

Grenz net so blöd!

FRONTLINES FUEL OF WAR

Das erste eigene Spiel eines ehemaligen Mod-Teams wird eine Kreuzung aus Battlefield 2 und Enemy Territory: Quake Wars – und es nutzt die Unreal Engine 3.

Geht es nach zig aktuellen Spielen, ist unsere Zukunft in Stein geschossen – mit Kugeln aus modernen Waffen. Auf dem Stein zu lesen: Krieg! Laut **Frontlines: Fuel of War**, einem Taktik-Shooter der Kaos Studios, kämpfen bald zwei große Allianzen um die schwindenden Welt-Ressourcen. Auf der einen Seite ballert die Western Coalition (USA und Europa), auf der anderen Seite die Red Star Alliance (Russland und China).

Die Mitarbeiter der Kaos Studios setzen sich übrigens großteilig aus ehemaligen Bastlern der **Battlefield**-Modifikation **Desert Combat** zusammen. Kein Wunder also, dass der Schwerpunkt von **Frontlines: Fuel of War** auf dem Multiplayer-Part liegen soll.

Spiel-Mix

Frontlines heißt das Spiel nicht von ungefähr, denn anders als beispielsweise in **Battlefield 2** geht es nicht darum, Flaggen-



Über ein **Kommunikationssystem** soll der Mann am MG eines Panzers den Rest der Mitfahrer informieren können, wohin er zielt.

punkte zu erobern, sondern darum, den Gegnern Terrain abzunehmen. Dabei können Sie sich Squads anschließen, um Aufgaben zu erfüllen – ähnlich wie in **Enemy Territory: Quake Wars**, wo Brücken gebaut oder

Vorposten eingenommen werden müssen. So will man sicherstellen, dass sich der Kampf nicht in vielen kleinen Scharmützel über die Karte verteilt.

Ähnlich wie in **Battlefield 2** gestaltet sich das Soldaten-Management: Sie werden bei Erfolg an der Front mit effektiveren Bleipusten und Vehikeln belohnt. Insgesamt 60 Fahrzeuge und Waffen (auch fliegende Drohnen) hält das Spiel bereit.

Wir sprengen den Weg frei!

Das Terrain von **Frontlines: Fuel of War** soll zerstörbar sein. Kaos will, dass sich die Spieler ihren eigenen Weg zum Sieg erarbeiten und nicht auf festgetretenen

Routen durchs Unreal-Engine-3-Gelände marschieren. Damit das auch koordiniert vonstatten geht, soll die Kommunikation fast wie im echten Leben funktionieren. Soldaten, die im gleichen Gefährt unterwegs sind, sollen spezielle Möglichkeiten haben, sich untereinander zu verständigen – etwa darüber, welches Ziel als nächstes auf Korn genommen werden soll. Wie genau das ablaufen wird – ob über Einblendungen oder einen speziellen Chat – hat Kaos bisher noch nicht erklärt. Und inwiefern sich diese Technik im Solo-Modus nutzen lassen wird, steht auch noch in den Sternen, spricht: ob die KI der Soldaten schlaugen genug dafür ist. **PET**



Die **Waffen** sind futuristische Versionen heutiger Modelle.



Auch der Krieg der Zukunft verlangt noch nach **Infanterie**.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Kaos Studios / THQ
Status: zu 50% fertig

Petra Schmitz: »So richtig neue Impulse scheint **Frontlines: Fuel of War** nicht ins Genre zu bringen. Das meiste kennen wir schon aus der **Battlefield**-Reihe. Aber wenn es die Jungs von Kaos fertigbringen, zerstörbares Terrain wirklich gut, wirklich effektiv nutzbar ins Spiel einzubauen, dann schaffen sie etwas, das bisher viele vergeblich versuchten. Darauf bin ich sehr gespannt!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2884