

## Ideen-Knaller

# Team Factor

Aus Tschechien kommt eine Innovations-Infusion für Taktikshooter-Genre. Hauptzutaten: raffiniert eingesetzte Rollenspiel-Elemente.

Das in unserem Nachbarland Tschechien sehr gute Spiele entstehen, wissen wir spätestens seit **Operation Flashpoint**. Die neun Mann kleine Firma 7FX aus Prag will das erneut unter Beweis stellen – mit dem Online-Taktikshooter **Team Factor**. Auf den ersten Blick sieht das Programm nur wie eine einfache Kopie von **Counterstrike** aus. Mit dem Unterschied, dass sich drei statt zwei Teams blaue Bohnen um die Polygon-Ohren pusten und die Grafik um einiges frischer wirkt. Auf den zweiten Blick enthüllt das Spiel aber einen Schwung cooler Ideen.

## Gespeicherte Helden

Für Battlenet-Veteranen nichts Ungewöhnliches, für Shooter-Fans totales Neuland: 7FX will **Team Factor**-Spielerfiguren auf einem Master-Server sichern. Und zwar, weil sich die Charaktere in mehreren Attributen verbessern lassen – wie in einem Rollenspiel. Trainierbare Fähigkeiten sind beispielsweise Treffsicherheit oder Atemkontrolle, weil Sie durch Sprints aus der Puste geraten und Ihr Zielvermögen beeinträchtigen. Alternativ pushen Sie die Kondition Ihres Soldaten. Welchen Skill Sie verbessern, hängt auch von der Klasse des Helden ab. Insgesamt vier stehen zur Wahl: Scout,



Im Tarnanzug wird die **Dschungel-Mission** zu einem spannenden Versteckspiel zwischen Bäumen und Büschen.

Scharfschütze, Soldat und Spezialist. Für den Scout ist beispielsweise Enttarnung von Vorteil, weil er als schnellste Figur die Aufklärerrolle innehat. Tief im Feindesland sieht er damit die Standorte der Gegner auf dem Radar – und somit auch der Rest seines Teams. Um Superkämpfer zu vermeiden, verringern sich die Attributswerte wieder, wenn sie nicht trainiert werden oder Sie zu oft sterben. Ihr Krieger lässt sich übrigens nur auf Servern weiterentwickeln, die im Modus »realistisch« laufen. Dort bekommen Sie keinerlei Spielhilfen, wie etwa die farbliche Kennzeichnung der Mannschaften.

## Drei im Clinch

Die Mannschaften in **Team Factor** sind bei Uniform und Waffen echten Einheiten nachempfunden. So verbergen sich hinter Team Blau die Truppen der NA-

TO, also etwa amerikanische oder deutsche Soldaten. Team Rot repräsentiert die Russen, und die Mitglieder von Team Schwarz können den Chinesen oder Israelis dienen. Eine Aufgabe der drei sähe dann vielleicht so aus: Während Schwarz einen wichtigen Staatsmann gefangen hält, will Blau den Herrn befreien; Rot jedoch soll ihn eliminieren. Nun können sich die Blauen und Roten zunächst gegen Schwarz verbünden, um die

Angelegenheit später unter sich auszumachen. In anderen Missionen geht es etwa um wichtige Dokumente, die gestohlen werden müssen, oder darum, eine Einrichtung komplett zu zerstören. Szenarien sind der Dschungel, orientalische Siedlungen oder Militärbasen. 7FX sagt, dass an Internet-Partien 30 und im Netzwerk 60 Spieler teilnehmen können. Damit sollten die großen Karten gut bevölkert sein; Bots wird es nicht geben. **PET**



Auch in einem alten **U-Boot-Bunker** geht es zwischen den drei Teams zur Sache.



Auf CD/DVD:  
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

## Team Factor

Genre: Taktik-Shooter    Entwickler: 7FX  
Termin: April 2002    Ersteindruck: Gut

**Petra Schmitz:** »So viele coole Ideen auf einen Haufen gab es schon lange nicht mehr. Mit Team Factor könnte nicht nur frischer ein Lüftchen, sondern gleich ein ganzer Sturm durch das Genre brausen. Dennoch drossle ich meine Euphorie lieber, bis ich sehe, dass das Rollenspiel-Element auch wirklich richtig funktioniert.«