

Furchtbare Fortsetzungen

Wer viel Spaß mit einem Spiel hatte, der wartet gern auf Nachfolger, denn die machen das Gute wieder gut und das Schlechte besser. Sollte man meinen.

Aber jede Regel hat ihre Ausnahme, und manche Spieleserie missratene Kinder.

DVD
- Video-Special

Die Ausgabe von GameStar, die Sie gerade lesen, enthält Tests von 14 Spielen. Zwölf davon sind Fortsetzungen bekannter Titel, oft im x-ten Glied: Sowohl **Empire** als auch **Silent Hill** und **Simon the Sorcerer** entspringen einem regelrechten Stammbaum, sie sind Ur-Ur-Enkel ihrer jeweiligen Ahnherren. Vom **Football Manager**, dessen Geschichte sogar 17 Jahre zurückreicht, fangen wir besser gar nicht erst an.

Wie sich das so gehört bei Unterhaltungsmedien, wird auch in der Spielebranche alles fortgesetzt, was nicht gerade von den Kunden brennend zurück ins Firmenhauptquartier geworfen wurde. Das hat in einer Industrie, in der ein einziges verpatztes Millionenprojekt bereits das Ende mittelgroßer Studios bedeuten kann, gute Gründe, denn Fortsetzungen minimieren das geschäftliche Risiko: Was in der Vergangenheit schon einmal funktioniert hat, wird wahrscheinlich auch beim nächsten Mal wieder klappen; dazu klingeln die Kassen im Auswalzertakt.

Es klappt aber nicht immer. In der Masse an Nachfolge-Spielen treiben naturgemäß ab und zu Kandidaten an die Oberfläche, denen Fäulnisgase den Bauch gebläht haben: Aus einem guten Spiel ist auf einmal ein schlechteres geworden. Wie kann das passieren?

Warum nur, warum?

Dieser Frage gehen wir anhand von zehn ausgewählten Beispielen aus der PC-Spielegeschichte nach, die wir im Gruselkabinett der kommenden Seiten zur Schau stellen. Dazu erzählen wir Ihnen zehn kleine Geschichten, die von falschen »Verbesserungen« handeln, von zu großen Plänen, von überforderten Firmen oder von begriffsstutzigen Entwicklern, die schlicht nicht verstanden haben, was ein großes Spiel groß gemacht hat.

Dabei befinden sich auch Titel in der Liste, die für sich genommen gar keine schlechten Spiele sind. Satte 89 Punkte hat **Unreal 2** von GameStar ursprünglich bekommen, 83 Punkte waren es für **Deus Ex 2**. Trotzdem zäh-

Haben wir recht?

Was wir für furchtbare Fortsetzungen halten, muss sich nicht unbedingt mit Ihrer Meinung decken, vielleicht hat Ihnen Larry 8 ja großen Spaß gemacht. Diskutieren Sie mit uns auf www.gamestar.de unter »Quicklink: 5974!

len beide Programme heute zu den misslungenen Fortsetzungen. Ein Grund dafür ist der Glanz ihrer Vorgänger, die Meilensteine ihres Genres waren. Diesen Ruhm zu übertreffen, die immense Erwartungshaltung zu erfüllen, ist schwer. **Unreal 2** und **Deus Ex 2** sind aber nicht deshalb furchtbare Fortsetzungen, weil sie die Popularität ihrer Vorgänger nicht erreichten. Sondern weil sie ohne Not entscheidende Dinge anders, aber nicht besser machten. Und damit auf die Nase fielen.

Wenn man ein Spiel fortsetzt, so lautet also die Moral von der Geschicht', dann bitte auch richtig: nämlich als Nachfolger, der dem Original gerecht wird. **CS**

Tomb Raider Angel of Darkness

Entwickler Core Design
Genre Action-Adventure
Jahr 2005 Wertung **52**

Es gab mal eine Zeit, Mitte der 90er, da galten Lara Croft und ihr Spiel **Tomb Raider** als technische Glanzleistung, die flüssige 3D-Grafik und Steuerung als herausragend. Anfang 2000 waren jene Tage längst vorbei, denn die Lara-Macher von Core Design hatten in der Zwischenzeit zum fünften Mal ein **Tomb Raider** mit der mittlerweile schwer veralteten Uralt-Grafik rausgenudelt. Deshalb nahmen sie sich vier Jahre Zeit, um die große Serie auf den Stand der Technik zu heben; es sollte ein fulminantes Comeback werden.

Doch der sechste Teil der Serie enttäuschte nicht nur – er setzte die Fans.

Core Design hatte es fertig gebracht, aus der einst

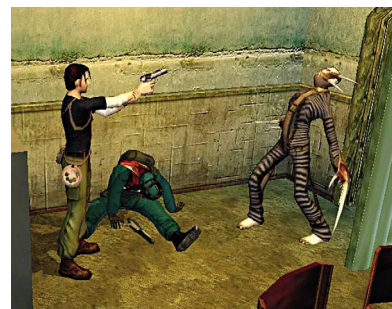


Die Gegner in Tomb Raider: Angel of Darkness waren oft noch langsamer als die Heldin. Lara konnte sie umlaufen.

so agilen Grabräuberin eine Frau mit der graziösen Eleganz und Beweglichkeit eines (kaputten) Braunkohlebagger zu machen.

»Wir haben immense Zeit mit den Animationen von Lara verbracht und dann die Steuerung drumherum gestrickt«, erinnert sich der Core-Chef Jeremy Heath-Smith später in einem Interview im englischen Magazin Edge: »Wir haben uns in den Animationen verrannt.«

Deswegen gab's auch keine anspruchsvollen Sprungkombinationen, sondern nur noch einfache Klettereien und kleinere Hüpfen zu meistern – in einem Leveldesign, das wir bis dato selten hirnloser erlebt hatten. Um schwere Gegenstände bewegen zu können, musste Lara zunächst an einem weniger schweren Gegenstand trainieren. Zwei Levels später war sie



Ein zweiter spielbarer Charakter (Kurtis) unterschied sich von Lara nur in Geschlecht und Aussehen.

allerdings schon wieder schwach genug, um an einem simplen Türknauf zu scheitern.

»Es war klassische Hybris«, so der Chef-Programmierer Richard Morton – das Management posaunte immer neue Spielelemente an die Presse heraus, während das überlastete Entwicklerteam Schritt zu halten versuchte. »Die pressten immer neue Idee ins Design – Schleichen aus Metal Gear Solid, Charakterinteraktion aus Shen Mue, Rollenspiel-Elemente. Die Aufgabe wurde einfach zu groß.«

Fans wie Fachpublikum waren sich einig: Das war der absolute Tiefpunkt, das Ende für die einstige Ikone Croft. Aber es war nur das Ende für Core Design, Lara hingegen befindet sich mitten im zweiten Frühling, dank der neuen Entwickler von Crystal Dynamics. **PET**



Monkey Island 4

Entwickler LucasArts
Genre Adventure
Jahr 2000 **Wertung** 86



Tastatur-Steuerung in einem Adventure? Oh je!

Endlich, **Monkey Island 4** ist da! Schnell installieren und dann ran an die Maus! Moment – Maus? Pustekuchen! LucasArts hatte die im direkten Vorgänger etablierte Ein-Klick-Steuerung gestrichen und durch eine wirre Tastaturvariante ersetzt, die viele Adventure-Fans schon in **Grim Fandango** (1998) zur Verzweiflung brachte. Statt einem Mausklick waren satte elf quer über die Tastatur verteilte Knöpfe nötig, um Guybrush zu lenken. Die Steuerung war nicht die einzige Verschlimmbesserung. Zwar galten die Rätsel der Serie noch nie als Höhepunkte der Logik, manchen Aufgaben in **Monkey Island 4** fehlte aber jede Nachvollziehbarkeit. Aus gepflegtem Knobeln wurde nerviges Rumprobieren. Tiefpunkt war eine »Monkey Kombat« genannte Variante der Beleidigungsduelle, ein ebenso langweiliges wie frustrierendes Geduldsspiel mit Affenlauten. Zudem reicherte das Guybrush-Spiel das hübsch antiquierte Piraten-Szenario mit moderner Konsumkritik an, der heimelige Charme der Serie war damit dahin. Dazu kam die vorgerenderte Hintergrundgrafik, die steril und kühl wirkte.

Monkey Island 4 ist somit ein Paradebeispiel für »Zuviel verändert – und das Falsche«. Der Geist der Serie, diese schwer greifbare Mischung aus Stil, Atmosphäre und Spielbarkeit, wehte nur noch sporadisch durch Episode 4.

Dennoch eroberten Guybrushs Eskapaden den damaligen Genre-Thron. Zum einen, weil im abenteuerarmen Jahr 2000 kein Adventure erschienen war, das **Monkey Island 4** das Wasser reichen konnte. Zum anderen weil der reichlich aufgetischte Humor einmal mehr **Monkey Islands** Ruf als eine der unterhaltsamsten Adventure-Serien festigte. **DM**



Maue 3D-Grafik statt hangezeichneter Hintergründe.



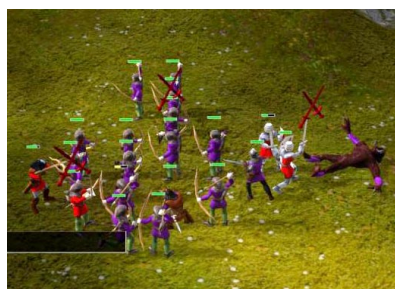
Stronghold Legends

Entwickler Firefly
Genre Echtzeit-Strategie
Jahr 2006 **Wertung** 65

Es gibt einen feinen Unterschied zwischen »eine Serie weiterentwickeln« und »eine Serie melken«. **Stronghold Legends** ist ein gutes Beispiel für ein Spiel, das Ersteres versucht und Letzteres erreicht.

»Legends wird mehr in Richtung Echtzeit-Strategie gehen«, erläuterte der Firefly-Mann Simon Bradbury damals den Fantasy-Ableger der **Stronghold**-Reihe, in dem statt Mittelalter-Armeen Drachen, Feen und Riesen aufeinander prallten. »Das Spiel erlaubt uns, unsere Engine zu polieren, zu verbessern und einen frischen Schwesertitel zu erschaffen.«

Wenn's nur so wäre. Dabei stach Laien ebenso wie **Stronghold**-Kennern eines sofort ins Auge: An der Technik hatte Firefly überhaupt



Glauben Sie uns, 2006 konnten Spiele besser aussehen.

nichts getan. Die Krümelgrafik entsprach längst nicht mehr der Zeit. So wirkte **Legends** optisch wie ein unmotivierter Aufguss des Originalspiels, und dieser Eindruck pflanzte sich inhaltlich fort. Firefly hatte zwar den Fokus auf den Kampf verschoben, dabei aber offenbar vergessen, dass die Schlachten noch nie die starke Seite der **Stronghold**-Serie waren. Es spricht ja nichts dagegen, aus einem Aufbauspiel eine Echtzeit-Strategie-Variante zu machen; aber dann sollte man auch die Mechanik anpassen. In **Legends** wühlten sich die Armeen genauso konfus ineinander wie in **Stronghold 2**; damit die Einheiten ja das taten, was sie sollten, musste man wie eine Glücke über sie wachen.

Den Aufbau und die Verwaltung einer Burg, das eigentliche Glanzstück von **Stronghold**, hatte Firefly für **Legends** konsequenterweise zurückgefahren. Auch das verstärkte den Eindruck, dass der Fantasy-Titel auf Mod-Niveau vor allem darauf angelegt war, mit dem erfolgreichen Namen ohne großen Aufwand noch mal Geld aus den Fans zu pressen. **CS**



Der Burgenbau ist in Legends zurückgefahren.

Master of Orion 3

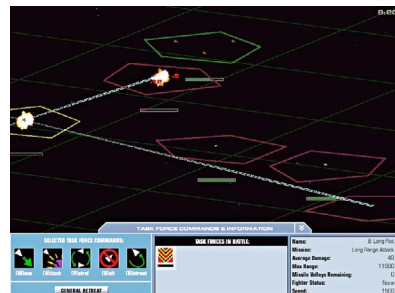
Entwickler Quicksilver
Genre Rundenstrategie
Jahr 2003 **Wertung** 64



In die Fußstapfen einer Legende zu treten, ist immer schwierig. Vor einer entsprechend großen Aufgabe stand der Entwickler Quicksilver, als er einen Nachfolger zu **Master of Orion 2** (1996) entwerfen sollte, DEM Klassiker der Weltraum-Strategie. Wie kläglich Quicksilver daran scheiterte, dokumentierte im Februar 2003 **Master of Orion 3**. Dessen Misere begann schon beim Interface: Komplexe Strategietitel brauchen klare Menüstrukturen, doch im Sternenreich-Simulator durchwühlten Sie verschachtelte, überladene, grottenhässliche Optionstabellen. Damit warf **Master of Orion 3** eine Stärke des zweiten Teils über Bord, denn der war vorbildlich zugänglich. Das lag auch an der logisch klaren Spielmechanik, die Quicksilver fanatisch verkomplizierte. Denn weil **Master of Orion 2** viel Mikromanagement erforderte, verschob Quicksilver den Fokus auf das Makromanagement; plötzlich gab man Entwicklungsrichtlinien vor, statt Detailentscheidungen zu treffen. Die packenden Schachbrett-Schlachten wiederum ersetzten die Designer durch unansehnliches Echtzeit-Gewimmel. Immerhin eröffnete der sterile Regelklops viele strategische Möglichkeiten, sodass ihm Profis nach viel Einarbei-



Wenn Sie glauben, die Sternenkarte sei schmucklos ...



... haben Sie die Raumschlachten noch nicht gesehen.

tungszeit ein Quäntchen Spielspaß abringen konnten. Doch wenn **Master of Orion 2** das sonnenhelle Glanzlicht der Weltraumstrategie war, dann strahlte der Nachfolger daneben allenfalls so hell wie ein Streichholz unter Wasser. Dabei hätte Quicksilver nur neue Grafiken über den zweiten Teil pinseln müssen, fertig wäre der Hit gewesen. Manchmal kann es auch einfach sein, in die Fußstapfen einer Legende zu treten – man müsste nur mal nachdenken. **GR**



Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Entwickler Sierra
Genre Adventure
Jahr 2004 Wertung 63

Adventures? So mit Klicken und Nachdenken? Da kräht doch kein Hahn mehr nach! Dachte man gegen 2002 bei Vivendi / Sierra, hatte aber noch diese **Larry**-Lizenz rumliegen, die in den 90ern mal wahnsinnig populär war. Großer Name, große Busen, da kann eigentlich nichts schief gehen – aber bitte ohne Rätsel!

So kam 2004 mit **Magna Cum Laude** das offiziell achte Spiel der Adventure-Serie **Leisure Suit Larry** auf den Markt, und dessen Designer hatten messerscharf analysiert, dass die bisherige Reihe offenbar nach dem Muster »Loser-Typ versucht (vergeblich), Sex mit schönen Frauen zu haben, und erzählt dabei schmut-



Ringelpiez mit Ausziehen: Eines der dümmlichen Minispiele in **Magna Cum Laude** ist **Strip-Abklatschen**.

zige Witze« funktioniert. Also folgten die College-Affären des lendenlebendigen Larry Lowe genau dieser Formel, der Antiheld stolpert von einer Peinlichkeit in die nächste. Nur waren die bisherigen Larry-Spiele trotz ihrer schwankenden Qualität mehr als nur Kalauer-Komödien, nämlich immer auch Satire; sie erzählten trotz all der nackten Tatsachen letztendlich von der Liebe; und sie waren getragen von großer Sympathie für den tollpatschigen Trottel, den sie so arg beutelten. **Magna Cum Laude** wischt solche Tiefen vom Tisch, es bleibt zwischen all seinen Rundungen ein furchtbar flaches Spiel. Was auch daran liegt, dass es



Schon die (ständigen) Ladebildschirme machen klar, worum's im Spiel geht: **Frauen ohne Kleider**.

kein Adventure mehr ist, sondern eine Sammlung anspruchsloser Minispiele à la »Steuere ein Spermium nach oben und nach unten«.

Der Larry-Vater Al Lowe, der an **Magna Cum Laude** nicht mehr beteiligt war, kommentierte: »Es gibt keine echten Rätsel, keine interaktiven Dialoge, keinen Erzähler, keine Charakterentwicklung und fast keine Handlung. In der ersten Szene gibt es mehr Obszönitäten als in allen vorhergehenden Larry-Spielen zusammen.« Und ja, das war mitunter richtig witzig. Aber gleichzeitig unglaublich blöde. Al Lowe: »Wer 3D-Brüste, Obszönität und Furz-witze mag, wird zufrieden sein.« **CS**



Unreal 2

Entwickler Legend
Genre Ego-Shooter
Jahr 2003 Wertung 80

Noch heute zählt der im Jahr 1998 veröffentlichte Ego-Shooter **Unreal** zu den Meilensteinen des Genres. Clevere KI-Gegner und vor allem die opulente Grafik sorgten damals für reihenweise offene Münder. Entsprechend hoch waren die Erwartungen der Fans, als der Entwickler Legend kurz darauf eine Fortsetzung ankündigte. Ganze fünf Jahre später erschien mit **Unreal 2** zwar eine sehr gute Ballerei, die Klasse des Originals erreichte der Titel aber nicht. Böse Zungen behaupten sogar, Teil 2 hätte bis auf das Szenario nichts mit **Unreal** zu tun. Der Hauptgrund: Das Spiel wirkte wie eine Light-Variante seines Vorgän-

gers. Die neue Unreal Engine 2 nutzte ihr technisches Potenzial nicht, zu oft ließ man Sie durch öde Flure statt unter freiem Himmel kämpfen, und das schlauchartige Leveldesign strotzte vor logischen Aussetzern. Auch so manche Skriptsequenz wie der klassische Das-Licht-geht-aus-Grusler hatte man im Vorgänger bereits packender inszeniert. Dabei steckte in **Unreal 2** durchaus Potenzial. Vor allem die abwechslungsreichen Missionen hoben sich vom üblichen Genre-Einerlei ab. So erkundete man einen verschneiten Mond oder verteidigte Kameraden gegen anstürmende Feinde. Und der regelmäßige Besuch bei der sexy Navigatorin Aida auf Daltons Raumschiff Atlantis dürfte vor allem männlichen Spielern positiv in Erinnerung geblieben sein. Sehr viel mehr prägte sich aber dennoch dieser eine Flug um die Burg im ersten **Unreal** ein – zumindest bei uns. Dabei diente der damals »nur« als Hauptmenü des Spiels. **DM**



Auch in **Unreal 2** ein Todfeind: der wieselflinke **Skaarj**.



Navigatorin Aida versorgt uns mit tiefen Einblicken.



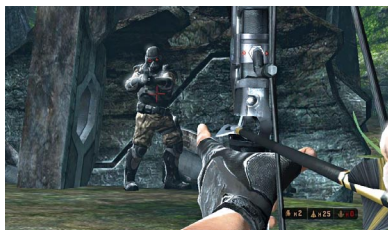
Turok

Entwickler Propaganda Games
Genre Ego-Shooter
Jahr 2008 Wertung 60

Ein Nachfolger, der exakt so heißt wie sein Vorgänger – das ist mal was anderes. Tatsächlich war bei **Turok** aus dem Jahre 2008 so einiges anders als beim elf Jahre älteren Ur-**Tu-**



Die schicken **Saurier** hatten gegen Messer keine Chance.



Neben dem **Bogen** gibt's in **Turok** nur Standardknarren.

gegebenermaßen sehr eindrucksvollen) Messer-Animationen konzentriert, dass sie vergaßen, die Kämpfe fordernd zu gestalten. So langweilig wie die Saurierkabbeleien fielen auch die Levels aus: geradlinige grüne Dschungelschläuche im Wechsel mit geradlinig grauen Kellerschläuchen. Apropos Grauen: In Sachen Bedienung hatten Propaganda Games ebenfalls geschlampt. Eine derartig lieblos portierte Konsolen-Steuerung hatte das Genre lange nicht mehr gesehen. Als wäre die Tastenbelegung nicht schon verkorkst genug gewesen (sekundäre Feuermodi mit Shift?!), durften die Spieler diese auch nicht ändern – unzählige Pixel-Turoks legten sich Granaten vor die Füße, anstatt in die Hocke zu gehen. Da mochte es fast als Trost erscheinen, dass sich **Turok** wenigstens nur mit Standard-Wummen ins Knie schießen konnte: Die abgefahrenen und beliebten Strahlenkanonen der Vorgänger gab's in **Turok** nicht mehr. **FAB**

Viele der Levels waren einfache **Schläuche**.

Wenn man mit erfahrenen Spielern über Titel redet, die ihnen besonders im Gedächtnis geblieben sind, dann wird über kurz oder lang ein Name fallen: **Deus Ex**. Der Shooter-Rollenspiel-Mix aus dem Jahr 2000 begeisterte durch eine spannende Handlung und große Entscheidungsfreiheit. Die wiederum war ein Ergebnis von cleverem Leveldesign, gepaart mit Rollenspiel-Elementen.

2004 erschien dann der Nachfolger, der noch besser als das erste Agentenabenteuer werden sollte, samt (endlich!) toller Grafik und Physikeffekten – und mit dem Original nicht mehr viel zu tun hatte. Sicher, Held Alex war,

**Fraktionen** brachten Leben in die grafisch triste Welt.

wie man im Handlungsverlauf erfuhr, Kind von J.C. Denton, dem ursprünglichen Protagonisten. Und es gab Implantate. Wenige! Kein Vergleich mit dem Angebot des Vorgängers. Die viel zu kleinen Levels bestanden hauptsächlich aus schlauchförmigen Innenabschnitten, in denen die Vorgehensweise vorgegeben war: Gegner niederballern oder durch einen der zahllosen Schächte zum nächsten Ladebildschirm krabbeln. Die Entscheidungsfreiheit war dahin, die Fans waren fassungslos.

»Wir nutzten die falsche Grafik-Engine, wir schrieben die falsche KI, und dann brachten wir das Spiel zu früh auf den Markt«, urteilte

Deus Ex 2

Entwickler Ion Storm
Genre Ego-Shooter
Jahr 2004 **Wertung** 83



später der Chefdesigner Harvey Smith, der zu **Deus Ex 2**-Zeiten eine Scheidung durchlief. Vor allem aber hatten er und sein Kollege Warren Spector auf die falschen Stimmen gehört: »Wir hatten gute Freunde, die uns erklärten, das erste Deus Ex sei ein komplettes Desaster gewesen. Aber man könne das hinbiegen.« Smith und Spector bogen es hin, aus **Deus Ex** wurde ein Shooter. Und eine Neuauflage, die das Ansehen der Serie schwer beschädigte. Oder wie Harvey Smith bündig zusammenfasst: »Wir haben Mist gebaut.« **PET**

So manches Scheitern beginnt mit einem guten Vorsatz. Das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** von 2001 war ausgesprochen komplex, der Nachfolger 2005 nachgerade kompliziert; 15 Zeitalter, 14 Völker, 180 Einheiten, Territorien-Management, Kronensystem, Schlachtplan, Wetter, Jahreszeiten und brachialer Schwierigkeitsgrad ließen selbst die Maushand von Profis in Schweiß schwimmen. Als Mad Doc den dritten Serienteil ankündigte, lautete die Devise deshalb: Vereinfachung.

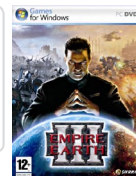
Bei **Explosionen** gehen auch Super-Rechner in die Knie.

An sich eine gute Idee. Leider kürzte Mad Doc ausgerechnet die Dinge weg, die **Empire Earth** ausgezeichnet hatten. Die ersten beiden Spiele waren die Einarbeitungszeit auch deshalb wert, weil die Kampagne unterhaltsame historische Geschichten in abwechslungsreichen Missionen erzählte. Die strich Mad Doc komplett, stattdessen gab's einen Welteroberungs-Modus voll zufallsgenerierter Standardeinsätze. Die große Vielfalt der Parteien und Epochen war nie Problem der Serie, sondern im Gegen-

Im **Welteroberungs-Modus** fallen Zufallsmissionen an.

Empire Earth 3

Entwickler Mad Doc
Genre Echtzeit-Strategie
Jahr 2007 **Wertung** 64

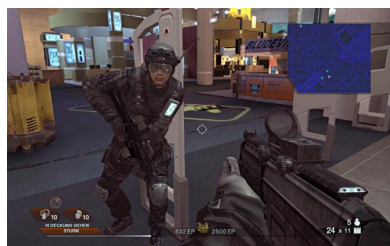


teil eine große Motivationsquelle – **Empire Earth 3** entrümpelte ohne Not, am Ende blieben fünf Zeitalter und drei Völker übrig. Die quälten Spieler dafür mit gezwungen »witzigen« Einheitsprüchen Marke »Fang an zu heulen, Mädchen, wir ziehen in den Krieg!«, der ernsthafte Anspruch der Strategie-Reihe lag wimmernd im Schmutz. Und alte Macken wie die mäßige Balance und zu einseitige KI hatten sich noch verschärft. Was dem schlampig hingeschluderten Spiel vollends das Genick brach, waren die horrenden Hardware-Anforderungen: Noch heute läuft **Empire Earth 3** auf keinem aktuellen Rechner flüssig. **CS**

Die **Rainbow Six**-Serie galt in der Vergangenheit gerne als ein wenig dröge, hakeilig, kompliziert – nur etwas für Fans also. **Rainbow Six: Vegas** machte dem nicht nur ein Ende, es brachte das Genre der Taktik-Shooter auch einen ordentlichen Schritt nach vorne. Dank seines coolen Deckungs-Systems konnten die Rainbows blitzschnell in Sicherheit hechten und um Ecken herum schießen. Statt vorab lange zu planen, konnte der Spieler seine Taktik im Gefecht anpassen, das Spiel wurde dadurch deutlich actionlastiger.

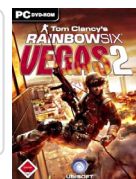
Das Beste, was man über **Vegas 2** sagen kann, ist, dass Ubisoft Montreal dieses System beibehielt. Ansonsten scheinen die Entwickler **Vegas 2** aus all jenen Szenen zusammengesetzt zu haben, die beim ersten Teil nicht durch die Qualitätssicherung gekommen waren. Bunt beleuchtete Hotels bei Nacht? Waren aus, stattdessen gab's graue Betonflure bei Tag. Realistisch anmutende Umgebungen? Die Requisiten wurden alle schon im Vorgänger verbaut. Eine spannende Story? Pah, die musste **Vegas 2** ja gar nicht haben. Stattdessen sollten die Ereig-

nisse in Teil 2 die Geschichte des Vorgängers ergänzen. Doch alles, was dem ersten **Vegas** fehlte, war ein befriedigender Abschluss – **Vegas 2** kam hingegen sogar ohne sinnvollen Anfang und Mittelteil daher. Die wenigen Szenen, die Spannungspotenzial gehabt hätten, versäbelte Ubisoft gnadenlos: Da erstickten etwa Geiseln hinter einer Holztür, die die Rainbows nicht aufkriegen, obwohl sie alle drei Meter Passagen aufsprengten, an anderer Stelle entkam ein Terrorist durch Vorgärten, die auf wundersame Weise mit seinen Handlangern bevölkert waren. »Das erste Rainbow Six: Vegas bekam hohe

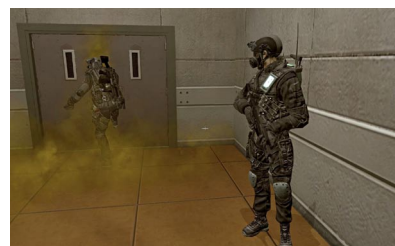
Das **Deckungs-System** funktionierte noch – theoretisch.

Rainbow Six Vegas 2

Entwickler Ubisoft Montreal
Genre Taktik-Shooter
Jahr 2008 **Wertung** 68



Wertungen, weil es viel Innovation ins Genre brachte. Diese Innovation steckt auch in **Vegas 2**, aber dort wurde sie nicht mehr beachtet, weil die Leute nur auf die Neuerungen schauen«, log sich hinterher der **Vegas**-Designer J.P. Cambiotti das Desaster schön. **FAB**

Die bewaffneten Rainbows kriegen die **Tür** nicht auf.