



Sobald der **Dronentechniker** die Kontrolle über den Minipanzer übernimmt, wird er bewegungsunfähig.



Die Unreal Engine 3 ermöglicht gewaltige **Explosionen** mit spektakulären Partikeleffekten.

# Frontlines Fuel of War

Erkenne die Schwächen deines Gegners und nutze sie zu deinem Vorteil: Die Desert-Combat-Macher attackieren Battlefield 2 mit cleveren KI-Bots, zerstörbaren Schlachtfeldern und einer umfangreichen Solokampagne.

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
» Quicklink: 2884

Klar, auf Presstouren muss man immer mit Stress-Situationen rechnen... aber dass da gerade zwei Luftabwehr-Raketen auf unseren Ausflugschiffen zurasen, halten wir dennoch für ein wenig übertrieben. »Keine Sorge, dir passiert schon nichts«, beruhigt uns Frank DeLise, »ist doch nur die erste Mission«. Der Mann hat gut reden, kennt er als Lead Designer von **Frontlines** doch jede Skriptsequenz mittlerweile in- und auswendig. Wir hingegen haben solch eine schweißtreibend inszenierte Solokampagne nicht erwartet – schließlich ist **Front-**

**lines** in erster Linie ein Multiplayer-Shooter. Nicht die letzte Überraschung, die wir beim Probespiel in den New Yorker Büros von Entwickler Kaos entdecken.

## Der Kriegsausbruch

Der Hubschrauber liegt in Trümmern und wir in Deckung, um uns herum ein Inferno aus Explosionen, Schutt, Rauchsäulen und umherfliegenden Kugeln – dazu erklingt eine getragene, orchestrale Musik. Eine beklemmende Atmosphäre, wie wir sie sonst nur von der **Call of Duty**-Serie kennen. Als »eingebetteter Journalist«

wollten wir eigentlich eine Militär-Patrouille bei einem Routineflug begleiten, haben jedoch gerade den Ausbruch des Dritten Weltkrieges miterlebt und müssen nun zur Waffe greifen, um zu überleben. Auf der Seite der Western Coalition (USA und Europa) kämpfen wir im Jahr 2024 gegen die Red Star Alliance (China und Russland) um die letzten Ölreserven. Dabei sind wir immer mit der gleichen Soldatentruppe unterwegs. Dutzende Zwischensequenzen in der Spielgrafik erzählen nicht nur den Kriegsverlauf, sondern bringen uns auch

die Macken und Eigenheiten unserer Kameraden näher.

Acht Missionen und rund zehn Stunden soll es laut Frank DeLise dauern, bis unser Journalist den Kriegswirren entkommen kann und uns perfekt vorbereitet in die Multiplayer-Schlachten entlässt. Denn jeder Solo-Einsatz konzentriert sich auf spezielle Teildisziplinen von **Frontlines**: Mal befinden wir uns mitten in einer gewaltigen Panzerschlacht, mal müssen wir uns vorsichtig durch einen Wald schleichen und unsere Feinde mit dem Scharfschützengewehr überraschen – ein ideales Training für die unterschiedlichen Rollen im Mehrspieler-Modus.

## Die Kriegsziele

Egal ob Solo-Kampagne oder Multiplayer-Gefecht: Im Mittelpunkt jeder Schlacht stehen die namensgebenden Frontlinien. Um diese zu verschieben und un-

## Die Soldatenklassen und Fähigkeiten

- ▶ **Bodenunterstützung:** repariert Fahrzeuge und platziert stationäre Geschütze
- ▶ **Dronentechniker:** steuert Aufklärungs-, Kamikaze- und Angriffsdrohnen
- ▶ **Spezialist für Gegenmaßnahmen:** ist unsichtbar auf der Mini-Map, erschafft Schilde und legt Fahrzeuge per EMP lahm
- ▶ **Luftunterstützung:** markiert Ziele für Artillerie- und Bomberangriffe



Weit- und hochläufige Schlachtfelder: **Kampfhubschrauber** der Western Coalition beschießen die letzte Verteidigungslinie vor einem riesigen Staudamm.



Ein **Scharfschütze** (links) und ein **Assault-Soldat** der Red Star Alliance bewachen einen kleinen Vorposten.



Geschwindigkeit gegen Durchschlagskraft: **Jeeps** attackieren eine Panzerkolonne.

## Die Ausrüstungsvarianten

- ▶ **Assault:** Sturmgewehr, Granatwerfer, Pistole
- ▶ **Heavy Assault:** schweres Maschinengewehr
- ▶ **Sniper:** Scharfschützengewehr, zu Partiebegrinn zehn Annäherungs-Minen
- ▶ **Anti-Vehicle:** Raketenwerfer, Fahrzeugminen, Schweißbrenner (für Reparatur)
- ▶ **Special Ops:** schallgedämpfte Pistole, zu Partiebegrinn zehn Rauchgranaten
- ▶ **Close Combat:** Schrotgewehr

serem Gegner damit Territorium sowie Wiedereintritts-Punkte für gefallene Soldaten (Respawn) abzuluchsen, müssen wir wie in **Enemy Territory: Quake Wars** unterschiedlichste Missionsziele erfüllen. Doch egal, ob wir einen Computer hacken, eine Luftabwehr-Stellung übernehmen oder eine Brücke zerstören: Bei unseren Probestarten reichte es stets, an einer bestimmten Position eine Weile lang die »Benutzen«-Taste zu drücken – hier hätten wir uns etwas mehr Ideenreichtum gewünscht.

Die Routine hat dennoch keine Chance: Zum einen konzentriert sich die Action durch das Frontlinien-Prinzip stets nur auf wenige Brennpunkte, zum anderen soll das Kartendesign eine Vielzahl an Angriffsrouten erlauben. So kön-

nen wir bei einer Schlacht um eine Ölfabrik entweder brachial mit Panzern und Jeeps vorrücken oder über Leitungsrohre per pedes in die Fabrik klettern.

### Die Kriegsteilnehmer

Flexibilität ist auch das Motto bei den Soldatenklassen: Anders als etwa in **Battlefield 2** können wir bei jedem Respawn Ausrüstung und Klasse unabhängig voneinander wählen (siehe Kästen), was insgesamt 24 unterschiedliche Kombinationen ermöglicht. Ein Dronentechniker kann sich also ebenso einen Raketenwerfer umschnallen wie der Luftunterstützer. Jede Klasse verfügt über drei Spezialfähigkeiten, die wir im Verlauf einer Partie nach und nach freischalten – je häufiger wir sie einsetzen, desto schneller. Als Spezialist für Luftunterstützung können wir auf Seiten der Western Coalition zunächst nur einen Präzisionsschlag anordnen, später eine Cluster-Bombe, und schließlich folgt ein gewaltiges Gunship unseren Zielenweisungen. Die Unterschiede zwischen den Parteien sind jedoch gering: Während etwa ein westlicher Dronentechniker unbemannte Kleinflugzeuge fernsteuert, befehligt sein östlicher Kontrahent kleine Helikopter. **Enemy Territory: Quake Wars** wird hier wohl mehr Abwechslung bieten.



Sämtliche Fahrzeuge wie dieser **Panzer** sind Zukunftsvisionen der Entwickler.

### Die Kriegsschauplätze

Western Coalition und Red Star Alliance bekriegen sich auf dem gesamten Erdball und ermöglichen so enorm abwechslungsreiche Schlachtfelder: Neben Wald, Wüste und Ölfabrik haben wir noch einen Staudamm, eine Großstadt und – besonders beeindruckend – eine riesige Solaranlage gesehen. Bei Letzterer tobt der Kampf zunächst oberirdisch mit Jeeps, Panzern, Helikoptern und Düsenjets. Sollten die Angreifer immer weiter vorrücken, verschiebt sich die Frontlinie schließlich in eine gewaltige unterirdische Fabrik, die jeden **James Bond**-Bösewicht glücklich machen würde.

Derzeit testen Frank DeLise und sein Team noch, welche Teile des Schlachtfeldes wir später zerstören dürfen. »Prinzipiell so viel wie möglich – allerdings müssen wir sowohl aufs Balancing als auch auf die Performance aufpassen«, so der Lead Designer.

### Das Kriegsverhalten

Riesige zerstörbare Schlachtfelder, Teams von bis zu 32 Mann, Fahr- und Flugzeuge – viel Stoff zum Nachdenken für eine Künstli-

che Intelligenz. Umso beeindruckender, wie gut sie in den Test-Matches bereits funktioniert. Unsere Gegner übernehmen herrenlose Fahrzeuge, finden problemlos den Weg durch mehrstöckige Gebäude oder fliehen, wenn wir in der Überzahl sind. Unsere Kameraden suchen selbstständig nach Deckung und warnen uns sogar automatisch vor Feinden. Das funktioniert per kontextsensitiver Sprachausgabe, die für jede Spielsituation den passenden Kommentar bereithalten soll. Ein enormer Aufwand: Über 10.000 Sätze muss Entwickler Kaos bis zum Erscheinungstermin noch aufnehmen. **HK**



Lead-Designer **Frank DeLise** und Heiko Klinge freuen sich über eine gelungene Demonstration der Cluster-Bombe.

### Frontlines: Fuel of War

Angespielt

- ▶ Genre: **Multiplayer-Shooter** ▶ Termin: **Januar 2008**
- ▶ Hersteller: **Kaos Studios / THQ** ▶ Status: **zu 80% fertig**

**Heiko Klinge:** Lernen finde ich langweilig! Außer wenn ich gar nicht merke, dass mir gerade etwas beigebracht wird – so wie in der spannenden Solokampagne von Frontlines. Etwas, was ich in **Battlefield 2** so schmerzlich vermisst habe, ebenso wie die zerstörbaren Gebäude. Nach meinen Probestarten habe ich jedenfalls keine Zweifel mehr, dass hier ein großartiger Multiplayer-Shooter entsteht. Allerdings verlassen sich die Kaos Studios für meinen Geschmack ein bisschen zu sehr darauf, einfach nur alles besser zu machen als der große Konkurrent von EA. Etwas mehr Eigenständigkeit täte hier gut, aber vielleicht haben die Entwickler ja noch ein paar explosive Überraschungen auf Lager.



heiko@gamstar.de

### Potenzial **Sehr gut**