

## [Preview: Frontlines - Fuel of War](#)

Kategorie : games

Veröffentlicht von [BulldoZer](#) am 27.12.2007

Waren Sie schon mal wieder tanken? Die Benzinpreise sind unglaublich hoch - denken Sie! Warten Sie erstmal bis zum Jahr 2024, wo ein riesiger Kampf um die letzten Erdölreserven zwischen der Western Coalition (USA und EU) und den Einheiten der Red Star Alliance (Russland, China, und eine turkmenische Terrorzelle unter Führung des Ex-Diktators) ausgebrochen ist. In dem Krieg zwischen den beiden großen Mächten wird mehr Blut als Öl vergossen. Frontlines - Fuel of War kommt aus dem Hause Kaos Studios und darf als ein Battlefield-Klon betrachtet werden. Die Entwickler von Kaos Studios haben zuvor den Mod "Desert Combat" für Battlefield 1942 erstellt und wirkten bei Battlefield 2 mit. Im Jahre 2005 machten sie sich dann mit Frontlines -Fuel of War selbstständig. Wir haben die offene Beta angetestet und können Ihnen einen ersten Eindruck vom Gameplay vermitteln.

Das GameplayZwei Kontrahenten bekriegen sich auf 10 verschiedenen Maps um die letzten Ölreserven auf der ganzen Welt. Das Schlachtfeld ist ähnlich wie bei Battlefield aufgebaut und in mehreren Checkpoints unterteilt, die es zu erobern gilt. Gewonnen hat die Fraktion, die auch den letzten Checkpoint eingenommen hat. Dabei greifen sich die beiden Parteien mittels Panzer, Helikopter, Buggys und Humvees an.



Natürlich kann die Map auch im Schneckentempo zu Fuß erobert werden. Damit Sie dem Fußvolk einen Turbo verpassen können gibt es dafür die Shift Taste zum Sprinten. Kleiner Unterschied - bei Battlefield und Day of Defeat sprinten Sie ein paar Sekunden und müssen kurzfristig nach Luft ringen, während Sie bei Frontlines - Fuel of War die ganze Map durchsprinten können. Natürlich hebt sich der Battlefield-Klon vom Original ab. So zum Beispiel können Sie Drohnen benutzen um den Feind auszuspionieren oder anzugreifen. Je nach Erfahrungslevel können Sie technisch bessere Drohnen einsetzen und den Feind mit Raketenwerfer oder MG in Schach halten. Durch Kills und Halten/Erobern von Checkpoints sammeln Sie Erfahrungspunkte, die Ihnen je nach gewählter Klasse Vorteile verschaffen.



Ein ebenfalls sehr nettes Features sind die explosiven Luftangriffe, die Panzern und ganze Infanterien den Gar aus machen. Die Techniker verteilen Munition und halten die eigenen Fahrzeuge in Schuss. Die EMP-Klasse kann nicht nur alle technischen Geräte, darunter auch Panzer, in einem bestimmten Umkreis lahm legen, sondern auch Soldaten unter Strom setzen. Betreten diese das Wasser sterben sie sofort.

In Frontlines - Fuel of War, stehen Ihnen sechs verschiedene Waffenklassen sowie je 4 verschiedene Spezialisierungen zur Verfügung. Diese setzen sich wie folgt zusammen.

->Assault ->Heavy Assault ->Sniper ->Anti-Vehicle ->Special Ops ->Close Combat

Für jede dieser Klassen kann man sich noch für eine von je vier Spezialisierung entscheiden. Dies macht insgesamt 24 Kombinationen möglich.

->**Bodenunterstützung** Das Bodenunterstützungssset enthält ein Reparaturwerkzeug samt Verteidigungsturm, um zum Einen Fahrzeuge zu flicken und zum Anderen die Gegner auf Distanz zu halten. ->**Gegenmaßnahmen**

Mit dem Set Gegenmaßnahmen werden einem Spielzeuge wie EMP-Waffen in die Wiege gelegt, was gegnerischen Drohnen und Fahrzeugen gar nicht gut bekommt. ->**Drohntechnologie**

Mit der Drohntechnologie erhält man Zugriff auf die gesamte Palette der Kampfdrohnen. Mit diesen kann man den Gegner nicht nur ins Gras beißen lassen, sondern auch unbemerkt ausspionieren, die Feindpositionen melden, um ihn dann ins Jenseits zu befördern.

->**Luftunterstützung**

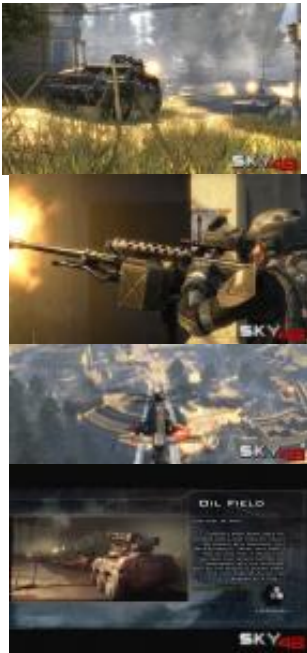
Durch die Luftunterstützung lassen sich gegnerische Stellungen durch gezielte Angriffe von Hubschraubern und Bombardements von Flugzeugen in Schutt und Asche legen, was diesem Set eine nicht unerhebliche Schlagkraft verleiht. Quelle: <http://www.fuelofwar.de>

GrafikDie Grafik basiert auf der Unreal Engine 3, wobei diese Engine nicht komplett ausgenutzt wurde, da die Maps doch recht kahl und trist wirken. Eventuell ändert dies sich bis zum finalen Release im Februar. Die Soldaten sowie die Fahrzeuge sehen detailliert modelliert aus. Die Bodentexturen machen einen realistischen Eindruck. Fazit



Battlefield 2 basiert mehr auf Taktik, während Frontlines - Fuel of War mehr auf knallharte Action getrimmt ist. Die verschiedenen Klassen-Kombinationen machen das Teamplay zu einem Muss und sind eine willkommene Abwechslung zum Original. Viele kleine Extras wie die Drohnen, die Möglichkeit eine Atombombe auf den Gegner zu werfen und ihn mit EMP-Granaten außer Gefecht zu setzen machen Frontlines - Fuel of War zu einem würdigen Battlefield-Klon. Bislang liegen allerdings noch keine genauen Informationen zum Single-Player vor und wie die K.I. sich verhalten wird. Sollte Kaos Studios es schaffen den Single-Player-Modus entsprechend umzusetzen, dürfen wir uns auf einen würdigen Battlefield-Konkurrenten freuen. Links->[Alle Trailer und Ingame-Videos zu Frontlines - Fuel of War](#) ->[Frontlines - Fuel of War - Fanseite](#) Screenshots











Autor: Christian Horenkamp