

Songs of Silence

UNFERTIGE
HITSINGLE

Genre: **Strategie** Publisher: **Chimera Entertainment**
 Entwickler: **Chimera Entertainment** Termin: **2024**

Das Rundenstrategiespiel aus München könnt ihr im Early Access schon jetzt spielen. Oder doch lieber warten, bis es fertig ist? Von Reiner Hauser

Songs of Silence ist aus gleich drei Gründen besonders: Erstens ähnelt es als Rundenstrategiespiel auf den ersten Blick dem All-time-Klassiker Heroes of Might and Magic, ist dann aber doch ganz anders und auf seine Weise einzigartig. Zweitens kommt das Spiel von Chimera Entertainment aus München, also quasi aus der Nachbarschaft der GameStar – auch wenn das natürlich nichts über die Qualität aussagt. Genau wie beim dritten, aber für mich persönlich kuriosesten Punkt. Denn einer der Hauptakteure der Kampagne heißt »Hauser«. Ein Novum, das euch freilich völlig egal sein wird – wenn ihr nicht zufällig auch so heißt.

Im Early-Access-Test erfahrt ihr ab jetzt dann aber ausschließlich relevante Informationen und könnt hoffentlich nachvollziehen, warum ich guten Mutes bin – das Spiel aber im aktuellen Zustand noch nicht uneingeschränkt empfehlen würde.

Rundenstrategie mit Auto-Battler

Songs of Silence ist eigentlich kein besonders kompliziertes Spiel. Denn wo beispielsweise Songs of Conquest (Verwechslungsgefahr!) in Heroes-of-Might-and-Magic-Manier auf Rundentaktikkämpfe auf Hexfeldern setzt, lässt das deutsche Spiel seine Kämpfe weitestgehend automatisch ablaufen.

Ähnlich wie bei Auto-Battlern – also Spielen wie Dota Underlords oder Teamfight Tactics von League of Legends – bestimmt ihr, welche Einheiten wo auf dem Schlachtfeld stehen. Sobald der Kampf mit drei bis über zehn Einheiten auf jeder Seite beginnt, habt ihr keine direkte Kontrolle mehr über die Soldaten und Kreaturen, die von links nach rechts auf eure Feinde einstürmen.



In den Schlachten laufen alle Einheiten blind aufeinander los. Das spielt sich schön entspannt. Bislang fehlt aber taktische Tiefe.

In der Stadtsicht rekrutiert ihr per Karten neue Einheiten und weist sie dann einem Feld zu.



Allerdings beeinflusst ihr die Schlachten dann doch noch ein bisschen, indem ihr Einsatzkarten ausspielt, die beispielsweise Einheiten im Einflussradius heilen oder kurzzeitig unverwundbar machen. Auch direkte Schadenszauber wie ein Meteorit sind dabei. Außerdem lässt sich Verstärkung von der Reservebank rufen oder ein Sturmangriff für die Kavallerie befehlen, die in Songs of Silence maßgeblich aus Rindern statt Pferden besteht. Größte Stärke dieses ungewöhnlichen Systems ist die actiongeladene Dynamik. Denn wo Rundentaktikkämpfe die Ausstrahlung einer Schachpartie haben, fliegen in Songs of Silence die Fetzen.

Noch wenig Abwechslung

Die größte Schwäche ist dagegen die aktuell überschaubare strategische und taktische Tiefe. Das liegt an einer (noch?) schlechten KI und, zumindest im aktuellen Early-Access-Zustand, der fehlenden Optionsvielfalt in allen Bereichen: bei den Truppentypen, bei der Startpositionierung und auch bei den Einsatzkarten. Denn spiele ich als ritterliche Fraktion der »Tausend Königreiche«, funktioniert jeder Kampf in etwa so:

- Heiler und Fernkämpfer seitlich hinten platzieren (was ihr nicht jedes Mal neu festlegen müsst),
- warten, bis die ersten Karten »aufgeladen« sind (die Karten starten mit unterschiedlichen Cooldowns und können pro Kampf mehrmals verwendet werden),
- Reserveeinheit dazurufen,
- Ansturm für alle Reiter befehlen,
- die Reiter, die nun alle auf einem Haufen sind, bei Bedarf heilen,
- zusehen und je nach Schlachtgröße innerhalb von zwei bis fünf Minuten ohne weiteres Eingreifen gewinnen.

Auch aus der Nähe sehen die Kämpfe gut aus, wenn es auch an der Übersicht etwas hapert.



An Details wird nicht gespart. Hier erscheint eine einquartierte Armee als kleines Modell.



Zwar gibt es bei den drei Fraktionen plus neutralen Monstern durchaus eine ordentliche Einheitenvielfalt, doch Finesse oder gar aufwendige Auswahl der jeweiligen Feldeinheiten ist in der Praxis einfach nicht notwendig. Zumindest die KI stürmt höchstens mal in der Mitte durch meine Frontlinie hindurch, was aber mit der seitlichen Posi-

nierung der Fernkämpfer zu 95 Prozent gekontert wird – hier droht also keine größere Gefahr. Außerdem sind die Einheiten noch nicht optimal ausbalanciert, sodass etwa die schwere Kavallerie komplett allein bestens funktioniert, während spezialisierte Truppen wie der Tribok im Rahmen ihrer Vorteile zu anfällig sind.

Aus der hinteren Linie rufen die Akolythen Blitze herbei, die Priester heilen, und ein Tribok verursacht Flächenschaden.



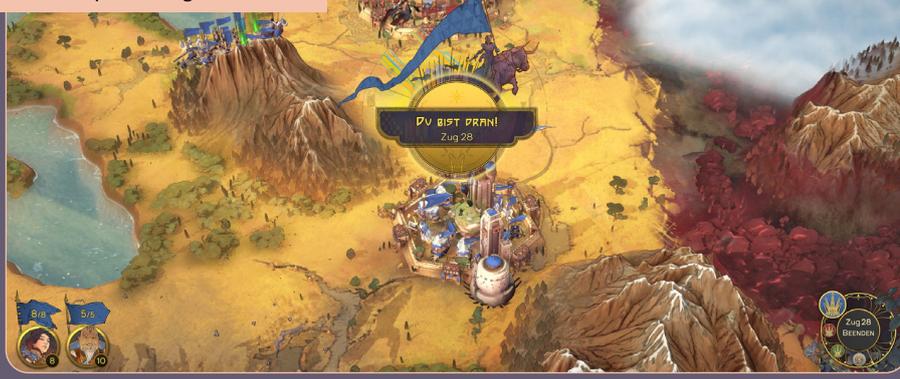
Ihr könnt die Städte nicht direkt ausbauen, aber zumindest Erweiterungen in Auftrag geben.



Schlachtfeld mitmachen. Die steigen nach und nach im Rang auf, was vor allem das Befehlslimit erhöht. Statt drei Einheiten kann ein erfahrener Anführer also auch mal zehn oder mehr Truppen auf dem Schlachtfeld haben. Zudem dürft ihr bei jedem Level-up eine neue Einsatzkarte auswählen oder eine bestehende verbessern. So bestimmt ihr ein Stück weit euren Spielstil. Allerdings gilt auch hier, dass es der eigentlich guten Idee einfach an weiteren Optionen mangelt.

Zwar haben die diversen Heldentypen (etwa Heiler oder Ritter) teilweise unterschiedliche Fähigkeiten, das ganze Fortschrittssystem fördert jedoch den Fokus auf einen Helden, weil es einfach besser ist, eine Zehn-Truppen-Armee zu haben als zwei Fünfer. Dadurch kämpft ihr pro Partie fast nur mit einem Helden und tut dann wirklich immer genau das Gleiche.

Zug für Zug marschiert ihr mit eurer Armee durch die Spielwelt, nach Kämpfen wird gerastet.



In der Kampagne wird es still

Recht gut ist dagegen schon jetzt die Kampagne in Szene gesetzt, die klar das Herzstück des Spiels ist. Zum Early-Access-Release sind vier von acht relativ langen Missionen spielbar, der Rest soll bis zum vollen Release folgen. Darin werden euch nicht nur langsam alle drei Fraktionen vorgestellt, ihr erlebt auch eine durchaus interessante Fantasy-Handlung rund um die namensgebende Stille, die ganze Regionen verwüstet und euer Volk zur Flucht zwingt.

Diese Fluchthematik hat beim Spielen ein bisschen an die Story von Banner Saga erinnert, auch wenn es hier insgesamt deutlich klischeehafter gehalten ist. Beispielsweise greift Songs of Silence arg in die Mottenkiste, wenn Gegner grundlos nicht mit der Sprache herausrücken und lieber sterben, als sich als potenzielle Verbündete im selben Boot erkennen zu geben.

Ich würde trotzdem gerne sehen, wie es weitergeht, und freue mich daher auf die weitere Entwicklung, die hoffentlich auch noch ein paar kleinere Baustellen bei der Bedienung angeht. Beispielsweise würde ich mir noch ein etwas stärkeres audiovisuelles Feedback beim Auswählen von Einheiten

Einfache Wirtschaft mit einer Tücke

Wirtschaft und Reichsverwaltung setzen ähnlich wie Songs of Conquest oder eben Heroes of Might and Magic auf einzelne vorgegebene Städte und Siedlungen. Die nehmt ihr ein und baut sie in drei Stufen aus, was jeweils mehr Ressourcen (Stein, Gold und Glaube) einbringt.

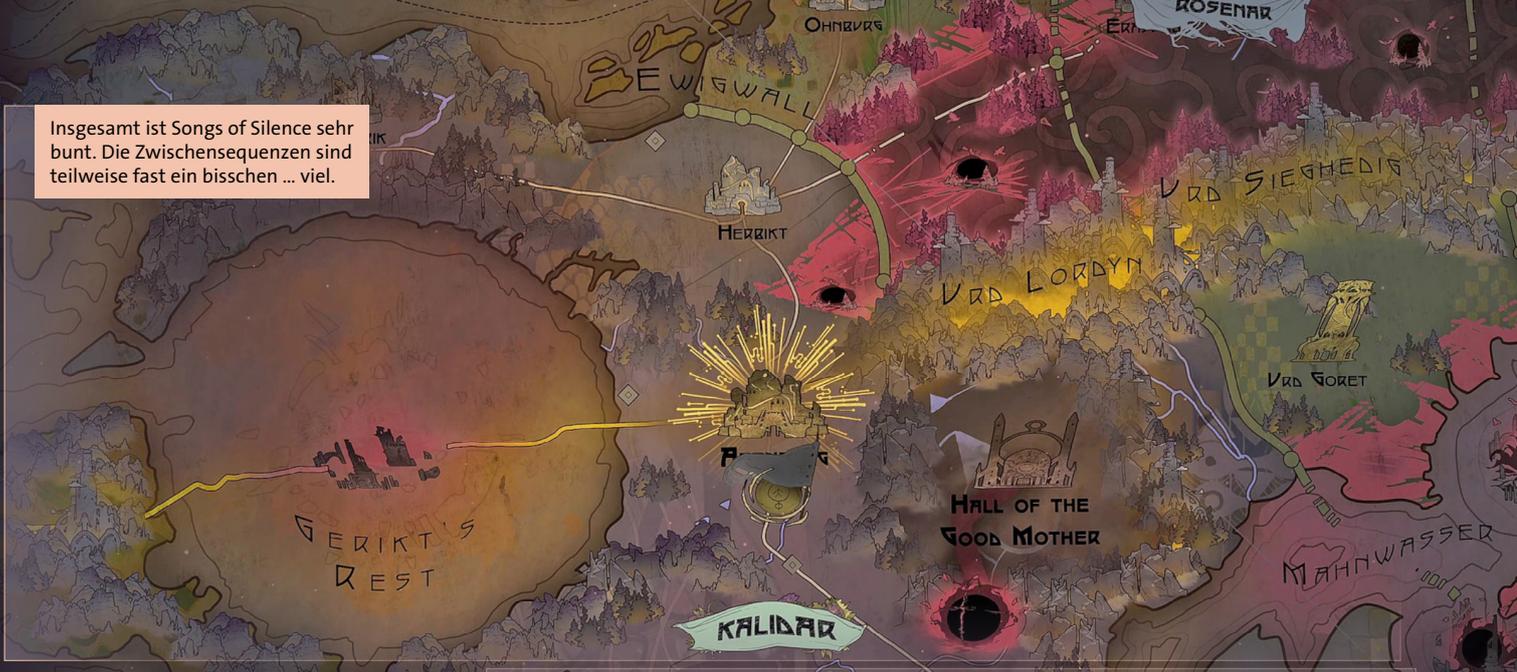
Individuell baubare Gebäude gibt es in dem Sinne nicht, nur spezielle Stadterweiterungen, zum Beispiel ein »Bollwerk«. Das gewährt der Stadt mehr Schutz und erlaubt

die Rekrutierung anderer Truppentypen. Genau wie die Einsatzkarten in den Schlachten sind die Stadterweiterungen und rekrutierbaren Einheiten als Karten im Menü präsent und können pro Runde und Stadt nur einmal ausgespielt werden. Es ist also nicht möglich, mal eben in einer Runde eine ganze Armee in einer Stadt auszuheben.

Alles basiert auf Erfahrung

Enorm wichtig sind auch hier die Armeeführer, die selbst als Einheit auf dem

Insgesamt ist Songs of Silence sehr bunt. Die Zwischensequenzen sind teilweise fast ein bisschen ... viel.



ten oder Städten wünschen. Und ein Button zum Abbrechen verlorener Schlachten wäre ebenfalls nett. Bislang muss ich das Spiel über die eine oder andere Windows-Funktion zum Schließen zwingen, wenn ich mir nicht drei Minuten lang bis zum Ende ansehen will, wie mich der Gegner in einer verlorenen Schlacht endgültig dezimiert.

Nicht alles auf einmal

Auch die Performance kann noch etwas Arbeit gebrauchen: In den normalen Partien mit bis zu sechs KIs kommt es immer wieder zu minutenlangen Rundenberechnungen, die aber offensichtlich nur von mangelnder Optimierung in bestimmten Situationen herühren und nicht von einer generellen Technischwäche. Gerade da kann sich aber sogar bis zum Early-Access-Release noch was tun, denn bis dahin soll ein größerer Patch erscheinen, der vielleicht noch ein paar dieser Scharten auswetzt.

Unbedingt verbessern sollten kommende Updates übrigens auch das Progressionsystem von Songs of Silence. Um die Spielzeit zu strecken, müsst ihr bis auf die Standardfraktion mit einem generischen Ritterhelden alle (!) Helden und Fraktionen erstmal durch Erfolge freischalten. Das heißt, nachdem ihr bereits mehrere Stunden



Bei Level-ups eines Helden bekommt dieser mehr Truppenplätze sowie neue Einsatzkarten.

die Fraktion der »Tausend Königreiche« in der Kampagne gespielt habt, zwingt euch das Spiel, mindestens die erste normale Gefechtskarte ebenfalls mit denen abzuschließen. Starcraft 2 verlangt doch auch nicht, dass ich erstmal Terraner spielen muss, bevor ich Protoss und dann erst Zerg probieren darf ... Es gibt also schon noch eine ganze Menge kleiner Probleme in diesem an sich vielversprechenden Titel, die hoffentlich im Laufe des Early Access angegangen werden. Empfehlen würde ich einen Kauf daher erst-

mal nur, wenn ihr konkret den Entwickler unterstützen wollt. Rein vom Spielspaß her solltet ihr noch warten. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich habe in diesem Text viel zu bemängeln. So viel, dass das Spiel vielleicht wie ein Rohrkrepiierer wirkt. Das muss das hübsche Songs of Silence aber auf keinen Fall sein, wenn sich die Entwickler ranhalten und die angesprochenen Schwächen bei Feinschliff und Inhalt angehen. Denn die Ideen sind da, und das einzigartige Grundkonzept funktioniert wunderbar! Gerade im Early Access habe ich lieber Spiele, die Potenzial haben, als solche, die mir Inhalte noch und nöcher reindrücken, aber kein durchdachtes Konzept haben. Gleichzeitig kann der Early Access aber auch eine Geldfalle sein, die unfertige Spiele fabriziert. Daher ist Songs of Silence mal wieder so ein Titel für die Wishlist, aber noch nicht unbedingt für die Spielbibliothek. P.S.: Es ist echt schade, dass ein Spiel von einem deutschen Hersteller keine deutsche Vertonung hat.



Auf dieser Weltkarte einer normalen Gefechtspartie habe ich fast alle Siedlungen eingenommen.