Verborgenen zu entdecken. Außerdem benutzen einige der Gegner massive Schutzschilder, die jedes Sperrfeuer mühelos wegstecken. Hier kommen Sie nur mit gut getimten Flankenangriffen der Marke **Brothers in Arms** weiter.

### Gemeinsam erleben

Die wahrscheinlich beste Nachricht für **Rainbow Six**-Fans: In **Vegas 2** steckt ein umfassender Koop-Modus, den Sie online oder über das heimische Netzwerk spielen dürfen. Der von den Entwicklern geplante Splitscreen-Ableger wird aber wohl nur in den Konsolenversionen stecken. Anders als im ersten Teil, in dem Sie nur auf kleinen, abgegrenzten Karten gemeinsam auf Gangsterjagd gehen, dürfen Sie in Teil 2 die komplette Kampagne zu zweit meistern. Dabei übernimmt ein Spieler Bishop und die Befehls-

gewalt über zwei KI-Kollegen, während der andere ein zusätzliches, viertes Teammitglied namens Knight spielt. Nett: Der Koop-Modus lässt sich jederzeit starten oder beenden. Wer also gerade nicht weiterkommt, kann kurz mal seinen Kumpel um Hilfe bitten und muss nicht zwangsläufig ein neues Spiel anfangen. Um das Gefühl des gemeinsamen Vorgehens zu verstärken, hat Ubisoft besonderen Wert auf ein komplexes Leveldesign gelegt: Außengebiete sind weitläufiger, Casinoräume besitzen mehr Zugänge als bisher, und große Hallen umfassen oft gleich mehrere Stockwerke. Übrigens: Um es Ihnen leichter zu machen, sich mit dem Helden zu identifizieren, dürfen Sie die Figur nach Belieben optisch gestalten. Das beschränkt sich nicht wie bisher nur auf den Multiplayer-Teil; auch in der Kampagne und den dazugehörigen Zwischensequenzen wird Bishop so aussehen, wie Sie wollen.

### Erfahrung sammeln

Ob allein oder zu zweit: Mit einer angepeilten Spielzeit von acht bis zehn Stunden wird **Rainbow Six Vegas 2** ziemlich kurz ausfallen. Doch wie schon beim Vorgänger legen die Entwickler auch bei Teil 2 sehr viel Wert auf den Multiplayer-Teil. Der bekommt nun ein umfassendes Erfahrungssystem spendiert. Wer online andere Spieler ausschaltet und Runden gewinnt, sammelt wie in **Battlefield 2** oder **Call of Duty 4** Erfahrung, steigt im Rang auf und schaltet neue Kleidungsstücke und Waffen frei, die er auch in der Solo-Kampagne verwenden kann. Ähnlich wie in **Enemy Territory: Quake Wars** sammeln Sie jedoch nur in den Bereichen Erfahrung, die Sie auch nutzen – Scharfschützen werden in der Kategorie Nahkampf also nie aufsteigen und neue Messer freischalten. Schon jetzt merkwürdig: Die gewonnenen Extras sollen sich nicht auf die Balance auswirken, sprich:



Die Entwickler haben das Rainbow-Six-Team mit elf neuen **Waffen** und diversen Ausrüstungsgegenständen versorgt.



Um an den mit Laservisiren ausgestatteten **Scharfschützen** vorbeizukommen, nebeln wir uns mit Rauchgranaten ein.

Neue Waffen sehen zwar anders aus, sind aber nicht besser als die bisherigen. Ob das motiviert, werden wir in Kürze wissen – hoffentlich mit einem guten Ende. **DM**



**KI-Kameraden** wie und Gegner nutzen jede Deckung. Letztere sind nun technisch besser ausgerüstet.

## Rainbow Six Vegas 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **März 2008**  
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status zu **90% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Den ersten Teil habe ich wie im Rausch durchgespielt – der perfekten Mischung aus Taktik und brachialer Action sei Dank. Dass Vegas 2 hier keine Experimente wagt, stört mich überhaupt nicht. Im Gegenteil: Lieber soll Ubisoft an den wenigen Schwächen (Koop-Modus, KI-Verhalten) feilen, als das Spielprinzip über den Haufen zu werfen. Denn das funktionierte bereits vor einem Jahr blendend. Ich freue mich schon auf zünftige Koop-Ballereien mit den Kollegen.



danielm@gamstar.de