

## Kämpferisches Kollektiv

# Team Fortress 2

**Gemeinsam sind wir stark: In einem schlagkräftigen Platoon verknoppen Sie Ihre Gegner im inoffiziellen Half-Life-Nachfolger.**

Die nächste Revolution kommt bestimmt. Gerade sorgt die deutsche Version des 3D-Actionspiels **Half-Life** für Furore, da plant Valve schon den nächsten Streich. Während die Abenteuer von Gordon Freeman vor allem im Solomodus neue Akzente setzen, soll die Fortsetzung im Online-Bereich zur neuen Referenz werden. Ursprünglich als Addon geplant, erscheint **Team Fortress 2** nun als eigenständiger Vollprestitel. Der Vorgänger ist ein kostenloser Zusatz für diverse Ego-Shooter.

## Bunte Karrieren

In **Team Fortress 2** streiten zwei Kampfverbände mit je maximal neun Mitgliedern um den Sieg; wahlweise übernimmt der Computer fehlende menschliche Mitspieler. Die Soldaten unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern vor allem in Konstitution und Be-

waffnung voneinander. Einige haben zudem Spezialfähigkeiten. Der Spion kann sich in feindliche Figuren verwandeln, Ihr Mediziner heilt seine verwundeten Kameraden. Der Ingenieur kämpft nicht selbst, verteilt dafür aber Selbstschußanlagen, Überwachungskameras oder Munitionsdepots. Der Rest

des Teams setzt sich aus Infanteristen zusammen, die Waffen unterschiedlicher Reichweite in den Fäusten halten. An der Spitze des Platoons steht ein Kommandant. Der hält sich vom Schlachtfeld fern, kann aber alle Unterbenen und ihre Attacken koordinieren. **Team**



**Transporter** und sogar Helikopter bringen Sie auf festgelegten Bahnen schnell zum Einsatzort.

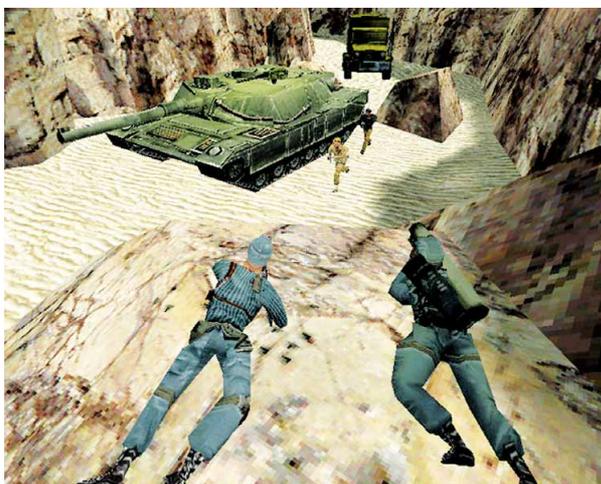
**Fortress 2** wird hauptsächlich auf Kugelwechsel im Internet getrimmt. Solisten spielen dann mit und gegen Bots, die von der weiter verbesserten KI aus **Half-Life** zum virtuellen Leben erweckt werden.

## Knallige Kampagnen

Neben dem klassischen Capture-the-Flag-Dienst erledigen Sie auch komplexere Einsätze. Sei es, daß Sie einen Computer in der feindlichen Basis ausspionieren, dort eine Markierung für

Luftangriffe einschmuggeln oder einen Lastwagen-Konvoi sicher durch bewachtes Gebiet geleiten. Mal sollen Sie das gesamte Einsatzgebiet erobern und in jedem Teilstück eine Flagge pflanzen, mal unbemerkt einen bestimmten Gegner ausschalten oder ihn mit gezückter Waffe zum Überlaufen anstiften. Die geplanten 20 umfangreichen Kampfaufträge wollen die Entwickler in vier lose verknüpfte Kampagnen unterteilen. **PS**

Der Kommandant sorgt im Hintergrund dafür, daß derartige **Überfälle** perfekt koordiniert ablaufen.



## Team Fortress 2

Genre: 3D-Action

Termin: April '99

Hersteller: Valve

Ersteindruck: Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Durchdachtes Design und spannende Missionen – Team Fortress 2 hat das Zeug zum Online-Kult. Ich frage mich jedoch: Werden die Computer-Bots wirklich schlau genug für Solopartien sein?«