

Age of Wonders 4

SO VIEL FREIHEIT WIE NIE



GameStar
Gold-Award

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Triumph Studios** Termin: **2.5.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Triumph Studios hat endlich Age of Wonders 4 veröffentlicht. Nach dem SciFi-Ausflug Planetfall kehrt die Serie damit wieder zur Fantasy zurück und hat sich dieses Mal größtmögliche Freiheit auf die Rundenstrategiefahne geschrieben. Von Reiner Hauser



Reiner Hauser

Reiner hat ein Problem: Er spielt generell lieber die »Guten« als die Bösewichte. In 4X-Spielen wie Age of Wonders 4 entspricht sein Hang zum Guten dem Willen, Dinge aufzubauen, statt sie zu zerstören. Daher sind ihm Spielweisen fremd, die auf reine Zerstörung aus sind. Und deshalb kann er es auch nicht leiden, dass bei Civilization grundsätzlich Städte bei einer Eroberung komplett verwüstet werden.



Sowohl aus der Ferne als auch aus der Nähe macht Age of Wonders 4 eine gute Figur.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Heroes of Might and Magic mögt.
- ... ihr gerne herumexperimentiert.
- ... ihr mal wieder ein fertiges Spiel wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr euch eine lange, epische Kampagne erhofft.
- ... euch Immersion sehr wichtig ist.
- ... ihr richtig aufregende Kämpfe erwartet.

Was sollte ein neuer Teil einer Spieleserie bieten? Das Gleiche wie zuvor, nur in besser und hübscher? Oder sollte sich eine Serie weiterentwickeln, auf die Gefahr hin, sich vom Markenkern zu weit zu entfernen oder Neues einzubauen, das dann nicht funktioniert? Ich persönlich könnte das nicht pauschal beantworten. Ihr? Manchmal will ich einfach nur dasselbe wie früher, und dann wieder will ich endlich mal was Neues. Die Entwickler von Triumph Studios jedenfalls haben sich bei Age of Wonders 4 ganz klar für die Neuerung entschieden.

Zwar ist Age of Wonders 4 immer noch ein sehr klassisches 4X-Rundenstrategiespiel im Stile von Master of Magic, Heroes of Might and Magic oder King's Bounty, doch die Maßgabe war klar: Lasst uns zumindest in einem Bereich was anders machen! Und das haben sie: Age of Wonders 4 überzeugt mit großer Freiheit. Ihr dürft euer Volk aus einem großen Baukasten zusammenklicken, genau wie die Karte, auf der ihr spielen wollt. Außerdem wählt ihr Zaubersprüche aus sechs Magierrichtungen und könnt diese beliebig kombinieren, um euren favorisierten Spielstil zu finden. Denn Age of Wonders 4 lässt euch so spielen, wie ihr das wollt, und kann sich damit als ernstzunehmende Alternative im Genre positionieren.

Ein Hauch Civilization

Habt ihr in diesem Zweig des Genres schon einmal ein Spiel gespielt, werdet ihr euch sofort zurechtfinden. Mit von Helden ange-



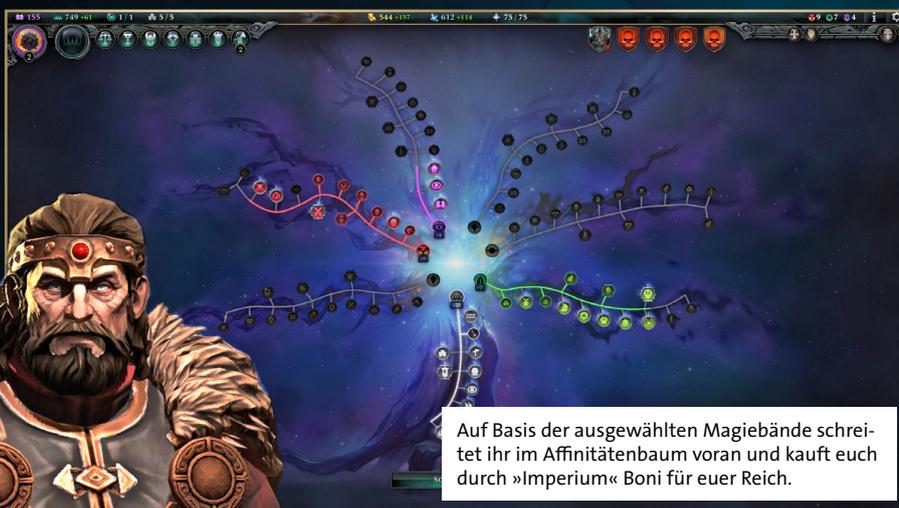
In euren Städten bewirtschaftet jede Bevölkerungseinheit einen Sektor. Ihr wählt aus, was (auf Basis des Terrains) produziert werden soll.



Im Baukasten baut ihr euch ein eigenes Volk und einen Anführer zusammen.



Auf der Karte findet ihr Ressourcen-Spots und Schätze, die von Mobs bewacht werden.



fürten Armeen erkundet ihr auf einer Strategiekarte die Welt. Dabei bekämpft ihr zu erst neutrale Mobs, die Schätze oder Ressourcen-Spots bewachen, mit denen ihr die Produktion eurer Städte stärkt.

Hin und wieder findet ihr auch ein schwer bewachtes Wunder (daher unter anderem der Name), das euch besondere Vorteil gewährt, sobald ihr es erobert und in eine Stadt integriert habt. Age of Wonders 4 hat sich dazu im Gegensatz zum Vorgänger eher an Civilization orientiert: Die Welt ist in kleine Sektoren unterteilt. Mit jeder neuen Bevölkerungseinheit in einer Stadt dürft ihr einen weiteren Sektor in Reichweite annectie-

ren und dabei auswählen, was auf dem Feld produziert werden soll.

Viele Boni oder viel Bevölkerung?

Je nach Geländetyp kann eine Provinz Gold, Produktion (für den Gebäudebau in der Stadt), Nahrung, Wissenschaft oder Mana produzieren. Durch geschicktes Annectieren sinken zusätzlich die Kosten der Gebäude innerhalb der Stadt. Ein Markt oder eine Werkstatt beispielsweise kostet weniger Gold und Produktion, wenn ihr bereits über einen Farmsektor verfügt.

Eine weitere strategische Komponente ist die Sonderwährung »Imperium«. Die generiert ihr langsam durch eure Städte. Ihr beschleunigt damit entweder euer Bevölkerungswachstum, gründet neue Städte oder investiert diese Währung in Affinitäten. Das sind übergeordnete Spezialboni, mit denen ihr eurem Reich besondere Boni verleihen könnt. Allerdings sind eure Optionen hier an das Magiesystem gekoppelt.

Affinitäten je nach Magierichtung

Die Magie ist nämlich in sechs Kategorien unterteilt: Ordnung, Natur, Astral, Schatten, Chaos und Materium (Transformation und Erdmagie). Je nachdem welche Art von Magie ihr erforscht, könnt ihr im weiteren Verlauf andere Affinitäten wählen. Mit der Astralmagie beispielsweise fokussiert ihr euch auf viele aktive Schadenszaubersprüche im Kampf. Eine Affinität im Astralstrang lässt euch nun bereits in der ersten Kampfrunde Zauber wirken, was ansonsten nicht geht.

Bei der Magie unterscheidet Age of Wonders 4 außerdem in Magie auf der Strategiekarte sowie in Magie innerhalb der Kämpfe, die jeweils auf einer eigenen Taktikkarte stattfinden. Beide Magiearten haben ihr eigenes Rundenlimit, ihr könnt also nur eine begrenzte Menge an Mana pro Runde für solche Stärkungs-, Schwächungs- oder Schadenszauber ausgeben.

Das Besondere bei Age of Wonders 4 ist nun, dass ihr eure Magieausrichtung beliebig kombinieren könnt. Ihr könnt euch komplett auf eine Richtung fokussieren und immer mächtigere Zaubersprüche freischalten. Ihr könnt die Magierichtungen aber auch beliebig mischen und auf situativ starke Kombinationen hinarbeiten. Beispielsweise könntet ihr die schadenslastige Astralmagie durch Tierbeschwörungen aus dem Naturzweig ergänzen, um die Frontlinie zu stärken. Denn innerhalb der Kämpfe von Age of Wonders 4 ist es immer wichtig, zähe Frontkämpfer in die Schlacht zu werfen, ansonsten werden eure Zauberer und Fernkämpfer allzu schnell in Stücke gerissen.

Taktikkämpfe: Laufen, zuschlagen, zurückschlagen

Grundsätzlich funktionieren die Taktikkämpfe wie gewohnt. Einheiten haben Aktionspunkte pro Runde, mit denen sie laufen und oder angreifen können. Angegriffene Einheiten wehren sich in der Regel einmal pro Run-



Hier haben wir keine Armee vor Ort, und schon splittet die KI ihre Truppen auf und plündert systematisch unsere Provinzverbesserungen.

de und können flankiert werden. Sowohl Nah- und Fernkämpfer als auch Magier und Helden haben spezielle Fähigkeiten, manche können nur einmal pro Schlacht und manche öfters benutzt werden.

Die Helden wiederum levelt ihr mit der Zeit hoch und rüstet sie mit Items aus, um sie beispielsweise als Tank, Bruiser, Kampfmagier oder Supporter auf den Schlachtfeldern einzusetzen. Stirbt einer eurer Helden, könnt ihr ihn unter Umständen in einer Gruft wiederbeleben. Wenn ihr eine Schlacht verliert, ist der Held jedoch meistens weg – mit Ausnahme des Haupthelden, der spawnt immer nach einigen Runden neu in eurer Hauptstadt. Übrigens: Haupthelden, mit denen ihr eine Partie gewonnen oder die ihr einmal in einer Partie besiegt habt, können in anderen Spieldurchgängen als rekrutierbare Helden auftauchen.

Es gibt kein festes Städtelimit mehr

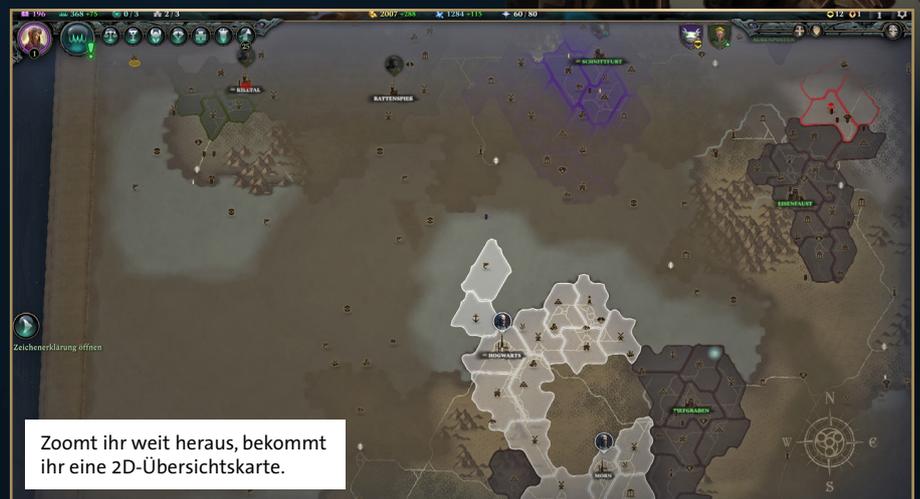
Ihr könnt übrigens anders als noch im Preview-Build theoretisch unendlich viele Städte beherrschen. Dazu müsst ihr allerdings euer Städtelimit im Affinitätenbaum erhöhen, was mit jeder Erhöhung mehr kostbares Imperium kostet. Die Anzahl der Städte bestimmt dabei, wie viele Helden ihr ohne Mali anheuern könnt.

Das ganze Magie- und Affinitätensystem funktioniert wirklich gut und bietet viel Freiraum für Experimente. Ich hatte beispielsweise viel Spaß mit Imperien, die auf Materium, Astral oder Chaos fokussiert waren, konnte mich dagegen aber nicht für Schattenmagie erwärmen. Mir sind Buffs meiner Einheiten lieber als das Debuffen der Gegner. Außerdem habe ich lieber wenige, dafür starke Truppen. Age of Wonders 4 lässt nämlich immer nur maximal sechs Einheiten pro

Armee und maximal drei Armeen pro Schlacht auf jeder Seite zu.

Automatische Schlachten sparen Zeit und Nerven

Da die KI recht kompetent darin ist, ihre Truppen auf einem Haufen zusammenzuhalten, bringt es mir relativ wenig, fünf schwächliche Armeeverbände zu haben. Da setze ich lieber auf drei richtig starke. Außerdem spart mir das Lebenszeit. Ich kann in Age of Wonders 4 nämlich auch wieder Schlachten automatisch auswürfeln lassen. Je stärker meine Truppen sind, desto zuverlässiger funktioniert das. Glücklicherweise kann ich mein Glück beim Auswürfeln jedoch immer folgenlos ausprobieren. Das Spiel hat nämlich eine pfiffige Idee: Wenn ihr mit dem Ergebnis des Auswürfeln unzufrieden seid, dürft ihr die Schlacht jederzeit manuell selbst versuchen. Ich muss also nicht jedes Mal neu laden! Warum ist das eigentlich kein Genrestandard?



Zoomt ihr weit heraus, bekommt ihr eine 2D-Übersichtskarte.



Baukästen für eure Nation und die Welt

Kein Standard ist außerdem die Freiheit, die euch der Titel über das flexibel Magiesystem hinaus noch gewährt. Denn ihr dürft auch die Spielwelt und eure Spezies beliebig anpassen. Wie etwa in Stellaris baut ihr euer Volk und euren Starhelden stets selbst aus einem großen Baukasten zusammen. Dort entscheidet ihr, welchem Kultur-Archetyp (etwa Horde, imperial oder mystisch) das Volk folgen soll, mit welcher Magierichtung ihr startet und welche Spezialboni ihr haben wollt. Coolerweise wirken sich eure Entscheidungen auch auf das Aussehen der Truppen aus. Beispielsweise hatte ich mal viel Spaß mit einem Halblingsvolk, das

»Horde« als Regierungsform hatte und der Chaosmagie folgte (huhu Warhammer 3!). Später kombinierte ich das Ganze mit einem Einschlag von Naturmagie. Da manche Zaubersprüche dauerhaft eure Spezies transformieren, hatte ich am Ende extrakleine Halb-linge mit grüner Haut und barbarischer Ausrüstung, die nach jedem Kampf neue Einheiten generierten. Auch meine astralen Krötenmenschen mit Engelsflügeln waren ziemlich lustig anzuschauen. Aber natürlich könnt ihr ebenso ganz normale Hochelfen mit Ordnungsmagie erstellen. Age of Wonders 4 lässt euch die Wahl.

Auch bei der Kartenerstellung habt ihr alle möglichen Einflussmodifikatoren, etwa ob es in der Welt viele Stadtstaaten (können integriert oder vasallisiert werden) geben soll, welches Klima vorherrscht, welche Feindstypen ihr findet und ob auf den Schlachtfeldern spezielle Bedingungen herrschen sollen. Auf einer der Kampagnenkarten etwa bekämpfen sich Einheiten manchmal gegenseitig, weil sie dort dem Wahnsinn verfallen.

Die Kampagne muss sich der Spielidee unterordnen

Und apropos Kampagne: Die ist in Age of Wonders 4 ein wenig losgelöster als zuletzt, um dem Ansatz der spielerischen Freiheit gerecht zu werden. In fünf sehr unterschiedlichen und lose über eine Geschichte verbundenen Szenarien spielt ihr verschiedene, von euch selbst erstellte Völker und Anführer, um eine Gruppe eitler Godir (so eine Art Halbgottwesen) davon abzuhalten, mit den Mächten des Astralmeeres herumzupfuschen. Das funktioniert alles ganz wunderbar, weil es Geschichte und Spielprinzip gut verknüpft. Allerdings kommt dabei wenig Spannung auf und entsprechend dem flexiblen Ansatz auch wenig Immersion. Die Kampagne macht also Spaß, wird aber keinen bleibenden Eindruck hinterlassen, so viel ist sicher.

Gepolicht, aber nicht perfekt

Allgemein hat Age of Wonders 4 das Problem, ein bisschen »dünn« zu sein und sich

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Es ist faszinierend, wie Age of Wonders 4 durch seinen Fokus auf ein flexibles und freies Spielerlebnis zugleich einen sehr ausdefinierten Charakter als Spiel entwickelt und dennoch ein klein wenig beliebig wirkt, weil die Welt als Baukasten weniger Platz für tiefgehende Immersion bietet. Dennoch ist Age of Wonders 4 ein rundum gelungenes und geschliffenes Spiel geworden, mit dem ich viel Spaß hatte. Besonders das Herumprobieren mit verrückten Völkern und passenden Magierichtungen hat mich immer wieder motiviert. Nur beim grundlegenden Gameplay könnte Age of Wonders 4 noch etwas mehr Abwechslung und beeindruckende Momente abliefern. Da setze ich dann auf kommende Erweiterungen.





Es können maximal drei Armeen zu je sechs Einheiten (inklusive Helden) gegeneinander kämpfen.

nicht allzu stark ins Gehirn zu furchen. Das liegt einerseits daran, dass der flexible Ansatz zwar viel Freiheiten gewährt, aber auf Kosten der Immersion geht. Ein bisschen wie bei einem Rollenspiel, in dem der Hauptcharakter nicht vordefiniert ist (im Gegensatz etwa zu Spielen wie The Witcher, die aber wiederum nur funktionieren, wenn der vorgegebene Charakter auch gut ist). Allerdings merke ich Age of Wonders 4 auch an, dass die Entwickler dem Polish Vorrang vor Features gegeben haben. Ich begrüße das, weil es zu einem runden und zuverlässigen Spielerlebnis führt. Ich hatte in meiner Version in mehr als 40 Stunden dreimal einen Absturz beim Berechnen der Runde, was aber dank ständigem automatischen Speichern kein Problem war.

Manche Spielrichtungen ähneln sich sehr

Jedoch ist das Gameplay manchmal etwas eindimensional und repetitiv. Manche Spielrichtungen ähneln sich stark, so ist der

Städtebau eigentlich immer gleich. Die Wunder könnten noch mehr Eigenleben entwickeln, die immer mal wieder auftauchenden Events und eingestreuten Nebenmissionen könnten noch eindrucksvollere Geschichten erzählen und die Karten generell mehr besondere Locations anbieten. Auch die Items sind nett, aber nicht wirklich beeindruckend. Und die Unterwelt ist für das Spiel so irrelevant, dass ich sie bislang gar nicht erwähnt habe. Das gleiche Problem haben auch die Kämpfe. Die sind nett, aber es fehlt ihnen noch das gewisse Etwas. So richtig coole Einheiten sind eher selten, Lategame-Armeen und -Zauber nicht eindrucksvoll genug. Auch hätte ich gern mehr Wow-Momente, in denen eine gute Kombo oder etwas Glück ein Schlachtfeld so richtig auf den Kopf stellt. Insgesamt hatte ich an den Kämpfen in Spellforce: Conquest of Eo mehr Spaß, nur um ein Beispiel aus der jüngeren Vergangenheit heranzuziehen.

Doch, und das ist sehr wichtig, Age of Wonders 4 macht seine Sache nirgendwo

schlecht. Ich glaube nur, dass die ein oder andere Erweiterung dem Spiel noch guttun wird. Der »Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt«-Ansatz ist wirklich gelungen und sorgt für jede Menge Wiederspielwert. ★

AGE OF WONDERS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 2700K / Ryzen 5 1600X
GTX 670 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 5 5600X
GTX 1070 Ti / RX 5700 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑️ klares Interface ☑️ hübsche Einheitenmodelle
- ☑️ Kontexthilfen wie in Crusader Kings 3 ☑️ wunderschöne Welt
- ☑️ Schlachtfelder wiederholen sich

SPIELDESIGN



- ☑️ große Freiheit ☑️ Baukasten ☑️ manuelles Kämpfen nach Auswürfeln
- ☑️ Events und Nebenmissionen lockern Partie auf
- ☑️ Städtebau immer gleich

BALANCE



- ☑️ Kämpfe können fordernd sein ☑️ »Imperium« taktisch wichtig
- ☑️ KI kompetent ☑️ drei Schwierigkeitsgrade
- ☑️ Unterwelt weitgehend sinnlos

ATMOSPHERE / STORY



- ☑️ farbenfrohe Fantasy ☑️ Einheiten verändern sich optisch
- ☑️ hübsche Erzählsequenzen
- ☑️ vermittelt kein lebendiges Universum
- ☑️ ohne Wow-Momente

UMFANG



- ☑️ viele Einstellungsoptionen ☑️ Multiplayer-Modus
- ☑️ großes Zaubersprucharsenal
- ☑️ Inhalte wiederholen sich
- ☑️ nur fünf Kampagnenszenarien

FAZIT

Age of Wonder 4 setzt eigene Akzente. Für die Genrekronen ist aber der Spielablauf noch etwas zu eindimensional.



Im Pantheon schaltet ihr ein paar Cosmetics frei. Ein vollkommen überflüssiges System.