

Rainbow Six Siege



Ubisofts Messeüberraschung ruft uns in Erinnerung, warum Raven Shield und Rogue Spear so viel Spaß gemacht haben. Von René Heuser

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Watch Dogs, GS 07/14: 85 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 60 % fertig**

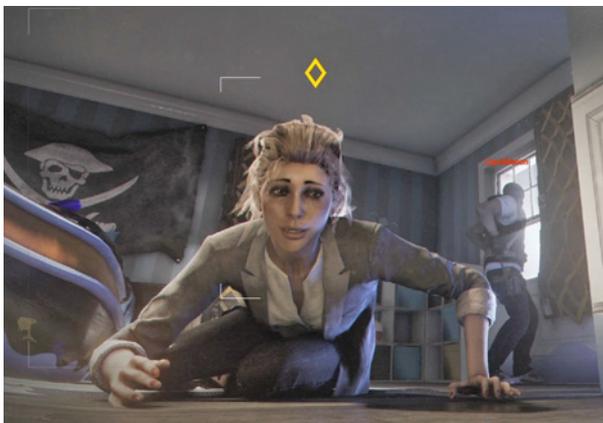
London, 2. Juli 2000, 17 Uhr. Eine Gruppe von europäischen Neonazis hat die belgische Botschaft gestürmt und Geiseln genommen. Rainbow-Anführer John Clark bekommt den Auftrag den Botschafter und seine Mitarbeiter zu retten. So beginnt die erste Mission in Tom Clancy's Rainbow Six. 1998 legte Red Storm Studios damit den Grundstein für ein komplett neues Subgenre, die sogenannten Taktik-Shooter.

Los Angeles, 10. Juni 2014. Eine Gruppe Journalisten erlebt auf der Pressekonferenz

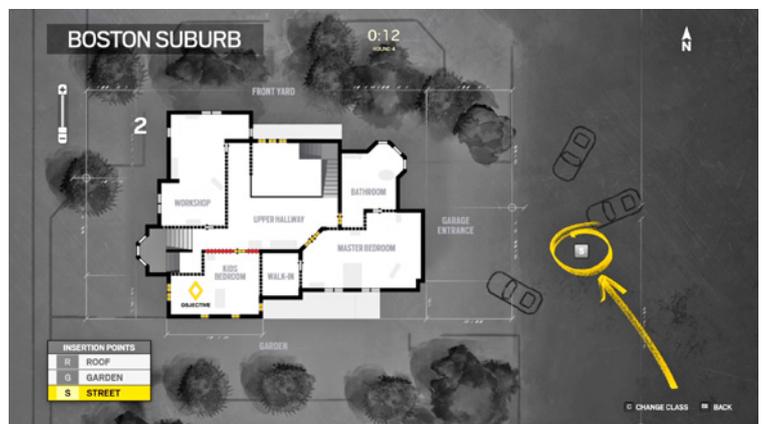
von Ubisoft eine echte Überraschung: Die Präsentation startet und wir sehen, wie ein Polizeihubschrauber über einem Einfamilienhaus kreist, Drohnen die Umgebung erkunden und schwer bewaffnete SWAT-Polizisten sich bereit machen, das Haus zu stürmen. Schnell ist klar, das kann nur ein neues Rainbow Six-Spiel sein. Aber welches? Das vor drei Jahren angekündigte und zwischenzeitlich eingestellte Patriots oder etwas völlig Neues? Als der Abspann läuft, steht fest, dass das neue Rainbow Six: Siege heißt und der Mehrspieler-Modus das Herzstück des Spiels sein soll. Patriots ist definitiv tot. Über die wahren Hintergründe will

bei Ubisoft niemand sprechen. Fest steht, ein komplett neues Team bei Ubisoft Montreal hat die Entwicklung von Rainbow Six: Siege übernommen und vor rund 18 Monaten, nach der Einstellung von Patriots, wieder bei null angefangen.

Alles soll sich nun um die Belagerung (engl. »Siege«) und asymmetrischen Kampf drehen, erklärt Xavier Marquis, Creative Director für das Spiel. Auf der einen Seite die Terroristen (Team Rogue Spear), die sich im Spielmodus »Geiselrettung« im Haus verschancen, und auf der anderen Seite die Anti-Terrorereinheit (Team Raven), die innerhalb



In der Planungsphase spionieren wir mit einer Drohne. Die Geiselnhörer verammeln das Gebäude derweil mit Barrikaden.



Danach entscheidet sich unser Team auf einer Übersichtskarte gemeinsam für einen Zugriffspunkt. Wählen wir das Dach, den Garten oder die Straße?



Wir haben uns für das Dach entschieden. Ein Helikopter seilt unser fünfköpfiges Einsatzteam ab. Nicht gerade unauffällig aber spektakulär.



Gleich geht's los. Mit einer Sprengladung öffnen wir das verbarriadierte Fenster und schwingen uns in den Raum.

der vorgegebenen Zeit die Geisel lebend befreien müssen. Über den Einzelspieler- und Koop-Modus will Ubisoft bisher nicht sprechen. Sicher ist nur, dass es ihn gibt. Ob es eine echte Kampagne mit einer verbindenden Story sein wird, bleibt abzuwarten. Gut möglich, dass die Mehrspieler-Missionen alternativ auch nur mit und gegen die KI gespielt werden können. Im Interview versprechen uns die Entwickler zwar, dass es einen der Serie angemessenen Solo-Modus geben wird, aber unsere Hand würden wir dafür nicht ins Feuer legen. Nicht umsonst wurde schon im Trailer sehr deutlich auf »Multiplayer first« hingewiesen, also dass der Mehrspieler-Modus von den Entwicklern die meiste Aufmerksamkeit bekommt.

Wie dieser funktioniert, konnten wir in L.A. auch gleich ausprobieren. Im fertigen Spiel sollen pro Partie sechs Runden gespielt werden, jeweils drei auf Seiten der Angreifer und drei auf Seiten der Verteidiger. In der auf der Messe gezeigten noch recht frühen Alpha-Version war die Länge des Matches auf drei Runden mit jeweils drei Minuten begrenzt. Am Anfang jeder Runde suchen wir unsere Klasse aus. Bisher gibt es pro Seite drei feste Spezialisierungen. Laut Lasserre wird ein Fortschrittssystem mit Erfahrungspunkten und anpassbarer Ausrüstung noch integriert – so wie wir es auch schon aus den letzten beiden Rainbow Six: Vegas-Spielen kennen. Je nach Klasse haben wir Gewehr, Schrotflinte oder Pistole. Blend- und Splittergranaten dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die »Pointman«-Klasse ist am stärksten gepanzert und bewegt sich mit dem taktischen Schild relativ langsam, kann aber auch Granaten werfen. Der »Breacher« verfügt hingegen über Sprengladungen, die sowohl Wände, Türen oder auch Böden und Decken sprengen können. Auf der Terroristen-Seite ist die Auswahl ähnlich: Jeder Verteidiger kann unbegrenzt Befestigungen tragen, aber nur eine bestimmte Auswahl an Stacheldraht (verlangsamt den Gegner sehr stark), Sprengstoff oder massivem Schutzschild.

Nach der Klassenwahl beginnen die Vorbereitungsphase und die Auswahl unserer Startposition. Anders aber als bei der Präsentation fehlte in der E3-Demo noch die im Trailer gezeigte taktische Karte, mit der wir den Angriff genau planen können. Stattdessen haben wir eine Minute Zeit, mit unseren Bodendrohnen die Geisel im Haus zu finden. Jeder Spieler steuert seine Drohne

und kann mit dieser unter Türen durchhutschen und sowohl das Ober- als auch Untergeschoß des Hauses durchsuchen. Sobald einer die Geisel entdeckt hat, wird diese für jeden im Team mar-



Als wir die Geisel in Sicherheit bringen wollen, fällt ein Terrorist unserem Team in den Rücken.



Während der Pointman uns mit seinem Schild schützt, geben wir dem Gegner Saures.

kiert. Wird eine Drohne entdeckt, ist sie mit wenigen Schüssen zerstört. Daher ist es wichtig, mit dem Gerät heimlich vorzugehen und es für einen späteren Einsatz in eine entlegene Ecke oder unter ein Sofa zu bewegen. Wenn die 60 Sekunden abgelaufen sind, beginnt der Einsatz. Wir haben drei Minuten Zeit, die Geisel zu finden und nach draußen zu eskortieren oder aber alle Terroristen zu töten. Unser Teamchef Adam, ein Entwickler von Ubisoft, stürmt vor, und wir vier anderen folgen ihm. Wie es sich für eine Spezialeinheit gehört, werfen wir unseren Fanghaken aufs Dach und klettern am Seil direkt in die zweite Etage. Im ersten Raum trifft unser Team auf einen Terroristen, der uns zwar nicht allzu lange aufhalten kann, aber zumindest einen Rainbow das Leben kostet.

Schon nach dem ersten Feuergefecht sehen wir, was die Anvil-Next-Engine und die sogenannte Realblast-Zerstörungstechnik ermöglichen. Eine Seitenwand ist komplett durch eine Sprenggranate zerfetzt worden, und die Reste einer Türbarrikade baumeln zwischen den Pfosten. Jeder Wand und jedem Möbelstück haben die Entwickler ein bestimmtes Material zugewiesen. So kön-

nen wir zum Beispiel Papp- und Trockenbauwände leicht durchschießen, während Holz- oder Betonwände viel mehr einstecken können. Sehr schnell lernen wir, dass wir nirgendwo sicher sind und jederzeit die Terroristen durch eine Wand brechen können.

nen oder eine Sprengfalle uns in den Tod reißt. Daher benutzen wir erneut unsere Drohnen und versuchen herauszubekommen, wo die anderen Gegner sich verschanz haben. Anders unser Team, das offenbar eine schnelle Entscheidung herbeiführen will und sich mit den Terroristen ein wildes Feuergefecht in mehreren Räumen leistet. Ganz schnell wird die Spielerzahl auf beiden Seiten geringer: 4 gegen 3, 3 gegen 3, bis es nur noch 2 gegen 1 steht und wir zusammen mit Adam und nur noch knapp 30 Sekunden Restzeit versuchen, den letzten Terroristen zu finden. Unser Gegner ist jedoch schneller und schickt Adam zu Boden. Körper- oder Beintreffer sind bei Rainbow Six: Siege nicht sofort tödlich. Wir können von einem Teamkameraden gerettet werden. Lediglich Kopftreffer oder wiederholte Einschüsse sorgen für ein sofortiges Ableben. Wir helfen Adam schnell wieder auf die Beine, werden dabei zwar selber ausgeknockt, sehen aber einen kur-

Wilde Ballerei führt nicht zum Erfolg

+ Stärken

- + spannende Teamkämpfe
- + taktisches Gameplay
- + zahlreiche Gadgets
- + beeindruckende Zerstörungsgorgien

- Schwächen

- noch schwächt die Balance
- Was können Einzelspieler- und Koop-Modus?

zen Augenblick später, wie der letzte Gegner zu Boden geht und wir die Runde gewinnen. Viel Zeit zum Verschnaufen haben wir nicht. Nach einem kurzen Rückblick auf den letzten Abschuss startet bereits die nächste Runde. Diesmal sind wir die »bad guys« und entscheiden uns für die »Trapper«-Klasse mit Stacheldraht und C4-Ladung. Statt jetzt den Einstiegspunkt für das Team festzulegen, können wir abstimmen, wo wir die Geisel im Haus verstecken wollen. Es gibt vier Möglichkeiten und wir entscheiden uns alle gemeinsam für den Keller. Nun gilt es, so schnell wie möglich das Haus einbruchssicher zu machen und mit Barrikaden die Zugänge zu versperren. Wir rennen sofort ins Obergeschoss, um die Fenster abzuriegeln. Zudem platzieren wir C4 an einer Durchgangstür – damit die Sprengladung explodiert, falls jemand die Tür aufschließen will – und legen auf dem Weg in die Küche noch die zwei Stacheldrahtfallen aus. Das Leveldesign ist sehr durchdacht und schon in der zweiten Runde können wir die einzelnen Räume gut von einander unterscheiden. Arbeitszimmer, Küche, Hobbyraum, Schlafzimmer oder der Eingangsbereich sind jeweils individuell gestaltet und leicht wiederzuerkennen.

Die Actionphase beginnt, und über vier Sicherheitskameras können wir wichtige Schlüsselpunkte im Haus überwachen. Die Angreifer lassen sich diesmal viel Zeit. Es vergeht fast eine ganze Minute, bevor die ersten Schüsse zu hören sind. Auch wenn die Wand- und Türverstärkungen leicht zu durchdringen sind, bieten sie doch einen guten Sichtschutz und vor allem verraten sie die Angreifer, da sie sich durch die Hindernisse durchsprengen oder -schießen müssen. Statt über die Treppe nach unten zu kommen, wählt das gegnerische Team die Holzhammermethode und sprengt sich durch den Boden vom Obergeschoss bis in den Keller. Keine gute Taktik, da sie so viel zu leicht zu umgehen sind und die Runde ziemlich deutlich verlieren. Nur wer als Team klug vorgeht, kann gegen die ver-

Macht Kleinholz aus der Holzwand

Wir geben Deckung, während unsere Mitstreiter die Drecksarbeit erledigen. So zumindest der Plan. Als wir in den Eingangsbereich kommen, werden wir aus dem ersten Stock beschossen und verlieren gleich zwei Leute. Dank Schild und guter Teamarbeit schaffen wir es aber zur Treppe und revanchieren uns mit gut platzierten Granaten – Gleichstand. Wir rücken nun langsam die Treppe vor und drängen die Terroristen zurück. Ihre Schüsse prallen am Schild ab. Offenbar wissen sie nicht, wie sie



Und nochmal der ballistische Schild im Einsatz. Teamwork ist in Rainbow Six überlebenswichtig.

schanzten Terroristen gewinnen. Ähnlich wie in früheren Rainbow Six-Spielen oder auch in Counter-Strike geht es um schnelle Reaktion, gutes Timing und eine präzise Ausführung. Wilde Ballerei führt nicht zum Erfolg. In der letzten Runde probieren wir den »Pointman« aus, denn taktische Schilde haben schon in so manchem Ego-Shooter für Balance-Probleme geführt. Wir sind zwar langsam zu Fuß, können das Schild aber schnell absenken, um mit der Pistole zu feuern oder Granaten zu werfen. Wenn es brenzlig wird, nehmen wir das Schild hoch und hocken uns dahinter, um von vorne praktisch unangreifbar zu werden. Zusammen mit zwei anderen stürmen wir diesmal das Haus über das Erdgeschoss.

Wir geben Deckung, während unsere Mitstreiter die Drecksarbeit erledigen. So zumindest der Plan. Als wir in den Eingangsbereich kommen, werden wir aus dem ersten Stock beschossen und verlieren gleich zwei Leute. Dank Schild und guter Teamarbeit schaffen wir es aber zur Treppe und revanchieren uns mit gut platzierten Granaten – Gleichstand. Wir rücken nun langsam die Treppe vor und drängen die Terroristen zurück. Ihre Schüsse prallen am Schild ab. Offenbar wissen sie nicht, wie sie

uns angreifen sollen und stürmen immer wieder in unser Feuer, bis nur noch einer lebt, den wir mit der Pistole ausschalten, während er nachlädt. Vermutlich werden die Spieler später unter realen Bedingungen sehr schnell geeignete Gegenmittel gegen das Schild finden, in der Demo fühlten wir uns jedoch sehr gut geschützt, um nicht zu sagen etwas unverwundbar.

Die insgesamt knapp zehn Minuten haben nur einen sehr kleinen Einblick in den Mehrspielermodus von Rainbow Six: Siege gewährt. Wie viele Karten und Spielmodi es geben wird, wollten die Entwickler nicht verraten. Alles sei denkbar und sie würden viele Ideen diskutieren – auch Klassiker wie Team-Deathmatch oder Bombenentschärfen. Für uns bleibt die Erkenntnis, dass Ubisoft eine gute Entscheidung getroffen hat und die Rainbow Six-Serie sich wieder auf ihren Kern konzentriert: hoch spannende Team-Kämpfe mit wenigen Spielern und vielen taktischen Möglichkeiten. **RH**



Nostalgie pur

René Heuser
Redaktion
rene@gamestar.de

Ich habe praktisch alle Rainbow Six-Spiele auf PC und Xbox gespielt und somit auch alle Höhen und Tiefen der Serie miterlebt. Von den glorreichen Rogue Spear- und Raven Shield-Zeiten bis zu den mehr action- und story-orientierten Vegas-Teilen. Daher bin über die Rückkehr der Rainbows mehr als froh, auch wenn wir wohl nie erfahren werden, wie die moralischen Entscheidungen in Rainbow Six: Patriots funktioniert hätten. Ich glaube nicht, dass Rainbow Six: Siege etwas für Solo-Spieler ist und sich ähnlich wie Titanfall oder Battlefield eher an Multiplayer-Fans richtet. Dann brauche ich nur noch ein gutes Team, denn mit zufälligen Mitspielern wird das Ganze schnell im Chaos enden. Ich glaube, ich rufe mal mein altes Rainbow-Team zusammen – ich denke wir könnten mit Rainbow Six: Siege wieder eine Menge Spaß haben.

Potenzial: Sehr gut



Unser Teamkamerad sichert die sichtlich mitgenommene Geisel. Wir geben ihm Deckung.