

Schurken aller Länder, versteckt euch!

# JOINT TASK FORCE

Fern jedweder Drogenfantasie ist die, ähem, »Joint« Task Force kein Kifferclub, sondern ein Haufen knallharter Elitesoldaten. Mit Panzern.



Wer Panzer und Hubschrauber kombiniert, kämpft am effektivsten – und am effektivsten (beachten Sie die schicke Explosion).

**S**agt der Soldat zum Major: »Melde gehorsamst: Der Südseestrand wurde von Touristen gesäubert.« Brüllt der Major zurück: »Hören Sie doch zu, Mann! Ich sagte, Sie sollen den Wüstensand von Terroristen säubern!« Wiegelt der Soldat ab: »Och, halb so schlimm, so

lange die Presse keinen Wind von der Sache kriegt.« Grinst die Presse: »Denkste, wir haben alles gesehen!« Jammert der Spieler: »Mist!«, läßt neu und versucht, nächstes Mal halt etwas vorsichtiger zu sein – denn im Echtzeit-Taktikspiel **Joint Task Force** schauen die Journalisten

seinen Jungs stets auf die Abzugsfinger. Das ist auch gut so, denn mit modernen Waffen wie Panzern, Helis und Jets zerlegen die Truppen ganze Städte.

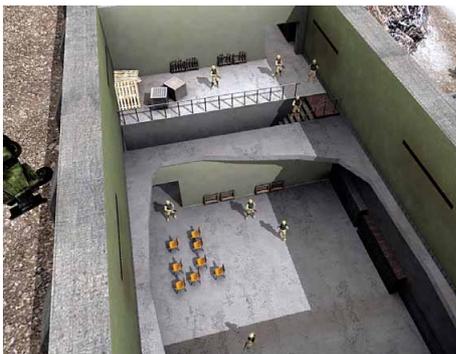
## Die Welt ist genug

**Joint Task Force** erscheint im zweiten Quartal 2006, die Story

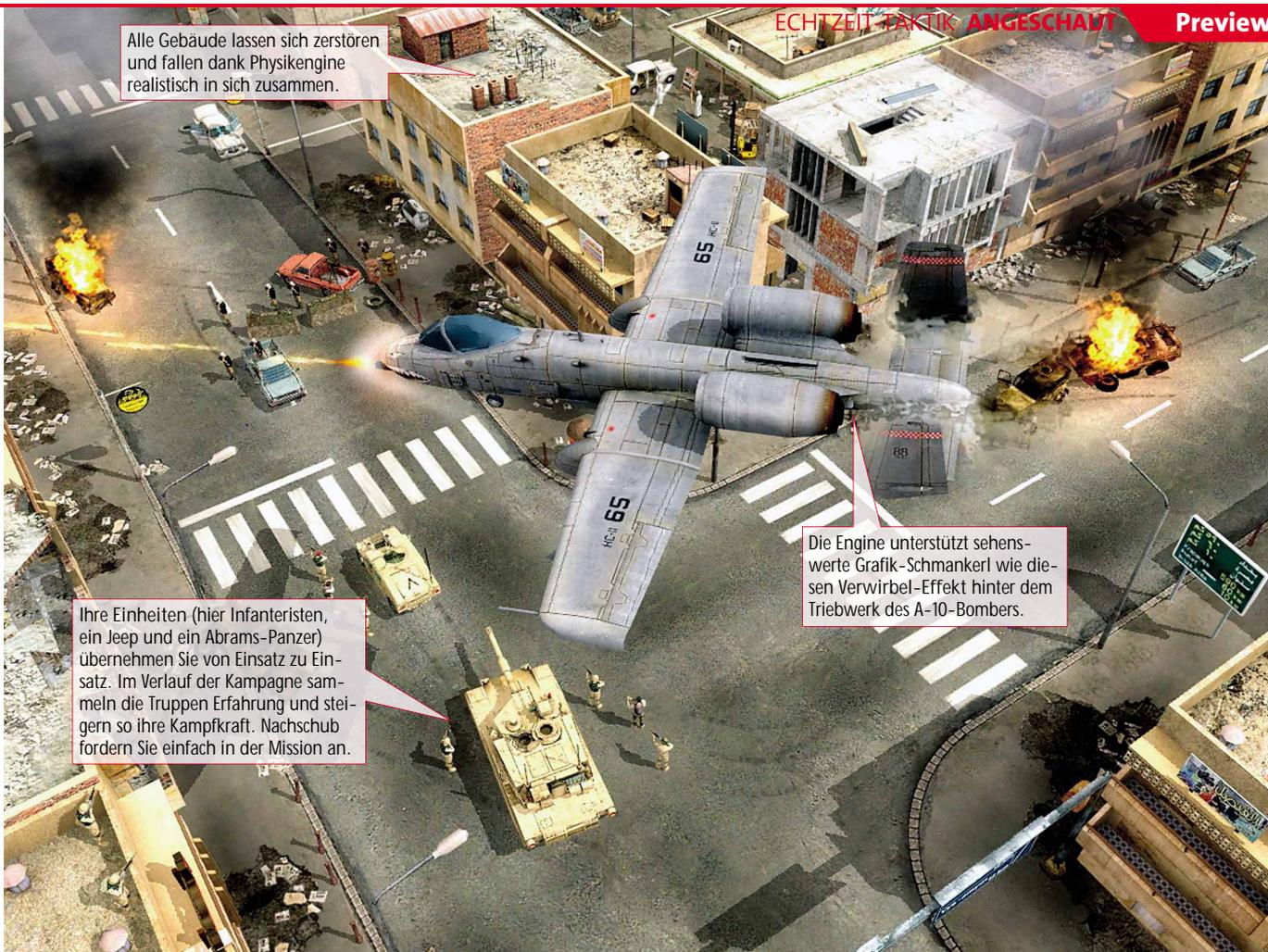
spielt aber im Jahr 2007: Weil weltweit Krisen brodeln – man kennt's: Terror, Diktatur, schlechte Schulnoten – gründen die G7-Staaten eine eigene Armee, die »Joint Task Force«. Mit der besuchen Sie im Verlauf der linearen Kampagne Terrornester sowie Bürgerkriege und bekämpfen böse Buben. Zwischen den 20 Missionen sollen Nachrichtensendungen die Handlung erzählen, die Ihre multinationale Truppe unter anderem nach Bosnien, Somalia, Afghanistan, Kolumbien und in den Iran führt.

Klingt ganz nach einem Antiterror-Weltkrieg? Aber klar doch. Denn mit Weltkriegen kennt sich Entwickler Mithis aus: Viele Designer arbeiteten früher für Stormregion am Echtzeit-Titel **Panzer**, in dem Sie im Zweiten Weltkrieg taktieren. Kein Wunder also, dass **Joint Task Force** ein wichtiges Element aus der **Panzer**-Serie übernimmt: Sie bauen keine Basis. Stattdessen lassen Sie frische Truppen während der Mission einfliegen. Die Truppen erscheinen allerdings nicht einfach auf der Karte, sondern werden von Flugzeugen abgesetzt. Wenn Sie zum Beispiel einen Kampfpanzer bestellen, saust ein Transportflieger im Tiefflug über die Landebahn, öffnet die Frachtluke und wirft das Kettenfahrzeug ab – komplett mit schmuckem Mini-Fallschirm.

Im Leben eines Antiterror-kämpfers gibt's nichts umsonst, vor allem keine frische Truppen. Daher müssen Sie Nachschub mit Geld bezahlen, das Sie durch erfüllte Einsatzziele verdienen. Doch beim Budget hat auch die Presse ein Wörtchen mitzureden: Hin und wieder begleitet Sie ein Kamerteam. Wer in deren Beisein oh-



Soldaten dürfen sogar während der Einsätze mehrstöckige Gebäude (links) und Bohrinseln (rechts) betreten.



Alle Gebäude lassen sich zerstören und fallen dank Physikengine realistisch in sich zusammen.

Ihre Einheiten (hier Infanteristen, ein Jeep und ein Abrams-Panzer) übernehmen Sie von Einsatz zu Einsatz. Im Verlauf der Kampagne sammeln die Truppen Erfahrung und steigern so ihre Kampfkraft. Nachschub fordern Sie einfach in der Mission an.

Die Engine unterstützt sehenswerte Grafik-Schmankerl wie diesen Verwirbel-Effekt hinter dem Triebwerk des A-10-Bombers.

Per Luftschlag legen Ihre Truppen ganze Häuserblocks in Schutt und Asche. Der A-10-Bomber hier eignet sich bestens zum präzisen Angriff auf einzelne Bodenziele.

ne Rücksicht Zivilgebäude zerbombt, schadet seinem Image und bekommt weniger Finanzmittel. Um genügend Geld zu verdienen, müssen Sie folglich immer behutsam vorgehen.

**Bomben auf Blocks!**

Sie kennen das sicher: Einen Häuserblock legt man schnell mal, äh, versehentlich in Schutt und Asche – vor allem, wenn die Sprengung dank detaillierter Grafik- und Physikeffekte so spektakulär aussieht wie in

**Joint Task Force.** Häuser etwa lassen sich Mauer um Mauer zerlegen und brechen realistisch in sich zusammen. Das schädigt Ihr Image, aber auch die Soldaten, die sich eventuell im Haus befinden. Denn wie in **Panzers** dürfen sich Truppen in Häusern verschanzen, die in **Joint Task Force** sogar mehrere Stockwerke haben können. Zudem besetzen Ihre Truppen nicht nur Bauwerke, sondern entern auch Schiffe und Bohrinseln, um dort Terrorseeleute niederzuringen.

Doch was passiert, wenn Schiffe versinken und Häuser zerbrechen? Dann leidet eben Ihr Ruf, und Sie müssen ihn wieder aufpolieren, indem Sie optionale Gutmensch-Ziele erfüllen. Zum Beispiel eskortieren Sie Konvois der UNO, beschützen Zivilisten oder verteilen Nahrungsmittel. Solche humanitären Einsätze steigern Ihr Ansehen bei der Presse, lockern das Portemonnaie der Geldgeber und sind zudem eine willkommene Abwechslung im Armeeeinerlei.

Auch sonst geht Mithis beim Missions- und Kartendesign originelle Wege. So beginnen die meisten Einsätze zwar auf einer kleinen Karte, weiten sich aber nach und nach zu riesigen Schlachten aus. Wie funktioniert das? Immer, wenn Sie ein Hauptziel erfüllen (etwa ein afghanisches Tunnelsystem ausräuchern), klebt das Spiel eine weitere Karte an die bereits bestehende – samt neuer Einsatzziele und frischer Schurkenheere. Daher wächst das Spielfeld



Ein Transportflieger wirft den Panzer ab, den Sie bestellt haben.

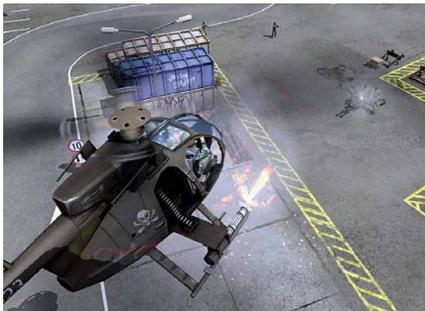


Blackhawk-Hubschrauber greifen ein vom Gegner besetztes Schiff an.

SCHÖNE SCHLACHTEN



Alle Einheiten werfen Schatten und sind detailliert – Sie erkennen sogar den MG-Schützen des Panzers.



Der Helikopter glänzt mit schickem Mündungsfeuer; bei der Flak fliegen die Patronenhülsen.



Wenn Schüsse den Boden treffen, fliegen die Felsbrocken. Beim Feuern gibt's zudem Lichteffekte.

im Missionsverlauf immer weiter – etwa, wenn Sie sich Karte für Karte durch eine Metropole kämpfen. Auch das hebt **Joint Task Force** von typischer Echtzeit-Dutzendware ab.



Mit den »Little Bird«-Helis der US-Armee knacken Sie eine Straßensperre.



Hubschrauber haben leichtes Spiel mit Bodentruppen – aber nur, wenn kein Flakpanzer in der Nähe ist.

**Autodieb im Kriegsgebiet**

Vielfältige Einsatzziele sind schön und gut, doch ohne Einheiten können Sie sie nicht erfüllen. Daher steht Ihnen in **Joint Task Force** ein großer Fuhrpark zur Verfügung, der vom schnellen Jeep bis zum Kampfpanzer reicht. Dazu gibt's Transport- und Kampfhubschrauber. Alle Einheiten sollen realen Vorbildern entsprechen, Sie befehligen unter anderem die Abrams-Panzer und »Little Bird«-Helis des US-Heeres. Wie in **Panzer** übernehmen Sie Ihre Kernarmee von Mission zu Mission – da hilft's, dass die Truppen Erfahrung sammeln und allmählich ihre Kampfkraft steigern.

Zudem dürfen Sie gegnerisches Kriegsgerät erobern: Wenn Ihnen ein serbischer Panzer gefällt, rauben Sie ihn einfach. Das gilt auch für andere Fahrzeuge; Ihre Soldaten dürfen sogar die Autos von Zivilisten klauen.

sprechen die Entwickler stufenlose Tag-Nacht-Wechsel während der Missionen. Apropos Missionen: Mittels Editor basteln Sie Solo- und Multiplayer-Karten. In den Mehrspieler-Modi ringen dann bis zu acht Spie-



Schnee (links) und Regen (rechts) verringern Sichtweite und Geschwindigkeit der Truppen.

Klauen macht aber nur Spaß, wenn das Wetter mitspielt: **Joint Task Force** soll dynamische Wettereffekte bieten, die sich auch taktisch auswirken. Bei Regen etwa sinkt die Sichtweite Ihrer Truppen, im Schnee kommen Autos und Panzer nur schleppend voran. Zudem ver-

ler gegeneinander. Alternativ kämpfen sich zwei Generäle Panzer an Panzer durch die kooperative Kampagne. Sagt der eine General: »Juhu, ich hab' den Südseestrand von Touristen gesäubert!« Sagt der andere General – doch Augenblick, das hatten wir schon. GR

**JOINT TASK FORCE**

Genre: Echtzeit-Taktik  
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: Mithis / Vivendi  
Status: zu 50% fertig

Michael Graf: »Wer Panzer entwickelt hat, weiß, was er tut: Missionen und Grafik von Joint Task Force dürften erste Taktikshame werden. Und auch sonst stecken genügend gute Ideen (Journalisten! Humanitäre Einsätze! Wachsende Karten! Koop!) im Programm, um es von der Kriegsspiel-Konkurrenz abzuheben. Ich freue mich schon auf die erste spielbare Version.«