



Die Qualität der Rainbow-Six-Spiele schwankt stetig auf und ab. Diesmal hat sie einen neuen Tiefpunkt erreicht.

Rainbow Six Vegas 2

- DVD**
- Video-Special
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5114
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5113
- Win Vista 32 Bit**
- läuft

Sagen Sie einer Frau niemals: »Im Dunklen siehst du gut aus!« Das würde sie bestimmt falsch verstehen. Dabei muss das ja nicht heißen, dass die Dame bei Tageslicht schlecht aussieht. Aber Frauen sind nun mal so. Sollten Sie jedoch durch eine zugegebenermaßen recht unwahrscheinliche Laune des Raum-Zeit-Kontinuums die Möglichkeit bekommen, mit der Stadt Las Vegas zu

reden, dann dürfen Sie der ruhig sagen: »Im Dunklen siehst du gut aus!« Wenn die dann quengelt: »Bin ich im Hellen hässlich oder was?!«, können Sie nämlich mit dem Brustton der Überzeugung erwidern: »Allerdings!« Denn während in Ubisofts Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** die nächsten Streifzüge durch die von Neonreklamen erleuchtete Stadt der Sünde hervorragend aussa-



Der neue **Thermal-Scan** (oben rechts) zeigt Gegner als leuchtende Punkte sogar durch Wände an.



Adieu Taktik: Ab und zu bemannen Sie stationäre **Maschinengewehre**, gegen die Terroristen anrennen.

hen, sind die Tag-Einsätze des Nachfolgers **Vegas 2** kein Vergnügen für die Augen. Und die beiden Spiele unterscheiden sich nicht nur optisch wie Tag und Nacht.

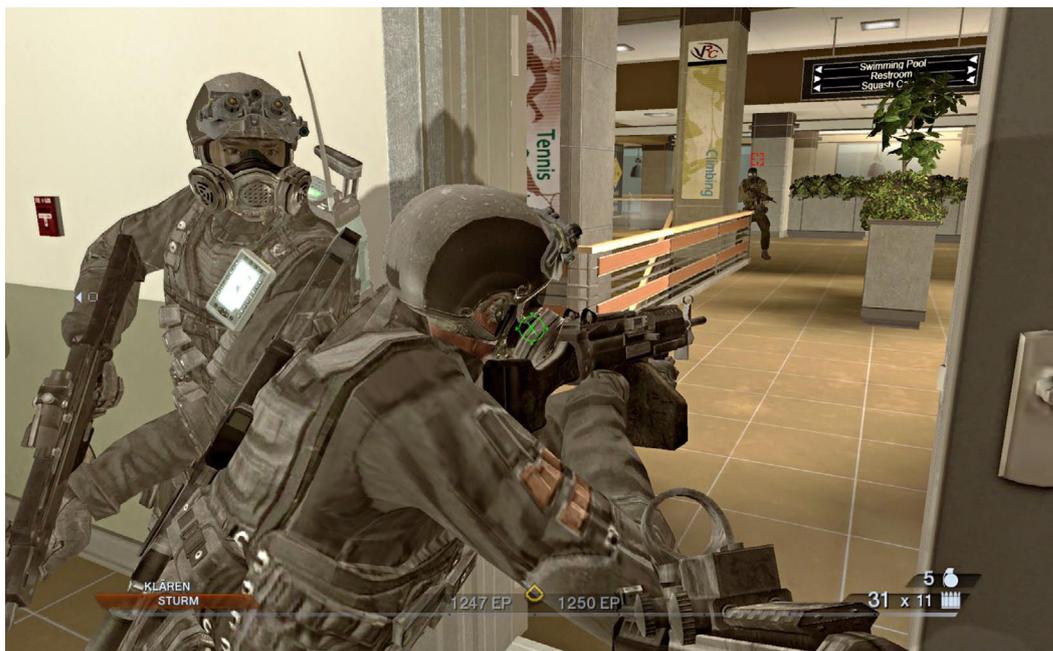
Schluss ohne lustig

Nachdem das dreiköpfige Team der Elite-Einheit Rainbow in **Rainbow Six: Vegas** eine spannende Terroristenjagd quer durch Las Vegas hinter sich gebracht hatte,

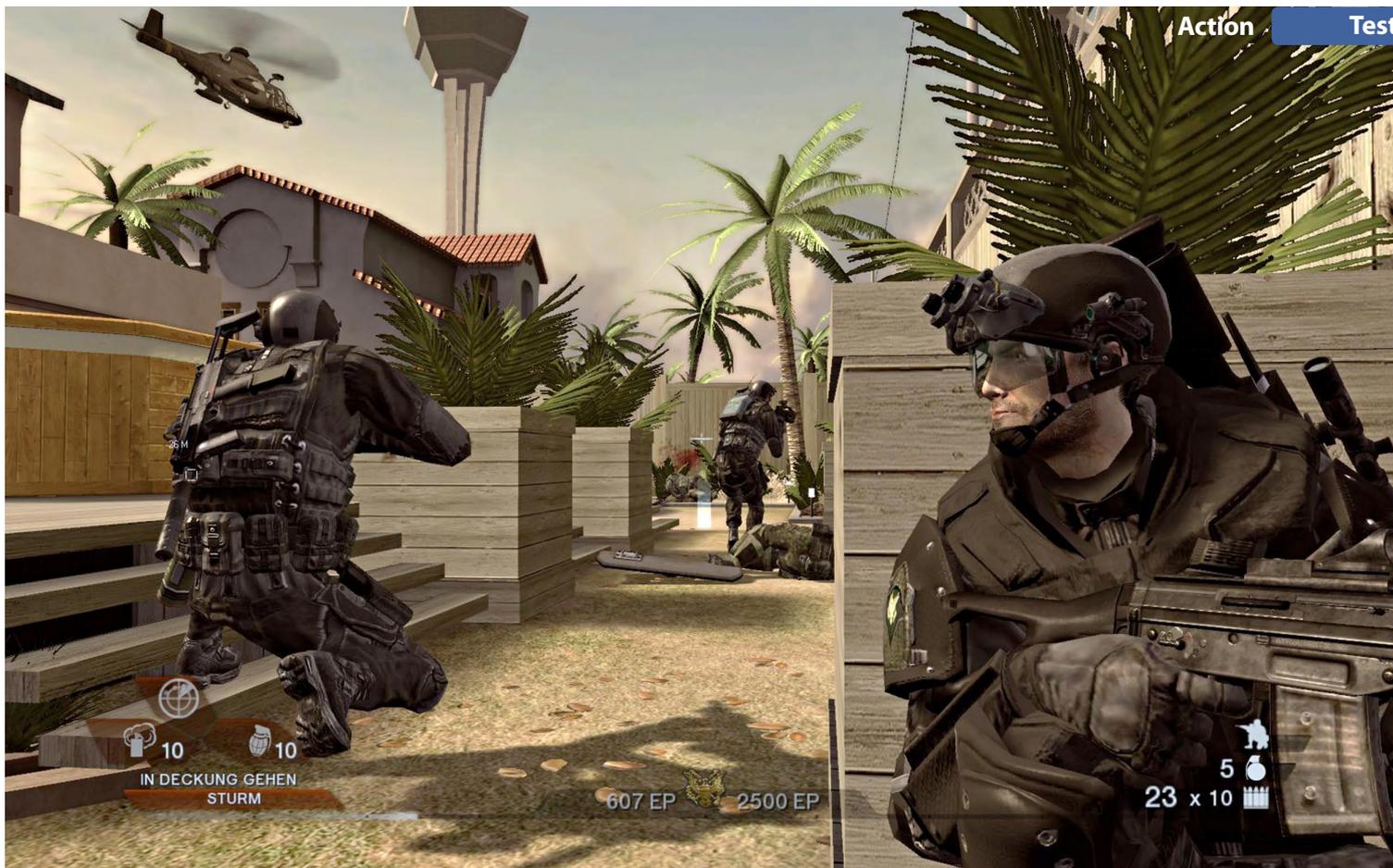
nahm das Spiel eine überraschende Wendung: Gabriel Nowak, zu Beginn des Spiels noch ein treuer Gefährte des Helden Logan Keller, macht überraschend gemeinsame Sache mit den Terroristen und flieht per Hubschrauber in den Abspann – ein ausgesprochen unbefriedigendes Ende. Besonders flinke Spieler konnten den Helikopter mit viel Glück zwar abschießen, dennoch stellte sich die Frage, was hinter dem Verrat steckt. Darauf soll **Vegas 2** nun die Antwort liefern. Ubisoft hatte vollmundig eine Geschichte angekündigt, die die Storylücken des Vorgängers schließen und für einen echten Abschluss sorgen sollte. Doch während in **Vegas** nur ein zufrieden stellender Schluss fehlte, kommt **Vegas 2** sogar ohne sinnvollen Anfang und Mittelteil daher – und vom Ende fangen wir lieber gar nicht erst an.

Anfang mit lustig

In **Vegas 2** schlüpfen Sie nicht in die Rolle von Logan Keller, sondern steuern einen zweiten Rainbow-Truppführer: Bishop, Vorname unbekannt. Die erste Mission des Spiels führt Sie nicht nach Las Vegas, sondern in die französischen Pyrenäen, fünf Jahre vor den Ereignissen des Vorgängers. Hier sollen Sie Terroristen in einer



Die **Rainbows** befrieden auf Knopfdruck souverän jeden Raum, mitunter sogar ohne Ihr Zutun. Den Gangster hinten haben wir zuvor als Ziel markiert.



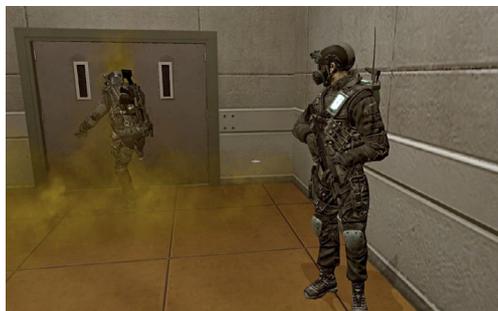
Die **KI-Kameraden** rennen nicht mehr nur stur dorthin, wo wir sie positionieren wollen, sondern gehen unterwegs in Deckung. Geraten sie dabei unter Feuer, legen sie sogar mal eine Pause ein und schießen zurück.

Bergstation ausschalten. Der Einsatz dient als Tutorial, ergibt insofern aber keinen Sinn: Bishop erklärt seinen beiden Untergebenen (einer davon ist der spätere Verräter Nowak) grundlegende Spielelemente wie zum Beispiel, dass man in **Vegas 2** nun auch durch dünne Holzwände schießen kann. Sollten die Jungs so etwas nicht schon wissen, wenn sie auf einen Kampfeinsatz gegen Geiselnnehmer geschickt werden? Stattdessen kommentiert Bishop das Gefecht, als sei er auf einem Schul-Wandertag. **Call of Duty 4** zeigt, wie man es richtig macht: Einweisung auf dem Schießstand, danach der erste Einsatz. **Vegas 2** hingegen demonstriert, wie man eine gute Idee schlecht kopiert.

Deckung mit Köpfchen

Die Steuerung von **Vegas 2** ist dennoch weiterhin ausgezeichnet. Sobald Bishop vor einer Deckungsmöglichkeit steht, reicht ein Druck auf die rechte Maustaste, und der Soldat schmiegt sich mit dem Rücken an das Objekt. Gleichzeitig wechselt die Kamera butterweich in die Außenansicht. So können wir um Ecken lugen, Gegner anvisieren und uns für gezielte Schüsse kurz aus der Deckung herauslehnen. Wir dürfen sogar ungezielt in den Raum bal-

Wirres Vegas: Zwei Beispiele



Obwohl die Rainbows alle drei Meter Türen aufsprengen, versuchen sie verblichlich, eine **Tür einzutreten**, hinter der Zivilisten zu erstickern drohen.



Ständig seilen sich **Terroristen** irgendwo von der Decke ab, sogar in kleinen Einfamilienhäusern. Und meistens genau vor unsere Nase.

lern – die Trefferchancen sind dabei zwar entsprechend gering, aber es sieht cool aus. Team-Anweisungen funktionieren ebenso unkompliziert. Wenn wir einen Punkt im Gelände anvisieren und die Leertaste drücken, eilen unsere zwei Begleiter dorthin. Markieren wir eine Tür, stellen sich die beiden davor auf, zielen wir auf eine Abseilstelle, haken die Soldaten ihr Klettergeschirr ein. Dabei wählen sie nicht wie im Vorgänger die direkte Route, sondern suchen unterwegs immer wieder Deckung. Welche der Objekte sich wirklich als Kugelstopper lohnen, erkennt die KI dabei allerdings nicht. So stellen sich

Bishops Kameraden Jung und Walter auch gerne mal hinter Pappaufsteller oder Kartons.

Krach ohne Scheu

Eines haben die beiden Rainbows für **Vegas 2** gelernt: Wenn wir eine Stelle am Boden anvisieren und die entsprechende Taste drücken, wirft einer der beiden eine Splitter-, Rauch- oder Blendgranate – praktisch. Völlig unnützlich ist jedoch die Option, Jung und Walter mal in den Angriffs- und mal in den Schleichmodus zu schalten. Im Schleichmodus benutzen die beiden zwar Schalldämpfer und schießen nur, wenn sie angegriffen werden; tatsächlich gibt es

aber im ganzen Spiel keine Situation, in der die Rainbows leise sein müssten. Denn den Terroristen ist es vollkommen egal, wie viel Krach das Team macht – laute Feuergefechte haben keinerlei Auswirkungen auf das Vorgehen unserer Feinde. Da wirkt es ausgesprochen lächerlich, wenn der Einsatzleiter vor einer der in regelmäßigen Abständen auftretenden Geiselsituationen mahnt: »Schalldämpfer sind hier absolute Pflicht!« Die Gangster erschließen ihre Opfer nämlich erst, nachdem sie ihre dümmlichen Dialoge zu Ende gesprochen haben. Ob die Rainbows vorher in den Raum gestürzt kommen und welche Art von Waf-



Team-Kollege Jung Park scheint sich mit der Wahl seiner **Deckung** selbst nicht ganz sicher zu sein.

fen sie dabei präsentieren, ist den Terroristen vollkommen schnurz.

Mord mit Zeitplan

Die KI-Gegner wissen genauso wenig wie die Rainbows, was als Deckung taugt und was nicht. Schlimmer noch: Sie merken nicht, wenn man sie in ihrem vermeintlichen Versteck anschießt. Dabei hatte Ubisoft angekündigt, genau diesen Fehler aus **Vegas** zu beheben. Bei einem der beiden neuen Gegnertypen bleibt Ihnen auch gar nichts anderes übrig, als ihn durch gezielte Schüsse in die Schuhe auszuschalten: Der gepanzerte Terrorist hält sich einen taktischen Schild vor den Körper und exponiert nur seine Füße und Hände – bekanntlich tödliche Trefferebenen. Die zweite zusätzliche Gangsterklasse in **Vegas 2** benutzt Laserzielhilfen (die in erster Linie uns beim Zielen helfen, weil sie die Position des Gegners ver-

raten) und Nachtsichtgeräte (die niemand braucht, weil es im Spiel meistens taghell ist). In **Vegas 2** laufen wir nicht mehr durch stimmungsvoll ausgeleuchtete Casinos, sondern zunächst durch die betongraue Bergstation und anschließend über die tristen Hinterhöfe und schmucklosen Hoteldächer der Wüstenstadt. Die Levels wirken allesamt sehr steril: Seitenstraßen ohne Müll, Waschräume ohne Spiegel, LAN-Partys ohne Essensreste. Dabei hat **Call of Duty 4** gezeigt, dass auch unspektakuläre Umgebungen spektakulär aussehen können.

Szenen ohne Sinn

Die Abenteuer von Bishops Team sollen die von Kellers Mannschaft storytechnisch ergänzen, so dass sich aus **Vegas** und **Vegas 2** zusammen ein klares Bild der Ereignisse ergibt. Blöd nur, dass sich Ubisoft nicht die Mühe macht, die



Keine Angst um die **Geiseln**: Solange Sie schnell genug zuschlagen, passiert denen nichts.

Zusammenhänge auch zu erklären. Was hat der erste Einsatz in Frankreich mit dem Rest der Story zu tun? Was wollen die Terroristen überhaupt? Was macht Kellers Team, während wir mit Bishop unterwegs sind? Wir wissen es nicht. Zwar blendet **Vegas 2** am Anfang der sieben Akte des Spiels das jeweilige Datum und die Uhrzeit ein, Ubisoft kann jedoch nicht erwarten, dass Sie sich selbst eine Zeitleiste basteln, um die Zusammenhänge zu kapieren. Vorausgesetzt, es gibt überhaupt welche. Denn inwiefern die zwei bombenlegenden Brüder aus **Vegas 2** mit der Terroristin Irina Morales aus **Vegas** zusammenhängen (abgesehen davon, dass alle drei Mexikaner zu sein scheinen), bleibt völlig unklar. Darüber hinaus erlaubt sich **Vegas 2** Absurditäten, die uns die Haare zu Berge stehen lassen: Da entkommt uns einer der Gangsterbosse, weil er hinter einer Parkbank steht, die Bishop und seine Mannen nicht überwinden können – an anderer Stelle klettern die Burschen hingegen sehr wohl. Nun flieht der Schurke spontan durch die Vorgärten einer Reihenhaussiedlung – in der Dutzende seiner Schergen auf die Rainbows warten. Als wir ihn schließlich stellen, ist keiner der Elite-Soldaten in der Lage, den

am Boden liegenden Mann festzunehmen – obwohl bereits entwaffnet, rappelt sich der Terrorist während eines Gesprächs geruhig wieder auf und zückt schließlich eine zweite Pistole. Albern!

Gespräch mit irgendwem

Die Story von **Vegas 2** wird durch die schlechte Auswahl der deutschen Synchronsprecher noch unverständlicher gemacht: Wir wissen nie, wer gerade redet – ob Bishop, der Einsatzleiter, ein Gegner oder ein Kollege. Zwangsläufig schalten wir daher die Ohren nach einer Weile auf Durchzug und lassen die Levels bis zum Ende ab, in der (vergeblichen) Hoffnung, dass etwas Spannendes passiert. Die Teamkollegen könnten wir dabei eigentlich am Anfang der Mission in einer Ecke parken, denn die Gegner stellen keine Herausforderung dar. Sechs der sieben Missionen des Spiels erledigen wir entsprechend jeweils in einer guten halben Stunde. Die Ausnahme ist dabei ausgerechnet der Einsatz, in dem Sie (aus welchem Grund auch immer) plötzlich alleine unterwegs sind. Hier tauchen die Terroristen zum Teil direkt vor Ihrer Nase in der Spielwelt auf und bolzen Sie mit Schrotgewehren um. Weil Sie in **Vegas 2** nicht frei

TECHNIK-CHECK

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Technik-Tipps

- ▶ Unterstützt Ihre Grafikkarte keine Shader 3.0, bleibt der Bildschirm schwarz.
- ▶ Pro verringerte Auflösungsstufe gewinnen Sie etwa 25 Prozent Leistung.
- ▶ Wenn Ihr Rechner immer mit dem Internet verbunden ist,

lädt Vegas 2 automatisch bei jedem Programmstart die neuesten Patches.

Checkliste

- ▶ 6,5 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT RAINBOW SIX: VEGAS 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GT
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
Athlon XP	2800+	2600+	3200+	
Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64	3200+	3500+	4000+	4400+
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Phenom			9500	
Core 2	E4300	E5300	E6500	E6700
Speicher in MB	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	2.560
	3.072			

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 Mittlere Qualität Kantenglättungsstufe: 0	läuft so flüssig: 1280x1024 Mittlere Qualität Kantenglättungsstufe: 1	läuft so flüssig: 1680x1050 Hohe Qualität Kantenglättungsstufe: 1
ruckelt stark					



Manche **Levels** sind so trist, da vergeht jedem die Kampflust. (800x600)



Wenn die KI-Kollegen Gegner erledigen, bekommen auch Sie **Erfahrungspunkte** (unterer Bildrand).

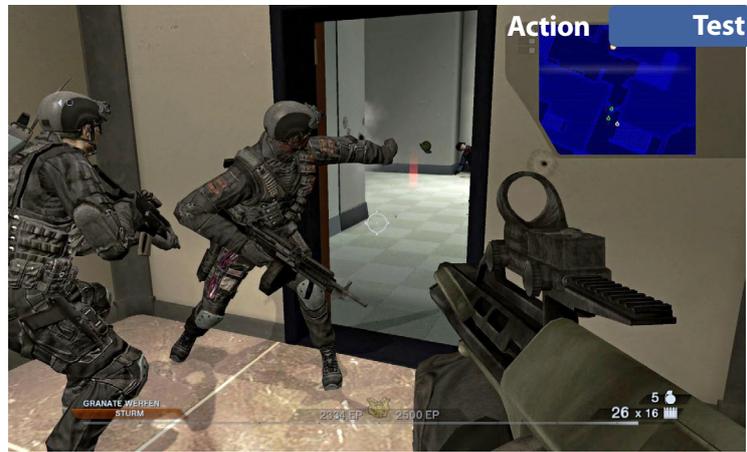
speichern können, heißt es deshalb hier: reinlaufen, sterben, Gegnerpositionen merken, noch mal versuchen. Das nervt.

Deutsche ohne ACES

Jeder Abschuss im Spiel beschert Ihnen Erfahrungspunkte. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr ist ein erledigter Feind wert. Im Laufe des Spiels steigen Sie so im Dienstgrad auf und bekommen nach und nach neue Klamotten für Bishop. Den können Sie nach Ihrem Geschmack anziehen und sein Gesicht, seinen Bartwuchs oder gar sein Geschlecht verändern – auf Wunsch ist Bishop eine Frau. Dabei benutzen Sie denselben Charakter auch im Mehrspielermodus von **Vegas 2**, in dem Sie ebenfalls für Abschüsse belohnt werden. Das ACES-System der Originalfassung, das Sie in einem separaten Punkteprogramm für besondere Leistungen wie Kopftreffer oder Abschussserien belohnt, wurde in der deutschen Version von **Vegas 2** entfernt, weil das Ubisoft-Spiel sonst kein USK-

Siegel bekommen hätte. Vorteil: Statt das große Waffenarsenal erst mit ACES-Herausforderungen nach und nach freischalten zu müssen, stehen Ihnen sämtliche Knarren von Anfang an zur Verfügung. Nachteil: Die Langzeitmotivation, die etwa **Call of Duty 4** durch ein ähnliches Belohnungssystem im Mehrspielermodus bietet, bleibt auf der Strecke.

Sie können die Kampagne von **Vegas 2** zusammen mit einem Freund kooperativ durchspielen, der dem Team dann als vierter Mann zur Seite steht. Taktische Aufgaben oder gar Befehlsgewalt hat der allerdings nicht, sondern dient nur als Mitläufer. Doch auch zu viert wird die Story nicht besser, das Leveldesign nicht interessanter, die KI nicht schlauer und die Atmosphäre nicht dichter. »Schade«, würde Las Vegas sagen, könnte die Stadt durch eine zugegebenermaßen recht unwahrscheinliche Laune des Raum-Zeit-Kontinuums plötzlich sprechen, »schade, was die aus meinem guten Namen gemacht haben.« **FAB**



Auf Ihren Befehl werfen die Rainbows nun auch **Granaten**. Und das sogar recht zielsicher.

RAINBOW SIX: VEGAS 2

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Rainbow Six: Vegas, GS 02/07: 89 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
TERMIN (D) 17.4.2008
SPRACHE Deutsch, 7 weitere Sprachen
CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 5 Stunden



GENRE	ACTION
SZENARIO	realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
FREIHEIT	linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
GEWALT	keine <input type="checkbox"/> brutal <input type="checkbox"/>
SPIELABLAUF	Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN	Texthilfen, Tutorial		<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte		<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 AMD X2/5000+ 2,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 / X850
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON	Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>		KOPIERSCHUTZ Safedisc
TON	Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), drei Deathmatch-Varianten (14), zwei missionsbasierte Modi (14)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet intern
DEDICATED SERVER ja
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT Die Modi erinnern stark an bekannte Counterstrike-Spielarten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Animationen + Unschärfeeekte - monotone Texturen - Clipping-Fehler - öde Beleuchtung	7 / 10
SOUND	+ knackige Waffensounds + dramatische Musik - schwer unterscheidbare Sprecher - Feinde stöhnen albern herum	8 / 10
BALANCE	+ Rainbows heilen selbständig - unfaires Kontrollpunkt-System - sechs Akte zu einfach - ein Akt zu schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Hubschrauberflüge zum Einsatz - besiegte Gegner verschwinden zu schnell - absurde Szenen	6 / 10
BEDIENUNG	+ Deckung zu nehmen, ist genial einfach + schnörkelloses Team-Management - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ Belohnungssystem + umfassender Mehrspielerpart - Singleplayer-Kampagne viel zu kurz	8 / 10
LEVELDESIGN	+ unterschiedliche Angriffswege - ungläubwürdige Umgebungen - lieblose Levels - recht linear	6 / 10
KI	+ Rainbows nutzen aktiv Deckung - Gegner reagieren nicht auf Beschuss - Terroristen laufen sorgenfrei ins Feindfeuer	5 / 10
WAFFEN	+ großes Arsenal + Waffen umrüstbar + variable Rüstungen und Kleidungen + ein Charakter für Single- und Multiplayer	9 / 10
HANDLUNG	- unlogische, lückenhafte Story - verwirrende Zeitsprünge - Motivation der Terroristen immer noch unklar	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Liebloser Taktik-Shooter mit abstruser Story.



Der Morgen danach

Christian Schneider: Es klang so gut: Zurück nach Las Vegas, hinein in actiongeladene Taktikschießereien, endlich das Ende der Story erleben! Doch darauf ist mir inzwischen die Lust vergangen. Wenn eine ganze Sporthalle vergast wird, nur um etwas Dramatik in das lächerliche Leveldesign zu bringen, verabschiede ich mich. Die müde Grafik und die strohdummen Gegnerhorden laden mich ohnehin nicht zum Verweilen ein. Für mich ist Vegas 2 damit die größte Enttäuschung des Frühlings.



redaktion@gamestar.de

Wurmfortsatz

Fabian Siegismund: Es kommt mir so vor, als enthielte Vegas 2 all die Passagen, die die Qualitätsprüfung von Teil 1 nicht bestanden haben: zu steril, zu lieblos, zu abstrus. So gesehen könnte man die Spiele vielleicht tatsächlich zu einer Einheit verbinden – das Ergebnis wäre dann allerdings durchwachsen. Ich hatte mich auf die Fortsetzung gefreut, nicht wegen des Endes, sondern wegen des Spielprinzips. Aber das kann Vegas 2 auch nicht aus der Mittelmäßigkeit hieven.



fabian@gamestar.de