Team fortress 2

O Team Fortress 2 ( TF2 ) é um videojogo de tiro em primeira pessoa multiplayer desenvolvido e publicado pela Valve Corporation . É a continuação do mod de 1996 Team Fortress for Quake e seu remake de 1999, Team Fortress Classic . Foi lançado como parte do pacote devideogames The Orange Box em outubro de 2007 para o Microsoft Windows e o Xbox 360 . [1] A versão PlayStation 3 foi lançada em dezembro de 2007. O jogo foi lançado para Windows como uma versão independente em abril de 2008 e foi atualizado para suportar oOS X em junho de 2010 e o Linux em fevereiro de 2013. Ele é distribuído on-line através da Valve varejista digital Steam , com distribuição no varejo sendo gerenciada pela Electronic Arts

Em Team Fortress 2 , os jogadores se juntam a uma das duas equipes que compõem nove classes de personagens, lutando em uma variedade de modos de jogo, incluindo a captura da bandeira e o rei da colina . O desenvolvimento é liderado por John Cook eRobin Walker , criadores do Team Fortress original. Anunciado em 1998, o jogo já teve visuais e jogabilidade militaristas mais realistas, mas isso mudou ao longo dos nove anos de desenvolvimento. Depois que a Valve não divulgou nenhuma informação por seis anos, o Team Fortress 2 apareceu regularmente na lista de vaporware anual da Wired News , entre outras ignominias. O Team Fortress 2 finalizado tem visuais parecidos com desenhos animados, influenciados pela arte de JC Leyendecker, Dean Cornwell e Norman Rockwell, e usa o mecanismo de jogo Source da Valve.

O Team Fortress 2 foi aclamado pela crítica por sua direção de arte, jogabilidade, humor e uso do personagem em um jogo multiplayer. A Valve continua a lançar novos conteúdos, incluindo mapas, itens e modos de jogo, bem como atualizações feitas pela comunidade e conteúdo contribuído. Em junho de 2011, tornou-se free-to-play, apoiado por microtransações para cosméticos no jogo. Um "sistema de queda" também foi adicionado e refinado, permitindo que os usuários free-to-play recebessem periodicamente equipamentos e itens de jogos usando um gerador de números aleatórios. Embora o jogo tenha tido um cenário competitivo não oficial durante muitos anos, o apoio ao jogo oficial competitivo através de matchmaking classificado e uma experiência casual reformulada foi adicionado em julho de 2016.

Jogabilidade

Team Fortress 2 tem uma jogabilidade similar aos lançamentos anteriores da série devido ao seu foco em duas equipes adversárias competindo por um objetivo baseado em combate.Na ficção do jogo, as equipes são compostas de mercenários contratados por dois irmãos brigões para proteger os ativos da empresa pertencentes a um irmão enquanto tentam destruir os do outro; as equipes são representadas pelos nomes dessas empresas: Escavação e Demolição Confiável (RED) e Builders League United (BLU). Os jogadores podem escolher jogar como uma das nove classes de personagens dessas equipes, cada uma com suas próprias forças, fraquezas e armas únicas. Para atingir os objetivos de forma eficiente, é necessário um equilíbrio dessas classes devido a como esses pontos fortes e fracos interagem entre si em um ambiente baseado em equipe. Embora as habilidades de várias classes tenham mudado de encarnações anteriores do Team Fortress , os elementos básicos de cada classe permaneceram, sendo uma arma primária, uma arma secundária e uma arma corpo-a-corpo. O jogo foi lançado com seis mapas oficiais, embora mais de 100 mapas tenham sido incluídos em atualizações subseqüentes, incluindo novos remates competitivos de mapas antigos e mapas montados pela comunidade. Quando os jogadores se juntam a um nível pela primeira vez, um vídeo introdutório mostra como completar seus objetivos. Durante as partidas, o "Administrador", uma mulher dublada por Ellen McLain, anuncia vários eventos de jogo por alto-falantes. O limite de jogadores é 16 no Xbox 360 e PlayStation 3. No PC, em 2008, a Valve atualizou o jogo para incluir uma variável de servidor que permite até 32 jogadores.

O Team Fortress 2 é o primeiro dos jogos multijogador da Valve a fornecer estatísticas detalhadas para jogadores individuais. Eles incluem: tempo gasto jogando como cada classe, a maioria dos pontos obtidos e o maior número de capturas ou objetivos alcançados em uma única vida. Estatísticas persistentes dizem ao jogador como ele está melhorando em relação a essas estatísticas, como se um jogador se aproximasse de seu registro pelos danos infligidos em uma rodada.

Team Fortress 2 também possui inúmeras "conquistas" para a realização de certas tarefas, como marcar um certo número de mortes ou completar uma rodada dentro de um certo tempo. Novos conjuntos de realizações específicas de classe foram adicionados em atualizações, que adicionam novas habilidades e armas a cada classe, uma vez desbloqueadas pelo jogador. Este sistema desbloqueável foi expandido em um sistema de chance aleatória, onde o jogador também pode obter os itens simplesmente jogando o jogo.

**Modos de jogo**

O Team Fortress 2 contém muitos modos de jogo principais. Estes incluem:

**Capture the Flag**, onde as equipes BLU e RED lutam para roubar a inteligência do outro (representada no jogo como uma pasta) e devolvê-lo à sua base. Ao mesmo tempo, cada equipe deve defender sua própria inteligência. Quando a inteligência é descartada por causa da morte do jogador ou sua queda manual, a inteligência permanecerá no solo por 1 minuto e retornará ao seu local original, ou até que seja pego novamente por um jogador inimigo. A inteligência só pode ser captada pela equipe adversária. A primeira equipe a capturar a inteligência três vezes ganha.

**Pontos de Controle** é um modo de jogo onde existem vários pontos de controle colocados ao redor do mapa, tipicamente 3 ou 5. Para um time vencer, eles devem capturar todos os pontos de controle dentro do limite de tempo. O limite de tempo é redefinido na captura de um ponto de controle por qualquer equipe.

**Attack / Defend** consiste na equipe BLU tentando capturar todos os pontos de captura da equipe RED dentro de um limite de tempo. RED não pode recapturar um ponto após o BLU capturá-lo. Outro modo de jogo principal como Attack / Defend é Payload.

**Payload**: onde a equipe BLU deve empurrar um carrinho contendo uma bomba através de todos os checkpoints da equipe RED dentro de um limite de tempo, e este limite de tempo é estendido após a BLU capturar um checkpoint. A equipe BLU vence empurrando o carrinho de bomba para o último checkpoint, enquanto a equipe RED ganha ao defender até que o limite de tempo acabe.

**King of the Hill**: é outro modo de jogo principal, que contém um único ponto de controle que pode ser capturado pelas equipes RED e BLU. Após a captura do ponto de controle, um contador específico da equipe começa a contagem regressiva e para após ser capturado pela equipe adversária. O temporizador das primeiras equipas para terminar a contagem regressiva ganha.

**Mann vs Machine (MvM)**: é um modo de jogo cooperativo onde deve defender sua base de ondas de robôs, que se parecem com todas as nove classes jogáveis, e tanques de movimentação lenta que levam bombas. Robôs e tanques perdem dinheiro após a morte, os jogadores podem usar esse dinheiro para comprar melhorias para si ou para suas armas. Os jogadores vencem com sucesso defendendo sua base da bomba até a última onda. Uma versão paga deste modo de jogo chamado "Mann up" também está disponível, onde os jogadores compram ingressos para jogar "Tours", com a chance de ganhar cosméticos únicos e re-skins de arma após a conclusão.

Entre outros

**Classes e personagens**

*Team Fortress 2* apresenta nove classes jogáveis, categorizadas nas funções "Ofensa", "Defesa" e "Suporte". Cada classe tem pontos fortes e fracos e deve trabalhar com outras classes para ser eficiente, incentivando a estratégia e o trabalho em equipe. Cada classe tem pelo menos três armas: uma arma primária única, uma arma secundária comum ou única e uma arma corpo a corpo única.

Ofensa

O Scout é um fã de beisebol arrogante e de fala rápida de Boston, Massachusetts, que praticava corridas. Ele é um personagem rápido e ágil, armado por padrão com uma pistola de dispersão, uma pistola e um taco de beisebol de alumínio. O Scout pode dar um salto duplo e capturar pontos de controle e empurra cargas úteis duas vezes mais rápido que outras classes. Como uma troca, ele tem pouca saúde.

O Soldier é a segunda classe mais lenta do jogo e a classe com o segundo maior nível de vida (depois do Heavy Weapons Guy). Um militar americano jingoísta vindo do Meio - Oeste (apesar do fato de que ele nunca esteve realmente no Exército), o Soldier está armado por padrão com um lançador de foguetes, uma espingarda e uma pá dobrável. O Soldier pode usar seu lançador de foguetes para pular com foguetes para posições mais altas, ao custo de alguma saúde.

O Pyro é um piromaníaco mentalmente instável de sexo ou origem desconhecidos, vestido com um traje à prova de fogo e uma máscara de gás que abafa a voz. Por padrão, eles estão armados com um lança-chamas caseiro que pode incendiar os jogadores, uma espingarda e um machado de fogo. Também pode produzir uma rajada de ar comprimido que derruba inimigos e projéteis próximos e extingue os companheiros de equipe em chamas.

Defesa

O Demoman é um escocês alcoólatra preto, de um olho só, de Ullapool. Armado por padrão com uma granada, um lançador de bombas pegajosas e uma garrafa de vidro de scrumpy, o Demoman pode usar seus explosivos para fornecer fogo indireto e montar armadilhas. O Demoman, muito parecido com o Soldier com seu lançador de foguetes, é capaz de usar seu Stickybomb Launcher para "sticky jump" ao custo de alguma saúde.

O Heavy Weapons Guy, ou simplesmente heavy, é um grande russo das Montanhas Dzhugdzhur da URSS, com grande estatura e sotaque, e obcecado por poder de fogo. Embora ele seja a classe mais lenta, ele pode sustentar e causar imensos danos. Suas armas padrão consistem em uma enorme minigun que ele se refere carinhosamente como "Sasha", uma espingarda e seus punhos. Segundo ele, custa US $ 400.000 para disparar sua arma por doze segundos.

O engenheiro é um descontraído e intelectual de Bee Cave, Texas . O Engineer pode construir estruturas para apoiar sua equipe: uma sentinela para defender pontos-chave, um distribuidor de saúde e munição e um par de entrada e saída de teleporte. Armado com uma chave inglesa, PDAs de Construção e Destruição, uma espingarda padrão e uma pistola, o Engenheiro usa sua chave para reparar, melhorar e acelerar a construção de seus prédios de engenheiros (primeiro usando seu PDA de Construção para construir eles). Ele também pode destruir remotamente suas estruturas usando seu Destruction PDA.

Apoio, suporte

O médico é um médico alemão de Stuttgart com pouca consideração pelo juramento de Hipócrates. "Medigun" do Medic cura colegas de equipe e gradualmente constrói "ÜberCharge"; na ativação, a ÜberCarga aumenta de invulnerabilidade temporária para o Medic e para o paciente, até "ataques críticos" garantidos (dano triplicado que ignora as penalidades de distância) para sua arma concedida ao paciente, dependendo de qual Medigun for selecionado. Por padrão, o Medic também é equipado com uma seringa de ar comprimido e serra óssea para situações em que seus companheiros de equipe não o protegem. Ele mantém pombos como animais de estimação, um dos quais é chamado Arquimedes.

O Sniper é um alegre personagem estilo neo-zelandês criado no interior australiano , equipado com um rifle sniper com mira a laser para atirar inimigos de longe (como sua arma não tem queda de dano ou propagação ) com golpes críticos garantidos em um tiro na cabeça de um inimigo (embora isso possa não ser o caso, dependendo do rifle selecionado). Por padrão, ele também carrega uma submetralhadora e um kukri para combate corpo a corpo.

O espião é um agente duplo francês equipado com ferramentas secretas, incluindo um dispositivo de disfarce disfarçado de relógio, um sapador eletrônico usado para sabotar e potencialmente destruir prédios de engenheiros inimigos e um dispositivo escondido em sua cigarreira que lhe permite para disfarçar de jogadores inimigos. Armado por padrão com um revólver, o Spy também pode usar sua faca borboleta para esfaquear inimigos nas costas ou nos lados (conhecido como backstab), que os mata instantaneamente (a menos que o inimigo tenha um efeito de invencibilidade, como o Bonk! Atomic Punch ou o ÜberCharge do Medic, ou um item de negação de backstab, como o Razorback).