

Nur ein weiteres Taktikspiel?

JOINT TASK FORCE

Kein Basisbau, dynamische Missionsziele, Helden – alles schon mal dagewesen. Trotzdem will Vivendi das Taktikgenre mit Joint Task Force weiter entwickeln. Gelingt's?



Gegen unsere Panzer-Kolonnen haben die Terroristen keine Chance – aber nur, weil wir unsere Waffen richtig abgestimmt haben.



Helden (rechts im Bild) können gegen Geld leichte Fahrzeuge und Infanteristen ordern.



Journalisten (U-Wagen) bewerten unser Verhalten.

Praktisch, einen Boss zu haben, der, wann immer es knifflig wird, den Geldbeutel zückt, um die Situation zu retten. Dabei reden wir jetzt nicht von unserem Chefredakteur Gunnar, sondern von den Helden im Echtzeit-Taktikspiel **Joint Task Force**. Die Recken spielen in den Gefechten eine besondere Rolle, denn sie können jederzeit Nachschub anfordern und so die angeschlagenen Truppen verstärken – genügend Bares vorausgesetzt. Das hat dann schon wieder etwas von einem Chefredakteur.

Helden-Allerlei

Joint Task Force spielt in einer nahen Zukunft, in der sich die größten westlichen Staaten zusammengeschlossen haben, um den weltweiten Terrorismus zu bekämpfen. Wie in den **Panzers**-Spielen gibt es kei-

nen Basisbau. Stattdessen bekommen Sie zu Beginn jeder Mission eine bestimmte Anzahl an Infanteristen, Humvees und Panzern. Stets mit dabei: ein oder mehrere Helden. Die steigen wie in **Warcraft 3** im Level auf, wodurch Sie nach und nach mächtige Fähigkeiten freischalten. Das Repertoire reicht von verbesserter Feuerkraft bis hin zu flächendeckenden Bomber-Angriffen à la **C&C Generäle**. Doch mit den Helden können Sie noch mehr, etwa per Maus-klick zusätzliche Soldaten oder leichte Fahrzeuge ordern. Die Einheiten dürfen Sie zudem mit individuellen Waffen ausrüsten und beispielsweise dem Ingenieur einen zusätzlichen Raketenwerfer verpassen. Schweres Gerät bekommen Sie indes nur geliefert, wenn Sie ähnlich wie in **Dawn of War** strategisch wichtige Punkte erobern.

Neue Karte, neues Glück

In den abwechslungsreichen Missionen beschützen Sie UN-Konvois, befreien Flüchtlingsdörfer oder erobern einen feindlichen Flughafen. Der Clou: Mit jedem weiteren Missionsziel vergrößert sich die aktuelle Karte um einen oder mehrere Sektoren – das bringt gleichzeitig Vielfalt und einen roten Faden

in die Scharmützel. In **Joint Task Force** arbeitet eine stark modifizierte Version des **Panzers**-Grafikerüsts. Das Resultat: sehr detaillierte Einheiten, knackscharfe Texturen und spektakuläre Explosionen. Die eigens entwickelte Physik-Engine lässt Gebäude so lebensecht einstürzen, wie man es in keinem Strategiespiel bisher gesehen hat – na, immerhin das. DM

JOINT TASK FORCE danielm@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik Entwickler: Most Wanted / Vivendi
 Termin: September 2006 Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: »Beim ersten Anspielen von Joint Task Force hatte ich andauernd Déjà-vus. Die Helden kennt man aus Warcraft 3, das Nachschub-System aus Ground Control 2 und die dynamischen Missionen aus den Panzers-Spielen. Doch deswegen wird Joint Task Force beileibe kein schlechtes Spiel. Im Gegenteil: Most Wanted verfeinert das Genre durch viele nette Ideen und setzt die Gefechte schick in Szene. Jetzt muss nur noch die Kampagnenhandlung stimmen.«

POTENZIAL SEHR GUT

GAMESTAR.DE:
 Screenshot-Galerie
[QUICKLINK G122](#)

AUF DER GAMES CONVENTION:
 · Anspielen ab 16 Jahren