

## Die neue Action-Dimension

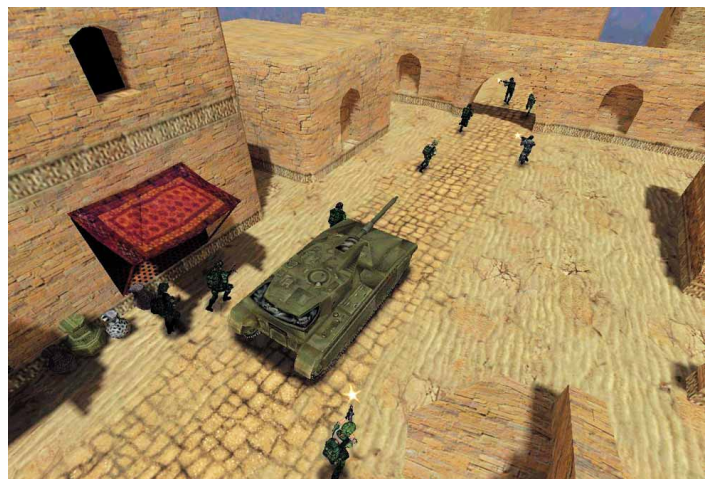
# Team Fortress 2

**Rambo bleibt auf der Strecke: Team Fortress 2 setzt als erstes 3D-Action-Spiel voll auf die Zusammenarbeit hochspezialisierter Elitekämpfer.**

**S**ie rennen um die Ecke auf eine enge Straße, die Waffe im Anschlag, als plötzlich ein feindlicher MG-Schütze aus einem Bunker das Feuer eröffnet – dank der überlegenen Position



erledigt Sie der Gegner in Sekunden. Solche Szenen kennen Sie aus so gut wie jedem 3D-Actionspiel. Doch in **Team Fortress 2** läuft die gleiche Begegnung ganz anders ab: Während Sie sich unter dem Kugelhagel wegducken, geben Ihnen sofort zwei Kameraden Feuerchutz. Weil Sie einen Streifschuß ab-



Panzer als **Missionsziel**: Wird er gesprengt, hat Ihr Team seine Aufgabe erfüllt.

bekommen haben, rennt der Sanitäter herbei und versorgt Ihre Wunden. In der Zwischenzeit schleicht der Sprengmeister Ihres Trupps ungesehen

zum Bunker und platziert eine Ladung Dynamit. Aus Ihrem Lautsprecher rauscht die Anweisung des Kommandanten – alle sollen sich in Sicherheit bringen! Im Schutz eines Kellers hören Sie kurze Zeit später die Detonation, die den gegnerischen Bunker komplett zer-

## Geheimdossier: Die Spezialisten

### Marine



**Beschreibung:** Der Standardsoldat ist mit einem soliden Sturmgewehr ausgerüstet. Für härtere Brocken schleppt er einen Raketenwerfer mit sich herum.

**Taktik:** Der Marine kämpft an vorderster Front und gibt schwächeren Kollegen Feuerchutz. Der Raketenwerfer hat pro Mission nur ein einziges Geschoß im Lauf – da will der Einsatz gut überlegt sein.

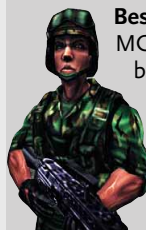
### Pyrotechniker



**Beschreibung:** Pyrotechniker fackeln nicht lange. Mit ihrem Flammenwerfer verwandeln sie ganze Plätze in ein loderndes Inferno.

**Taktik:** Richtig zur Geltung kommt der Feuerstrahl erst in engen Bunkern: Wenn der Pyrotechniker hineinschießt, verwandelt sich das Innere in einen Backofen. Auch Schützengräben räuchert er auf diese Weise schnell aus.

### MG-Schütze



**Beschreibung:** Der MG-Schütze hat die beste Waffe im Spiel, schleicht aber geradezu über das Schlachtfeld.

**Taktik:** Das Maschinengewehr bringt nur dann volle Leistung, wenn es auf einem Sandsack (vom Pionier platziert) aufliegt. Hat der MG-Schütze einmal Stellung bezogen, stoppt er durch seine Feuerkraft eine mittlere Armee im Alleingang.

### Sprengmeister



**Beschreibung:** Die explosiven Dynamitladungen des Sprengmeisters schalten nicht nur Panzer aus, sondern können sogar ganze Bunker in Schutt und Asche legen.

**Taktik:** Um die heikle Ladung am Zielort scharf zu machen, braucht der Sprengmeister wertvolle Sekunden – Feuerchutz durch das Team ist deshalb ein absolutes Muß. »



Unser Team stürmt gemeinsam ein **italienisches Dorf**. Die Aufgabe: Das idyllische Fleckchen muß vollständig erobert werden.

stört. Gratulation – Sie haben durch Teamwork geschafft, was zehn Einzelkämpfer nicht vermocht hätten.

### Hand in Hand

Die Kameraden, die Ihnen in **Team Fortress 2** beispringen, sind menschliche Mitspieler – ebenso wie die Gegner, die

Ihnen auflauern. Genau wie **Unreal Tournament** soll Valves neues Spiel ein reiner Multiplayer-Titel werden. Wobei sich, wie dort, sämtliche Positionen auch mit computergesteuerten Bots besetzen lassen. Doch statt der üblichen »Jeder gegen jeden«-Schlachten kämpfen bis zu vier Teams

gegeneinander. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines von 12 Elitekämpfern, alle Spezialisten auf einem anderen Gebiet. Dann verfrachtet Sie das Programm in fiktive Krisengebiete, darunter Wüstenstädte in Afghanistan und Bergdörfer in Italien. Dort liefern Sie sich heftige Infanterie-

kämpfe mit anderen Einsatztruppen; das Waffenarsenal soll weitgehend dem derzeitigen Stand der Militärtechnik entsprechen. Jedes Team muß vorgegebene Missionsziele erfüllen: Während ein Trupp eine Festung stürmen soll, müssen die anderen Parteien das verhindern.

## Geheimdossier: Die Spezialisten

### Scharfschütze



**Beschreibung:** Scharfschützen treffen Gegner dank ihres Hochleistungsgewehrs mit Zielfernrohr auch noch auf extreme Entfernungen.

**Taktik:** Scharfschützen postieren sich am besten in sicherer Distanz zum Gegner. Solange sie stillstehen, verschmelzen sie mit dem Hintergrund und sind so kaum zu entdecken.

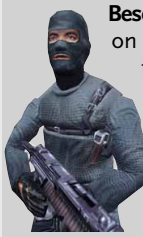
### Ranger



**Beschreibung:** Die Jungs, die im Sportunterricht immer die Besten sind, werden später mal Ranger. Die agilen Späher sind schneller als alle anderen Soldaten.

**Taktik:** Den Geschwindigkeitsvorteil nutzen Ranger, um ins Feindgebiet vorzudringen und Gegnern in den Rücken zu fallen. Dank des Überraschungseffekts erledigen sie Gegner im Nahkampf schnell und sicher.

### Spion



**Beschreibung:** Der Spion agiert hinter den feindlichen Linien. Er kann sich die Uniform eines getöteten Gegners überstülpen, um dann getarnt auf Erkundung zu gehen und Feinden aufzulauern.

**Taktik:** Als Einzelkämpfer beseitigt der Spion lautlos einzelne Gegner. Wenn er nah genug an Feinde herankommt, kann er deren Funkverkehr mithören.

### Offizier



**Beschreibung:** Die ranghohen Soldaten sind nicht nur gute Schützen, sondern erhöhen auch die Moral aller nahen Teammitglieder – als Gruppe kämpft sich's besser!

**Taktik:** Dank Infrarot-Fernglas entdecken Offiziere im Schatten verborgene Feinde. Vorsicht ist Pflicht – die Gegner schießen bevorzugt auf Offiziere, um den Moralbonus aufzuheben. >>



Vehikel wie dieser **Hubschrauber** werden als mobile Startpunkte dienen und Spieler auf der Karte absetzen.



Die Idee ist nicht neu: Die **Team Fortress** (ein Zusatz für **Quake**) und **Team Fortress Classic** (für **Half-Life**) gehören zu den populärsten Mehrspieler-Varianten im Internet. **Team Fortress 2** will das Konzept aber gewaltig erweitern. Die Zahl der Spieler pro Karte soll kräftig steigen – wahrscheinlich werden bis zu 48 Kämpfer gleichzeitig teilnehmen können. Die Missionsziele sollen vielfältiger werden – von der Eroberung einer Stadt über Sprengaufträge bis hin zu Attentaten. In den Levels warten komple-

xe Bauwerke sowie (automatisch gelenkte) Panzer oder Hubschrauber auf Sie. Vor allem will Valve aber dort ansetzen, wo es bei den ersten **Team Fortress**-Spielen krankte: Beim Zusammenspiel der Teammitglieder.

### Kampf dem Chaos

Daß die Zusammenarbeit bei herkömmlichen Teampartien selten so recht klappt, liegt hauptsächlich an zwei Problemen: Die Verständigung zwischen den Kameraden erfolgt über eingetippte Sätze, die dann als Mini-Mel-

dung über den Bildschirm huschen; das dauert lange und geht im Eifer des Gefechts oft unter. Zudem bleibt wenig Zeit für das Aushecken strategischer Pläne, wenn einem Kugeln um die Ohren pfeifen und die Gegner aufrücken. Noch dazu wissen Sie oft nicht, wo Ihre Teamkameraden eigentlich sind; wer sich nicht sieht, kann auch nicht Schulter an Schulter vorgehen. Diese Mankos will **Team Fortress 2** per Sprachübertragung und Kommandokette ausmerzen.

### Befehl von oben

Stellen Sie sich vor, Sie sehen aus der Vogelperspektive auf ein Schlachtfeld. Unten wuseln kleine Gestalten in verschiedenen Farben herum, die aufeinander schießen, wenn sie sich zu nahe kommen. Klingt wie die Beschreibung eines Echtzeit-Strategiespiels, gilt aber auch für die Ansicht, aus der Kommandanten eine Partie **Team Fortress 2** erleben. Das sind Mitspieler, die nicht aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Statt dessen sind sie auf der strategischen Übersichtskarte für die Planung der Aktionen verantwortlich. Als Kommandant erkennen Sie die Vorgehensweise der Gegner viel schneller als Ihre Männer auf dem Feld; dementsprechend gut können Sie darauf reagieren. Wenn der richtige Zeitpunkt zum An-



Wenn zwei Spieler das **Maschinengewehr** betätigen, erhöht sich die Zielgenauigkeit.

## Geheimdossier: Die Spezialisten

### Pionier



**Beschreibung:** Wenn's darum geht, eine Stellung zu halten, schlägt die Stunde des Pioniers. Er baut Selbstschußanlagen und Sandsackstellungen, die Kameraden besetzen können.

**Taktik:** Der Pionier ist äußerst verwundbar, sollte also direkte Gefechte möglichst meiden. Seine Basteleien kosten Energie, die er durch den Bau von Depots auffrischen kann.

### Sanitäter



**Beschreibung:** Der Sanitäter heilt nicht nur Wunden und kann getötete Kameraden wiederbeleben, er hält nebenbei auch noch die Panzerung der Soldaten in Schuß.

**Taktik:** Vorsicht ist Pflicht, im Zweikampf zieht der Sanitäter meist den Kürzeren. Dem schwachen Mediziner werden gerne Fallen gestellt: Feinde lauern ihm auf, wenn er angeschlagene Kameraden versorgt.

### Kommandant



**Beschreibung:** Kommandanten sehen die Karte aus der Vogelperspektive und geben Anweisungen an die Teammitglieder. Sie tauchen nicht als Figur im Kampf auf.

**Taktik:** Weil der Kommandant die Aktionen der Gegner verfolgt, kann er seine Kollegen warnen. So plant er Angriffe und legt die Vorgehensweise des gesamten Teams fest.

### Ausbilder



**Beschreibung:** Ausbilder nehmen nicht aktiv am Spiel teil, sondern schlüpfen in die Haut ihres Schülers. Sie bringen Neulingen das Grundwissen über **Team Fortress 2** bei.

**Taktik:** Ausbilder sehen das Match aus der Perspektive des Schülers und können mit einem Laserpointer auf Objekte zeigen. Per Sprachübertragung geben sie Tips zum Spiel.

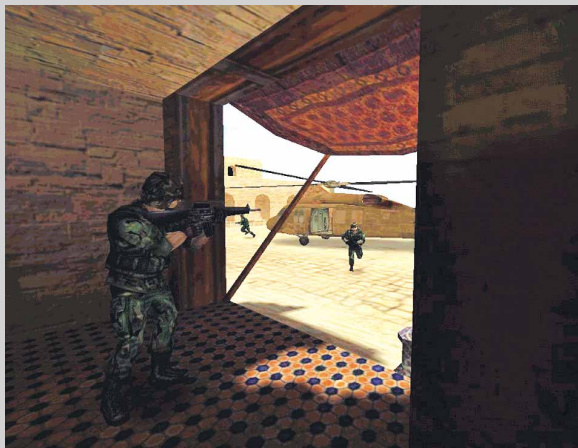
## Scharmützel in Afghanistan



Team A hat eine Minute **Vorsprung**, um den afghanischen Markt zu sichern – der darf unter keinen Umständen von Team B besetzt werden.



Nach Ablauf der Zeit wird Team B mit Hubschraubern **eingeflogen**. Die Neuankömmlinge haben gegen das geballte Abwehrfeuer einen schweren Stand.



Aus dem **Schutz der Häuser** schießt Team A auf die gelandeten Soldaten, die auf dem Boden Fuß zu fassen versuchen.

griff gekommen ist, schicken Sie Ihre Leute gemeinsam zum Zielort; wenn Sie eine Lücke in der eigenen Verteidigung entdecken, beordern Sie einen Soldaten als Schutz dorthin. Dabei steuern Sie die Mitspieler nicht direkt; statt dessen geben Sie Wegpunkte vor und schicken Mitteilungen los – nicht getippt, sondern gesprochen.

### Redefreiheit

Probieren Sie doch mal, in einer überlaufenen Mehrspielerpartie stehenzubleiben und eine Anweisung an Mitspieler einzutippen. Als unbewegtes Ziel werden Sie schneller tot sein, als Sie »nicht schießen!« schreiben können. Abhilfe soll in **Team Fortress 2** die Sprachübertra-

gung schaffen: Sie stöpseln ein Mikrofon in Ihre Soundkarte, um Ihren Kollegen Befehle zuzurufen. So sprechen Sie im Nu Aktionen ab. Allerdings besteht schon ab einer Handvoll Spielern die Gefahr, daß alle wild durcheinanderschreien. Wie Valve dieses babylonische Sprachgewirr in den Griff kriegen will, ist noch nicht klar. Erste Ideen waren schon zu erfahren: Zum einen empfangen Sie grundsätzlich nur Mitteilungen von Teammitgliedern, zum anderen soll es Prioritäten geben; Nachrichten der Kommandanten werden Ihnen zum Beispiel immer bevorzugt übertragen.

### Wo geht's lang?

Als Kommandant fällt die Orientierung auf der Übersichtskarte leicht, als einfacher Soldat auf dem Feld sieht die Sache schon wieder ganz anders aus: Was nützt Ihnen die Anweisung »Trefft euch am Bunker!«, wenn Sie gerade nicht wissen, wo der Bunker ist? Für diese Fälle soll in **Team Fortress 2** ein komfortabler Orientierungspfeil eingebaut sein. Der zeigt in der Regel auf das nächste Levelziel; zum Beispiel auf die zu erbeutende Fahne. Sobald der Kommandant einen Wegpunkt auf der Karte markiert, soll der Pfeil

automatisch dorthin weisen – etwa zum erwähnten Bunker als Sammelpunkt.

### Gemeinschaft macht Mut

Teamwork wird in **Team Fortress 2** nicht nur gut möglich, sondern auch erstrebenswert sein: Das Spiel belohnt Sie, wenn Sie zusammen mit Ihren Kameraden vorrücken. Das soll über ein Moralsystem geschehen: Je mehr eigene Leute in der Nähe sind, desto



Bei **Sprachübertragungen** via Mikrofon bewegen die Figuren ihre Lippen passend zum Ton.

höher steigt die Moral Ihres Kämpfers. Der schießt dann zielsicherer oder reagiert schneller. Offiziere erhöhen die Kampfkraft aller nahen Kameraden zusätzlich. Oft haben Duos Vorteile; Maschinengewehre arbeiten zum Beispiel besser, wenn zwei Spieler sie bedienen. Während der eine schießt, lädt sein Mitstreiter Munition nach; dadurch streut das MG die Schüsse nicht mehr so stark. Feuerchutz für schwächere Teammitglieder wird ein Muß sein; etwa, wenn der Sanitäter Verwundete versorgt. **CS**

## Team Fortress 2

**Genre:** 3D-Action

**Hersteller:** Valve

**Termin:** 3. Quartal 2000

**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Christian Schmidt:** »Alle Neuerungen in Team Fortress 2 haben Hand und Fuß; Valve bemüht sich konsequent, den Teamgeist in den Einsätzen zu erhöhen. Die Fangemeinde der Coop-Spieler wird's freuen, aber auch Mehrspieler-Muffel könnte das coole Wir-Gefühl bekehren.«