

Rainbow Six: Siege

TAKTIK IN BESTFORM



Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **1.12. 2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Nach acht Gratis-DLCs, zahllosen Patches und einer Reparatur-Saison steht Rainbow Six: Siege besser da denn je. Reicht das im Test-Update für eine Aufwertung?

Von Philipp Elsner

Bereits bei unserem letzten Kontrollbesuch von Rainbow Six: Siege im September 2016 bescheinigten wir dem Spiel einen Platz als »neue feste Größe unter den Team-Shootern« und werteten von 83 auf 86 Punkte auf. Schon damals waren mit Dust Line,

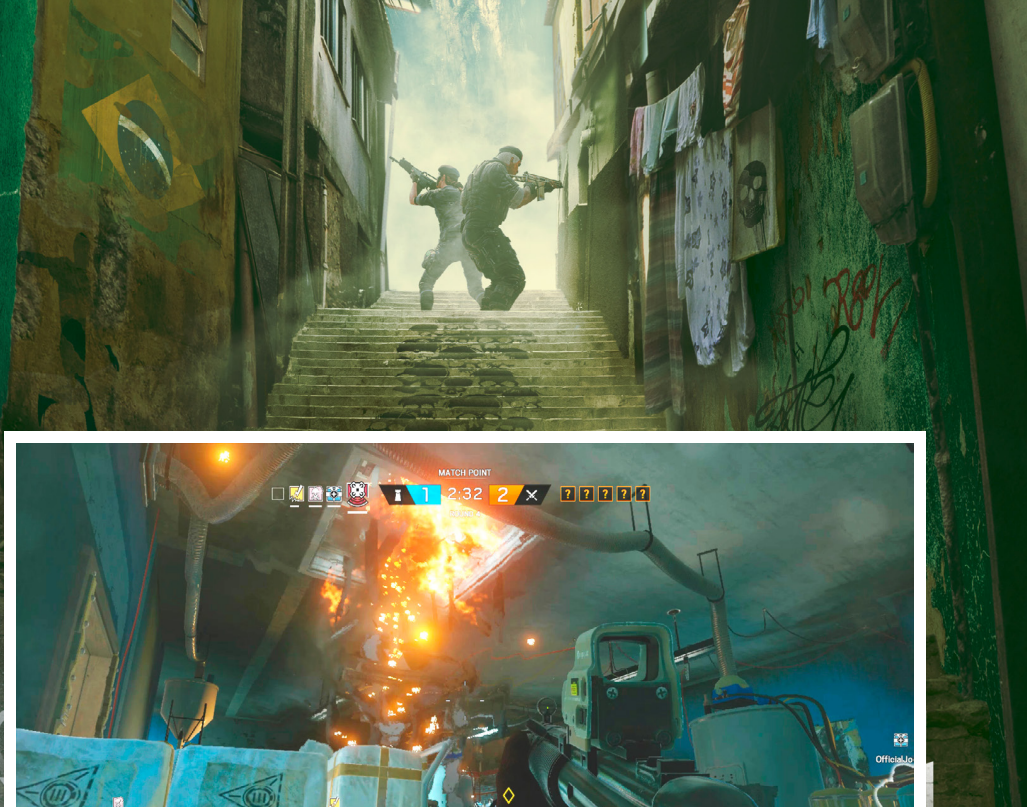
Black Ice und Skull Rain drei neue DLCs erschienen, die die Community begeistert aufgenommen hat. Seitdem hat sich erneut viel getan: Inzwischen ist mit Operation White Noise der achte DLC erschienen, satte 14 neue Operatoren haben das Spiel mit neuen Gadgets und Taktiken durcheinandergewirbelt. Mit Operation Health widmete sich Ubisoft außerdem fast sechs Monate lang ausschließlich der Performance und Stabilität von Rainbow Six: Siege, und die Spieler warteten die Durststrecke geduldig ab anstatt abzuspringen. Nun stellen wir Siege erneut auf den Prüfstand. Kann der Online-Shooter in noch höhere Wertungsregionen vorstoßen?

Tiefgang durch Hacker

Operation White Noise beendet das Jahr 2017 mit einem echten Knall: Gleich drei Operatoren-Neuzugänge bringen komplett neue Mechaniken ins Spiel und eröffnen gleichermaßen spannende Möglichkeiten für Angreifer wie für Verteidiger. Besonders sticht dabei Dokkaebi hervor, die südkoreanische Hackerin. Bis zu zwei Mal pro Runde kann sie mit ihrem Gadget die Telefone der Verteidiger zum Vibrieren bringen. Das ist für den Gehackten nicht nur nervig, sondern auch gut hörbar – und natürlich auch für die aufmerksamen Angreifer. Um den Effekt wieder loszuwerden, müssen wir unser Smart-



Hoffentlich schwindelfrei: Im DLC White Noise geht es für die Spezialisten von Rainbow Six: Siege in ungeahnte Höhen.



phone manuell abschalten und sind dann für kurze Zeit verwundbar. Lediglich Echo ist immun gegen diesen Effekt.

Das hat drei Implikationen: Zum einen haben es Roamer, also Verteidiger, die abseits des Missionsziels die Map durchstreifen, nun schwerer, unentdeckt zu bleiben. Zum anderen werden die aktivierten Handys wie andere elektronische Gadgets auch für den Scanner von Operator IQ sichtbar. Ein eingespieltes Duo aus Dokkaebi und IQ kann also Gegner durch Wände hindurch präzise orten und ausschalten. Auch Echo wird stärker, weil er nicht anfällig für den Hack ist und Dokkaebi und ihre Kameraden mit einem Gegenangriff überrumpeln kann.

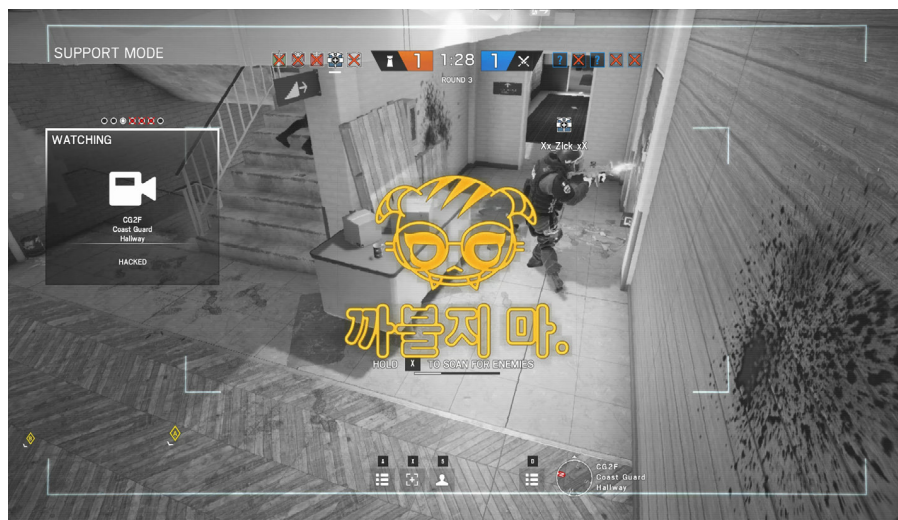
Solange Dokkaebi im Spiel ist, lassen getötete Verteidiger ihre Handys fallen. Schafft sie es, eines der Telefone zu hacken, erhalten die Angreifer Zugang zu allen Kameras im Level. Dann beginnt ein spannendes psychologisches Spiel, bei dem die Verteidiger entscheiden müssen, ob sie die Kameras gemeinsam mit dem Feind weiter nutzen oder sie doch lieber zerstören. In einem Spiel wie Rainbow Six: Siege, das so stark auf Aufklärung und das Wissen um die Feindpositionen setzt, stellt dieses Gadget ein Match schnell mal auf den Kopf und zwingt zum Umdenken. Klasse!

Alte Gewohnheiten über Bord!

Aber auch Dokkaebis Kollege Vigil bringt frischen Wind in den Krieg um Informationen, indem er sich für kurze Zeit für die Drohnen der Angreifer unsichtbar macht. Zwar ist anhand eines Schleiers am Bildschirmrand immer noch erkennbar, dass Vigil in der Nähe ist, sehen kann man ihn aber nicht. Das macht ihn als Roamer unberechenbar und stärkt gleichzeitig den etwas vernachlässigten Jackal, der durch seine Fähigkeiten als Fährtenleser der natürliche Feind von Vigil ist, indem er ihn für sein Team ortet.



Echo ist gegen die elektronischen Angriffe der neuen Hackerin Dokkaebi immun. Während sein Team wild auf dem Smartphone herumdrückt, ist er bereit zur Verteidigung.



Hat Dokkaebi die Kameras auf der Map unter ihrer Kontrolle, können sie von beiden Teams gleichzeitig verwendet werden, um die Umgebung zu erkunden.

Der dritte Operator im Bunde ist Zofia. Sie setzt auf einen Multifunktions-Granatwerfer, der entweder kleine Sprenggranaten oder Betäubungsladungen verschießt, die den Gegner desorientieren. Damit reißt sie Löcher in Wände, sprengt Türen auf oder Hindernisse wie Fallen und Stacheldraht weg, schafft überraschend neue Sichtlinien und blendet Gegner, bevor sie einen Raum erstürmt. Zugleich ist sie eine effektive Einzeltänzerin, denn wenn sie schwer verletzt zu Boden geht, hebt sie sich einmal pro Runde ohne fremde Hilfe wieder auf und kann mit einem einzigen Lebenspunkt weitermachen.

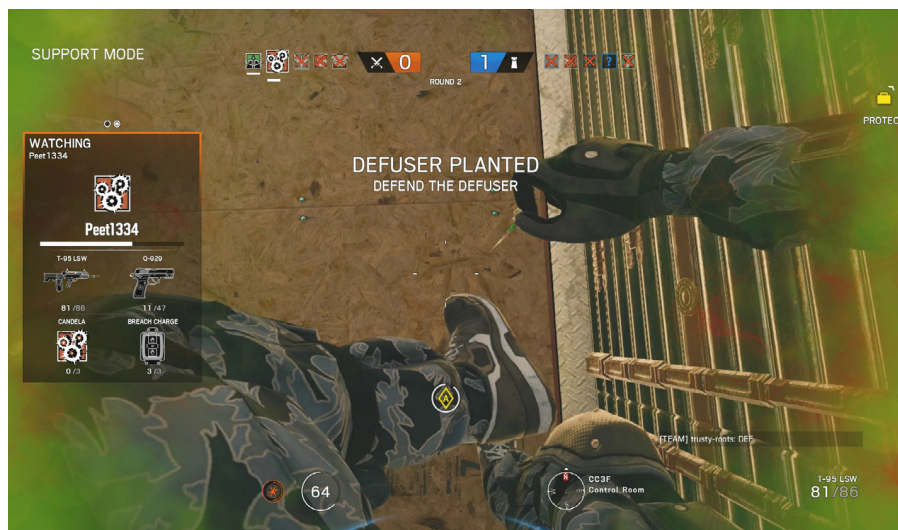
Insgesamt gehören die Neulinge aus White Noise wohl zu den bedeutendsten Neuerungen, die Siege je gesehen hat. Und das nicht,

weil sie stärker wären als die bisherigen, sondern weil ihre Fähigkeiten die Dynamik im Spiel drastisch verändern, ohne die Grundmechanik zu zerbrechen, denn auch viele der alten Operatoren profitieren passiv von den neuen Strategien und Gadgets.

Eine ganz neue Herausforderung (sogar für Veteranen) ist die Wolkenkratzer-Map Mok Myeok Tower. Mit ihren vielen Winkeln und Höhenunterschieden liefert sie neue Herausforderungen. Die Eingewöhnung mag zu Beginn mürbe machen, später siegen aber auch hier Taktik und Abwechslung.

Schneller besser treffen

Neben neuen Charakteren und Schauplätzen hat Ubisoft auch zwei der größten Bau-



Die fiesen Fallen von Lesion aus dem DLC Red Crow vergiften unseren Charakter, bis wir die Nadel aus unserem Körper ziehen. Ungangenehm, aber wirkungsvoll!

stellen von Rainbow Six: Siege in Angriff genommen: das Matchmaking und die Treffererkennung. Die Spielsuche ließ uns oft quälend lange warten und schickte uns schließlich in halbleere Lobbys. Mit dem Update 2.2.1 sind diese Probleme endlich passé, meist dauert es nur noch wenige Sekunden, bis das Spiel uns neun andere Spieler zuweist und die Runde startet. Das alte Hitbox-System sorgte vor allem in kritischen Situationen immer wieder für Frust, wenn ein Gegner einfach nicht aus den Latschen kippen wollte, obwohl man hätte schwören können, einen Kopftreffer gelandet zu haben. Andererseits wurden oft auch Treffer an der Ausrüstung und Kleidung der Operatoren falsch gewertet. Die überarbeiteten Trefferzonen sind zwar immer noch nicht ganz perfekt, verbessern das allgemeine Spielgefühl aber deutlich, sodass der Ausgang der allermeisten Feuergefechte schlüssig und glaubhaft ist.

Komfort im Fokus

Sieht man von gelegentlichen Gummibandeffekten ab, die etwa ab und zu unsere Drohne scheinbar willkürlich ein Stück zu-

rückrollen lassen, ist auch die allgemeine Performance und Stabilität seit dem Release deutlich gestiegen. Das liegt nicht zuletzt an der neuen Server-Infrastruktur, die seit Operation Health im Einsatz ist.

Damit sind noch nicht alle Probleme von Rainbow Six: Siege vom Tisch, aber das Spiel macht einen deutlich runderen Gesamteindruck als bisher. Dass Ubisoft den Kampf gegen Bugs und Fehler im Spiel ernst nimmt, beweist das Studio mit jedem neuen Update und Patch-Notes, die auch mal gerne 33 Seiten lang sind.

Mit einigen kleineren Änderungen an den Maps wurde etwa die Gefahr von Spawn-Killern gebannt, die an manchen Stellen sofort zu Rundenbeginn die wehrlosen Angreifer ungehindert aufs Korn nehmen konnten. Betrügnern sagte man mit der Einführung des Anti-Cheat-Werkzeugs BattlEye und einer Reportfunktion den Kampf an. Wer sich unsportlich verhält oder ständig andere Spieler beleidigt, soll künftig ebenfalls bestraft werden. Man merkt einfach an allen Ecken und Enden: Ubisoft hört auf die Spieler und investiert damit in eine gesunde Community und einen langfristigen Erfolg.



Die DLC-Maps wie Mok Myeok sind stimmungsvoll in Szene gesetzt und eröffnen uns unterschiedliche Laufwege, die man wie immer möglichst alle kennen sollte.

Vorbildfunktion

Statt die Kunden für neue Inhalte zur Kasse zu bitten, bleiben neue Operatoren mitsamt ihren Waffen, Gadgets und Karten stets kostenfrei und können für eine faire Menge erspielte Ingame-Währung freigeschaltet werden – Besitzer des Season Pass erhalten lediglich eine Woche früher Zugriff auf die neuen Charaktere.

Echtes Geld wird außerdem für Skins und Waffentarnungen sowie für die Alpha Packs genannten Lootboxen fällig, sämtliche dieser Zusatzinhalte sind aber rein kosmetisch und machen keinerlei Unterschied im tatsächlichen Gameplay. Die Vorteile des Systems liegen dabei auf der Hand: Die Community wird nicht durch eine künstliche Paywall aufgesplittet und es entstehen keine Vorteile für DLC-Käufer.

In einer Zeit, in der so kontrovers wie nie über Lootboxen diskutiert wird und Vollpreisspiele wie Star Wars: Battlefront 2 den Charakterfortschritt durch zufallsbasierte Sammelkarten ausbremsen, ist das Modell von Rainbow Six: Siege derzeit eines der fairsten auf dem Markt. ★

RAINBOW SIX SIEGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3, 3.3 GHz / Phenom II X4
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870
6 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500K / AMD FX-8120
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- fantastisches Sounddesign
- tolle Waffensounds
- teils sterile, detailarme Umgebung
- zerstörbare Umgebung
- kostenlose HD-Texturen

SPIELDESIGN

- spannendes Multiplayer-Konzept aus Angriff und Verteidigung
- Karten mit unterschiedlichen taktischen Ansprüchen
- als wichtiges Design-Element
- gutes Hardcore-Gameplay

BALANCE

- Verteidiger und Angreifer mit ausgewogenem Arsenal
- Tutorials und Solo-Modus erleichtern Einstieg
- gute Operator-Balance
- fares Kartendesign
- fares Matchmaking

ATMOSPHÄRE / STORY

- tolle Gefechtsatmosphäre
- stimmige Maps
- durchgehend Hochspannung in den Matches
- unlogisches Szenario
- zum Teil alberne Skins

UMFANG

- mittlerweile 15 Maps
- viel spielerischer Tiefgang
- 14 kostenlose Zusatz-Operatoren
- große Auswahl an Waffen und Aufsätzen
- stetiger DLC-Nachschub

AUFWERTUNG

Pfiffige Inhaltserweiterungen, stabilere Server und verbessertes Matchmaking. Rainbow Six: Siege wächst und gedeiht.

FAZIT

Die knallharten Multiplayer-Gefechte machen dank stetigem Content-Nachschub und sinnvollen Verbesserungen mehr Spaß als je zuvor.

86

+3

89