

Amerika, du hast es schlechter

SHATTERED UNION

Bürgerkrieg in den USA, nur Sie können den Konflikt beenden und das Land vereinen! Aber lassen Sie sich ruhig ein paar Runden Zeit...



San Francisco brennt, New York ist verwüstet, und über Chicago kreisen Kampfhubschrauber. Schuld an der Verwüstung sind diesmal keine Wirbelstürme oder Terroristen, sondern die Amerikaner selbst: Nach einer manipulierten

Präsidentenwahl bricht ein Bürgerkrieg aus, in Washington detoniert gar eine kleine Atombombe. Als sich der Rauch lichtet, sind die USA Geschichte. Sieben Fraktionen wie die Republik Texas oder die Neu-England-Allianz kämpfen um Ressourcen und Land, die Europäische Union (und später Russland) schickt eine Armee ins Krisengebiet. Als General für eine dieser Mächte (außer für die Russen) greifen Sie in **Shattered Union** zur Maus, um die Staaten wieder zu einen – und das rundenweise.



Die zerstörte Brücke ist egal, Einheiten können schwimmen.



Auf der Übersichtskarte wählen Sie das nächste Ziel.

FACTS

- > 9 Fraktionen
- > 70 Einheiten
- > 40 Superkräfte
- > 25 Karten
- > 12 KI-Persönlichkeiten

VERGLEICH

Domination (69)

Besser als...

Schlechter als...

Silent Storm (81)

Kriegsopfer: Story

Gleich vorweg: Vom Szenario merken Sie während des Spiels nicht viel. Nach dem Intro gibt es noch zwei, drei Zwischensequenzen im Nachrichtenstil (etwa, wenn Russland in den Konflikt eintritt), aber das war's auch schon. Ganz ohne Story verlässt sich **Shattered Union** voll auf seine ausgeklügelte Mechanik, um Sie als Spieler zu motivieren. Dank vieler taktischer Feinheiten glückt das auch – zumindest zum Teil.

Die erste Entscheidung steht bereits bei der Fraktionswahl an: Die Kämpfer des Pacifica-Staatenbunds sind gut mit Geld und Einheiten ausgestattet, die armen Schlucker der EU müssen mit einem Minimum an Startressourcen auskommen. Manche Fraktionen können Einheiten reparieren, andere regenerieren Benzin schneller. Außerdem gibt es eine feste Zug-Reihenfolge. Die Great Plains Federation ist eher dran als der California Commonwealth – ein deutlicher Vorteil. Denn bevor es auf einem der 26 Schlachtfelder zur Sache geht, suchen Sie auf einer, dem Brettspiel **Risiko** ähnlichen USA-Karte das nächste Zielgebiet aus. Armeen oder Ressourcen verschieben dürfen Sie allerdings nicht, die Übersicht ist wenig mehr als ein hübsches Schauplatz-Auswahl-Menü.

Fraktionen gibt es dabei nicht. Ärgerlich: Es fehlt eine Möglichkeit, erfolgreiche oder häufig benutzte Kombinationen zu speichern und im Paket zu kaufen – Sie müssen mühsam einzeln shoppen. Danach verteilen Sie die Truppen auf dem Schlachtfeld oder lassen die KI diese Aufgabe übernehmen.

Nonstop Ballern

Entwickler Poptop zielt mit **Shattered Union** auf Rundenstrategie-Einsteiger und verzichtet deshalb bewusst auf anspruchsvolle Elemente wie Munitionsverbrauch und Nachschublinien. Deshalb ziehen Sie von Beginn an munter drauflos (keine Angst vor dem Kriegsnebel: Es gibt keine Hinterhalte) und müssen lediglich den Benzinvorrat im Auge behalten. Gegen Ende einer Partie kommt es stets zu spannenden Wettrennen um die wichtigen Städte. Denn die müssen Sie einnehmen, um Eroberungspunkte zu kassieren. Erst ab einer gewissen Punktzahl gilt eine Karte als gewonnen. Logisch, dass Metropolen wie San Francisco mehr bringen als kleine Käffer wie Eureka. Außerdem ist »Eile« geboten: Sie haben für jede Karte nur 14 Runden Zeit.

Je Land, desto Kohle

Je mehr Territorien Sie besetzen, desto mehr Geld steht Ihnen für den Einheitenkauf vor den Gefechten zur Verfügung. In einem Menü klicken Sie sich aus Jeeps, Panzern, Jets, Hubschraubern und Infanterie-Typen die Armee zusammen, große Unterschiede zwischen den



Der Bombenteppich ist eine böse Superkraft, weil er zudem ein Minenfeld hinterlässt.

Ober sticht Unter

Am grundsätzlichen Runden-Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu Klassikern wie **Panzer General** auch in **Shattered Union** nichts: Sie ziehen Ihre Einheiten Richtung Gegner und greifen an, sobald der in Reichweite steht. Das gute alte Papier-Stein-Schere-Prinzip ist hier noch wichtiger als in vergleichbaren Titeln. Mit einem zünftigen Raketenwerfer holen Sie Apache-Helikopter beim ersten Angriff vom Himmel, sonst braucht es meist zwei Attacken. Die teils sehr aggressive KI kombiniert nahezu immer richtig, macht jedoch manchmal auch haarsträubende Fehler und attackiert für sie ungefährliche Einheiten. Vorsicht: Wenn Sie einen Feind nicht komplett erledigen, hat der die Chance zur Gegenwehr, die ein paar Gesundheitspunkte abzieht.



Duell in Phoenix, Arizona: Etliche Gebäude wurden schon zerstört, daher ist unser Ruf (roter Balken) nicht der beste. (1024x768)

Kollateralschaden

Das Glanzstück von **Shattered Union** sind die sehr hübsch designten Karten. Fast immer gibt es mehrere Lösungswege, eine der Städte einzunehmen. Dort sind die Einheiten etwas geschützt, nicht der einzige Nachteil für Angreifer. Denn die verursachen mit jeder Attacke mal mehr (Artillerie), mal weniger (Commando-Infanteristen) Kollateralschaden, der Ihr Ansehen

bei der Zivilbevölkerung (dargestellt durch einen roten Balken) sinken lässt. Dieser Ruf hat Einfluss auf die Spezialfähigkeiten, die Sie nach einer gewissen Rundenzahl einsetzen dürfen. Brave Kommandanten verleihen damit ihren Truppen Boni auf Treffsicherheit oder Rüstung, böse Buben befehlen einen Giftgasangriff, der den Ruf endgültig ruiniert.

darunter zuzuordnen. Ein roter Punkt markiert Einheiten, die noch nicht gefeuert haben, eine Markierung für noch nicht be-

wegte Truppen fehlt aber. Jedoch gewöhnt man sich schnell an diese Eigenheiten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K26

AUFLÖSUNGS-ABSTURZ

Shattered Union hat Probleme mit hohen Auflösungen und großen Einheitenmengen. Im Test kam es bei Massenschlachten in 1600 mal 1200 Pixel zu Abstürzen, vor allem beim Zoomen.



Schoss ich schon?

Bei der Bedienung von **Shattered Union** hat Poptop den Vorsatz Einsteigerfreundlichkeit wohl vergessen: Eine Zug-Rücknahme fehlt, Hubschrauber sind nur schwer den Hexfeldern

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Endlich wieder Runden! Das Szenario macht Lust, die Karten sind mit Sträßchen über Gebirge und ähnlichen Mätzchen äußerst knifflig. Und die Idee der Punkteboni für Städte sorgt für spannende Wettrennen (ja, das geht auch in Rundenspielen). Trotzdem musste ich mich oft zum Weitermachen zwingen. Schuld sind etliche Bedienungsängel. Außerdem gibt es nach dem – bis auf die grauenvolle Sprecherin – stimmungsvollen Intro kaum Hinweise auf Story und Szenario, ich muss mich selbst motivieren. Das schafft nur, wer auf Rudentaktik-Denkspor steht. Die mit dem Titel angepeilten Einsteiger sehen die patriotisch-schmalzige Wiedervereinigungs-Endsequenz wohl nie, für Profis ist das Spiel dagegen vielleicht zu leicht.



»Knobeln für die Einheit«

SHATTERED UNION RUNDEN-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER: Take 2 / Poptop | RELEASE (D): 21. 10. 2005
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: ca. 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch | USA: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Domination (69, GS 07/05) Futuristische Schlachten, hübsche Optik.
 Massive Assault (68, GS 06/05) Profi-Rudentaktik mit Online-Komponente.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Packende Gefechte per LAN, Internet oder Hotseat-Modus.
 MODI: Wie Singleplayer-Einzelkarten, allerdings nur für zwei Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Landschaften	- detailarme Einheiten	6 / 10	
SOUND	+ martialischer Soundtrack	+ Effekte	- deutsche Sprecher	7 / 10
BALANCE	+ Einstellungen	- Video-Tutorial	- schwankend schwierig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Bangen bei jedem Zug	- karge Präsentation		8 / 10
BEDIENUNG	+ logisch	- Komfortfunktionen fehlen		7 / 10
UMFANG	+ 25 Karten	- keine Zufallslevels		8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ Parteiwahl	+ Boni	- Karte immer gleich aufgeteilt	7 / 10
KI	+ nachvollziehbar	- seltene Aussetzer		8 / 10
EINHEITEN	+ Superkräfte	+ massig Einheiten...	- ...ähneln sich stark	10 / 10
KAMPAGNEN	+ Eroberungs-Atmosphäre	- keine weitere Story		9 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 25 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: KNIFFLIGE RUDENTAKTIK, ORIGINALLES SZENARIO.

