

# Strategiefrühling 2023

Strategiespieler haben es aktuell so gut wie nie, denn ihr Lieblingsgenre erlebt einen zweiten Frühling. Oder war es der fünfte? Neunte? Zwölfte? Von Markus Schwerdtel

Ältere Semester erinnern sich an das Zitat von Frank Zappa: »Jazz ist nicht tot, er riecht nur komisch.« Lange Zeit hätte man diesen Eindruck auch vom Strategiegenre haben können. Vor allem zur Großzeit der technisch immer beeindruckenderen Ego-Shooter und etwas später der immer ausgefeilteren Action-Adventures fristeten die vergleichsweise »langsamen« und damit für viele Spieler fast schon langweiligen Einheitschiebereien ein Schattendasein. Auch der riesige Open-World-Boom ging am Genre nahezu spurlos vorbei, das passte einfach nicht zusammen. Klar, Evergreen-Serien wie Civilization oder Total War gab es immer, aber so richtig riesig war die Auswahl lange Jahre nicht. Das hat sich mittlerweile zum Glück geändert!

## Dem Kommandeur ist nichts zu schwör

Auf den nächsten 35 Seiten findet ihr jede Menge Strategiehochkaräter (außer vielleicht Die Siedler: Neue Allianzen). Manche davon sind schon erschienen, dazu gibt es dann natürlich Tests. Andere sind teilweise noch in weiter Ferne, etwa Pioneers of Pagonia vom Siedler-Erfinder Volker Wertich. Für diese Hoffnungsträger haben wir Preview-Artikel mit allen derzeit bekannten und relevanten Infos parat. Damit ihr euch nicht umgewöhnen müsst, haben wir – wie sonst auch im Heft – die Preview-Artikel vor die Tests gepackt. Aber ihr findet euch schon zurecht, ihr seid ja schlaue Strategiespieler!

Apropos: Hinter dem Begriff Strategiespieler verbergen sich natürlich die unterschiedlichsten Typen. Die einen mögen lieber Fantasy, am besten rundenweise. Die anderen stehen auf realistische Militärechtzeitaktik. Und



Evergreens wie Civilization (hier Teil 6) zeigen sich unbeeindruckt von Modeerscheinungen im Genre.

dann gibt's noch die besonnenen Aufbauspieler in historischen Szenarien – und alle Schattierungen dazwischen und in den wildesten Mischformen. Das Schöne: In unserer Zusammenstellung ist für (nahezu) jeden Geschmack etwas dabei.

## Strategiestrauß

In unserem frühlingbunten Spielestrauß steckt etwa das zugleich nostalgische wie innovative (ja, das geht!) Songs of Silence. Oder ihr taktiert klassisch mit Company of Heroes 3 und baut wie früher in Pharaoh: A New Era. Spannend ist auch die Gegenüberstellung des qualitativ eher schwierigen Die Siedler: Neue Allianzen und des hoffnungsvollen Pioneers of Patagonia des Siedler-Erfinders Volker Wertich.

Ziemlich überrascht hat uns der sehr gelungene Genresprung von Spellforce: Conquest of Eo von der Echtzeit in die Rundenstrategie. Was genau euch in unserem Frühlings-Strategie-Spiel-Special erwartet, seht ihr im Inhaltsverzeichnis auf dieser Seite. Wir wünschen euch viel Spaß damit! ★

## INHALTSVERZEICHNIS

- Songs of Silence | 17
- Age of Wonders 4 | 20
- Pioneers of Pagonia | 24
- Company of Heroes 3 | 28
- Spellforce: Conquest of Eo | 36
- Pharaoh: A New Era | 42
- Die Siedler: Neue Allianzen | 48

Songs of Silence

# RUNDENSTRATEGIE AUF SPEED

STRATEGIE  
FRÜHLING

## DARAUF BASIERT UNSERE PREVIEW

Rund anderthalb Stunden lang hat uns Creative Director Alexander Kehr die aktuelle Version von Songs of Silence vorgeführt und alle Fragen ausführlich beantwortet.

Genre: Rundenstrategie Publisher: Chimera Entertainment Entwickler: Chimera Entertainment Termin: 4. Quartal 2023

So flott kann Rundenstrategie sein: Unsere Preview zeigt, wie aus vier clever verknüpften Elementen ein cooler Genremix entsteht. Von Martin Deppe

Rundenstrategie mit Echtzeittaktik, Deckbuilding und Rogue-lite-Elementen? Wir waren skeptisch – bis wir Songs of Silence in Aktion erlebt haben. Denn das Strategiespiel des Münchner Studios Chimera scheint die Gratwanderung gut hinzubekommen. Dabei hört sich das Spielkonzept erstmal ganz klassisch an, zum Beispiel wie bei einem Heroes of Might and Magic oder Warlords. Ihr zieht rundenweise mit Helden und ihren Armeen über eine Fantasy-Weltkarte mit Dörfern, Städten, Monsternestern, aber auch befestigten Brücken. Wenn ihr gegen andere Armeen antretet, springt das Spiel in einen separaten Schlachtfeldbildschirm. So, und jetzt schauen wir uns die vier einzelnen Elemente mal genauer an.

### Tödliche Stille, Fegefeuer und Gestalten

Songs of Silence spielt auf zwei Welten. Die Storykurzfassung: Die Welt des Lichts und die Welt der Dunkelheit wurden von einer Hymne erschaffen – doch die verstummt immer öfter, Stille breitet sich aus und frisst langsam die beiden Welten und ihre Bewohner auf. Wie Schwarze Löcher fräsen sich die sogenannten Fegefeuer über die Maps, verwandeln Menschen in sogenannte Gestalten und verlassene Ortschaften in Gegenden, in denen sich Monster besonders wohlfühlen. In der Storykampagne müsst ihr zum einen mit konkurrierenden Fraktionen um das immer knappere Land kämpfen und zum anderen die Stille aufhalten.

### Armeen ziehen: Ab der Hälfte wird's gefährlich

Schon die erste Runde mit einer kleinen Armee zeigt, wie fluffig-zugänglich Songs of Silence werden dürfte. Denn wir sehen schon direkt auf der kriegsnebelbedeckten Weltkarte, woraus genau sich eine Armee zusammensetzt. Held, Einheiten aus Kavallerie, Infanterie, Flugviechern, vielleicht ein Katapult, alle sind direkt auf der Karte dargestellt. Wenn ihr das Heer auswählt, könnt ihr die Einheiten auf einer separaten Ansicht der Situation entsprechend umstellen, zum Beispiel die schwere Infanterie nach vorn, die leichteren Schützen dahinter, in die sogenannte Reservelinie ganz hinten kommen dann vielleicht angeschlagene Truppen oder



Songs of Silence spielt rundenweise auf zwei unterschiedlichen zerrissenen Welten.



Wenn Armeen weiter ziehen als die Hälfte ihrer Reichweite, gehen sie automatisch in eine (verwundbare) Marschformation.



Beim Marschieren ist auch Wegpunkteabklappen möglich.

dem sich beide Heere gegenüberstehen. Also wie bei Heroes of Might and Magic, King's Bounty und anderen Genrekollegen. Der große Unterschied: Die Schlachten toben in Echtzeit und ... automatisch. Da mussten wir auch zweimal schlucken, doch das Kampfsystem ist kein stumpfer Auto-Battler, wir können durchaus eingreifen. Grundsätzlich machen die verschiedenen Truppentypen nämlich das, wofür sie da sind: Kavallerie prescht durch Fußtruppen, Bogenschützen verwandeln Infanteristen in Mettigel, Katapulte sorgen für Flächenwumms, und der jeweilige Held kann je nach Klasse zaubern, feuern, nahkämpfen.

Und diese Helden sind oft kampfscheidend. Denn zum einen muss jede Armee einen Helden haben (normale Truppen können nicht allein über die Weltkarte ziehen), zum anderen hat jeder Held auch ein kleines persönliches Kampfkartendeck. Das können einfache Karten sein, mit denen ihr zum Beispiel eure Kavallerie aus dem Nahkampf

die Beutewagen mit Gold und Artefakten, die ihr bereits eingesackt habt.

Jede Armee hat Bewegungspunkte, zum Marschieren zieht ihr mit gedrückter Maustaste vorab einen Pfeil zum gewünschten Zielort. Die Pfeilspitze zeigt die benötigten Punkte an und wie sich das Zielgelände auswirken würde – ein Wald zum Beispiel tarnt eure Bewegung und erlaubt Hinterhalte. Erst wenn ihr die Maustaste loslasst, stapft die Armee los. Pfiffig: Wenn ihr nur die Hälfte der Bewegungspunkte investiert, bleibt eure Armee in Kampfformation. Aber sobald ihr weiterziehen wollt, wird's riskant, denn dann geht sie in Marschformation und wird verwundbarer. Auch das passiert direkt in der Vorschau, ihr müsst keine Zahlenwerte oder kryptischen Icons studieren. Ihr könnt also ausprobieren, wo ihr am besten hinzieht, bevor ihr die Armee losschickt.

Wenn ihr per Mausrad rauszoomt, springt die Ansicht elegant in die Vogelperspektive, und gut lesbare Symbole geben einen schnellen Überblick über bereits aufgedeckte Armeen, Städte, Monsternester und so

weiter. Songs of Silence wird also nach aktuellem Eindruck ein gut lesbares Spiel.

### Sturmangriff der Reinrasselbände

Wenn ihr gegen feindliche Armeen kämpft, landet ihr auf einem eigenen Bildschirm, auf



Die Schlachten laufen in Echtzeit ab. Truppen kämpfen automatisch, ihr gebt ihnen aber spezielle Cooldown-Befehle.

Je höherstufiger der Held, desto mehr Truppen und Karten darf er mitführen.



Alles im Blick: Das Spiel nutzt keine separate Minimap, sondern zoomt elegant in diese schicke Symbolansicht.

holt und per Sturmangriff auf ein Katapult jagt. Oder mächtigere Karten, die Gefallene sofort wiederbeleben. Jede Karte hat einen Cooldown, es kommt also auf gutes Timing an, um Befehle effektiv einzusetzen.

Je nach Größe der beteiligten Armeen dauert eine Schlacht nur rund ein, zwei Minuten. Da sich beide Kontrahenten zurückziehen können, ist es schwer, eine Armee gleich im ersten Gefecht plattzumachen. Darum ist es wichtig, wo ihr einen Gegner auf der Weltkarte angreift: Wenn ihr ihn zum Beispiel an einem Fluss oder Berg stellt, kann er nicht mehr weit fliehen, und ihr zerglegt ihn bei einem zweiten Angriff. Oder ihr prescht mit einer zweiten, schnellen Reiterarmee hinterher, um das angeschlagene Feindheer noch zu erwischen. So könnten spannende Verfolgungsjagden entstehen, denn wenn eine zerfledderte Armee es in eine sichere Stadt schafft, heilen Verwundete über die Zeit – und die wertvollen Beutewagen werden abgeladen.

### Rot, blau, grau – jau!

Die Karten gibt's in drei Farben. Die roten sind für die Kämpfe. Die blauen Karten setzt ihr auf der Weltkarte ein, um zum Beispiel Monster zu beschwören oder einen Wald abzubrennen, in dem ihr einen Hinterhalt vermutet oder entdeckt habt. Oder um eine

Stadt zu gründen und auszubauen. Mit grauen Karten rekrutiert ihr frische Einheiten oder peppt vorhandene auf, denn jede Einheit gibt's in mehreren Qualitätsstufen. Obwohl mehr als 200 Karten im fertigen Spiel stecken sollen, will Songs of Silence kein umfangreicher Deckbuilder werden. Ein Held mit Maximallevel hat sieben Karten parallel im Einsatz, Azubi-Helden hingegen nur drei.

Frische Karten gibt's etwa bei einem Levelaufstieg eines Recken oder wenn ihr eine Stadt einnehmt. Auch die Städte lassen sich mehrfach ausbauen, derzeit arbeitet das Team zum Beispiel an einem Belagerungssystem mit Stadtmauern. Und wie bei den Armeen seht ihr schon auf der Weltkarte, was in einer Stadt steckt.

Rund 160 Einheitentypen soll Songs of Silence auffahren. Zusammen mit den voraussichtlich 18 Heldenklassen ergibt das viele Synergieketten, zum Beispiel kann ein Beastmaster wilde Rieseneber zähmen oder ein Reiterheld berittene Monster in seine Armee packen. Ein Held kann auch sterben, wenn ihr seine gesamte Armee verliert – darum ist ein rechtzeitiger Rückzug so wichtig.

### Baumelnde Karotten

Songs of Silence bekommt neben einer Storysolokampagne mit handgebauten Karten auch zufallsgenerierte Maps. Jede Map soll



Eine schwarze Fegefeuerkugel rollt von oben rechts über die Karte und hinterlässt eine Schneise der Verwüstung.

aber in maximal vier Stunden zu knacken sein. Multiplayer-Matches für bis zu sechs Spieler ist ebenfalls geplant. Sehr schön: Mit jeder geschafften Karte verdient ihr Ruhmpunkte, mit denen ihr wiederum neue Truppentypen, Helden, Artefakte oder ganze Fraktionen freischaltet.

Songs of Silence wird voraussichtlich zwar erst Ende 2023 erscheinen, macht aber jetzt schon einen sehr guten, hochwertigen Eindruck. Die Musik zum Beispiel kommt von Hitoshi Sakimoto, der unter anderem Final Fantasy Tactics mit seinem typischen Soundtrack-Stil untermalt hat, und der englische Sprecher, der die Story intoniert, plauderte schon im Erfolgsspiel Elden Ring. Zur Toskana-artigen Landschaft, die ihr auf unseren Screenshots seht, sollen sich übrigens nach und nach weitere Biome gesellen. Und die werden durchaus fegefeuerer – schon wegen der schwarzen Fegefeuer. ★

### MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Italiener und Pizzapuristen müssen jetzt ganz tapfer sein: Ich mag Pizza Hawaii! Denn die mixt klassische Zutaten unbekümmert mit Ananas vom anderen Ende der Welt – und ich könnte mich reinsetzen. Bei Songs of Silence geht's mir genauso, denn die unkonventionelle Mischung aus flotter Rundenstrategie auf der schicken Weltkarte, dynamischen Echtzeitschlachten und gut dosierten Deckbuilding-Elementen hat mir von der ersten Präsentationsminute an gefallen. Armeen lassen sich geschmeidig über die Maps ziehen, und ich sehe auf einen Blick, welche Truppen mitmarschieren und ob sie gerade in einer verwundbaren Marschformation unterwegs sind. Das Kartensystem ist nicht überfrachtet, sondern clever unterteilt, auch hier sehe ich schnell und ohne Erklärtextstudium, was mir welche Karte bringt. Wenn das Chimera-Team die Kampagne nebst Balancing und KI gut hinbekommt, ist hier locker ein Achtziger-Titel drin!