

## Future Soldier: Erste Details zum nächsten Teil bekannt

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 9. März 2010

Letzte Aktualisierung Donnerstag, 2. Juni 2011

Kurz nach der offiziellen Ankündigung von Ghost Recon Future Soldier, wurde es auch schon wieder still um Ubisofts Military bzw. Tactical Shooter und Fans klammerten sich mähevoll an den einzigen Teaser den der Publisher bis dato veröffentlicht hatte (wir berichteten). In der Zwischenzeit jedoch trommelten die virtuellen Kriegstrommeln der Entwickler weiter und erreichten u.a. auch die Printmedien, weshalb wir heute mit neuen Informationen aufwarten können.

Einem Bericht unserer Kollegen bei CVG zufolge wird der nächste Ghost Recon Teil 10 bis 15 Jahre nach Advanced Warfighter spielen und sich darum drehen, wie die Ghosts versuchen, eine ultranationalistische Gruppierung zu bekämpfen, die sich des russischen Präsidenten entledigt hat.

Wie bereits im erwähnten Teaser zu sehen, stehen den Ghosts nun zahlreiche (bisher noch experimentelle) technologische Durchbrüche zur Verfügung. So werden die Ghosts mittels optischer Tarnvorrichtung ihrem Namen gerecht werden können, Scharfschützen verfügen über Herzschlagsensoren, Kommando Einheiten rücken dank einem auf dem Rücken befestigten Raketenwerfer den Terroristen besonders effektiv zu Leibe, Exoskelette lassen die Elite-Einheit mehr Gepäck tragen, springen, rollen und verleihen dem Team so mehr Agilität als dies bisher der Fall war uvm. Natürlich dürfen in Ubisofts spielbarem Future Force Warrior Konzept auch gepanzerte Drohnen am Boden nicht fehlen und auch Nahkampf soll nun eine wichtige Rolle einnehmen.

Wie mittlerweile branchenweit üblich will man auch dieses Mal wieder einen kooperativen Spielmodus einbauen, der 4 Spieler gleichzeitig in die Welt der Zukunftssoldaten versetzen und mit ihren Rollen entsprechenden Boni versorgen soll. Das am 16. März in England erscheinende Official Playstation Magazine, soll auch erste Screenshots zutage fördern. Kritisch fiel den Kollegen von CVG die Entscheidung der Entwickler auf, gänzlich auf squadbasierte Befehle zu verzichten - war dies doch bisher eines der Aushängeschilder der Taktik Reihe. Ob dies auf den Wettbewerb mit Call of Duty Modern Warfare 2 zurückzuführen ist, kann man derzeit nicht mit Gewissheit sagen, jedoch liegt der Gedanke durchaus nah, bedenkt man das jüngste Statement des Publishers.