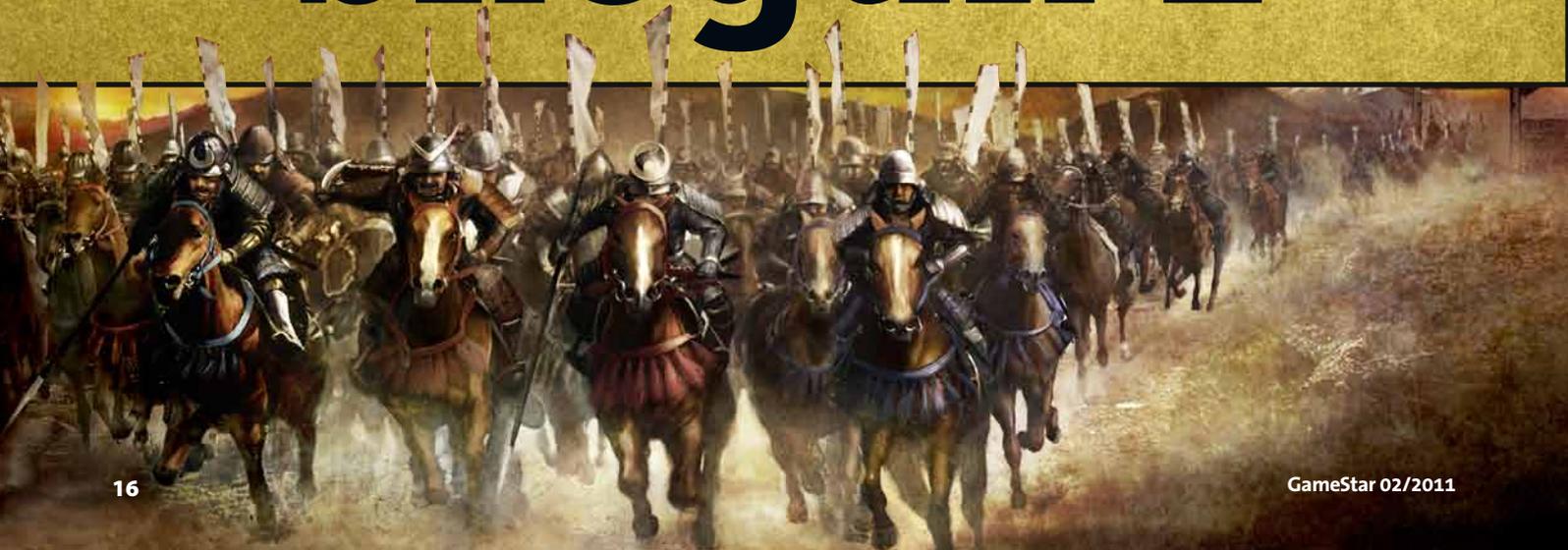




Steam-Pflicht

Wie seine Vorgänger **Empire** und **Napoleon** wird auch **Total War: Shogun 2** die Online-Plattform Steam nutzen. Vor dem ersten Start müssen Sie dort ein Konto erstellen und die Ninja-Hatz registrieren. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

Total War Shogun 2





Eine Schlacht im Detail: Bogenschützen flambieren die Feinde mit **Brandpfeilen 1**, **Yari-Ashigaru** halten sich Reiter mit ihren Speeren vom Leib **2**, **Katana-Samurai** stürzen sich in den Nahkampf **3**, **leichte Kavallerie** galoppiert feindliche Fernkämpfer nieder **4**, und hinter der Front wartet der **General 5**, der die Moral naher Bataillone hebt und nun mehr Spezialtalente hat.

Der totale Krieg kehrt zurück zu seinen Wurzeln: Rund elf Jahre nach dem ersten Shogun soll die Fortsetzung neue Serienmaßstäbe setzen, mit mehrstufigen Belagerungen, klügeren Gegnern, mehr Rollenspiel und einem Koop-Feldzug. Wir haben Shogun 2 tagelang gespielt und geprüft, was hinter diesen Versprechungen steckt. Ergebnis: Ein großartiger, motivierender, würdiger Strategienspross, der allerdings auch eine Traditionsschwäche erben könnte. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Napoleon: Total War, GS 04/10: 84 Punkte)**
 Termin: **März 2011** Status: **zu 80% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7212

Videos auf DVD



Landschlachten, bestreiten mehrstufige Belagerungen und üben uns im 3D-Schiffeversenken.

Auf unserer DVD finden Sie vier Video-Specials zu Shogun 2: Wir entfesseln Clankriege auf der Strategiekarte, schlagen mal mehr, mal weniger siegreiche Belagerungen

W

o kämen wir denn hin, wenn wir uns an japanische Sprichwörter halten würden?! Da könnten wir die folgenden acht Seiten einfach leer lassen und »Raum für Notizen« oder ähnlich Segensreiches drüberkritzeln. Denn wie rät der Insulaner: »Die Redenden wissen nicht, die Wissenden reden nicht.«

Wir wissen jedoch so einiges und reden, beziehungsweise schreiben, auch darüber. Denn in einer spielbaren Version von **Total War: Shogun 2** haben wir tagelang um das alte Japan gerungen und viele neue Infos gesammelt. Da kann der fernöstliche Volksmund noch so maulen, das müssen wir Ihnen einfach erzählen. Denn **Shogun 2** hat das Zeug zum Strategiehit – falls die Entwickler eine alte Serienschwäche in den Griff kriegen. Keine Schwäche, sondern die große Stärke von **Shogun 2** ist das bewährte **Total War**-Prinzip: Auf ei-



Im **Tutorial-Feldzug** gibt uns dieser Berater Tipps zu allen Spielelementen. Wie in den Vorgängern lässt sich der automatische Lehrer auch in der normalen Kampagne sowie in Land- und Seeschlachten zuschalten.



Metsukes (sprich »Metzkes«, das »u« bleibt stumm) können ansonsten unsichtbare Ninja-Attentäter aufstöbern und erledigen. Außerdem schließen sie sich Städten und Armeen an, um sie vor Anschlägen zu schützen. Indem sie gegnerische Spezialeinheiten (Mönche, Generäle, etc.) vor Gericht zerrn, schalten sie die Rivalen einige Runden lang aus. Noch dazu dürfen die Geheimpolizisten feindliche Armeen oder sogar ganze Städte bestechen und so zum Seitenwechsel überreden – gegen ein gerüttelt Maß Gold, versteht sich.

Diese Feindarmee hat sich im **Wald** versteckt. Wenn wir in die Falle getappt wären, hätte uns der Gegner in der Echtzeit-Schlacht umzingelt – keine ideale Ausgangslage.

Unsere Flotte blockiert den gegnerischen **Hafen**, denn wie im Vorgänger Empire zählt der Seehandel zu den einträglichsten Einkommensquellen. Alternativ könnten wir unseren Verband als Piratentruppe auf Handelsrouten ansetzen, um die Feindgewinne in unsere Schatzkammer umzuleiten. Eigene Warenwege erschließen wir entweder über Abkommen mit anderen Clans oder indem wir mit Handelsschiffen besondere Handelsplätze »besetzen«. Auch das erbt Shogun 2 von seinem Vorgänger Empire.



Katana Samurai

These are elite heavy infantry armed with katana; expertly crafted two-handed swords that are a perfect combination of sharpness and resilience.

Cost	120 (120)	XP
Morale	11	XP
Melee Attack	12	XP
Melee Defence	4	XP
Charge Bonus	17	XP
Armour	5	XP

850
190

- Can Hide in Woodland
- Resistant to Morale Shocks

Wenn wir den Mauszeiger kurz auf einem Einheitenportrait (unten) ruhen lassen, erscheint dieser hilfreiche **Tooltip**, der die Kampfwerte und weiteren Stärken des Truppentyps auflistet. So erfahren wir hier, dass unsere Katana-Samurai besonders schlagkräftige und dick gepanzerte Nahkämpfer sind (wer hätte das gedacht!) und zudem weniger anfällig auf moralschädliche Schockangriffe reagieren: Anstürmende Kavallerie? Denen doch wurscht! So können wir unsere Einheiten schnell vergleichen, etwa beim Ausheben neuer Truppen oder während einer Schlacht.

Gemäß der Serientradition werden Armeen von **Generälen** angeführt, die wie gehabt besondere Talente besitzen. Zum Beispiel sind sie Belagerungs-Profis oder versierte Nachtkämpfer. Wie alle Charaktere verfügen die Befehlshaber zudem über einen Talentbaum, in dem wir sie spezialisieren, zum Beispiel auf das Kommando von Land- oder Seestreitkräften. Denn die Anführer dienen gleichzeitig auch als Admirale, die Flotten leiten.



Army Recruitment

Unit 1	Unit 2	Unit 3	Unit 4	Unit 5	Unit 6	Unit 7	Unit 8	Unit 9	Unit 10	Unit 11	Unit 12	Unit 13	Unit 14	Unit 15	Unit 16
30	120	90	90	90	90	90	90	90	45	45	150	150			

Katana Samurai
These are elite heavy infantry armed with katana; expertly crafted two-handed swords that are a perfect combination of sharpness and resilience.

ner liebevoll gestalteten Japan-Karte verwalten wir rundenweise unser Reich, bauen Städte aus, verschieben Armeen und erobern Provinzen. Wenn unsere Streitkräfte auf Feinde treffen, schlagen wir Echtzeit-Schlachten zu Lande oder zur See. Dieser Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie motiviert nächtelang. Im Vergleich zu den Vor-

gängern **Empire** (GS 04/09: 90 Punkte) und **Napoleon** (GS 04/2010: 84 Punkte) macht **Shogun 2** aber keine revolutionären Fortschritte, vielmehr steckt der Oni im Detail: hier eine Prise mehr Rollenspiel, da überarbeitete Belagerungen, dort neue Multiplayer-Ideen. Was nicht heißt, dass **Shogun 2** zum Schnellschuss verkommt. Der Entwickler Creative Assembly verfeinert das **Total War**-Rezept an den richtigen Stellen.

der hilfreiche KI-Berater, der uns auch durch unsere ersten Land- und Seegefechte führt. Am Ende mündet die Lehrstunde in eine eingeschränkte Variante des freien Spiels, in der wir nur einen Ausschnitt der Japan-Karte erobern dürfen. Schade drum, wir hätten uns gewünscht, dass uns **Shogun 2** gleich auf das ganze Inselreich loslässt. So müssen

+ **Stärken**

- + mehr Rollenspiel-Elemente
- + vielschichtige Reichsverwaltung
- + packende Massenschlachten
- + detaillierte Hauptkarte

- **Schwächen**

- noch grobe KI-Aussetzer
- noch wackelige Balance
- wenige Truppentypen

Unsere spielbare Preview-Version umfasst den Tutorial-Feldzug von **Shogun 2**, der uns gleich eine Neuerung vor Augen führt: Die Strategiekarte lässt sich frei drehen. Das hilft der Übersicht, etwa wenn eine Armee hinter einem Gebirge campiert. Pro Runde vergeht wie in Napoleon eine Jahreszeit, was sich auch spielerisch auswirkt: Heere, die im Winter in Feindprovinzen lagern, erleiden Verluste. Das und mehr erklärt uns

Das Spielprinzip ist über jeden Zweifel erhaben.

wir in der normalen Kampagne wieder von vorne anfangen, für **Total War**-Neulinge lohnt sich die Übungsrunde aber allemal.

Die Reichsverwaltung funktioniert ähnlich wie in **Empire**: Jede Siedlung hat eine be-

Was wäre ein Spiel über das alte Japan ohne Ninjas? Die unsichtbaren Schleicher dienen als Spione sowie Auftragsmörder, die Spezialeinheiten wie Generäle und Mönche ausschalten. Außerdem sabotieren sie Armeen, damit sich die Soldaten in der nächsten Runde nicht bewegen können. In Siedlungen jagen die Attentäter einzelne Gebäude in die Luft oder zerbomben die Stadttore. Letzteres erleichtert Belagerungen.



Die **Minikarte** bietet einige neue Funktionen, die wir über die Symbole darunter ansteuern. Hier lassen wir uns beispielsweise alle unsere Armeen anzeigen. Die werden dann auch gleich samt ihrer Stärke (Füllstand der Flaggen) auf der Karte markiert. Das ist nicht übermäßig wichtig, aber eine nette Komfortfunktion.

Wie in *Empire* stehen auch außerhalb der Städte **wichtige Gebäude**, die sich grob in drei Kategorien einteilen lassen: Bauernhöfe (erwirtschaften Nahrung), Häfen (dienen als Schiffswerften und Handelsposten) sowie Bauten, die besondere Vorteile bringen. Wenn wir etwa ein Pferdenvorkommen erobern, dürfen wir fortan bessere Reiterei ausbilden. Piratennester bringen zähere Schiffe, Schulen steigern das Forschungstempo. Wenn unsere Streitmacht solche Bauten plündert, können wir die feindliche Wirtschaft schwächen, bevor wir die Provinz-Hauptstadt direkt angreifen.

Mönche verbreiten den Buddhismus. Das lohnt sich, denn die Einheitsreligion stimmt die Bürger fröhlicher. Ganz entgegen der buddhistischen Friedenslehre können die Glaubensbrüder allerdings auch Aufstände anzetteln, damit sich Städte erheben und Rebellenheere aufstellen. Armeen darf der Mönch demoralisieren, damit sie im Gefecht früher flüchten. Im Gegenzug inspiriert er verbündete Truppen, um ihre Moral zu erhöhen. Die geborenen Gegenspieler des Klerikers sind die christlichen Missionare, die im späteren Kampagnenverlauf an der japanischen Küste landen und mit ihren Jesus-Geschichten religiöse Unruhen schüren.

Das belagerte **Osaka** hält dem Bessho-Heer nur einige Runden lang stand, dann kapituliert die Stadt. Wir sollten ihr also tunlichst helfen oder einen Ausfall wagen. Die packenden Belagerungsschlachten laufen in *Shogun 2* mehrstufig ab, siehe Seite 21.



stimmte Anzahl Bauplätze, auf denen wir entweder militärische (Bogenschützen-Dojos, Kavallerieställe, etc.) oder zivile Gebäude wie Tempel und Marktplätze hochziehen. Auch außerhalb der Städte stehen wichtige Bauten, etwa Häfen oder Bauernhöfe. Hinzu kommen Rohstoffe, die spezielle Boni bringen. Beispielsweise dürfen wir nur dann schwere Reiterei aufstellen, wenn wir eine Provinz mit besonders zähen Pferden erobern. Ein Waffenschmied erhöht die Kampfkraft aller in der Provinz rekrutierten Einheiten, ein Gebirgs-Unterschlupf die Erfolgchancen der einheimischen Ninjas. So bietet fast jede Provinz einen individuellen Vorteil, was uns ein wenig darüber hinwegtröstet, dass die Fraktionen keine individuellen Truppentypen mehr ins Feld führen. Jeder Clan rekrutiert dieselben Schützen, dieselben, Reiter dieselben Samurai. Das verringert die Vielfalt auf den Schlachtfeldern.

Neben solchen regulären Kriegeren bietet *Shogun 2* wieder Spezialeinheiten. Unsichtbare Ninjas dienen als Spione, Auftragsmörder und Saboteure, zum Beispiel sprengen sie vor einer Belagerung die Burgtore. Die Gegenspieler der Schleicher sind die Mitsu-ke-Agenten, die Armeen und Städte vor Attentaten schützen. Zudem können die Geheimpolitisten feindliche Siedlungen und Soldaten bestechen und so zum Seitenwechsel überreden. Rivalisierende Spezialeinheiten dürfen sie vor Gericht zerrén, um sie einige Runden lang festzusetzen. Dann wären da noch die Mönche, die die Kampfmoral von Armeen erhöhen und unzufriedene Bürger beschäftigen. Gegnerische Städte dürfen sie zur Rebellion anstacheln, gegnerische Krieger demoralisieren. Die einzige Spezialeinheit, die wir nicht ausprobieren dürfen, ist die Geisha, die sich als Spionin oder Auftragsmörderin verdingt.

Durch erfolgreiche Aktionen steigen die Charaktere wie gehabt im Level auf. Neu ist, dass wir ihnen dann in einem Talentbaum neue Fähigkeiten spendieren dürfen. Ninjas etwa spezialisieren wir auf Spionage, Sabotage oder Attentate. Generäle dürfen wir unter anderem zu professionellen Land- oder Seekriegern befördern. Denn die Heerführer dienen zugleich als Admirale, die Flotten befehligen. Dank der erweiterten Rollenspiel-Elemente lassen sich die Charaktere also an ihre Aufgaben anpassen – klasse! Und selbst unser ganzes Reich lernt im Spielverlauf dazu, denn im Menü mit dem blumigen Namen »Meisterschaft der Künste« schalten wir neue Fortschritte frei, äh-

Mehr Rollenspiel hat noch keinem Titel geschadet.

lich wie bei der Forschung in *Empire*. Dabei konzentrieren wir uns auf den Militärpfad »Bushido«, der etwa das Brandpfeil-Talent für unsere Bogenschützen bringt, oder den friedlichen »Weg des Chi«, der unter anderem unsere Wirtschaft stärkt.

Der Anführer unseres Clans (also unser »Daimyo«) ist zugleich das Oberhaupt einer Familie. Söhne dienen als Heerführer, Töchter verkuppeln wir mit fremden Herrschern,



1 Entlang der Mauer verteilen wir **Bogenschützen**, die Brandpfeile verschießen. Der Feind kontert mit Raketen, die den Wall in Brand stecken, aber nicht komplett zerbröseln.



2 Also müssen die feindlichen Krieger die Mauern **erklettern**. Das kann jede Einheit, Kavallerie muss dafür logischerweise absitzen. Leitern wären im alten Japan pure Science-Fiction.



3 Auch an der anderen Flanke haben sich die Gegner inzwischen bis in den ersten Burghof vorgekämpft, unsere **Naginata-Samurai** werfen sich ihnen entgegen – unter hohen Verlusten.



In einer **historischen Belagerungsschlacht** verteidigen wir die Burg Kofu gegen zahlenmäßig überlegene Angreifer. Die Festung besteht aus drei Verteidigungsringen – die auch gerade so reichen.



4 Wir ziehen unsere Bogenschützen auf die **zweite Burgebene** zurück, doch die Angreifer setzen unerbittlich nach und erklettern auch den zweiten Mauerring. Das wird eng ...



5 Bei ihrem Vorstoß erobern die Gegner immer wieder **Kontrollpunkte**. So öffnen sie die Burgtore und übernehmen noch dazu die automatischen Geschütztürme der Festung.



6 Die Entscheidungsschlacht steigt direkt vor dem Hauptgebäude: Mit vereinten Kräften schlagen unsere Überlebenden samt **General** den Feind zurück – ein knapper Sieg.

um Allianzen zu schmieden. Freilich nur, wenn wir mit normaler Diplomatie nicht weiterkommen: Wie in **Empire** unterbreiten wir anderen Clans in einem simplen Menü Vorschläge wie Handelsabkommen. Falls wir genügend Alliierte haben – oder keine brauchen –, verheiraten wir unsere Töchter mit Landsleuten, um an loyale Generäle zu kommen. Apropos Loyalität: Der Treuwert der Heerführer spielt eine wichtige Rolle, denn je weniger uns die Herren verbunden sind, desto schneller geben sie Bestechungsversuchen nach. Um die Ergebenheit eines Befehlshabers zu steigern, können wir ihm eines von vier Staatsämtern zuweisen, die überdies Boni bringen. Als »Beauftragter für die Kriegführung« etwa profitiert ein General von geringe-

ren Rekrutierungskosten, außerdem laden die Spezialtalente seiner Einheiten im Gefecht schneller nach.

Unser Daimyo selbst hat keinen Loyalitätswert (er kann sich ja nicht selbst verraten), sondern ein Ehrekonto. Das steigt, wenn wir Schlachten gewinnen und Städte friedlich erobern. Falls wir hingegen Niederlagen kassieren und Siedlungen ausplündern, um mehr Gold zu verdienen, fällt das Herrscheransehen – was die Loyalität unserer Generäle verringert und diplomatische Verhandlungen erschwert. Außerdem wirkt sich die Ehre auf die Bekanntheit unseres Clans aus. Erst wenn wir berühmt sind, können wir zum Shogun (obersten Heerführer) aufsteigen und die Kampagne gewinnen. Das geht aber nicht zwischen Acht und Ta-

gesschau, erstmal wollen viele Provinzen erobert und Schlachten geschlagen werden.

Gutes Stichwort: die Schlachten. Im Gegensatz zu **Empire** bietet **Shogun 2** keine 300 Truppentypen mehr, sondern nur noch 30. Deren Stärken und Schwächen greifen je-

Die besten Belagerungen seit Medieval 2.

doch bestens ineinander, auch wenn die Balance noch wackelt. Sturmangriffe mit Reiterei etwa erscheinen uns zu schwach, Samurai-Bogenschützen teilen im Nahkampf zu stark aus, Brandpfeile richten zu viel Schaden an. Doch – gestatten Sie uns



Details einer Seeschlacht: Bei Entermanövern springen unsere Soldaten an Bord des Feindschiffs (1), Pfeile bleiben in Rümpfen stecken (2)



bitte diesen abgenutzten Ausdruck – die Schere-Stein-Papier-Mechanik funktioniert. Yari-Speerträger spießen Kavallerie auf, müssen sich aber vor schwertbewehrten No-Dachi-Samurai hüten, die ihrerseits kein Licht gegen Reiterei sehen, die ihnen in den Rücken fällt. Außerdem gibt's viele Spezialtalente, Yari-Infanterie etwa kann einen Speerwall bilden, um sich Reiter vom Leib zu halten. Fernkämpfer dürfen sich zu Schlachtbeginn hinter Metallschilden oder Bambuszäunen verschanzen. Die Schilde halten Beschuss, die Zäune Reiterei ab. Letzteres sieht allerdings dämlich aus, herangelopplende Pferde werden wie Flipperkugeln nach links oder rechts abgelenkt. Da sollte Creative Assembly noch eine Zurückscheu-Animation einbauen. Generäle erhöhen wie in **Napoleon** die Kampfmoral naher Bataillone, damit die Soldaten bei Verlusten nicht so schnell flüchten. Außerdem haben die Befehlshaber neue Fähigkeiten. Mit dem »Hold fast«-Talent erhöhen sie etwa die Verteidigungsstärke naher Einheiten – ein wichtiger Vorteil bei Abwehrschlachten.

Brüstung. Wenn feindliche Krieger die Mauer erreichen, können sie hinaufklettern – ganz ohne Leitern. Kavallerie muss hierzu logischerweise absitzen. So gelangen gegnerische Nahkämpfer in die Burg, wir werfen ihnen unsere eigenen Samurai entgegen, während wir die Bogenschützen auf die nächsthöhere Ebene zurückziehen, die der Angreifer dann ebenfalls unter Pfeilbeschuss stürmen muss. So zermürben wir selbst zahlenmäßig überlegene Invasoren, zumal die bei ihrem Vorstoß auch noch Kontrollpunkte einnehmen sollten, um Tore zu öffnen und Geschütztürme zu übernehmen. Die Entscheidungsschlacht steigt dann im Innenhof, wo unsere überlebenden Truppen die Feindreste zurückschlagen.

Als Angreifer drehen wir den Spieß um und drängen den Feind Mauerring um Mauerring zurück. Erschwert werden die Belagerungen dadurch, dass die alten Japaner keine Katapulte einsetzen. Und

Schießpulver-Waffen wie Kanonen und Musketen bekommen sie nur, wenn sie sich mit den christlichen Missionaren gut stellen, die im späteren Kampagnenverlauf in Japan eintreffen. Doch selbst die dickste Kanone kann die Burgmauern nicht komplett zerstören, sondern nur ankratzen, um die darauf postierten Verteidiger zu erledigen. Wir kommen also nicht darum herum, mit unseren Nahkämpfern den Wall zu erklettern, um die Verteidiger auszuschalten. Es sei denn, wir haben zuvor auf der Strategiekarte mit einem Ninja die Burgtore gesprengt. So kämpfen wir uns Mauerring um Mauerring zum Burgkern vor – unter hohen Verlusten, versteht sich. Eine gut verteidigte Festung zu erobern, ist dadurch unglaublich

Belagerungen laufen in **Shogun 2** mehrstufig ab, denn jede Festung verfügt über bis zu fünf Mauerringe, die der Angreifer stürmen muss. Erst wenn er den Kontrollpunkt im Innenhof erobert, hat er gewonnen. In unserer Preview-Version können wir »dreistufige« Burgen sowohl angreifen als auch verteidigen. Beides macht einen Heiden Spaß. Bei Abwehrschlachten postieren wir zunächst unsere Bogenschützen entlang der Mauer, um Feinde mit Pfeilsalven zu begrüßen. Die Aufstellung klappt komfortabler als im fummeligen **Empire**, brav bilden die Fernkämpfer Zweierreihen entlang der



Attentate illustriert Shogun 2 wieder mit Filmchen, hier schaltet unser Ninja einen feindlichen Metsuke aus.



So sieht in Shogun 2 die ideale Verteidigungslinie aus: Unsere Samurai-Musketiere verschanzen sich hinter **Bambuszäunen** (oben), unsere Yari-Krieger bilden einen **Speerwall** und speißen feindliche Katana-Reiterei auf.



lich befriedigend, was die Belagerungen zu einem Glanzlicht von **Shogun 2** macht.

Seit **Empire** ist es in der **Total War**-Serie üblich, dass wir Seeschlachten selbst befehligen dürfen. Weil die alten Japaner keine Segel-, sondern Ruderboote schippern, spielt die Windrichtung dabei keine Rolle mehr. Auch unterschiedliche Munitionsarten (Kettenkugeln, etc.) sind in **Shogun 2** Fehlanzeigen, die Schiffe beschießen sich mit Pfeilsalven. Das vereinfacht die Seegefechte, was uns gut gefällt. Schließlich führten der Wind und die Munitionswechsel in **Empire** zu viel Mikromanagement. Zudem erlauben die Gefechte in **Shogun 2** trotzdem taktische Finessen. So gibt's Boote in unterschiedlichen Größen, die allesamt ihren Nutzen haben. Die kleinen Bow Kobayas etwa sind nicht nur schnell, sondern dürfen gegnerische Pötte auch mit Brandpfeilen beschießen. So fackeln sie selbst größere Kähne ab. Die schwimmenden Bune-Festungen haben dafür besonders viele Soldaten an Bord und glänzen bei den – im Vergleich zu **Empire** viel wichtigeren – Entermanövern. So können die Bunes mit ihrem »Kampfschrei«-Talent gegnerische Schiffe einschüchtern und verlangen, um längsseits zu gehen. Dann springen ihre Soldaten an Deck und schnetzeln die Besatzung. Eroberte Kähne dürfen wir nach der Schlacht in Häfen reparieren und gegen ihre ehemaligen Besitzer einsetzen. Aber natürlich nur, wenn wir uns die hohen

Schiffs-Unterhaltskosten leisten können. Darüber hinaus verspricht Creative Assembly, dass es in **Shogun 2** Angriffe auf Küstenfestungen geben wird, die wir mit Kanonenschiffen knacken, den mächtigen Oatakebune. Selbst in Augenschein nehmen konnten wir diese See-Belagerungen noch nicht, sie klingen aber interessant. Vor allem, wenn wir neben der Festung auch noch eine KI-Flotte ausschalten müssen.

Womit wir bei einer möglichen Schwäche von **Shogun 2** wären: Der KI, die traditionsgemäß nicht gerade zu den Glanzlichtern von **Total War** zählt. Für den Japan-Krieg

versprechen die Entwickler die intelligentesten Feinde der Seriengeschichte. Tatsächlich haben die Feinde im Vergleich zum Vorgänger Napoleon, der ja selbst schon eine Intelligenzsteigerung brachte, nochmals dazugelernt. Wenn wir etwa mit Reiterei von hinten auf ein feindliches Bogenschützen-Regiment zustürmen, drehen sich die Fernkämpfer um und schicken unseren Reitern einen Pfeilhagel entgegen – auch gerne in Form von Brandgeschossen, die Gegner setzen nämlich auch Spezialfähigkeiten ein. Und beim Burgensturm schaffen sie es tatsächlich, unsere Truppen Mauerring um Mauerring zurückzudrängen. Aber die Computerjapaner leiden eben auch unter groben Aussetzern. Bei Feldschlachten lassen sie ihren General (!) manchmal alleine (!!)

Die Gegner stürmen ins Verderben - mal wieder.

marschieren. Bei Belagerungsangriffen laufen Regimenter planlos hin und her; abgessene Reiter warten außerhalb der Burg, statt ins Innere zu kraxeln; demoralisierte Feinde flüchten nicht, sondern bleiben wie angewurzelt stehen. KI-Verteidiger wiederum wagen selbst mit deutlich unterlegenen Truppen Ausfälle. Dabei hätten sie bessere Chancen, wenn sie ihre Einheiten in der Burg versammeln und uns ins Abwehrfeuer locken würden. Und bei Seeschlachten verhaken sich Feindschiffe hin und wieder ineinander. All diese Probleme sollte Creative Assembly noch in den Griff bekommen. Allerdings ist **Shogun 2** derzeit noch nicht einmal in der Beta-Phase, bis zum Verkaufstart im März haben die Entwickler also noch drei Monate Zeit, an der KI zu feilen.

Apropos Beta: Bei **Empire** hatte Creative Assembly einen Mehrspieler-Patch für den Rundenfeldzug nachgeschoben, der nie über das Beta-Stadium hinaus kam. Erst **Na-**

Kleine Kobayas (rechts) können als einzige Schiffsklasse **Brandpfeile** verschießen und so selbst größere Kähne wie dieses Medium Bune abfackeln.





»Diesmal gibt's keine Bugs.«

Seine Kollegen nennen Mike Simpson liebevoll den »Paten« von Total War. Wir stellen dem Creative Director von Creative Assembly mehr oder weniger kreative Fragen zur Vergangenheit und Zukunft der Serie. Und zu Shogun 2, versteht sich.

GameStar Glaubst du, dass ihr mit dem fehlerhaften Empire Vertrauen verspielt habt?

Mike Simpson Ja, verbuggte Spiele kosten immer Vertrauen. Wir können es nur zurückgewinnen, indem wir fehlerfreie Spiele veröffentlichen, und das ist ein Drahtseilakt: In den letzten Monaten fügen wir so vieles hinzu, trotzdem müssen wir uns irgendwann auf die Bugsuche konzentrieren. Bei Empire hat das nicht geklappt, weil wir zu viel wollten. Shogun 2 ist schon jetzt viel fertiger als Empire damals, deshalb erwarte ich diesmal keine Bug-Probleme.

Warum entwickelt ihr eigentlich Shogun 2 statt, sagen wir, Rome 2 oder Medieval 3?

◀ Weil wir's wollten. Im ersten Shogun konnten wir so vieles nicht richtig umsetzen, dass wir noch mal ran mussten.

▶ Für Europäer könnte das Szenario allerdings uninteressant sein. Schließlich ist das alte Japan so ... alt. Und so weit weg.

◀ Nicht so weit, wie man denken könnte. Dieses Zeitalter hat die moderne Kultur entscheidend beeinflusst. Und zwar nicht nur die japanische, sondern auch die westliche. Denkt nur an Samurai, Ninjas, Geishas – all das entstammt dieser Zeit.

Und wie bringt Shogun 2 die Total-War-Serie voran?

Die größten Fortschritte macht es sicherlich bei der KI und beim Mehrspieler-Modus.

Warum hattet ihr mit der KI in der Vergangenheit der Serie so große Probleme?

◀ Bei Empire haben wir versucht, die KI zu einem gleichwertigen Gegner für den menschlichen Spieler zu befördern. Dabei stießen wir auf viele Probleme. Beispielsweise unterschieden sich die Schlachten von Empire deutlich von denen der Vorgänger, plötzlich gab's ordentliche Schützenreihen statt klassischer Nahkämpfe. Wir haben lange gebraucht, um das in unsere Köpfe zu kriegen

und umzusetzen. In Shogun 2 kehrt die KI zum Mix aus Nah- und Fernkampf zurück, mit dem wir uns auskennen.

Und die Kampagnen-KI, die wir anhand unserer eingeschränkten Preview-Version noch nicht beurteilen können?

◀ Die Kampagnen-KI von Empire war so komplex, dass es ewig dauerte, ihr das Chaos auszutreiben. In Shogun 2 zahlt sich diese Arbeit nun endlich aus: Die Gegner sind fordernd und schlagen mich auf den höheren Stufen regelmäßig. Derzeit feilen wir am Verhalten der Spezialeinheiten und tarieren die Aggressivität der Feinde aus.

Die Schlachten selbst werden in Shogun 2 aber wieder ein Stück simpler, weil es weniger Einheitentypen gibt.

◀ Es klingt zwar paradox, aber dadurch entfaltet Shogun 2 sogar mehr Vielfalt. Denn die Regimenter lassen sich viel besser individualisieren als in den Vorgängern. So gibt es mehrere

Wege, ihnen Kampfboni zu spendieren, etwa über erforschte Technologien, Generalstalten, errichtete Gebäude, Clan-Fähigkeiten und so weiter. Im Vergleich dazu unterschieden sich die über 100 Truppentypen von Empire fast gar nicht.

Neben Starcraft und Civilization ist Total War die letzte große Strategieserie. Wie siehst du die Zukunft des Genres?

◀ Es wird häufig gesagt, dass der Markt für PC-Strategiespiele schrumpft, aber das stimmt nicht. Er dürfte sogar so groß sein wie noch nie, die Fangemeinde von Total War wächst ständig. Außerdem gab es eine Art stille Explosion der Spielerzahlen, nämlich durch Facebook. Dort spielen Millionen Menschen – und zwar Strategiespiele! Das wiederum führt dazu, dass viele dieser Spieler auch mal »richtige« Strategietitel ausprobieren wollen. Das macht sogar meine 70jährige Tante.

▶ Danke für das Gespräch.

poleon lieferte die Multiplayer-Option zum Verkaufsstart mit, allerdings für eher uninteressante Kleinkampagnen. **Shogun 2** soll nun gleich zwei neue Modi bringen. Der erste ist eine Koop-Funktion für den regulären Feldzug, in dem zwei Spieler gemeinsam um Japan ringen. Jeder davon führt auf der Strategiekarte einen eigenen Clan und kann seinem Kameraden unter anderem Geld schicken. Echtzeit-Schlachten können sie gemeinsam befehligen, indem sie ihre Truppen untereinander aufteilen. Beispielsweise bringt ein General die Hauptarmee in Verteidigungsstellung, während der andere dem Gegner mit Reiterei in die Flanke fällt.

Anführer, dessen Gesicht und Logo er selbst basteln kann. Dieser General führt dann auf einer abgewandelten Strategiekarte eine kleine Startarmee ins Feld. Sein Ziel: Den Herrschaftsbereich ausdehnen, indem er die Multiplayer-Gegner angreift. Eroberte Provinzen bringen Geld, Kampfboni oder Stützpunkte, an denen man Nachschub rekrutieren kann. Zugleich sammelt der Befehlshaber durch Siege Erfahrung, steigt im Level auf, schaltet immer prachtvollere Rüstungen frei und kann neue Talente lernen. So erhöht er beispielsweise die Kampfkraft seiner Kavallerie-Leibgarde oder die Reichweite seiner

Bogenschützen. Erfahrene Regimenter lassen sich zudem zu besonders schlagkräftigen Veteranen befördern, sodass sich die Spieler Elitearmeen heranzüchten können. Insgesamt ähnelt diese Variante einer »Kampagne light«, richtige Reichsverwaltung samt Gebäudebau fehlt nämlich. Wir halten den Koop-Modus daher für vielversprechender – freilich nur für eingefleischte Strategen, die genügend Zeit mitbringen, um tage- oder sogar wochenlang an einer einzigen Kampagne zu spielen. Shogun wird man ja nicht mal eben über Nacht, auch nicht im Tandem. **GR**

In der zweiten neuen Multiplayer-Variante erstellt jeder Teilnehmer zunächst einen

Jeder Spezialcharakter (hier ein General) hat einen **Talentbaum**, in dem wir ihn spezialisieren. Jede Fähigkeit lässt sich bis zu dreimal steigern, was Spezialisierungen ermöglicht.



Ganbattel!

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Der Duden definiert »Potenzial« als »Gesamtzahl aller Möglichkeiten«. Eine Potenzialwertung »Ausgezeichnet« bedeutet also: Wenn Shogun 2 all seine Möglichkeiten nutzt, wird es ein exzellentes, motivierendes Strategiespiel. Und das wiederum heißt, dass die Entwickler unbedingt noch die KI-Probleme in den Griff kriegen müssen. Dann kann ich auch die geringe Truppenvielfalt verschmerzen, zumal ich seit Medieval 2 keine so packenden PC-Belagerungen mehr erlebt habe. Also, Creative Assembly, auf zum Endspurt! Oder, wie man in Japan sagt: »Ganbattel«, zu Deutsch: »Gebt euer Bestes!«

Potenzial: Ausgezeichnet