



TOTAL WAR™

SHOGUN 2

FALL OF THE SAMURAI



SEGA PC - NUTZUNGSANMERKUNGEN

GESUNDHEITSHINWEISE

Benutzen Sie diese Software in einem gut ausgeleuchteten Raum und bleiben Sie zur Schonung Ihrer Augen in ausreichender Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm. Machen Sie jede Stunde eine 10- bis 20-minütige Pause und spielen Sie nicht, wenn Sie erschöpft oder übermüdet sind. Ihre Sehschärfe könnte sich durch zu langes Spielen oder zu kurze Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm verschlechtern.

In seltenen Fällen können Reize durch starkes Licht oder Blitze beim Starren auf einen Monitor oder TV-Bildschirm vorübergehend zu Muskelzuckungen oder Ohnmächtigkeit führen. Wenden Sie sich vor dem Spielen an Ihren Arzt, wenn solche Symptome bei Ihnen schon aufgetreten sind. Beenden Sie das Spiel augenblicklich, wenn Sie beim Spielen Probleme mit Schwindelanfällen, Brechreiz oder Bewegungsübelkeit bekommen. Wenden Sie sich bei anhaltendem Unbehagen an einen Arzt.

UMGANG MIT DEM DATENTRÄGER

Behandeln Sie die Spiel-Discs vorsichtig, um jegliche Kratzer auf deren Ober- und Unterseite zu vermeiden. Biegen Sie die Discs nicht oder vergrößern die Spindellöcher.

Reinigen Sie die Discs mit einem weichen Tuch wie solche zum Reinigen von Kameraobjektiven. Wischen Sie mit leichtem Druck kreisförmig vom Spindeloch nach außen zum Rand. Reinigen Sie die Discs niemals mit einem Farbverdünner, Benzol oder aggressiven Chemikalien.

Beschreiben Sie die Discs nicht und kleben Sie auf keine ihrer Seiten Etiketten.

Bewahren Sie die Discs nach dem Spielen in ihren Originalhüllen auf.

Bewahren Sie sie nicht an heißen oder luftfeuchten Orten auf.

Die Spiel-Discs von **Total War™ Shogun 2: Fall of the Samurai** enthalten Software für einen Personal-Computer. Spielen Sie diese Discs nicht auf einem herkömmlichen CD-Player ab, da dies die Kopfhörer oder Lautsprecher beschädigen könnte.

- Lesen Sie außerdem das Handbuch Ihres PCs.
- Unbefugtes Kopieren dieses Handbuchs ist verboten.
- Unbefugtes Kopieren und Reverse Engineering dieser Software ist verboten.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

3

7

12

16

18

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegonline.eu>

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

FALL OF THE SAMURAI

INHALT

WILLKOMMEN	2
INSTALLATIONSANLEITUNG.....	3
EINFÜHRUNG	4
“WAS IST NEU?” ODER “HINWEISE FÜR DEN ERFAHRENE TOTAL WAR™-SPIELER”... 6	
STEUERUNG.....	12
KUNDENDIENST	17
GARANTIE	17

WILLKOMMEN

Es ist die Zeit des Boshin-Krieges, des Krieges im Jahr des Drachen. Ein passender Name, sind Drachen doch Symbole großer Weisheit und großer Zerstörung. Eine Zeit der Schwerter, des Heldenmuts und des Untergangs traditionsreicher Dynastien. Es ist auch die Zeit der Schiffsartillerie, Dampfisenbahnen und gefährlichen Ideen.

Diese Erweiterung führt Sie an einen komplexen neuen Schauplatz. Japan hatte sich 250 Jahre lang abgeschottet und stand allem Fremden misstrauisch gegenüber. Der Shogun hielt die restliche Welt vehement auf Abstand. Mitte des 19. Jahrhunderts änderte sich dies auf einen Schlag, als moderne amerikanische Kriegsschiffe in einen japanischen Hafen einliefen. Diese Machtdemonstration hatte ebenso viel mit Handelsrechten zu tun wie mit Japans Zukunft. Wenn die Japaner nicht vorsichtig waren, würden sie das gleiche Schicksal erleiden wie China, das zahlreiche Gebiete an die europäischen und amerikanischen Großmächte abtreten musste. Dies ist die Zeit von Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai.

Inmitten des donnernden Kanonenfeuers, der schrill pfeifenden Dampfloks und der stoischen Stille der enteigneten Samurai entsteht ein neues Japan. Aus den Trümmern der alten Weltanschauung tritt eine neue Ordnung hervor. Europa und Amerika stehen mit den modernen Errungenschaften der Industrialisierung vor Japans Toren. Entweder, man hält an der alten Tradition fest und versperrt sich diesen Neuerungen, oder aber man akzeptiert sie, meistert sie und formt sie sich zurecht. Japan ist zwiespalten: Traditionalisten gegen Vertreter der Modernisierung, Anhänger des Shoguns gegen Kaisertreue. Beide Seiten müssen sich noch mit den Risiken und Möglichkeiten, die moderne Ideen und Waffen mit sich bringen, vertraut machen.

In diesem Spiel müssen Sie Land- und Seefechte führen, Soldaten ausbilden und kommandieren, Widersacher vernichten, neue Technologien entdecken und einsetzen, Gebäude und Verteidigungen errichten, Festungen belagern und verteidigen und Agenten zur Spionage und Sabotage nutzen. Zeigen Sie Ihr Können auf kriegerischer wie auch auf politischer Ebene und treffen Sie die Wahl zwischen Tradition und Moderne, Shogun und Kaiser. Der Weg zum Sieg wird kein leichter sein.

Von Ihrer Freizeit können Sie sich schon einmal verabschieden – viel Spaß!

INSTALLATIONSANLEITUNG

Hinweis: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt, allerdings wurden möglicherweise noch einige kleine Veränderungen nach diesem Termin vorgenommen. Die Funktionalität wurde womöglich verbessert, aber nicht grundlegend geändert. Sämtliche Screenshots in dieser Anleitung stammen aus der englischen Version des Spiels.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Bitte stellen Sie sicher, dass Ihr Computer sämtliche auf der Packung angegebenen Minimalvoraussetzungen erfüllt, um das Spiel spielen zu können.

Für ein optimales Spielerlebnis von Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai sollte das Spiel auf einem Computer gespielt werden, der die empfohlenen Voraussetzungen erfüllt. Es sollten die aktuellsten Grafiktreiber und Windows-Updates installiert sein.

Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai benötigt Windows XP / Windows Vista / Windows 7. Außerdem wird für die Erstinstallation eine Breitband-Internetverbindung benötigt. Von Zeit zu Zeit müssen Sie online sein, um Patches und zusätzliche Spielinhalte herunterladen zu können. Nach abgeschlossener Installation lässt sich der Einzelspielermodus jedoch auch offline spielen.

Ohne eine gute Internetverbindung sind keine Mehrspielergefechte möglich. Je schneller diese ist, desto besser ist die Spielerfahrung. Eine Modemverbindung ist nicht ausreichend.

INSTALLATION

Schließen Sie bitte sämtliche anderen Anwendungen, bevor Sie mit der Installation von Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai beginnen.

Legen Sie DVD 1 in das DVD-Laufwerk Ihres PCs ein. Ist Autoplay aktiviert, wird das Installationsprogramm automatisch gestartet. Klicken Sie im Menü auf „Installieren“, um den Installationsvorgang zu starten.

Ist Autoplay nicht aktiviert, klicken Sie bitte doppelt auf den Arbeitsplatz Ihres Computers und dann auf das entsprechende DVD-Laufwerk, um das Installationsprogramm zu starten. Danach klicken Sie bitte im Menü auf „Installieren“.

Sollte das Spiel nicht automatisch installiert werden, führen Sie bitte im Arbeitsplatzfenster einen Rechtsklick auf Ihr Laufwerk aus und wählen Sie im daraufhin erscheinenden Dropdown-Menü „Öffnen“ aus. Per Doppelklick auf „autorun.exe“ können Sie nun das Installationsprogramm starten.

EINFÜHRUNG

Wenn Sie zum ersten Mal ein Spiel der Total War™-Reihe spielen, sollten Sie mit den Tutorials beginnen, um sich mit den Grundlagen und der Steuerung des Spiels vertraut zu machen. In den Tutorials sehen Sie die drei Hauptbestandteile des Einzelspielermodus: Kampagnenspiel, Landgefechte und Seegefechte. Auch wenn Sie hauptsächlich im Mehrspielermodus spielen wollen, lohnt es sich die Tutorials anzusehen.

Sind Sie mit den Tutorials fertig, gibt es in diesem Spiel zwei Dinge, die Ihnen das Leben leichter machen – das Beratersystem und die Enzyklopädie.

Die im Spiel erscheinenden Berater helfen Ihnen bei Steuerung und Strategie des Spiels, indem sie das Spielgeschehen mitverfolgen und kommentieren. Der Sieg wird Ihnen so schon ein Stückchen leichter gemacht.

Bei Fragen, die sich im Spiel ergeben, wenden Sie sich an die Enzyklopädie. Drücken Sie während des Spiels {Strg+F11} und folgen Sie den Website-ähnlichen Hyperlinks, um Informationen zum Spiel abzurufen. Dieses Handbuch werden Sie hoffentlich nur einmal lesen müssen!

Wenn Sie Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai die ersten paar Male spielen, kommt Ihnen das Spiel vielleicht kompliziert vor, aber das ist es eigentlich gar nicht. Ehrlich. Sie werden sehen, dass das Spiel nichts weiter ist als eine Ansammlung genialer Ideen und gar nicht so komplex ist, wie es scheint.

Die meisten Kampagnen und Gefechte lassen sich allein durch Links- und Rechtsklicks mit der Maus spielen. Es gibt Tastaturkürzel, aber die werden Sie vielleicht erst benutzen wollen, wenn Sie sich mit dem Spiel auskennen, oder nicht einmal dann. Bei Total War™-Spielen ist Strategie gefragt, nicht wildes Herumklicken – Sie haben Zeit, mit Bedacht und auf geradlinige Art zu handeln.

Nahezu alle Befehle werden durch einen Linksklick ausgelöst und das gewünschte Ziel durch einen Rechtsklick bestimmt. Die gesamte Spielsteuerung von Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai erfolgt durch Klicks oder Doppelklicks auf Spielobjekte oder Bildschirmfelder. Bewegen Sie den Mauszeiger über Einheiten, Gebäude oder andere Gegenstände, um Informationen dazu abzurufen. Mit einem Rechtsklick werden zusätzliche Informationen aus der Enzyklopädie aufgerufen.

Im Zweifelsfall finden Sie zudem Ratschläge, Tipps und technischen Support auf <http://forums.totalwar.com/>. Sie müssen zunächst ein Account erstellen, um auf die hier verfügbaren Informationen zuzugreifen, aber es lohnt sich, wenn Sie am Konzept der Total War™-Reihe und den besten Taktiken interessiert sind.

SOLLTEN SIE BEREITS ERFAHRUNG MIT DEN SPIELEN DER TOTAL WAR™-REIHE HABEN...

...möchten Sie sich vielleicht lieber sofort ins Geschehen stürzen! Bevor Sie allerdings Ihr Katana ziehen und kurzen Prozess mit Ihren Feinden machen,

sollten Sie das Kapitel „Was ist neu?“ in diesem Handbuch lesen. Hier wird beschrieben, was sich bei Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai im Vergleich zu früheren Titeln geändert hat, darunter auch Unterschiede zu Total War™: SHOGUN 2. Dieses Spiel ist eine Erweiterung für Total War™: SHOGUN 2, verfügt jedoch über wichtige neue Spielkonzepte und –mechaniken, die den Spielablauf maßgeblich beeinflussen. 250 Jahre sind seit den Ereignissen von Total War™: SHOGUN 2 vergangen und die Welt hat sich weiterentwickelt: Japan ist offen für fremdländische Ideen. Die Kriegsführung hat sich verändert.

Wie bei den anderen Titeln der Total War™-Reihe auch, lassen sich die verschiedenen Fraktionen (bzw. Clans und Herrschaftsgebiete im Fall von Total War™: SHOGUN 2 und seinen Erweiterungen) nicht alle gleichermaßen einfach oder schwer spielen. Clans, die ihre Ausgangsposition am Rande des Festlands oder auf einer Insel haben, sind leichter zu spielen als solche, die in der Mitte der Kampagnenkarte starten. Nicht zuletzt deswegen, weil sie sich zu Spielbeginn mit weniger direkten Gegnern auseinandersetzen müssen (Gefechte gegen kleinere Clans müssen jedoch bestritten werden).

SIEGBEDINGUNGEN

Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai ist die Geschichte des Krieges zwischen dem Shogun, dem angeborenen militärischen Herrscher Japans, und dem Kaiser und dessen Hof. Sämtliche Clans und Herrschaftsgebiete werden sich letztendlich für einen der beiden entscheiden.

Kann Ihr Clan Erfolge verzeichnen, gewinnt er an Ruhm; dies ist der Maßstab für seine Macht, Bekanntheit, Ehre und politische Schlagkraft. Wenn der Ruhm einen bestimmten Wert erreicht, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie den Kaiser oder den Shogun unterstützen wollen, oder sich gar unabhängig erklären und alle bekriegen, die nicht auf Ihrer Seite sind.

Ihr Hauptziel ist es also, sich entweder dem Kaiser oder dem Shogun anzuschließen und sämtliche Befürworter der gegnerischen Seite zu unterwerfen und zu vernichten. Sie können auch selbst die Kontrolle über Japan übernehmen und beide Seiten niederschlagen, infolgedessen wenden sich jedoch alle – ihre treuesten Verbündeten ausgenommen – gegen Sie.

Andere Gruppen in Japan haben natürlich die gleichen Ambitionen, und so kann es durchaus sein, dass Sie sich vor Ihrem Sieg gegen die vereinten Kräfte aller anderen beweisen müssen!

Der Boshin-Krieg endete durch den Sieg des Kaisers und das jahrhundertealte Shogunatssystem wurde abgeschafft. Aber das ist Geschichte. Beim Spielen von Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai kann sich alles ändern. Vielleicht hält der Shogun an seiner Macht fest? Wird Japan doch nicht Teil der modernen Welt? Womöglich werden sowohl Kaiser als auch Shogun zu Fall gebracht und es entsteht eine neue Republik? Darüber entscheiden Sie. Und wenn Ihnen das Ergebnis Ihrer Kriegsmühen missfällt, beginnen Sie einfach von vorn.

Für Ihre Handlungen im Spiel können Sie zudem Steam-Erfolge sammeln, das verhilft Ihnen zwar nicht zum Sieg, aber es macht Spaß. Um sämtliche Erfolge einzuheimsen, müssen Sie gerissen und kaltblütig sein!

„WAS IST NEU?“ ODER „HINWEISE FÜR DEN ERFAHRENEN TOTAL WAR™-SPIELER“

Sollten Sie bereits Total War™ gespielt haben, willkommen zurück!

Das Grundkonzept dürfte Ihnen größtenteils bekannt sein, allerdings haben wir auch bei Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai wieder einige Neuerungen eingefügt. Immerhin gibt es, je nach historischem Zeitrahmen des jeweiligen Total War™-Titels, beträchtliche Unterschiede, was die Art der Kriegsführung betrifft. Total War™: SHOGUN 2 und die erste Erweiterung, Rise of the Samurai, spielten beide zu einer Zeit, als Gefechte mit Schwert, Bogen und Reitern bestritten wurden. In Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai werden Kriege mit modernen Schusswaffen und Artillerie gewonnen, nicht Heldenmut. Erteilen Sie den traditionellen Heerbann-Speerträgern einmal den Befehl zum Angriff auf gutplatzierte Gatlings, und Sie werden sehen, was gemeint ist!

Um das Beste aus dem Spiel herauszuholen, lesen Sie sich die folgenden Abschnitte durch.

KAMPAGNEN

Seebeschluss



Der Seebeschluss ermöglicht Flotten auf der Kampagnenkarte den Angriff auf Landziele auf zweierlei Art. Eine Flotte erhält automatisch den Befehl zum Angriff auf feindliche Armeen, Häfen und Siedlungen, die sich in Reichweite befinden, oder kann dazu beordert werden, ein bestimmtes Ziel unter Beschuss zu nehmen. Dies ist besonders praktisch, um eine Siedlung vor einem Angriff „weichzuklopfen“. Im Hafen liegende Flotten oder solche, die einen feindlichen Hafen blockieren, sind nicht in der Lage zum Seebeschluss. Eine Flotte kann in Landgefechten Feuerunterstützung zur See liefern, worauf wir später noch zu sprechen kommen.

HAFENGEFECHE & KÜSTENVERTEIDIGUNGEN

Die alte Begrenzung von drei Meilen für die Küstenherrschaft entsprach so ziemlich der Entfernung, die eine Kanonenkugel zurücklegen konnte. Die Entwicklung immer größerer und präziserer Feuerwaffen im 19. Jahrhundert war bemerkenswert. Die neuen Waffen und Befestigungen gaben den Generälen zu denken.

Batterien in Hafennähe verhindern, dass Flotten Truppen an Land bringen. Um an Land zu gehen, müssen die Küstenverteidigungen durch einen Angriff auf den Hafen zerstört werden. Die andere Möglichkeit ist der Einsatz eines Agenten zur Sabotage des Hafens und dessen Verteidigungen. Bei Hafengefechten geben die Küstenverteidigungen der verteidigenden Flotte Feuerunterstützung.

Mit der Weiterentwicklung eines Hafens verbessern sich auch die Küstenverteidigungen. Wie zu erwarten ist, besitzen Militärhäfen die besten Verteidigungen.

Feindliche Flotten, die sich am Ende einer Runde in Reichweite von Küstenverteidigungen befinden (dies wird auf der Kampagnenkarte angezeigt), erleiden Verschleiß.

EISENBAHNNETZWERKE

Die Entwicklung der Eisenbahnstrecken im 19. Jahrhundert brachte einzelne Nationen einander näher und ließ bei den Menschen ein völlig neues Gefühl für Zeit und Entfernung entstehen.

Durch die Konstruktion provinzbasierter Eisenbahnnetzwerke lassen sich Truppen schneller bewegen. Auf der Kampagnenkarte befinden sich zwei Strecken, die der Spieler nutzen kann, wenn er die Provinz besitzt. Wählen Sie eine Armee oder einen Agenten, machen Sie einen Rechtsklick auf die Bahnstation und wählen Sie ein Ziel, um dieses aufzusuchen. Militärischer Zugang beinhaltet auch das Recht, die Eisenbahnstrecke der anderen Seite zu nutzen.

Bahnstationen können durch Agenten sabotiert oder von Armeen zerstört werden, was die Beförderung auf Eisenbahnstrecken unmöglich macht.

MODERNISIERUNG & CLAN-ENTWICKLUNG

Der Boshin-Krieg war eine Zeit des Umbruchs in Japan, eine Zeit noch nie dagewesener Ungewissheit für das gesamte Land. Sowohl der Shogun als auch der Kaiser wussten, dass Japan fremde, moderne Gepflogenheiten mit offenen Armen begrüßen musste, wenn es diese unruhige Zeit überstehen sollte, doch keine der beiden Seiten sah der Abschaffung der Traditionen Japans mit Freude entgegen. Diese Spannungen sind im Spiel reflektiert.

Die allgemeine Entwicklung eines Clans wird vom Spiel mitverfolgt und wirkt sich auf die Gebiete des Clans aus. Gebäude steigern die Entwicklung; Gleiches gilt für Handelsverbindungen mit Europäern, allerdings steigern diese auch die Modernisierung. Dies kann Unruhen unter Traditionalisten und womöglich sogar Rebellionen durch traditionelle Samurai-Krieger auslösen. Modernisierung ist jedoch notwendig, um bestimmte moderne Einheiten rekrutieren zu können. Sie müssen Prioritäten setzen - der Wunsch nach dem neuesten, todbringendsten

Kriegsspielzeug muss vielleicht warten, wenn Sie die Ordnung in Ihrem Gebiet halten wollen. Eine Weiterentwicklung über rein traditionelle Wege ist durchaus möglich. Zwar erhalten Sie eine „altmodische“ Armee, doch diese kann überraschend wirksam sein und sorgt zudem nicht für Modernisierungs-Missmut bei Ihrer Bevölkerung. Sie sollten aber weiterhin Gebäude errichten, die die Zufriedenheit Ihres Volks erhöhen.

Ob Sie sich für Modernisierung oder Tradition entscheiden, hat keinerlei Auswirkung auf die Treue Ihres Clans zum Shogun oder dem Kaiser. Ihre Treue zum Shogun ist gleich, ob Sie nun Modernisierer oder Traditionalist sind.

CLAN-RUHM

Der Ruhm Ihres Clans ist ein Maßstab für Ihren Fortschritt bei einer Kampagne aus der Sicht des Kaisers oder des Shoguns. Er ist abhängig von der Anzahl der von Ihnen kontrollierten Provinzen, den gewonnenen und verlorenen Gefechten, der Ehre des Lords Ihres Clans und den Gebäuden, die Sie errichtet oder eingenommen haben.

Der Ruhm ist ein zweischneidiges Schwert: Prestige an sich ist nett, aber irgendwann müssen Sie sich entscheiden, ob Sie den Kaiser oder den Shogun unterstützen oder sich unabhängig erklären wollen. Hiermit erklären Sie sämtlichen Clans, die der gegnerischen Seite treu sind, den Krieg. Und es könnte sich herausstellen, dass Ihr Volk nicht die gleiche Gesinnung verfolgt wie Sie...

TREUE

Die Bevölkerung jeder Provinz ist entweder dem Shogun oder dem Kaiser treu. Shinsengumi oder Ishin-Shishi können diese Treue beeinflussen. Die Agenten müssen dazu nichts tun, denn ihre Präsenz allein reicht aus, um die Zivilbevölkerung zu überzeugen oder einzuschüchtern, damit sie sich auf die Seite des Kaisers (im Falle der Ishin-Shishi) oder des Shogunats (im Falle der Shinsengumi) schlägt. Halten Sie die Augen nach Agenten auf, die sich in Ihren Gebieten verstecken, wenn Sie verhindern wollen, dass die Treue Ihres Volkes ins Schwanken gerät. Natürlich können Sie selbst Agenten einsetzen, um die Loyalität Ihrer Bevölkerung zu wahren.

REGIERUNGSPOSTEN

Mit wachsendem Ruhm eines Clans werden bestimmte Ämter freigeschaltet, darunter Regierungsposten oder Generälen verliehene Funktionen, wie „Stabschef“ oder „Rechnungsprüfer“. Nachdem sie zugewiesen wurden, wirken sich diese Posten positiv auf die Siegeschancen des Clans aus. So verbessert der Rechnungsprüfer beispielsweise die Buchhaltung und Kontoführung des Clans, was zu niedrigeren Unterhaltskosten, höheren Steuereinnahmen und besserem Wirtschaftswachstum führt. Ämter führen zu Verbesserungen der allgemeinen Effizienz und Macht Ihres Clans. Ein Stabschef verbessert die Chancen auf erfolgreiche Aktionen durch Agenten und verringert deren Rekrutierungskosten.

AGENTEN

Shinobi, Geisha, Ishin-Shishi, Shinsengumi und ausländische Veteranen sind die Agenten bei Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai. Sabotage, Attentate,

Bestechung, Einschüchterung sind das Metier dieser ruchlosen Zeitgenossen. Sie durchkreuzen nicht nur die Pläne Ihrer Gegner, sondern sorgen auch dafür, dass Ihr eigenes Volk Ihnen treu bleibt und hart arbeitet.

Ausländische Veteranen sind Militärratgeber. Ishin-Shishi stehen nur Clans zur Verfügung, die den Kaiser unterstützen und überzeugen die Menschen, für die Sache des Kaisers zu kämpfen. Ihr Gegenstück sind die Shinsengumi, die den Befürwortern des Shoguns verfügbar sind. Shinobi sind Mörder und Saboteure. Geisha leisten müden, einsamen Generälen Gesellschaft...

Die Aufgaben und Eigenschaften der Agenten in diesem Spiel unterscheiden sich von denen in Total War™: SHOGUN 2. Die alten Favoriten, wie z.B. die Geisha, haben veränderte Fertigkeiten und Fähigkeiten. Alle Agenten und Generäle können neues Gefolge gewinnen, was dem viktorianischen Zeitalter, in dem das Spiel stattfindet, entspricht. Nehmen Sie sich einen Moment lang Zeit, um sich mit den neuen Fähigkeiten und den Enzyklopädie-Einträgen über die Agenten vertraut zu machen. Überlegen Sie sich, wie Sie Agenten passend zu Ihrem Spielstil nutzen können.

LANDGEFECHTE

Mehrere Armeen im Gefecht

Sie können jetzt bis zu 40 Einheiten im Gefecht direkt kontrollieren. Ihre erste Armee (diejenige, die ein Gefecht beginnt oder verteidigt) wird wie gewöhnlich aufgestellt, die zweite tritt dem Gefecht als Verstärkung bei. Die Einheiten lassen sich einzeln befehligen. Am unteren Bildschirmrand erscheint eine zweite Reihe mit Einheitenkarten, wenn sich mehr als 20 Einheiten im Gefecht befinden. Wenn zusätzliche Einheiten dem Gefecht als Verstärkung beitreten sollen, ist dies erst möglich, wenn eine Einheit im Gefecht zerstört wird oder das Schlachtfeld verlässt. Machen Sie sich mit den neuen Einsatzmöglichkeiten und Fertigkeiten von Gruppen vertraut, um sich die Kontrolle mehrerer Einheiten zu erleichtern.

Feuerunterstützung zur See

Das Anfordern der Feuerunterstützung durch Flotten in der Nähe ist eine Spezialfertigkeit von Generälen. Voraussetzung ist eine verbündete Flotte in der Nähe, die Schiffe mit geeigneten Kanonen enthält. Feuerunterstützung ist eine gute Methode, um die Landschaft und die feindliche Armee zu zerstören, aber es gibt einige Dinge, die Sie dabei im Hinterkopf bewahren sollten. Erstens, wenn die Feuerunterstützung gestartet wurde, kann sie nicht aufgehoben werden – auch, wenn sich der Feind aus dem Schussfeld bewegt, machen Ihre Schiffe weiter Kleinholz aus der Landschaft. Zweitens, Feuerunterstützung im späten 19. Jahrhundert war nicht besonders präzise. Es ist gut möglich, dass sich Granaten quer übers Schlachtfeld verstreuen und Ihre eigenen Streitkräfte treffen.

Schießwesen aus der Ich-Perspektive

Übernehmen Sie die direkte Kontrolle über Artillerieeinheiten oder Schiffe und feuern Sie diese aus der Ich-Perspektive ab. So können Sie mit eigenen Augen sehen, wie sich die Zahl Ihrer Feinde verringert, aber lassen Sie bei all dem Vergnügen Ihre eigene Armee nicht außer Acht! Nicht, dass wir Gewalt gutheißen würden, doch Artillerie hat schon einen gewissen Charme...

Gruppieren von Einheiten

Das Gruppieren hat sich leicht verändert. Landeinheiten und Schiffe agieren erst als Gruppe, wenn ihre Formation gewählt und festgelegt wird. Die Gruppe von Einheiten wird ihre Formation dann halten, wenn sie sich bewegt. Die Formation kann über die Felder auf dem Bildschirm verändert werden, wenn eine Gruppe ausgewählt ist.

Realismus-Modus im Gefecht

Der Gefechtsrealismus hat nun nichts mehr mit der Schwierigkeit der Kampagne zu tun. Spielen Sie mit den Realismus-Einstellungen Ihrer Wahl in einer Kampagne mit beliebiger Schwierigkeit oder in einem benutzerdefinierten Gefecht. Viel Vergnügen!

Türme: Konzentriertes Feuer

Während Türme zuvor Ziele um sie herum unter Beschuss nahmen, können sie nun beordert werden, ihr Feuer auf ein bestimmtes Ziel zu richten. Dies macht sie in der Schlacht sehr viel wirkungsvoller, sie brauchen nur etwas mehr Aufmerksamkeit.

SEEGEFECHTE

Dampfschiffe und gepanzerte Schlachtschiffe

Solange sie unbeschädigt sind, lassen sich die modernen Schiffe bei Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai durch Wind und Gezeiten nicht von ihrem Kurs abbringen. Dampfmaschinen ermöglichen die Fahrt an beliebige Zielorte, unabhängig von Windrichtung und -stärke. Glauben Sie sich nicht in falscher Sicherheit, wenn Sie Aufwind und Windvorteile haben: Dampfschiffe können Sie rasch einholen.

Nicht alle Dampfschiffe sind gepanzert, aber alle Schlachtschiffe sind dampfbetrieben. Die Schlachtschiffe dieses Zeitalters bestanden oft aus Holz mit Eisenbeschlägen, wobei die Europäer auch gänzlich aus Eisen bestehende Schiffe konstruierten. Schlachtschiffe sind extrem robust und halten Angriffen durch traditionelle Schiffe stand.

Explosionsladungen

Viele großkalibrige Waffen auf größeren Schiffen und Schlachtschiffen feuern neben Kanonenkugeln auch panzerdurchdringende Explosionsladungen ab, die sich beim Angriff vieler Ziele als äußerst wirksam erweisen.

Küstenverteidigungen

Wird ein Hafen angegriffen, wenn dort eine Flotte vor Anker liegt, findet eine Belagerungsschlacht statt. Wenn die Provinz Küstenverteidigungen besitzt, helfen diese der verteidigenden Flotte, indem sie als unsinkbare Schlachtschiffe agieren. Sie laufen jedoch Gefahr, durch Beschuss von angreifenden Schiffen zerstört zu werden.

Küstenverteidigungen wählen im Gefecht automatisch ihre eigenen Ziele aus. In der Rolle des Verteidigers können Sie ihnen jedoch Befehle erteilen, wie bei anderen Einheiten auch. Zudem lässt sich beim Verteidigen mit Küstenverteidigungen die Ich-Perspektive aktivieren.

Rammen & Torpedos

Viele frühe Schlachtschiffe hatten den Zweck, feindliche Schiffsrümpfe zu durchbrechen. Das Rammen ist eine wirksame Taktik, die zwar ein wenig Vorbereitung erfordert, aber eine verheerende Wirkung hat.

Torpedos dienen zu Fernangriffen und sind extrem wirkungsvoll, wenn sie ihr Ziel treffen, müssen allerdings mit etwas Fingerspitzengefühl eingesetzt werden. Die Torpedos von damals waren keine „Zielsuchraketen“. So kann es schon mal vorkommen, dass ihnen eigene Schiffe zum Opfer fallen!

Mehrspielermodus

Dies war die wichtigste Neuheit bei Total War™: SHOGUN 2, und bei Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai ist das Mehrspielersystem noch ausgeklügelter. Genaueres zu Mehrspielergefechten finden Sie in der Enzyklopädie.

Mehrspieler-Tutorials

Es gibt neue Mehrspieler-Tutorials. Sollten Sie das erste Mal im Mehrspielermodus spielen, empfehlen wir, dass Sie sich die Tutorials ansehen, bevor Sie Ihre Feinde ausradieren. Der Weg zum Sieg ist leichter, wenn Sie wissen, was Sache ist!

Neue Avatare & Avatar-Eroberungskarte

Sie haben nun einen neuen, zum Boshin-Krieg passenden Avatar samt neuen Fertigkeiten und zu kommandierenden Einheiten. Im Grunde können Sie sogar bis zu vier Avatare haben – zwei im Originalspiel und zwei in dieser Erweiterung.

Neue Einheiten-, Schiffs- und Gefolgelisten

Die Mehrspielerkampagne enthält neue Einheiten, Schiffe und neues Gefolge.

Mischen von Boshin- und Sengoku-Landeinheiten

Kämpfen Sie Gefechte, in denen Sie Landeinheiten aus der Boshin-Zeit und Einheiten aus Total War™: SHOGUN 2 beliebig mischen. Beide Spieler müssen einem solchen gemischten Gefecht zustimmen.

Gefechte zwischen Schiffen aus den Boshin- und Sengoku-Zeiten sind nicht möglich. Es wäre schließlich unfair, die Ruderboote der Sengoku-Zeit gegen Schlachtschiffe auflaufen zu lassen! Das können Total War™-Spieler besser.

Die Enzyklopädie

Falls Ihnen irgendein Aspekt des Spiels unklar ist, ist dies Ihre erste Anlaufstelle.

Zwar ist die Enzyklopädie an sich nicht neu, doch die Inhalte haben sich teilweise geändert. Auch der Berater wurde für die neuen Spielinhalte in Total War™ SHOGUN 2: Fall of the Samurai aktualisiert. Die Enzyklopädie lässt sich über ein beliebiges Informationsfenster im Spiel aufrufen. Über Hyperlinks gelangen Sie zu anderen Informationen zu verwandten Themen.

STEUERUNG

KAMPAGNENKARTE

FUNKTION	STANDARDSTEUERUNG	KLASSISCHE TOTAL WAR-STEUERUNG
Diplomatische Beziehungen anzeigen	K	K
Clan-Bildschirm anzeigen	L	L
Technologien anzeigen	M	M
Finanzen anzeigen	N	N
Runde beenden	Eingabe	Eingabe
Bewegungsgeschwindigkeit	Leertaste	Leertaste
Ausgewählte Einheit auflösen	Strg + P	Strg + P
Schnelles Speichern	Strg + S	Strg + S
Schnelles Laden	Strg + L	Strg + L
Einheiten autom. zusammenlegen	Strg + M	Strg + M
Zur Heimatprovinz	Pos1	Pos1
Chat-Beitrag ein-/ ausschalten	Z	
Spielerliste ein-/ ausschalten	U	
Runde beenden	Eingabe Ziffernblock	Eingabe Ziffernblock

GEFECHTE

FUNKTION	STANDARDSTEUERUNG	KLASSISCHE TOTAL WAR-STEUERUNG
Komplette Artillerie auswählen	Strg + B	Strg + B
Komplette Nahkampfgruppen auswählen	Strg + I	Strg + I

Komplette Kavallerie auswählen	Strg + C	Strg + C
Komplette Infanterie auswählen	Strg + M	Strg + M
Gruppierung – Alle Gefechtsarten zurückziehen	Strg + F5	Strg + F5
Gruppierung – Gruppierung ein-/ausschalten	G	G
Gruppierung – Landgefecht Nahkampf	F	F
Gruppierung – Landgefecht Laufen ein-/ausschalten	R	R
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 1	Umschalttaste + 1	Umschalttaste + 1
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 2	Umschalttaste + 2	Umschalttaste + 2
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 3	Umschalttaste + 3	Umschalttaste + 3
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 4	Umschalttaste + 4	Umschalttaste + 4
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 5	Umschalttaste + 5	Umschalttaste + 5
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 6	Umschalttaste + 6	Umschalttaste + 6
Gruppierung – Landgefecht Spezialfertigkeit 7	Umschalttaste + 7	Umschalttaste + 7
Gruppierung – Seegefecht Entern ein-/ausschalten	B	B
Gruppierung – Landgefecht Breite erhöhen	Ü	Ü
Gruppierung – Landgefecht Tiefe erhöhen	+	+
Gruppierung – Landgefecht Rückwärts bewegen	-	-
Gruppierung – Landgefecht Vorwärts bewegen	Ä	Ä

Gruppierung – Alle Gefechtsarten Nach links drehen	L	L
Gruppierung – Alle Gefechtsarten Nach rechts drehen	Ö	Ö
Gruppierung – Seegefecht Weniger Segel	Ü	Ü
Gruppierung – Seegefecht Mehr Segel	+	+
Gruppierung – Seegefecht Segel voraus	Ä	Ä
Gruppierung – Seegefecht Reparieren	R	R
Gruppierung – Landgefecht Speerspitzen-Formation	Alt + 0	Alt + 1
Gruppierung – Landgefecht Kranichflügel-Formation	Alt + 1	Alt + 2
Gruppierung – Landgefecht Fliegende Gänse-Formation	Alt + 2	Alt + 3
Gruppierung – Landgefecht Zurückgelehnter Drache- Formation	Alt + 3	Alt + 4
Gruppierung – Landgefecht Krieg des Tigers-Formation	Alt + 4	Alt + 5
Gruppierung – Landgefecht Kiefernrrinden-Formation	Alt + 5	Alt + 6
Gruppierung – Landgefecht Wolkendrachen-Formation	Alt + 6	Alt + 7
Gruppierung – Landgefecht Fliegender Vogel-Formation	Alt + 7	Alt + 8
Gruppierung – Seegefecht Krieg des Schwertes- Formation	Alt + 1	Alt + 1
Gruppierung – Seegefecht Drei Tage alter Mond- Formation	Alt + 2	Alt + 2
Gruppierung – Seegefecht Vogelwolken-Formation	Alt + 3	Alt + 3

Gruppierung – Seegefecht Verlängerte Schlangen- Formation	Alt + 4	Alt + 4
Pause ein-/ausschalten	P	P
Schlachtgeschwindigkeit ändern	Strg + T	Strg + T
Radarkartengröße ändern	J	J
Allgemeiner Chat	Umschalttaste + G	Umschalttaste + G
Verstärkung anzeigen	Beliebige Taste + Leertaste	Beliebige Taste + Leertaste
Ich-Perspektive	H	H
Chat-Anzeige ein-/ ausschalten	Z	
Spielerliste ein-/ausschalten	U	

KAMERASTEUERUNG

FUNKTION	STANDARDSTEUERUNG	KLASSISCHE TOTAL WAR-STEUERUNG
Schnell vorwärts bewegen	Ziffernblock 8	Ziffernblock 8
Nach oben drehen	V / +	V / +
Nach unten drehen	C / -	C / -
Kamera hoch	X / *	X / *
Kamera runter	Y //	Y //
Schnelle Bewegung ein/aus	Feststelltaste	Feststelltaste
Beschleunigen	Bild hoch	Bild hoch
Verlangsamen	Bild runter	Bild runter
Nach links drehen	Q / Ziffernblock 4	Pfeiltaste links / Ziffernblock 1
Nach rechts drehen	E / Ziffernblock 6	Pfeiltaste rechts / Ziffernblock 3
Links	A / Ziffernblock 1	Ziffernblock 4
Rechts	D / Ziffernblock 3	Ziffernblock 6
Vorwärts	W / Ziffernblock 5	Pfeiltaste oben / Ziffernblock 5

Rückwärts	S/Ziffernblock 2	Pfeiltaste unten / Ziffernblock 2
Kamerarotation erhöhen	Umschalttaste + Bild hoch	Umschalttaste + Bild hoch
Kamerarotation verringern	Umschalttaste + Bild runter	Umschalttaste + Bild runter
Auf Einheit zoomen	Ende	Ende
Intelligenter Zoom	N	N
Verfolgen ein-/ausschalten	Beliebige Taste + Entf	Beliebige Taste + Entf
Kontext-Kamera	Beliebige Taste + Einfg	Beliebige Taste + Einfg

ALLGEMEINE STEUERUNG

Diese Befehle werden im gesamten Spiel verwendet.

FUNKTION	STANDARDSTEUERUNG	KLASSISCHE TOTAL WAR-STEUERUNG
Soundeffekte ein-/ ausschalten	Alt + X	Alt + X
Musik ein-/ausschalten	Alt + M	Alt + M
Alles auswählen	Strg + A	Strg + A
Nächstes auswählen	.	.
Vorheriges auswählen	,	,
Auswahl aufheben	Rückstelltaste	Rückstelltaste
Voice-Chat	Strg + Q	Strg + Q
Übersicht	Webhome	Webhome
Normales Ping	F5	F5
Bewegungs-Ping	F6	F6
Angriffs-Ping	F7	F7
Verteidigungs-Ping	F8	F8
Spielerliste ein-/ausschalten	U	
Runde beenden	Eingabe Ziffernblock	Eingabe Ziffernblock

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf

www.sega-europe.com/support

Unsere Kundendienst erreichen Sie an Werktagen Montags bis
Freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342

(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342

(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-444612

(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-737737

(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter

support@sega.de erreichen.

* Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

GARANTIE

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantiert Ihnen, dem ursprünglichen Käufer dieses Spiels (gemäß den unten beschriebenen Begrenzungen), dass dieses Spiel bei normalem Gebrauch im Wesentlichen 90 Tage ab dem Erstkaufdatum wie in der beiliegenden Anleitung beschrieben funktioniert. Diese begrenzte Garantie verleiht Ihnen bestimmte Rechte. Außerdem stehen Ihnen eventuell positive oder andere Rechte unter Ihrer örtlichen Rechtsprechung zu.

GARANTIEBEGRENZUNGEN: Diese begrenzte Garantie gilt nicht bei geschäftlicher oder gewerblicher Verwendung des Spiels und/oder tritt außer Kraft, wenn die aufgetretenen Schwierigkeiten auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder unsachgemäße Anwendung oder Manipulation Ihrerseits oder seitens einer in Ihrem Namen handelnden Person nach dem Kauf zurückzuführen sind.

GARANTIEANSPRÜCHE: Treten innerhalb der Garantiezeit Probleme auf, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie des Originalkaufbelegs, der Originalverpackung und allen beiliegenden Dokumenten sowie einer Beschreibung der aufgetretenen Schwierigkeiten dem Händler zurück, oder wenden Sie sich an den technischen Kundendienst (Details hierzu sind dem Handbuch zu entnehmen), der Ihnen den Rückgabevorgang beschreibt. Der Händler oder SEGA hat nun die Wahl, das Spiel entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Ersatzspiele erhalten eine Garantie für die verbleibende Zeit der ursprünglichen Garantie bzw. von 90 Tagen, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht repariert oder ersetzt werden können, haben Sie Anspruch auf Schadenersatz in Höhe des Betrages, den Sie beim Erwerb dieses Spiels bezahlt haben. Oben genannte Mittel (Reparatur, Ersatz oder begrenzter Schadenersatz) sind Ihre ausschließlichen Rechtsmittel.

BEGRENZUNGEN: IM VOLLEN VOM GESETZ VORGESCHRIEBENEN UMFANG SIND WEDER SEGA NOCH SEINE HÄNDLER ODER LIEFERANTEN FÜR JEDLICHE SPEZIELLEN ODER ZUFÄLLIGEN SCHÄDEN, SCHÄDEN AN EIGENTUM, GEWINNVERLUSTE, DATENVERLUSTE, SCHÄDEN AN COMPUTER ODER KONSOLE, VERLUST ERWARTETER ERSPARNISSE, GESCHÄFTSMÖGLICHKEITEN ODER GESCHÄFTSWERTE HAFTBAR, DIE DIREKT ODER INDIREKT AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER FUNKTIONSSTÖRUNGEN DIESES SPIELS RESULTIEREN, AUCH WENN SEGA VON DER MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN VERLUSTES UNTERRICHTET WURDE. DIE HAFTUNG FÜR DURCH SEGAS FAHRLÄSSIGKEIT HERVORGERUFENE UNTERSCHLAGUNG, TOD ODER VERLETZUNG EINER PERSON WIRD NICHT AUSGESCHLOSSEN ODER EINGESCHRÄNKT.

Sofern nicht anders angegeben, sind alle im Spiel genannten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse fiktiv und haben keinerlei Bezug zu tatsächlichen Firmen, Organisationen, Produkten, Personen und Ereignissen, noch sollte ein solcher Bezug hergestellt werden.

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation or part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.