

Storm Frontline Nation

Dieser Sturm bringt keinen frischen Wind, aber solide Rundenstrategie, die Total War nacheifert. Allerdings auch in einem unerfreulichen Aspekt. Von Michael Graf

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Just A Game** Entwickler: **Colossal (Storm: Frontline Nation ist das Erstlingswerk)**
Termin: **28.6.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7311

Auf DVD: Test-Video

Notorischen Untergangspropheten zufolge steht die Europäische Union angesichts der Euro-Krise am Rande des Abgrunds. Im Rundenstrategie-Spiel **Storm: Frontline Nation** ist sie schon einen Schritt

weiter: Das Europa des Jahres 2012 zerbricht, jedes Land kämpft für sich. Die üblichen Gründe: Wirtschaftskrise, Rohstoff-Mangel,

Jowood-Pleite. In der Story-Kampagne folgen Sie mit Deutschland, Großbritannien, Frankreich, Russland oder der Neu-Kolonialmacht USA einer Missionskette, im freien Feldzug ringen Sie gar mit einer von 46 Nationen um

anfangs seine Flotte stärken, Großbritannien seine marode Infrastruktur sanieren. Neben den Hauptmissionen gibt's – auch im freien Feldzug – optionale Nebenaufträge à la »Erobern Sie drei Provinzen«. Allerdings leiden die eintönigen Aufgaben unter der lieblosen Präsentation in hässlichen Textfenstern.

Zudem entfaltet der Rundenmodus längst nicht den Tiefgang eines **Hearts of Iron 3**. Beispielsweise ist Geld der einzige Rohstoff, und auch die Forschung entpuppt sich als simpel, in fünf Kategorien schalten Sie eine Handvoll Fortschritte frei. Und in Ihren Provinzen dürfen Sie magere sechs Gebäude hochziehen, darunter Garnisonen, die Armeen versorgen. Apropos: Jede Nation rekrutiert dieselben 20 Truppentypen, darunter Spione und Kommandosoldaten. Konventionelle Streitkräfte werten Sie mit optionalen Upgrades auf, die entweder Pflicht sind – oder überflüssig.

Sei's drum, **Storm: Frontline Nation** konzentriert sich eben auf Kriege und Schlachten. Während Schiffs- und Luftkämpfe immer automatisch laufen, dürfen Sie in Feldschlachten selbst den Mauszeiger anlegen. Das macht durchaus Spaß, auch dank der ordentlichen Balance. Abgesehen von der Infanterie, die generell zu schwach ausfällt, hat jede Einheit eindeutige Stärken und Schwächen, was



Nicht so stürmisch

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Niemand weiß besser als ich, dass es bei Rundenstrategie nicht auf Grafik und Sound ankommt. Herrje, anno 2002 hat mich das erste Strategic Command wochenlang gefesselt, trotz seiner Krümeloptik. Wer das nachvollziehen kann, darf sich für **Storm: Frontline Nation** eine 70er-Wertung vorstellen. Allerdings nur eine niedrige, das Hauptproblem des Spiels ist die schlechte KI, die auf Dauer den Anspruch und die Motivation zernagt. Einmal habe ich's zwar gerne durchgespielt, der Europakrieg motiviert, die Schlachten sind spaßig. Für einen zweiten Durchlauf ist mir der Sturm aber einfach nicht mitreißend genug.

taktische Winkelzüge erlaubt. So jagen Sie Artillerie mit Kampfhubschraubern oder locken gegnerische Helis mit Panzern zu Ihrer Flak. Neben dem Terrain wirkt sich auch die Moral der Truppen aus, überdies spielen das Wetter und sogar Tag-Nacht-Wechsel eine Rolle. Die Gefechte entfalten allerdings keine Massenschlacht-Faszination à la **Total War**, denn jede Seite darf mit maximal sieben Ein-

Stärken

- + motivierende Rundenkampagne
- + taktisch anspruchsvolle Schlachten

Schwächen

- schlechte KI
- umständliche Bedienung
- lieblose Präsentation
- Bugs

Einfluss. Wie in der **Total War**-Serie verwalten Sie dabei nicht nur Ihr Reich, sondern schlagen auch Schlachten, die ebenfalls rundenweise ablaufen. Doch nicht nur die Spielprinzipien ähneln sich, **Storm: Frontline Nation** eifert dem Vorbild auch in einem unerfreulichen Aspekt nach: der schwachen KI.

Doch Moment, eines nach dem anderen. Stärken hat **Storm: Frontline Nation** nämlich auch, beispielsweise stellt Sie jedes Land vor andere Herausforderungen, vor allem in der Story-Kampagne. Deutschland etwa muss

Die Bugs

Unsere Wertung basiert auf der Version 1.0.9.1480, die mehrere Probleme bereinigt, darunter Abstürze und Soundfehler. Allerdings gibt's weiterhin Bugs: Wenn wir etwa aus einer Schlacht zurück ins Hauptmenü wechseln und einen Kampagnen-Spielstand laden, prangt auch im Strategiemodus das Truppenplatzierung-Menü der Schlacht. Abhilfe schafft dann nur ein Neustart. Für solche Macken ziehen wir bei der Bedienung einen Wertungspunkt ab.



Unsere Deutschen attackieren das von Frankreich besetzte Italien an mehreren Fronten.

Steam-Pflicht

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie Storm: Frontline Nation auf der Online-Plattform Steam registrieren, was den Weiterverkauf verhindert.

TERMIN: 28.6.2011 PREIS: 30 Euro USK: ab 12 Jahren

Storm Frontline Nation

Rundenstrategie

Publisher Just A Game
Entwickler Colossal
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne, Einzelgefecht **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** Direct IP **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Die Einzelschlachten werden mangels Abwechslung auf Dauer langweilig, die Kampagne eignet sich nur für Staatsmänner mit viel Zeit.«

GRAFIK

➤ ansehnliche Schlachten ➤ Upgrades wirken sich optisch aus
 ➤ ordentliche Strategiekarte ... ➤ ... aber trister als in Total War
 ➤ generelle Detailarmut ➤ Wettereffekte verdecken Karte

SOUND

➤ passable Kampfeffekte ➤ profilllose Synthi-Musik
 ➤ miserable Sprachausgabe
 ➤ alle Einheiten sprechen (schlechtes) Englisch

BALANCE

➤ gut umgesetzter Militär-Teil ➤ weitgehend ausbalancierte Einheiten ... ➤ ... aber Infanterie zu schwach ➤ kein spielbares Tutorial ➤ generell niedriger Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE

➤ motivierender Europakrieg ➤ UNO-Pendant wacht über Beziehungen ➤ generell lieblose Präsentation ➤ keine nennenswerte Inszenierung ➤ teils fehlerhafte Übersetzung

BEDIENUNG

➤ gute Schlacht-Bedienung ➤ Erklärtexte in Menüs
 ➤ teils unlogische Menüstruktur
 ➤ Strategiekarte teils unübersichtlich ➤ Bugs

UMFANG

➤ Europa und Nordafrika als Schlachtfeld ➤ lange Kampagne
 ➤ alle Nationen sind spielbar ➤ guter Wiederspielwert
 ➤ vergleichsweise wenige Provinzen auf der Strategiekarte

STARTPOSITIONEN

➤ jedes Land steht vor anderen Herausforderungen
 ➤ individuelle Hauptmissionen für die fünf Hauptnationen
 ➤ optionale Nebenaufträge ... ➤ ... mit stets gleichen Zielen

KI

➤ setzt Einheiten-Talente ein ➤ bündelt Armeen ➤ greift oft frontal an ➤ erklärt überlegenen Nationen den Krieg ➤ lässt Städte unverteidigt ➤ Wegfindungs-Probleme in Schlachten

EINHEITEN

➤ eindeutige Stärken und Schwächen ➤ ABC-Waffen
 ➤ Forschung ➤ Spione und Kommandosoldaten ➤ Einheiten der großen Nationen unterscheiden sich ... ➤ ... aber nur optisch

KAMPAGNE

➤ Wahl zwischen freier Eroberung und Story-Feldzug
 ➤ motivierender Mix aus Reichsverwaltung und Schlachten ...
 ➤ ... dem auf Dauer Anspruch und Abwechslung fehlen



Der Atomschlag versucht die Provinz und macht sie unbrauchbar.

heiten antreten. Erst wenn eine zerstört wird, kann eine weitere nachrücken. Daran ändert sich auch nichts, wenn Sie auf der Strategiekarte aus mehreren Richtungen angreifen. Dann dürfen Sie Ihr Heer zwar in der Schlacht an mehreren Fronten aufstellen, sind aber trotzdem auf sieben Einheiten beschränkt.

Das Kampfgeschehen unterteilt sich in zwei Abschnitte: In Befehlsphasen erteilen Sie Order, die ihre Einheiten in Aktionsphasen selbstständig ausführen. Allerdings stören Wegfindungs-Probleme: Wenn zwei Panzer dieselbe Brücke überqueren sollen, bleibt gerne mal eines der beiden Vehikel stehen. Die KI-Feinde wiederum setzen zwar die Spezialtalente ihrer Truppen ein, stellen sich ansonsten aber oft dämlich an. Zum Beispiel wehren sie sich nicht gegen Artilleriebeschuss. Oder sie stürmen hirnlos heran – weshalb es oft genügt, den Gegner kommen zu lassen. Das senkt den taktischen Anspruch deutlich. Auf der Kampagnenkarte bündeln die Gegner ihre Truppen, handeln aber auch häufig irrational. So lassen sie ihre Hauptstadt (!) unverteidigt oder legen sich mit übermächtigen Gegnern an. Dadurch wird die Kampagne selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade

Wie Total War – nur schlechter.

recht einfach. Zumindest, wenn Sie nicht gleich mit dem halben Kontinent Streit anfangen. Darüber wachen auch die »Alliierten Nationen«. Der Staatenbund unterstützt kleine Länder, die von großen attackiert werden – was sich in jedoch nicht spürbar auswirkt.

Trotz des gemäßigten Schwierigkeitsgrades stoßen Neulinge auf einen Stolperstein: das dünne Tutorial. Lehr-Videoschnipsel und das Handbuch erklären wichtige Konzepte nur lückenhaft. Die Bedienung funktioniert zwar, leidet aber unter ewigen Ladezeiten und teils unlogischen Menüs. So können Sie zwar Ihre Beziehung zu den »Alliierten Nationen« verbessern, indem Sie Sperrverträge für ABC-Waffen unterzeichnen. Diese Option finden Sie aber nicht in der UNO-Übersicht, sondern im »Inland«-Karteireiter der Diplomatie-Tabelle.

Diplomatie betreiben Sie auch im Multiplayer-Modus. Im LAN oder über eine Direct-IP-Verbindung können sich bis zu vier Spieler in die Kampagne stürzen. Das kann Spaß machen – vorausgesetzt, die Teilnehmer bringen Zeit mit: Zu viert dauert eine Runde locker eine halbe Stunde. Zumindest, wenn Ihre Gegner mehr nachdenken als die KI. **GR**



In den Hexfeld-Schlachten müssen wir den Gegner meist einfach nur kommen lassen.

6/10

4/10

6/10

7/10

6/10

8/10

9/10

5/10

9/10

8/10

