

Erste Details zum Mehrspieler und Koop Aspekt von Rainbow Six Vegas 2 bekannt

Beigesteuert von W[N]M Chris

Samstag, 12. Januar 2008

Letzte Aktualisierung Samstag, 12. Januar 2008

Team Rainbow ist mal wieder in aller Munde. Doch statt diesmal alleine die Einzelspieler Kampagne des Taktik Shooters meistern zu müssen, will das Team besonders viel Wert auf den kooperativen Aspekt legen. Die amerikanische Website IGN sprach vor kurzem mit Jean Pascal Cambiotti dem Lead Game Designer von Ubisoft Montreal über den 2. Teil von Rainbow Six Vegas und beleuchtete darin die Mehrspieler sowie Koop Aspekte des Nachfolgers. Das Interview findet ihr - wie immer hier.

IGN: Könntest du uns ein Beispiel von der neuen Level Struktur geben, das erklärt inwiefern die Maps für kooperative Spiele ausgelegt wurden?

Jean-Pascal Cambiotti: Alle Spiele im ersten Rainbow Six Vegas (RSV) waren auf den Einzelspieler Modus ausgelegt. Dieses Mal haben wir den Schwerpunkt auf das kooperative Spielen gelegt. Unsere Maps wurden also von Beginn an für Koop Spiele designed.

Der Aufbau berücksichtigt mehrere Spieler in der Umgebung. Es gibt z.B. mehrere Eintritts Punkte, damit ein Spieler nicht einem anderen auf die Fresse tritt - das ganze geht aber weit über das einfache weitere Treten hier und da hinaus. Wir haben z.B. mehr Dachluken integriert, über die sich euer Partner abseilen kann und Maps mit mehreren Stockwerken, die euch quasi erlauben, zusammen mit dem Koop Partner das obere Stockwerk zu säubern, während sich ein anderes Team um z.B. das untere Stockwerk kümmert.

IGN: Wird es im Koop Modus nun auch Zwischensequenzen mit Dialogen geben, die ja viele Spieler im ersten Vegas Teil vermisst haben?

Cambiotti: Wie ich schon sagte, haben wir generell mehr Wert auf Kooperation gelegt daher ja, man wird die komplette Kampagne zusammen mit einem Freund durchspielen und auch die Dialoge und Szenen bleiben im Koop intakt.

IGN: Wird man in der Lage sein den eigenen Charakter auf die Speicherkarte bzw. die Festplatte eines Freundes zu übertragen und dann mit ihm im Koop zu spielen?

Cambiotti: Man wird den selbsterstellten Charakter übertragen und bei einem Freund im Splitscreen weiter entwickeln können.

IGN: Du sagtest man konnte jederzeit während der Kampagne einen Freund einladen und dann gemeinsam mit ihm spielen, gilt das auch für Xbox Live und Split Screen?

Cambiotti: Ja, man wird die Geschichte des Einzelspieler Modus zusammen mit einem Freund vollständig durchspielen können. Der Host wird die Teamkameraden steuern und der Gast ist dann der 4. Charakter im Spiel, der dabei helfen wird, die Mission abzuschließen. Das wird sowohl online als auch offline (im Split Screen) funktionieren. Wie die Frage ja auch schon verrät kann man wirklich jederzeit ins Spiel eintreten oder es verlassen. Beide Charaktere werden sich weiter entwickeln und die gesammelten Experience Punkte werden auf sie verteilt. Da dieses Spiel darauf ausgelegt ist, als Team zu spielen, sollen die Spieler nicht um Punkte und Belohnungen im Koop kämpfen.

IGN: Wird es möglich sein, den eigenen Charakter aus Vegas 1 ins Vegas 2 zu integrieren und wenn nicht warum nicht?

Cambiotti: Wir haben es lange versucht, aber leider ist das aufgrund technischer Probleme nicht möglich. Wie dem auch sei, wir werden den loyalen RSV Gamer belohnen indem wir ihn mit dem Veteranen Status auszeichnen, welcher ihm gleich diverse coole Dinge freischalten und einen XP Boost geben wird.

IGN: Kannst du uns die neuen Multiplayer Modi neben dem Koop Modus vorstellen?

Cambiotti: Alles was ich derzeit dazu sagen kann ist, dass wir 2 neue teambasierte Mehrspieler Modi haben werden. Wir haben außerdem die Modi aus dem ersten Rainbow Six Vegas auf Basis der Dinge die im ersten Spiel funktioniert haben bzw. nicht funktioniert haben überarbeitet.

IGN: Warum wurden die Mehrspieler Maps verkleinert statt vergrößert? Wollen die Spieler nicht lieber große, weite Landschaften sehen, statt auf engem Raum spielen zu müssen?

Cambiotti: Nur weil Maps größer sind, bedeutet das nicht auch zwangsläufig, dass sie besser sind, aber es wird sowohl kleine als auch größere Maps in RSV2 geben. Unser Ziel war es, die Maps so gut wie möglich aus zu balancieren und dadurch intensivere Feuerzonen zu entwickeln. In einer Mehrspieler Map möchte man nicht die Zeit damit verbringen in

der Landschaft umher zu wandern sondern man will den Gegenspieler finden. Aber es gibt noch immer genügend Raum und diverse Pfade die man für Manöver nutzen kann.

Außerdem Rainbow Six unterscheidet sich in einem Punkt besonders von anderen Shootern denn es geht hier um den Nahkampf.

Vielen Dank Jean-Pascal, dass du dir die Zeit genommen hast uns diese Fragen zu beantworten.