

Herr über Hundertschaften

Shogun

Vergessen Sie sterile Zukunftskonflikte – im 15. Jahrhundert bekriegen sich Massen von Samurais auf weitgedehnten Schlachtfeldern.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

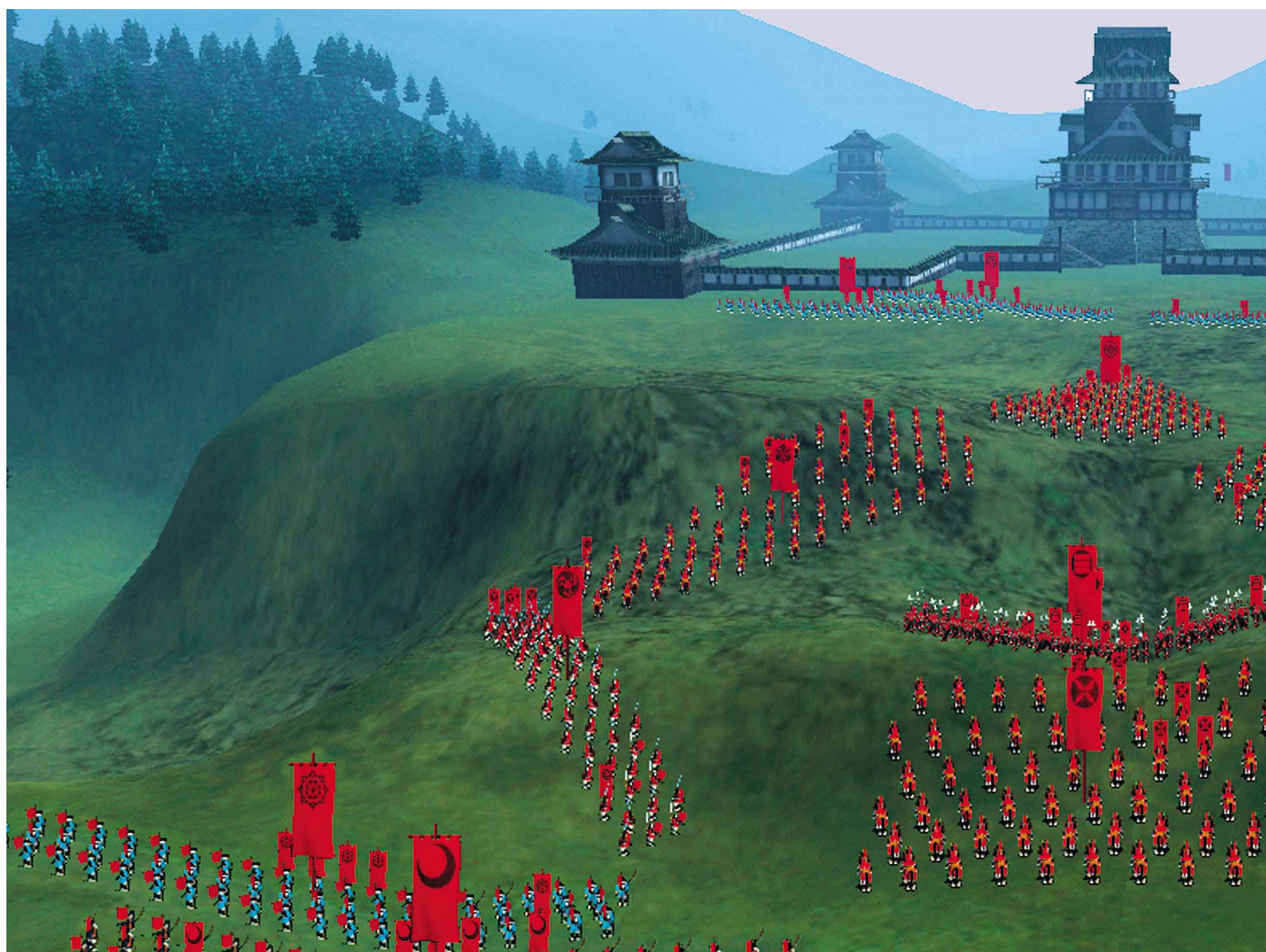
Die Kamera saust über Hügel und dichte Wälder hinab in ein langgezogenes Tal. An dessen Ende flattern rote Fahnen fröhlich im Wind, dahinter hat der Daimyo von Nagato seine Truppen aufgestellt. Die Kamera macht eine Kehrtwen-

dung, und drüben, auf der anderen Seite des Tals, tauchen blaue Farben auf. Kleine Figuren bilden Karos und Keile, Reiter galoppieren zwischen ihnen hindurch. Der Wind weht Jubel herüber, als sich die blaue Schlachtlinie aus Adelsreiterei, Samurais

und Ashigarus in Bewegung setzt: Endlich ist es dem Feldherrn von Mimasaka gelungen, seinen Nachbarn zur Schlacht zu stellen. Wenn er gewinnt, rückt er seinem Ziel, Shogun und damit Militärführer ganz Japans zu werden, ein Stück näher.

Chaos zum Vorbild

In einem abgelegenen Kaff im Süden Englands bastelt Creative Assembly an ihrem Strategiespiel **Shogun: Total War**, das statt Sciencefiction-Look mit einzelnen Panzern auf epische Samurai-Schlach-



Bevor sich ein Teil der roten Armee hinter die Schloßmauern zurückzieht, demonstriert sie in verschiedenen Formationen ihre Kampfstärke.



Kurze Videos zeigen Spezialaktionen wie diesen Angriff eines **Ninjas**.

ten mit bis zu 5.000 einzelnen Soldaten setzt. Wie bei **Dark Omen** steuern Sie in Echtzeit Ihre Regimenter, doch bestehen diese nicht aus zwölf oder 16, sondern gleich aus 50 bis 100 Kämpfern. Und anders als in **Dark Omen** lassen sie sich in fast

beliebiger Form aufstellen. Dazu ziehen Sie einfach eine Schattendarstellung des Regiments per Maus an die gewünschte Stelle und verformen sie dort. Prompt laufen die Soldaten los und bilden am Ziel ein dichtes Karree, einen Halbkreis oder eine



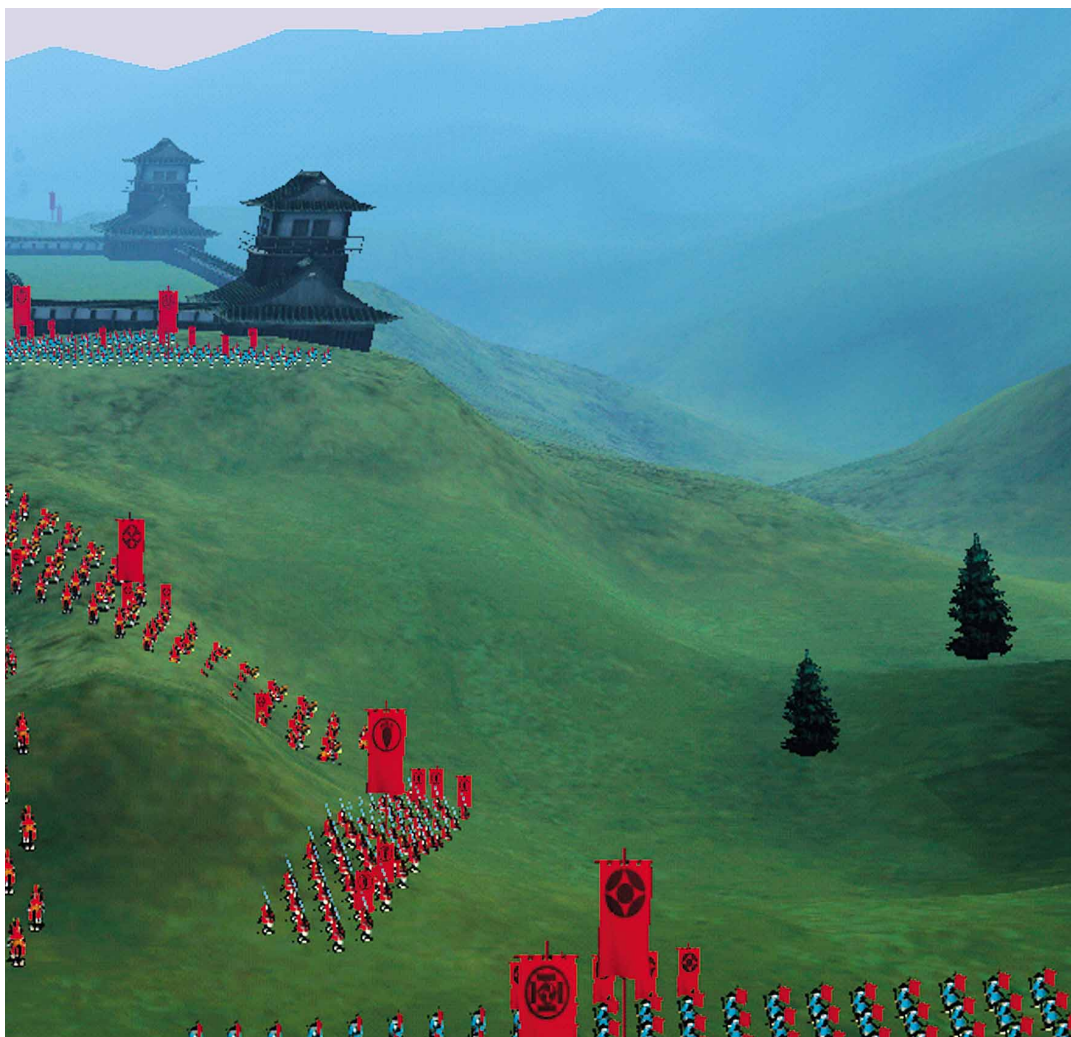
In Ihrem Schloß empfangen Sie **Gesandte** anderer Fürsten.

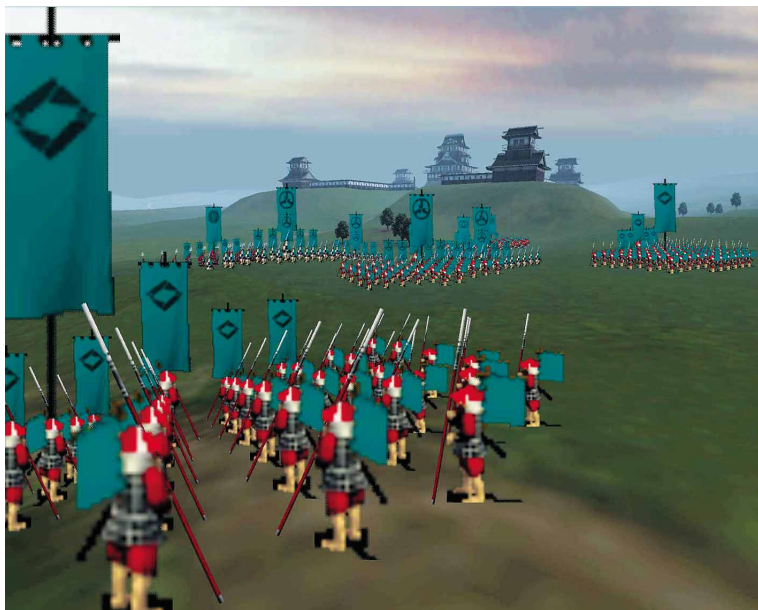
weit gedehnte Linie. Man muß die über die Hügel fließenden Armeemassen in Bewegung sehen, um die ganze Faszination von **Shogun** zu begreifen – unser Video bietet dazu Gelegenheit. Als Haupt-Inspirationsquelle für dieses farbenprächtige

Kampfgetümmel diente übrigens der Film **Ran** (japanisch für »Chaos«), dessen DVD-Fassung sich die Designer immer wieder ansehen.

Nur die Ehre zählt

In der Tradition des gleichnamigen Brettspiels schieben Sie im Strategie-Modus rundenweise Armeesymbole von einer Provinz zur anderen, lassen Ninjas Attacken auf feindliche Daimyos ausführen und werben weitere Truppen an. »Ein Strategie-Zug wird etwa fünf bis zehn Minuten dauern«, erklärt Produzent Michael de Plater, »eine Schlacht etwa 30 Minuten. Man kann die Kämpfe aber auch berechnen lassen, und vielleicht bauen wir eine Option ein, die nur die Highlights zeigt.« Jede der 50 Provinzen gibt es in zwei Varianten als 3D-Schlachtfeld – einmal mit und einmal ohne Schloß. Die vier Jahreszeiten machen sich nicht nur optisch bemerkbar: Im Herbst regnet es häufig, was den Teppo-Ashigarus den Einsatz ihrer mit offener Lunte gezündeten Schießprügel unmöglich macht. Im Winter erschwert Schnee das eh schon mühselige Erstürmen eines Hügels noch mehr. In Wäldern lösen sich Formationen auf, Brücken bilden gefährliche Engstellen, und





Hier schauen wir mit unseren tapferen Ashigarus auf das feindliche Schloß der Provinz Nagato.

hinter Schloßmauern verteidigt es sich gleich viel angenehmer. Jeder einzelne Soldat kann sich frei bewegen, bleibt aber immer bei seinem Regiment. Nur wenn die Angst der Soldaten größer wird als die Ehre ihres Kommandanten, nehmen sie Reißaus. Das passiert vor allem den Ashigarus, den Bauernsoldaten. Die Samurai hingegen haben ein ganz anderes Problem: Sie sind eher in Gefahr, sich in zu große Kampflust hineinzusteigern und selbstmörderische Attacken zu wagen. Wenn ein Regimentskommandeur durch häufige Niederlagen seine Ehre verloren hat, kann es

ratsam sein, ihn mitten im Kampf zum rituellen Selbstmord aufzufordern.

Christen gegen Traditionalisten

Jeder strategische Spielzug symbolisiert ein Vierteljahr. Von seinem Schloß aus verwaltet unser Shogun-Anwärter sein Reich, feilscht an Bündnisverträgen und wirbt Verstärkungen an. Welche der 16 Einheitentypen (von denen fünf nur auf der strategischen Karte auftauchen) er rekrutieren darf, hängt von den Gebäuden in seinen Provinzen ab. Minen verschaffen ihm die nötigen Ressourcen, verschiedene Kampfschulen

die Rekruten. Kriegermönche sind in losen Formationen stark, während Lanzen-träger auf dichtgeschlossene Reihen setzen. 23 Bauten gibt es, darunter sechs Festungstypen sowie Handelsposten und sogar Kirchen. Denn **Shogun** orientiert sich an der historischen Wirklichkeit: Im Laufe des Spiels gewinnen Holländer und Portugiesen an Einfluß, bald spalten sich die japanischen Fürsten in Traditionalisten und Christen auf. Letztere genießen handfeste Vorteile, so können nur sie Musketiere ins Feld führen. Doch dafür droht die Bevormundung durch Jesuitenpriester und andere christliche Daimyos. Die traditionellen Heerführer hingegen schicken neben Ninjas die »Legendäre Geisha« los, um gezielt Generäle auszuschalten. Doch nicht nur Attentäter gefährden eine Dynastie. Wenn Sie vergessen, Ihr Bildschirm-Alter-Ego rechtzeitig zu verheiraten, kann der Machtkampf vorzeitig zu Ende gehen.

Reale Sichtregeln

Während der Strategie-Teil eher schlicht gehalten ist, trumps der 3D-Modus mit der schönsten Landschaftsdarstellung auf, die bislang in einem Echtzeit-Spiel zu sehen war. Die Truppen folgen den Höhenlinien sanft geschwungener Hügel und sind schon aus weiter Ferne gut zu erkennen. Nebel taucht witterungsbedingt auf, hochgewirbelter Staub soll Kaval-

erieansammlungen vorzeitig verraten. Die prinzipiell frei platzierbare, zoomende Kamera ist auf die Bereiche beschränkt, die für Ihre Truppen sichtbar sind. Wenn also ein Hügel im Weg ist, sollten Sie diesen besetzen oder einen höheren ausfindig machen. Alle Soldaten sind Pixelfiguren, die in 16 Richtungen schauen können. Kurz vor dem Kontakt mit feindlichen Kämpfern legen sie einen Zahn zu. Dann bohrt sich zum Beispiel ein angreifender Lanzen-träger-Keil mit Karacho in eine wartende Rechteckformation aus Schwertkämpfern, bevor sich beide Formationen im Nahkampf langsam auflösen.

Trotz der detaillierten Grafik soll bereits ein Pentium 200 mit 32 MByte als Mindestkonfiguration genügen. Ohne 3D-Karte springt die Kamera von Ort zu Ort, an-



Auf der zoomenden Strategiekarte verschieben Sie Ihre Armeen und bauen Ihre Provinzen aus.

statt flüssig und schnell hinzufügen. Neben mehreren Spielvarianten (verkettete Einzelschlachten, komplette Kampagne) wird auch ein Multiplayer-Modus in **Shogun** eingebaut. **LA**



Die lila Schlachtreihe setzt zum Sturm an. Unten sehen Sie die Regiments-fahnen Ihrer Armee.

Shogun – Total War

Genre: Strategie Hersteller: Creative Assembly
Termin: Oktober '99 Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Seit Lords of the Rising Sun warte ich auf ein neues Japano-Strategiespiel. Und dann gibt's gleich so ein prächtiges! Meine einzige Sorge ist, daß die Kämpfe zum nicht beeinflussbaren Gemetzel ausarten könnten – doch das wissen auch die Designer.«