



Team Factor

První pohled do zákulisí výroby další ambiciózní české hry.

INFORMACE

Název:

Team Factor

Výrobce:

7FX

Distributor:

Zatím neznámý

Datum dokončení:

Konec léta 2001

Oficiální stránky:

www.7fx.com

Poznámka:

Screenshoty ze hry, které vidíte všude kolem, jsou z pre-alpha verze... V současné době chybí některé objekty, stínování atd.

Je to možná drobet kuriózní, ale o připravované české hře *Team Factor* jsme se dozvěděli v jednom dni ze dvou různých zdrojů. Nejdříve nás oslovil jeden človíček z Čech a pár hodin nato Dřebovi povyprávěl o stejné hře jeden sympatický Američan v souvislosti s hrami *Flashpoint 1985: Status Quo* a *Delta Force 3*. Více informací o hře se dozvíte v následujícím rozhovoru s koordinátorem projektu Petrem Slavíkem a hlavním designérem Pavlem Šinaglem.

SCORE: Co nám řeknete o Team Factoru? Tak třeba, jak dlouho už na hře pracujete a na kdy plánujete její dokončení?

Šinagl: Začali jsme na podzim roku 1999, kdy jsme se na základě našeho podnikatelského plánu domluvili s ICCG, s.r.o. ohledně spolupráce na vývoji *Team Factoru*. Skončit bychom měli někdy koncem léta tohoto roku.

SCORE: Dobře, dostáváme se k vlastní hře. Na čem bude primárně stát? Bude to singleplayer nebo multiplayer?

Šinagl: V *Team Factoru* půjde hlavně o multiplayer. Singleplayer bude zahrnut taky, ať už ve formě tréninkových misí nebo „pseudo“ multiplayeru s boty. Tedy například když se na serveru sejde třeba jen pět hráčů, bude ostatních dvacet pět na-

hrazeno boty. Ale primárně jsme orientováni na multiplayer.

SCORE: Kdybyste tedy měli Team Factor k něčemu přirovnat, co by to bylo? Nám to zatím připadá jako mix DF3 a Counter-Striku.

Šinagl: Ono to k něčemu přirovnávat je celkem ošemetná záležitost. Ta hra je z vojenského prostředí, takže tam je podobnost s DF3 celkem nasnadě, ale podle mě je podstatně akčnější. Zase ale nechci říct, že je akční jako Quake, to určitě ne. Dalo by se říci, že je hodně podobná CS, ale navíc obsahuje některé prvky, které v něm nejsou.

SCORE: Jaký bude počet vojáků, které si budeme moci vybrat?

Šinagl: K dispozici jsou čtyři druhy specializací vojáků - voják, skaut, specialista a sniper (plus jedna skrytá). Dále si hráči budou vybírat ze tří týmů: Blue team (Američani, Němci, Britové, Francouzi...), Red team (Rusové a podobné týmy) a Black team (nájemní žoldáci a strany, které si hájí svůj vlastní zájem). Tyto týmy bude samozřejmě možné kdykoli v budoucnu doplnit o nové jednotky, podle zájmu fanoušků. Americký specialista se bude od německého lišit jak základními zbraněmi, tak i uniformou a na první pohled půjdou samozřejmě rozeznat. Všechno děláme podle reálných předloh a některým vojákům jsme vtiskli i naše tváře.

SCORE: Každý voják tedy bude mít svou základní zbraň? Bude nějak postížen, pokud bude chtít třeba sniper vzít do ruky brokovnici?

Šinagl: Určitě. V *Team Factor* bude mít každý voják skilly. To je prvek, kterým se *Team Factor* od jiných podobných her celkem odlišuje. Samozřejmě sniper do ruky brokovnici klidně vzít může, ale nikdy si s ní nevyčvíč skill tak vysoko jako třeba právě s odstřelovací puškou. Navíc skilly se budou při odhlášení ukládat, takže si bude každý moci vypěstovat svého specialistu.

SCORE: Nebudou nějak znevýhodněni nováčci?



Šinagl: Na to pamatujeme. Za zabití nováčka se samozřejmě skill prakticky vůbec nezvedne. Naopak zabije-li nováček zkušenějšího hráče, na jeho skillu se to určitě projeví. Nemůžeme ale nováčka nějak zvýhodňovat. Bude normálně zranitelný.

SCORE: Budou ve hře nějaké peníze?

Slavík: Jako peníze bych to nenazval, ale něco podobného ve hře bude. Čím lepší budete, tím lepší vybavení si na začátku pořídíte. I když se vám dařit nebude, vždy vyfasujete základní zbraň pro vaši specializaci a pár krabiček nábojů. Náboje samozřejmě ve hře nikde nenajdete, ledaže je seberete od mrtvých hráčů. Takhle lze získat i zbraň a také speciální vybavení.

SCORE: Kolik zbraní v Team Factoru bude?

Šinagl: V plné verzi bude přes 40 do detailu převedených skutečných zbraní. V hratelném demu, které připravujeme na duben, jich bude 20.

SCORE: Budou rozdíly v zásazích?

Šinagl: Samozřejmě. Pokud tě trefí do nohy, budeš kulhat, pokud to ruky, bude se ti hůř mířit, a pokud do hlavy, nemusíš už nic řešit.

SCORE: Jak vidíme, bude to asi všechno. Díky za rozhovor.

