

Ghost Recon: Mit den Ghosts auf Tour

Beigesteuert von W[N]M_Bot
 Donnerstag, 26. Januar 2012
 Letzte Aktualisierung Sonntag, 29. Januar 2012

Wie definiert man einen militärischen Taktik-Shooter neu? Welche Spielmechaniken braucht es? Welche Herausforderungen muss man dem Spieler bieten? All diesen Fragen müssen auch dem Entwickler Team von Ghost Recon Future Soldier durch den Kopf gegangen sein, dass im Entwickler Studio Ubisoft Paris und dem "Ghost Recon-Heimatstudio" Red Storm Entertainment an der jüngsten Fortsetzung des Titels arbeitete. Wie sieht der neue Teil also nun aus und welche Entwicklung hat er durchgemacht? Wir haben uns in die Tiefen des Internets gestürzt und neben der aktuellen Ubisoft-TV Episode (Wir berichteten.) auch eine etwas umfangreichere Antwort gefunden.

Die amerikanischen Kollegen von Gamespot haben sich an der Seite von den GRFS (Ghost Recon Future Soldier) Entwicklern nämlich kürzlich die aktuellste Version des militärischen Taktik-Shooters zeigen lassen und die hierfür ausgesuchten Missionen wirken recht vielseitig. So spielt eine Mission innerhalb einer städtischen Map, eine andere verschlängelt die Spezialeinsatztruppe hingegen auf's Land. Zum Einsatz kommen Aufklärungsdrohnen, Sensorgranaten und natürlich die optische Tarnung, die bei langsamen Bewegungen die Ghosts nahezu mit der Umgebung verschwimmen lassen. Sofort fällt auf, dass die Bewegungen der verdeckt operierenden Einheit wesentlich schneller aber auch deutlich flüssiger geworden sind und aufmerksamen Zuschauern werden sicher auch die koordinierten Angriffe bekannt vorkommen, welche bereits zuvor im Rahmen der letzten E3 Demo vorgestellt wurde. "Sämtliche Motion Capture Aufnahmen wurden mit ehemals aktiven Special Forces Soldaten aufgenommen", berichtet Lead Game Designer Roman Campos Oriola während er sich zielsicher durch die Maps des leicht futuristisch wirkenden Spiels kämpft und die Features erklärt.

Thomas Leroux (International Brand Manager) gewährte außerdem auch weitere Einblick in die Missionen des Titels und den GunSmith Modus: Tiger Dust | GunSmith | Nimble Guardian | Valiant Hammer

Ob sich Ghost Recon Future Soldier wieder einmal als taktisches Schwergewicht im hartumkämpften Spielmarkt erweisen können wird, werden wir wohl erst am 24. Mai erfahren denn dann soll die Vollversion des Titels in den Läden stehen. Wer jedoch noch immer seine Splinter Cell Conviction (Xbox 360) Version aufbewahrt hat, der wird bereits im April sein Können innerhalb der Multiplayer Beta unter Beweis stellen dürfen und auch Playstation 3 Besitzer werden ihre Chance bekommen, die Multiplayer Version des Titels anzuspielden. PC Spieler werden zwar noch etwas auf ihre Version warten müssen, allzu lange sollte die Wartezeit jedoch nicht mehr ausfallen, wie Associate Producer Yann Suquet berichtete.