

Songs of Conquest

# ZEITREISE FÜR RUNDENTAKTIKER

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Coffee Stain Publishing** Entwickler: **Lavapotion AB** Termin: **20.5.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **34 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Dieses Strategiespiel weckt bestimmt warme Erinnerungen an Heroes of Might & Magic in euch. Aber ist es auch genauso gut? Von Reiner Hauser

Viele jüngere Leser wissen wahrscheinlich gar nicht, was sie unter »Hot Seat« verstehen sollen. Hot Seat beschreibt die Möglichkeit, ein Spiel mit mehreren am selben PC zu spielen, in der Regel nacheinander. Wer also gerade dran ist, sitzt sozusagen auf dem heißen Stuhl und darf spielen, nachdem der Freund zuvor ja wirklich ewig für seinen Zug gebraucht hat. Heutzutage braucht es diese Funktion kaum noch, weil fast jeder einen PC oder eine Konsole zu Hause hat und das Internet schnell genug für den Multiplayer-Modus ist. In den 90ern und frühen 2000ern war das noch anders, sodass ich viele Stunden mit einem Freund zusammen an dessen PC gespielt oder zugesehen habe. In besonders guter Erinnerung ist mir dabei Heroes of Might and Magic geblieben (insbesondere Teil 5), denn da konnten wir dank des Hot-Seat-Modus tatsächlich miteinander spielen. Und natürlich waren das auch ganz hervorragende Spiele, genau wie – und da sind wir beim Thema – Songs of Conquest! Das hat ebenfalls einen Hot-Seat-Modus und erinnert auch sonst ganz stark an den dritten Teil der ehrwürdigen Heroes-Serie.

### Ganz viel HoMM 3

Songs of Conquest ist ein 4X-Strategiespiel, das genau so funktioniert, wie man es von einer Hommage an Heroes of Might and Magic 3 erwarten würde: In einer Standardpartie oder Kampagne startet ihr mit einer von vier Fraktionen auf einer großen, noch nicht erkundeten Karte. Von eurem zentralen Sitz aus bewegt ihr rundenweise mehrere Helden über die Karte, die als Armeeführer dienen. Wie weit sich ein Held auf der Karte bewegen kann, hängt von seinen Attributen, seiner Ausrüstung sowie vorübergehenden Buffs ab. Beim Herumlaufen sammelt ihr Ressourcen, Items, Gold, Erfahrung, Buffs und manchmal auch neue Truppen auf. Alles liegt entweder einfach so in der Welt herum oder wird von neutralen Einheiten bewacht, die ihr einschüchtern oder besiegen müsst.

### Klassische Rudentaktik

Kommt es zum Kampf (den ihr auch berechnen lassen könnt), wechselt das Spiel auf eine separate Karte, wo ihr Rudentaktikschlachten schlägt. Das heißt, ihr und euer Gegner bewegen Einheiten auf Hexfeldern

hin und her und nutzt deren Stärken und Schwächen. Ganz klassisch gibt es Fern- und Nahkämpfer, Unterstützer und Zauberer. Die Einheiten haben höchstens eine aktive Fähigkeit, wodurch sich die Fraktionen im Kampf (und auch bei der Wirtschaft) für meinen Geschmack ein bisschen zu gleichartig anfühlen. Die meiste Zeit geht es darum, den Schaden ideal zu verteilen und die Einheiten möglichst gut zu positionieren, um etwa einen Höhenvorteil auszunutzen oder die Fernkämpfer zu beschützen.

Wie gewohnt besteht eine Einheit aus mehreren Soldaten/Monstern, ein Trupp Armbrustschützen etwa hat bis zu 20 Soldaten, was durch spezielle Upgrades auf 50 hochgepumpt werden kann. Je mehr Soldaten in einem Trupp sind, desto stärker ist er offensiv wie defensiv. Die Aufwertungen des Helden durch Levelaufstiege bestimmen, wie viele Truppen er oder sie in der Armee halten kann (maximal neun). Held oder Heldin sind im Kampf aber selbst nicht als Einheit

Bei dieser Stadtverteidigung nutzt die angreifende KI einen Zauber, um einen starken Nahkämpfer mit meinen Armbrustschützen zu tauschen.



### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Heroes of Might and Magic mochtet.
- ... ihr einen umfangreichen Solomodus wollt.
- ... ihr auf einfaches Spieldesign steht.

### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch die Pixelgrafik stört.
- ... ihr euch an einer simplen Inszenierung stört.
- ... ihr von HoMM schon lange genug habt.



präsent, sondern beeinflussen die Armee nur durch ihre Werte. Außerdem stehen ihnen Zauber zur Verfügung.

### Kluges Zaubern mit Essenzen

Helden starten auf Basis von ausgerüsteten Gegenständen und Buffs mit Essenzen. Die repräsentieren fünf unterschiedliche Magierichtungen und sind praktisch das Mana. Zusätzlich gehört jeder Einheitenstapel mindestens einer Essenzenrichtung an und gewährt den Helden in jedem Zug weitere Essenzpunkte. Dadurch entsteht ein gut durchdachtes Magiesystem, in dem ihr überlegen müsst, wie ihr euer »Mana« einsetzen wollt. Denn je mehr ihr ansammelt, desto mächtigere Zauber stehen bereit – sofern ihr die nötige Zauberstufe bei einem Levelaufstieg des Helden freigeschaltet habt. Da

die Essenzen aber nicht mit in den nächsten Kampf genommen werden, müsst ihr euch über die Schlacht hinaus nichts aufsparen. Das befreit das System von der Geißel des »Ich brauche diese Schriftrolle vielleicht später noch!«-Problems. Mit den Zaubern könnt ihr beispielsweise eure Truppen kurzzeitig verbessern, das Schlachtfeld mit Dornen-gestrüpp oder Minen beeinflussen und Einheiten herumteleportieren. Insgesamt sind die Zauber ein wichtiges Element in der Schlacht, die Truppen aber deutlich kriegsentscheidender. Das liegt auch daran, dass die direkten Schadenszauber meiner Spielerfahrung nach zu schwach sind und so gut wie keinen Nutzen haben. Gerade im Genrevergleich zu Conquest of Eo präsentiert sich Songs of Conquest beim Kampf also angenehm geradlinig, aber auch ein bisschen eintöniger. Besonders denkwürdige Momente entstehen eher selten. Dafür werden Armeen nicht so schnell übermächtig, was je nach Vorliebe ein Vorteil oder Nachteil sein kann.

### Lage, Lage, Lage!

Auf Wirtschaftsebene dreht sich in Songs of Conquest alles um vorbestimmte Bauplätze rund um eure Stadt und um kleinere Nebensiedlungen, die ihr einnehmen könnt. Im Unterschied zur HoMM-Vorlage werden die Gebäude auf der Weltkarte dargestellt. Einen Stadtbildschirm gibt es nicht. Das hat den Vorteil, dass ihr auf Anhieb seht, welche Gebäude bei euch oder beim Gegner stehen. Auf diesen Bauplätzen errichtet ihr nun einen Steinbruch, ein Sägewerk oder einen Hof, der Gold generiert. Mit der Zeit kommen dann rund fünf Rekrutierungsgebäude dazu, zum Beispiel ein Schloss, das pro Runde einen Ritter zur Verfügung stellt. Der muss dann noch gegen Gold angeworben werden. Per Aufwertung des Hauptsitzes bekommt ihr mehr Bauplätze, könnt aber die längste Zeit nicht einfach alles bauen, sondern müsst abwägen: Welche Einheiten sollen sich in eurer Siedlung ansammeln und wann nehmt ihr sie in eure Armee auf?





Ihr solltet Höhenvorteile nutzen und eure Fernkämpfer beschützen.



Steigt ein Held im Level auf, dürft ihr aus drei Fähigkeiten wählen. Besonders wichtig sind zusätzliche Slots für Trupps.



Helden haben bis zu neun Truppen-Slots, die je nach Truppentyp und Upgrades zwischen zehn und mehreren hundert Soldaten haben können.



Manche Gegenstände gewähren den Truppen des Helden Boni.

### Keine Runde ohne Entscheidungen

Jedes Ausbildungsgebäude lässt sich zudem aufwerten, was eine Eliteversion der jeweiligen Einheit freischaltet (bestehende Soldaten können dann aufgebessert werden). Das kostet bei den besseren Einheitentypen jedoch eine Menge Bernstein, Schimmerseide oder Himmlische Erze. Diese Luxusrohstoffe braucht ihr ebenfalls für die Forschung, die starke Boni für die Wirtschaft bereitstellt, die Stapellimits der Truppen erhöht und Kampfwerte verbessert. Abgesehen von ein paar wenigen Minen, die ihr auf der Weltkarte für einen steten Ressourcenzustrom einnehmen könnt, findet ihr die Luxusrohstoffe nur als einsammelbare Schätze in der Welt. Dementsprechend selten sind sie, sodass ihr immer wieder abwägen müsst, wofür ihr sie hernehmen wollt.

Bei all dem Looten dürft ihr jedoch die anderen menschlichen oder computergesteuerten Mitspieler nicht vergessen. Die looten ebenfalls und nehmen flugs auch euren Sitz ein, wenn ihr nicht aufpasst. Dieses Spielprinzip ist zeitlos gut und funktioniert auch in Songs of Conquest wieder wunderbar. In jeder Runde kann ich etwas aufsammeln, Boni für die nächste Schlacht ansparen oder Siedlungen einnehmen. Ich muss entscheiden, was ich mit meinen Ressourcen kaufe und ob ein Kampf jetzt schon sinnvoll wäre, oder ob ich lieber eine größere Armee aufstellen sollte, um dann im Kampf durch schiere Übermacht weniger Einheiten zu verlieren.

### Massig Singleplayer-Inhalte

Songs of Conquest bietet im Singleplayer mehrere Spielmodi abseits der Story:

- Eroberungskarten sind vorgefertigte Karten für bis zu acht Fraktionen. Dazu gibt es drei verschiedene Siegbedingungen: Alle

Gegner bezwingen, einen speziellen Gegenstand finden und mehrere Leuchfeuer der Macht unter eure Kontrolle bringen. Die Variante mit dem sammelbaren Gegenstand kam mir allerdings noch nicht richtig durchdacht vor und führte zu einem sehr unbefriedigenden Ergebnis.

- Zufällige Karten werden generiert, sind aber tendenziell die schlechtere Alternative gegenüber den handgefertigten.
- Herausforderungen sind Szenarios, in denen nicht der normale Kampf gegen andere Fraktionen im Fokus steht. Stattdessen müsst ihr bestimmte Vorgaben erfüllen, etwa das Abschließen einer Quest in einem vorgegebenen Rundenlimit.

Im Multiplayer-Modus findet ihr dieselben Optionen. Nur die Herausforderungskarten gibt es da nicht, dafür aber den erwähnten, nostalgischen Hot-Seat-Modus. Außerdem habt ihr Zugriff auf einen Karteneditor und auf von der Community erstellte Karten, was

über eine Mod.io-Integration direkt im Hauptmenü realisiert wurde.

### Eine Kampagne pro Fraktion

Natürlich hat Songs of Conquest auch eine Kampagne, oder besser gesagt vier. Die vier »Lieder« bestehen jeweils aus vier Missionen, insgesamt sind es also 16, in denen ihr schnell mal zwei Dutzend Stunden liegen lasst, besonders wenn ihr auf dem mittleren oder gar auf dem anfangs nicht zu empfehlenden hohen Schwierigkeitsgrad beginnt. Jedes Lied lässt euch aus der Sicht einer der vier Fraktionen spielen. Die vier Handlungsstränge sind grob miteinander verwoben und drehen sich um eine große Umwälzung in der Fantasy-Welt von Songs of Conquest. Während ihr den Aufgaben folgt, lernt ihr nach und nach Eigenheiten der Fraktion kennen, nehmt allerdings nur das Erfahrungsniveau eures Hauptcharakters von einer Mission zur nächsten mit, nicht die Truppen. Fortschritte jedes Mal wieder zu verlieren



Auf der Weltkarte findet ihr nicht nur einmaligen Loot, sondern auch Farmen, Sägewerke und Minen.

## MEINUNG

Reiner Hauser  
@reinerhauser.  
bsky.social



Es ist immer schwierig, in einem Test alle Geschmäcker zu berücksichtigen. Ja, nicht mal ich bin mir immer ganz einig. Manchmal will ich was Neues erleben und manchmal einfach nur Altbewährtes haben. Bei Songs of Conquest hat mir dieser Rückgriff auf ein 25 Jahre altes Spiel sehr gut gefallen, obwohl er kaum etwas neu macht. Allerdings schleicht sich in die nostalgische Zufriedenheit ein bisschen schneller ein Abnutzungsgefühl ein, als das bei einer neuen Spielidee der Fall wäre. Trotzdem bin ich, und laut den Steam-Rezensionen auch so gut wie alle anderen, zufrieden mit dem Spiel, weil es einfach ein grundsolides, unterhaltsames Erlebnis mit vielen Singleplayer-Inhalten bietet. Und ganz ehrlich, bei all dem Service-Game-Kram, den aufgegebenen Early-Access-Spielen und auf Action getrimmten Spieldesigns tut es einfach mal wieder gut, ein Spiel wie Songs of Conquest zu spielen, das den etwas älteren Semestern unter uns auch noch ein wohliges Stück Nostalgie bietet.

P.S.: Persönlich würde ich trotzdem zuerst Spellforce: Conquest of Eo empfehlen, falls ihr das noch nicht durch habt. Das entfernt sich deutlich weiter von der bekannten HoMM-Formel, doch vor allem die Kämpfe machen mir da mehr Spaß.

und bereits aufgebaute Killerarmeen gegen ein paar Basissoldaten einzutauschen, frustriert ein wenig.

### Story? Gibt's auch

Die Geschichte des Spiels hat besonders beim Weltenbau gut Ansätze, ist in der Handlung dann aber ein bisschen erzwungen. Obwohl ihr stets aus Sicht des Fraktionsanführers spielen, dürft ihr keine Entscheidungen treffen und müsst das Geschehen so hinnehmen wie es kommt, auch wenn es manchmal wenig Sinn ergibt. Das entfremdet einen



Die Geschichte der Kampagne wird fast ausschließlich über Textfenster erzählt.

Ein uralter Turm erhebt sich über das Blätterdach des Waldes. Er war das letzte Überbleibsel einer Stadt aus dem goldenen Zeitalter des Aureolischen Reiches. Manchmal konnte man in diesen verfallenen Ruinen alte Texte und vergessenes Wissen finden, aber in diesen Ruinen wimmelte es von Gesetzlösen.

schnell vom eigenen Charakter. Lohnenswert sind die Szenarien trotzdem, weil sie spielmechanisch gut aufgebaut sind und die Geschichte trotz Mängeln ein bisschen neugierig macht. Allerdings dürft ihr keine große Inszenierung erwarten. Die Gespräche der Charaktere sind nicht vertont, die Texte immerhin auch auf Deutsch verfügbar. Nur am Ende einer Mission trällert ein Barde ein paar Verse und fasst damit das Geschehen im namensgebenden Lied zusammen. Das ist nett gemacht, aber letztendlich eben auf Indie-Niveau. Auch bei der Technik läuft es nicht so geschmeidig, wie die 2D-Optik vermuten ließe. Relativ lange Rundenberechnung und hin und wieder Leistungseinbrüche bei Ereignissen wie dem Einnehmen einer Stadt sind kein Beinbruch, kommen bei der Grafik aber unerwartet. Und das auf einem modernen Rechner.

### Verliebt auf den zweiten Blick

Besser als auf den ersten Blick ist dafür die Pixelgrafik. Die sieht nach meinem Dafürhalten auf Screenshots recht unübersichtlich aus, macht sich dann aber mit jeder Spielstunde besser und gefällt mir mittlerweile recht gut. Nicht so gut fällt dagegen mein Fazit zu den Schwierigkeitsgraden aus. In der Kampagne ist zum Beispiel die mittlere Option schon einigermaßen fordernd, während ich in manchen meiner normalen Partien

schon nach kurzer Zeit keinen Gegner mehr fürchten musste. Allerdings haben die Entwickler erst kürzlich einen handfesten Bug ausgebessert, der womöglich zu insgesamt stärkeren KI-Mitspielern geführt haben könnte. Entwickler Lavapotion hat sich dazu eigens an die Community gewandt, um möglichst schnell die Auswirkungen zu evaluieren. Diese offene und zeitnahe Kommunikation spricht für das Indie-Studio, das auch in Sachen Early Access vorbildlich in zwei Jahren zu einem Ergebnis gekommen ist und euch nicht plötzlich sitzen lässt, wie das beim Early Access leider öfter vorkommt. ★

## SONGS OF CONQUEST

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1500X  
GTX 750 / Radeon R7 360  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 11600K / Ryzen 5 5600X  
GTX 970 / Radeon RX 570  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ detaillierte 2D-Pixeloptik ⊕ Soundtrack ⊖ manche Bedienvorgänge verschachtelt ⊖ keine Sprachausgabe ⊖ Informationen im Glossar versteckt

### SPIELDESIGN



⊕ Kampf um wichtige Spots ⊕ immer was zu tun ⊕ kluges Magiesystem ⊖ Fraktionen unterscheiden sich wenig ⊖ Schlachten etwas eintönig

### BALANCE



⊕ Ressourcen gut austariert ⊕ Armeestärke skaliert vernünftig ⊕ Upgrades hochrelevant ⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt ⊖ Schadenszauber zu schwach

### ATMOSPÄRE / STORY



⊕ Nostalgiebonus durch Grafik ⊕ Story macht neugierig ⊕ Bardenlieder ⊖ Helden treffen merkwürdige Entscheidungen ⊖ spoilert sich selbst

### UMFANG



⊕ viele handgefertigte Karten ⊕ Mod-Support ⊕ 16 lange Missionen ⊕ dutzende Items und Gegnertypen ⊕ zusätzliche Szenarien

### FAZIT

Songs of Conquest belebt den Geist von Heroes of Might & Magic 3 wieder und macht dabei eine richtig gute Figur.



Upgrades sind in Songs of Conquest enorm stark, aber auch kostspielig in Sachen Luxusressourcen.