

Die mächtigsten **Samurai** rekrutieren Sie in fortschrittlichen Schwertkampf-Schulen. Und die dürfen Sie nur dann bauen, wenn Ihr Reich über Eisen verfügt.

**+** Stärken

- + motivierende Kampagne
- + packende Schlachten
- + hervorragende Grafik
- + stimmiges Japan-Flair

**-** Schwächen

- KI-Aussetzer
- Balance-Schwächen



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
Dauermotivation

# Total War SHOGUN 2

Der neueste Spross der großen Strategieserie spielt sich weniger vielfältig, dafür aber runder als Empire. Auch wenn Shogun 2 dessen größte Schwäche erbt. Von Michael Graf

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Napoleon: Total War, GameStar 04/10: 84 Punkte)**  
 Termin: **15.3.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7212

Auf DVD: Test-Video

# G

enau betrachtet sind mittelalterliche Japaner und moderne Briten gar nicht so verschieden. Beide trinken Tee, beide bewohnen Inseln, beide

ehren ihre Traditionen. Letzteres trifft bei den Angelsachsen nicht nur auf Könige und Fußball-Schlägereien zu, sondern auch auf Spiele: Das englische Studio Creative Assembly arbeitet seit Jahren fast ausschließlich an der **Total War**-Reihe, die nun ins alte Japan und damit an ihren Ursprung zurückkehrt. Rund elf Jahre nach dem ersten Serienspross **Shogun** reichen die Entwickler die Neuaufgabe **Shogun 2** nach. Auch diese basiert auf dem erfolgreichen **Total War**-Spielprinzip, also einem Mix aus rundenbasierter Reichsverwaltung und spektakulären Echtzeit-Schlachten. Allerdings kann man's mit der Tradition auch übertreiben, **Shogun 2** leidet nämlich zugleich am Pferdefuß seiner Vorgänger: der mäßigen KI.

Doch der Reihe nach. In **Shogun 2** befehlen Sie einen von neun japanischen Clans, jeder mit individuellen Vorteilen. Die Takeda etwa rekrutieren extrastarke Reiter, die Tokugawa feiern häufiger diplomatische Erfolge. Das erhöht den Wiederspielwert, weil Sie jeder Clan vor andere Herausforderungen stellt, die unter anderem von seiner Ausgangslage abhängen. So starten die Chosokabe stets auf einer vergleichsweise sicheren Insel, die Hojo hingegen umringt von Feinden. Das Ziel lautet, die Hauptstadt Kyoto zu erobern und ein Jahr (vier Runden) lang zu halten. Außerdem müssen Sie Provinzen erobern, 25 in der kurzen Kampagne (120 Runden), 40 in der

langen (220 Runden). Neben den neun Hauptclans stoßen Sie dabei auf 37 weitere Fraktionen. Es kann daher schon mal ein bis zwei Minuten dauern, bis die KI-Gegner all ihre Truppen bewegt haben. Zur zähen Zugsberechnung gesellen sich lange Ladezeiten, **Shogun 2** wird so zum Geduldsspiel.

Siegreiche Schlachten füllen den Ruhmesbalcken Ihres Clans. Sobald er voll ist, kommt es zur »Reichsteilung«, und jeder andere Clan erklärt Ihnen den Krieg, sogar Ihre Verbündeten! Das führt zu einem spannenden Endkampf, vergleichbar mit dem Unabhängigkeitskrieg von **Colonization**: Wer gewinnen will, muss sich anstrengen, wodurch der Sieg umso befriedigender wird. Zugleich führt der Showdown zu einer Finanzkrise, weil Ihnen Handelserlöse flöten gehen. Die Geldnot lässt sich allerdings aushebeln, indem Sie die Steuern abwechselnd anheben und in der nächsten Runde wieder senken. Denn die Steuerschraube provoziert zwar Unruhen, Provinzen müssen aber zwei Durchgänge

lang unzufrieden sein, um Rebellenheere aufzustellen. Ergo lassen sie sich immer wieder eine Runde lang schröpfen, was das Geldscheffeln arg einfach macht. Bei Zufallsereignissen wählen Sie hin und wieder zwischen zwei Alternativen. Zum Beispiel können Sie einen Ernteüberschuss ausschütten (erhöht die Zufriedenheit) oder einlagern, um Hungersnöten vorzubeugen.

An der Reichsverwaltung hat sich seit dem Vorgänger **Empire** wenig geändert, auch

## Steam-Pflicht

**Shogun 2** fußt auf Valves Online-Plattform Steam, vor dem ersten Start müssen Sie dort ein kostenloses Benutzerkonto einrichten und das Spiel registrieren. Danach lässt sich der Japankrieg nicht mehr weiterverkaufen, läuft aber auch im Offline-Modus.

wenn Creative Assembly dessen ausufernde Vielfalt entschlackt hat. So gibt's nur noch acht Rohstoffe, die dafür individuelle Vorteile bringen. Beispielsweise dürfen Sie nur dann die besten Häfen hochziehen, wenn Sie hochwertiges Holz erobern oder erhandeln. In vielen Provinzen stehen zudem besondere Gebäude, ein Pfeilmacher etwa verbessert die Zielgenauigkeit der einheimischen Fernkämpfer. Anhand der Boni können Sie planen, welchen Landstrich Sie als Nächstes besetzen. Das Reich braucht Eisen? Auf nach Mimasaka! Die Forschung aus **Empire** hat Creative Assembly durch die »Beherrschung

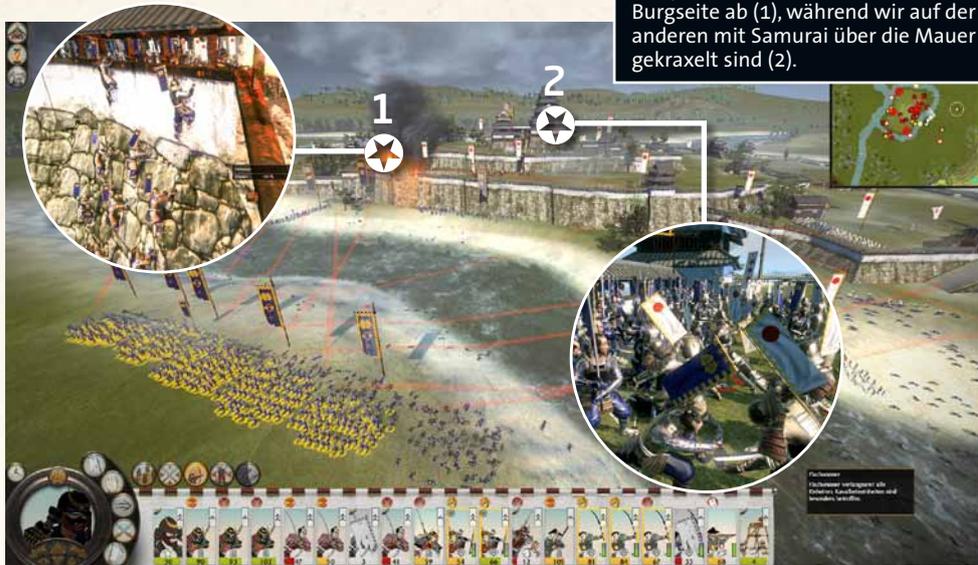
## Die Gegner-KI schwankt zwischen Genie und Wahnsinn, Tendenz: Wahnsinn.

der Künste« ersetzt, ein Menü, in dem Sie militärische (Brandpfeile, neue Einheiten) oder zivile Fortschritte (bessere Bauernhöfe, höhere Steuereinnahmen) freischalten. So spezialisieren Sie Ihren Clan, was nicht allzu komplex ausfällt; wertvollere Fortschritte dauern einfach länger. Das kleinteilige **Empire**-System mit Akademien und Forschern haben die Entwickler gestrichen.

Unser Date-Clan belagert die Hauptstadt **Kyoto**. Attentate unseres Ninjas inszeniert Shogun 2 wieder mit Renderfilmchen (kleines Bild).



Bei dieser Belagerung lenkt unsere Hauptarmee den Feind auf der einen Burgseite ab (1), während wir auf der anderen mit Samurai über die Mauer gekraxelt sind (2).



Abwechslung, obwohl im Grunde alle Clans dieselben Truppentypen ins Feld führen. Apropos: Wer einen europäischen Handelshafen errichtet, bekommt Zugriff auf mächtige Kanonen und Musketier-Samurai, nimmt aber zugleich Unruhen in Kauf, weil sich in der Umgebung das Christentum ausbreitet. Unserem Eindruck nach lohnt sich das kaum, weil Musketiere eine zu geringe Reichweite haben. Bogenschützen sind besser.

Im Kriegsfall erbt **Shogun 2** eine Schwäche der Vorgänger, die mäßige KI. Selbst auf dem höchsten der fünf Schwierigkeitsgrade leisten sich die Gegner schwere Schnitzer. So schicken sie gerne mal all ihre Armeen an die Front und lassen ihre Provinzen unbewacht. Feindliche Heere wiederum ziehen schon mal desinteressiert an schutzlosen Städten vorbei. Dafür setzt die KI ihre Spezialeinheiten clever ein; beispielsweise sabotiert sie Bauernhöfe mit Ninjas, um Unruhen zu provozieren. Außerdem bündeln die aggressiven Gegner ihre Truppen und sind sogar zu Invasionen von Seeseite fähig – auch wenn sie sich viel Zeit dafür lassen. Die Diplomatie ist nun nachvollziehbarer, andere Clans halten sich an Bündnisse und reagieren verschnupft, wenn wir Allianzen brechen. Unterm Strich spielen die Rivalen also ordentlich, aber keineswegs klug. Weil wir im Vergleich zu **Empire** größere Fortschritte erwartet hätten, schlagen sich die Aussetzer deutlich in der KI-Wertung nieder.

Spezialeinheiten gibt's natürlich immer noch: Ninjas meucheln Generäle oder sprengen Gebäude; Polizisten (»Metzukes«) jagen Mörder und bestechen Heere; Geishas spionieren; Mönche demoralisieren Feinde und verbreiten den Buddhismus, um Bürger zu beglücken. Erfolgreiche Agenten lassen sich in **Shogun 2** erstmals spezialisieren. Denn jeder verfügt über einen Talentbaum, Ninjas etwa schulen Sie zu meisterhaften Attentärtern oder begabten Saboteuren. Generäle verbessern unter anderem die Kampfkraft Ihrer Fußsoldaten oder Ihrer Reiterei. Außer-

dem heuern Sie pro Person bis zu drei Erfolgsleute an, beispielsweise vergrößert ein Trommelmeister den Einflussbereich eines Generals im Gefecht. Dank dieser Rollenspiel-Elemente bestimmen Sie selbst, wie sich ein Charakter entwickelt. Das motiviert und stärkt die Identifikation mit Ihrem Reich.

Auch normale Soldaten lassen sich anpassen. Denn über die Generals-Talentbäume und die »Beherrschung der Künste« schalten Sie Kampfboni frei, mit denen Sie das Heer auf Ihre Vorlieben zuschneiden. Das bringt

## Multiplayer: Warum keine Wertung?

Weil uns Sega nur eine einzige Testversion von Shogun 2 geschickt hat und noch keine Server online waren, konnten wir in der Redaktion keine Mehrspieler-Schlachten schlagen. Deshalb sind wir eigens dafür zu Creative Assembly nach England gereist – wo wir eine Multiplayer-Fassung von **Shogun 2** spielten, die viel fehlerhafter war als unsere stabile Solo-Testversion: Mal froren Partien ein, mal schmierte das Spiel ab, wenn wir die Auflösung umstellten. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler diese Mehrspieler-Macken noch in den Griff kriegen.

Immerhin gelang es uns, einige Partien zu absolvieren, inklusive des neuen Avatars: Zu

Spielbeginn basteln wir einen individuellen General samt Clan-Logo und Rüstung. Für diesen Befehlshaber stellen wir eine Armee und eine Flotte zusammen, beide bestehen anfangs nur aus Standard-Einheiten. Fortschrittliche Truppentypen schalten wir frei, indem wir auf einer Japankarte Provinzen erobern. Zu diesem Zweck absolvieren wir Online-Schlachten über das Matchmaking-System.

In den Gefechten sammeln unser Anführer sowie seine Krieger Erfahrung und lassen sich aufwerten. Beispielsweise lehren wir den General das

Bogenschießen oder spendieren einem Veteranen-Regiment mehr Schaden gegen Reiterei. Creative Assembly verpackt die Gefechte also in ein Rollenspiel-System. Sogar Clankriege wollen die Entwickler unterstützen, Spielerbündnisse sollen um Ranglisten-Plätze wetteifern.

Die Schlachten selbst spielen sich gewohnt taktisch, beispielsweise verstecken wir Bogenschützen im Wald, um den Feind in einen Hinterhalt zu locken. Zudem gibt's nun Kontrollpunkte, die ihrem Besitzer

Boni bringen, etwa mehr Abwehrkraft für alle Einheiten. Weil wir aber nur wenige Gefechte bestreiten und unser General nicht im Level aufsteigt, können wir weder Balance noch Verbindungsqualität einschätzen. Außerdem funktionierte der zweite Spielmodus nicht: **Shogun 2** soll eine Koop-Option bieten, dank der zwei Spieler gemeinsam den Rundenfeldzug bestreiten können. Weil wir keine Versprechen beurteilen, liefern wir die Mehrspieler-Wertung auf GameStar.de nach.

Wir kämpfen um einen **Kontrollpunkt** (vorne).



Auf der **Japan-Karte** schalten wir weitere Einheiten frei.



### Kleiner, aber feiner

Heiko Klinge,  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Empire war mir zu viel des Guten: Dutzende zu verwaltende Provinzen, Hunderte Einheitentypen – erst verlor ich die Übersicht und dann die Lust. Genau deshalb kommt mir die Reduktion aufs Wesentliche in Shogun 2 gerade recht. Nach wenigen Spielstunden kenne ich die Stärken und Schwächen meiner Soldaten und verbringe während der erneut großartig inszenierten Schlachten endlich wieder mehr Zeit mit Gröbeln als mit Statistikenwälen. Für mich ist Shogun 2 deshalb der zweitbeste Serienteil nach Medieval 2. Immerhin.

Zumal die Gegner auch in den Echtzeit-Gefechten unter Intelligenzschwächen leiden. Es kommt schon mal vor, dass ausgerechnet ihr General zum selbstmörderischen Sturmangriff losgaloppiert. Oder dass sich einzelne Verbände niedermachen lassen, während die restliche Armee unbeeindruckt weitermarschiert. Allerdings beherrschen die Feinde auch mehr clevere Manöver als in den Vorgängern. So versuchen sie, unser Heer mit Kavallerie zu flankieren und unsere eigene Reiterei mit Speerkämpfern abzufangen oder mit Pfeilen einzudecken, was Flankenangriffe erschwert. Weil jeder Clan dieselben Truppentypen ins Feld führt, funktioniert auch das Schere-Stein-Papier-Prinzip: Lanzenträger etwa stochern Reiter vom Pferd, haben aber keine Chance gegen Katana-Samurai. Bogenschützen kommen uns allerdings zu stark vor, weil ihre Brandpfeile massiven Schaden anrichten. Demoralisierte Heere wiederum fliehen manchmal sehr früh, obwohl sie noch die Oberhand gewinnen könnten.

Bei Belagerungen hinterlässt die KI ebenfalls einen zwiespältigen Eindruck. Angreifer rücken klugerweise an mehreren Fronten an, sodass wir unsere Verteidiger nicht an einem Mauerabschnitt sammeln können. Allerdings lässt sich die KI dabei austricksen. Einmal etwa locken wir das Feindheer mit einem Bogenschützen-Regiment an, woraufhin die Gegner diesem Bataillon blindlings hinterher stürmen, quer durch unser Abwehrfeuer. Auch verteidigende Feinde kann man hinter Licht führen. Zum Beispiel attackieren wir mit dem Großteil unserer Armee auf einer Burgseite, während wir auf der anderen mit einem kleinen Trupp die Mauern erklettern. Der stößt häufig auf wenig Widerstand und marschiert zum zentralen Siegpunkt durch – den die KI gerne mal unbewacht lässt. So nehmen wir selbst größere Festungen ein.

Das soll aber nicht heißen, dass die Belagerungen keinen Spaß machen, im Gegenteil. Weil Trutzburgen aus mehreren Mauerringen bestehen, ziehen wir uns bei Abwehrschlachten immer wieder zurück und lassen den Gegner kommen. Das führt zu packenden Schlachten, in denen wir selbst überlegene Invasoren dezimieren. Als Angreifer

## Hintergrund: Das alte Japan

Shogun 2 spielt zwischen den Jahren 1545 und 1600. Diese Periode wird in Japan auch »Sengoku Jidai« genannt, zu Deutsch die »Zeit der streitenden Reiche«. Sie bildete den Abschluss der längeren Muromachi-Ära, die 1336 begann, als der General Ashikaga Takauji den letzten Kaiser Go-Daigo vertrieb. Zwei Jahre später erklärte sich Takauji zum Shogun, also zum Kriegerfürsten, vergleichbar mit einem modernen Militärdiktator. Damit begann die Herrschaft des Ashikaga-Shogunats, die bis 1467 andauerte.

In diesem Jahr brach innerhalb der Familie Ashikaga ein Erbfolgestreit aus, in den sich andere Clans einmischten. So begann der Onin-Krieg, die rivalisierenden Parteien verwüsteten zehn (!) Jahre lang die Hauptstadt Kyoto. Daran merkte auch das restliche Japan, dass das Ashikaga-Shogunat am Ende war; es konnte ja nicht einmal seinen Amtssitz befrieden. Dies war der Startschuss für die chaotische Sengoku-Zeit, Japan versank im Bürgerkrieg: Familien zersplitterten, Samurai erhoben sich gegen ihre Herren, Vassalen gegen ihre »Daimyo« (Clanfürsten). Kurz gesagt: Jeder kämpfte gegen jeden.

Just in dieser Metzelzeit landeten 1543 mit den Portugiesen die ersten Europäer. Im Gepäck hatten die Händler Feuerwaffen, die die japanische Kriegführung auf den Kopf stellten: Wo bislang ehrenhafte Schwertkämpfe zwischen Samurai getobt hatten, beschossen sich nun Musketiere. 1549 folgten katholische Missionare unter dem Jesuitenpater Francois de Xavier, die zahlreiche Buddhisten bekehrten. Clanfürsten versprachen sich vom Religionswechsel bessere Handelsbeziehungen, Samurai bewunderten den knallharten Ehrenkodex des Jesuiten-Ordens. Die Übertritte führten allerdings zu religiösen Spannungen, die 1597 in ersten Christenverfolgungen mündeten.

Im Bürgerkrieg gewann derweil ein Erfolgsgeneral die Oberhand: Der Daimyo Oda Nobunaga unterjochte immer mehr Provinzen und besetzte 1568 sogar Kyoto. Weil er jedoch 1582 von einem Verräter zum Sepukku (rituellen Selbstmord) gezwungen wurde, schaffte es Nobunaga nicht mehr, ganz Japan zu vereinen. Dies gelang erst 1590 seinem Erben Toyotomi Hideyoshi, dessen Nachfolger Tokugawa Ieyasu 1603 schließlich das Tokugawa-Shogunat gründete. Dieses herrschte 265 Jahre lang, bis im Jahr 1868 die Meiji-Revolution ausbrach und ein neuer Kaiser gekrönt wurde – das Ende der Shogune.



Ein zeitgenössisches Portrait von Oda Nobunaga.



Für Shogun 2 hat Creative Assembly altjapanische Schlachtenbilder entworfen.



Samurai-Musketiere richten viel Schaden an, haben aber eine geringere Reichweite als Bogenschützen.

## Die Sondereditionen

Außer in der normalen Verkaufsfassung für 45 Euro erscheint **Shogun 2** auch in einer Limited und einer Collector's Edition. Die Limited Edition enthält

für rund 50 Euro einen weiteren spielbaren Clan (die Hattori), eine zusätzliche historische Schlacht sowie eine exklusive Rüstung und Bonus-Erfahrungspunkte für Ihren Multiplayer-Avatar. All das steckt auch in der Collector's Edition für 75 Euro, die zusätzlich ein Artbook und eine Samurai-Figur bietet.



wiederrum kämpfen wir uns unter hohen Verlusten durch den Pfeilhagel der gegnerischen Bogenschützen und lassen unsere Samurai die Mauern erklimmen, um die Verteidiger im Nahkampf zu schnetzeln. Dabei zoomen wir wie üblich stufenlos von der Vogelperspektive bis hinunter zu einzelnen, fein animierten Schwertschwingern. Bei Massenschlachten mit Tausenden Soldaten ist das jedes Mal aufs Neue beeindruckend.

Auch die Seeschlachten inszeniert **Shogun 2** äußerst detailverliebt, in den Schiffsrümpfen bleiben sogar Pfeile stecken. Apropos: Weil sich im alten Japan Ruderkähne mit Pfeilsalven beschießen, müssen Sie sich nicht mehr um Windrichtung und Munitionsarten kümmern. Deshalb spielen sich die Gefechte geradliniger als in **Empire**, erlauben aber dennoch taktische Winkelzüge. Kleine Kobayas etwa fackeln größere Schiffe mit Brandpfeilen ab, müssen sich dafür aber vor Entermanövern hüten. Letztere spielen eine wichtige Rolle, Dickpötte ziehen kleinere Boote mit Entershaken heran, damit ihre Soldaten an Bord springen können. Die KI-Gegner nutzen ebenfalls Brandpfeile und Entermanöver, leiden aber unter Wegfindungsproblemen, ihre Flotte bleibt gerne mal an Inseln hängen.

Unterm Strich entfaltet die Kampagne von **Shogun 2** weniger Vielfalt als die von **Empire**: weniger spielbare Fraktionen, weniger Rohstoffe, keine Revolutionen mehr, vereinfachte Mechanismen, weniger Truppentypen (obwohl sich die rund 100 von **Empire** nicht allzu sehr voneinander abhoben). Dadurch fühlt sich der Japankrieg aber auch polierter an, alle Neuerungen greifen sinnvoll ineinander. Außerdem lief unsere Testversion erfreulich stabil und stürzte selten ab. Lediglich Sound-Bugs sind uns aufgefallen, beispielsweise hören wir bei den (wieder eingeführten) Generalsreden vor Schlachtbeginn häufig keinen Ton. Creative Assembly arbeitet angeblich bereits an dem Problem. Der Faszination von **Shogun 2** tut das keinen Abbruch, der Strategiekoloss fesselt uns durch die zentrale Stärke aller **Total War**-Titel: Er motiviert monatlang. Wäre ja auch noch schöner, wenn die elefantösen 20 Gigabyte Festplattenplatz für ein Minispiel draufgingen. **GR**

### Motivation schlägt Blödheit

Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

Shogun 2 ist das bislang rundeste Total War, Creative Assembly hat seine Traditionsserie sinnvoll entschlackt. Logisch, Empire war umfassender, abwechslungsreicher, dadurch aber auch komplizierter. Nun kann ich mich wieder auf drei Herrscherpflichten konzentrieren: kämpfen, regieren – und herzhaft fluchen. Über die KI nämlich, die mir den Gedanken aufdrängt, bei den alten Japanern handle es sich um Klone von Wigald Boning und Olli Dittrich (»Die Doofen«). Denn obwohl die Gegner ab und zu Geistesschärfe beweisen, hätte ich mir endlich mal größere Fortschritte gewünscht. Was nichts daran ändert, dass Shogun 2 neben der hervorragenden Präsentation auch den »Nur noch eine Schlacht«-Motivationsmotor erbt, der die Total-War-Serie seit jeher auszeichnet. Und der dank der sinnvollen Rollenspiel-Elemente nun sogar noch mehr Treibstoff bekommt. Kurzum: Wer Strategie mag, fühlt sich hier so wohl wie ein Fisch im Sushi-Röllchen, dämliche Gegner hin oder her.

Unser **Bogen-Kobayas** setzen Feindschiffe in Brand (links), während unser riesiges **Nihon Maru** (rechts) einen kleinen Kahn entert.



TERMIN 15.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

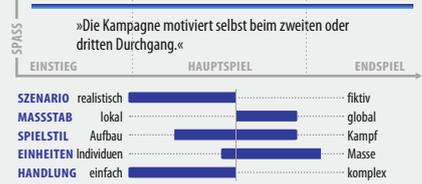
## Total War: Shogun 2

Strategie

**Publisher** Sega  
**Entwickler** Creative Assembly  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 18 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK STRATEGIE



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Schlacht (8), Kampagnen-Koop (2)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam  
**MULTIPLAYER-SPASS** – **WERTUNG** noch nicht endgültig bewertbar  
»Der Avatar-Modus ist nett, Verbindungsqualität und Balance können wir aber noch nicht einschätzen, ganz zu schweigen vom Koop-Modus.«

### GRAFIK

liebevoll gestaltete Kampagnenkarte + detaillierte Soldaten und Schiffe + gute Animationen + ansehnliche Effekte + schöne Schlachtfelder

### SOUND

passende Musik + stimmungsvolle Generalsreden + Einheiten sprechen japanisch + wuchtige Surround-Kampfkulisse + Sound-Aussetzer

### BALANCE

lehrreiche Tutorial-Kampagne + eingebautes Lexikon + gute Einheitenbalance ... + aber zu starke Bogenschützen + Geld verdienen zu leicht

### ATMOSPHERE

stimmiges Japan-Szenario + zahlreiche kleine Fraktionen + historische Ereignisse + Zufallsereignisse bringen Belohnungen + Attentats-Videos + viele Textfenster

### BEDIENUNG

klare Menüstruktur + ausführliche Tooltips + viele Komfortfunktionen + gewöhnungsbedürftige Echtzeit-Kamera + lange Ladezeiten + zähe Zügberechnung

### UMFANG

das komplette alte Japan + neun spielbare Völker + 37 kleinere Fraktionen + Einheiten-Boni und Forschungsziele bringen Vielfalt + fünf historische Schlachten als Dreingabe

### STARTPOSITIONEN

jeder Clan mit individuellen Vorteilen + je nach Ausgangslage andere Herausforderung + motivierendes Ringen um Rohstoffe + religiöse Konflikte zwischen Buddhisten und Christen

### KI

beherrscht auf dem Schlachtfeld intelligente Manöver + setzt Spezialeinheiten und -waffen richtig ein + immer wieder schlimme Aussetzer + lässt Städte schutzlos

### EINHEITEN

komplette Truppen-Bandbreite des alten Japans + Einheiten lassen sich individualisieren + sinnvolle Rollenspiel-Elemente + Europäer bringen Schießpulver-Einheiten

### ENDLOSSPIEL

viele strategische Möglichkeiten + Forschung + dynamische Kriege dank Gebäudebau außerhalb von Städten + enormer Wiederspielwert

10/10

8/10

7/10

9/10

7/10

10/10

10/10

6/10

10/10

10/10

