

Ein Multiplayer-Shooter mit vollwertigem Solomodus? Oder ein Singleplayer-Shooter mit komplexem Mehrspielerpart? **Frontlines von den Battlefield-2-Machern ist beides – die doppelte Action-Breitseite!**

Frontlines Fuel of War

Inhalt

Preview	28	Ein Bergdorf in Tadschikistan	35
Entwickler-Check	29	Luftschlag	36
Soldaten-Baukasten.....	31	Die Fahrzeuge	39
Die Drohnen.....	32	Die Zukunft hat begonnen.....	39

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 2884
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4420





Schon in den ersten Spielminuten dreht Frontlines richtig auf: Wir stürzen mit unserem Hubschrauber in die Arbeitersiedlung einer Erdölraffinerie, in der es von **Gegnern** nur so wimmelt.

Während wir diesen Artikel schreiben, kostet ein Liter Benzin rund 1,40 Euro. Während Sie diesen Artikel lesen, wahrscheinlich schon wieder ein paar Cent mehr. In den letzten zehn Jahren ist der Preis für ein Fass Rohöl von zehn auf über 90 Dollar gestiegen. Wo soll das nur hinführen? Nach Turkmenistan! Dort ruhen im Jahr 2024 die letzten großen Erdölreserven der Welt – zumindest, wenn man den Chaos Studios Glauben schenkt. Basierend auf aktuellen Wirtschafts- und Umweltprognosen sowie einigen, nicht ganz unwahrscheinlichen, zukünftigen Ereignissen

hat das Entwicklerteam eine erbarmungslose Zukunftsvision geschaffen. Im Ego-Shooter **Frontlines** steht unsere Zivilisation schon in wenigen Jahren vor dem Kollaps: Hungersnöte, Epidemien, Stromausfälle. Und all das nur, weil die Menschheit immer noch vom Öl abhängig ist. So abhängig, dass die beiden großen Staatenbündnisse, die Westkoalition und die Rotstern-Allianz, in den Krieg ziehen. »Kein Blut für Öl? Das ist Vergangenheit.

Streunende Hunde

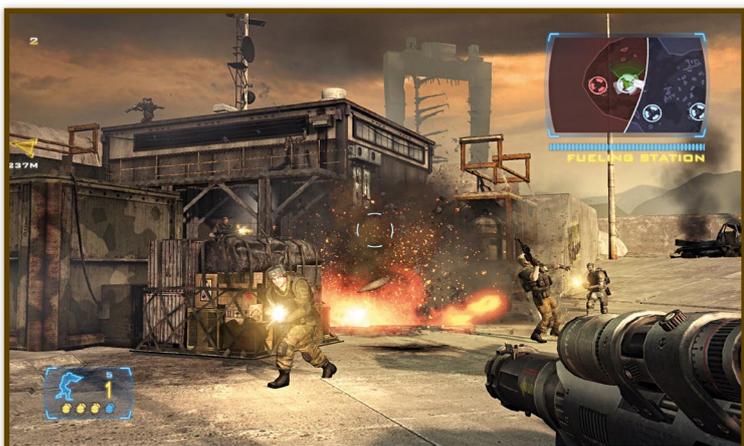
Das Motto des Ölkrieges der nahen Zukunft lautet wohl eher:

»Möge der Verzweifeltste gewinnen«. So formuliert es zumindest der Reporter Andrews, der als »eingebetteter Journalist« eine Story über die Soldaten der Westkoalition schreiben soll. Die Westkoalition besteht im weitesten Sinne aus den Nato-Staaten unserer Zeit; ihr Gegenspieler, die Rotstern-Allianz, setzt sich aus Russland und China zusammen. Eine der berühmtesten Einheiten des Westens sind die Stray Dogs, die in Turkmenistan stationiert sind. Dort bewachen sie eine riesige Erdölraffinerie. Kein allzu dramatischer Auftrag und daher genau die richtige Truppe, um Babysitter für einen Reporter zu spielen. Und so findet sich Andrews an Bord eines Armeehubschraubers wieder, der ihn ins turkmenische Hinterland bringt. Mit an Bord: Ein paar Stray Dogs, typische Actionfilm-Haudegen. Da gibt's den großmäuligen Raleigh, der sofort Witze über den gebildeten Andrews macht, den entschlossenen Sergeant Whitburn, der Raleigh für seine Späße zurechtweist und ein paar weitere mehr oder weniger sympathische Halunken. Die Stimmung an Bord ist gut, Rockmusik plärrt im Hintergrund, als plötzlich Maschinengewehrsalven den Helikopter

durchsieben. Die Rotstern-Allianz hat im Schutze eines Sandsturms die Raffinerieanlage übernommen, die Stray Dogs landen gerade in einem Wespennest. Landen? Nun ja, eher stürzen.

Offene Ohren

Was Andrews in den folgenden Wochen erlebt, ist die Story seines Lebens. Oder, wenn er nicht aufpasst, die Story seines Todes. Denn kurz nach dem Absturz der Maschine wird er von Alliierten entführt. Hier endet das spannende inszenierte Intro von Frontlines, und wir übernehmen die Kontrolle. Dabei erzählt Andrews



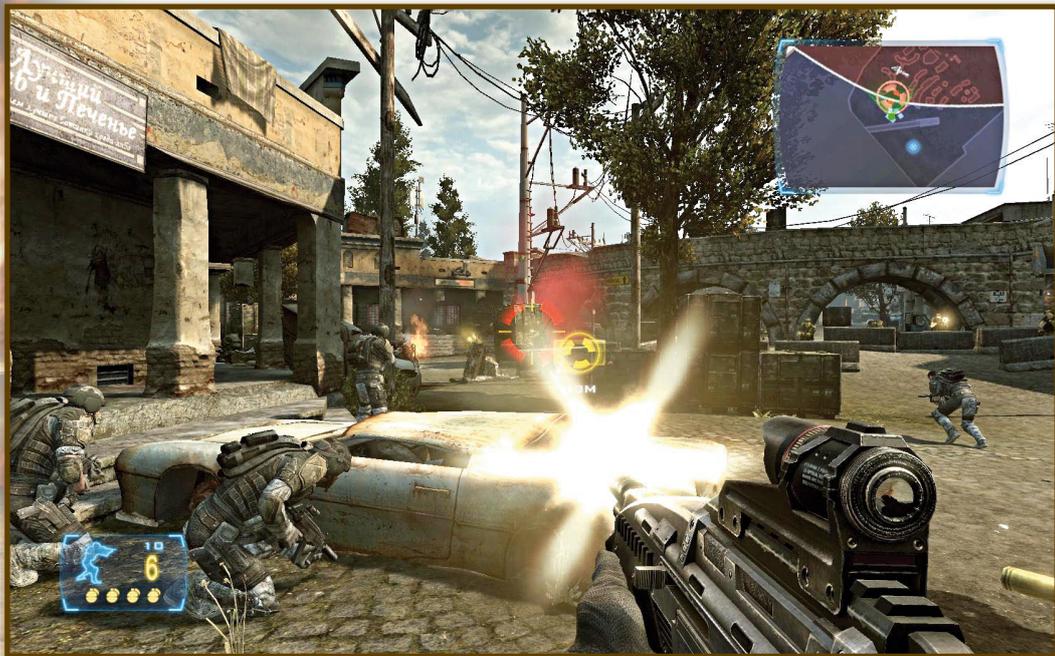
Viele der Levellemente sind **zerstörbar**. Wir können dem Feind einfach seine Deckung wegsprengen.

Entwickler-Check



Die Chaos Studios waren ursprünglich ein Modder-Team namens Trauma Studios, die Desert Combat für Battlefield 1942 entwickelten – eine Mod mit zeitgenössischen Waffen und Fahrzeugen in einem fiktiven Wüstenkrieg zwischen den USA und einer arabischen Fraktion. Dice, die Schöpfer der Battlefield-Serie, nahmen die Trauma Studios unter Vertrag, ließen sie an Battlefield 2 mitarbeiten und kündigten anschließend die Zusammenarbeit wieder. Aus Trauma wurde daraufhin Kaos, die nun mit Frontlines ihr erstes eigenes Spiel produzieren.

***2006 Die höchstmögliche Ölfördermenge ist erreicht, der »Lange Notstand« beginnt *** 2007 Die Ukraine tritt der EU bei, andere ehemalige Sowjetstaaten folgen *** 2008 Der Irak bricht zusammen und wird US-Protectorat, Ölexporte sind gesichert *** 2008 Erste weltweite Pandemie tötet Tausende, Ausbrüche setzen sich über Jahre fort *** 2009 Bürgerkrieg zwischen Schiiten und Sunniten breitet sich über den ganzen Mittleren Osten aus *** 2009 Zögerlicher erster Krieg zwischen dem Iran und Saudi Arabien >>>



Unsere **KI-Kameraden** begleiten uns und kämpfen zuverlässig, rücken aber nicht selbstständig vor. Die Initiative geht also immer von uns aus.

zwar die Geschichte rund um die Kampfeinsätze der Stray Dogs, ist also Dreh- und Angelpunkt des Spiels, aber trotzdem nicht unser Alter Ego. Wir steuern nämlich einen der Stray Dogs. Welchen, das erfahren wir zunächst nicht. Wir haben auch gar keine Zeit für Selbstfindung und Identitätsfragen, wir wollen in erster Linie eins: überleben. Wir befreien uns aus den Trümmern des Hubschraubers, heben unser Sturmgewehr aus dem Staub und feuern auf die bereits heranrückenden Feinde. Die Szene erinnert uns stark an den Film **Black Hawk Down**, besonders die Soundkulisse ist absolut hollywoodtauglich: Die Maschinengewehre hämmern, dass es eine wahre Freude ist, Explosionen lassen unsere Backenzähne vibrieren. Wie der Volksmund so richtig sagt: »Krieg ist die Hölle, aber der Sound ist geil.«

Starke Männer

Frontlines verschwendet keine Zeit mit einem spielinternen Tutorial, das uns zeigt, aus welchem Ende der Waffe die Kugeln rauskommen und wie man geradeaus geht. Das wissen wir sowieso

schon, und deshalb kauern wir uns auch sofort hinter eine kleine Betonmauer, während die Geschosse der Feinde über unseren Kopf hinwegzischen. Zwei Stray Dogs werfen sich neben uns in den Sand, wir sind also nicht der einzige Überlebende des Absturzes. Als wir gerade überlegen, welcher der Kerle aus dem Hubschrauber wir denn nun eigentlich sind, pfeift eine Rakete heran. Sie zerschmettert unsere Deckung, unsere Kameraden und uns gleich mit. Und jetzt? Levelneustart? Quickload? Nein: Wir springen erneut in das laufende Gefecht. Der brennende Hubschrauber steht immer noch da, die zerborstene Betonmauer auch, und der Bursche mit dem Raketenwerfer lauert da draußen sicherlich auch immer noch. In **Frontlines** spielen wir also keinen typischen Shooter-Helden mit einem markigen, aber nichtssagenden Namen wie John Bannon oder Frank Connor, sondern einen der vielen, austauschbaren Frontsoldaten. Einen, der vielleicht im heldenhaften Alleingang eine feindliche Stellung einnimmt, wenig später aber trotzdem auf eine Mine tritt und durch den nächsten Kämpfer ersetzt wird. Ein ungewöhnliches, aber absolut logisches und stimmiges Konzept.

Stumme Helden

Dieses Konzept des austauschbaren Kämpfers kennt man bislang eigentlich nur aus Multiplay-



Der Feind setzt ebenso gern **Raketen** ein wie wir.



Sehr selten sind wir in Frontlines auch **allein** unterwegs.

er-Shootern wie **Battlefield 2**. Wer dort ausscheidet, wird nicht wiederbelebt, sondern startet in einem »neuen« Körper noch mal in die Schlacht. Bei den Singleplayer-Shootern gab es das bislang nur in **Medal of Honor: Airborne**. Allerdings gibt **Airborne** unserem Alter Ego einen Namen und führt das System damit ad absurdum. Denn wenn unser Held Boyd Travers aus dem Flieger springt und anschließend am Boden den Heldentod erleidet, wer ist dann der Kerl, den wir anschließend erneut aus dem Flieger springen lassen und an Travers' sterblichen Überresten vorbeilenken? **Frontlines** macht die-

*** 2009 Pakistanischer Bürgerkrieg, die Nato stützt die Regierung ***
 *** 2010 Wirtschaftlicher und militärischer Konflikt zwischen den USA und Venezuela ***
 *** 2010 China schlägt pro-demokratische Bewegung brutal nieder ***
 2010 Bildung der Südamerikanischen Freien Union, unterstützt Venezuela >>>

Soldaten-Baukasten

Die Waffenklassen

Sturmsoldaten

Das Gewehr des Sturmsoldaten schließt einen Granatwerfer ein, der kleine Hindernisse zerstören kann, gegen Panzerfahrzeuge aber machtlos ist.



Maschinengewehrträger

Der Maschinengewehrträger hat 100 Schuss im Magazin, die er allerdings nur dann präzise ins Ziel bringen kann, wenn er sich hinlegt.



Panzerjäger

Statt Handgranaten trägt der Panzerjäger vier Fahrzeugminen, statt einem Gewehr einen zielsuchenden Raketenwerfer.



Scharfschütze

Mit seinem starken Zielfernrohr schaltet der Scharfschütze Gegner auch über große Distanzen aus, kann im Nahkampf aber nur seine Pistole einsetzen.



Special-Forces-Mann

Der Special-Forces-Mann benutzt eine schallgedämpfte Maschinenpistole und zerstört mit C4-Ladungen ahnungslose Panzer.



Nahkämpfer

In Gebäuden wird der Nahkämpfer dank seiner Schrotflinte zum mächtigen Gegner, auf freiem Feld hingegen zum Opfer.



Die Spezialisierungen

Bodenunterstützer

Der Bodenunterstützer repariert Fahrzeuge und errichtet Geschütztürme – zunächst gegen Infanterie, auf der dritten Erfahrungsstufe auch gegen Fahrzeuge.



EMP-Techniker

Mit elektromagnetischen Impulsen bleibt der EMP-Techniker für das Radar unsichtbar, legt Fahrzeuge lahm und verhindert feindliche Luftschläge.



Drohnenfachmann

Die ferngesteuerten Vehikel des Drohnenfachmanns spionieren, jagen und zerstören. Sie unterscheiden sich je nach gewählter Partei.



Luftschlag-Koordinator

Seine Präzisionsschläge zerstören Panzer, seine Bombenteppiche verwüsten Straßen, seine Benzinbombe plättet ganze Häuser: der Luftschlag-Koordinator.



Fallbeispiel

EMP-Sturmsoldat

Mithilfe der EMP-Technik kann ein Sturmsoldat unentdeckt vorrücken und es sogar mit feindlichen Fahrzeugen aufnehmen.



EMP-Werfer

Mit diesem Gerät verschießen Sie Raketen, die Fahrzeuge für einige Sekunden stilllegen.



Granatwerfer

Der integrale Granatwerfer hat zwei Feuermodi: Aufschlagzünder und Zeitzünder.



EMP-Emitter

Solange der Emitter steht, stört er im Umfeld Fahrzeuge und Feindkommunikation.

sen Fehler nicht und verzichtet auf den einen, strahlenden Helden. Der Stimmung tut dies keinen Abbruch, immerhin ziehen uns in Ego-Shootern oft nicht die Hauptdarsteller, sondern die Nebenfiguren und ihre Schicksale in ihren Bann. Ein **Half-Life 2** wäre ohne Alyx nur halb so schön, aber ob wir nun Gordon Freeman oder Gabi Freimann steuern, ist doch eigentlich egal – Gordon spricht doch ohnehin kein einziges Wort.

Freie Steppen

Sympathische Nebendarsteller wie Andrews oder Raleigh gibt's auch in **Frontlines**. Die Gesichtsanimationen sind dabei zwar nicht

so detailliert wie in **Half-Life 2** oder gar **Crysis**, dennoch können wir in den Gesichtern der Männer deutlich Emotionen lesen. Allerdings nur in den schicken Zwischensequenzen – während der Gefechte bekommen wir die Burschen nicht zu sehen. Die Gefahr, dass sie im Kampf auf der Strecke bleiben, wäre wohl zu hoch, denn in **Frontlines** bekommen wir es mit wahren Gegnerhorden zu tun. Das Spiel stellt uns deshalb Dutzende weitere Stray Dogs zur Seite, die uns tapfer in die Schlacht folgen. Rotstern-Alliierte und Westkoalitionstruppen müssen zwar bis zur Veröffentlichung von **Frontlines** noch ein

bisschen im KI-Trainingscamp üben, ihre Hauptaufgabe erfüllen die Pixel-Soldaten aber in jedem Fall: Sie erzeugen eine packende Schlachtfeldatmosphäre, und zwar ganz ohne Skriptsequenzen. Die würden bei der Größe der Levels auch gar nicht funktionieren: Die sieben Singleplayer-Missionen in **Frontlines** sind riesig und bestehen zum Teil aus mehreren Levels und bestehen aus mehreren Levels und bestehen aus mehreren Levels und bestehen aus mehreren Levels – und auch genauso frei begehbar.

Wackere Kameraden

In der turkmenischen Raffinerie-

siedlung merken wir von der Größe der Karte erst mal nichts – wir sind an der Absturzstelle eingekesselt. Bis wir alle heranströmenden oder in den anliegenden Gebäuden verschanzten Gegner erledigt haben, bleibt das Kampfgebiet sehr klein. Ist der letzte Alliierte gefallen, erweitert sich das Schlachtfeld, und wir erhalten den Auftrag, vorzurücken. Jetzt markieren gelbe Symbole auf unserer HUD die Position zweier Ziele: eine Luftabwehranlage und eine Waffenkammer. Erst, wenn wir Erstere zerstören und Letztere einnehmen, schickt uns das Oberkommando Unterstützungstruppen. So zumindest die Story. Tatsächlich müssen wir nicht be-

*** 2010 Die EU nimmt die Türkei, Aserbaidschan und Georgien auf *** 2011 China und der Iran unterzeichnen Handelsverträge über Waffen und Öl *** 2011 Westmächte bewaffnen Saudi-Arabien gegen Iraner und Aufständische *** 2011 Kriege, Ölknaptheit, Krankheiten und Umweltschäden verursachen eine globale Rezession *** 2012 Die Rezession verursacht schwere Unruhen in China und Russland *** 2013 Der iranisch-saudische Krieg breitet sich über die ganze Region aus *** 2013 Der Klimawandel beendet die >>>



fürchten, irgendwann allein dazustehen: **Frontlines** jagt uns auch weiterhin ständig KI-Kollegen hinterher, die plötzlich um die Ecke kommen oder aus dem Hubschrauberwrack steigen. Die Kameraden folgen uns zwar unentwegt, doch weil wir selbst nur einer von vielen sind, hört niemand auf unser Kommando – ein Befehlssystem gibt es im Singleplayer-Modus nicht. Unsere Arbeit nehmen uns die anderen Stray Dogs auch nicht ab: Nur wir selbst können Computerhacken, Sprengsätze legen oder in klassischer **Battlefield**-Manier Flaggenpunkte einnehmen. Also suchen wir uns einen Weg durch die verwinkelten Gassen der Siedlung, während sich auch die anderen Stray Dogs in die Schlacht stürzen.

Dicke Wummen

Die Kampfgebiete in **Frontlines** sind nicht nur sehr groß und abwechslungsreich, sondern – wie wir hinter der von einer Rakete zerbröselten Betonmauer schmerzlich feststellen mussten – zum Teil auch zerstörbar. Explosionen verformen mühelos Wellblechwände, lassen Holzverschlänge zersplittern oder Sandsackbarikaden in Staubwolken aufgehen. Mit Munition müssen wir dabei nicht geizen: In regelmäßigen Abständen stehen in **Frontlines** Waffenkisten herum, an denen wir unsere Gra-

natenvorräte immer wieder aufstocken können. Selten durften wir so zwanglos rumballern! Unser Gewehr tauschen wir jedoch nicht so ohne Weiteres aus. Erst nach dem nächsten virtuellen Tod können wir eine andere Knarre wählen und je nach Auftrag Schrotflinte, Maschinenpistole, MG, Sturm- oder Scharfschützengewehr einpacken. Trotz des leicht futuristischen Szenarios und des modernen Designs sind die Schießprügel allesamt bodenständige, laute Bleispritzen. Wer sich mit den etwas schwachbrüstigen und realitätsfernen Strahlenkanonen aus **Battlefield 2142** nicht anfreunden konnte, wird mit dem **Frontlines**-Arsenal großen Spaß haben.

Fliegende Augen

Nachdem wir die Luftabwehrraketen mit C4 zerstört und die Wafenkammer mit einer kurzen Computerhackerei eingenommen haben, erweitert sich das Schlachtfeld erneut. Wir drängen den Feind weiter zurück. Besonders cool: Die Gegner, die im bisherigen Kampfgebiet noch am Leben sind, flüchten nun in die von der Rotstern-Allianz kontrollierte Zone. Ein Phänomen, das wir sonst nur aus Mehrspieler-Shootern mit menschlichen Gegnern kennen. Unser nächster Auftrag wird entsprechend kniffliger: Die Bunkeranlage erstürmen, in der sich mittlerweile jede Menge Gegner verschanzt haben. Die

Die Drohnen

Die fliegende **Spionage-Drohne** markiert gegnerische Kämpfer mit großen, roten Rauten. Sie hält zwar nur wenige Treffer aus und ist relativ laut, kann aber auch aus großer Höhe hervorragend spähen.



Der **Raketenhelikopter** verfügt über die gleichen Spionagemöglichkeiten wie sein unbewaffneter Verwandter, erledigt aber auch Infanteristen und leicht gepanzerte Fahrzeuge.



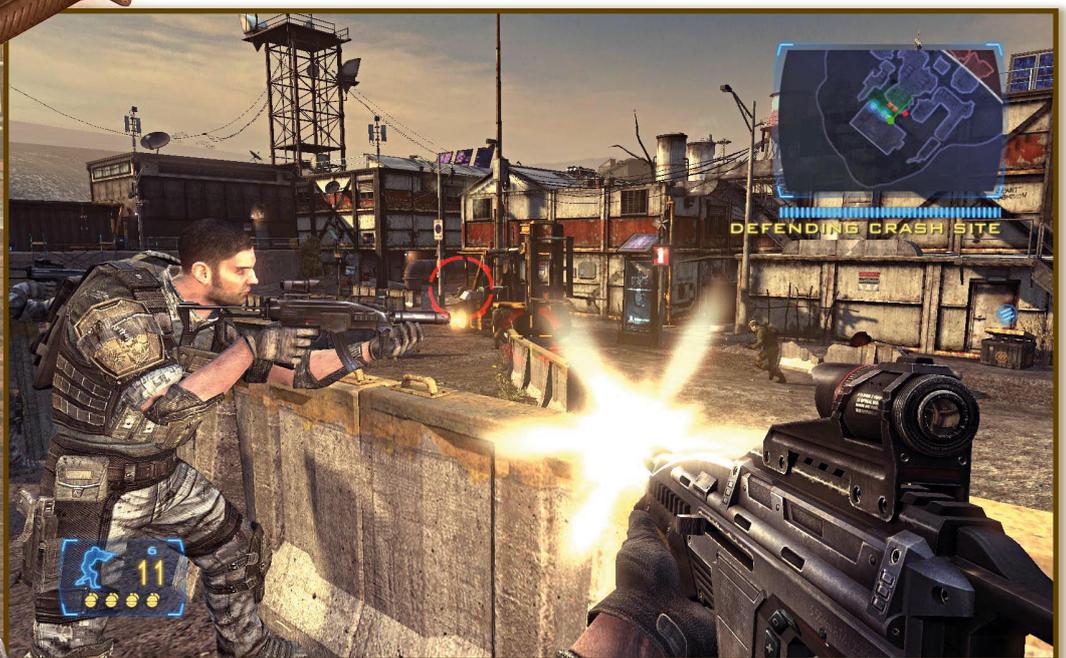
Sieht aus wie ein Kinderspielzeug und ist ebenso schnell und unscheinbar, jagt aber auf kurze Distanz sogar schwere Panzer in die Luft: Der **Tiger Runner** der Rotstern-Allianz.



Die **MG-Drohne** reißt ganze Gegnergruppen auf. Die Mörserdrohne nutzt das gleiche Chassis, ist aber mit vier parallelen Granatwerfern bestückt und hat somit noch mehr Feuerkraft.



Kerle hocken in MG-Nestern bei freiem Schussfeld über 50 Meter – da reinzugehen wäre Selbstmord! Aber wir müssen zunächst auch gar nicht dort hinein, wir ha-



Dank der zahlreichen **Waffenkisten** (am rechten Bildrand) geht uns die Munition nie aus: Wir können das ganze Level mit Granaten zerlegen.

Vorhersehbarkeit des Wetters, Missernten folgen *** 2013 Massive Hungersnöte in Afrika, Nationen zerfallen, Anarchie herrscht *** 2013 Israel liefert Waffen an den Iran und Saudi-Arabien, beide üben Vergeltungsschläge gegen Israel *** 2013 Pakistan verfällt in Chaos und Stammesküngele, die Nato schreitet ein >>>



Mit der **MG-Drohne** strecken wir reihenweise Gegner nieder, Hindernisse wie Treppen oder Felsbrocken kann sie allerdings nicht überwinden.

ben nämlich zwei der Waffensysteme gefunden, die **Frontlines** besonders spannend machen: die Drohnen. Zuerst schicken wir den Hunter los. Das ist ein kleiner, fliegender Aufklärer. Die Kamera wechselt in die Drohnen-Außenperspek-

tive, und wir steuern das Ding, von den Gegnern weitgehend unbeachtet, in den Bunker. Cool: Der Hunter markiert nicht nur feindliche Truppen, sondern kann durch seinen Selbstzerstörungsmechanismus auch richtig fies sein. Leise surrend schwirrt unsere Drohne durch ein kleines Fenster von hinten in den Kontrollraum der Anlage, in dem drei Alliierte gebannt über den Hof in Richtung unserer Truppen schauen. Für einen kurzen Moment haben wir ein schlechtes Gewissen, den Burschen so einen bösen Streich zu spielen. Dann drücken wir den Selbstzerstörungsknopf – Kawumm!

Eifrige Nachläufer

Die Explosion schleudert die drei Kämpfer im hohen Bogen aus dem Fenster. Gleichzeitig hat sie den Verriegelungsmechanismus der Bunkertüren zerstört – der Weg ist frei! Unsere Kameraden stürmen über den Hof, mitten hin-

ein in das feindliche MG-Feuer. Der Weg mag zwar frei sein, ungefährlich ist er aber immer noch nicht. Wir schicken deshalb unsere zweite Drohne los, einen Minipanzer mit Gatling-Geschütz, so eine Art Motorsense für Gevatter Tod. Die räumt mit den feindlichen Truppen so richtig auf und steckt problemlos einige schwere Treffer weg. Die anderen Stray Dogs rücken jetzt abermals vor. Die KI, ob Freund oder Feind, kann momentan noch nicht so recht unterscheiden, ob wir als Drohne oder als Soldat unterwegs sind. Unsere Kollegen (die uns ja immer folgen) rennen also dem Minipanzer hinterher, weil sie denken, wir würden einen Vorstoß wagen, und kommen wieder zu uns zurück, sobald wir den Drohnen-Kontrollmodus wieder verlassen. Unsere Gegner wieder-

um interessieren sich nicht für unseren Soldatenkörper, der während der Drohnenfahrten schutzlos am Boden kauert. Die Entwickler beraten gerade noch, ob und wie sie das für die Verkaufsversion ändern wollen. Den Spielablauf stört das eigentlich nicht, es drückt aber ein wenig auf die Atmosphäre, wenn die Stray Dogs mitten im Angriff abrupt kehrtmachen, weil sie merken, dass wir gar nicht vor, sondern hinter ihnen stehen.

Tödliche Pakete

Am Ende der ersten Mission befreien wir Andrews schließlich aus den Händen der Rotstern-Truppen. Der Reporter hat in der Geiselhaft erfahren, dass die Ostmächte sich nicht mit Turkmenistan zufrieden geben werden: China marschiert in Taiwan ein,



Die unauffällige **Hunter-Drohne** dient als fliegendes Auge – und fliegende Bombe.

★★★ 2013 Turkmenistan liefert über Afghanistan und Pakistan Öl an den Westen
 ★★★ 2014 Israel, Saudi-Arabien und Iran vergehen in einem atomaren Krieg
 ★★★ 2014 Ölproduktion im Mittleren Osten fällt ins Bodenlose ★★★ 2014 Die schwächelnde Weltwirtschaft wird zur ausgewachsenen Depression >>>

Ein Bergdorf in Tadschikistan

Nach dem Frontlinienprinzip drängen Sie den Feind nach und nach weiter zurück, bis das Schlachtfeld Ihnen gehört. Ein Beispiel:

3 Nun trifft Verstärkung ein. Wir sollen mit den Stray Dogs ein Dorf erobern und halten.

4 Die Rotstern-Allianz schickt Panzer, die unsere Deckung ruck zuck zu Klump schießen.

5 Ein Luftschlag rettet uns in letzter Minute. Geschafft! Das Dorf ist in unserer Hand.

2 Die MG-Drohne räumt uns den Weg frei, anschließend zerstören wir eine Flugabwehrbatterie.

1 Als Einzelkämpfer erkunden wir ein Tal. Unsere Spionagedrohne markiert derweil Feinde.

Russland macht in weiteren Staaten Rabatz – der Kampf ums Öl hat sich mittlerweile zum Weltkrieg gemauert. Die Stray Dogs kämpfen sich fortan durch Zentralasien bis in russisches Gebiet vor. Dadurch bietet **Frontlines** in jedem Einsatz ein neues Schlachtfeld: Von den Steppen Turkmenistans geht's über malerische Bergdörfer und verschneite Ebenen bis in zerbombte russische Großstädte. Ganz recht: zerbombt. Mittlerweile reichen ein

paar Infanteristen nämlich nicht mehr aus, um die Ziele der Westkoalition zu erfüllen. Deshalb erhalten die Stray Dogs ab und zu Luftunterstützung. Mit einem Zielsuchgerät markieren wir feindliche Truppenverbände, wenige Sekunden später rauscht ein unbemannter Jet übers Schlachtfeld und deckt den Gegner mit Raketen, Bombenteppichen oder Benzinbomben ein. So nehmen wir's auch mit weit entfernten Gegnern und Panzern auf.

Neue Aufgaben

Panzer stehen natürlich nicht nur den Oststreitkräften zur Verfügung. Früher oder später rollen auch die Stray Dogs mit schwerem Gerät über die zentralasiatischen Ebenen, oder schweben mit einem Kampfhubschrauber darüber. Die Bodenfahrzeuge steuern sich dabei ebenso unkompliziert wie in der **Battlefield**-Reihe, die Helikopter verlangen allerdings ein wenig mehr Fingerspitzengefühl, denn sie liegen nicht ganz so

stabil in der Luft. Doch egal, ob zu Lande oder in der Luft: Das Spielprinzip bleibt in **Frontlines** in der Regel gleich. Wir zerstören beziehungsweise erobern eines oder mehrere Ziele, erweitern damit das Kampfgebiet und rücken weiter vor, um die nächsten Aufträge zu erfüllen. Das Spiel gestaltet die Einsätze dabei so abwechslungsreich wie möglich. So schlagen etwa zu Beginn einer Mission taktische Atomwaffen neben dem Schlachtfeld ein. Das Gebiet ist



Gegen Ende des Spiels schlagen Sie sich auch durch eine zerbombte **Stadt**. Welche, verraten wir nicht.



Vor dieser Festung kommt es zu einer Panzerschlacht, in der wir mit unserem **Hubschrauber** mitmischen.

*** 2014 Erderwärmung hebt den Meeresspiegel *** 2014 Die neue Nordamerikanische Union umfasst den ganzen Kontinent *** 2015 Kaspisches Öl macht Zentralasien zum »Neuen Mittleren Osten« *** 2015 Konflikt zwischen Nord- und Südamerika *** 2015 Zivile Unruhen in ganz Europa und Nordamerika *** 2015 China unterstützt Südamerika *** 2015 Grenzkonflikte zwischen China und Indien, Indien tritt der Nato bei *** 2015 Russland und China gründen die Rotstern-Allianz *** 2015 Kaspische Staaten spielen >>>



Luftschlag



Mit einem Laserzielgerät nehmen wir zwei Panzer aufs Korn. Die Einblendung zeigt an, in welcher Region unser Bombenteppich niedergehen wird. Einen Mausklick später sind die Panzer Geschichte: Das Bombardement ebnet das gesamte Zielgebiet ein.

nun verstrahlt, wird dürfen unseren Panzer vorerst nicht verlassen – ein dramatisches Panzergefecht entbrennt inmitten einer radioaktiven Todeszone. In einer weiteren Mission schießen wir zuerst mit unserem Hubschrauber eine riesige russische Festung sturmreif, dringen dann als Fußsoldat tief in die Eingeweide der Basis ein und sabotieren dort eine Kontinentalrakete. In einer dritten Mission wiederum sind wir zunächst allein unterwegs, erhalten dann Unterstützung von den Stray Dogs und müssen schließlich ein Dorf mit Verteidigungsanlagen wie MG-Nestern oder Selbstschussanlagen bestücken, um anrückende Rotstern-Truppen für eine bestimmte Zeit abzuwehren. Sie sehen: Langweilig wird **Frontlines** nicht.

Gewaltige Gefechte

Bei der Verteidigung des Dorfes versuchen die Osteinheiten sogar, die von uns eroberten Zonen zurückzugewinnen. Während wir also Position A mit einem Railgun-Geschütz gegen Panzer verteidigen, sichern feindliche Infanteristen unbenutzt Position B. Weil wir der einzige Stray Dog sind, der Missionsziele erfüllen und Gebiete erobern kann, müssen wir also regelmäßig die Stellung wechseln. Überall detonieren Granaten und Raketen, Explosionen legen das Dorf in Schutt und Asche,

eigene und gegnerische Soldaten rennen wild schießend durcheinander – aufregend! Diese Mission ist ein kleiner Vorgeschmack auf den Multiplayer-Modus, in dem die Frontlinie ständig von den Kämpfern verschoben wird.

Bislang mussten sich Spiele meistens entscheiden, ob sie primär ein Singleplayer- oder ein Multiplayer-Erlebnis sein wollten. Selbst **World in Conflict** mit seiner tollen Story merkt man an, dass die Karten in erster Linie auf den Mehrspieler-Modus ausgerichtet sind, das rasante Death-

match eines **Call of Duty 4** besteht letztlich doch »nur« aus Bauteilen der Kampagne. **Frontlines** dürfte hingegen halten, was schon so manche Spiele vor ihm versprochen: Eine spannend inszenierte Handlung à la **Call of Duty** für Einzelspieler und aufregende Mehrspielerschlachten vom Kaliber eines **Battlefield**.

Große Klassen

Um Kampagne und Mehrspieler-Modus deutlich erkennbar zu trennen, haben beide ihre eigenen Schlachtfelder. Nach jetziger



Die Russen reagieren auf die Invasion ihres Heimatlandes mit taktischen **Atomschlägen**.



Den »**Kampfbus**« gibt es nur auf einer Karte im Mehrspieler-Modus. Er steht beiden Parteien zur Verfügung.

die Supermächte gegeneinander aus *** 2016 Supermächte werden militärische Polizeistaaten *** 2016 Die Depression verschlimmert sich *** 2016 Nordamerika wird dank Raketenabwehr immun gegenüber strategischen Waffen *** 2016 Anhaltende Pandemien sorgen für Hundertmillionen von Toten >>>



Mit dem **EMP-Werfer** legen wir Fahrzeuge lahm – allerdings nur im Mehrspieler-Modus und nur, wenn wir als EMP-Techniker in die Schlacht ziehen.

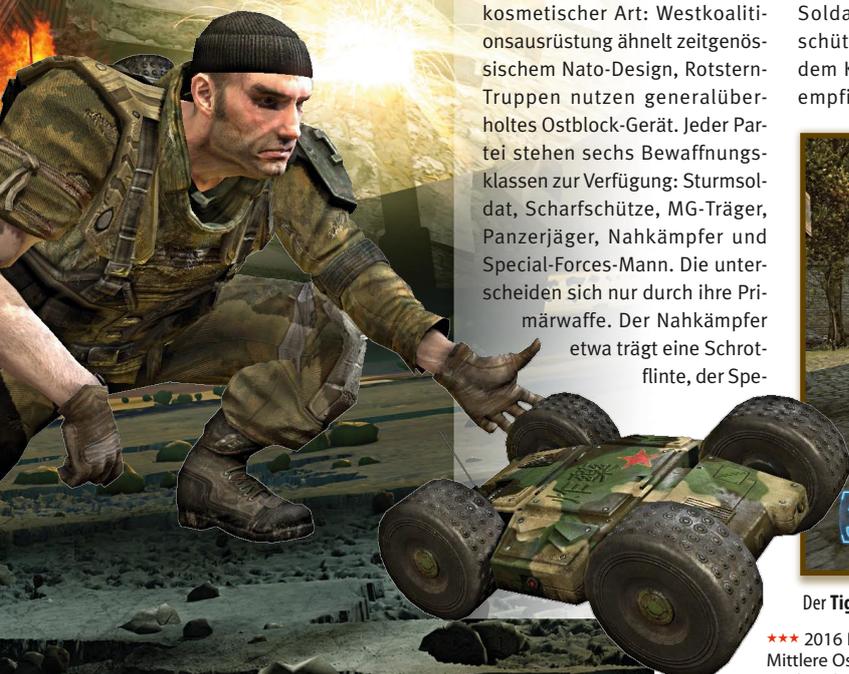
Planung wird **Frontlines** zunächst auf acht Multiplayer-Karten stattfinden, die zum Teil stark vom Story-Modus abweichen. So enthielt unsere Preview-Version zum Beispiel einen Nachteinsatz – in der Kampagne sind wir ausschließlich tagsüber unterwegs. Einige der Fahrzeuge sind ebenfalls nur auf den Mehrspielerschlachtfeldern verfügbar, so zum Beispiel die Jets beider Armeen. Apropos Armeen: Im **Frontlines**-Multiplayerpart entscheiden wir uns zu Beginn einer Runde für die Westkoalition oder die Rotstern-Allianz. Fortan stehen uns nur die Waffen und Fahrzeuge dieser Partei zur Verfügung. Die Unterschiede sind dabei in erster Linie kosmetischer Art: Westkoalitionsausrüstung ähnelt zeitgenössischem Nato-Design, Rotstern-Truppen nutzen generalüberholtes Ostblock-Gerät. Jeder Partei stehen sechs Bewaffnungsklassen zur Verfügung: Sturmsoldat, Scharfschütze, MG-Träger, Panzerjäger, Nahkämpfer und Special-Forces-Mann. Die unterscheiden sich nur durch ihre Primärwaffe. Der Nahkämpfer etwa trägt eine Schrotflinte, der Spe-

cial-Forces-Soldat eine schallgedämpfte Maschinenpistole. Soweit, so **Battlefield**.

Verwegene Profis

Anschließend wählen wir noch eine von vier Spezialisierungen. Der Bodenunterstützer repariert mit seinem Schweißbrenner verbündete Fahrzeuge und errichtet Geschützstellungen, der EMP-Techniker ist für Radar unsichtbar und legt feindliche Vehikel und Kommunikation lahm, der Drohnenfachmann lenkt die heimtückischen Kleinfahrzeuge, und der Luftschlag-Koordinator sagt, wo Bomben einschlagen sollen. In Kombination mit den Bewaffnungsklassen entstehen so 24 Soldatenklassen. Der Scharfschütze, der sich ohnehin aus dem Kampfgetümmel raushält, empfiehlt sich als Luftschlag-

Koordinator, der Special-Forces-Mann als EMP-Techniker. Je mehr Punkte wir in einem Gefecht machen, etwa durch Abschüsse oder Eroberungen, desto bessere Fähigkeiten erhalten wir in unserer Spezialrolle. Der zunächst nur radargetarnte EMP-Techniker zum Beispiel erhält auf der zweiten Erfahrungsstufe EMP-Granaten und auf der dritten, der höchsten, einen Störsender, der die Bombenangriffe des gegnerischen Luftschlag-Koordinators verhindert. Beim Drohnenfachmann liegen die einzigen spürbaren Unterschiede zwischen Westkoalition und Rotstern-Allianz. Zunächst befehlen beide einen fliegenden Spion, auf Level 2 erhält der Alliierte ein flinkes, ferngesteuertes Miniauto, mit dem er Panzer sprengen kann; der Westsoldat schickt hingegen den MG-Wagen los. Auf Stufe 3



Der **Tiger Runner** ist ein kleines, ferngesteuertes Bombenauto, das Panzer in die Luft jagen kann.

*** 2016 Nato und Indien gründen die Westkoalition *** 2017 Der Mittlere Osten verfällt in Stammeschaos *** 2018 Der Hungertod wird auch in entwickelten Ländern alltäglich *** 2019 Kaspische Staaten treten der Allianz bei *** 2019 Katastrophales Wetter >>>

Die Fahrzeuge

							
Bezeichnung:	Jeep	Radpanzer	Flak	Panzer	Transporthubschrauber	Kampfhubschrauber	Düsenjäger
Besatzung:	Fahrer, Bordschütze, drei Passagiere	Fahrer, Passagier	Fahrer	Fahrer, Bordschütze	Pilot, zwei Bordschützen, drei Passagiere	Pilot, Bordschütze	Pilot
Bewaffnung:	Maschinengewehr, Raketen	Bordgeschütz, Raketen	Bordgeschütz, Raketen	Bordgeschütz, zwei MG	zwei Bordgeschütze	Bordgeschütz, Raketen	Bordgeschütz, Raketen

folgt dann ein raketenbestückter Minihubschrauber (Rotstern-Allianz) beziehungsweise ein kleiner Mörserpanzer (Westkoalition). Da sich die Vehikel erheblich voneinander unterscheiden, wird sich noch zeigen müssen, inwiefern hier das Balancing funktioniert.

Alberne Kollegen

Ob balanciert oder nicht: **Frontlines** macht im Multiplayer-Modus mit bis zu 64 Spielern schon jetzt einen Heidenspaß, besonders Dank der Drohnen. Denn im Gegensatz zu den Bots im Singleplayer-Modus wissen menschliche Spieler, welche Bedrohung von den schwirrenden, surrenden und rumpelnden Kampfmaschinen ausgeht – und dass irgendwo auf der Karte jemand hockt, der gebannt in den Monitor seiner Fernbedienung starrt. Es gibt wenig Peinlicheres, als seine MG-Drohne mit feuernden Rohren über einen Dorfplatz zu schicken, nur um anschließend von einem vorbeispazierenden Gegner k.o. geschlagen zu werden. Kollege Heiko hat schon jetzt einen Narren an den ferngesteuerten Kleinen Sprengvehikeln gefressen.

Die Dinger sind wahnsinnig schnell, aber nicht besonders wendig. Auf der Jagd nach Action-Expertin Petra sammelte er seinen Flitzer geradewegs in eine Hauswand, die daraufhin zusammenbrach und den für das Radar bis zu diesem Zeitpunkt unsichtbaren Hardware-Redakteur Hendrik im Freien stehen ließ. Viel geschossen wurde zwar in dem Moment nicht, dafür aber umso mehr gelacht.

Das Frontliniensystem führt dazu, dass ständig alle Spieler in einem Kampfgebiet herumtollen, anstatt wie etwa in **Battlefield 2** mal hier, mal dort auf Jagd nach Flaggenpunkten zu gehen. Von den Fahrzeugen einmal abgesehen, die meist mehrere Geschützpositionen und Sitzplätze anbieten oder gelegentlich repariert werden wollen, gibt es allerdings nicht allzu viele Möglichkeiten für die Spieler, sehr eng zusammenzuarbeiten. Sanitäter werden nicht gebraucht, denn wie in den Singleplayer-Shootern mittlerweile üblich heilen die Kämpfer selbstständig, wenn sie sich eine Weile aus den Gefechten raushalten, und Munition gibt's

auch zu Hauf. Allerdings können die Spieler Squads bilden, deren Anführer für seine Untergebenen als Einstiegspunkt dient und sichtbar Ziele oder Marschrichtungen vorgeben kann.

Letzte Worte

Eine Marschrichtung gibt **Frontlines** schon jetzt vor: Multiplayer-Shooter sind zwar die Zukunft, aber das heißt noch lange nicht, dass sie nicht auch packende Einzelspieler-Erlebnisse mit dramatischer Inszenierung sein können.

Davon sind wir begeistert. Wenn wir darüber nachdenken, wie glaubwürdig das Szenario des Spiels ist, wird uns allerdings ein wenig bang. Aber wir haben keine Zeitmaschine und deshalb keine Ahnung, wie unsere Welt im Jahr 2024 aussehen wird. Was **Frontlines** angeht, so wagen wir jedoch eine Prognose: Das Spiel wird ein Singleplayer- und Multiplayer-Kracher! Okay, eine zweite Prophezeiung trauen wir uns auch noch zu: Nächste Woche wird der Sprit teurer. **FAB**

Die Zukunft hat begonnen



Drohnen wie die aus **Frontlines** sind keine Zukunftsmusik. Der unbemannte Predator (oben) wird schon seit geraumer Zeit vom US-Militär zur Aufklärung eingesetzt und kann seit Neuestem sogar mit panzerknackenden Hellfire-Raketen bewaffnet werden. Die Bundeswehr veranstaltet einmal jährlich einen Ingenieurswettbewerb, um die Entwicklung von militärischen Hilfsrobotern voranzutreiben.



Die eher unscheinbare **Mörserdrohne** (Bildmitte) verwüstet mit ihrem Granatwerfer ganze Straßenzüge.

Frontlines: Fuel of War

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Februar 2008**
 ► Hersteller **Kaos / THQ** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Im Meinungskasten zu Medal of Honor: Airborne habe ich gemutmaßt, das Konzept mit dem immer wieder neu einsteigenden Helden könnte der Singleplayer-Modus von Battlefield 3 werden. Nun sind die Programmierer bei den Kaos Studios ihrem alten Arbeitgeber Electronic Arts zuvorgekommen. Und haben ganz beiläufig noch ein Element eingebaut, das wohl jeder Battlefield-Spieler vermisst: zerstörbare Umgebungen. Endlich bleibt mein Panzer nicht mehr an einem Gartenzaun hängen, endlich haufen meine Handgranaten Löcher in Wellblechhütten. Apropos Handgranaten: Die klingen in **Frontlines** unheimlich echt. Also nicht »Ka-Wumm!« wie im Film, sondern »Bump!« wie auf dem Truppenübungsplatz – super!



fabian@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**

tötet Millionen, Regionen werden unbewohnbar ***2020 Die Rotstern-Allianz errichtet einen Raketen Schild, die Atomarsenale werden überflüssig *** 2020 Konventionelles Wettrüsten in Zentralasien *** 2021 Waffenstillstandsabkommen beenden Grenzkonflikte zwischen den Supermächten *** 2021 Turkmenistan verlässt die Allianz, tritt der Koalition bei *** 2023 Turkmenisches Öl kommt der verzweifelten Westbevölkerung zugute *** 2024 Beginn des Ölkriegs