Shogun 2
Fall of the Samurai

Gatling-Kanonen und Panzerschiffe bringen die Balance in Schieflage – und sorgen so dafür, dass das Standalone-Addon das Hauptprogramm überflügelt. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Total War: Shogun 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **23.3.2012** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7764 | Auf DVD: Test-Video

Obama muss weg! Nein, nicht der US-Präsident, darüber sollen die Amerikaner im November selbst entscheiden. Wir meinen das japanische Fürstentum Obama, das für das alte Tokugawa-Shogunat gegen den aufstrebenden Kaiser kämpft. Im Test des alleine lauffähigen Addons **Fall of the Samurai** zum Strategie-Hit **Total War: Shogun 2** versuchen wir nämlich gerade, als kaisertreuer Fürst die verknöcherte Tokugawa-Sippe zu beseitigen. Also jene zweieinhalb Jahrhunderte überdauernde Herrscherdynastie, die wir in der Kampagne von **Shogun 2** selbst begründet haben. Insofern schließt **Fall of the Samurai** inhaltlich tatsächlich direkt ans Hauptspiel an, auch wenn es satte 250 Jahre nach dessen Geschehnissen spielt.

Während dieser Zeit des Friedens und wirtschaftlichen Wohlstands isolierte sich Japan vom Rest der Welt und verpasste so umwälzende Ereignisse wie die Industrialisierung – was in **Fall of the Samurai** in einem großen Knall mündet: Der Druck der USA und der europäischen Kolonialmächte, der Spagat zwischen Moderne und Tradition sowie der Konflikt zwischen neu aufstrebendem Kaisertum und alteingesessenem Shogunat führen zum Boshin-Bürgerkrieg von 1868/69, den die **Shogun 2**-Erweiterung behandelt. So dauert **Fall of the Samurai** von Anfang 1864 bis Ende Dezember 1876, eine Runde umfasst zwei Wochen. Mit insgesamt 364 Runden dauert die Kampagne also wesentlich länger als die des Hauptprogramms (220 Runden), in dieser Zeit müssen wir 26 Provinzen selbst erobern und sicherstellen, dass unsere Verbündeten 50 weitere halten. Wer mag, kann auch einen kurzen Feldzug (182 Runden) bestreiten und nur 14 Provinzen erobern, wobei die Alliierten 35 weitere unterjochen müssen.

Moment, welche Alliierten? Nun, in **Fall of the Samurai** kämpfen wir entweder für den Kaiser oder für das Shogunat, in jedem

Vom Katana zur Kanone

⊕ Stärken

+ Konflikt zwischen Tradition und Moderne
+ Wandel der Kriegsführung
+ anspruchsvollere Kampagne
+ Seeschlachten wichtiger

⊖ Schwächen

- weiterhin mäßige KI
- einige Elemente unausgereift
- lange Lade- und Zugberechnungszeiten

Steam-Pflicht

Wie schon beim Hauptprogramm nutzt auch **Fall of the Samurai** die Online-Plattform Steam als Kopierschutz (und DLC- sowie Multiplayer-Plattform). Bei der Installation ist daher zwingend eine Internetverbindung notwendig, danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten. Ein Weiterverkauf ist allerdings unmöglich.

Bündnis stehen drei Clans zur Wahl. Deren Treue ist allerdings nicht in Stein gemeißelt, bis zu einer späteren endgültigen Entscheidung können wir die Seiten sogar mehrfach wechseln. Dieser Schritt sollte allerdings

Tradition gegen Moderne

wohl überlegt sein, da uns Untreue schnell Ärger mit erbosten Ex-Verbündeten einhandelt. Egal, ob wir uns treu oder illoyal verhalten, bald versinken die japanischen Inseln im **Total War**-typischen Rundumkrieg. Das grundlegende Spielprinzip der Serie bleibt dabei natürlich unangetastet: Auf der Strategiekarte verwalten wir rundenweise unsere Provinzen und verschieben Armeen, Schlachten zu Land oder zu Wasser tragen wir auf Wunsch in Echtzeit aus. Die Kampagne bietet auch wieder einen Koop-Modus für zwei Spieler via Netzwerk oder Internet.

Dabei verändern technologische Fortschritte das Kampfgeschehen radikaler als in allen anderen **Total War**-Titeln. Maschinengewehre, Panzerschiffe, Hinterlader-Gewehre und neue Geschütze bringen ein gewaltiges Zerstörungspotenzial, dem althergebrachte Taktiken nicht gewachsen sind. Während wir etwa zu Beginn des Krieges mit Holz(!)-Kanonen auf den Feind feuern, dürfen modernisierte Reiche dank ausländischer Handelspartner bald auf moderne Artillerie und Gatling-Geschütze zurückgreifen, die im Alleingang ganze Samurai-Regimenter von der Karte blasen. Da ist mit Schwertduellen und Kavallerie-Attacken natürlich kein Staat mehr zu machen. So dreht sich **The Fall of the Samurai** um den Kriegswandel vom Katana zur Kanone – den die Erweiterung auch hervorragend umsetzt.

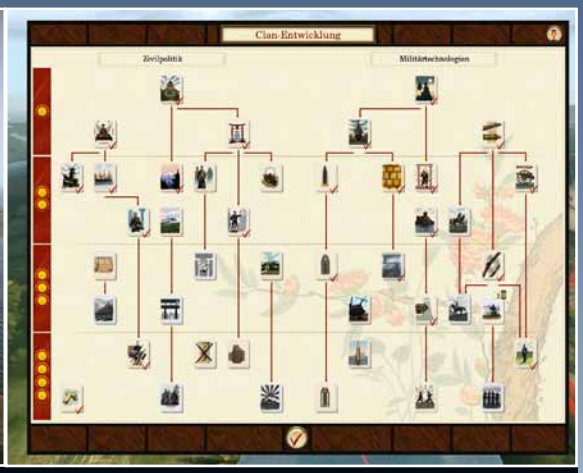
Auch die gesellschaftlichen Folgen der Industrialisierung spiegelt **Fall of the Samurai** wider, in Japan entbrennt ein Konflikt zwischen Tradition und Moderne. Jeder Schritt in Richtung Technologie oder Industrie steigert die Unzufriedenheit in der Bevölkerung, vor allem in besetzten Provinzen. Wenn wir zum Beispiel eine Kadettenschule errichten, um moderne Linieninfanterie rekrutieren zu können, kommt das bei der Bevölkerung ebenso schlecht an wie Fabriken, Handelshäfen oder der Ausbau von Großstädten. Damit unser Militär mithalten kann, müssen wir die Modernisierung vorantreiben, gleichzeitig aber darauf achten, dass unsere Bürger nicht rebellieren. Senken lässt sich die Unzufriedenheit mit Traditionsgebäuden wie Teehäusern oder klassischen Samurai-Dojos, die aber weniger effektiv arbeiten als ihre modernen Pendants und so wertvollen Bauplatz wegneh-

Bugs

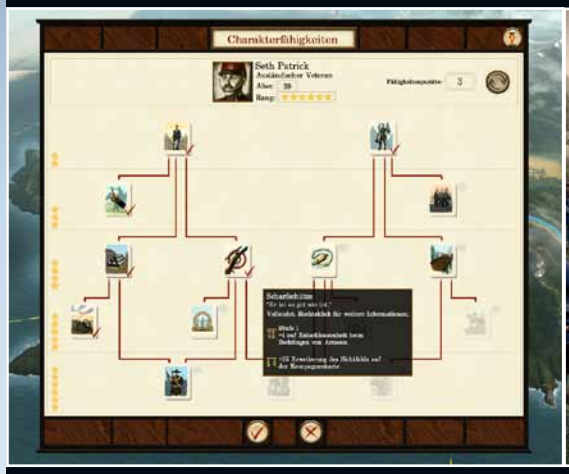
Kein **Total War** ohne Bugs – auch bei **Fall of the Samurai** haben wir auf unseren Testsystemen wieder ein paar der serientypischen Abstürze erlebt, allerdings weit seltener als befürchtet. Außerdem ließen sich die Crashes nicht reproduzieren. Wir sehen daher von einer Abwertung ab.

Die Satsuma-Rebellion behandelt auch der Film The Last Samurai mit Tom Cruise.

Aus der neuen **Action-Perspektive** zerlegen wir mit unserem Kanonenboot eine alte Holzfregatte – der veraltete Kahn hat gegen unser Panzerschiff keine Chance.



Im neuen **Technologiebaum** erforschen wir Waffen, aber auch zivile Errungenschaften wie die Eisenbahn.



Ausländische **Veteranen** spezialisieren wir auf das Ausheben besserer Rekruten oder die Stärkung von Heeren.

Moderne Waffen wie die amerikanischer **Gatling-Gun** verändern das Kriegsgeschehen dauerhaft, weil sie im Nu ganze Samurai-Regimenter niedermähen.

men. Alternativ greifen wir zu teuren Repressionsmaßnahmen wie Polizeistationen, ausgebauten Festungen oder vor Ort stationierten Armeeeinheiten. Wenn nämlich die Unzufriedenheitsrate die der Repression und Zufriedenheit übersteigt, entbrennt eine gefährliche Samurai-Revolte.

Wer auf modernes Kriegsgerät und gute Handelsbeziehungen zum Ausland Wert legt, muss viel Geld und Aufwand investieren, damit es nicht zum Aufstand kommt.

Während wir an den Vorgängern immer wieder kritisiert haben, dass Geld viel zu leicht zu verdienen war, müssen wir nun sorgfältiger haushalten. Wenn wir die schweren Waffen, Geschütze und Schiffstypen haben wollen, müssen wir eben mit teuren Maßnahmen unser Volk unterdrücken. Oder setzen wir auf ein zufriedenes Volk und volle Kassen, ziehen dann aber nur mit veralteten Samurai-Einheiten ins Gefecht? Dieser Spagat macht die Kampagne auf der Verwaltungsebene deutlich anspruchsvoller als in **Shogun 2** – ein klarer Fortschritt, der bestens zum Szenario passt.

Das gilt allerdings nicht für jedes Spielelement. Beispielsweise müssen wir immer noch jeden einzelnen Clan »entdecken«, um diplomatische Beziehungen knüpfen zu können. Das ist nicht nur lästig, sondern im Zeitalter der Telegrafen und Eisenbahnen auch hochgradig unglaubwürdig. Dafür spielen beide Technologien eine wichtige Rolle bei der Entwicklung der Logistik. So

Moderne Waffen: Im Laufe der Kampagne halten moderne Waffensysteme wie Gatling-Kanonen, Panzerschiffe, Torpedos oder neuartige Feldartillerie Einzug. Verglichen mit den bis dahin erhältlichen Einheiten sind diese Hightech-Waffen natürlich übermächtig und erzwingen so neue Gefechtstaktiken. Spannend und lehrreich!

Ego-Perspektive: Schiffe, Artilleriegeschütze und Gatlings können wir auf Wunsch selbst abfeuern, um gezielt wichtige Ziele aufs Korn zu nehmen. Allerdings benötigt das Einschießen jedes Mal etwas Zeit, und wir überlassen unsere anderen Einheiten derweil sich selbst. Deshalb setzen wir die Action-Perspektive nur sporadisch ein.

Tradition vs. Moderne: Bei vielen Entscheidungen, Gebäuden oder Forschungszielen müssen wir zwischen Tradition und Modernisierung wählen. Letzteres bringt überlegene Waffen, aber auch die Gefahr von Samurai-Aufständen. Also müssen wir unsere industrielle und gesellschaftliche Entwicklung sorgfältig austarieren. Anspruchsvoll!

Lernziel erreicht

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Schau mal einer an, Creative Assembly lernt dazu! Nachdem ich mich bei Medieval 2: Kingdoms und dem Empire-Ableger Napoleon zweimal in Folge über die zerstückelten Kleinkampagnen eines Total-War-Add-ons ärgern musste, bietet Fall of the Samurai endlich, endlich wieder einen groß angelegten Feldzug – und nicht nur das, er ist sogar länger als der des Hauptprogramms. Also: Hut ab, Wertung rauf. Dazulernen dürfen nun gerne auch die Computergegner, über deren Aussetzer beschwere ich mich nämlich ebenfalls schon seit Jahren. Sei's drum, das erste Lernziel ist erreicht – und ich bin dank Fall of the Samurai ein paar Monate lang beschäftigt.

Hintergrund Der Boshin-Krieg

In zwei Jahrhunderten der außenpolitischen Isolation in der Edo-Zeit (unter der Vorherrschaft des Tokugawa-Shogunats) fiel Japan in der militärischen und wirtschaftlichen Entwicklung gegenüber industrialisierten Mächten wie den USA, Frankreich oder England zurück. Die witterten Mitte des 19. Jahrhunderts ihre Chance, etwa erzwangen die USA vom Shogun unter Androhung von Gewalt die Öffnung der japanischen Märkte zu ihren Gunsten. Die Unzufriedenheit darüber, Fremden- und Modernisierungsfeindlichkeit sowie der Reformstau in den verkrusteten Feudalstrukturen führten in Japan zur radikalen »Sonnō jōi«-Bewegung (übersetzt in etwa: »Verehrt den Kaiser, vertreibt die Barbaren«), die die Herrschaft des vor Jahrhunderten entmachteten Kaisers wiederherstellen und Fremdeinflüsse vertreiben wollte. Der Konflikt zwischen den Kaisertreuen und den Anhängern des Shogunats eskalierte 1868/69 im Boshin-Bürgerkrieg, den letztlich die kaiserlichen Kräfte gewannen. Statt sich nun aber wie erwartet wieder völlig abzuschotten, reformierte der neue Kaiser das Land nach modernem Muster (das nennt man auch die »Meiji-Restauration«). So zerschlug er fortschrittsfeindliche Feudalstrukturen, industrialisierte Japan und setzte mit Kriegen gegen China (1895) und Russland (1905) ein Expansionsstreben in Gang, das erst Jahrzehnte später im zweiten Weltkrieg seinen grausamen Höhepunkt und schließlich sein Ende finden sollte.

können wir die fest platzierten Telegrafenämter zu Bahnstationen ausbauen, die entsprechende Forschung vorausgesetzt. Mit dem Zug transportieren wir dann unsere Truppen in Windeseile quer durch Japan. Allerdings muss das fest vorgegebene Bahnnetz (Schienen lassen sich nur in bestimmten Provinzen verlegen) dafür ausgebaut und in unserem Besitz sein, was meist erst sehr spät in der Kampagne der Fall ist – dann haben wir Japan meist ohnehin fast schon befriedet. Bis dahin befördern wir unsere Armeen vor allem mit Schiffen, um rasch von A nach B zu gelangen.

Schiffen und Seeschlachten kommt in **Fall of the Samurai** generell mehr Bedeutung zu als in **Shogun 2**. Denn Häfen dienen nicht nur zum Warentausch mit anderen Clans, wir können sie nun auch zu lukrativen Außenposten für den Handel mit ausländischen Mächten ausbauen. Folglich sind sie ein beliebtes Angriffsziel, Flotten können gegnerische Häfen wieder blockieren – zumindest, sofern sie dem Beschuss der neuen Küstenbatterien standhalten. Die stationären Kanonen greifen auch bei Seeschlachten in Hafennähe ins Geschehen ein. Umgekehrt können nun Schiffe mit ihren Kanonen das Feindesland bombardieren, um küstennahe Städte, Armeen oder Gebäude zu beschädigen. Wenn eine Flotte auf der Strategiekarte neben einer kämpfenden Armee ankert, können wir im Gefecht zudem Artillerieschläge anfordern. Besonders bei Belagerungen ist das ausgesprochen hilfreich. Zu guter Letzt unterliegt natürlich auch der Seekrieg im Verlauf der Kampagne einem technologischen Wandel. Während wir anfangs wie in **Empire** mit hölzernen Fregatten kämpfen, stoßen später Torpedoboote sowie Panzer- und Schlachtschiffe dazu, die im Alleingang ganze Holzflotten auf den Meeresgrund schicken.

So führen wir sowohl auf hoher See als auch zu Lande mit der Zeit immer modernere Waffensysteme ins Feld. Und damit nicht genug, die Kooperation mit Kolonialmächten – also den USA, Frankreich oder England – beschert uns zudem eine neue Spezialeinheit, den Militärberater. Der kann entweder die Truppen ins Gefecht begleiten und so stärken, oder er bleibt an der Heimatfront und sorgt für bessere Rekruten. Außerdem dürfen wir in den ausländischen Handelsposten kampfstarke Elite-Regimenter anheuern. Dafür steigert die fremde Präsenz massiv die Unzufriedenheit, noch dazu mischen sich die Ausländer gerne mal in unsere internen Angelegenheiten ein. Wenn zum Beispiel ein ausländischer Repräsentant bei Unruhen zu Schaden kommt, sind die fremden Mächte schnell mit Schadenersatzforderungen bei der Hand. Dann müssen wir wieder mal abwägen, ob wir lieber das eigene Volk oder unseren wichtigen Handelspartner beschwichtigen.

An der gewohnt fummeligen und sperrigen Steuerung der Echtzeit-Kamera ändert sich indes auch in **Fall of the Samurai** nichts. Dafür gibt's ein neues Spielelement, das im

Das Ausland mischt mit und sich ein

Eisenbahn: Die im Land verteilten Telegrafenämter können wir, die entsprechende Forschungstechnologie vorausgesetzt, zu Eisenbahnstationen ausbauen, mit denen wir in Windeseile unsere Truppen quer durchs Land transportieren. Das kommt erst sehr spät zum Tragen, wenn wir eh schon halb Japan besetzt halten – dann aber richtig!

Seekrieg: Dem Seekrieg kommt in Fall of the Samurai eine größere Bedeutung zu, da der Truppentransport, der Handel und vor allem die wichtigen Auslandsbeziehungen zu den Kolonialmächten allesamt auf dem Seeweg stattfinden. Dazu lassen sich Häfen blockieren und Seeeinheiten können an Land Feuerunterstützung gewähren.

Das Ausland: Ausländische Großmächte wie die USA, Frankreich oder England nehmen in Fall of the Samurai großen Einfluss auf das Spielgeschehen, besonders über ausländische Handelsposten. Dort dürfen wir neue Spezialeinheiten wie den Veteranen oder Elite-Truppen rekrutieren. Im Gegenzug steigt die Unzufriedenheit im Land. Belebend!

Die Gatling-Gun wurde 1861 während des amerikanischen Bürgerkrieges erfunden.

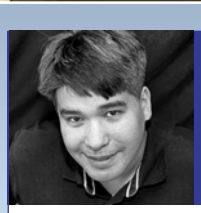
Unsere gepanzerten **Schlachtschiffe** machen Kleinholz aus der feindlichen Flotte.

Vorfeld für Unruhe unter Serienfans sorgte: Nach einem Druck auf die H-Taste dürfen wir nun nämlich bei Artillerie sowie Schiffen in eine Art Ego-Perspektive schlüpfen und selbst zielen sowie feuern. So können wir den Feind wie in einem Actionspiel gezielt aufs Korn nehmen, Breitseiten abfeuern und Festungen sturmreif schießen. Bringt das die Schlachtbalance gegen die gewohnt mittelprächtige KI nicht noch mehr ins Wanken? Ja und nein. Ja, weil die bei Defensivaufgaben wie der Verteidigung einer Burg überforderte KI sich teilweise ohne

Selber schießen? In Total War?!

Gegenreaktion beschießen lässt. So können wir mit unseren Geschützen in aller Ruhe Breschen in den Wall schießen, Artilleriestellungen ausradieren und feindliche Regimenter dezimieren. Andererseits müssen wir uns dabei erst mühsam aufs Ziel einschießen sowie den richtigen Winkel ausbaldowern – und das bei begrenzter Munition. Darüber hinaus kämpfen unsere restlichen Truppen derweil unbeaufsichtigt weiter, was schnell in Niederlagen münden kann. In der Praxis hatte das zur Folge, dass wir vor allem zum Schlachtbeginn in die Ego-Perspektive wechselten, um wichtige Ziele wie Artilleriestellungen oder den feindlichen General unter Beschuss zu nehmen. Den Rest des Scharmützels spielten wir dann auf traditionelle Weise.

Technisch ist **Shogun 2: Fall of the Samurai** über fast jeden Zweifel erhaben und unterstützt diesmal auch von Anfang an DirectX 11. Die Animationen bei Artillerieeinschlägen könnten die Entwickler allerdings noch mal überarbeiten, derzeit fliegen die Einheiten manchmal steif wie Zinnsoldaten durch die Gegend, was bei allem Entsetzen über die Zerstörungskraft moderner Waffen dann doch irgendwie lustig aussieht. Gar nicht lustig dürfte das indes der gegnerische Obama-Clan finden, denn nach zähem Ringen haben wir unser Ziel schließlich erreicht: Obama ist weg. Patrick C. Lück / GR



Gefühlte Geschichte

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist müßig, zu diskutieren, welcher Teil der Total-War-Serie der beste ist. Denn jeder hat die Eigenheiten seiner Epoche und der Kriegsführung bestens rübergebracht: Schwertkämpfe in Rome, mittelalterliche Belagerungen in Medieval, Musketen-Regimenter in Empire. So wandelte sich das Kampfgeschehen von Titel zu Titel, aber selten innerhalb eines Spiels. Fall of the Samurai ist hier anders. Es zeigt deutlich, wie moderne Technologien den Krieg binnen weniger Jahre verändert haben. Wenn ich meine erste Gatling-Gun einsetze, dann weicht die anfängliche Freude darüber, wie leicht sie ganze Armeen nun niedermäht, schnell dem Entsetzen darüber, wie leicht sie ganze Armeen niedermäht.

Ich weiß, dass in Reih und Glied marschierende Infanterie-Regimenter da nur noch als Menschenmaterial verheizt werden. Und eigentlich weiß ich auch, dass sie sich fortan in Schützengräben einbuddeln oder in Bunkern verstecken müssten. Aber die starren Gefechtsformationen und -taktiken lassen dies nicht zu. So enden im späteren Verlauf der Kampagne viele Schlachten in wahren Gemetzeln, in denen das Leben eines einzelnen Soldaten noch weniger zählt als zuvor. Es ist das wahre Verdienst von Fall of the Samurai, das Wesen der industriellen Revolution so radikal bewusst zu machen. Von Spielen mit historischem Hintergrund würde ich mir öfter wünschen, dass sie Geschichte nicht nur als Leinwand für imposante Schlachtengemälde benutzen, sondern die Strömungen der Epoche wirklich sicht- und fühlbar machen.

Noch dazu steigert Fall of the Samurai sogar den spielerischen Anspruch, sowohl auf der Schlacht- als auch auf der Verwaltungsebene. Okay, die mäßige KI stört immer noch, gehört aber wohl schon so fest zur Serie wie die dämlichen Ernter zu Command & Conquer. Dafür ist das Addon komplett alleine lauffähig, kommt zum vergleichsweise günstigen Preis und motiviert abermals monatelang. Daher bleibt nur ein Fazit: Shogun 2 ist in meinen Augen trotz aller Qualität kein »Muss« für Strategiefans, Fall of the Samurai dagegen schon.

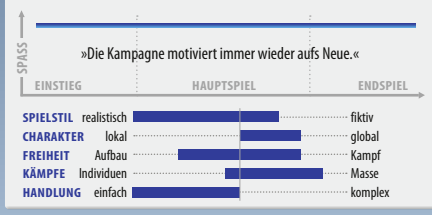
TERMIN 23.3.2012 **PREIS** 30 Euro **USK** ab 12 Jahren

Shogun 2
Fall of the Samurai

Strategiespiel

Publisher	Sega
Entwickler	Creative Assembly
Sprache	Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung	DVD-Box, 3 DVDs, 18 S. Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIESPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Schlacht (8), Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Mitspielersuche über Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden
WERTUNG Gut
»Neue Karten und Einheiten sorgen für Mehrspieler-Nachschub.«

GRAFIK 10/10
⊕ sehr detaillierte Soldaten und Schiffe ⊕ gute (Kampf-) Animationen ⊕ ansehnliche Kampagnenkarte ⊕ schöne Effekte und Landschaften

SOUND 8/10
⊕ passende Musikuntermalung ⊕ Einheiten sprechen die jeweils richtige Sprache ⊕ schöne Soundkulisse ⊖ viele Textfenster nicht vertont

BALANCE 9/10
⊕ Verwaltungsebene dank Konflikt Tradition – Moderne deutlich anspruchsvoller ⊕ gewollte Un-Balance auf dem Schlachtfeld ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊖ viele Schlachten zu leicht

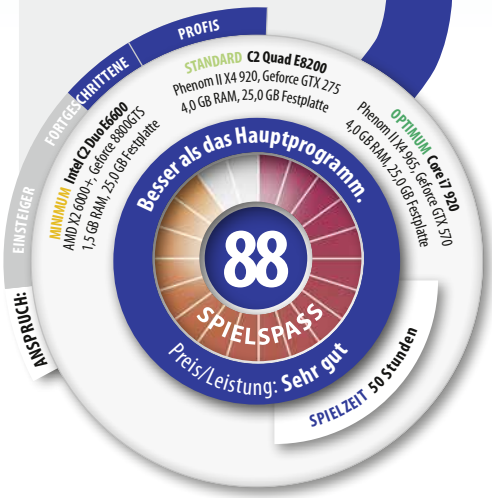
ATMOSPHÄRE 9/10
⊕ stimmungsvoller Konflikt zwischen Kaiser und Shogun ⊕ krasser Gegensatz zwischen alter und neuer Kriegsführung ⊕ ausländische Mächte ⊖ maue Zwischensequenzen

BEDIENUNG 7/10
⊕ umfangreiche Enzyklopädie ⊕ Auto- und Quicksave ⊕ viele Tutorial-Hinweise ⊖ lange Lade- und Zugberechungszeiten ⊖ fummelige Echtzeit-Kamera

UMFANG 9/10
⊕ hoher Wiederspielwert dank unterschiedlicher Vorgehensweisen und Fraktionen ⊕ viele NPC-Fraktionen ⊕ alternative Forschungs- und Talentbäume ⊖ nur sechs spielbare Fürstentümer

STARTPOSITIONEN 10/10
⊕ jeder Clan mit individuellen Vorteilen ⊕ je nach Clan unterschiedliche Herausforderungen ⊕ jedes Spiel verläuft komplett anders ⊕ Volk beruhigen oder Modernisierung vorantreiben?

KI 6/10
⊕ beherrscht clevere Schlachtmanöver ⊕ setzt auf der Strategiekarte Nadelstiche ... ⊖ ... konzentriert Truppen aber zu selten ⊖ hat vor Belagerungen Probleme ⊖ teils dämliche Aussetzer

EINHEITEN 10/10
⊕ von Samurai und Musketieren bis hin zu Gatling-Geschützen und Panzerschiffen ist alles dabei ⊕ ausländische Spezialeinheiten ⊕ sinvolle Rollenspielelemente

ENDLOSSPIEL 10/10
⊕ viele strategische Möglichkeiten ⊕ Forschungsbäume ⊕ dynamische Kriege dank Gebäudebau außerhalb von Städten ⊕ Ringen um Häfen, Handelswege und Eisenbahnstationen