

Gehetzte Taktik

Die Alpha-Fassung von Rainbow Six Siege zeigt, wie die Mehrspieler-Partien von Ubisofts Taktikhooters funktionieren. Doch macht das auch Spaß? Für unsere Vorschau haben wir ausgiebig Probe gespielt. Von Tobias Veltin

Angespielt

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Termin: **2015**

Die Pause ist vorbei. Rainbow Six: Siege beendet die Auszeit, die sich die berühmte Antiterror-Reihe nach dem Erscheinen des (mäßigen) Rainbow Six Vegas 2 im Jahr 2008 selbst verordnete. Über sechs Jahre wurde am Konzept eines neuen Teils geübelt, Ideen wieder verworfen (Rainbow Six Patriots) und das Ergebnis schließlich der Öffentlichkeit auf der E3 2014 präsentiert. Der Fokus von Siege liegt eindeutig auf den Mehrspielergefechten. Und die konnten wir jetzt in der geschlossenen Alphaphase ausprobieren. Einiges hat uns gefallen, einiges aber auch nicht.

Vorbereitung ist die halbe Miete

Alpha-typisch mager ist die Auswahl von Spielmodi und Karten. Davon gibt es nämlich nur einen (Geiselnbefreiung), respektive zwei (das aus der E3-Präsentation bekannte Haus und ein Flugzeug). Weitere Modi und Karten wird es im fertigen Spiel genauso geben wie eine Kampagne und einen Koopmodus. Die grundsätzliche Spielidee wird aber schon in der Alpha deutlich: Fünfer-Teams, Zeitlimit, ein Leben. Jedes Team ist abwechselnd in der Offensive und Defensiv, wer von sechs Runden die meisten für sich entscheidet, gewinnt das komplette



Vorsicht vor Überraschungsangriffen! Im Flugzeug lassen sich manche Bodenluken sprengen.

Spiel. Jede Runde besteht dabei aus einer Vorbereitungs- und einer Aktionsphase. Die Angreifer haben vor dem Einsatz eine knappe Minute Zeit, mit rollenden Drohnen das Gebiet zu erkunden und die Geisel ausfindig zu machen. Außerdem lassen sich so die Positionen der Gegner bestimmen. Die Angreifer können sich dagegen in der Vorbereitungszeit verbarrikadieren – im wahrsten Sinne des Wortes. Wir blockieren Türen und

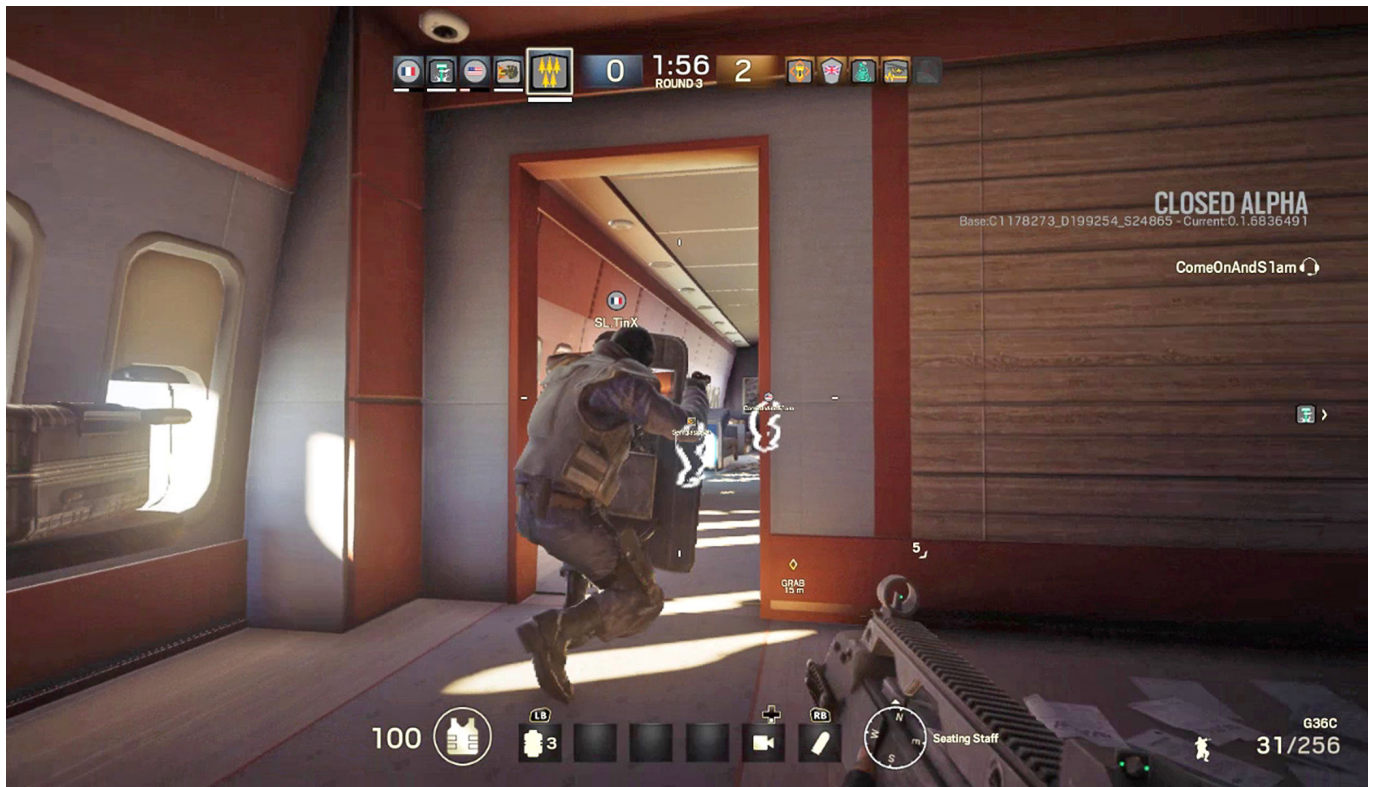
Fenster mit Hindernissen oder legen Stacheldraht aus, um die Angreifer auf ihrem Vormarsch zu verlangsamen.

Drei Minuten Stress

Die Vorbereitungszeit hebt Rainbow Six: Siege von anderen Mehrspieler-Shootern ab, beide Teams können sich hier bereits einen taktischen Vorteil verschaffen und die anschließende Aktionsphase koordinierter



Die einfachen Barrikaden sind zerstörbar und lassen sich deshalb auch taktisch nutzen.



Teamplay steht in Rainbow Six Siege ganz oben: Während der Kollege mit dem Schild vorrückt, bleiben wir in Deckung.

angehen. Die fällt dann recht klassisch aus: In der Ego-Perspektive geht es als Angreifer darum, die Geisel zu befreien oder alternativ alle Verteidiger zu erledigen. Die Verteidiger müssen das verhindern und ihrerseits die Angreifer ausschalten – oder die Stellung halten, bis das Zeitlimit abgelaufen ist. Jede Runde in Rainbow Six: Siege dauert lediglich drei Minuten. Das sorgt zwar einerseits dafür, dass wir ständig in Bewegung bleiben und etwas passiert, andererseits fühlen wir uns aber auch gehetzt, was taktisches Vorgehen und sorgsames Absichern

wiederum schwierig macht. Auch das generelle Spieltempo ist gerade im Vergleich zu den früheren Serienteilen deutlich zackiger, daran hat man sich nach den ersten Proberrunden aber schnell gewöhnt.

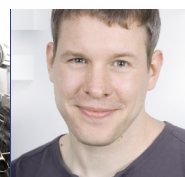
Tod in Sekunden

Klasse: In Rainbow Six: Siege regeneriert sich unsere Energie nicht, bereits nach wenigen Schüssen segnen wir das Zeitliche. Das sorgt dafür, dass wir beim Vorrücken besonders aufmerksam in jede Ecke schießen, schließlich kann überall der Tod lauern. Die ständige Anspannung, die sich in jeder Runde immer wieder aufbaut, kann aber

in Sekundenbruchteilen vorüber sein, denn Fehler verzeiht das Spiel nicht. Wer getötet wird, muss den Rest der Runde zuschauen und auf die Kollegen hoffen. Enttäuschend: Unsere Probepartien wurden meistens durch den Tod eines Teams entschieden, die Geisel wurde nur sehr selten befreit. Hier muss Ubisoft Montreal dringend noch das Balancing optimieren. Denn was nutzt ein Spielmodus »Geiselbefreiung«, wenn er sich in 90 Prozent der Partien wie ein Death-match spielt?

Stein-Schere-Papier mit Knarren

Für spielerische Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Spielfiguren, Operatoren genannt, von denen es in der Alpha insge-



Kein Rainbow Six!

André Peschke
Chefredaktion
andre@gamestar.de

Heute bin ich mal der Typ der's sagt: »Das ist kein Rainbow Six.« Schon das Zeitlimit von fünf Minuten ist eine harte Ansage für einen Taktik-Shooter. Dazu eine Bewegungsgeschwindigkeit wie aus Unreal Tournament, und trotz aller taktischen Gadgets und der interessanten Belagerungsmechanik ist der Ofen aus. »Ist nur eine Alpha! Das kann sich noch alles ändern!«, ruft es da. Ich höre es, doch mir fehlt der Glaube. Der schnelle Adrenalinkick zieht im Massenmarkt und der eingeschlagene Weg ist kein Zufall. Das gilt auch für das Zeitlimit, das die Wartezeit nach dem Ableben drücken soll. Schön, dass Ubisoft versucht, der Marke neues Leben einzuhauchen. Aber was bringt mir ein R6, das keines ist?



Die Levels sind glaubwürdig gestaltet. Auf dem Runway vor dem Flugzeug warten zum Beispiel Einsatzfahrzeuge von Polizei und Feuerwehr.



Mit der Kameradrohne sondieren wir vor der Aktionsphase die Karte und spähen den Aufenthaltsort der Geisel aus.

samt zehn Stück gibt. Jeder Operator ist entweder defensiver oder offensiver eingestellt und hat ein einzigartiges Gadget dabei, das er mit in den Kampf nimmt. Sledge zum Beispiel führt einen riesigen Hammer, mit dem er Barrikaden einfach kaputt schlägt, Smoke dagegen wirft Giftgasgranaten, die dem Gegner Schaden zufügen. Weitere Gadgets sind unter anderem eine EMP-Granate, spezielle Sprengladungen, die auch verstärkte Wände zerstören können, oder ein Pulsmesser, der den Herzschlag von Feinden in der Umgebung anzeigt. Toll: Die Fähigkeiten funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip, jedes Gadget lässt sich mit einem speziellen anderen aushebeln. Das Herumprobieren mit den unterschiedlichen Fähigkeiten macht Spaß, zumal bestimmte Operatoren besonders gut miteinander funktionieren. Außerdem lassen sich auch die Erst- und Zweitwaffen noch anpassen; die Auswahl in der Alpha ist allerdings sehr eingeschränkt, wird im fertigen Spiel aber deutlich reichhaltiger.

Da darf noch mehr kaputt gehen

Vorsichtiges Vorgehen, Zeitlimit, Operatoren – das alles erfordert viel Eingewöhnung, Zusammenarbeit und vor allem Kommunikation. Rainbow Six: Siege macht dementsprechend mit einem eingespielten Team am meisten Spaß. Glauben wir. Denn ausprobieren konnten wir das noch nicht, denn die Alpha bietet erstaunlicherweise keiner-

lei Matchmaking-Funktionen, auch die Freundessuche bei Ubisofts Uplay-Dienst hilft nicht weiter. Davon sind wir ähnlich ernüchtert wie vom Zerstörungssystem. Bei der E3-Präsentation im letzten Jahr wurden im ersten Gameplay-Material noch fröhlich Wände gesprengt und Wände durchsiebt. Das geht in der Alpha zwar auch, allerdings ist die Zerstörung noch recht unausgegrenzt. Manche Oberflächen wie die Barrikaden lassen sich fein säuberlich zerschießen, andere Bereiche bleiben selbst beim Einsatz von dicken Sprengladungen heil. Zwar ist das Konzept grundsätzlich äußerst interessant, da durch Sprengung verschiedener Wände teilweise komplett neue Angriffsrouten eröffnet werden. Insgesamt wirkt das Zerstörungssystem aber aktuell weder wirklich organisch, noch jederzeit nachvollziehbar, weil eben selten klar ersichtlich ist, was sich zerstören lässt und was eben nicht. Auch hier besteht dringender Optimierungsbedarf.

Karten hui, Waffensounds (noch) pfui

Richtig gut gefällt uns dagegen das Design der beiden spielbaren Karten. Sowohl das Haus als auch das Flugzeug sind sehr glaubwürdig gestaltet, das verwinkelte Design bietet zudem genügend Möglichkeiten für alternative Laufwege und Überraschungsangriffe. Außerdem sorgen kleine Details wie herabhängende Sauerstoffmasken im Flieger für Atmosphäre. Die Technik macht

in der Alpha hingegen noch einen gemischten Eindruck. Die Grafik ist für den aktuellen Status recht ordentlich, zudem läuft das Spiel mit butterweichen 60 Bildern. Die Animationen wirken dagegen noch etwas hakelig, außerdem kam es bei unseren Probematches regelmäßig zu hässlichen Clippingfehlern oder anderen Unzulänglichkeiten. Auch der Netzcode wirkte noch unfertig, mehr als einmal wurden wir aus dem Spiel geworfen oder die Killcam wurde nicht richtig angezeigt – hier muss Ubisoft definitiv noch mal ran. Die größte Enttäuschung in Sachen Technik sind bisher die Waffengeräusche. Die haben in der aktuellen Version noch keinerlei Punch und klingen eher nach Plastiknarren. Allerdings sei auch hier auf den Alpha-Status verwiesen. Wie zum Beispiel auch die Texturen dürften die Waffensounds noch Platzhalter sein – und sicher schon bei der zukünftigen Beta-Phase ganz Rainbow-Six-typisch wesentlich druckvoller rüberkommen. **TV**



Vielversprechend!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Fan der Rainbow-Six-Spiele und hocherfreut über den letztjährigen E3-Trailer war ich sehr gespannt auf die Alphaphase von Siege. Und ich bin zufrieden mit dem, was ich bekommen habe. Denn es ist eben nichts weiter als ein Ausblick darauf, was uns erwartet. Das taktisch angehauchte Close-Quarters-Gameplay auf den verschachtelten Karten gefällt mir sehr gut, vor allem finde ich lobenswert, dass es keine regenerative Energie gibt. Die unterschiedlichen Klassen laden zwar zum Experimentieren ein, da es aber meistens ohnehin nur darum geht, allen Gegner das Licht auszupusten, kommt den Gadgets meiner Meinung nach noch zu wenig Bedeutung zu. Das Zeitlimit finde ich ok, von der Zerstörung in den Levels bin ich dagegen noch enttäuscht. An der technischen Aufbereitung werden die Entwickler aber ohnehin noch stark arbeiten. Rainbow Six: Siege ist für mich auch nach der Alpha einer der spannendsten Shooter 2015 – hoffentlich nimmt sich Ubisoft bis zur Beta genügend Zeit fürs Feintuning.



Mit Sprengladungen pusten wir teils völlig neue Angriffsrouten in die Level. Insgesamt könnte die Levelzerstörung aber noch etwas besser sein.