

Age of Wonders 4

# ICH BAU MIR EINE FANTASY

## STRATEGIE FRÜHLING

Genre: Rundenstrategie Publisher: Paradox Entwickler: Triumph Studios Termin: 2.5.2023

Age of Wonders 4 verbindet Rundenstrategie und Taktikkämpfe. Dabei liegt der Fokus diesmal auf maximaler Freiheit beim Erstellen der eigenen Fraktion. Von Reiner Hauser

Die Welten von Age of Wonders 4 sind hübsch und detailreich...

The Wizard Tower  
+01 Build your Wizard Tower



...allerdings wird der starke Fantasy-Look vielleicht nicht jedem gefallen.

Seit 2017 gehören die Niederländer von Triumph Studios nun schon zum Strategiespezialisten Paradox Interactive. Und die Verbindung ergibt Sinn, steht doch die Rundenstrategie im klassischen Stil von Heroes of Might and Magic genau für die Designsäulen, die der schwedische Publisher auch für seine eigenen Spiele propagiert: Wiederspielwert, Entscheidungsfreiheit und dynamische, reaktive Welten. Selten sind die Früchte einer solchen Verquickung so offensichtlich wie bei Age of Wonders 4, das offensichtlich vom Wissen der Schweden profitiert hat. Allem voran beim Event-Design und den eingebetteten, stapelbaren Tooltips. Doch obwohl Age of Wonders 4 auch sonst eine richtig gute Figur macht, ist zumindest in der Preview-Version noch nicht alles perfekt.

### Das Beste aus zwei Welten

Wie bereits erwähnt ähnelt Age of Wonders 4 in seiner Grundanlage klassischen 4X-Rundenstrategiespielen wie Heroes of Might and Magic. Ihr startet mit einer Stadt, erwehrt sie um Gebäude und schickt von Helden angeführte Armeen aus, die auf der Weltkarte Mobs bekämpfen und dabei vor allem Gold, Mana und Items einsammeln. Im Gegensatz zu vielen Genrevertretern wie Spellforce: Conquest of Eo, orientiert sich Age of Wonders 4 jedoch auch an Civilization. Ihr baut nämlich nicht nur eine Stadt (tatsächlich bis zu sieben Städte) aus, sondern annektiert auch angrenzende Sektoren für mehr Nahrung, Produktion, Gold und Mana. Der ganze Aufbaupart ist dabei gut durchdacht und geht Hand in Hand mit dem Ausheben und Unterhalt von Armeen. Wann immer eine Stadt eine Bevöl-

kerungseinheit erhält, darf sie ein neues Feld anektieren. Je nach Geländeart wählt ihr, ob ihr den neuen Sektor als Mine (Gold), Mühle (Nahrung), Holzfäller (Produktion und Nahrung), Steinbruch (Produktion) oder Mana-Knoten (Mana) anlegt. Zusätzlich findet sich in manchen Sektoren beispielsweise eine Schafsherde, ein Fluss, ein Goldvorkommen oder ein Mana-Pool. Die gewähren dann ein zusätzliches Ressourceneinkommen, werden von Start weg aber von Mobs bewacht.

### Erst würfeln, dann kämpfen

Solche NPC-Camps bekämpft ihr in Taktikschlachten. Bevor ihr in den manuellen Kampf springt, dürft ihr das Ergebnis automatisch auflösen lassen, um einseitigen Begegnungen zu entgehen. Dabei hatten die Entwickler eine clevere Idee: Nach der automatischen Berechnung nehmt ihr das Ergebnis entweder an oder versucht es selbst. Das heißt, ihr müsst nicht ständig bangen, ob die Automatik Mist baut. Denn wenn sie es tut, greift ihr selbst zu den Waffen und verhindert den ausgewürfelten Schaden (oder verschlimmert ihn). Das ist so einfach und clever gelöst, dass wir uns fragen, warum das eigentlich nicht in jedem Spiel Standard ist.

### Die Fantasy-Kämpfe

Die Kämpfe selbst sind dann sehr gewöhnlich. Eine Armee besteht aus bis zu sechs Einheiten und einem Helden. Bis zu drei Armeen auf jeder Seite können an einer Schlacht teilnehmen. Dabei gibt es Fernkämpfer, Nahkämpfer, Tanks, Kampfmagier, Heiler und andere Supporter. Wenn ihr schon mal Rudentaktik im Fantasy-Setting gespielt habt, dürfte euch das alles bekannt vorkommen. Die Einheiten haben Resistenzen gegen unterschiedliche Schadenstypen

und kontern sich teilweise gegenseitig. Manche Truppen haben besondere Fähigkeiten, etwa einen Heilzauber, Taunts oder Mindcontrol. Auch die Positionierung und Drehung einer Einheit ist wichtig. Denn Flankenangriffe verursachen zusätzlichen Schaden, und wer aus der Kontrollzone eines Nahkämpfers heraus will, bekommt einen Schlag ab. Im Gegensatz zu Spellforce: Conquest of Eo wehren sich Einheiten allerdings weniger intensiv gegen Angriffe, und auch Resistenzen sind nicht so bedeutsam, sodass sich das alles sehr klassisch und weniger taktisch spielt. Hauptaugenmerk liegt stets auf der idealen Verteilung des Schadens, um möglichst schnell die gefährlichsten Gegner aus dem Rennen zu nehmen.

Obendrauf kommen noch die Kampfzauber. Ihr erlernt über die Forschung neue Zaubersprüche, um entweder Einheiten dauerhaft und gegen Mana-Unterhalt zu verbessern oder um sie in einer Schlacht kurzzeitig zu buffen, zu debuffen oder direkt Schaden auszuteilen. Ein globaler Wert begrenzt dabei das Mana, das ihr pro Runde für Zauber ausgeben könnt. Highlight: Manchmal könnt ihr eure ganze Rasse transformieren, was ihnen neue, dauerhafte Vorteile gewährt! Eure Helden steigen im Rang auf und erhalten weitere Fähigkeiten und Attributsverbesserungen. Zusätzlich stattet ihr sie mit gefundenen oder bei Quests erlangten Items aus. Immer wieder ploppen nämlich Events auf, die stark an Crusader Kings 3 erinnern.

### Events und Entscheidungen

Die Events richten sich nach eurem Fortschritt, eurer Gesinnung (eure Aktionen und Entscheidungen führen zu einem guten oder schlechten Ansehen in der Welt) und euren Beziehungen zu anderen Fraktionen. Wie in

Civilization gibt es freie Städte. Jede Spieler- und KI-Fraktion kann mit diesen interagieren: angreifen, handeln, diplomatisch vasallisieren und später integrieren. Auf Basis eurer Beziehungen schicken euch die freien Städte Plündertrupps, Söldner oder Questanfragen, um irgendeine Aufgabe für sie zu erledigen. Auch bekommt ihr tendenziell bessere Events, wenn ihr euch »gut« verhaltet. Dafür habt ihr es als »böser« Herrscher leichter, bestimmte Aktionen auszuführen.

### Das Diplomatesystem

Denn das Diplomatesystem in Age of Wonders 4 kennt Beziehungswerte, Verträge, Groll und Kriegsgründe. Das Ganze funktioniert ordentlich, in unseren Partien war es insgesamt aber eher belanglos. Diplomatische Manöver und große Planung waren nie vonnöten. Da könnte Age of Wonders 4 mit Sicherheit noch zulegen. Immerhin führte das System aber auch zu relativ nachvollziehbarem Gebaren der KI. Wenn wir mit einer Fraktion ständig Grenzstreitigkeiten haben, kommt es zu Groll, die Beziehungen verschlechtern sich, und irgendwann trudelt die Kriegserklärung ins Haus. Gleichzeitig hilft das Pflegen von guten Beziehungen dabei, Allianzen zu gründen und sich nicht noch mehr Feinde zu machen. Gerade im Vergleich zu Diplomatiekatastrophen wie bei den meisten Civilization und Total Wars ist Age of Wonders 4 also sehr solide aufgestellt. Auch hier scheint der Einfluss von Paradox nicht geschadet zu haben.

### Viele kleines Details

Bevor wir gleich zum Alleinstellungsmerkmal von Age of Wonders 4 kommen, sei erwähnt, dass das Fantasy-Spektakel auch noch viele andere kleine und kluge Designentscheidungen getroffen hat. Beispielswei-



Die Taktikkämpfe gehen gut von der Hand, die Umgebungen sind abwechslungsreich. Es fehlt nur ein bisschen das besondere Moment.



se boosten annektierte Sektoren den Gebäudebau in der Stadt. Ein Schmied wird durch zwei Steinbruchsektoren 30 Prozent billiger, ein Anlageplatz durch zwei Holzfäller.

Auf der Karte sind außerdem alte Wunder verstreut, die sowohl Lore als auch Events und besondere Kämpfe bieten. Befreit ihr den alten Elfenbaum, die aufgegebene Bastion oder die unheimlichen Höhlen von ihren Besitzern, bekommt ihr meist besonders gute Items als Belohnung. Annektiert ihr den Sektor anschließend mit einer Stadt, dient es obendrein noch als besonders profitables Feld und ermöglicht manchmal auch das Rekrutieren spezieller Einheiten.

Ein weiterer kleiner, aber zentraler Aspekt ist die Ressource »Imperium«. Sie dient als

Ausbreitungsbremse. Ihr müsst nämlich bei jeder Stadtgründung oder -übernahme Imperium ausgeben. Außerdem könnt ihr damit das Wachstum eurer Städte beschleunigen und neue reichsweite Boni freischalten.

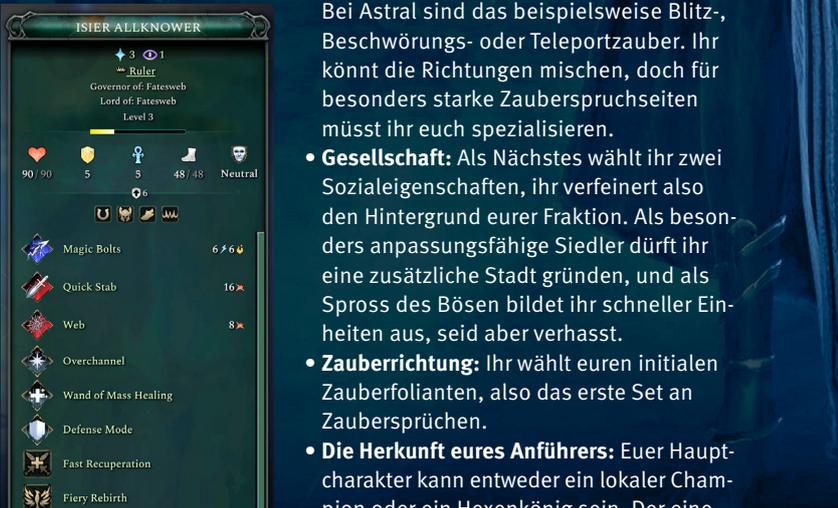
**Das Alleinstellungsmerkmal**

Und damit sind wir beim Perk-System und dem Erstellen eigener Fraktionen. Age of Wonders 4 will seinen Wiederspielwert durch möglichst freie und unterschiedliche Startbedingungen erzielen. Dazu bietet das Spiel einen eigenen Fraktionsbaukasten. In dem dürft ihr Folgendes bestimmen:

- **Rassentyp:** Bietet unter anderem Menschen, Zwerge, Elfen, Ratten oder Kröten

und zwei damit verbundene Volkseigenschaften, beispielsweise mehr Lebenspunkte, Defensivstärke oder auch Abstruseres. So könnt ihr etwa einstellen, dass eure Reiter standardmäßig Spinnen oder Einhörner statt Pferde benutzen.

- **Kultur:** Feudal, barbarisch, industriell, hoch (wie in Hochelfen), dunkel oder mystisch. Jede Kultur bringt eigene Boni sowie eine oder zwei Affinitäten. Mystisch etwa steuert in Richtung »Astral«. Je mehr Affinität ihr in einer Richtung habt, desto schneller schaltet ihr damit verbundene Fähigkeiten im reichsweiten Perk-Baum frei. Affinitäten erhaltet ihr außer hier nur über die Auswahl der Zauberfolianten. Das sind sozusagen Zauberspruch-Sets, die ihr mit fortschreitender Forschung freischaltet. Bei Astral sind das beispielsweise Blitz-, Beschwörungs- oder Teleportzauber. Ihr könnt die Richtungen mischen, doch für besonders starke Zauberspruchseiten müsst ihr euch spezialisieren.



geht eher in Richtung weltliche Macht und der andere in Richtung Magiefokus.

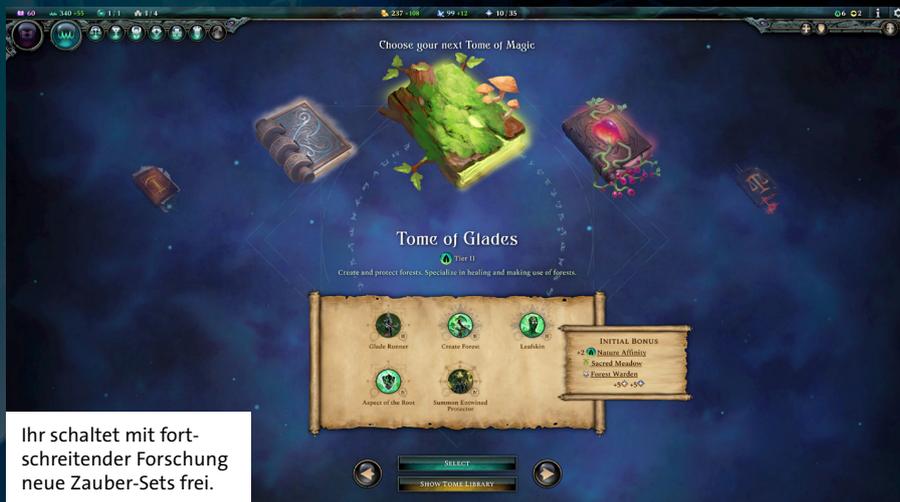
- **Aussehen:** In einem Editor bestimmt ihr das Aussehen eures Anführers (sowie dessen Startbewaffnung) und der Truppen.

### Variabler Weltenbau

Auf ganz ähnliche Weise dürft ihr außerdem die prozedural generierte Welt zusammenklicken. Dabei entscheidet ihr, wie die Welt geografisch geformt ist, welche Arten von Gegnern auftauchen und ob es spezielle Umstände geben soll, etwa Vulkanaktivität, wenig Siedlungsfläche oder besonders viele alten Ruinen. Um das Ganze unter einen Hut mit der Lore zu bringen, spricht das Spiel von Portalen, die die Welten und Magehaven miteinander verbinden. Magehaven ist eine Art außerdimensionale Sammelstätte für gottartige Magieanwender, die von dort aus Welten besuchen, um über sie zu herrschen. Diese Idee führt das Spiel fort, indem es euch erlaubt, besiegt Helden aus dem normalen Spiel oder der Kampagne in euren Pantheon aufzunehmen. Die könnt ihr dann manchmal in einer Partie rekrutieren (pro Stadt bekommt ihr einen weiteren Helden) oder einen davon direkt bei der Fraktionserstellung als Anführer auswählen. Das klingt ebenfalls nach einer super Idee. Leider hieß es, dass sich dieses Feature nicht auf den Multiplayer erstrecken werde. Helden besiegt menschlicher Gegner tauchen dort also nicht auf.

### Die Kampagne ist eher Beiwerk

Weniger ideal ist das für die Kampagne. Die schickt euch nämlich in jeder Mission in ein anderes Reich. Mal müsst ihr als lokaler Champion eurer Volk beschützen, mal schickt euch der Rat in Magehaven zu einer Welt, in der ein böser Hexenmeister sein Unwesen treibt. Das ermöglicht auf der einen Seite völlig unterschiedliche Grundvoraussetzungen für jedes Szenario, auf der anderen kommt relativ wenig Gefühl für die Lore und den Weltenbau auf. Alles ist irgendwie ein wenig beliebig, auch der freie Fraktionsbau befeuert das. Age of Wonders 4 ist also ein ziemlich gut gelungener Fantasy-Baukasten,



Ihr schaltet mit fortschreitender Forschung neue Zauber-Sets frei.

dessen Versatzstücke jedoch inhärent austauschbar sind. Demgegenüber steht Conquest of Eo, das recht wenige Freiheiten bietet, dafür in einer richtigen, ausdefinierten Welt stattfindet. Wie gut die Kampagne von Age of Wonders 4 hintenraus noch wird, können wir aktuell aber noch nicht sagen.

### Der Wiederspielwert gewinnt

Das freie Spiel profitiert hingegen von den neuen Ideen, denn der Wiederspielwert erhöht sich dadurch auf jeden Fall. Wir würden uns nur noch etwas mehr Vielfalt beim Städteausbau wünschen. Bislang spielt sich das bei jeder Fraktion sehr ähnlich. Die Grafik mit ihren vielen Details und starken Farben ist dagegen Geschmackssache. Die Welt ist definitiv hübsch und abwechslungsreich, wirkt jedoch sehr »fantasyig«. Uns wäre ein etwas realistischerer Stil lieber gewesen.

Unsere zwei größten Kritikpunkte sind allerdings andere. Zum einen hat uns die Technik nicht zu 100 Prozent überzeugt. Wie in Total War oder Civilization dauert die Rundenberechnung bei Partien mit vielen Mitspielern selbst auf modernen Systemen ermüdend lange. Im Schnitt eine bis anderthalb Minuten. Das ist akzeptabel und in anderen Titeln ähnlich, doch wir hatten uns von einem Spiel von 2023 ein wenig mehr erhofft. Noch schwerer wiegt, dass Age of Wonders 4 ausgerechnet bei der Erkundung schwächelt,

eigentlich ja die Spezialdisziplin von 4X-Rundenstrategie. Das liegt an den zu geringen Bewegungspunkten der Armeen. Zwar kommen wir überall hin, wenn die Karte klein und überschaubar ist, doch mal ehrlich: In so einem Spiel wollen wir doch große Karten, oder? Und auf denen schränkt uns die Bewegungsreichweite arg ein. Wir hoffen, dass die Entwickler da noch etwas nachbessern.

Insgesamt hat uns Age of Wonders 4 aber auf jeden Fall überzeugt. Und da wir Zugang zum gesamten Spiel bekommen haben, werden wir bis zum Release am 2. Mai noch viele Stunden in das Spiel investieren. ★

### MEINUNG

Reiner Hauser  
@HauserRJ



Es ist zu schade, dass wir noch keine eigenen Screenshots präsentieren dürfen. Denn so kann ich euch Trevor Longbottom, arkaner Meister und Herr über das Krötenvolk der Bloaters, nicht zeigen. Doch auf seinem Einhorn reitend gibt der Mann, ich meine die Kröte, ein Bild für Götter ab. Und auch die nach Wissen strebenden, mystischen Bloater sind in meinem Kopf richtig interessant. Schließlich sind sie wohl die begabtesten Magier in dieser Welt, in der ich gerade versuche, mich gegen zehn KI-Mitstreiter durchzusetzen.

Mein Durchgang mit klassischen, industriegeprägten Zwergen war ebenfalls Spaß, nur war das Szenario recht kurz. Immerhin bleibt mir deren Anführer, Borr Stahlbart, mit seinem Zwerghammer in guter Erinnerung. Denn schon in der nächsten Partie bot er sich als Held für meine Reihen an.

Was ich damit sagen will: Age of Wonders 4 macht schon richtig viel Spaß. Es ist nicht in jeder Hinsicht perfekt, aber doch ein mehr als würdiger neuer Serienteil. Und gute Rundenstrategiespiele kann man ja eigentlich nicht genug haben. Und jetzt verzeiht, ich muss mein Einhorn gegen einen Blitzschlaggraben als Reittier eintauschen ...



Der Fraktionsbaukasten ist ein Highlight. Die vielen Einstellungsoptionen beim Erstellen des eigenen Volkes lassen kaum Wünsche offen. Neben dem Aussehen bestimmt ihr nämlich auch die Eigenschaften.