



Soldaten finden in den zerstörbaren Gebäuden Deckung.



Videoeinblendungen halten uns auf dem neusten Stand.



Während unsere Bodentruppen vorrücken, sorgt der Tarnkappenbomber, eine Helden-Spezialfähigkeit, für Luftunterstützung.

Anti-Terror-Touristen

JOINT TASK FORCE

Was macht man, wenn eine Handvoll marodierender Rebellen Unruhe stiftet? Man schickt ihnen eine Handvoll disziplinierter Soldaten vorbei.

Im Zweiten Weltkrieg brauchte die alliierte Luftwaffe ein paar Tausend Bomben, um ein einziges strategisch wichtiges Gebäude zu zerstören. Das war nicht nur eine ziemliche Verschwendung, sondern bereitete auch den Anwohnern des Angriffsziels Unbehagen – solche Bombardements zerstörten ganze Ortschaften! Heutzutage ist das anders: Lasergelenkte Bomben treffen angeblich derart präzise, dass sie vor dem Aufschlag wahrscheinlich noch den Klingelknopf drücken könnten. Und sollte ein Soldat doch mal einen Straßenzug plätten, kann er sich dem Zorn der internationalen Presse gewiss sein. Modernes Kriegsgerät und moderne Medien – beides spielt im Echtzeit-Strategiespiel **Joint Task Force** der ungarischen Entwickler Most Wanted (ehemals **Mithis**, die Macher von **Imperium Galactica 2**) eine wichtige Rolle.

Herrenausstatter

Weil Terrorismus im Jahr 2007 mehr und mehr zum globalen Problem wird, bildet die UNO eine internationale Eingreiftruppe, die **Joint Task Force**. Die soll als unbürokratische, flexible und doch hochgerüstete Miniarmee überall auf der Welt blitzschnell zuschlagen können. Deshalb kontrollieren Sie in **Joint Task Force** keine riesigen Heerscharen – Basisbau gibt's ebenfalls nicht. Stattdessen werden Sie mit einer kleinen Truppe erprobter Kämpfer in den Krisenherden dieser Welt abgesetzt: in Somalia, Bosnien oder auch im Iran. So stehen uns in unserem ersten Einsatz in Mogadischu nur zwei Humvees und ein paar Infanteristen zur Seite. Darunter Major O'Connell, Bataillonskommandant der Task Force und unser erster Held. Wie in **Warcraft 3** sammelt der mit jedem Abschluss Erfahrungs-

punkte, die er in neun Spezialfähigkeiten investieren kann: höhere Kampfkraft, mehr Gesundheit oder auch Boni für umstehende Kameraden. Die übrigen Soldaten lassen sich ebenfalls individuell modifizieren: Jedem einzelnen können Sie Zusatzwaffen wie Raketenwerfer, Handgranaten oder Gasmasken einpacken. Auf Wunsch legen die Burschen das Gerät sogar wieder ab oder tauschen mit Kollegen. Mikromanagement steht bei **Joint Task Force** also ganz klar im Vordergrund.

Eingebetteter Journalist

Mit unserem kleinen Truppmarschieren wir durch Mogadischu Vorstädte. Wählen wir die Humvees zusammen mit den Fußsoldaten aus, hält die Gruppe die Abstände zueinander und bewegt sich mit einheitlicher Geschwindigkeit. Formationsbefehle wie Schützenlinie oder freie Aufstellung funk-

tionieren dabei gut – allerdings nur, wenn wir das Team zu einer festen Gruppe zusammenfassen. Am Flughafen treffen wir auf Widerstand: Hier haben sich Truppen des somalischen Kriegstreibers Abbas verschanzt. Wir lassen unsere Infanteristen vorstürmen, während die Humvees Deckungsfeuer geben. Zwischen unseren Kämpfern huscht ein Sanitäter herum: Der heilt in Eigenregie alle Verwundeten in seinem Umfeld – praktisch! Die übrigen Soldaten wechseln ebenso selbständig die Waffen: Als plötzlich ein feindlicher Panzer auftaucht, packen gleich drei von ihnen Raketenwerfer aus und zerlegen das Kettenfahrzeug ganz fix.

Völlig rücksichtslos dürfen wir dabei aber nicht vorgehen: In manchen Missionen begleiten uns Kamerateams. Die sehen es nicht gerne, wenn die im Krisengebiet herumlaufenden Zivilisten verletzt werden: Zu



Im Multiplayermodus treten wir gegen die JTF an.



Manchmal sind Sie nur mit kleinen Kommandotrups unterwegs. Für die sammeln Sie unterwegs Waffen ein (weiße Kreise).



Die Joint Task Force kämpft sogar in der Dunkelheit.



Major O'Connell hat eine A10 Thunderbolt herbeigerufen.

viele Kollateralschäden, und die Mission gilt als verloren. Zum Ausgleich hält uns ein Nachrichtensender mit kleinen Videoeinblendungen ständig über die aktuellen Story-Entwicklungen auf dem Laufenden.

Fliegender Händler

Als wir die Landebahn erobert haben, klingelt's in der Kasse, denn für jeden absolvierten Auftrag erhalten wir Bares. Davon kann sich O'Connell nun Truppen kaufen: unterschiedlichen Arten von Infanteristen und leichte Fahrzeuge. Die werden in der Nähe des Majors von einem Hubschrauber abgesetzt – Luftlandeoperationen in unbekannte Gebiete funktionieren in **Joint Task Force** nicht. Im Flughafen ordern wir außerdem schweres Gerät: einen Schützenpanzer und einen Reparatur-Truck. Beide werden Sekunden später von einem Transportflugzeug auf der Piste abgesetzt. Wir parken die rollende Kfz-Werkstatt neben unseren Humvees, aktivieren den Reparaturmodus und schon springen ein paar Ingenieure aus dem Wagen und beginnen selbstständig, an den lädierten Karren herumzuschrauben. Die Kerle bringen sogar den schwer beschädigten herrenlosen Panzer wieder in Schuss. Wir lassen zwei Soldaten einsteigen – das gute Stück gehört nun uns.

Bei den Mechanikern kaufen wir außerdem Ausrüstung ein: C4-Sprengstoff, Minensuchgeräte und weitere nützliche Dinge. Davon werden Sie aber wahrscheinlich nur Panzerfäuste und Boden-Luft-Raketen brauchen – Straßen zu verminen oder Sprengfallen zu legen ist Handarbeit und meist ohnehin vergebliche Mühe. Unendlich viel Kram haben die Mechaniker nicht dabei: Sind die Vorratskisten erschöpft, muss Major O'Connell Nachschub ordern.

Militärisches Neuland

Als wir unseren Trupp ordentlich ausgestattet haben, bekommen wir einen Folgeauftrag. Wir sollen zwei Trucks mit Flüchtlingen vom Flugplatz zum nahe gelegenen UNO-Camp eskortieren. So baut **Joint Task Force** den Ursprungsauftrag immer weiter aus und vergrößert dabei auch das Schlachtfeld: Wo eben noch Kartengrenze war, schließt sich nun ein neues Stadtgebiet an. So wissen wir nie genau, was uns in den Einsätzen noch erwartet. Jedoch zieht sich durch sämtliche Missionen ein roter Faden: die Jagd nach Atombomben, die sich in der Hand von Terroristen befinden. Sie führt O'Connell nicht nur durch Afrika, sondern auch ins morastige Bosnien, in den südamerikanischen Dschungel und sogar auf eine Bohrinself. Das Spiel bietet

dabei dynamische Tageszeitenwechsel und unterschiedliche Witterungen wie Nebel, Schnee oder Regen, die sich auf die Sichtweite Ihrer Einheiten auswirken. Stichwort Einheiten: **Joint Task Force** hat natürlich mehr zu bieten als nur Panzer und Infanteristen. Im Laufe des Spiels ordern Sie außerdem Raketenartillerie, Harrier-Senk-

rechtstarter, imposante Apache-Hubschrauber und so ziemlich alles, was zur modernen Kriegsführung sonst noch dazugehört.

Mitläufer

Weil jedes Ihrer Fahrzeuge mindestens einen Insassen braucht und Sie manche Waffen der Soldaten höchstpersönlich koordinieren müssen, sind Sie in **Joint**

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Schalten Sie bei Performance-Problemen zunächst die »Schatten« ab – das bringt Leistung ohne großen Amosphärevverlust.
- Für »Hohe Texturqualität« sollte Ihre Grafikkarte mehr als 128 MB Video-RAM besitzen, da sonst die Performance stark sinkt.

- Experimentieren Sie mit der Einstellung »Shader«. Je nach 3D-Karte holen Sie so einige Frames mehr Leistung heraus.

CHECKLISTE

- 3,8 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT JOINT TASK FORCE AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT	6800	6800 Ultra	
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra		
	Radeon X1000	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT	
	Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GTX
Grafikkarte	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT
							X1950 XT
2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+			
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz	
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57
	Pentium D			915	950	965	XE
Prozessor	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+
	Core 2 Duo					E6300	E6600
							X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536
						2.048	3.072

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768	läuft so flüssig: 1280x1024	läuft so flüssig: 1280x1024
	trüffelstark	Niedrig: Texturen, Beleuchtung, Wasser, Aus: Schatten, Wolken, Partikel	Hoch: Texturen, Mittel: Beleuchtung, Wasser, Niedrig: Schatten.	Hoch: Texturen, Beleuchtung, Wasser, Schatten 4x AA / 8x AF



Mehrere Apache- und Little-Bird-Hubschrauber könnten wir uns normalerweise nicht leisten. Diese hier wurden uns für die Mission bereitgestellt.



Mühsames Minenräumen: Pionier anklicken, Mine anklicken, Pionier anklicken, Mine anklicken. Alternativ können Sie die Sprengsätze zerschleßen.

Task Force sehr viel mit Mikromanagement beschäftigt. Einen beschädigten Panzer wieder fit zu kriegen bedeutet etwa: Zum Reparaturlaster fahren, die Mechaniker aktivieren, verletzte Passagiere aussteigen lassen und zum Sanitäter schicken, warten. Zwischen Gefechten sind Sie daher oft mit mühseligen Instandhaltungsaufgaben beschäftigt, die dank Zeitbeschleunigung wenigstens nicht allzu lang dauern. Dafür folgen Ihnen einige Kämpfer auch in die nächste Mission, herausragende Soldaten können Sie sogar zu Helden befördern, die wie O'Connell Spezialfähigkeiten lernen. Vor dem nächsten Einsatz wählen Sie,

wer mitkommen soll: Ein Scharfschütze etwa schaltet Gegner mit nur einem Schuss aus, ein Commando-Offizier befiehlt Luftschläge – allerdings wiederum nur gegen Bares und nur im Umfeld des Helden. Spezialattacken mit unbegrenzter Reichweite gibt's ausschließlich im Mehrspielermodus. Auf 13 Karten treten Sie darin als JTF-Soldat, Rebell oder Terrorist an, erobern Flaggen und Flugplätze und bekämpfen bis zu sieben Kontrahenten im Deathmatch-, Domination- oder Jeder-gegen-jeden-Modus. Außerdem können Sie hier alle Kampagneneinsätze kooperativ mit einem Partner bestreiten.

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 133](http://www.gamestar.de/quicklink/133)

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Endlich ein Taktikspiel ohne Weltkriegs-Szenario! Die Abenteuer der Joint Task Force in den Krisengebieten der Welt fesseln mich viel mehr, als zum 342. Mal in der Normandie zu landen. Dazu motivieren die wachsamsten Medienbeobachter, die wirklich dazu zwingen, vorsichtig zu agieren. Sie sorgen – neben den detaillierten Landschaften mit teils vielen Zivilisten – für authentische Stimmung. Also alles gut in Mogadischu? Nicht ganz, denn mit der Mikromanagement-Orgie kann ich mich nicht recht anfreunden. Wer sich jedoch daran nicht stört, bekommt einen sehr soliden Taktiktitel mit viel Atmosphäre.



»Atmosphärischer Standard«

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich verliere nicht gern. Weder ein Wettrennen, noch ein Spiel – nicht einmal einen einzigen, unwichtigen Infanteristen. Deshalb machen mich Strategiespiele ohne Basisbau immer ein wenig nervös, denn da kann ich Einheiten ja nicht ohne weiteres nachbauen. In Joint Task Force habe ich noch dazu nur begrenzte Ressourcen – sobald die weg sind, ist's Essig mit dem Nachschub. Doch wenn ich hier bedächtig vorgehe, brauche ich den auch gar nicht. Denn mit geschicktem Taktieren komme ich durch jede Mission, ohne einen einzigen Mann zu verlieren. Dafür nehme ich das teils fummelige Mikromanagement gerne in Kauf.



»Für fürsorgliche Anführer«

JOINT TASK FORCE ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Most Wanted
 PUBLISHER: Vivendi
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch, USK ab 16 Jahre

TERMIN (D): 22.9.2006
 CA. PREIS: 50 Euro

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SPAS: Auf die erste Begeisterung folgt allmählich Ernüchterung.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

SCENARIO: realistisch (fiktiv)

MAßSTAB: lokal (global)

SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)

EINHEITEN: Individuen (Masse)

HANDLUNG: einfach (komplex)

ANSPRUCH

EINSTEIGER: 1-3 | FORTGESCHRITTENER: 4-7 | PROFI: 8-10

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)

SPIELMECHANIK: einfach (komplex)

SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Autosave

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGEND-PCs
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MByte RAM 3,8 GB Festpl.	2,8 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GByte RAM 3,8 GB Festpl.	3,6 GHz Intel A64/3500+ AMD 1,0 GByte RAM 3,8 GB Festpl. Ageia Physx

3D-GRAFIKARTEN: Radeon 9500 / 9600, Geforce 6600 GT, Radeon X600 / X700, Radeon 9700 / 9800, Geforce 6800 GT, Radeon X800 XL, Geforce 7600 XT, Radeon X850 XT, Radeon X1900 XT, Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Ageia PhysX

BILDFORMATE: 4:3, 16:9, 16:10 | KOPISCHSCHUTZ: Macrovision

TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (8), Domination (8), Battle Royal (8), Coop (2)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet, DirectIP | SERVERSUCHE: Intern

DEDICATED SERVER: Ja | MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

FAZIT: Schnelle, unkomplizierte Gefechte, auf Wunsch mit knallharten Computergegnern.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Physiksystem + dynamische Wettereffekte + detaillierte Fahrzeuge - grafisch schwache Zwischensequenzen	8/10
SOUND	+ knackige Explosionen + realistische Waffensounds - Einheitenkommentare kaum unterscheidbar	8/10
BALANCE	+ regelmäßige Autosaves + alle Parteien gleich stark + Spielgeschwindigkeit richtet sich nach dem Spieler	9/10
ATMOSPHÄRE	+ dynamische Einsätze + unvorhergesehene Wendungen + Wetter- und Tageszeitenwechsel + Nachrichten	9/10
BEDIENUNG	+ Shortcuts + Pausenfunktion + Kamera teils nicht tief genug - Missionen nicht separat anwählbar	8/10
UMFANG	+ Umfassende Kampagne + lange Missionen + 13 Multiplayer-Karten mit vielen Einstellmöglichkeiten	8/10
MISSIONSDSIGN	+ Schlachtfelder dehnen sich aus + überraschende Planänderungen + Videoeinblendungen + Leerlaufzeiten	8/10
KI	+ reagiert auf Fernangriffe + attackiert gezielt zuerst schwache Einheiten - im Einzelspielermodus recht defensiv	8/10
EINHEITEN	+ normale Infanteristen mutieren zu Helden + Heldenwahl vor den Einsätzen + Spezialfähigkeiten - viel Mikromanagement	7/10
KAMPAGNEN	+ durchgängige Story + zwielichtiger Hauptcharakter - nur wenige Zwischensequenzen	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: REALISTISCHE GEFECHTE MIT VIEL HANDARBEIT.

