

Unser technokratisches **Elfenreich** wächst, gedeiht – und liegt im Clinch mit den benachbarten Orks.



Age of Wonders 3

Dieses kolossale Hexfeld-Epos begeistert Staatenlenker, die sich im Tolkien-Universum genauso gut auskennen wie mit dem Taschenrechner. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Triumph Studios (Overlord 2, GS 08/09: 86 Punkte)**
Termin: **1.4.2014** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Wir leben in einem wahrhaft wunderbaren Zeitalter. Da darben Anhänger gepflegter Rundenstrategie jahrelang, und dann erscheint plötzlich ein Genrevertreter nach dem anderen. **Age of Wonders 3** verdankt seine Existenz freilich weniger einem himmlischen Eingriff als einer irdischen Finanzspritze: Der **Minecraft**-Erfinder Markus Persson griff als Fan der Vorgänger dem niederländischen Entwickler Triumph Studios unter die Arme. Tack så mycket, Notch! Dank dir dürften Hobbygeneräle mit einem Faible für **Civilization** und **Heroes of Might & Magic** nun also die Fantasy-Welt Athla

unterwerfen, Reiche gründen, Schlachten schlagen – und in die grandiose Vielfalt dieses Rundenriesen eintauchen.

In Athla bekriegt der von den Menschen angeführte Staatenbund den Elfenhof, der sich den Expansionsgelüsten der Kurzhoren wider-

setzt. In zwei Kampagnen zu je sechs Missionen führen wir die Parteien an. Zwölf Einsätze klingen dürftig, tatsächlich ist **Age of Wonders 3** aber in puncto Umfang ein echtes Schwergewicht. Alleine die beiden Feldzüge nehmen rund 20 Stunden in Anspruch. Dazu kommen acht Einzelszenarien, ein an Optionen reicher Zufallskartengenerator sowie ein Editor, der in unserer Testversion jedoch noch nicht freigeschaltet war. Rundenstrategen bekommen also bereits ohne die folgenden Download-Erweiterungen reichlich Futter, zumal auch die Karten selbst umfangreich ausfallen: Die größten Arenen entsprechen zwar nur ungefähr mittelgroßen **Civilization 5**-Maps, trumpfen dafür aber mit zwei Ebenen auf, neben der Ober- erkunden wir oft noch eine Unterwelt. Dabei haben wir im Test tatsächlich mehr Zeit auf Zufallskarten verbracht als in der Kampagne – einfach weil deren Schnarchstory nicht unbedingt zum Weiter-spielen motiviert, wir auf jeder Karte wieder (fast) bei null anfangen und sowieso stets ähnliche Ziele verfolgen. In den freien Partien können wir hingegen ohne vorgegebene Bündnisse paktieren, die Karten frei erkunden sowie Völker, Einheiten, Zauber, Helden, Gebäude und Fortschritte besser ausloten.

Auch wenn die längst nicht alle sinnvoll sind, bietet **Age of Wonders 3** nämlich beeindruckende Mengen davon. Beispielsweise suchen wir uns in den offenen Partien einen König aus, der zusammen mit unserer Armee über die Karte galoppiert (weitere Helden können wir im Verlauf der Partie an-

heuern). Alle Recken gehören einer von sechs Klassen an, die individuelle Talente mitbringen. Der Erzdruide etwa kann Tiere beschwören, der Schurke

seine Truppen unsichtbar machen. Auch bei der Völkerwahl konfrontiert uns das Spiel mit einem Sextett. Neben Menschen und Elfen gibt's Orks, Zwerge, Goblins und eisenhafte Drakonier, allesamt mit eigenen Einheiten, Gebäuden, Stärken und Schwächen. Alleine schon die Starthelden und Völker ermöglichen interessante Kombinationen – und dann gibt's ja auch noch Talente, beispielsweise spendieren wir unserem König ein Faible für Zerstörungsmagie oder die Spezialfähigkeit »Expandierer«, damit unser Reich schneller wächst. Außerdem erforschen wir Technologien sowie Zauber, die wir sowohl in Schlachten als auch auf Landesebene einsetzen. Beispielsweise entfesseln wir im Gefecht Kettenblitze oder heizen in Städten die Geburtenrate an.

Ein wahrer Fantasy-Koloss

⊕ Stärken

- + enorme Spieltiefe
- + Kampagne, Zufallskarten und Editor
- + fordernde taktische KI
- + temporeiche Schlachten

⊖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftiges Kampfsystem
- mangelndes optisches Feedback

Kontenbindung

Die Verkaufsversion von **Age of Wonders 3** muss via Steam aktiviert und an ein Konto gebunden werden. Eine kopierschutzfreie Fassung gibt's auf Gog.com; wer darin Online-Schlachten schlagen möchte, muss allerdings einen Account beim Internet-Dienst der Triumph Studios anlegen. Offline lässt sich die Gog-Version auch ohne Registrierung spielen.

Tatsächlich überhäuft uns **Age of Wonders 3** derart mit Werten, Optionen, Fähigkeiten und Möglichkeiten, dass wir anfangs etwas Mühe haben, uns zurechtzufinden. Picken wir uns nur mal als Beispiel die »Butterblumenfee« heraus, eine der über 250 Einheiten. Die verfügt über einen Nahkampfangriff (physischer Schaden), eine Fernattacke (Frost-, Feuer- und Energieschaden), außerdem stärkt die Flatterfrau die Moral von Verbündeten, tarnt sich zwischen Bäumen, kann im Dunkeln sehen, darf in Wäldern und Sümpfen weiter ziehen, kann fliegen und ist, weil magisch, geschützt vor diversen Schadzaubern. Derart ausgelassene Zahlenspiele steigern die Spieltiefe, erschweren aber gleichzeitig den Überblick. Obendrein stimmt die Balance nicht immer, manche Magieformeln und Truppentypen sind ihr Geld schlicht nicht wert. Weniger wäre mitunter mehr gewesen, auch wenn Strategen, die sich gerne in komplexe Wechselwirkungen und Zahlentabellen reinfuchsen, hier ihr Eldorado finden.

Doch wie spielt sich **Age of Wonders 3** denn nun? Wie **Heroes of Might & Magic**, jedoch mit weniger Micro-Management und dafür stärkeren Anleihen bei **Civilization**; es verbindet nämlich die Verwaltung eines Fantasy-Reichs mit Taktikschlachten. Auf der strategische Übersichtskarte streifen wir Zug um Zug mit unseren Truppen samt Helden umher, rüsten Letztere mit in Monsterhöhlen erbeuteten Artefakten auf, erkunden die Umgebung, sammeln Rohstoffe und Schätze, gründen Städte und bekämpfen feindliche Armeen. Bei Gefechten versetzt uns das



Auf manchen Karten gibt es zwei Ebenen: eine über- und eine unterirdische. **Unter Tage** können wir Tunnel graben und so manchmal Gegnern in den Rücken fallen.

Spiel in separate Hexfeld-Arenen, auf denen wir meist mehrere Bataillone von Speerträgern, Pikenieren, Priestern und anderen Einheiten befehligen. Das Schlachtsystem ist in seinen Grundzügen schnell erlernt: Jeder Trupp verfügt über Aktionspunkte, mit denen er entweder durchs Gemüse marschiert

oder einem Kontrahenten auf die Mütze haut. Je weiter eine Abteilung zieht, desto weniger Angriffe bleiben übrig. Wir müssen also abwägen:

Führen wir unsere Bogenschützen nah an den Feind heran und nehmen in Kauf, dass sie dann nur einmal feuern können? Oder rücken wir mit ihnen nur ein Feld vor, um dreimal zu schießen – dann aber mit Abzügen auf die Kampfkraft wegen der großen Entfernung? Flankenangriffe, Spezialattacken, Feinheiten wie Erfahrungspunkte, Deckung, Sichtblockaden oder der Glücksfaktor, Spezialfähigkeiten à la »Erstschlag« sowie die individuellen Vorzüge und Nachteile der Truppentypen (manche sind besonders anfällig für bestimmte Schadensarten, aber nahezu immun gegen andere) entfalten eine beachtliche Taktiktiefe.

Eine Eigenheit der Schlachten ist jedoch gewöhnungsbedürftig: Angeschlagene Verbände verlieren zwar Männchen, aber keine Kampfkraft; sie fechten so lange mit voller

Bist du's, MoM?

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Age of Wonders 3 versetzt mich in regelrechte Nostalgie, weil es mich derart ans gute, alte Master of Magic erinnert. Mit den Helden, der Zaubersforschung, den Völkern und ihren Eigenheiten – aber auch mit der durchwachsenen strategischen KI. Wie im 21 Jahre alten Microprose-Klassiker ziehen die Feinde auf der Hauptkarte gerne mal wirt, lassen Städte unbewacht und greifen nur mit Kleinstarmeen an. Immerhin trumpfen sie dafür im Gefecht auf, beispielsweise fallen sie meinen Truppen bevorzugt in die Flanke. Und abgesehen vom schwankenden Computer-IQ gibt's für mich sowieso fast nichts zu mäkeln. Schon klar, der Wust aus Werten, Fähigkeiten und Supersonderspezialschlachtbedingungen überwältigt zum Beginn. Aber genau solche Strategiespiele liebe ich: Anfangs kopiere ich nur Bahnhof, aber je mehr ich mich reinfuchse, desto mehr Möglichkeiten stehen mir offen. Auch wenn die Reichsverwaltung an sich weit weniger Tiefgang entwickelt als in Civ 5, bieten der reichhaltige Einheiten- und Spezialfähigkeitenpool jede Menge Strategiestoff, an dem ich mich in den kommenden Monaten festbeißen kann. So wie damals an Master of Magic.

Fast schon zu viel des Guten



Bei **Belagerungsschlachten** sind die Verteidiger im Vorteil: Ihre Fernkämpfer feuern von den Wehrgängen weiter als die Angreifer.



Unser Held leuchtet dem Gegner mit einem **Feuerball** heim.

Der Magiesturm rund um diesen **Mana-knoten** verringert die Effizienz unserer Fernangriffe.



Eine neutrale Stadt bittet uns, einen **Drachen** zu erlegen, der sich als angenehmer Widersacher entpuppt.



Stärke weiter, bis sie aufgegeben sind. Es wirkt etwas albern, wenn ein Verband aus sechs Musketieren genauso durchschlagende Salven abfeuert wie einer, bei dem sich nur noch ein Schütze auf den Beinen hält. Einheiten mit vielen Lebenspunkten sind so im Vorteil. Stoßen wir auf solche Übergegner (etwa einen Drachen), lohnt es sich, die Auseinandersetzung auszuwählen zu lassen. Dann fällt nämlich unsere zahlenmäßige Überlegenheit stärker ins Gewicht. Ansonsten erzielen wir aber stets bessere Ergebnisse, wenn wir persönlich kommandieren, obwohl der KI-Gegner mitunter clever zieht.

Auf der strategischen Ebene hingegen rennt die KI gerne mit Winzarmeen ins Verderben, statt ihre Kräfte zu bündeln. Der Spielablauf erklärt sich hier weitgehend von selbst; Städte dienen vor allem dazu, neue Truppen zu rekrutieren und kriegswichtige Rohstoffe zu produzieren. Neben Gold (für Gebäude, Einheiten und Unterhalt) sind das Mana für Zauber sowie Wissen zur Erforschung neuer Truppentypen, Hexereien und Fähigkeiten. Die Stadtverwaltung fällt indes weniger komplex aus als beim großen Bruder **Civilization 5**; es gibt auch keine Handelsrouten, Spione, Religionen oder andere Nebenschauplätze – selbst die Diplomatie bleibt rudimentär. Dafür bekommen wir gelegentlich Nebenmissionen, beispielsweise befreien wir im Auftrag eines neutralen Stadtstaats eine Mine von einem Drachen. Zur Belohnung gibt's Rohstoffe, Helden-Items – oder den Stadtstaat selbst, der unserem Reich beiträgt. Die Verwaltung der Fantasy-Nation ist trotz der geradlinigen Mechanik ein entscheidender Spielbestandteil. Denn wenn wir nicht darauf achten, dass unsere Bürger produktiv und zufrieden sind, dass ausreichend Ressourcen im Lager liegen und dass wir möglichst

viele Items für unsere Recken erbeuten, finden wir uns in den Taktikschmützeln schnell auf der Verliererseite wieder. Erfolgreiche Anführer müssen in **Age of Wonders 3** also als Kaiser und als General brillieren. Das gilt auch für Mehrspielerpartien, die wahlweise online, im lokalen Netzwerk oder ganz altmodisch abwechselnd am selben Rechner ausgetragen werden. **Age of Wonders 3** spielt sich auch im Multiplayermodus angenehm flott, allerdings geht bei Simultanzügen mitunter die Übersicht flöten; wir bevorzugen die optionale abwechselnde Variante – aber wir sind ja auch Rundenstrategen der alten Schule. Rüdiger Steidle / GR



Weniger wäre mehr

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Über 250 Einheiten, mehr als 300 Talente, über 100 Gebäude, unzählige Zaubersprüche und Sonderfertigkeiten – das verspricht Profistategen monatelangen Spielspaß, dürfte aber manchen Genereuling abschrecken. Dabei ist **Age of Wonders 3** in seinen Grundzügen schnell erlernt, zumal das Online-Handbuch bei Fragen fast immer weiterhilft. Trotzdem wundere ich mich, ob das Spiel nicht noch besser geworden wäre, wenn die Macher einen Teil der Inhalte gestutzt und geschliffen hätten. Dann könnte ich mich nämlich auf die Taktik konzentrieren, statt ständig Werte, Fähigkeiten und Effekte zu vergleichen. Davon abgesehen bin ich überrascht, wie frisch und temporeich sich **Age of Wonders 3** spielt, obwohl (oder gerade weil?) es nicht viel anders macht als seine beiden angegrauten Vorgänger. Aber warum Gutes verändern? Was läuft, das läuft.

TERMIN 1.4.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

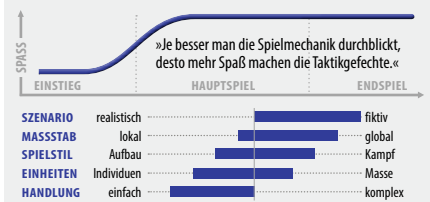
Age of Wonders 3

Rundenstrategie

Publisher Eurovideo
Entwickler Triumph Studios
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Kurzanleitung
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Zufallskarte (8), Einzelszenario (8)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk, an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Gut
»Für ein Rundenspiel überraschend temporeiche Partien.«

GRAFIK

- übersichtliche Strategiekarte
- hübsche Lichtstimmungen
- einige wenige ansehnliche Zauber
- spärliche Animationen
- überwiegend schwache Spezialeffekte

SOUND

- Profisprecher tragen die Story vor
- atmosphärische Umgebungsgesänge
- abwechslungsreiche Orchesteruntermalung
- Soundtrack ohne echte Höhepunkte
- dünne Kampfkulisse

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade
- umfangreiche Hilfen
- Kampfverlauf stets nachvollziehbar
- erlaubt viele Spezialisierungen
- erschlägt Einsteiger
- nicht alle Truppen und Zauber sinnvoll

ATMOSPHÄRE

- vielfältige Landschaften, Einheiten und Gebäude
- stimmige Licht- und Wettereffekte
- manche Stadterweiterungen auf Karte sichtbar
- uninteressante, schlecht inszenierte Story

BEDIENUNG

- Tastaturkürzel beschleunigen Spielablauf
- Steuerung fix erlernt
- umfangreicher Kartengenerator
- übersichtliche Menüs
- wenige Statistiken
- Karte teils unübersichtlich

UMFANG

- zwölf Missionen lange Kampagne
- Zufallskarten
- acht Einzelszenarien
- viele taktische Feinheiten
- zusätzlicher Karteneditor
- hoher Wiederspielwert

STARTPOSITIONEN

- zufällige oder festgelegte Startbedingungen
- Städte und Festungen lassen sich gründen
- Terraforming möglich
- manche Startpositionen auf Zufallskarten sind unhaltbar

KI

- fähige Gegner auf der taktischen Karte
- anpassungsfähige KI lässt Szenarien immer anders ablaufen
- mangelnde strategische Übersicht
- Computergeneral lässt sich leicht ablenken

EINHEITEN & GEBÄUDE

- gigantische Menge an Truppen und Gebäuden
- für jedes Volk individuelle Kämpfer und Bauwerke
- einzigartige Monster
- viele Einheiten mit Spezialfertigkeiten
- jede Menge Zauber

ENDLOSSPIEL

- interessante Völker und Klassen
- vielfältige Zufallskarten
- zwei Höhenstufen: überirdisch und unterirdisch
- dünne Diplomatie
- wenig Drumherum (Handel, Spionage, Religion)

