

Zum Spielen wird das Grundspiel Total War: SHOGUN 2 benötigt

Das Sengoku-Jidai-Einheitenpaket von Total War: SHOGUN 2 fügt dem Spiel 10 neue Eliteeinheiten hinzu, die in den verschiedenen Spielmodi von SHOGUN 2 verwendet werden können. Sobald Sie die Inhalte erworben haben, können Sie alle 10 dieser vielseitigen Einheiten im Einzel- und Mehrspieler-Kampagnenmodus unter den unten genannten Bedingungen freischalten. Sie werden auch im Avatar-Eroberungsmodus und Einzelspieler-Kampfmodus verfügbar sein, wenn Sie mit dem entsprechenden Clan spielen.

1. Einheit: Kugelsicherer Samurai – Date-Clan

Nur ein wahrer Samurai stürmt dem Feuer einer Muskete entgegen – und siegt!

- Kugelsichere Rüstungen macht diese Samurai sehr widerstandsfähig gegen Luntenschlossgewehre
- Schwere Rüstung lässt sie langsam werden
- Sehr gute Rüstung und Nahkampfabwehr
- Sehr gut gegen Kavallerie
- Durchschnittlicher Nahkampfangriff

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Yari-Dojo
- Waffenarsenal

2. Marathonmönch – Uesugi-Clan oder Ikko-Ikki-Clan (Der Ikko-Ikki-Clan benötigt das Ikko-Ikki-Clanpaket, das über Steam verfügbar ist)

Der Glaube formt den Körper und der Glaube formt auch den außergewöhnlichen Krieger.

- Sehr schnell und ausdauernd
- Gut gegen Infanterie und Kavallerie
- Sehr gute Nahkampfabwehr
- Anfällig gegenüber Katana-Infanterie und Geschossen

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus (Ikko-Ikki-Clan)

- Ikko-Religion
- Jodo-Shinshu-Tempel
- Übungsgelände

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus (Uesugi-Clan)

- Buddhistische Religion
- Buddhistischer Tempel
- Übungsgelände

3. Handmörser – Hojo-Clan

Handmörser können über angreifende Truppen und sogar über hohe Mauern hinwegschießen.

- Geschosse mit steiler Flugbahn sind hervorragend geeignet, um Einheiten hinter Mauern oder anderen Einheiten zu treffen
- Kleine Truppengröße und schlechte Statistiken machen sie sehr anfällig im Nahkampf
- Geringe Moral

- Sehr anfällig gegenüber Kavallerie

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Büchsenmacher
- Waffenarsenal

4. Schwere Kanoniere – Shimazu-Clan

Für manche Gegner zeugt eine simple Muskete von zu wenig Respekt. Hier sollte man schwere Geschütze auffahren.

- Sehr große Musketen können Einheiten und Gebäude beschädigen
- Kleine Truppengröße macht sie anfällig im Nahkampf
- Sehr anfällig gegenüber Kavallerie

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Büchsenmacher
- Waffenarsenal

5. Wokou-Kämpfer – Mori-Clan

Die Piraterie bereitet Männer auf unfaire Kämpfe mit viel List und Tücke vor. Ein kluger Kommandant macht sich diese Fähigkeiten zu Nutze.

- Können sich außerhalb ihres eigenen Aufstellungsbereichs positionieren
- Können sich unentdeckt vorwärts bewegen und sich fast überall verstecken
- Guter Nahkampfangriff und gute Moral
- Schwache Nahkampfabwehr und Rüstung
- Anfällig gegenüber Kavallerie und Geschossen

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Schwert-Dojo
- Militärhafen

6. Berittene Kanoniere – Tokugawa-Clan

Diese berittenen Samurai feuern tödliche Salven aus ihren Luntenschlossgewehren und galoppieren anschließend davon.

- Sehr großer Schaden durch Geschosse
- Hohe Genauigkeit, aber lange Nachladezeit
- Durchschnittlich im Nahkampf
- Anfällig gegenüber Geschosseinheiten

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Ställe
- Büchsenmacher

7. Banditen – Hattori-Clan (Der Hattori-Clan ist nur in der Limited Edition von Total War: SHOGUN 2 verfügbar)

Das Banditentum lehrt einem Mann viel Nützliches für die Kriegsführung, wie etwa das Angreifen aus unerwarteter Richtung.

- Auch vom Versteck aus feuerbereit
- Kann sich fast überall verstecken

- Kann sich versteckt fortbewegen
- Schwach im Nahkampf
- Anfällig gegenüber Kavallerie

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Bogen-Dojo
- Kriminelles Syndikat

8. Long-Yari-Ashigaru – Oda-Clan

Diese Männer sind mit extrem langen Speeren ausgerüstet, faktisch Spieße. Damit sind sie eine große Gefahr für die Kavallerie.

- Hervorragend gegen Kavallerie
- Gute Abwehreinheit
- Anfällig gegenüber Geschossen und Schwert-Infanterie
- Schwache Moral

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Speer-Dojo
- Lager

9. Feuerkavallerie – Takeda-Clan

Die Kavallerie ist das Schwert des Generals – bereit, die Kampflinie des Gegners zu zerschneiden.

- Gut gegen Kavallerie
- Gut gegen Infanterie
- Gute Geschwindigkeit
- Schwach gegen Speere und Naginatas
- Anfällig gegenüber Luntenschlossgewehren und Bogen

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Kavallerie-Dojo
- Übungsgelände

10. Daikyu-Samurai – Chosokabe-Clan

Wenn ein Bogenschütze mit seinem Pfeil eins wird, ist alles möglich.

- Extra lange Reichweite
- Sehr präzise und größerer Schaden
- Lange Nachladezeit
- Anfällig gegenüber Kavallerie
- Schwacher Nahkampfangriff

Voraussetzungen für den Aufbau im Kampagnenmodus

- Bogen-Dojo
- Jagdhütte