

Philippe Therien spricht über Rainbow Six Vegas 2

Beigesteuert von W[N]M Chris

Montag, 17. März 2008

Letzte Aktualisierung Samstag, 5. April 2008

Wie Ubisoft Montreals Game Designer von Rainbow Six Vegas 2 Philippe Therien nun in einem Live Chat erklärte, versuche man bei Ubisoft so weit wie möglich reine Hardcore Taktik - Shooter zu vermeiden, weil der Markt auf diesem Gebiet einfach zu schmal sei und sich eine Konzentration auf diesen Bereich wirtschaftlich nicht rechnen würde.

"Wir würden gerne beide Seiten zufrieden stellen, aber müssen einfach Kompromisse machen," so Therien. Man habe jedoch einige Ideen wie sich die momentane Situation verbessern liesse, gleichzeitig müsse man aber bedenken, dass die Spiele so leicht zugänglich wie möglich sein müssten, weil man sonst gleich aufhören könnte Spiele herzustellen. Im Verlaufe des Interview gab Therien zudem bekannt, dass es keine Demo Version des Spiels geben werde, da man die Zeit lieber dazu genutzt habe am Polishing des Titels zu arbeiten und beides gleichzeitig nicht möglich gewesen sei, da die Herstellung einer Demo Version viel Zeit in Anspruch nehmen würde.

Therien ging auch darauf ein, inwiefern sich die PS3 zur Xbox 360 Version unterscheiden wird. "Es wird kleinere, grafische Unterschiede geben, aber keine sonderlich großen. Wir wollten, dass sich der Spieler für eine der beiden Konsolen entscheidet, ohne Rücksicht auf die Inhalte des Spiels nehmen zu müssen." Das aus dem ersten Teil bei vielen Fans beliebte Face Mapping Feature sei ebenfalls wieder in verfügbar und dieses Mal sowohl auf der Xbox 360 als auch auf der Playstation 3. Zudem sei das Spiel an sich nun ca. eine Stunde länger als sein Vorgänger und enthalte einige "Easter eggs" wie z.B. Theriens Gamertag auf einer der Körperpanzerungen. Auch auf die kritische Frage warum der Coop Modus nun auf max. 2 Spieler reduziert wurde, ging der Game Designer ein. "Es wäre nicht einfach gewesen im Einzelspieler Modus gleich vier Spieler zu unterstützen. Außerdem hätten auch mehr als vier Rainbow Soldaten in bestimmten Bereichen des Spiels einfach nicht gepasst, daher haben wir uns dazu entschieden, auf zwei runter zu gehen."

Ein vollständiges, englischsprachiges Transkript des Chats mit Philippe Therien, ist bei den Kollegen von Eurogamer zu finden.