

Rainbow Six: Siege – Kontrollbesuch

DIE NEUE FESTE GRÖSSE



Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **1.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Rainbow Six: Siege hat sich inzwischen einen Platz in der Riege der großen Taktik-Shooter erkämpft. Höchste Zeit für ein Test-Update.

Von Philipp Elsner

Bereits zum Launch lobten wir Rainbow Six: Siege im ursprünglichen Test für seine tollen, knallharten Multiplayergefechte und den immensen taktischen Tiefgang. Es hartete aber auch an einigen Stellen: Der Umfang fiel eher mager aus, kleine und große Glitches sowie die fragwürdige Hit-Detection trübten den Spielspaß, außerdem nervten Teamkiller und Cheater.

Trotzdem gehört Rainbow Six: Siege heute zur Top-Riege der Taktik-Shooter und konnte zum Release der dritten Erweiterung Skull Rain den bislang höchsten Stand gleichzeitig aktiver Spieler vorweisen. Der Grund: Ubisoft hat nicht nur fleißig Bugs behoben und an der Balance geschraubt, sondern auch drei von insgesamt vier für 2016 geplanten Gratis-DLCs veröffentlicht.

Wir halten zusammen

Ein besonders wichtiger Aspekt bei Ubisofts DLC-Politik für Siege ist, dass sowohl neue Multiplayerkarten als auch die Operators für jeden zugänglich sind. Der Clou: Season-Pass-Besitzer erhalten schon eine Woche früher Zugriff auf die neuen Soldaten und können sie sofort spielen. Wer nur das Grundspiel besitzt, kann sie aber auch einfach mit Ingame-Währung freischalten, die durch Matches verdient wird. Echtes Geld ist somit nie nötig, um alles aus dem Spiel rauszuholen.

Neue Maps kommen ebenfalls ohne Preisschild daher, sodass die Community nicht gespalten wird. Viele andere Shooter-Konkurrenten (ja, ich schaue dich an, Battlefield 4) trennen die Spieler in DLC-Käufer und Nicht-Käufer auf. Das führt unter anderem dazu, dass weniger populäre DLC-Maps bald aus der Server-Rotation rutschen und kaum noch gespielt werden können, oder dazu, dass Freunde ohne Season Pass in die Röhre gucken, wenn nach Match-Ende auf eine Bezahlkarte gewechselt wird. Von den zusätzlichen Inhalten in Rainbow Six profitieren

dagegen am Ende alle. Die bislang drei neuen Karten Yacht, Border und Favela sind zudem durchweg gelungen und bewegen sich in Sachen Design, Laufwege und taktische Vielfalt mindestens auf dem sehr hohen Niveau der elf Grundmaps. Vor allem bei Favela ist der Zerstörungsgrad derart hoch, dass man selbst als erfahrener Siege-Spieler den eigenen Spielstil überdenken und an die neuen Gegebenheiten anpassen muss. Überhaupt stellt jede DLC-Map eine neue Herausforderung dar, deren Eigenheiten erst verinnerlicht werden müssen. Und ehe man sich versieht, tüftelt man mit seinem Team an neuen Verteidigungsstrategien oder testet neue Angriffswinkel für den perfekten überraschenden Zugriff.

Zusätzlich blies das »Mid-Season Reinforcements«-Update reichlich frischen Wind in den Antiterrorkampf. Denn neben umfangreichen Balance-Änderungen, kamen damit auch komplett neue Gadgets ins Spiel. Die Claymore-Mine ermöglicht es Angreifern erstmals, sich aktiv gegen Roamer zu schützen und neue, riskantere Angriffsoptionen zu wählen. Die Impact-Granate



Schildträger wie unsere Kollege hier profitieren von dem verringerten C4-Spam seit der Einführung der Impact-Granaten auf Seiten der Verteidiger.



Die neue Operatorin Caveira schlägt dank ihrer Spezialfähigkeit, die sie fast unhörbar schleichen lässt, bevorzugt aus dem Hinterhalt zu.

Doc kann nicht nur niedergeschossene Teammitglieder wiederbeleben, sondern neuerdings auch sich selbst und Kameraden heilen.

der Verteidiger sorgt dagegen dafür, dass schneller und effektiver Wanddurchbrüche für neue Sichtlinien geschaffen werden können, wenn es die Situation erfordert. Gleichzeitig vermindert sie den C4-Spam, wovon wiederum Schildträger profitieren, die zuvor stark an Beliebtheit eingebüßt hatten. Man merkt also: Die Entwickler denken sich etwas bei ihren Entscheidungen.

Mehr Auswahl, mehr Taktik

Mehr spielerische Abwechslung und taktische Vielfalt bringen auch die neuen Operators. Jeder DLC erscheint nämlich mit zwei zusätzlichen Charakteren in Form eines Verteidigers und eines Angreifers mit jeweils neuen, einzigartigen Fähigkeiten. Black Ice brachte zum Beispiel die Defensivheldin Frost ins Spiel, die erstmals mechanische Fallen stellen konnte und so EMP-Granaten und Elektroniksensoren umging. Seither müssen die Angreifer aufmerksam die Umgebung prüfen, bevor sie durch Fenster eindringen oder über Hindernisse klettern. Valkyrie aus dem DLC Dust Line brachte den

Verteidigern dagegen neue strategische Vorteile: Ihre Haftkameras können beliebig auf der Map platziert werden und liefern oft im entscheidenden Moment die Position des Gegners – gute Absprache und Kommunikation im Team vorausgesetzt. Hier bleibt Siege also seinem Konzept treu.

Seit Skull Rain verstärkt Captao die Angreiferseite und bringt eine Armbrust samt Gasbolzen mit, die bestimmte Bereiche für einen kurzen Zeitraum abriegeln können. Eine tolle neue Möglichkeit, besonders eingetelte Verteidiger aus ihrer Deckung zu scheuchen.

All diese Neuerungen sorgen also für noch mehr spielerischen Tiefgang. Kein Match spielt sich wie das andere, die Lage kann sich durch den klugen Einsatz jeden Gadgets ändern, und genau das sorgt für Spannung und schweißtreibende Showdowns.

Cheater raus!

Damit bei all dem Nachschub an Operators auch die Balance erhalten bleibt, veröffentlicht Ubisoft regelmäßig Patches und schraubt konstant an Waffenwerten, Hit-Registrierung, Gadgets und mehr. So hob man schon kurz nach Release im Dezember 2015 per Update die Tickrate auf 60 Hz an und lieferte ein optionales HD-Texturen-Paket für verbesserte Oberflächen nach – löblich!

Außerdem bekam der etwas schwächliche Verteidiger Kapkan mit dem Patch auf Version 3.3 sein wohlverdientes Upgrade und kann seitdem seine Laserminen in beliebiger Höhe an Durchgängen platzieren. Wurden seine Fallen zuvor sehr zuverlässig entdeckt und zerstört, stellt er nun wieder eine echte Gefahr dar. Im Update 4.1 wurde dann der zu mächtige Pulse geschwächt, der zuvor dank seines Herzschlagsensors und des Schnellwechsels zur Flinte fast jedem Angreifer den Garaus machte, bevor dieser reagieren konnte. Gleichzeitig wurden die Shotguns angepasst und ihre Reichweite abgeschwächt – zuvor gab es für die Verteidiger kaum einen Grund, SMGs zu nutzen.

Mit dem Mid-Season-Reinforcement-Patch wurde auch der von vielen Spielern als »OP« verschriene Blackbeard überarbeitet, nun muss er seine Schild-Fähigkeit bewusster und proaktiver einsetzen, anstatt sich seelenruhig dahinter zu verschanzen und Gegner nacheinander abzuknallen. Dass Twitch jetzt bereits in der Vorbereitung eines Matches ihre Schockdrohne einsetzt, krepelt

die frühe Phase einer Runde potenziell komplett um und lässt gleichzeitig den etwas vernachlässigten Operator wieder deutlich attraktiver werden. All das beweist, dass Ubisoft gewillt ist, auf das Feedback aus der Community einzugehen.

Ein weiterer Kritikpunkt an Rainbow Six: Siege waren die immer wieder auftauchenden Cheater, die den anderen Spielern mit Wallhacks und Aimbots den Spaß verderben. Auch hier wurde nachgebessert und im August das Anti-Cheat-Tool BattlEye als Ergänzung zum FairFight-System aufgespielt. Auch den notorischen Teamkillern erteilte man eine klare Kampfansage und verschärfte die Erkennung sowie die Bestrafung.

Durch all die kleinen und großen Verbesserungen, hochwertigen, kostenlosen Content durch eine faire DLC-Politik und das Engagement gegen Cheater, hat sich Rainbow Six: Siege seit dem Release zu einem (noch) besseren Spiel entwickelt und eine überaus treue und stetig wachsende Community aufgebaut. Und obwohl es für die Entwickler noch weitere Baustellen zu bearbeiten gibt, etwa das Matchmaking und hin und wieder auftretende Clipping- und Hitbox-Fehler, rechtfertigt das bisherige Engagement eine Aufwertung des ohnehin gelungenen Taktik-Shooters bereits jetzt. ★



Ich habe es schon mal gesagt und sage es wieder: Ja, Rainbow Six: Siege hat immer noch so seine Problemzonen. Ubisoft hat aber gezeigt, dass man sich dem Spiel und seiner Community verpflichtet fühlt. Das Grundgerüst funktionierte bereits zum Release, garantiert spannende, unberechenbare Matches und stellt Teamwork über individuelles Können. Die vielen Ecken und Kanten wurden nach und nach abgeschliffen, der neue Content in Form der kostenlosen Maps und Operators motiviert ungemein und eröffnet vielfältige neue Strategien. Rainbow Six: Siege hat sich vor allem deshalb mittlerweile als eine neue feste Größe unter den Taktik-Shootern etabliert und braucht sich hinter Konkurrenten wie Arma 3, Counter-Strike: Global Offensive oder Battlefield nicht zu verstecken. Damit ist auch die große Frage beantwortet, die sich zum Release gestellt hat: Kann Rainbow Six langfristig motivieren? Ja, kann es.

RAINBOW SIX SIEGE

- fantastisches Sounddesign
- zerstörbare Umgebungen
- spannendes Multiplayerkonzept aus Angriff und Verteidigung
- Karten mit unterschiedlichen taktischen Ansprüchen
- Verteidiger und Angreifer mit ausgewogenem Arsenal
- tolle Gefechtsatmosphäre
- kostenlose Zusatz-Spezialisten
- teils sterile, detailarme Umgebungen
- unlogisches Szenario
- zu wenig Spielmodi

AUFWERTUNG

Dank hochwertigem Gratis-Content, regelmäßigen Balance-Updates und dem konsequenten Vorgehen gegen Cheater wird Rainbow Six: Siege zu einem noch besseren Team-Shooter.

FAZIT

Rainbow Six: Siege trumpft mit Taktik und Teamplay auf, krankt aber noch an gelegentlichen Hitbox-Fehlern und dem Matchmaking.

83

+3

86