Team Fortress 2

Publicado por SeSp1 - 04 Oct 2008 23:16

Tú eliges la clase. Tú seleccionas el bando. Tú haces la guerra. Valve recupera un clásico del género multijugador en primera persona retomando sus raíces y partiendo de nuevas e ingeniosas ideas.

Team Fortress 2 es un título multijugador mayúsculo. El diseño artístico del juego lleva el motor Source a un enfoque desenfrenado nunca antes visto en Valve. El detalle realista no se explota como en Half Life 2, pues siempre se busca conseguir un efecto humorístico, colorido y atrevido, digno del género cinematográfico de la animación.

Valve a sacado hace unos meses Team Fortress 2, un juego característico por su sistema online y por la originalidad y variedad de formas de jugar además de las clases de personajes elegibles.

Empecemos los principales fallos de la Segunda Entrega de TF2:

-Ninguna nueva incorporación de Personajes al juego.

-Se nota la falta de mapas pero tras realizar una breve consultación a jugadores se da un ocuenta de que pueden estar jugando al mismo mapa cuarenta veces al día y seguir divirtiendose como si fuera la primera. (El día del lanzamiento contabamos con un total de 6 mapas oficiales y un total de 6 no oficiales, a día de hoy nose deciros cual es el numero concreto de mapas pero seguro que ha aumentado espectacularmente)

Ahora vayamos con su jugabilidad y graficos:

-Tiene una jugabilidad total debido a su nivel de diversión, es decir, cada jugador al haber roles tan distinto entre si.

-Graficamente no es superior a Counter Strike (:shock: Como direis :shock:) no tranquilos, lo que pasa es que sus graficos son originales, es decir, sino teneis mucha maquina este es vuestro juego, sus requisitos son mayores que los del CS pero no mucho.

Requisitos:

Minimos : 1.7 GHz Processor, 512MB RAM, DirectX® 8 level Graphics Card, Windows® Vista/XP/2000, Mouse, Keyboard.

Recomendados: Pentium 4 processor (3.0GHz, or better), 1GB RAM, DirectX® 9 level Graphics Card, Windows® Vista/XP/2000, Mouse, Keyboard

como se ve no hace falta mucha maquina.

Podemos encontrar el juego o bien por 20 euros solo el TF2 o el pack Orange Box por 36.96 en tiendas Game.

Videos y otros:

Trailer Oficial

Conoce al Inginiero

Conoce al Hombre-Bomba

Conoce al Soldado

Conoce al Hombre-Metrallera

Ignus Solues (vista general del juego, ademas de ser una mini comedia)

Clases del Juego

Espero que os haya gustado mi post del juego.

Por cierto me podrian decir como poner los videos en la pagina, se lo agradeceria.

Saludos

=====

Re: Team Fortress 2

Publicado por SeSp1 - 04 Oct 2008 23:23

Os pongo las Armas de los personajes:

Spy- Cuchillo, pistola, bomba y invisibilidad

Heavy- Ametralladora

Scout- Pistola, Escopeta, Bate

Enginer- Escopeta, Ametralladora automatica, Llave Inglesa

Medic- Lanza-Jeringuillas, el recobravidas

Sniper- Fusil de francotirador

Soldier- Pala, Lanza-cohetes

Pyro- Lanzallamas, hacha

He de deciros que todavia no tengo el juego pora tanto esto esta incompleto...

=====

Re: Team Fortress 2

Publicado por CeltíberoEmberrado - 05 Oct 2008 04:22

Como llevo mas de un año jugando de vez en cuando a este mod de half life 2(se puede pillar aparte pero no deja de ser un mod) me veo en la obligación de participar en este hilo.

Para empezar competo el tema de armas y roles.

Spy- Cuchillo, pistola, Aparato para sabotear lo que construye el ingeniero enemigo y Estuche de disfraces. Con el estuche de disfraces se esmascara de culaquie presonaje enemigo para pasar entre sus filas. Además tiene la capacidad de volverse casi invisible durante unos segundos. Casi no tiene vida y sus armas son poco potentes a menos que cojas a alguien por la espalda con el cuchillo.

Heavy- Ametralladora, Puños y escopeta de cartuchos (la shotgun de toda la vida). Esta clase ha aumentado el arsenal con los guantes de boxeo y una ametralladora que quita mas vida pero dura menos la munición. La clase que tiene mas vida y hace mucho daño a corta distancia y muy poco a media y larga. Es muy lento.

Scout- Pistola, Escopeta, Bate. Poca vida. Poco daño a media y larga distancia pero con la escopeta y el bate quita mucho a corta. Es la clase que mas rápido se mueve. Tiene la habilidad de un doble salto

Enginer- Escopeta, Pistola, Llave Inglesa. Además puede contruir teletransportes, Estaciones que dan munición y recuperan la vida de los compañeros y unas estaciones de vigilancia armadas. Es una clase mas bien defensiva a priori pero con los teletransportadores son fundamentales en mapas grandes. Poca vida

Medic- Lanza-Jeringuillas, el recobravidas y una sierra de amputaciones. Le han aumentado el arsenal a un recobravidas con supercarga distinta (ahora explico esto) un lanza jeringas que te hace recrobar vida además de quitarla y una sierra mejorada. El recobravidas es una pistola que lanza un haz de corto alcance y que hace que los compañeros recuperen la salud poco a poco. Además si se mantienen mucho tiempo enfocado sobre un mismo compañero se bonifica con una supercarga que según el recobravidas que se use da inmunidad durante unos segundos o potencia el daño del compañero al que se está ayudando. Poca vida

Sniper- Fusil de francotirador, subfusil y Machete. Típico sniper para campear. "La clase de los torpes" XD XD XD con el rifle te puede (te suele) matar de un sólo tiro pero en otras circunstancias mal lo lleva. Poca vida

Soldier- Pala, Lanza-cohetes y escopeta de cartuchos. Vida media. Es el bueno para todo mejor en nada. Quita mucho con el lanzacohetes a todas las distancias pero en las largas los cohetes se esquivan facilmente. Con la escopeta se defiende en la media y en la corta. Puede hacer rockets jumps.

Pyro- Lanzallamas, hacha y escopeta. Esta clase ha aumentado el arsenal con un lanzallamas que quita mas vida una pistola de vengalas y un hacha mas potente. Con el primer lanzallamas se pueden devolver los cohetes de los soldiers y empujar a los enemigos con el disparo secundario. Vida media y bastante rápido. Mucho daño a corta distancia y poco en la medio o en la larga.

Demoman- El tio de las bombas. Como armas tiene una botella de licor, un lanza-granadas que rebotan y un lanzador de bombas lapas que se pueden hacer estallar cuando se quiera. Vida media. Puede saltar mas alto que nadie usando la onda expansiva de sus bombas (una especie de rocket jump)

Están aumentando el arsenal de todas las clases y aún no han terminado pero para tener las nuevas armas tienes que hacer logros. Esto son del tipo matar X enemigos con tal arma, ayudar a un compañeros que esté en tal situación etc, etc...

No se la cifra exacta de mapas pero habitualmente se juegan como mucho 20 en distintas modalidades que hay 3 principalmente. Una de dominar puntos de control y hay que dominar todos los del mapa para ganar Otra en la que un equipo toma el rol de defensor y el otro de atacante y el atacante tiene que

conquistar los puntos de control. Y luego está el último que también hay atacante y defensor pero el atacante en lugar de conquistar tiene que empujar una bagoneta con una bomba hasta un punto concreto a través de una ruta completa.

En la práctica es uno de los mejores FPS que hay en el mercado. Puntualizando que es frenético e irreal al máximo. Esto es un Quake o un UT por equipos. Nada de realismo. En su estilo sólo Quake Wars y Enemy Territory se le pueden comparar y estaría reñida la cosa.

Por cierto. Team Fortress 2 se me da de largo en Counter Strike al nivel que sea pero es que en gráficos no hay color. Muchísimo más currado y con mejor resultado el TF2.

=====

Re: Team Fortress 2

Publicado por SeSp1 - 05 Oct 2008 15:52

gracias embirrado, lo único decía lo del counter dado que me quede sin torre de alimentación, y un amigo me dijo que los requisitos gráficos no distaban de los del CS pero claro otra cosa es como son....Animados

¿Emberrado juegas al TF2?

es para que un día nos hechemos unas partidas....

=====

Re: Team Fortress 2

Publicado por CeltiberoEmberrado - 05 Oct 2008 17:49

No tengo día ni horario fijo pero en el Steam soy romjack

=====