

Klappern gehört zum Geschäft: Mit einer mächtigen Armee rücken wir auf die **Festung** eines feindlichen Kriegsherren vor.



Shogun 2 Total War

Zehn Jahre nach Shogun kehren die Designer von Creative Assembly nach Japan zurück. Mit Shogun 2 wollen sie zeigen, was sie im letzten Jahrzehnt gelernt haben.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6894

Morgens um halb zehn ist die Welt noch in Ordnung, jedenfalls im Los Angeles Convention Center. Denn die Türen zu den E3-Hauptausstellungshallen sind noch eine halbe Stunde fest verschlossen, die Gänge angenehm leer. Kieron Bridgen hat keine Zeit, sich darüber zu freuen. Der Communications Manager von Creative Assembly ist schon seit einer halben Stunde dabei, der Weltöffentlichkeit das neueste Projekt der englischen Strategiespielexperten zu demonstrieren: **Shogun 2: Total War**. »Ich habe mir vor der E3 noch einmal das erste Shogun angeschaut«, eröffnet Bridgen unseren Ausflug ins 16. Jahrhundert, während er uns einen Screenshot des inzwischen zehn Jahre alten Strategiespiels zeigt. Die 3D-Grafik des Titels sieht fast rührend schlicht aus, sein Bedieninterface würde heute mit harschen Worten abgestraft werden. Dennoch legte **Shogun** den Grundstein für die erfolgreiche **Total War**-Serie, die mit ihrer cleveren Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie anschließend die Antike (**Rome: Total War**), das Mittelalter (**Medieval: Total War**) und die Zeit vom 18. bis 19. Jahrhundert (**Empire:**

Total War) besuchen sollte. Und so, wie diese Titel das Herz vieler Strategiefans eroberten, sollen wir in **Shogun 2** im 16. Jahrhundert als einer von neun Kriegsherren das Herz des japanischen Kaisers für uns gewinnen. Na gut, nicht ganz so friedlich – schließlich gibt es noch acht weitere KI-Konkurrenten, die vom Tenno zum Shogun gemacht werden wollen.

Weniger ist mehr

Eine der auffälligsten Änderungen zwischen **Empire** und **Shogun 2**: Die Zahl der Einheiten wurde massiv reduziert. Das liegt schlicht daran, dass es im feudalen Japan nicht so viele Soldaten gab wie im 19. Jahrhundert. »Dass wir statt 300 jetzt nur um die 30 Einheiten befehligen, bietet Vorteile«, erklärt Kieron Bridgen. »Die Frage, welche Einheit eine andere schlägt, lässt sich einfacher beantworten. Das hilft Einsteigern, in **Shogun 2** einzutauchen, während fortgeschrittene Spieler sich mit der richtigen Kombination der Einheiten beschäftigen. Wer nur auf einen einzigen Typ setzt, wird nicht weit kommen.« Das gilt besonders für Belagerungen, die einen großen

Teil des Spiels ausmachen sollen. »In Europa lief der Sturm auf das gegnerische Hauptquartier relativ unspektakulär ab«, beschreibt Bridgen. »Wenn nicht die Angreifer versuchten, die Mauern zu stürmen, verließen die belagerten Armeen ihre Zuflucht, um die Gegner zu vertreiben.« In Japan und damit in **Shogun 2** greifen Feldherren zu differenzierteren Taktiken: Ihre Stützpunkte besitzen mehrere, oft verwinkelte Eingänge mit anschließenden Innenhöfen, in die sie ihre Feinde locken, um sie dort kontrolliert aufzureiben. »Jeder der neun Kriegsherren kämpft für einen von fünf

Klans, die ihrerseits drei verschiedene Festungen besitzen: auf dem flachen Land, im Gebirge und in Küstennähe«, führt Bridgen aus. Das macht insgesamt 15 unterschiedliche Festungstypen, die ihrerseits wieder vom Wetter und den vier Jahreszeiten beeinflusst werden. Es scheint, als gäbe es so schnell kein Standardrezept, um einem feindlichen Kriegsherren die Leviten zu lesen.

Alle Mann an Bord!

Die beliebten Seeschlachten aus **Empire** gibt es auch in **Shogun 2**. Allerdings sind die Kollegen aus Japan nicht mit Segelschiffen un-



Die **japanischen Schiffe** sind durch den Verzicht auf Segel deutlich besser zu steuern.



Eine Vorhut erkundet die Umgebung einer Festung nach einem Ankerplatz.



An einem sonnigen Frühlingstag ist eine Festung ein leichteres Ziel als in einer herbstlichen Gewitternacht.

terwegs, sondern bewegen ihre Boote mit Muskelkraft. »Das hat den spieltechnischen Vorteil, dass ihr eine schwimmende Einheit fast so präzise wie eine landgebundene steuern könnt«, erklärt Kieron Bridgen. Fast, weil die Küstenlandschaft Japans mit Meereseugen, Untiefen und unzugänglichen Landzungen etwas mehr Navigationsgeschick als die offene See verlangt. An Bord der segellosen Schiffe befinden sich neben Ruderern und Bogenschützen auch erfahrene Soldaten, die darauf brennen, gegnerische Vehikel zu erobern. Besonders bei Nacht ist das ein beeindruckendes Spektakel, wenn an Land und auf hoher See Feuerpeile durch die Luft schwirren. »Es wurde höchste Zeit, dass wir wieder Nachtkämpfe ins Spiel bringen. Zuletzt gab es die in der Erweiterung Rome: Barbarian Invasion«, erinnert sich Kieron. In der Tat sieht ein Kampf bei Nacht schon in der »Pre-Pre-Alpha-Version« (O-Ton Kieron Bridgen) von **Shogun 2** spektakulär aus. Bogenschützen haben einen Wald teilweise in Flammen gesetzt, in der Ferne lodert ein Turm einer Festung lichterloh, während Fackelträger unsere Truppen in flackerndem Licht tauchen. »Unsere Programmierer haben unsere hauseigene Grafik-Engine mit Tricks wie Normal- und Parallax-Mapping aufgebohrt«, sagt Brid-

gen. »Ihr könnt auf dem Schlachtfeld bis zu 300 Lichtquellen sehen, deren Strahlen von der Umgebung, den Einheiten und Gebäuden reflektiert oder verschluckt werden.« Jede Einheit soll oben drein mehr als 1.000 zusätzliche Polygone besitzen und mit neuen Shader-Tricks noch realistischer aussehen. Davon können wir uns teilweise überzeugen, als Kieron an eine Gruppe von Fußsoldaten heranzoomt, die durch die regnerische Nacht stapfen: Regentropfen hämmern auf ihre Rüstungen, perlen davon ab und tropfen auf den nassen Boden. Schick.

Auf sie mit Gebrüll!

Bevor Kieron Bridgen uns einige Kampfszenen zeigt, lenkt er unser Augenmerk auf die Art und Weise, wie im mittelalterlichen Japan die Klingen gekreuzt wurden. »Bei einer Massenschlacht kämpft jede Klasse normalerweise gegen einen ebenbürtigen Gegner«, sagt Bridgen. »Ein Samurai geht nicht wahllos auf eine Gruppe von Fußsoldaten los, sondern sucht sich einen gegnerischen Samurai.« Helden-Einheiten sind Meister der Kampfkunst und attackieren ihre Gegner beziehungsweise parieren deren Angriffe mit in langem Training erlernten Bewegungsroutinen. Zeit, der Theorie Taten folgen zu lassen. Auf einem weitläufigen, hügeligen und teilweise bewal-

deten Schlachtfeld steuert Bridgen eine Reiterstaffel in eine Gruppe von Fußsoldaten. Eigentlich keine große Kunst, das Ergebnis vorherzusagen, doch die Soldaten werden von einigen Bogenschützen gedeckt, die unsere Reiter mit einem Pfeilhagel eindecken. Nur die Hälfte der Kavallerie entkommt dem Scharmützel. Neuer Versuch: Wir teilen unsere Truppen auf und lenken die Reiter in weitem Bogen in das Waldgebiet, in dem sich ein anderer Teil der gegnerischen Armee verschanzt hat, während eine Gruppe von Fußsoldaten sowohl die feindlichen Bodentruppen als auch die Bogenschützen des Gegners beschäftigt. Von einer Anhöhe donnern unsere Reiter jetzt in eine ungeschützte Soldatengruppe und machen mit ihnen kurzen Prozess. Die Bogenschützen versuchen vergeblich, die zweite Front zu sichern, und werden kurz darauf selbst von Pferdehufen und scharfen Klingen aufgerieben. Szenenwechsel: Statt düsterer Nacht begrüßt uns der Frühling. Kirschblüten wehen über sattgrüne Wiesen, die von einem wahren Blumenmeer dekoriert werden. »Unsere Grafiker haben die japanische Flora studiert und 80 Baum- sowie zahlreiche Pflanzenarten für alle Jahreszeiten ins Spiel eingebaut«, schwärmt Bridgen. Doch für die Wunder der Botanik bleibt wenig Zeit: Stattdessen

werden wir Zeuge, wie eine kleine Flotte eine wassernahe Festung angreift, die sich verbissen gegen die Invasoren wehrt. Was, wenn die Ruderer auf einer Seite eines Schiffes komplett ausfallen, etwa, weil sie von einem anderen gerammt werden? Fährt das Schiff dann im Kreis? Bridgen grinst: »Nein, die Ruderer sind so schlau, dass sie sich automatisch auf die andere Seite setzen. Das Boot könnte dann allerdings etwas langsamer werden.«

Ist das Japanisch?

Was uns bei den allen Kampfszenen auffällt: Unser Befehlshaber spricht seine Truppen komplett auf Japanisch an, dankenswerterweise mit englischen Untertiteln. Das wirkt aber nicht störend, sondern schafft mächtig Atmosphäre. »Ihr hört hier die Stimme des Schauspielers Ken Watanabe aus The Last Samurai«, klärt uns Kieron Bridgen auf. »Auf Wunsch könnt ihr natürlich auch alles auf Deutsch hören.« Etwas weniger konkret sind derzeit noch die Aussagen zu den Mehrspielermodi. Wir dürfen aber davon ausgehen, dass zumindest die aus **Napoleon: Total War** bekannten mit von der Partie sind. Außerdem orakelt Bridgen geheimnisvoll von einer »permanenten Online-Welt« – mal sehen, was es damit auf sich hat. *Roland Austinat*



Wenn Reiter **Samurais** angreifen, bedeutet das nicht, dass die Krieger hoch zu Ross automatisch gewinnen.

Shogun 2

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **2011**
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 40% fertig**

Roland Austinat: Kaum jemand dominiert das Strategie-Genre so wie Creative Assembly. Wo Konkurrenten wie etwa Command & Conquer mit Schwächeerscheinungen zu kämpfen haben, schafft es die Total War-Reihe, sich von Spiel zu Spiel zu steigern. Durch den sehr frühen Entwicklungsstand fällt es mir noch schwer, etwas zur Gegner-KI, der Balance oder dem Abwechslungsreichtum zu sagen, doch die Zutaten für einen Hit sind da.



redaktion@gamestar.de