



Einleitende Worte

Hallo und Herzlich Willkommen zu einem kleinen Tutorial zum neuen Fantasystrategiespiel Age of Wonders 3 von den niederländischen Triumph Studios. Vieles an Inhalten kann man sich durch die Kampagne oder das im Spiel enthaltene "Buch der Wunder / Tome of wonders" zusammenreimen. Aber ab und zu ist es doch hilfreich eine kleine Anweisung oder einen Hinweis, samt Bebilderung, zu haben um sich zurechtzufinden. In diesem Zusammenhang haben Writing Bull und ich, Pucc, sich zusammengetan und werden ein dual zu veröffentlichendes Tutorial erstellen. Ich werde jeweils Dokumente zu bestimmten Teilen des Spiels in PDF-Form zusammenfassen und verpacken und Writing Bull wird sich der Thematik dann mit einem entsprechenden Videotutorial annehmen. So hoffen wir euch immer die persönlich optimierte Möglichkeit sich schlau zu machen bieten zu können.

Dieses Dokument ist ein "living document". Das heißt es wird jeweils anlaßbezogen ergänzt und geschlossen veröffentlicht. Natürlich könnt ihr in [unserm Unterforum auf civforum.de](http://unserm-Unterforum-auf-civforum.de) auch Vorschläge für Ergänzungen oder Änderungen des Tutorials machen. Ziel ist es auch ein Inhaltsverzeichnis zu haben in dem auch Links zu Writing Bulls Video-Tutorials enthalten ist.

Ein kleiner Hinweis noch in eigener Sache. Dieses Dokument und die Videos dazu entstehen nur durch die Zusammenarbeit von Writing Bull und mir. Es hat keinerlei offiziellen Charakter und ist "von Fans des Spiels für Fans". Falls ihr das Dokument in Gänze oder auch in Teilen weiterverbreiten, verändern oder allgemein anders als privat nutzen wollt, bitten wir euch um kurze Mitteilung via PN im civforum.de an Writing Bull beziehungsweise an mich.

Inhaltsverzeichnis

Einleitende Worte	1
Spielerstellung bzw. Spielmodi	5
Spielmodi	5
Neuer Feldzug	5
Neues Szenario.....	5
Neue Zufallskarte	6
...weiter	6
Erstellung eines Spiels / einer Karte [automatisch]	7
Grundeinstellungen	7
Anzahl der Spieler	7
Schwierigkeitsgrad	8
Kartengröße	8
Kartentyp.....	8
Spielfluss	8
Spieltechnische Einstellungen.....	9
Einstellungen bezüglich der Mitspieler.....	9
Siegbedingungen.....	9
Teams	9
Zugeinstellungen.....	10
Anführer auswählen.....	10
Kampfmodi.....	10
Erweiterte Regeln	10
Erstellung eines Spiels / einer Karte [manuell]	11
Charaktererstellung	12
Grundsätzliches.....	13
Klasse.....	13
Rasse	13
Geschlecht.....	14
Talente / Spezialisierungen.....	14

Details	15
Aussehen	15
Anführer speichern	15
Das Interface	16
Die Strategische Karte.....	16
Teil 1	16
Teil 2 / Ressourcenanzeige.....	17
Teil 3	18
Teil 4	18
Teil 5	19
Bewegungspunkte.....	19
Städte / Stadtausbau	21
Gründung von Städten	21
Kultur/Einflußsphäre.....	22
Ressourcen/Stadtwachstumsanzeige	22
Einheitenreiter	23
Gebäudereiter	23
Reiter „Vorhandene Gebäude“	23
Reiter Stadtaktionen	24
Exkurs: Building Queue	24
Allgemeines zu Städten.....	25
Einheiten	26
Zivile Einheiten.....	26
Siedler	26
Baumeister / Bautrupps	26
Militärische Einheiten	27
Standardeinheiten	27
Freischärlereinheiten	28
Helden.....	28
Hauptheld.....	28
Rekrutierbare Helden.....	28
Erfahrungspunkte / Ränge	29
Das Zauber bzw. Forschungsbuch.....	30
Das Forschungsbuch	30

Strategische Zauber	32
Kampfzauber	32
Reichsverbesserungen	33
Hotkeys / Shortcuts.....	34
Quellenverzeichnis.....	36



Spielerstellung bzw. Spielmodi

Spielmodi

In Age of Wonders 3 gibt es verschiedene Spielmodi und dementsprechend auch unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten für jeweilige Spiel. Im folgenden Screenshot des Hauptmenüs kann man die 3 verschiedenen Modi sehen.



Neuer Feldzug

Beinhaltet die Kampagnen von Age of Wonders 3. Sie führen einen am Anfang mit relativ leichten Missionen in das Spiel ein und bieten somit einen guten Einstieg in das Spiel. Natürlich wird hier auch der Plot / die Handlung des Spiels in Episoden bzw. Missionen dargestellt. Hier spielt man mit "vorgefertigten" Helden um die sich die Storyline entwickelt. Variieren kann man hier noch den Schwierigkeitsgrad und ob die Züge der Spieler/KI gleichzeitig oder nacheinander berechnet/durchgeführt werden sollen.

Neues Szenario

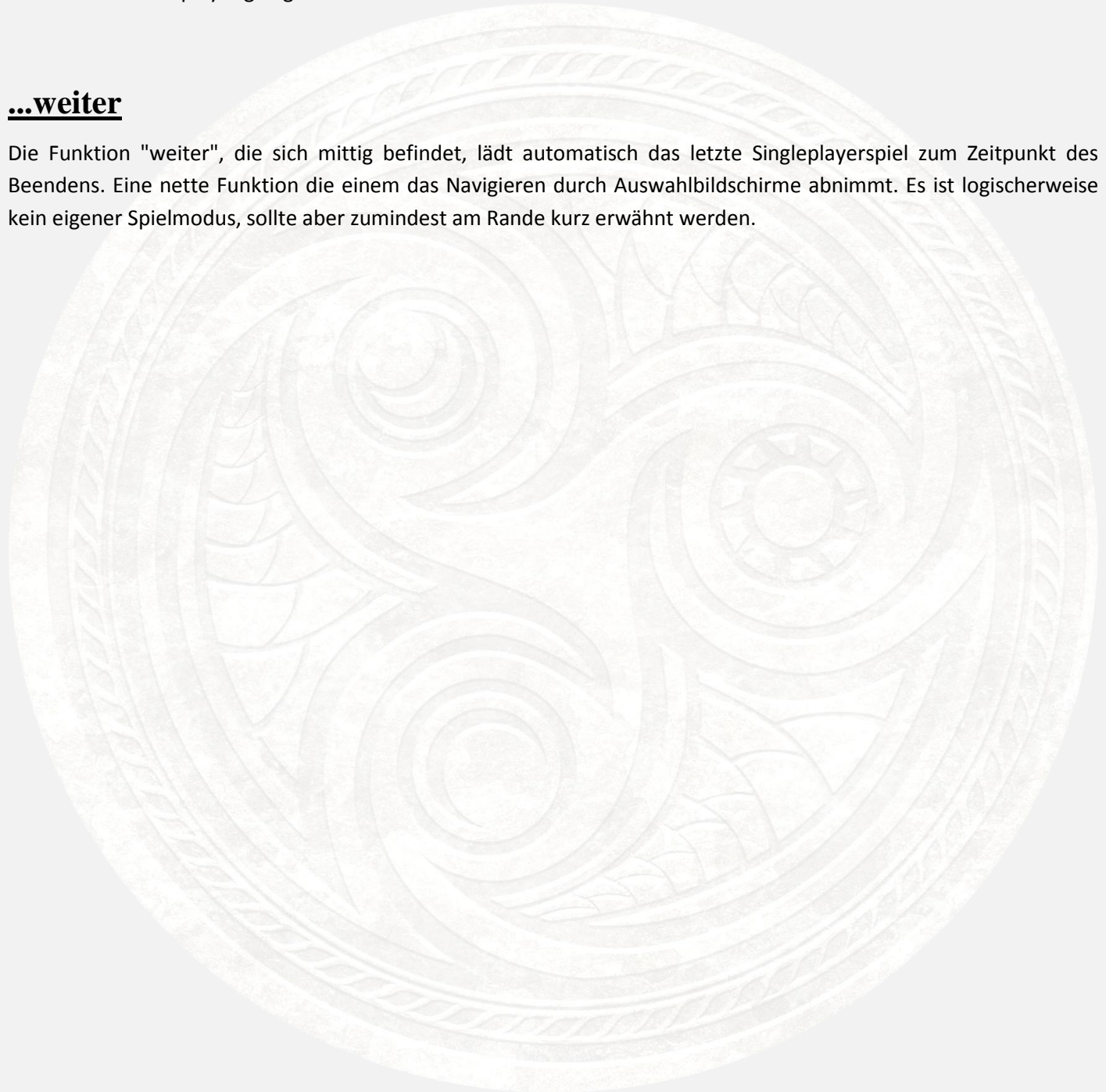
Hat unterschiedliche, vorgefertigte Missionen zum Inhalt bei denen man aber die Helden individuell gestalten kann. Diese Karten sind in Größe und Spieleranzahl vordefiniert, allerdings kann man auch hier noch gewisse Unterpunkte wie Schwierigkeitsgrade, ob synchron gezogen wird o.ä. individuell anpassen. Außerdem kann man die Szenarienkarte auch für den Multiplayer nutzen.

Neue Zufallskarte

Hier ist alles frei einstellbar. Von Anteil von Meer und Gebirgen über Schwierigkeitsgrade bis hin zur Erstellung von eigenen Charakteren. Kleines Highlight ist die Möglichkeit, dass von einem selbst erstellte Helden -die man nicht selbst spielt- auch als Gegner auftauchen können, da sie dem allgemeinen Heldenpool zugeordnet sind. Natürlich auch für den Multiplayer geeignet.

...weiter

Die Funktion "weiter", die sich mittig befindet, lädt automatisch das letzte Singleplayerspiel zum Zeitpunkt des Beendens. Eine nette Funktion die einem das Navigieren durch Auswahlbildschirme abnimmt. Es ist logischerweise kein eigener Spielmodus, sollte aber zumindest am Rande kurz erwähnt werden.



Erstellung eines Spiels / einer Karte [automatisch]

Grundeinstellungen

Die meisten Möglichkeiten zur Anpassung der Karte an die eigenen Bedürfnisse hat man derzeit im Bereich der Zufallskarten. Es wird wohl auch demnächst ein Karteneditor von den Triumph Studios erstellt/ zur Verfügung gestellt. Aber solange das noch nicht vorhanden ist möchte ich in diesem Kapitel erst einmal auf die bereits vorhandenen, beachtlichen, Möglichkeiten eingehen.



Im ersten Spielerstellungsbildschirm kann man 5 wichtige Eckpunkte bestimmen.

Anzahl der Spieler

Man kann hier von einem Gegenspieler bis zu maximal 8 einstellen. Ob diese vom Menschen gesteuert oder von der KI gesteuert werden kann man später bestimmen.

Schwierigkeitsgrad

Man kann von Knappe bis Kaiser einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Nach Aussage von EuroVideo, dem deutschen Vermarkter des Spiels, wird der SG aber keinen Einfluss auf Baugeschwindigkeiten o.ä der KI haben, sondern eher Einfluss auf ihr (taktisches) Verhalten haben. Informationen dazu könnt ihr Writing Bulls [Interview mit Florian Emmerich](#) (Euro Video) entnehmen. In der bisherigen Preview Version sind die Unterschiede noch marginal, aber nach dem offiziellen Release wird dieser Unterpunkt genauer definiert und beschrieben.

Kartengröße

Unterscheidet sich in die 4 Punkte "Klein", "Mittel", "Groß" und "Sehr Groß". Inhaltlich selbsterklärend sollte man hinzufügen, dass auch kleine Karte schon gefühlt recht groß sind und eine anspruchsvolle Spieldauer aufweisen können. Ein weiterer Punkt ist, dass sehr große Karten recht lange zum Laden benötigen und vor allem im "Endgame" zu etwaigen Warte/Ladezeiten zwischen den Turns führen können.

Kartentyp

Hier wird zwischen den Typen "Land", "Kontinente" und "Inseln" unterschieden. Außerdem hat man die Möglichkeit den Modus "Zufall" auszuwählen. Jeder Typ an sich ist wieder relativ selbsterklärend und bietet verschiedene Vor- und Nachteile. Bei insellastigen Karten zum Beispiel spielt der Forschungsbereich "Seefahrt" eine größere Rolle und Übergänge im Erdreich gewinnen ebenfalls an Bedeutung.

Spielfluss

Zu guter Letzt kann man hier noch einstellen mit welchen Startvoraussetzungen man das Zufallsspiel angehen will. Man kann mit gewachsener Residenzstadt / mehreren Städten oder mit einem Siedler für eine freie Entscheidung der Gründungsposition beginnen. Genauso einstellbar ist, ob man mit kleiner oder großer Armee startet. So kann man auch wenn nur wenig Zeit ist, direkt in ein spannendes Spiel einsteigen.

Alle hier in verschiedenen Stufen zusammengefassten Vorschläge kann man unter dem Button "Erweitert" auch im Detail anpassen. [Dazu aber später mehr.](#)

Spieltechnische Einstellungen

Nachdem man die Karte nach seinen Wünschen eingestellt hat kommt man nach dem Bestätigen in ein Fenster wo man Einstellungen bezüglich der Mitspieler/KI und des Ablaufs treffen kann.



Einstellungen bezüglich der Mitspieler

Im linken Teil des Bildschirms kann man die einzelnen Völker, die Anzahl hat man ja vorher festgelegt, zuordnen. Man kann wählen zwischen menschlichen Mitspielern und der KI. Gleichzeitig weist man der KI dann einen der Schwierigkeitsgrade [Knappe bis Kaiser] via Drop Down-Menü zu.

Siegbedingungen

Das Feld "Verbündetensieg" ermöglicht es Spielern, die ein Bündnis eingegangen sind, gemeinsam zu gewinnen. [anstatt sich am Ende auch noch um den Sieg zu duellieren]

Teams

Man kann alle Spieler/KI des Spiels auch Teams zuordnen. Diese werden dann *was die Siegbedingungen angeht* wie Bündnispartner behandelt.

Zugereinstellungen

Man kann via Drop-Down-Menü festlegen, ob die Spieler und die KI synchron ziehen sollen oder sequenziell. Bevor man ein Spiel, insbesondere MP startet, sollte man sich weitreichenden Folgen bewusst sein. Standardmäßig ist die Einstellung "Züge gleichzeitig" gewählt um einen schnellen und flüssigen Ablauf zu ermöglichen, aber meine persönliche Empfehlung ist "Züge nacheinander" zu wählen. Sonst wird es später ein Rennen um schnellere Armeebewegungen gegen die KI/Mitspieler.

Des Weiteren kann man via Schieberegler auch die Zugdauer von einer bis fünfzehn Minuten begrenzen. [Man muss erst den Haken setzen bevor man den Schieberegler bewegen kann].

Anführer auswählen

Hier kann man festlegen wie die Anführer [Rasse, Klasse, etc.] den Spielparteien zugewiesen werden. Man hat hier fünf Möglichkeiten:

- ❖ Zufall
- ❖ Menschen abändern - Hierbei kann jede HI sich seinen Helden selbst auswählen/basteln. [KI = Zufall]
- ❖ Alle abändern - s.o. nur dass der Spielleiter auch die KI genau festlegen/basteln kann
- ❖ Menschen wählen - Menschen dürfen aus dem vorgegebenen Pool einen Helden wählen [KI = Zufall]
- ❖ Alle wählen - s.o. nur dass der Spielleiter auch die KI aus dem vorgegebenen Pool auswählen kann

Kampfmodi

Hier kann man Standardvorgehensweisen bei taktischen Kämpfen einstellen.

- ❖ Immer fragen - Abfrage vor jedem Kampf
- ❖ Immer automatischer Kampf - selbsterklärend
- ❖ Immer Fragen zwischen Menschen - hier werden alle Kämpfe gegen die KI automatisch geführt
- ❖ Immer taktischer Kampf zw. Menschen - hier werden alle Kämpfe gegen die KI automatisch geführt

Erweiterte Regeln

Hier kann man die Anzahl der Ressourcen bei der Startstadt, die maximale Anzahl von rekrutierbaren Helden und die Anzahl von Starttalenten auswählen. Auch kann man hier das Spiel künstlich erschweren indem man die Möglichkeiten der Kartenerkundung und Stadtgründung deaktiviert.

Erstellung eines Spiels / einer Karte [manuell]

Zusätzlich zu den oben genannten Möglichkeiten kann man sich das Spiel, beziehungsweise die Karte noch detaillierter auf den Leib schneiden. Indem man im Auswahlbildschirm auf "Erweitert" klickt erscheint dann ein weiteres Fenster in welchem man anhand von Drop-Down Menüs und im Reiter Geographie durch Schieberegler die Bedingungen des Spiels definieren kann.



Hier kann man auch zusätzlich die Option "Erdreich" dazu schalten. Beim automatischen Erstellen scheint dies, nach mehreren Tests, dem Zufallsprinzip zu unterliegen ob es ein Erdreich gibt.

Hat man hier seine Auswahl getroffen kommt im nächsten Fenster zu den [Spieltechnischen Einstellungen](#).

Charaktererstellung

Wie bereits angesprochen hat man die Option nur vorgefertigte Helden zu nehmen. Die Auswahl ist auch schon sehr vielfältig und lässt kaum Wünsche offen. In den 3 "Kreisen" neben den Helden kann man deren ausgewählten Talente sehen.



Zu jedem der vorgefertigten Helden kann man rechts auch eine kleine Geschichte lesen. Und

Nichtsdestotrotz hat man natürlich die Möglichkeit seinen Helden Avatar nach eigenem Gusto zusammen zu stellen. Im Folgenden werde ich darauf eingehen, ohne natürlich jeden Unterschied der Frisuren o.ä. zu zeigen. das kann man selbst am Besten erkunden. Dafür klickt man einfach auf den Button "Neuer Anführer".

Man hat auch die Möglichkeit diese selbsterstellten Helden zu speichern. Diese tauchen dann im Reiter "Eigene" auf und können bei Zufallskarten sogar als Gegner auftauchen. das verleiht so manchem Spiel einen besonderen Charme.

Grundsätzliches

Im ersten Bildschirm werden die grundsätzlichen Eigenschaften wie Herkunft, Klasse und Talente festgelegt.



Klasse

Die Klasse hat wohl den größten Einfluss auf viele Fähigkeiten und Bereiche. Insgesamt gibt es 6 unterschiedliche Klassen.

- ❖ Erzdruide (Heilung und heilige Magie)
- ❖ Hohepriester (Magie/Überzeugung)
- ❖ Kriegsherr (Nah/Fernkampf)
- ❖ Schurke (Fernkampf, Assasinenangriffe, Vergiften u.ä.)
- ❖ Technokrat (Fernkampf mit Muskete, Erzeugung und Nutzung von Maschinen)
- ❖ Zauberer (Nutzung klassischer destruktiver Magie oder feindbeeinflussender Magie)

Rasse

Auch hier werden 6 Rassen unterschieden. Sie unterscheiden sich natürlich auch und haben zum Beispiel auch einen Einfluss auf die Haltung der KI einem gegenüber.

- ❖ Drakonier
- ❖ Elfen
- ❖ Goblins
- ❖ Menschen
- ❖ Orks
- ❖ Zwerge

Geschlecht

Hat keinerlei Einfluss auf Werte oder Beziehung, sondern nur für einen selbst als ästhetischen Faktor.

Talente / Spezialisierungen

Man kann in den Spieleinstellungen auch die Anzahl der Talente einstellen. Das Maximum beträgt jedoch 3. Talente beeinflussen Forschungsmöglichkeiten und diverse andere Boni im Spielverlauf. Die Liste sieht dann in etwa so aus.



Man hat die Auswahl aus verschiedenen Talenten. Diese erstrecken sich über die bekannten Elementartalente. Diese gibt es als Adept/Basis und Meister/Fortgeschrittenen-Talente.

Es gibt auch noch die Talente der Schöpfung (gute Einstellung) und Zerstörung (böse Einstellung). Diese wirken auch direkt auf die Haltung von anderen Völkern zu einem selbst ein, neben den Einflüssen auf Forschungsmöglichkeiten u.ä. . Auch diese Talente gibt es als Adept / Meister-Ebene.

Wenn die Verstärkung eines Talenten, also die Meisterebene wählt, was 2 der maximal 3 Slots kostet, hat man natürlich die Möglichkeit höhere Magie in die jeweilige Richtung zu erlernen.

Es gibt noch die Fähigkeiten "Expandierer" und "Kundschafter" die auch Einfluss auf das Spiel und auch die Forschungsmöglichkeiten haben. Sie ermöglichen aber keine Zauber o.ä. im taktischen Kampf. Auch gibt es hier keine Meisterebene. Sie sind "simple" reichsverbessernde Talente.

Details

Aussehen

Wenn man sich für diese grundlegenden Punkte entschieden hat kommt man mit "Weiter" in den ästhetischen Bildschirm. Hier kann man das Aussehen des Helden, seines Wappens, den Namen und noch vieles mehr anpassen [u.a. auch das Porträt welches einen im Interface später anlacht].



Was die Editierung des Aussehens angeht sollte es eigentlich selbsterklärend sein. Mit den Lupen links unten kann man herein und heraus zoomen um sich die Details wie Tattoos genauer anzuschauen. Wenn man das alles manuell macht ist das schon recht aufwendig. deswegen kann man hier (und übrigens auch schon im vorherigen Bildschirm) auf "Zufällige Erstellung" gehen. dann wird ein neuer Avatar generiert, den man dann noch anpassen kann. Dieses Neuladen des Avatars geht sehr zügig und man hat gute Chancen recht schnell etwas Passendes zu finden was man nur noch fertig anpassen muss. Aber das nur als kleinen Hinweis am Rande. Ansonsten sieht man hier auch nochmal sämtliche Einstellung der Charaktererstellung diesem Bildschirm, so kann man gegebenenfalls doch noch bereits getroffene Entscheidungen bemerken und ändern.

Anführer speichern

Wenn man das Feld "Anführer speichern" rechts unten aktiviert wird der Held automatisch in die Liste "Eigene Helden" verschoben und kann immer wieder angewählt werden. Und wie bereits erwähnt besteht die Möglichkeit auch auf Zufallskarten auf sie als KI/Gegner zu treffen. Bisher haben wir noch keine Möglichkeit gefunden einmal erstellte Helden zu Freunden zu senden, aber das wird sicher nur eine kleine Datei im My Games Ordner von Windows sein.

Das Interface

Natürlich gibt es viele verschiedene Interface-Ansichten auf die wir noch eingehen werden. Aber beginnen werde ich mit der Strategischen Karte.

Die Strategische Karte

Ich habe mal in einen Screenshot die grundlegenden Informationen eingetragen auf die ich im Folgenden noch genauer eingehen werde. Beginnen werde ich es im Uhrzeigersinn links oben.



Teil 1

Übersichtstafel

Klickt man hier herauf werden einem verschiedene Übersichten angezeigt. Zum Beispiel alle Städte, alle Helden, Armeen o.ä. Sehr übersichtlich gestaltet in verschiedenen Reitern.

Diplomatiemenü

Hier kann man mit allen bereits getroffenen Gegnern oder auch Alliierten in Kontakt treten. Man kann Grenzöffnungen, Frieden vereinbaren oder auch den Krieg erklären oder Gegenstände handeln. Hier kann man auch seinen Ruf und sein Verhältnis zu den Anderen einsehen.

Buch der Wunder

Im Original das "Tome of Wonders" ist eine Art Zivilopädie. Das sollte es am besten beschreiben. Dort sind (fast) alle Inhalte des Spiels aufgeführt und erklärt. Die Artikel sind untereinander verlinkt und ermöglichen so eine erschöpfende Recherche der offenen Fragen. Es bietet auch die Möglichkeit einer Schlagwortsuche.

Teil 2 / Ressourcenanzeige

Hier werden aktuelle Werte der jeweiligen Ressourcen, sowie ihr ründliches Einkommen (immer in Klammern hinter dem aktuellen Wert) angezeigt.

Gold

Wie in jedem Strategiespiel ein essentieller Faktor. Man braucht ihn um Gebäude oder Einheiten zu bauen/unterhalten, um Helden zu rekrutieren oder um es als diplomatische Masse einzusetzen und noch vieles mehr.

Mana

Wird auch zum Bau/Unterhalt von Einheiten oder Gebäuden benötigt, um Zauber zu wirken.

Wissen

Zeigt den Wert an mit dem man derzeit forscht.

Zauberpunkte

Um Zauber im Kampf oder auf der strategischen Karte zu Wirken benötigt man Zauberpunkte. Diese werden jeweils zum Rundenende aufgefüllt (voll). Es wird NICHT unterschieden zwischen strategischen/taktischen Zauberpunkten. Der Wert ist nur der Wert des eigenen Helden, angeheuerte Helden haben also eigene Zauberpunkte. Diesen Wert kann man bei Helden Entwicklung der Attribute verbessern und beim Haupthelden durch Forschung. Kostet ein Zauber mehr ZP als man zur Verfügung hat, so lädt der Zauber so lange automatisch auf bis man ihn auslösen (man genug ZP gesammelt hat) kann/will.

Teil 3

Ereignisverlauf

Hier ist detailliert aufgeführt was in welcher Runde passiert ist. Man auch vergangene Runde genau nachvollziehen.

Optionen

Hier kann man Ressourceansicht oder das Hexfeldraster einstellen wie auch ein paar andere optische Details.

Menü

Hier kann man Speichern, Laden, tiefergehende Option einstellen.

Teil 4

Action Log

Hier wird angezeigt was aktuell ansteht. Von Helden rekrutieren über die Auswahl eines neuen Produktionsziels in der Stadt. Mit Linksklick wird das jeweilige Event zentriert auf der Karte, mit rechtsklick wird es hingegen einfach aus der Liste entfernt.

Mini Map

Selbsterklärend. Hier kann man die bekannte Karte einsehen. Man kann auch, so vorhanden, von der Oberwelt zum Erdreich und zurück wechseln, also von der Anzeige her.

Zauberbuch

Hier kann man alle verfügbaren Zauber einsehen. Taktische Zauber sind ausgegraut. Man kann fließend in die Forschungsansicht wechseln über die farbigen Lesezeichen.

Runde beenden

Auch selbsterklärend. Falls noch Aktionen anstehen wie das Bewegen einer Armee bekommt man auch einen Warnhinweis, den man allerdings im Zuge dessen auch deaktivieren kann. Wichtig! Bei Nichtauswahl eines Produktionsziels in einer Stadt werden automatisch Handelswaren erstellt, ohne weitere Nachfrage.

Teil 5

Aktuelle Forschung

Hier kann man auswählen was der Hauptheld als Nächstes erlernen soll. Zur Auswahl stehen Reichsverbesserungen, taktische und strategische Zauber. Dazu aber in einer gesonderten Sektion später mehr.

Man kann auch hier fließend über die farbigen Lesezeichen in das Zauberbuch wechseln.

Avatar / Ruf / Moral

Wenn man über die einzelnen Elemente hovert werden einem verschiedenen Tooltips auf die jeweilige Situation hinweisen.

Bewegungspunkte

Jede Einheit, egal ob Held oder normal, hat eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten. Diese werden von verschiedenen Faktoren beeinflusst. Zum Beispiel haben fliegende Einheiten maximale Kosten von 4 pro Geländefeld und Helden können mit gewissen Mounts ihre Beweglichkeit erhöhen. Natürlich gibt es auch Fähigkeiten die man auswählen kann die einen Einfluss darauf haben.



Wenn man über ein Feld hovert, dann kann man seine Eigenschaften, also auch Bewegungspunkte sehen. Natürlich kann man sich auf Gebirge o.ä deutlich langsamer Fortbewegen(außer man kann fliegen) und auf Straßen, die man bauen kann, deutlich schneller.

Die genaue Anzahl der Bewegungspunkte kann man einsehen, wenn man ein Armee anklickt.



Die Zahl links neben den Stiefeln gibt jeweils die Anzahl der Bewegungspunkte wieder. Wenn man seine Einheiten bewegen will, muss man übrigens das mit der rechten Maustaste machen. Wenn man aus Gewohnheit die linke Taste nutzt, dann bewegt sich die Einheit nicht.

Städte / Stadtausbau

Gründung von Städten

Zur Gründung von Städten benötigt man grundsätzlich eine Siedlereinheit. Diese kann man in Städten produzieren welche über eine „Halle der Baumeister“ verfügen oder unter Umständen bei Start sofern man einen Siedlerstart auswählt. Diesen Siedler zieht man dann auf die gewünschte Stadtgründungsposition. Danach wählt man die Siedlereinheit aus und wählt im mittig oben erscheinenden Aktionsmenü den hellblauen Button aus (s.u.).



Dann erscheint ein Rasterradius, der die Initialkulturgrenzen anzeigt, um die ausgewählte Siedlereinheit. Dann kann man dann eine Stadtposition auswählen, oben im Aktionsmenü wird auch beim Hovern über ein bestimmtes Landfeld angezeigt, ob eine Gründung überhaupt möglich ist. Auf gewissen Geländefeldern, wie zum Beispiel Gebirge, ist eine Stadtgründung unmöglich. Auch muss man einen Mindestabstand von mindestens 5 Feldern zwischen den Städten einhalten. Dies scheint nicht bei Städten auf unterschiedlichen Inseln/Kontinenten zu gelten.

Hat man ein geeignetes Feld gefunden bestätigt man wieder mit der rechten Maustaste auf dem Feld. Die Gründung dauert dann eine Runde und die Einheit wird mit einem Zahnrad über dem Feld gekennzeichnet. Man kann den Gründungsauftrag während der Runde jederzeit abbrechen und gegebenenfalls abändern. In der nächsten Runde wird die Stadt gegründet.

Kultur/Einflußsphäre

Bei Gründung hat eine Stadt einen Kulturradius von 2 Feldern, wie am oben erwähnten Rasterradius zu erkennen war. Dieser kann sich aufgrund von Stadtwachstum oder dem Errichten von bestimmten Gebäuden erweitern auf bis zu 7 Felder.

Folgende Gebäude haben eine Instantkulturerweiterung zur Folge:

- ❖ Steinmauer
- ❖ Observatorium
- ❖ Großer Palast

Ressourcen/Stadtwachstumsanzeige

Mit einem Klick auf die Stadt kommt man ins Stadtmenü. Das beinhaltet oben die Ressourcenanzeige / Stadtwachstumsanzeige und links sind dann die Menüs in denen man aktiv in die Stadtverwaltung eingreifen kann. Wenn man über die Infos wie Gold oder Mana hovert, erscheint ein Tooltip wie sich der bestimmte Stadtwert genau zusammensetzt. Dort kann man auch sehen, dass Stadtzufriedenheit einen deutlichen Einfluss auf die generierte Menge der jeweiligen Ressource hat.



Den Stadtnamen kann man durch anklicken ändern und das Thronsymbol bedeutet, dass es sich bei der ausgewählten Stadt um unsere Residenzstadt handelt.

Zur kurzen Information:

- ❖ Stadtzufriedenheit setzt sich aus Reichszufriedenheit und lokalen Faktoren, wie zum Beispiel umliegende Geländefelder, zusammen. Sie beeinflusst Produktion/Goldmenge/Manamenge und Moral der Stadtgarnison/Einheiten.
- ❖ Wenn die eigene Residenzstadt gefallen ist, kann man außer sie zurückzuerobern auch eine andere Stadt über [Stadtaktionen](#) zur Residenzstadt machen. Dies dauert für gewöhnlich 3 Runden.

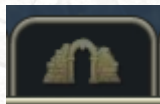
Einheitenreiter



Hier sieht man die Einheiten die man in der Stadt errichten kann. Am Anfang noch relativ wenig kann man durch Errichten von Gebäuden die Palette stark erweitern. Die Einheiten unterscheiden sich in verschiedene Stufen und benötigen unterschiedliche Gebäude. Dazu aber später im Kapitel „Einheiten“ und im „Gebäudelexikon“ mehr.

Eine Ausnahme sind Freischärlereinheiten. Was sich gefährlich anhört hat einen simplen Hintergrund. Je nach Klasse eures Haupthelden kann man auch Forschen bestimmte Freischärlereinheiten zu produzieren. Um diese bauen zu können braucht man das jeweilige klassenspezifische Gebäude in der Stadt und man muss natürlich die Forschung der jeweiligen Einheit abgeschlossen haben.

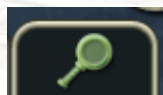
Mit einem Doppelklick auf die betreffende Einheit kann man sie der Bau-Queue (mittig, unterhalb der Stadtreisourcenanzeige) hinzufügen. Zu den Baukosten sei gesagt, dass man für unterschiedliche Einheiten natürlich auch unterschiedliche Mengen an Gold und Mana benötigt. **Und die Produktionskosten einer Einheit sind gleich ihrer benötigten Goldkosten!**



Gebäudereiter

Hier kann man analog zum Einheitenreiter zu bauende Gebäude auswählen. Gewisse Gebäude erfordern auch das Vorhandensein von anderen Gebäuden. Zum Beispiel benötigt man ein Laboratorium um ein Observatorium zu bauen. Spätere Gebäude, wie zum Beispiel der große Palast haben sogar mehrere Gebäude als Voraussetzung. Angezeigt werden jedoch immer nur die von euch in dieser Stadt auch baubaren Projekte.

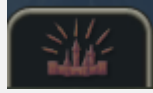
Gebäude haben oftmals mehrere Effekte. Sie erhöhen Produktion, Wissen oder Mana der Stadt, ermöglichen es beförderte Einheiten zu bauen, geben Kulturerweiterungen, verbessern die Defensivmöglichkeiten oder erhöhen die Stadtzufriedenheit. Welche Effekte ein Gebäude genau hat kann man durch hovern über das jeweilige Gebäude erfahren oder demnächst nachlesen in einem Gebäudelexikon welches wir an dieses Tutorial/Handbuch ranhängen werden.



Reiter „Vorhandene Gebäude“

Hier sind alle bisher gebauten Gebäude eingetragen sowie auch allgemeine Information wie die Rasse, die dort lebt oder auch, ob es die Residenzstadt ist. Man kann hier Gebäude verkaufen und dadurch einen Teil des Goldes erstattet bekommen

Reiter Stadtaktionen



Hier kann man grundsätzlich Entscheidungen treffen. Zum Beispiel, ob man die Stadt niederbrennen, sie zum eigenen Volk umsiedeln, sie plündern will oder ähnliches. Diese Aktionen dauern auch eine gewisse Anzahl an Runden und können durch gewisse Klassen/Forschung beeinflusst werden.

Exkurs: Building Queue



Sobald man durch klicken auf eine Stadt das Stadtfenster öffnet erscheint mittig unterhalb der Ressourcenanzeige die Building Queue. Dort steht angezeigt was die Stadt in den nächsten Runden produziert (Einheiten oder Gebäude). Man kann bis zu 5 Projekte aneinander reihen um nicht nach jedem Projekt wieder manuell eingreifen zu müssen. Natürlich kann man einmal eingestellte Einheiten/Gebäude wieder entfernen aus der Bauliste. Dazu muss man einfach das rote „x“ drücken, welches sich links oben im betreffenden Projektbild befindet. Andererseits kann man auch Städte „automatisieren“ indem man Einheiten auswählt und links das Zeichen für Unendlich auswählt. Das bedeutet, dass diese Stadt genau diese Bauliste immer wieder abarbeiten wird.

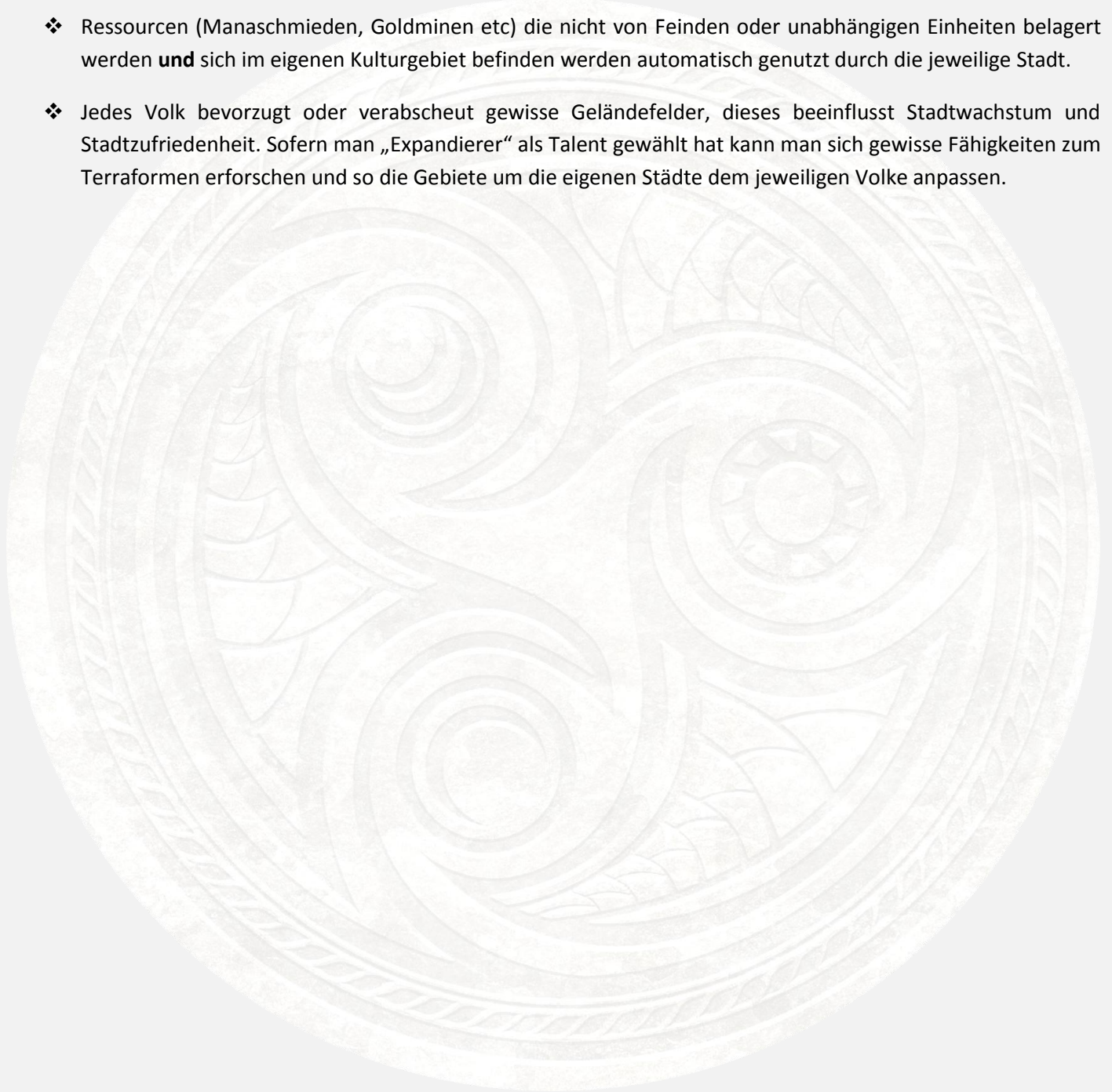
Falls man ein Gebäude aufgrund von fehlendem Gold oder Mana nicht bauen kann, so erscheint ein rotes „Pause“-Symbol im aktuellen Projekt. Das heißt, dass die Stadt nichts produziert diese Runde und sie **automatisch** sobald die benötigten Ressourcen verfügbar sind, den Bau wieder aufnimmt.

Geschenkte Gebäude

Manchmal wenn man auf der strategischen Karte gewisse Ort besucht, bekommt man als Geschenk ein Gebäude in der zu dem Fundort nächstgelegenen Stadt. Als Belohnung kann man auch ein gewisses Bevölkerungswachstum erhalten.

Allgemeines zu Städten

- ❖ Sofern sich die Kultur zweier Städte überlappt, kann man die dazwischenliegenden Felder nicht untereinander tauschen. Die Grenze wird durch eine gestrichelte Linie dargestellt.
- ❖ Ressourcen (Manaschmieden, Goldminen etc) die nicht von Feinden oder unabhängigen Einheiten belagert werden **und** sich im eigenen Kulturgebiet befinden werden automatisch genutzt durch die jeweilige Stadt.
- ❖ Jedes Volk bevorzugt oder verabscheut gewisse Geländefelder, dieses beeinflusst Stadtwachstum und Stadtzufriedenheit. Sofern man „Expandierer“ als Talent gewählt hat kann man sich gewisse Fähigkeiten zum Terraformen erforschen und so die Gebiete um die eigenen Städte dem jeweiligen Volke anpassen.



Einheiten

Wie in jedem Globalstrategiespiel gibt es auch in Age of Wonders 3 unterschiedliche Einheiten. Im Folgenden werde ich kurz auf die Unterschiede und ihren Zweck im Kampf oder auf der Strategiekarte eingehen. Ich werde jedoch nicht jede Einheit im Detail vorstellen. Dafür werde ich nach Abschluss des Tutorials/Handbuchs ein Einheitenlexikon erstellen. Dort werden dann mit Screenshot alle Einheit vorgestellt. Alle Einheiten sind übrigens auch an die jeweilige Rasse angepasst.

Zivile Einheiten

Zivile Einheiten sind Baumeister und Siedler. Um die bauen zu können benötigt man die "Halle der Baumeister" in der Stadt. Sie nehmen zwar auch an taktischen Kämpfen teil sind aber wenig effektiv.

Siedler

Sie können Städte gründen. Wie man das macht wurde bereits im Unterpunkt "[Eine Stadt gründen](#)" erläutert. Wenn sie eine Stadt an einem Ort errichten, wo vorher eine Stadt abgerissen wurde, so erhält man zusätzlich einen Prozentsatz der alten Bevölkerung, bereits bei Neugründung, zurück.

Baumeister / Bautrupps

Die zweite Zivileinheit. Sie kann verschiedene Modernisierungen errichten.



Festung errichten

Sie kann Festungen errichten für einen Preis von 100 Goldstücken und Dauer einer Runde. Das Auswählen funktioniert analog der Stadtgründung, nur dass man eine Festung errichtet. Sie kostet keinen Unterhalt und kann helfen strategische Punkte besser verteidigen zu können. Nach dem Bau der Festung steht der Baumeister weiter zur Verfügung.

Wachturm errichten

Er kann auch einen Wachturm errichten. Dieser bietet einem eine weite Sichtweite und ermöglicht so Feinde bereits aus der Ferne zu identifizieren und gegebenenfalls Vorkehrungen zu treffen. Der Wachturm kostet 40 Gold und eine Runde. Errichtung analog zur Stadtgründung oder Bau einer Festung. Der Baumeister steht danach wieder zur Verfügung.

Straße bauen

Straßen senken die Bewegungskosten aller Einheiten die sich darauf bewegen, auch von fliegenden Einheiten. Gerade in "rauem" Gelände sind sie unerlässlich um schnellen Nachschub zu ermöglichen. Straßen kosten pro Feld 5 Gold und ein Baumeister kann mehrere Straßen in einer Runde anlegen. Begrenzende Faktoren sind das vorhandene Gold und die Anzahl der Bewegungspunkte des Baumeisters. Auch hier verbraucht sich der Baumeister nicht und steht dauerhaft zur Verfügung.

Militärische Einheiten

Militärische Einheiten sind in der Mehrzahl im Spiel und sie unterscheiden sich grundsätzlich in Standardeinheiten und in Freischärlereinheiten. Bereits im Kapitel Gebäude wurde das grob erläutert. hier nun die Details.

Standardeinheiten

Um sie bauen zu können benötigt man bestimmte Gebäude in der Stadt. Hat man diese errichtet kann man die jeweilige Einheit in der Stadt ausbilden und je nachdem welches Volk in der Stadt residiert unterscheiden sich auch die baubaren Einheiten (*auch die Fähigkeiten unterscheiden sich grundsätzlich*). Des Weiteren gibt es Level 1 bis Level 4-Einheiten. Der Unterschied bezieht sich natürlich auf die Stärke aber vor allem auch auf den Unterhalt der jeweiligen Einheit.

- ❖ Level 1 = 4 Gold pro Runde
- ❖ Level 2 = 8 Gold pro Runde
- ❖ Level 3 = 16 Gold pro Runde
- ❖ Level 4 = 32 Gold pro Runde

Grundsätzlich hat aber jedes Volk Distanzkämpfer / Nahkämpfer / Nahkampf-Tank-like/Priester oder Zauberer - Typen im Repertoire. Aber eben alle mit unterschiedlichen Merkmalen. Manche können fliegen, andere mauern erklimmen und noch viele andere Unterscheidungsmerkmale hat Triumph Studios programmiert.

Freischärlereinheiten

Auch sie gibt es in Stufe 1-4 mit eben jenen Unterhaltskosten wie bei Standardeinheiten. Aber sie bestimmen sich nach der Klasse die man gewählt hat. Zauberer haben hier andere Einheiten als Schurken zum Beispiel. Um sie bauen zu können benötigt man das Klassenspezifische Gebäude in einer Stadt (z.B. Tempel des Hohepriesters). Wenn Dieses errichtet ist, hat man die Gebäudevoraussetzungen erfüllt. Außerdem muss man die verschiedenen Einheiten im Forschungsbuch "erforschen". Hier überspringt man natürlich nichts und muss auch hier sich von Level 1 über 2 und 3 zu Level 4 vorforschen.

Helden

Sie unterscheiden sich in den Haupthelden und rekrutierbare Helden. Im Folgenden erläutere ich die Unterschiede.

Hauptheld

Ihn oder Sie kann man zu Beginn, bei Erstellung des Spiels, erstellen/konfigurieren oder einfach auswählen. Er kostet keinen Unterhalt und ist einer von 2 Faktoren die über die Niederlage bestimmen (der Zweite ist der Verlust der Residenzstadt). Er erlernt Fähigkeiten über das Forschungsbuch, durch das Aufleveln oder das Ausrüsten von Gegenständen. Die in der Ressourcenanzeige gezeigten Zauberpunkte beziehen sich nur auf den Haupthelden.

Rekrutierbare Helden

Helden sind besondere Einheiten in AoW 3. Man bekommt sie manchmal am Rundenanfang angeboten und kann sie für einen kleinen Obolus rekrutieren. Die Höhe des Obolus' richtet sich nach dem Level des angebotenen Helden. Darüber hinaus ist der Held/in kostenlos und kosten keinen ründlichen Unterhalt. Sie erlernen Zauber und Fähigkeiten nur durch das Aufleveln oder Ausrüsten von Gegenständen. Ihre Zauberpunkte kann man ebenfalls durch Aufleveln erhöhen.

Erfahrungspunkte / Ränge

Während Helden durch Erfahrungspunkte neue Level erreichen und so ihre Fähigkeiten erweitern können, so können auch normale Level 1 bis 4 Einheiten Erfahrung sammeln und verschiedene Rangstufen erklimmen. das möchte ich euch anhand einer Phalanx zeigen.



Phalanx ist eine Stufe 3 Freischärlereinheit des Kriegsherrs (hier Hochelf). Sie ist voll aufgelevelt und hat das XP-Cap von 150 bereits erreicht. Wenn man mit der Maus über das Rangabzeichen neben der XP-Anzeige hovert bekommt man angezeigt welche Boni der jeweilige Rang für die spezielle Einheit hat. Zum Beispiel unterscheiden sich die Boni bei Kavalleristen und der der Phalanx erheblich.

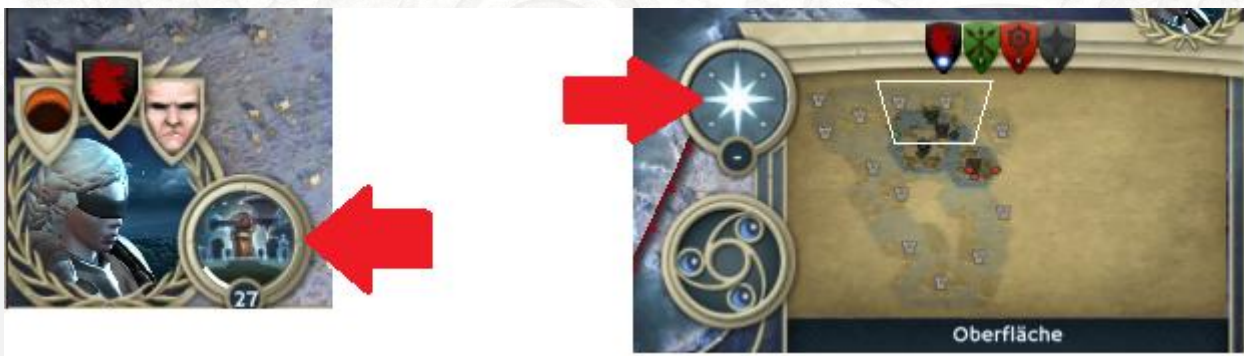
Das Zauber bzw. Forschungsbuch

Das Forschungsbuch

Im Forschungsbuch wird einem Spieler angezeigt welche Zauber oder Reichsverbesserungen man derzeit erforschen kann. Die Anzahl der zur Auswahl stehenden Zauber ist maximal 12, verteilt auf 2 Seiten zu je 6 Zauber. Welche Zauber man erforschen kann hängt von der Klasse aus die man ausgewählt hat und auch z.T. an den Talenten.

Die Forschung ist hierarchisch aufgebaut. Das heißt um "Cloak & Dagger Stufe 2" erforschen zu können muss man vorher "Cloak & Dagger Stufe 1" erforscht haben.

Um in das Forschungsbuch -und somit die Auswahl für die Forschung zu kommen gibt es mehrere Möglichkeiten. Man kann entweder links unten direkt auf die aktuelle Forschung klicken oder rechts auf das Zauberbuch klicken und dann den Reiter/Lesezeichen Forschung auswählen. Folgend einmal eine Visualisierung beider Buttons.



Wenn man das Forschungsbuch öffnet sieht das dann zum Beispiel wie folgt aus.



Unten angezeigt sind die Lesezeichen um zwischen den Zauberseiten und der Forschung zu wechseln. Sofern man mehrere Helden hat werden auch die unterschiedlichen Helden auf der linken Seite mit Lesezeichen angezeigt um deren unterschiedliche Zauber anzuzeigen.

Bevor ich auf die verschiedenen Zauberarten die man erforschen kann eingehe möchte ich zunächst kurz auf das Layout eingehen. Direkt unterscheiden kann man Strategische Zauber, Kampfzauber und Reichsverbesserungen.

- Strategische Zauber werden in blau dargestellt mit einer Art Corona oder Explosion um das Bild
- Kampfzauber haben ein roten Rahmen mit gekreuzten Schwertern
- Reichsverbesserungen werden in braun und mit der Säulenfront eines antiken Tempels dargestellt

Die römischen Ziffern, die rechts unten neben den Bildern zum jeweiligen Zauber stehen geben an welche Stufe der Forschung ein Zauber hat. Zum Beispiel ist der Zauber Globaler Angriff ein Stufe VII [7]-Zauber. Um ihn überhaupt zur Auswahl zu haben muss man sich von Stufe 1 bis 6 erforscht haben.

Strategische Zauber

Hier ein graphisches Beispiel zum Tooltip wenn man über das entsprechende Bild hovert.

Forschung Globaler Angriff
Strategischer Zauber

Ein umfassender Militärschlag wird gestartet. Die Einheiten des Zauberwirkers erhalten „Sturmangriff“, „Erstschlag“ und den -Elite-Rang. In den Städten des Zauberwirkers produzierte Einheiten werden ebenfalls zu Elite-Einheiten befördert.

Klasse: Kriegsherr, Stufe VII

Forschungskosten:
🔥 2087 Wissen
⌚ 27 Runde(n)



Sie können während des normalen Zuges auf der strategischen Karte gewirkt werden und haben verschiedenste Effekt. Manche schwächen oder dezimieren Gegnertruppen. Andere beschwören oder rekrutieren Einheiten auf der eigenen Seite oder steigern ihre Moral oder Erfahrung. Natürlich sind auch für diese Zauber Zauberpunkte nötig und wenn man "zu viele" Zauber auf der Karte wirkt, dann kann es passieren, dass einem diese Zauberpunkte im taktischen Kampf fehlen.

Kampfzauber

Forschung Bannen
Kampfzauber

Beseitigt alle Verzauberungen der Zieleinheit. Sowohl Stärkungen als auch Schwächungen werden entfernt.

Klasse: Avatar, Stufe I

Forschungskosten:
🔥 60 Wissen
⌚ 1 Runde(n)



Sie können nur während eines Kampfes auf der taktischen Karte gewirkt werden. Sie können ebenfalls vielfältige Wirkungen haben. Von reinem Schaden am Gegner, über Vergiften, schnellerem Bewegen oder Heilen ist das mögliche Repertoire. Dafür werden wie oben erwähnt auch Zauberpunkte benötigt. Auf der strategischen Karte sind die Zauber im Zauberbuch ausgegraut.

Reichsverbesserungen

Forschung Sturmmagie

Reichsverbesserung

Sofortzauber richten 20% mehr Schaden an.

Klasse: Meister der Zerstörung, Stufe V

Forschungskosten:

800 Wissen

11 Runde(n)



Reichsverbesserungen können Terraformen, latente Effekte wie zB mehr Zauberpunkte oder die Möglichkeit bestimmte Freischärlereinheiten in seinen Städten bauen zu können sein.

Hotkeys / Shortcuts

Hier sind die Shortcuts aus dem Ingame-Menü. Danke an AndreP für die zur Verfügung gestellten Bilder.

Funktion	Primär	Sekundär
ALLGEMEIN		
Zug beenden	Strg - Enter	
Buch der Wunder öffnen	F1	
Menü des Spielstands öffnen	F2	
Menü des laden öffnen	F3	
Chatfenster öffnen	Tab	
KAMERASTEUERUNG		
Kamera nach vorne bewegen	w	Oben
Kamera nach hinten bewegen	s	Unten
Kamera nach links bewegen	a	Links
Funktion	Primär	Sekundär
Sechseck-Raster ein/aus	Strg - g	F4
Nächster Held	h	
STRATEGIEKARTE		
Gebietsanzeige umschalten	b	
Kartenebene hochschalten	Bild auf	
Kartenebene herunterschalten	Bild ab	
Auf Spieler-Aktionen zentrieren	o	
TAKTISCHE KARTE		
Kameramodus umschalten	f	
Kampf-Intro überspringen	Leertaste	

Funktion	Primär	Sekundär
Kamera nach rechts bewegen	d	Rechts
Kamera nach oben drehen	v	
Kamera nach unten drehen	r	
Kamera nach links drehen	e	
Kamera nach rechts drehen	q	
Heranzoomen	'	z
Herauszoomen	β	x
Zoom zurücksetzen	Rücktaste	
Ansicht auf gewähltes Objekt zentrieren	c	
Auf Anführer zentrieren	Pos1	
Funktion	Primär	Sekundär
TAKTISCHE KARTE		
Kameramodus umschalten	f	
Kampf-Intro überspringen	Leertaste	
ARMEE		
Bewegen	m	
Bewachen-Modus umschalten	g	
Nächste Armee auswählen	n	.
EREIGNISSE		
Stadt / Armee aus Ereignisliste entfernen	j	
Ereignis überspringen	Leertaste	

Quellenverzeichnis

- Screenshots aus Age of Wonders 3-Preview Version / Verkaufsversion
- "Buch der Wunder / Tome of Wonders"
- Von Writing Bull / Pucc erstellte Videos auf YouTube
- Bilder, Texte und Grafiken von der deutschsprachigen Fansite "Fabelsturm"

