

Neue Infos zu Rainbow Six Vegas 2 bekannt

Beigesteuert von W[N]M Chris
 Samstag, 15. Dezember 2007
 Letzte Aktualisierung Freitag, 21. Dezember 2007

Mittlerweile sind auch weitere Details zu Ubisofts Fortsetzung von Rainbow Six Vegas aufgetaucht. So soll der Spieler nicht nur bereits zu Beginn zwischen einem männlichen und einem weiblichen Protagonisten namens Bishop wählen sondern diese/n auch ausstatten können. Hierzu hat Ubisoft Montreal das aus dem Multiplayer des Vorgängers bekannte P.E.C. System in den Einzelspieler Modus eingefügt. Zudem sollen Spieler die bereits im ersten Teil mehr auf die R6 übliche Taktik & Planung setzen wollten, nun für das Warten auf den 2. Teil belohnt werden.

Generell soll der Spieler mehr Informationen im neusten Teil erhalten und sogar Levels thermal analysieren können, um den Einsatz besser planen zu können. Neben neuen Mehrspieler Modi (in denen grafisch aufgewertete Maps aus Rainbow Six Raven Shield zu sehen sein werden), soll auch ein 2 Mann Kooperations Modus wieder Bestandteil des Spiels werden, in welchem sich die 2 mutigen Rainbow Six Mitglieder durch die Solokampagne kämpfen dürfen.

Die Besonderheit:

Waffen und Ausrüstungsgegenstände die der Spieler im Einzelspieler Modus gefunden hat, sollen dann auch in den Mehrspieler Modus übernommen werden.

Der Mehrspieler Modus an sich soll neben den Modi des Vorgängers auch 2 gänzlich neue, mannschaftsbasierte Spiele Modi enthalten, in denen neue Waffen bzw. Ausrüstungsgegenstände oder auch Anzüge freigeschaltet werden können. Auch der Mehrspieler Browser soll diverse Verbesserungen erhalten haben. Spieler sollen nun auch nach Mitspielern suchen können, die genauso weit im Spiel fortgeschritten sind, wie die sie selbst bzw. genauso viel Erfahrung haben.

Auch im Einzelspieler Modus soll sich einiges getan haben. Die Hauptkampagne soll nun etwas länger als die vom ersten Teil gestaltet sein und die KI der Gegner wurde weiter überarbeitet. Stürmen Jung Park & Michael Walter noch im ersten Teil in einen Raum, schossen wild um sich und blieben dann im Kugelhagel stehen, sollen die beiden Helfer nun aktiv brauchbare Tipps geben und beim Stürmen eines Raumes die dort vorhandene Deckung aktiv nutzen. Zudem sollen sich die KI Kameraden auch gegenseitig Sperrfeuer geben können und erst dann weiter vorücken. Diese taktische Komponente dürfte auch absolut notwendig sein denn auch die Gegner KI soll dazu gelernt haben. Gegner sollen nun ballistische Schilde nutzen oder zum Nachtsichtgerät greifen können.

Wer findet, dass die neue KI im Normalen sowie im Realismus Modus noch immer zu leicht zu besiegen ist, der wird sich über den dritten Schwierigkeitsgrad freuen, den das Entwickler Team von Ubisoft Montreal dem Spiel hinzufügen will. Zum Einsatz soll auch diesmal wieder die Unreal Engine 3 kommen.