

Desert Combat 2

FRONTLINES FUEL OF WAR

Erst Fans, dann Mitarbeiter, nun Konkurrenten. Die Kaos Studios planen mit ihrem Erstlingswerk einen Großangriff auf Battlefield 2. Wir haben in New York eine weit fortgeschrittene Version gespielt.



Ein russischer Kampfhubschrauber greift unsere Stellung an und hat unseren Jeep zerstört.



Zwei Drohnen: eine feuert mit Mörsergranaten, die hintere mit einem echten MG.

Das fängt ja gut an: Unser Hubschrauber ist Schrott, und wir sitzen mitten im Kaukasus, umzingelt von schießwütigen Rotarmisten. Aber jammern können wir später, erst mal müssen wir überleben.

Also schnell raus aus dem Wrack und die Absturzstelle sichern. Unsere unsanfte Landung am Rande

einer Ölraffinerie blieb nicht unbemerkt und schon strömen aus allen Richtungen Gegner heran. Also ab hinter die erste Deckung. Zusammen mit einer Handvoll überlebender KI-Kameraden erwidern wir das Feuer. Mit unserem Sturmgeschütz nehmen wir die Gegner aus sicherer Distanz aufs Korn, der eingebaute Granatwerfer erweist sich als äußerst nützlich, um die Mauerreste zu pulverisieren, hinter denen der

Gegner scheinbar hilflos Deckung sucht.

Doch plötzlich fährt er schweres Geschütz auf. Ein gepanzerter Jeep mit aufmontiertem Maschinengewehr greift über die rechte Flanke an und heizt uns ordentlich ein. Da ein Gewehr gegen dieses Fahrzeug eher nutzlos ist, sprinten wir schnell zurück zum Hubschrauber und klemmen uns hinter die noch intakte Minigun. Kawumm, geschafft! Der Jeep ist Geschichte und die Absturzstelle sicher. Und nun? Ab nach Hause, die wohlverdiente Siegeszigarre anzünden und ein erholsames Bad nehmen? Schön wär's! Der dritte Welt-

krieg hat im neuen Team-Shooter **Frontlines: Fuel of War** gerade erst begonnen.

In Battlefields Fußstapfen

Frontlines wird von den noch jungen, aber keinesfalls unerfahrenen Kaos Studios entwickelt. Das mittlerweile auf mehr als 60 Mann angewachsene Team wurde 2002 unter dem Namen Trauma Studios in der PC-Szene berühmt, als es mit **Desert Combat** die erfolgreichste Mod für **Battlefield 1942** veröffentlichte. Zwei Jahre später wurde das Team komplett von **Battlefield**-Entwickler Digital Illusions aufgekauft und sollte an **Battlefield 2** mitarbeiten. Mit dieser Vorgeschichte liegt es natürlich nahe, einen eigenen, klassenbasierten Taktik-Shooter mit Fahrzeugen und riesigen Schlachtfeldern zu entwickeln. Im Gegensatz zum großen Vorbild gibt es in **Frontlines** jedoch eine echte Einzelspieler-Kampagne. Die erste Singleplayer-Mission und drei Mehrspieler-Karten konnten wir bei einem Besuch der Kaos Studios kurz vor Weihnachten in New York einen ganzen Tag ausführlich anspielen.

Rot gegen Blau

Die Hintergrundgeschichte des Spiels ist eher einfach gehalten: Rund 20 Jahre in der Zukunft kommt es zwischen Ost und West zum Krieg um die letzten noch verbliebenen Ölvorräte auf der Erde. Als Teil dieser gewaltigen Maschinerie müssen Sie sich auf Seiten der Western Coalition (Europa und USA) sowie der Red Star Alliance (Russland und China) in acht Missionen durch Wüsten, Stadtruinen und Bergregionen kämpfen. Die Soloaufträge sind jedoch keine simplen Aufwärmgefechte auf Mehrspielerkarten wie bei **Battlefield 2**, sondern aufeinander aufbauende Missionen mit Zwischensequenzen und fortlaufender Story. Das bekannte Klassen-System kommt auch hier zum Einsatz, wurde jedoch erweitert. Sie haben die Wahl zwischen fünf Waffentypen (Load-out) und vier Spezialisierungen (Role-out). Dabei bricht **Frontlines** mit bekannten Genrekonventionen, weshalb Sie beispielsweise nun als Sanitäter auch ein schweres MG mitnehmen oder sich einen Raketenwerfer auf den Rücken





»Hohes Tempo und viel Action«, so beschreibt Kaos-Chef Frank Delise sein Spiel am liebsten. Der wendige Jeep hat alle Mühe dem Heli zu entkommen.

schnallen können. Zu Beginn stehen jedoch nur der Sturmsoldat und der Anti-Vehicle-Kämpfer (der mit der Panzerfaust) zur Auswahl. Im Laufe der Kampagne werden dann weitere Klassen und Spezialisierungen freigeschaltet.

Zurück in den Kaukasus. Unser Hubschrauber ist bekanntlich ein Wrack und das Abholteam lässt weiterhin auf sich warten. Also sollen wir uns im Kriegsgebiet etwas umschauen. Das Oberkommando hat uns zwei neue, knifflige Ziele zugewiesen: Eine feindliche Luftabwehrstellung soll zerstört und ein strategisch wichtiges Waffenarsenal erobert werden. Warum das Spiel den Namen **Frontlines** trägt, wird nun auch klar: Nach erfolgreichem Missionsziel verschiebt sich die Frontlinie nun in Richtung der Gegner, und es erscheinen zwei neue Kontrollpunkte. Wie wir nun weiter vorgehen, bleibt uns selbst überlassen. Wir müssen zwar beide Ziele erfüllen, in welcher Reihenfolge wir dies tun, welchen Weg wir dafür einschlagen und welche Waffen wir einsetzen, ist allein unsere Entscheidung.

Schnell und explosiv

Da etwas Luftunterstützung nie schaden kann, brechen wir zur Flakstellung auf. Mehrere Gegner versperren uns den Weg, und wir müssen nach einigen Treffern erst mal kurz in der Deckung verschnaufen. Das Gesundheitssystem in **Frontlines** funktioniert dabei wie in **Call of Duty 2** und **Rainbow Six: Vegas**. Die Suche nach Medipacks entfällt also, da Sie nach kurzer Zeit ohne Treffer wieder geheilt sind. Sollten Sie doch einmal den virtuellen Tod finden, starten Sie an einem der zuvor eroberten Kontrollpunkte neu. Zum Glück müssen wir uns im Moment aber darüber keine Sorgen machen. Die Verteidiger sind mit ein paar gezielten Granaten - die Sie einfach durch Tastendruck werfen können - schnell ausgeschaltet und der Weg frei. Da unsere Munition knapp wird, tauschen wir unser Sturmgewehr mit einer vom Gegner fallengelassenen Waffe russischer Bauart und stürmen aufs Dach, um die Luftabwehraketen außer Betrieb zu setzen. Als wir nach getaner Arbeit mit dem Fallschirm vom Dach stür-

zen wollen, erspähen wir eine Kiste mit einem sonderbaren High-Tech-Spielzeug: einer Aufklärungsdrohne.

Die Steuerung der Drohne ist spielend leicht. Einmal gestartet, schwebt das kleine Fluggerät vor uns in der Luft. Die Ka-

meraperspektive wechselt und wir können nun zwischen unserer und der Dronenperspektive hin- und herschalten. Über Treibstoff müssen wir uns keine Sorge machen, solange wir nicht einen bestimmten Radius verlassen, ist unser Kleinsthub-



Auf der weitläufigen Oilfield-Karte dominieren die starken Kampfpanzer.



Der Dronenspezialist ist eine von vier Rollen in **Frontlines: Fuel of War**.



Eine Gruppe von Soldaten der **Western Coalition** verteidigt im Multiplayer einen Kontrollpunkt in einer zerbombten Stadt.

schrauber sicher. Besorgniserregender sind da vielmehr die feindlichen Soldaten, die unsere Drohne beim Erkundungsflug über die Karte entdeckt haben und natürlich das Ding vom Himmel holen wollen. Also schnell etwas Höhe gewinnen und Abstand halten. Wir könnten natürlich auch zum Sturzflug ansetzen und die Drohne als Kamikaze-Waffe einsetzen, jedoch erscheint uns das Aufdecken und Markieren der Gegner nützlicher zum Erreichen unseres nächsten Zieles. Wir parken die Drohne also an einer so luftigen wie günstigen Position und kämpfen am Boden weiter.

»Sie wurden befördert«

Als wir dann wenig später in den Mehrspielermodus wechseln, bekommen wir einen Vorgeschmack auf das Spielzeug, mit dem wir in späteren Offline-Missionen unterwegs sein

werden. Wie bei **Wolfenstein: Enemy Territory** gibt es in **Frontlines** Ränge für die vier Klassen. Im Multiplayer-Modus gelten diese nur für die gerade laufende Partie: Ist die Runde vorbei, fangen Sie wieder auf Stufe 1 an. Als Aufklärer verdienen Sie sich beispielsweise Punkte durch das Benutzen der Drohne und das Aufspüren von Gegnern. Auf Stufe 2 erhalten Sie dann – abhängig davon auf welcher Seite Sie spielen – entweder eine fahrbare Drohne mit MG oder einen Hubschrauber mit Raketenwerfer. Im höchsten Rang können Sie dann sogar eine mit Mörsern bestückte Angriffsdrohne oder ein äußerst wendiges, mit Sprengstoff beladenes Mini-Auto steuern. Der Clou ist, dass Sie alle Drohnen gleichzeitig einsetzen und zwischen diesen umschalten können.

Wer eher ein Freund großflächiger Zerstörung ist, sollte die

Air-Support-Fähigkeit wählen. Damit verfügen Sie am Anfang über einen Präzisions-Luftangriff, der beispielsweise unbewegliche Ziele wie einen Panzer beim Erobern eines Kontrollpunktes zerstören kann. Einen Rang höher gibt es dann einen großflächigen Bombenangriff, und auf Stufe 3 können Sie auf Seiten der Western Coalition über ein mächtiges Gunship mit MGs und Raketenangriffen befähigen, während der Ostblock als ultimative Waffe einen Mehrfachsprengkopf im Arsenal hat. In der Pionier-Rolle unterstützen Sie Ihr Team durch Reparaturarbeiten, Sanitätsdienste und panzerbrechende Geschosse.

Vor und zurück

Auch bei Mehrspielerpartien kommt der Frontlines-Modus zum Einsatz. Im Gegensatz zur klassischen Conquest-Variante müssen wir uns in **Frontlines**

nur auf zwei Flaggen konzentrieren. Haben wir den Gegner von dort vertrieben, rückt die Front weiter nach vorne und wir können die nächsten Kontrollpunkte angreifen. Bei unseren Testmatches funktionierte das System hervorragend.

Die versprochenen Squad-Features konnten wir noch nicht ausprobieren. Laut Kaos sollen sich alle aus **Battlefield 2** bekannten Funktionen wie Wegmarkierungen, VoIP und Feinderkennung auch in **Frontlines** wiederfinden. In Fahrzeugen sollen sich Mitspieler sogar gegenseitig Ziele markieren können. Ob den New Yorkern die schwierige Balance zwischen den Boden- und Lufteinheiten gelingt, ist noch nicht zu sagen. Die Helikopter sind zwar leicht zu steuern, aber es fehlte noch an Gegnern und die Trefferenzonen an den Fahrzeugen waren noch nicht aktiviert. Wir warten gespannt auf den Beta-Test im Laufe des Jahres. **RH**



Unreal Engine 3: realistische Rauchschwaden.



Der MG-Soldat und der Anti-Vehicle-Kämpfer sind zwei der fünf wählbaren Grundklassen.



Ein bewaffneter Transporthubschrauber gibt uns beim **Angriff Feuerschutz**.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

rene@gamestar.de

Genre: Team-Shooter
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Kaos / THQ
Status: zu 70% fertig

René Heuser: »In einer perfekten Welt hätte Battlefield-Entwickler Dice selbst auf die Kritik der Spieler reagiert und neue Spielmodi, zerstörbare Umgebung sowie unverbrauchte Ideen in die eigene Serie integriert. Da es diese Welt aber nicht gibt, ist es gut, dass aus Fans Konkurrenten geworden sind, die dem Genre ihren eigenen Stempel aufdrücken. So viel Spaß wie bei den weitläufigen Panzerschlachten hatte ich schon lange nicht mehr!«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2884