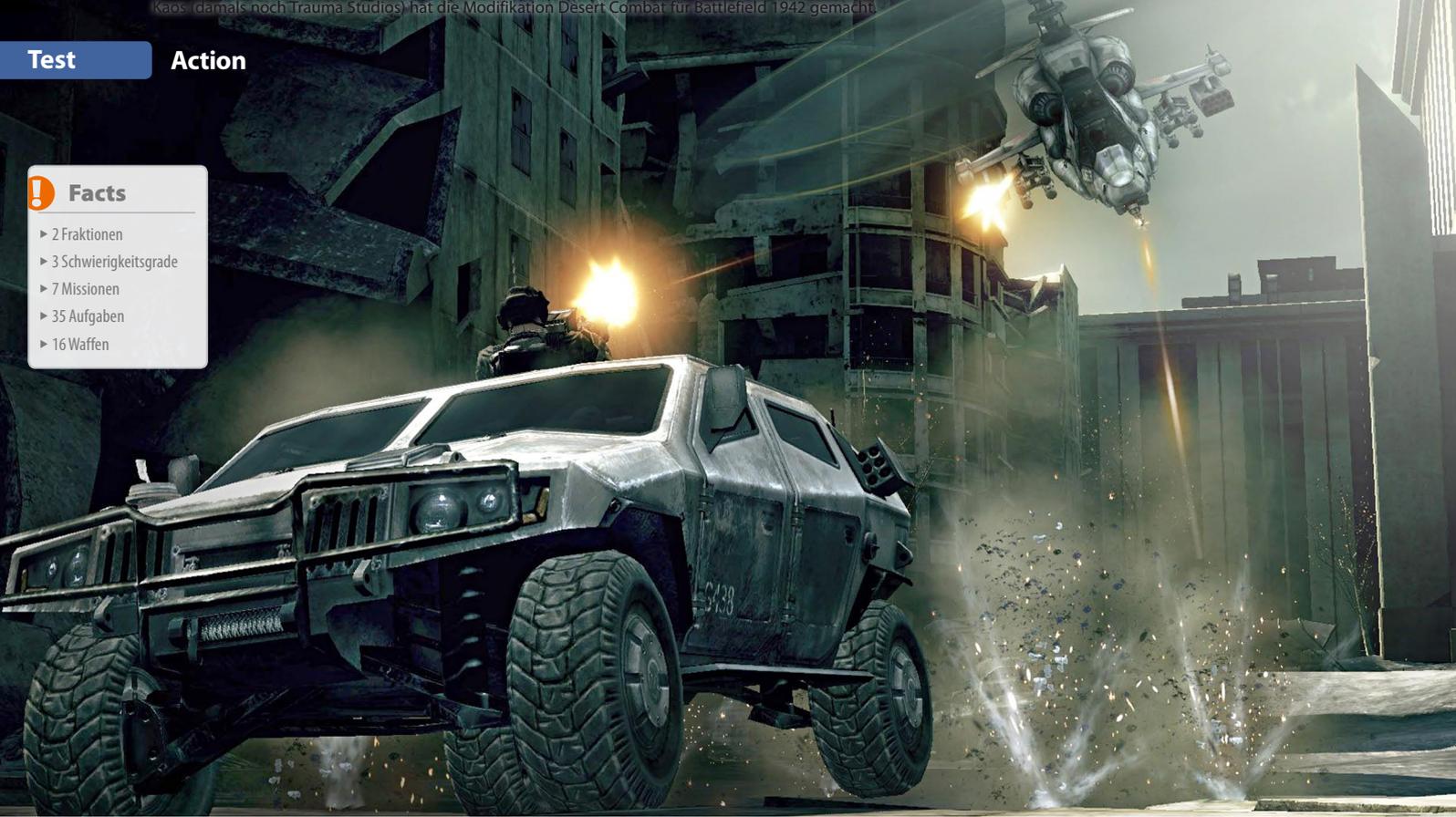


Facts

- ▶ 2 Fraktionen
- ▶ 3 Schwierigkeitsgrade
- ▶ 7 Missionen
- ▶ 35 Aufgaben
- ▶ 16 Waffen



DVD

- Top-Spiel-Videos
- So spielt es sich
- Intro
- Die Drohnen
- Die Panzerkämpfe
- Zwei Multiplayer-Gefechte
- Wertungs-konferenz

Frontlines Fuel of War

Die Kaos Studios haben gemeinsam mit Digital Illusions Battlefield 2 gemacht. Nun schicken sie ein eigenes Spiel ins Actionrennen, einen Mix aus Solo- und Multiplayer-Shooter. Kann Frontlines an die Brillanz von Battlefield 2 anknüpfen?

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- ▶ Quicklink: 2884
- Infos zum Spiel
- ▶ Quicklink: 4420

Win Vista 32 Bit

- läuft

Alles ist simpler in der Zukunft. Die Großmächte brauchen keine vorgeschobenen Motive mehr, um sich gegenseitig auf die Nase zu hauen, die Gründe für einen Krieg bevölkern die Straßen:

hungernde und kranke Menschen. Die darben, weil die Welt noch immer vom schwarzen Gold abhängt; doch Öl ist knapp im Jahr 2024. Nördlich des Iraks, in Turkmenistan, lagern letzte große

Reserven – um die sich die Westkoalition (in etwa die aktuellen Nato-Staaten) und die Rotstern-Allianz (Russland und China) im Taktik-Shooter **Frontlines: Fuel of War** streiten. Weil der Name

»Frontlines« (Frontlinien) Programm ist, verschieben Sie das Teil einer amerikanischen Einheit die Kampfzone im Laufe des Spiels über Kasachstan und Tadschikistan stetig weiter nach Nor-



Anders als beispielsweise in Counterstrike haben Sie mit **Dauerfeuer** die meisten Erfolge.



Satellitenanlagen wie diese hier über einer Siedlung müssen Sie per **Sprengsatz** schrotten.



Zwar tun die **Soldatenkollegen** so, als seien sie eifrig am Kampfeinsatz beteiligt, die Burschen treffen aber so gut wie nichts. Die meiste Arbeit erledigen Sie selbst.

den, um schließlich einem Teil der Rotstern-Allianz im Zentrum seiner Macht den Garaus zu machen.

Zeichen der Zukunft

Das Spiel beginnt recht ungewöhnlich, nämlich mit einem gezeichneten Intro. Einzelne Bilder werden mit sachten Überblendungen aneinandergereiht. Dazu beschreibt der eingebettete Journalist Andrews mit resignierter Stimme die düstere Zukunftswelt. Gänsehautgarantie! Danach geht es konventionell, doch gelungen weiter: In einer Rendersequenz sehen Sie, wie Andrews und ein paar Soldaten der Einheit »Stray Dogs« (streunende Hunde) in einem Black-Hawk-Hubschrauber auf eine Raffinerie in Turkmenistan zufliegen. Die Soldaten haben den verhältnismäßig öden

Auftrag, die Anlage zu bewachen. Kurz: Man rechnet mit langweiligem Patrouillieren. Nur deswegen darf der Reporter Andrews überhaupt am Einsatz teilnehmen. Doch alles kommt – wenig überraschend – anders als gedacht. Der Black Hawk wird vom Himmel geschossen, Andrews

entführt. Die Stray Dogs überleben, und Sie sind an der Front! Sie sehen sich zahllosen Feinden gegenüber, die Sie mit Kugeln und Raketen beharken, die Ihnen mit Panzern und gepanzerten Fahrzeugen auf den Soldatenpelz rücken. An Ihnen ist es nun, die Frontlinie weiter voranzutreiben,

indem Sie feste Positionen auf den Karten einnehmen. Dank des massiven Feindaufkommens dürfen Sie nur noch in den Zwischensequenzen Luft holen.

Namenloser Soldat

Frontlines teilt Ihnen keine feste Rolle zu, und auch die Burschen

Drohne im Einsatz



Überall in den Missionen finden Sie an Munitionsdepots praktische **Drohnen**. Wenn Sie ein solches Fahr- oder wie hier ein raketenbestücktes **Fluggerät** nutzen, sollten Sie sich einen sicheren Ort suchen und den kleinen Helfer dann aus der Deckung auf seine zerstörerische Reise schicken.



Drei Leser spielten in der Redaktion Frontlines: Fuel of War. Hier ihre Meinungen.

Viel Spaß, wenig Spannung

Das finde ich gut: Die Hintergrundgeschichte und Zwischensequenzen überzeugen, die Gegnerrichte ist vernünftig. Am meisten Spaß machen die zahlreichen Drogen und Fahrzeuge – beides sorgt für viel Abwechslung. Die KI-Kollegen reagieren realistisch und klappern nicht wie gewohnt nur abgesteckte Wege ab. Die Kampagne macht Appetit auf den Multiplayer-Teil.



Bengt Mayer
28 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: Das weitläufige Terrain und die Gebäude könnten detailreicher sein. Auch die Atmosphäre ist nicht wirklich packend und tief. Wer auf Fahrzeuge verzichten kann, bekommt in Call of Duty 4 mehr Action und Spannung.

Spielspaß auf voller Länge

Das finde ich gut: Grafisch sind die Schlachten top in Szene gesetzt. An allen Ecken und Enden geht irgendwas in die Luft. Auch die großen, abwechslungsreichen Karten machen mir großen Spaß. Die Fahrzeuge lassen sich gut steuern, und die Drogen sowie die zerstörbaren Objekte bringen taktische Tiefe in die Gefechte. Bleibt mir nur noch eines zu sagen: Wir sehen uns an der Front(line)!



Zdenek Kobek
38 Jahre, Maler

Das finde ich weniger gut: Ich persönlich hätte ein Intro in Spielgrafik diesen comichaften Standbildern vorgezogen – zu öde! Außerdem dürften sich die Kameraden und Gegner ruhig etwas strategischer verhalten.

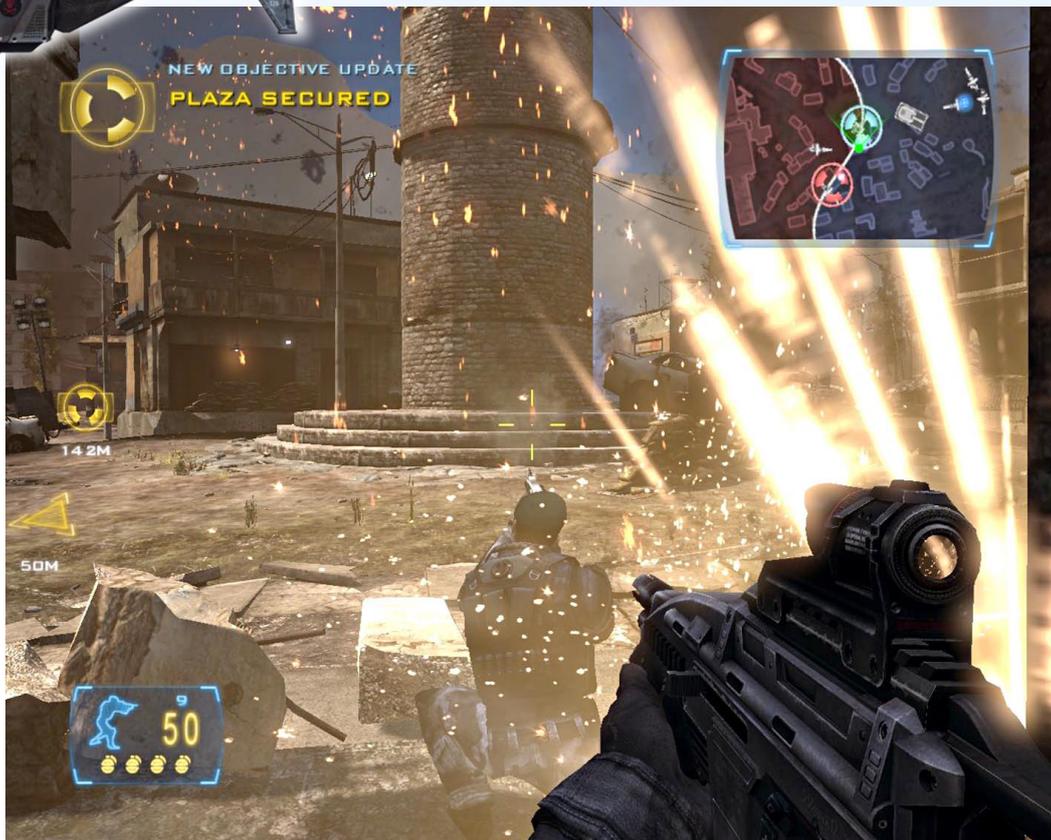
Viele Köche verderben den Brei

Das finde ich gut: Die actionlastigen und taktisch anspruchslosen Kämpfe machen mir viel Spaß; Spielereien wie die ferngesteuerten Drogen tragen ihren Teil dazu bei. Frontlines versucht, die Atmosphäre eines Call of Duty 4, das apokalyptische Szenario eines Half-Life 2 und das Spielgefühl eines Battlefield 2 zu vereinen. Oberflächlich gesehen gelingt das und reicht allemal, um einen Freitagabend zu füllen.



Philipp Bergmann
18 Jahre, Schüler

Das finde ich weniger gut: Dauerfeuer genügt meist, die Einsatzziele wiederholen sich, schnell stellt sich ein »Kenne ich schon«-Gefühl ein. Frontlines gibt sich Mühe, doch verkommt zu einem Shooter unter vielen.



Zwar haben wir den Platz gesichert, stehen aber noch immer unter massivem Beschuss. In solchen Momenten geizt das Spiel nicht mit Partikeleffekten.

aus dem Helikopter werden Sie nur in weiteren Rendersequenzen erleben. Auf den eigentlichen Schlachtfeldern ist jeder Soldat namenlos und austauschbar. Warum sich die Entwickler für diese Lösung entschieden haben, wird durch eines der grundlegenden Prinzipien erklärt: Wenn Sie sterben, lädt das Programm nicht wie gewohnt einen früher gespeicherten Punkt. Stattdessen wirft man Sie sofort wieder ins Geschehen. Sie »respawnen« also, wie wir das bisher nur aus Multiplayer-Titeln wie **Battlefield 2** kennen.

Damit's nicht gar zu einfach wird, hat Chaos die Zahl der Wiedereinstiege an die jeweiligen Schwierigkeitsgrade angepasst. Auf »leicht« dürfen Sie bis zu 13 Mal neu in die Ballerei eingreifen, auf »schwer« je nach Levelgröße nur bis zu fünfmal.

Soldaten-Reinkarnation

Wo Sie wieder ins Geschehen einsteigen, entscheidet zum einen das Spiel, zum anderen Sie selber. In den teils riesigen Levels gilt es stets, bestimmte Punkte einzunehmen, um so die Frontli-

nie weiter nach vorne zu treiben. Mal sind es nicht näher definierte Positionen (mit Munitionsdepot), mal Artilleriegeschütze, die Sie schrotten müssen, mal sogar Panzerfabriken, die in die Luft fliegen sollen. Haben Sie einen solchen Punkt frisch erobert, dient er ab dann für den direkten Wiedereinstieg. Wahlweise dürfen Sie nach dem Ableben auch Ihre Ausrüstung und die Klasse ändern (etwa vom Sturmsoldaten auf den Scharfschützen umschalten) und die Stelle der Reinkarnation auf einer Kartenübersicht selbst be-

Unterstützung aus der Luft



Panzer können Sie mit Raketen, Explosiv-Drogen oder Sprengsätzen schrotten, aber es geht auch anders. Zuweilen finden Sie nämlich an eingenommenen Kontrollpunkten fernglasähnliche Apparaturen. Mit denen dürfen Sie Ziele für einen **Luftschlag** markieren. Sekunden später kracht es.



Lange Zeit sind Sie in eher tristen Wüstenabschnitten unterwegs. Dort geht es vornehmlich mit Panzern gegen andere Panzer zur Sache. Schade: Aufgewirbelten Sand präsentiert Ihnen Frontlines in diesen Momenten nicht, aber die **Explosionen** feindlicher Stahlungetüme entschädigt ein wenig für den ansonsten öden Anblick.

stimmen – ganz so wie in **Battlefield 2**. Letzteres ist insofern praktisch, da an manchen eroberten Positionen Panzer oder Humvees erscheinen, an anderen nicht.

Nur an einer Stelle der Kampagne haben Sie auch einen Kampfhelikopter zur Verfügung. Dessen Steuerung ist jedoch schwammig geraten. Selbst mithilfe des künstlichen Horizonts lässt sich der Hubschrauber nur schwer in der Luft halten. Wir empfehlen, auf die zahlreichen Panzer zurückzugreifen – selbst wenn das Fluggerät unrealistisch viele Treffer feindlicher Raketen aushält.

Ganz schön unecht

Stichwort »Realismus«: Den suchen Sie auf den Schlachtfeldern von **Frontlines** vergeblich. Zwar orientiert sich das Spiel in Optik und Geräuschkulisse am zeitgenössischen Krieg, addiert aber reichlich Zukunftsmusik. Es schenkt Ihnen zuweilen stationäre Geschütze, die Ener-



gieblitze verschießen und gegnerische Fahrzeuge mit nur einem Treffer in Altmetall verwandeln. Die Feinde verhindern gerne freie Panzerfahrten, indem sie mit Störsendern die Elektronik Ihrer Vehikel lahm legen. Und dann sind da noch die Drohnen. Diese kleinen Helfer finden Sie oft an Munitionsdepots. Mal sind es Miniatur-Hubschrauber, die aberwitzig viele Raketen verschießen können, mal winzige Kettenfahrzeuge mit mächtigen Maschinengewehren oder Mörsern. Manche der Dingerchen markieren dagegen lediglich Feinde mit einem roten Dreieck und explodieren auf Wunsch. Sie lenken die Drohnen über eine Fernsteuerung, die jedoch nur begrenzte

Niedrige und hohe Details



Oben das Spiel in der Auflösung von **1280x1024 Bildpunkten** und in höchster Detailstufe, unten in **800x600** und mit sehr **niedrigen Details**. Frontlines fährt dann die Texturschärfe runter, spart bei der Beleuchtung und entfernt Feinheiten, sieht aber trotzdem noch sehr ordentlich aus.



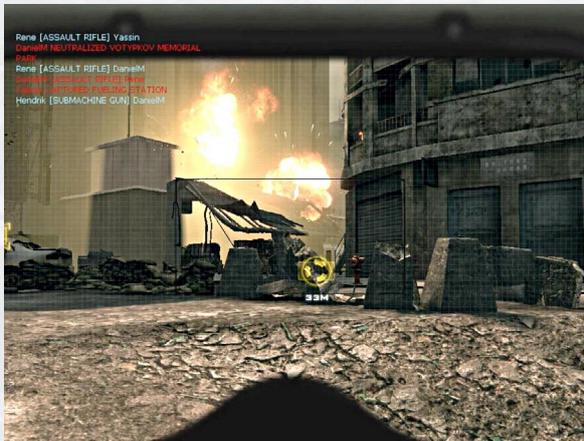
Der Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus von **Frontlines: Fuel of War** funktioniert im Kern genau wie der Einzelspieler-Part: Auf mal kleineren, mal größeren Karten ziehen Sie entweder zu Fuß oder in Vehikeln los, um durch Einnahme von Punkten die Frontlinie voranzutreiben. Ziel ist es, bis

in die gegnerische Hauptbasis vorzudringen und diese dann zu erobern. Ein Match kann jedoch auch wie eine Partie **Battlefield 2** über die Zahl der Wiedereinstieg-Tickets entschieden werden, sollte kein Team in der vorgegebenen Zeit den Gegner knacken.



Auf der Karte **Oilfield** tobt der Fahrzeugkampf. Panzer rücken gegen Panzer an.



Selbst auf der kleinen Infanterie-Karte **Street** sind Clusterbombenangriffe effektiv.

Spezial-Klassen

Bevor Sie in eine Partie **Frontlines** reinspringen, müssen Sie sich nicht nur für eine Soldatenklasse (Assault, Heavy Assault, Sniper, Anti-Vehicle, Special Ops und Close Combat), sondern auch für eine von vier Spezialisierung entscheiden. Als Soldat mit Spezialisierung auf Luftunterstützung ordern Sie zunächst einfache Luftschläge, später Clusterbomben und zuletzt ein Gunship, das ein markiertes Gebiet unter heftigen Beschuss nimmt. Haben Sie sich dagegen für den Drohnenfachmann entschieden, können Sie Spionageflieger oder MG-besetzte Kettenfahrzeuge losschicken. Jede Spezialisierung verfügt über drei Stufen. Den nächsthöheren Rang schalten Sie durch Abschüsse oder die Einnahme von Kontrollpunkten frei. Allerdings nicht dauerhaft, sondern nur für die jeweilige Partie.

In der Praxis hängt die Nützlichkeit der Spezialisierungen stark von der Art der Karte ab. Der Schwerpunkt auf Bodenunterstützung und somit auf Reparatur ist zum Beispiel sinnlos, wenn in der Partie die Fahrzeuge fehlen. Und

die stationären Geschütze taugen wenig, wenn sich Feinde in verwinkelten Gassen von hinten nähern. Auf Fahrzeug-Maps ist die Bodenunterstützungs-Klasse hingegen perfekt, um etwa die eigene Basis mit Energie-Wummen zu sichern. Gleiches gilt auch für den EMP-Fachmann, der näherkommende Panzer per Störsender lahmlegt und dann mit ein paar Raketen schrottet.

8, 12, 16, 24

Zwar hält **Frontlines** bisher nur acht Karten parat, doch die gestalten sich recht abwechslungsreich. Drei der Schlachtfelder etwa sind klein genug, um darauf mit nur acht Mann (vier auf jeder Seite) Spaß haben zu können. Die engen Wege der

Karte **Street** beispielsweise bieten Drohnenfachmännern gute Schlupfwinkel, Scharfschützen lauern auf Dächern. Nur eine Map (**Solar Farm**) ist auf 24 und mehr Soldaten ausgelegt. Der Rest kann schon mit zwölf bis 16 Teilnehmern bespielt werden.

Dass sich Spieler selbst in den teilweise riesigen Arealen nicht verlaufen und man alle naselang auf



Freund wie Feind trifft, liegt am Frontlinien-System, das Ihre Marschrichtung genau vorschreibt und die Kämpfe an wenigen Punkten bündelt. Kleinere Scharmützel und Einzelgänger, wie sie in **Battlefield 2** häufig zu beobachten sind, sehen Sie in **Frontlines: Fuel of War** eher selten. Kurz: **Frontlines** spielt sich deutlich actionreicher und schneller als das große Genrevorbild.



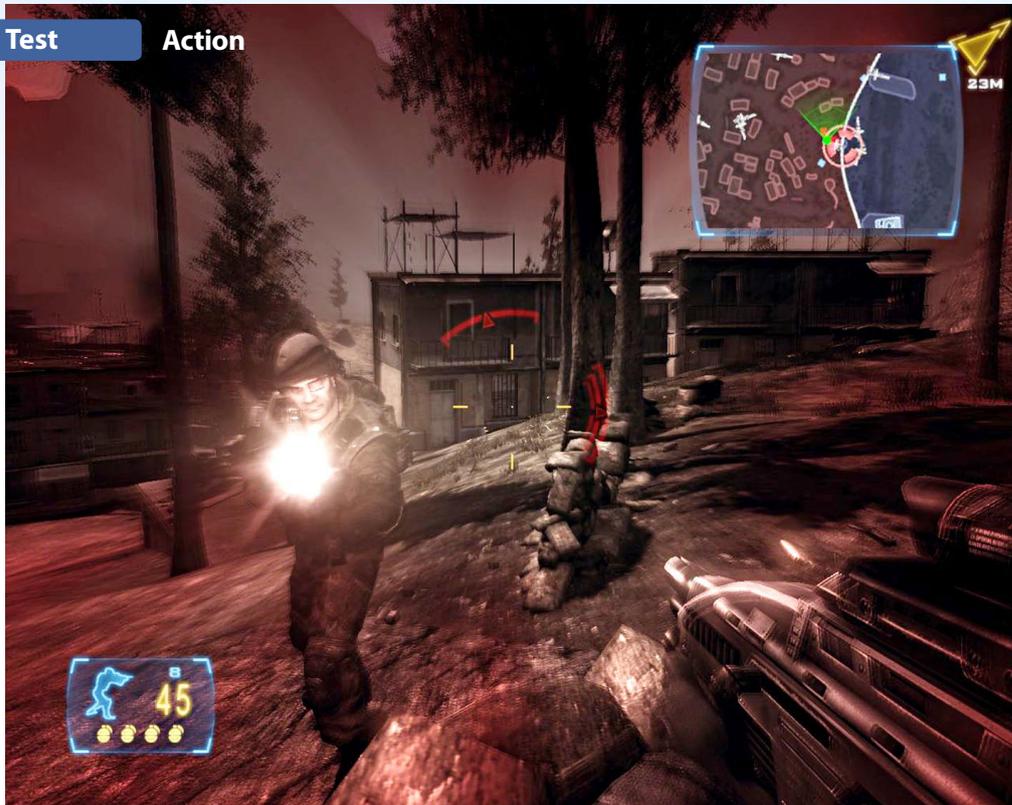
MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER)	Frontlinien-Modus (64)	SERVERSUCHE	intern
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden
DEDICATED SERVER	ja	FAZIT	Spaßige, effektgeladene und konzentrierte Online-Schlachten.

PRO & CONTRA

- ➔ Dedicated Server
- ➔ Spieleinstieg jederzeit möglich
- ➔ Infanterie- und Vehikel-Karten
- ➔ Squads
- ➔ Spezialisierungen
- ➔ Spezialisierungen taugen nicht immer

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut



Frontlines macht es wie Call of Duty 4: Sobald Sie verletzt sind, färbt sich der **Bildschirm** rot. Sie heilen automatisch, wenn Sie in Deckung bleiben.



Scharfschützengewehre holen Gegner mit Doppel-Zoom nah ran.



Die Soldaten aus den **Zwischensequenzen** fehlen auf dem Schlachtfeld.

Reichweite hat. Es gilt also, nahe genug an die Gegner heranzukommen, um Kontakt mit Ihrer Drohne zu behalten und gleichzeitig aus der Schusslinie zu bleiben. Da **Frontlines** mit massig Deckungsmöglichkeiten wie Felsen oder Betonbarrikaden aufwartet, ist das meistens kein Problem.

Auch in anderen Bereichen lässt das Spiel die Echtwelt außen vor. Ihr Soldat kann unbegrenzt lange rennen und das so-

gar mit einer absurden Beladung: Zwar haben Sie zu Beginn einer Mission oft nur Pistole, vier Granaten und eine große Waffe im Marschgepäck, unterwegs dürfen Sie aber noch eine zweite große Waffe, einen Raketenwerfer und sogar eine Drohne einsacken. Dazu gesellt sich ein Waffenverhalten, wie wir es eigentlich nur aus Fun-Shootern kennen. Einfaches Draufhalten ist die effektivste Methode, um ein Gegenüber umzu-

pusten. Konzentrierte Feuerstöße, wie sie etwa in **Counterstrike** erforderlich sind, werden Sie in **Frontlines** nicht benötigen.

Hirnlose Ballermänner

Grundsätzlich ist **Frontlines** eine einfach zu durchschauende und mit viel Action angereicherte Zukunftsballei. Aber die Zukunft sieht nicht nur in Sachen Ölvorkommen mau aus, sie zeigt sich auch in Bezug auf künstliche Intelligenz eher trüb. Gerade Ihre Mitstreiter strotzen zuweilen so sehr vor Dummheit, dass man sich fragen muss, wozu die Burschen überhaupt gut sein sollen. Greift etwa ein feindlicher Helikopter an, können Sie sicher sein, dass der Teamkamerad mit dem Raketenwerfer nicht treffen wird – wenn er denn mal Gebrauch von seiner Waffe macht. Nähern sich zig Gegner, stehen Ihre Mitstreiter lieber auf offenem Feld oder gleich vor Ihrem Geschütz rum, statt in Deckung zu gehen. Oder sie laufen kopflos von einer Ecke in die andere. Letztendlich sind nur Sie es, der die entscheidenden Schläge ausführt. Sie allein nehmen Kontrollpunkte ein. Und Sie sitzen auch oft begleiterlos im Panzer. Die KI weigert sich beharrlich, freie Positionen in Stahlkolossen zu besetzen. Ihr zweites Maschinengewehr an Bord bleibt so ungenutzt.

Die Gegenspieler verhalten sich da schon cleverer. Sie weichen Beschuss aus, fliehen auch

mal vor Ihnen und nutzen beharrlich Deckungen. Zuweilen fallen aber auch auf Seiten Chinas und Russlands Gehirnaussetzer auf. Gerne werden gut gesicherte MG-Geschütztürme nicht benutzt. Die Feinde stehen stattdessen daneben und lassen sich mit ein paar Salven niedermähen.

Mit und ohne Details

Grafisch setzt das Spiel keine Maßstäbe, die mächtige aktuelle Unreal-Engine wurde sehr verhalten genutzt. So verhalten, dass es auf offenem Gelände manchmal recht karg zugeht. Die Vegetation ist selbst in den wenigen bewachsenen Abschnitten eher spärlich, in Wüsten vermissen wir Partikel-

TECHNIK-CHECK

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Technik-Tipps

- ▶ Passen Sie die Spielegrafik zunächst mit dem Qualitätsregler an – der bietet fünf gute Voreinstellungen.
- ▶ Laut Entwickler werden auch Shader-2.0-Karten unterstützt. Im Test stürzte das Spiel aber jedesmal ab.

- ▶ Verringern Sie bei Rucklern die Schattenqualität – bis zu 30 Prozent mehr fps sind drin.

Checkliste

- ▶ 7,7 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT FRONTLINES: FUEL OF WAR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT			
PROZESSOR	2	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GT	8800 GTX	8800 Ultra		
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	3900 XT	3870		
		Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
		Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 AE			
3		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	EX-57			
		Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	6000+			
		Phenom					9500				
		Core 2			E4300	E6700	E6600	D6600	16800		
LEGENDE	4	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
		technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, Schatten aus		läuft so flüssig: 1280x1024, niedrige bis mittlere Details, harte Schatten		läuft so flüssig: 1600x1050, hohe Details, ab 7900GTX / X1950 XT mit 4xAA/8xAF				

Nur offline

Michael Trier: Ich spiele ja nicht so viele Actionspiele. Aber wenn doch, wie jetzt gerade Crisis, dann voller Freude. Genau gesagt, mit weitaus mehr Freude als Können.



michael@gamestar.de

Denn um auf Internet-Servern oder bei der Redaktions-LAN konkurrenzfähig zu sein, fehlt mir die Zeit – und auch der Ehrgeiz. Da kommt mir Frontlines mit seiner spannenden Kampagne gerade recht. Da kann ich abschalten, probieren und habe dank der fulminanten Präsentation auch im Solo-Modus das Gefühl, mittendrin zu sein in einer dynamischen Schlachtfeldsituation. Auch wenn so mancher Experte angesichts »unrealistischer« Spielelemente die Nase rümpft. Frontlines macht mir Spaß – und nur darauf kommt's an.



In der dritten Mission sind Sie allein unterwegs, um drei Feindstellungen auszuheben.



Auch in der Kampagne wählen Sie auf der Karte per Klick Ihren Wiedereinstiegspunkt.

effekte wie etwa aufgewühlten Sand. Trotzdem sind vielerorts nette Details zu beobachten. Blumenkübel verziern die Mauern eines kleinen Dorfs in Kasachstan, alte Räder lehnen an den Wänden. Toll: Viele der massiv scheinenden Deckungen und Gebäude sind mit dem richtigen Gerät zerstörbar. Betonbarrikaden und Fassaden gehen in dichten Staubwolken in die Luft. Das ist zwar selten kriegsentscheidend, sieht aber großartig aus.

Der Sound von **Frontlines** muss sich rein gar nichts vorwerfen lassen, der ist ausgezeichnet. Es knallt dermaßen intensiv und aus jedem Winkel, dass allein dadurch schon Schlachtfeld-Gefühl entsteht. Darunter hat Kaos sehr düstere und gleichzeitig treibende Musik gemischt, die das Erleben intensiviert.

Kein Online-Gefühl

Frontlines: Fuel of War ist längst nicht so brillant inszeniert wie ein **Call of Duty 4**, es macht aus Ihnen nur einen gesichtslosen Soldaten unter vielen anderen gesichtslosen Soldaten. Das geht auf Kosten der Atmosphäre. Aber es ist der einzige Weg, wenn man wie Kaos mit Wiedereinstiegspunkten arbeitet, denn ein ständig wiederbelebter Held wäre schlicht unlogisch. Die Krux an **Frontlines** sind jedoch nicht die austauschbaren Soldaten. Das gesteckte Ziel, eine Solo-Kampagne zu bauen, die sich wie ein Multiplayer-Spiel anfühlt, hat Kaos nicht erreicht. Denn von taktischem Teamwork kann bei der trügerischen KI keine Rede sein. Am Ende bleibt ein Team-Shooter, der sich wie ein Ego-Shooter spielt – zumindest offline.

PET

Nicht direkt genug

Fabian Siegmund: Ich spiele Shooter in erster Linie wegen ihrer Mehrspieler-Modi. In dem hat **Frontlines** einige coole Ideen: Die Drohnen machen großen Spaß, die Upgrades sind clever, aber nicht spielentscheidend (so dass auch Neueinsteiger eine Chance haben), und die Feuergefechte klingen so echt wie in kaum einem anderen Shooter. Eine entscheidende Schwäche hat **Frontlines** aber doch: das Bewegungsgefühl. Ständig kommt es mir so vor, als würde das Programm meine Eingaben zu langsam verarbeiten – beim Schießen, beim Laufen, beim Springen. Als hätte ich meine eigenen, kleinen Lags. Das macht selbst das beste Spiel kaputt.



fabian@gamestar.de

Nur noch online

Petra Schmitz: Wer unbedingt Beides will, einen motivierenden Singleplayer-Part und spaßige Mehrspieler-Schlachten – dem empfehle ich **Call of Duty 4**. Wer aber ohne Fahrzeuge und Fluggerät nicht leben kann, dem empfehle ich **Frontlines**. Jedoch mit nachgeschobener Warnung: Das Verhalten der Mitspieler ist zuweilen wirklich enorm ärgerlich. Zumindest mich hat deren unnützes Rumgammeln in den Levels oft zur Weißglut gebracht. Bis ich die Burschen einfach mental ausgeblendet habe. Danach ging's mir besser, und ich habe die Kampagne mit Freude einmal durchgespielt. Ab jetzt findet **Frontlines** für mich aber nur noch online statt.



petra@gamestar.de

FRONTLINES: FUEL OF WAR TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER: Kaos Studios (Frontlines ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER: THQ
 SPRACHE: Deutsch / mehrsprachig
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 27.2.2008
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 7 Stunden

SPAZS: Daueraction mit nur minimalen Motivationshängern.

GENRE ACTION: realistisch, fiktiv, linear, offene Welt, einfach, komplex, keine, brutal, Spielablauf: Action, Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG: leicht bis schwierig
 SPIELMECHANIK: einfach bis komplex
 SPIELTEMPO: langsam bis schnell

HILFEN: drei Schwierigkeitsgrade, Texthilfen
 SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM: 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD, 1,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte
 STANDARD: Pentium D 960, Athlon 64 X2/4200+, 1,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte
 OPTIMUM: Core 2 Duo E6600, A64 X2/5600+ AMD, 2,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte

PROFIERT VON: Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware
 BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10
 KOPISCHSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN: Geforce 6600 GT, Geforce 7600 GT, Geforce 7800 / 7900, Geforce 8600 GT / GTS, Geforce 8800 GT / GTS, Radeon X800 / X850, Radeon X1800 / X1900, Radeon HD 2600 XT, Radeon HD 2900 XT, Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER): Frontlines-Modus (64)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: ja
 SERVERSUCHE: intern
 MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden
 FAZIT: Kurzweilige Kämpfe entlang der Frontlinie. Dank der Spezialisierungen abwechslungsreich.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + schöne Rendersequenzen - teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ sehr gute 5.1-Effekte + satte und echt klingende Waffengeräusche + treibende Musik	10 / 10
BALANCE	+ Wiedereinstiegspunkte + drei Schwierigkeitsgrade ... - ... die alle zu leicht sind	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + Skript-Ereignisse - keine Bindung zu KI-Kollegen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kontrolle über Spielfigur + schneller Waffenwechsel + Missionen einzeln anwählbar + schwammige Heli-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ reichlich Abwechslung in den Einsätzen + umfangreiche Infos zu Waffen und Drohnen im Field Guide - kurze Solo-Spielzeit	7 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Areale + oft mehrere mögliche Angriffsrouten + stets Deckungsmöglichkeiten	9 / 10
KI	+ Gegner fliehen hinter Deckungen ... - ... während die KI-Mitstreiter auf dem offenen Feld verharren + KI-Kollegen treffen kaum	6 / 10
WAFFEN	+ perfekte Handhabung + laufend Einsatz von Spezialgerät wie Drohnen + Luftschläge - Feind- und Freundwaffen nicht nutzbar	9 / 10
HANDLUNG	+ nachvollziehbarer Zukunftskonflikt + Anfang und Ende großartig gezeichnet und sehr atmosphärisch - lasche Verknüpfung der Einsätze	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Einfaches, aber sehr kurzweiliges Actionfeuerwerk.

