

Unvereinigte Staaten

SHATTERED UNION

Poptop hat genug von Loks und bläst zur Schlacht um Amerika. Freakspiel für Altstrategen oder der längst überfällige Auftakt zu einem Runden-Revival?



Eine zweifelhafte Präsidentschaftswahl, rigorose Anti-Terror-Gesetze und offensichtlich aussichtslose Militäreinsätze. Klingt vertraut? Kein Wunder, die Hintergrundgeschichte von **Shattered Union** orientiert sich an aktuellen Ereignissen und zeigt eine mögliche Zukunft der Vereinigten Staaten von Amerika. »Wir hatten wirklich die Schnauze voll vom Zweiten Weltkrieg und suchten ein alternatives Szenario«, erklärt uns Designer Franz Felsl von Poptop (**Railroad Tycoon 3**). Also versuchen Sie in **Shattered Union**, die in sechs Fraktionen zersplitterten USA in anspruchsvollen Rundengefechten wieder zu vereinen. Als siebte Partei kommt die Europäische Union dazu, die von der Ostküste aus Frieden stiften will. Und Einigkeit ist bitter nötig, denn über Alaska marschiert die russische Armee ins umkämpfte Krisengebiet.

FACTS

- > 7 Fraktionen
- > 70 Einheiten
- > 40 Superkräfte
- > 25 Karten
- > 12 KI-Persönlichkeiten

Vom Gameboy geklaut

»Wir haben natürlich jede Menge Advance Wars und Fire Emblem auf dem Gameboy gespielt«, gesteht Franz Felsl. Tatsächlich finden sich etliche Elemente in **Shattered Union** wieder: Städte heilen angeschlagene Kämpfer, zwei Treffer erledigen eine Einheit in den meisten Fällen, angegriffene Truppen haben Chancen auf einen Gegenschlag usw. Allerdings wie in der **Panzer General**-Reihe statt des **Advance Wars**-Quadrat-Rasters. Auch in Sachen Komplexität orientieren sich Franzens Mannen am großen

Weltkriegs-Vorbild, neben den Einheitenwerten gilt es etliche Besonderheiten zu beachten.

Pech für Zivilisten

Das gute alte Papier-Stein-Schere-Prinzip ist in **Shattered Union**

konsequent im Einsatz. Durch aussagekräftige Symbole sehen Sie auf einen Blick, dass ein Raketenwerfer gegen Luftstreitkräfte optimal wirkt. Dazu kommt der Wert »Kollateralschaden«, der zudem vom Ziel-

gebiet abhängt. Wenn Sie zum Beispiel mit schwerer Artillerie mitten in eine Stadt holzen, sind hohe zivile Verluste zu erwarten. Das schädigt Ihren Ruf bei der Bevölkerung, der durch einen roten Balken am Bild-



Der Napalmschlag ist eine der »bösen« Superkräfte, die Sie sich erst durch Missetaten verdienen müssen.

An Schluchten lassen sich tückische Hinterhalte basteln.



An Schluchten lassen sich tückische Hinterhalte basteln.



Wir werfen ins Zielgebiet Bomben ab, die Minen hinterlassen.



Um das Schlachtfeld in der Übersicht zu betrachten, ist die Kamera frei dreh- und kippar.



Gemein: Gegen die hohe Reichweite des PZH 2000 hat die Bürgerwehr keine Chance.

schirmrand symbolisiert wird. Auch wenn Sie Sehenswürdigkeiten wie die Freiheitsstatue einreißen, leidet die Beliebtheit.

Diese Reputation könnte Ihnen egal sein, würde sie nicht die Spezialkräfte beeinflussen, die in jeder Partie nach einer gewissen Anzahl von Runden bereit stehen. Böse Buben mit schlechtem Ruf können ihn mit Nuklearschlägen, Minenfeldern oder Chemiewaffen weiter verderben. Oder Sie schlagen sich mit chirurgisch präzisen Androïdenarmeen oder Satellitenaufklärung mehr auf die gute Seite. Grundsätzlich startet jede Fraktion mit einer vorgegebenen Auswahl aus über 40 Super-

kräften, danach bestimmt Ihr Spielstil über das Arsenal. »Durch wird jede Partie völlig unterschiedlich verlaufen«, verspricht uns Felsl.

Angriff auf Texas

Auf einer Amerikakarte mit 25 Regionen wählen Sie im Kampagnenmodus von **Shattered Union** das nächste Kampfgebiet aus. Eroberte Regionen bringen Boni wie mehr Geld für den Einheitenkauf. Die Strategie-KI agiert auf der Weltkarte in drei Schwierigkeitsstufen: von zurückhaltend bis aggressiv. Apropos Schwierigkeit: Es macht einen Riesenunterschied, aus welcher Richtung Sie angreifen. In Texas etwa lassen sich von Westen kommend die wichtigen Städte San Antonio und Austin schnell einnehmen, während man sich von Norden her erst dorthin durchschlagen muss. Auch die gewählte Fraktion wirkt sich auf den Schwierigkeitsgrad aus, denn die Zugreihenfolge ist festgelegt. Die Pazifische Allianz ist immer als erstes dran und deshalb leichter zu spielen als die Europäische Union.

Ballern ohne Muni

Trotz aller Feinheiten soll **Shattered Union** auch Runden-Einsteiger ansprechen. »Wir hoffen, dieses stiefmütterlich behandelte Genre wieder etwas interessanter zu machen«, sagt Franz Felsl. Auch deshalb verzichtete die Entwickler auf ein Veteranensystem (erfahrene Einheiten haben lediglich mehr Hitpoints) oder Nachschublinien. »Wir hatten bereits Munitionsverbrauch integriert, dann aber wieder rausgeworfen – das Spiel wurde zu umständlich und langsam.« Geblieben ist dagegen der Benzinverbrauch. Wenn der Tank leer ist, reicht es allerdings, die Einheit eine Runde lang nicht zu bewegen, damit wieder ein paar Liter hinzu kommen. Deshalb müssen Sie Entfernungen genauso ins Kalkül ziehen wie Gelände oder Einheitenwerte. »In einer Testpartie war der Sprit alle, und ich musste vom Gebirge weit im Osten aus noch San Francisco erobern – hab's gerade noch geschafft, unseren Leveldesigner zu besiegen«, erzählt Franz begeistert. Denn Zeit ist in **Shatte-**

red Union knapp, jede Karte müssen Sie innerhalb eines Limits (14 Züge) schaffen. Felsl verspricht: »Die Leute werden staunen, wie packend Rundenstrategie sein kann!« **MS**



Vor Skirmish-Partien stellen Sie Details wie Angriffsrichtung, Geld oder mögliche Superkräfte ein.



Mit einem so genannten Buff haben wir diesen Panzer für zwei Runden bewegungsunfähig gemacht.

ENTWICKLER-CHECK

Poptop wurde 1993 von Phil Steinmeyer in St. Louis, Missouri gegründet und brilliert im Strategie-Genre. In ihren Titeln wollen die Poptopper auf grobe Gewaltdarstellung weitgehend verzichten. Nach dem Weggang von Phil Steinmeyer wagt sich das Team nun auf Neuland (Zukunfts-Kriegsszenario und Rundentaktik). Bisher veröffentlichte Spiele: Railroad Tycoon 2, Railroad Tycoon 3, Tropic



Derzeit in der Mache: Shattered Union, evtl. Addon



SHATTERED UNION

markus@gamestar.de

Genre: Runden-Strategiespiel
Termin: Oktober 2005

Entwickler: Poptop / Take 2
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Ob Einsteiger auf Antrieb glücklich werden, sei dahingestellt: Der Schwierigkeitsgrad in unserer Version ist ganz schön knackig. Wer sich aber reinfuchst, wird zu Alice im Runden-Wunderland: Die Karten wirken wie ausgefeilte Knobelspiel-Aufgaben, unzählige Faktoren muss ich berücksichtigen. Der Clou sind aber die Superkräfte: Ein Nuklearschlag auf die Armee des Kollegen Klinge lässt mich im Hotseat-Modus schadenfroh jauchzen.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK J6