

Rainbow Six Vegas 2 erhält neues Feature

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 18. März 2008

Letzte Aktualisierung Samstag, 5. April 2008

Bis zum Verkaufsstart in den USA, hatte sich Ubisoft noch bedeckt gehalten was ein weiteres neues Feature angeht, dass es so bisher eigentlich in noch keinem Spiel gab, nun rÄ¼ckte Clarence Lim, Ubisoft Montreals Community Developer fÄ¼r das Rainbow Six Franchise jedoch mit der Sprache heraus.

Spieler kennen die Situation nur allzu gut, das Magazin ist leer, man lÄ¼sst den Spielcharakter nachladen und just in diesem Moment taucht ein Gegner auf, wÄ¼hrend die Nachlade - Animation startet. Bisher war man als Spieler der KI in solchen FÄ¼llen schutzlos ausgeliefert, falls man nicht noch schnell Deckung suchen konnte, mit Rainbow Six Vegas 2 soll das nun anders werden. LÄ¼dt das digitale Konterfei gerade nach und ein Tango (militÄ¼rische Bezeichnung fÄ¼r Gegner) taucht im Sichtbereich des Spielers auf, so kann der Spieler nun das Nachladen durch einen kurzen Druck auf die Sprint Taste abbrechen und die verbliebene Munition (bei einem taktischen Nachladen) im Magazin nutzen, um sich zu verteidigen.

{flv}WNMR6V2-RC{/flv}