



Age of Wonders: Planetfall

HEROES OF BEYOND CIVILIZATION

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Triumph Studios** Termin: **6.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Schluss mit Elfen und Zwergen, her mit Cyborgs, Kampfkäfern und Laserpanzern: Planetfall versetzt Age of Wonders aus dem Fantasyreich in die ferne Zukunft. Eine gute Entscheidung? Von Martin Deppe

Auch in der Spielebranche ist knallhartes Hire&Fire angesagt. Aktuelles Beispiel: Da haben gestandene Mitarbeiter wie Zwerge, Elfen oder Orks 20 Jahre lang für das Unternehmen Age of Wonders gebaut, gekämpft, geforscht, sind für ihre Arbeit sogar gestorben – und nun? Werden sie einfach gefeuert! Cyborgs, Insektoide, Psi-Fanatiker und andere neumodische Fraktionen übernehmen jetzt ihren Job! Aber können die das wirklich besser? War es eine gute Entscheidung, das 4X-Spielprinzip in eine Science-Fiction-Welt outzusourcen? Klare Antwort: jein.

Grundsätzlich spielt sich Planetfall wie der letzte Serienteil, Age of Wonders 3. Und wie eine Mischung aus den ewigen Konkurrenten Civilization, seinem SciFi-Ableger Beyond Earth und vor allem Heroes of Might & Magic. Rundenweise zieht ihr über eine Weltkarte, bekämpft neutrale Monsteransammlungen, klabaut Ressourcen auf, erobert Städte, baut sie aus, forscht, verhandelt und kämpft gegen andere Fraktionen. Gefechte toben ebenfalls rundenbasiert auf separaten Hexfeld-Schlachtfeldern.

Sixpack auf Sechsecken

Die Story ist dabei eher nebensächlich wie belanglos: In einer fernen Zukunft ist die

einstmals mächtige Star Union der Menschen völlig auseinandergefallen. Daraus haben sich sechs Fraktionen entwickelt, die ihr spielen könnt, und jede bringt spürbar unterschiedliche Eigenheiten und Einheiten mit. Die insektoiden Kir'Ko zum Beispiel fokussieren sich auf schnelles Wachstum, Bio- und Psi-Waffen. Die Amazonen trumpfen in Waldgebieten auf und reiten gern auf Dinos mit Laserwaffen herum. Die Assembly-Fraktion wiederum spielt sich wie eine Mischung aus Borg und Zombies, da sie gefallene Einheiten wiederverwerten. In den 14 Kampagnenmissionen und in selbst zusammengestellten Freien Partien (dazu später mehr)

startet ihr mit einem Sektor und einem Kommandanten plus einer Handvoll Einheiten.

»Age of Wonders 4« hat uns beim Testen sofort in das neue Setting gezogen, denn die fremdartigen Planeten fühlen sich wirklich ... fremdartig an. Und gleichsam vertraut: Ein Waldsektor ist gleich als solcher zu erkennen, auch wenn er nicht aus Eichen, Buchen oder Nordmantannen besteht, sondern aus merkwürdig geformten Gewächsen. Über dem Meer (hier können wir auch Basen anlegen!) flattern keine Möwen, sondern fliegende Alien-Rochen. Und in Wüsten liegen Skelette herum, die so groß wie unsere Basen sind. Das trägt viel zur At-



Bei den rundenbasierten Gefechten gibt's jetzt ein rudimentäres Deckungssystem, das sich weit weniger auswirkt als etwa in XCOM 2 und auch nicht ganz so komplex ist.



Gerade haben wir die feindliche Kolonie übernommen, rechts warten schon wieder zwei NPC-Armeen, die wir für einen Questgeber zerlegen sollen.

mosphäre bei! Allerdings dauert es auch etwas, sich bei einigen der Fraktionen zurechtzufinden. Vor allem bei den Assembly mit ihren Kolonie- und Kommandantennamen wie CIELYX-9, Oxyr-D2 oder Z3LM-8. Mal ehrlich, die klingen doch wie WLAN-Passwörter!

Meins, meins, meins!

Da eines der vier Xe des 4X-Genres für Expand steht, expandieren wir unser angehenes Imperium auch brav: Jeder Sektor besteht je nach Größe aus mehreren Dutzend Hexfeldern, und wenn wir das zentrale Hexfeld mit einer Armee besetzen, können wir hier eine vorläufige Basis aufschlagen oder gleich mit einer Siedlereinheit eine Koloniestadt gründen. Alternativ belassen wir es beim Vorposten, dann kriegen wir zwar kein Einkommen, aber zum Beispiel Sichtweite.

Außerdem reservieren wir das Gebiet schon mal für uns – quasi wie das Handtuch auf dem Malle-Liegestuhl. Cool: Je mehr Einwohner eine Stadt durch Ausbauten bekommt, desto mehr angrenzende Sektoren kann sie anflanschen und ebenfalls ausbauen. Ein Sektor voller Wiesen wirft dann mit einem Biokuppel-Upgrade künftig mehr Nahrung ab, ein Gebiet mit uralten Ruinen erhöht den Forschungs-Output. Viele Sektoren bergen außerdem Gebäude, die wir oft von Monstern befreien müssen, uns dann aber handfeste Boni bringen. Beispielsweise spendiert eine befreite DNA-Kammer jeder vorbeischaudenden Armee im nächsten Kampf 50 Prozent mehr Erfahrungspunkte.

Anfangs scheinen die Möglichkeiten, Städte und Sektoren auszubauen, sehr umfangreich zu sein, schließlich stehen schon

beim ersten Bauwerk mehrere Optionen offen. Darf es ein Reaktorkern sein, eine zentrale Biofarm oder ein Laborzentrum? Damit legen wir schon mal die wirtschaftliche Ausrichtung der neuen Kolonie fest. Doch schnell macht sich Ernüchterung breit: So viel steckt bei näherer Betrachtung gar nicht dahinter, je nach Ausrichtung gibt's meistens nur stärkere Varianten für immer mehr Output an Strom, Nahrung und Wissenschaftspunkten. Zudem sind bis auf je eine Ausnahme die Bauwerke der sechs Fraktionen identisch, als Assembly-Spieler bauen wir also dasselbe wie als Kir'Ko-Anführer. Sogar die Icons sind gleich! Ein Atmosphärekiller, der jedoch erst auffällt, wenn man eine andere Fraktion spielt.

Einheiten-Overkill

Hinzu kommt, dass das Wirtschaftssystem letztendlich nur auf eines abzielt: das Militär. Energie brauchen wir für einfache Truppen, für stärkere Einheiten und Mods (siehe unten) benötigen wir das seltene Kosmit, das wir aus Knotenpunkten gewinnen, die über die ganze Weltkarte verteilt und entsprechend begehrt sind. Über 200 Truppentypen tummeln sich in Planetfall, schon die einfachsten fahren ein ganzes Statistikfeuerwerk auf, das auf den ersten Blick beeindruckt. Laserschaden, Biowaffen, Abwehrschirme und so weiter – doch vieles davon ist Augenschwermerei, denn letztlich ist es oft egal, ob eine Waffe nun Psi- oder elektrischen Schaden anrichtet, die Unterschiede wirken sich kaum aus, wenn überhaupt. Hier wäre weniger mehr gewesen.

Dafür haben (auch einfache) Einheiten oft Spezialfähigkeiten und können zum Beispiel Granaten schleudern, Nebel werfen oder Nachbarn heilen. Die Soldaten gewinnen außerdem Erfahrung, was automatisch



Ihr könnt teure taktische »Operationen« erforschen und freischalten, die euch zum Beispiel einen deftigen Einmal-Laserangriff spendieren, der euch im Kampf etwas Luft verschafft.



Verbundene Sektoren profitieren auch von einem automatisch verlegten Straßennetz. So sieht man auf einen Blick, welche Siedlungen zum eigenen »Reich« gehören.



Das ist kein Platinenlayout, sondern ein übergangslos herausgezoomter Ausschnitt der Weltkarte.

ihre Werte erhöht. Und ihr könnt jeden eurer Truppentypen mit Mods ausrüsten: Die schaltet ihr entweder durch Forschung frei, oder ihr bekommt sie für erledigte Gegner und Aufgaben. Wer seine Armeen gerne bis aufs i-Tüpfelchen optimiert, kann sie mit



Martin Deppe
@GameStar_de

Age of Wonders war für mich immer ein Geheimtipp, der vielleicht mal zu seinen großen Brüdern Civilization und Heroes of Might & Magic aufschließen würde. Denn mit jedem Teil wurde die Serie besser. Und im bisher besten, Age of Wonders 3, habe ich viel zu viele Stunden versenkt (von der ich keine einzige bereue). Auch Planetfall hat wieder viele Stärken, allen voran das motivierende Questsystem, das auch im Freien Spiel gut funktioniert und das Erkunden der schön animierten außerirdischen Spielwelten zusätzlich belohnt. Aber dafür patzt das Spiel im Wirtschafts- und Bausystem, das hinter der Konkurrenz zurückfällt: Civilization 6 und sein SciFi-Ableger Beyond Earth bieten einfach wesentlich mehr wirtschaftlichen Tiefgang und mehr Vielfalt beim Stadtausbau bis hin zu den Civ-Weltwundern. Bei Planetfall wiederholen sich die Baubefehle mangels Alternativen schnell, im Prinzip muss ich nur darauf achten, je nach Ressourcensektor die passenden Bauten zu errichten. Auch die Diplomatie und strategische KI sind zwei Achillesfesseln – da können sich Civ 6 und Planetfall echt die Hand schütteln. Dafür mag ich bei Planetfall wiederum die anspruchsvollen Rundenkämpfe mehr, die jetzt zumindest ein rudimentäres Deckungssystem auffahren. Und das Mod-Feintuning meiner Science-Fiction-Truppen und Kommandanten bringt zusätzliche Tiefe. Wenn ihr so was mögt und euch Quests plus Story wichtig sind, seid ihr bei Planetfall gut aufgehoben. Wer aber vor allem intensiv wirtschaften, aufbauen und verhandeln will, dem muss ich abraten.

den Mods ganz an seine Spielweise anpassen, zum Beispiel Ätz-Schaden oben draufpacken, der Rüstungen optimal durchdringt. Euren Kommandanten dürft ihr nicht nur Mods spendieren, sondern auch Waffen, etwa je eine für den Nah- und Fernkampf. Per Skillssystem passt ihr die Anführer weiter an, bei jedem Levelanstieg verbessert ihr unter anderem die Zielgenauigkeit, den Schadensausstoß oder Boni für mitgeführte Bodentruppen, Fahrzeuge oder Flieger. Auch fraktionsspezifische Skills sind dabei, ein Assembly-Kommandant kann im Gefecht durch »Kybernetisches Hacken« die Aktionspunkte von Cyborg-Einheiten auffüllen. Womit wir beim Thema Kampf wären.

Volle Deckung! Oder?

Gefechte gegen Monster, verfeindete Herrscher oder gelegentlich marodierende NPC-Armeen könnt ihr entweder berechnen lassen (der Ausgang ist meistens fair und realistisch, nur selten haben wir trotz starker Überzahl eine Einheit verloren) oder selbst austragen. Dann schaltet Planetfall auf den separaten Hexfeld-Kampfschirm um, und beide Armeen machen abwechselnd ihren

Zug. Jede Einheit hat drei Aktionspunkte, die ihr für Bewegung, Angriff oder Spezialfähigkeiten ausgeben.

Prinzipiell spielt sich das also wie in Age of Wonders 3, allerdings mit einer Neuerung: Es gibt jetzt ein Deckungssystem. Das ist auch sinnvoll, denn Planetfall hat mehr Fernkämpfer als der Fantasy-Vorgänger. Also könnt ihr eine Einheit hinter Felsen, Mauern und sonstigen Hindernissen platzieren, um die feindliche Trefferwahrscheinlichkeit zu senken. Eigentlich eine prima Sache – die allerdings ein paar Haken mitbringt. Erstens: Es wird immer nur eine einzige der sechs Hexfeldseiten gedeckt. Wenn der Gegner also etwas seitlich marschiert und feuert, kann er euch schon ungedeckt beharken. Zweitens: Viele Truppentypen hebeln eine Deckung wieder aus, indem sie darunter krabbeln oder darüber hüpfen. Flieger können sowieso von oben auf euch feuern, und Flächenwaffen treffen fast immer die Deckung (logisch, die bewegt sich ja auch nicht), richten dahinter aber fast denselben Schaden an. Unterm Strich ist das neue Deckungssystem spielerisch schwächer als etwa bei XCOM 2, wertet die Kämpfe aber im



Ein Fest für Feintuner: Kommandanten bekommen unter anderem fraktionsspezifische Skills und Spezialwaffen. Prima: Die Waffen sind auch auf der globalen Karte am Charaktermodell zu sehen.



Dieser Kampfpläufer setzt seinen Feuersturm-Rundumschlag ein – auf einem ohnehin heißen Planeten, der bei unseren Einheiten regelmäßig fiesen Hitzeschaden erzeugt!

Vergleich zu Age of Wonders 3 trotzdem auf. Die KI spielt taktisch angenehm gut. Sie nutzt die vielen Spezialfähigkeiten, flankiert gerne und lässt sich nicht stumpf in Hinterhalte locken (ihr könnt wie bei XCOM 2 einen Überwachungsmodus aktivieren, dann feuert eure Einheit auf Gegner, die in ihren zugewiesenen Bereich ziehen). Die meisten Kämpfe sind nach einer Handvoll Runden erledigt, weil die beteiligten Armeen recht dicht beieinander starten, oft nur zwei Verbände mit ihren maximal sechs Einheiten gegeneinander kämpfen und eben viele Fernkämpfer beteiligt sind.

Erkunden hui, Diplomatie pfui

Während die KI-Gegner also taktisch gut kämpfen, spielen sie strategisch ... naja. Auf der einfachen und normalen Stufe nehmen sie Sektoren zum Beispiel eher zögerlich ein, erst darüber wird's besser. Auch das Diplomatiesystem verspricht mehr, als es hält. Ihr könnt zwar ganz klassisch Nichtangriffspakte, Bündnisse und Vasallenabkommen schließen, aber die KI-Spieler sind sprunghafter als Pubertierende: Eben noch wurden wir in einer Nachricht voll geliked, kurz dar-

auf erklärte uns derselbe Mitspieler den Krieg – um dann rundenlang nicht anzugreifen, weil seine Armeen auf der anderen Seite seines Reichs unterwegs waren. Pech für ihn: Unsere drei Hauptarmeen waren zufällig (ehrlich!) an seiner Grenze und konnten fast ohne Gegenwehr drei Kolonien einsacken. Das ist wie bei Civ 6: Ein KI-Spieler greift selten konzentriert an, sondern fast immer nur in halbherzigen Einzelaktionen.

Zu den sechs spielbaren Fraktionen kommen noch bis zu fünf neutrale Völker wie die Psi-Fische oder Spacer, die vor allem als Questgeber fungieren. Solche Aufgaben und die kleinen Geschichten dahinter sind nämlich eine große Stärke von Planetfall: In den 14 Kampagnenmissionen und in freien Partien, die wir uns detailliert zusammenstellen können (Weltgröße, Beschaffenheit, Mitspieler, Siegbedingungen etc.), gibt es nicht nur Hauptaufgaben, sondern jede Menge Minijobs bis hin zur netten Questkette. Die Psi-Fische entdecken ihre Liebe zur Kleidung, die wir ihnen bitte produzieren sollen. Oder sie haben Angst vor einer marodierenden Armee – ob wir die mal kurz ausschalten könnten? Klar, solche Aufgaben folgen

häufig nur Schema F (besorge, vernichte, suche), aber sie erzählen auch kleine Hintergrundgeschichten und wedeln immer mit einer Extrakarotte vor unserer Herrschernase herum. Außerdem winken durchaus gute Belohnungen wie eine schicke Waffe oder ein Stapel Diplomatiepunkte, mit denen wir zum Beispiel eine begehrte Siedlung kampflös übernehmen können. Wie gesagt, solche Storyhappen und Quests warten nicht nur in der Kampagne, sondern auch im Freien Spiel, das dadurch noch lebendiger wird. ★

AGE OF WONDERS PLANETFALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3330 / AMD FX-4100
Geforce GTX 650Ti / Radeon HD 7770
6 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7200U / Ryzen 5 2600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Landschaften
- überall Monster und NPC-Armeen
- sehr gute Musik
- Kommandanten-Ausrüstung auf Weltkarte sichtbar
- maue Kampfanimationen

SPIELDESIGN



- gutes Sektorensystem
- anpassbare Kommandanten und Einheiten (!)
- motivierende Quests
- ordentliche Rundenkämpfe
- Wirtschaft und Forschung zu simpel

BALANCE



- individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade
- gut konfigurierbares freies Spiel
- KI kämpft taktisch gut
- strategisch aber schwache KI
- sprunghafte Diplomatie

ATMOSPHÄRE / STORY



- realistisch fremdartige Welten
- kaum Leerlauf
- kleine Geschichten, auch im Freien Spiel
- Erkunden wird belohnt
- viel Text, wenig Sprachausgabe

UMFANG



- gute Kampagne mit 14 Missionen
- Multiplayer mit bis zu acht Spielern
- Mod-Unterstützung
- sechs Fraktionen mit über 200 Einheiten
- identische Fraktionsgebäude

FAZIT

Bewährtes Age-of-Wonders-Spielprinzip mit überschaubaren Neuerungen. Solide Kämpfe, gute Quests, schwache Wirtschaft.



Mit der passenden Forschung und einer Siedlereinheit könnt ihr auch auf dem Wasser Kolonien errichten. Es gibt auch Marineeinheiten wie U-Boote und Schlachtschiffe.