Ein großartiges Spiel ist noch großartiger geworden: Valve hat beim quietschbunten Multiplayer-Hit kräftig nachgelegt – und dabei alles richtig gemacht.

Team Fortress 2

Auf der Karte »cp_egypt« geht's zwischen **Tempelruinen** zur Sache.

Am 10. Oktober 2007 erschien Valves Multiplayer-Spiel **Team Fortress 2**. Damals gab's gerade mal sechs Karten und im weitesten Sinne nur zwei Spielmodi, trotzdem reichte das verhältnismäßig kleine Paket schon für internationale Top-Wertungen. GameStar vergab 90 Punkte; inzwischen sind es (wegen Grafik-Abwertung) noch 89. Jetzt, über anderthalb Jahre später, ist es an der Zeit, einen erneuten Blick aufs Programm zu werfen und zu prüfen, ob und wie Valve es mit neuen Inhalten versorgt hat.

Mehr Schlachtfelder

Nicht schlecht: Zwölf zusätzliche Karten und zwei neue Spielmodi haben die Entwickler mittlerweile kostenlos nachgeschoben. Am meisten kommen nun die Fans der so genannten Capture-Point-Karten auf ihre Kosten. Fünf zusätzliche Schlachtfelder erhöhen die Gesamtzahl auf neun. Darunter befinden sich zum Teil riesige Varianten wie »cp_steel«, wo es für ein Team fünf Punkte in einer bestimmten Reihenfolge zu erobern gilt. Nur wenn beispielsweise »C« eingenommen wurde, öffnet sich eine Safe-Tür, die den Weg zu »D« frei macht. An diesen Nadelöhr-Positionen wird besonders heftig gekämpft. Zwischen Tempelruinen geht's auf »cp_egypt« hingegen nur um zwei Kontrollpunkte. Weil es da aber so verwinkelt ist, kann eine Partie auf der kleinen Map trotzdem erstaunlich lange dauern.

Mehr Action

Wem gewöhnliche Partien zu mühselig sind, wer also lieber den schnellen Nervenkitzel sucht, der ist im neuen Arena-Modus richtig aufgehoben. Dahinter verbirgt sich eigentlich schnödes Team-Deathmatch, allerdings mit zwei kleinen Besonderheiten. Die Teams werden in der Server-Grundeinstellung zufällig zusammengewürfelt. Das Glück muss Ihnen also hold sein, damit Sie etwa zusammen mit Ihrem Lieblingsheiler in einer Mannschaft landen. Um schnarchige Camp-Aktionen zu vermeiden, wird außerdem nach 60 Sekunden ein Kontrollpunkt freigeschaltet. Die Mannschaft, die den erobert, hat die Runde gewonnen – sofern nicht vorher schon ein gesamtes Team umgepustet wurde.

Mehr Sprengungen

Der zweite neue Modus nennt sich »Payload«. Darin geht es für eine Mannschaft darum, in einer vorgegebenen Zeit eine Sprengladung über Schienen ins Ziel zu begleiten; die andere Gruppe muss das verhindern. Auf dem Weg warten Kontrollpunkte, die einen Zeitbonus spendieren. Der Clou an Payload: Die Lore bewegt sich nur, wenn zu ihr gehörige Spieler in der Nähe sind. Wenn das für eine Weile niemandem ge-

Mit unserem Pyro verbrennen wir einen feindlichen Feuerteufel und verhindern die Eroberung des zweiten **Kontrollpunkts** auf »pl_badlands«, einer der beiden Payload-Karten.

Mit zehn Heavy-Errungenschaften schalten Sie ein **Sandwich** frei, das 120 Gesundheitspunkte spendiert.

Zehn Errungenschaften brauchen Sie auch für die **Signalpistole** des Pyro, die Brandgeschosse verschießt.

Wenn die neue **Heilpuste** eine Überladung hat, verteilt der Zielspieler für kurze Zeit nur kritische Treffer.

Die neue **Flinte** des Scouts schießt schneller und verteilt mehr Kugeln, fügt aber weniger Schaden zu.

lingt, rollt die Bombe sogar langsam wieder rückwärts. Die zwei Karten, die bisher für Payload zur Verfügung stehen, sind so angelegt, dass sich offene Flächen mit Engstellen abwechseln. An Letzteren toben immer die intensivsten Kämpfe, die Sentry Guns der Ingenieure rattern um die Wette.

Mehr Waffen

Karten und Spielmodi sind nicht alles: In unregelmäßigen Abständen veröffentlicht Valve auch optionale Waffen für die insgesamt neun Klassen des Spiel. Bisher gibt's für Scout, Medic, Heavy und Pyro frische Kampfwerkzeuge, die sich über klassenspezifische Errungenschaften freischalten lassen. Für die erste Waffe brauchen Sie zehn, für die zweite 22 und für die dritte ab 26 Errungenschaften aufwärts. Dem Pyro etwa spendierten die Entwickler eine Signalfeuerpistole, die auf Wunsch die Schrotflinte ersetzt. Die Pistole kann selbst über große Distanz Feinde in Brand setzen, hat aber den Nachteil, dass sie nach jedem Schuss neu geladen werden muss. Die optionale Heilpuste des Medics führt bei Überladungen nicht wie bisher zu einer temporären Unverwundbarkeit, sondern sorgt dafür, dass der bestrahlte Teamkollege für kurze Zeit nur noch kritische Treffer raushaut. Apropos »hauen«: Die neue Baseballschläger-Variante des Scouts knallt Gegnern mit Karacho einen Ball an die Birne und schaltet sie so für eine Weile aus. Je weiter der Ball geflogen kommt, desto länger hält die Betäubung an. Selbst ein Medic, der sich und einen Teamkollegen gerade unverwundbar geheilt hat, kann damit gestoppt werden. Die Schwachstelle der Super-Keule: Mit ihr lassen sich keine Doppelsprünge mehr ausführen; der Scout wird weniger wendig. So klasse die neuen Waffen auch sein mögen, sie haben allesamt ihre Nachteile, zersemmeln also nicht die Spielbalance, sondern bereichern das Programm wie die frischen Karten und Modi mit gehöriger Abwechslung. Das belohnen wir mit zwei zusätzlichen Punkten in der Umfangswertung. PET

Im **Arena-Modus** geht es eigentlich nur darum, das gegnerische Team von der Karte zu pusten.

Hut her!

Petra Schmitz: Notiz an mich: unbedingt einen Hut kaufen, damit ich ihn vor Valve ziehen kann! Die bisherigen Neuerungen für Team Fortress 2 sind nämlich allesamt großartig und machen ein fantastisches Spiel noch fantastischer. Die neuen Waffen fügen sich prima ein und motivieren, Jagd auf die Errungenschaften zu machen. Der Arena-Modus spielt sich ungeheuer fetzig. Jetzt fehlen nur noch mehr Karten für den CTF-Modus und neue Waffen für meinen Soldier, dann hat das Spiel für mich die Perfektion erreicht.

petra@gamestar.de

TEAM FORTRESS 2

GENRE	Multiplayer-Shooter
HERSTELLER	Valve / Electronic Arts
UPDATE-STATUS	20.4.2009
ALTE WERTUNG	90 (GS 12/07)
NEUE WERTUNGEN	
UMFANG	6 ▸ 8

NEUE WERTUNG 91 SPIELSPASS

Der Vorgänger, Team Fortress Classic, war eine Modifikation für Half-Life, sollte aber ursprünglich für Quake erscheinen.