

Songs of Silence

RUNDEN, NEU GEDACHT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Chimera Entertainment** Studio: **Chimera Entertainment**
 Termin: **13.11.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 12 Jahren**
 Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: -

Wir stürzen uns in einsteigerfreundliche, aber nicht minder epische Fantasy-Schlachten – und sind am Ende leicht enttäuscht. Von Reiner Hauser

Terminangaben bei Early-Access-Titeln sind ja generell ungefähr so zuverlässig wie bei George R. R. Martin Schreibplanung. Wenn auf der Shop-Seite von rund einem Jahr Entwicklungszeit die Rede ist, darf man sich glücklich schätzen, wenn das Spiel drei Jahre später überhaupt erscheint. Umso bemerkenswerter ist es, dass der Münchner Entwickler Chimera Entertainment, der bislang auf dem Mobile-Markt unterwegs war, Songs of Silence pünktlich nach den anvisierten fünf Monaten am 13. November auf die Zielgerade schickte. Wir haben uns daher die fi-

nale Version jetzt nochmal angesehen – und stellen fest: Songs of Silence hat sein einzigartiges Rundenstrategiekonzept noch einmal geschliffen, kann aber nicht alle Scharfen auswetzen.

Rundenstrategie auf der Weltkarte
 Songs of Silence erinnert mit seinem rundenbasierten Ablauf auf der Weltkarte an Titel wie Heroes of Might and Magic. Ihr startet mit einer Stadt, die Einkommen generiert, sowie einem Anführer, der Soldaten, Priester und fantastische Kreaturen in seiner

Armee vereint. Mit denen erobert ihr weitere Siedlungen, bekämpft neutrale Mobs, die durch die Welt ziehen, und schaltet eure Kontrahenten aus. Nach und nach wertet ihr dann eure Städte auf, rekrutiert weitere Anführer und Einheiten. Im Vergleich zu bekannten Vertretern des Genres ist das alles ein wenig simpler gehalten. Eine Stadt kann dreimal aufgewertet werden und eine Spezialerweiterung haben. Beides verändert die Einnahmen (Gold, Baumaterial und eine Fraktionsressource) und ermöglicht die Rekrutierung neuer Einheitentypen. Umfangrei-



Auf der Weltkarte nehmt ihr Siedlungen ein, die euch basierend auf dem Wohlstandslevel Einnahmen einbringen.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Lust auf eine einzigartige Fantasy-Welt habt.
- ... ihr ein storygetriebenes Strategiespiel sucht.
- ... es spielerisch auch mal simpler sein darf.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch Schlachten mit taktischer Tiefe erhofft.
- ... ihr nicht besonders frustresistent seid.
- ... ihr Inhalte nicht erst freischalten wollt.

chen Gebäudebau gibt es also genauso wenig wie strategische Reichsplanung.

Sieg durch Übermacht

Ebenfalls nur begrenzt möglich ist eine geschickte Zusammenarbeit der Armeen. Die können sich gegenseitig nämlich nicht unterstützen. Immerhin helfen die Garnisonseinheiten einer Stadt beim Brechen einer Belagerung – allerdings nur, wenn ihr den Kampf von innen heraus startet. Einem Entsatzheer von außen schauen die Einkesselten tatenlos zu. Dadurch ist es fast immer besser, mit einer sehr starken Armee statt mit zwei mittleren durch die Gegend zu laufen – zumal ihr Einheiten dauerhaft verliert, die in einer Schlacht komplett aufgelöst werden. Je überwältigender also die Übermacht in einer einzelnen Schlacht, desto geringer sind die permanenten Verluste.

Erst denken, dann bewegen

Mehr echte Entscheidungen trifft ihr rund um die Bewegungsreichweiten eurer Armeen. Denn sobald ihr eine Schlacht schlägt, werden die Bewegungspunkte auf null gesetzt, egal wie viele noch übrig gewesen wären. Verbraucht ihr außerdem mehr als die Hälfte der Bewegungspunkte einer Armee, kann diese überfallen werden, was die Einheiten am Anfang der Schlacht durcheinan-



Belagerungen brauchen ein paar Runden, was uns Zeit gibt, ein Entsatzheer zu Hilfe zu schicken.



Steigt ihr mit einem Helden (ein Haußer!) auf, kann der fortan mehr Einheiten in seine Armee aufnehmen.

derwürfelt und kurzzeitig lähmt. Gebt ihr dagegen höchstens die Hälfte aus und landet im Wald, tarnt sich die Armee sogar und kann nur von unmittelbar daneben stehen-

den oder mit speziellen Zaubern gebufften Gegnern erspäht werden. Aufgrund dieser Eigenheiten ergeben Hinterhalte in Songs of Silence tatsächlich Sinn, genau wie das be-



Hier tauschen wir gerade Einheiten zwischen zwei Armeen aus. Einheiten in der Reserve nehmen nicht an einem Kampf teil, sondern heilen nur.

Meine Eltern führten unsere Armee in ihrem letzten verzweifelten Angriff gegen die Invasoren.

Die Schlachten dauern meist nur ein oder zwei Minuten, sehen aber recht spektakulär aus, vor allem in Bewegung.



Der Leerenmahr-Riss hilft euch als Schlachtfeldfähigkeit.

In Ruinenabenteuern oder indem ihr sie anderen abnehmt, bekommt ihr Artefakte, die eure Armee buffen.



wusste Inkaufnahmen eines Überfalls. Denn manchmal könnt ihr es euch nicht leisten, für das Auslösen einer herumstreunenden Armee alle Bewegungspunkte zu verlieren. Da euch neutrale Truppen aber von allein angreifen, wenn sich eure Wege kreuzen, lasst ihr die lieber in deren Runde in euch hineinlaufen – sofern sie schwach sind.

Autobattler und Deck-Builder

Die Stärke einer Armee hängt dabei natürlich von der Güte der Truppen ab. Die Einheiten wertet ihr allerdings nicht auf oder vergrößert ihre Zahl, wie ihr das aus Heroes of Might and Magic kennt. Einmal rekrutiert, bleibt eine Einheit immer gleich stark. Im Level steigt nur der Armeeführer auf, der da-

durch mehr Truppen in seine Armee aufnehmen kann (wir hatten im Maximum mal 16 in einem Verband) sowie neue Einsatzkarten bekommt oder bestehende verbessert. Und damit sind wir bei den Schlachten, die in Songs of Silence eher wie bei einem Auto-battler à la Dota Underlords oder Teamfight Tactics funktionieren und nicht als Rundenkämpfe abgehalten werden. Dementsprechend dauern sie auch höchstens zwei Minuten. Sobald die Schlacht beginnt, preschen alle Einheiten aufeinander zu und hauen sich, bis eine Seite unterliegt oder sich zurückzieht. Ihr bestimmt zuvor lediglich die Startaufstellung, die einen vergleichsweise geringen Einfluss auf die Schlacht hat. Denn außer ein paar durch die Frontlinie brechende Kavallerieeinheiten gibt es wenig zu beachten.

Entscheidende Zauber

Die viel größere Wirkung haben eure Einsatzkarten, mit denen ihr das Geschehen aktiv beeinflusst. So könnt ihr Einheiten in einem bestimmten Radius heilen, andere kurzzeitig unverwundbar machen. Ihr könnt Verstärkung von eurer Reservebank rufen oder mit einem Sternenschauer direkten Schaden verursachen. Welche Kräfte ihr genau habt, hängt von der Heldenklasse und dem Level ab. Das ist grundsätzlich eine richtig coole und actiongeladene Sache, die dank Effektwitter und geringer Schlachtdauer erstmal kurzweilig bleibt. Schnell aber bildet sich für jeden Helden eine einzig sinnvolle Kartenreihenfolge heraus. Mit der Fraktion der Tausend Reiche etwa könnt ihr eure Kavallerie auf einen bestimmten Punkt losstürmen lassen, was alle Feinde im Weg niederwirft. Und vor Ort sind die Reiter dann kurzzeitig so nah beieinander, dass der Heilzauber sie alle trifft.

Obwohl durch eine Vielfalt an Helden eine durchaus breite Zauberpalette entsteht, ergibt sich daraus nicht viel echte Entscheidungsfreiheit. Der heldenspezifische Ablauf

funktioniert unabhängig vom Gegner nahezu immer gleich. Ihr tüftelt in Songs of Silence also nicht an einem Deck, weder vor noch in der Schlacht. Und das nimmt dem Ganzen einigen Wiederspielwert. Nichtsdestotrotz ist das Prinzip so besonders und gleichzeitig leicht verständlich, dass es sich lohnt, das Abenteuer anzugehen.

Eindrucksvolle Geschichte

Dieses vorgezogene Fazit trifft genau so auch auf die Kampagne zu, die das Herzstück des Spiels darstellt. Denn die Entwickler haben dafür eine eigene, faszinierende Welt erdacht, die auch durch den besonderen Kunststil der Grafik gewinnt. Die Geschichte handelt von zwei Menschen- und zwei Göttergeschlechtern, die in ihrem Kampf die Welt in eine helle und eine dunkle zerrissen haben. Das hat zu einem langen Frieden geführt, der nun aber vom Kreuzzug der Stille bedroht wird. Der verschlingt auf beiden Welten alles und jeden und kann nur durch gemeinsame Bemühungen aufgehalten werden. Mit seinen vielen Unterfraktionen und Handlungsträgern wird die auf acht Szenarien aufgeteilte Erzählung bisweilen etwas unübersichtlich. Dabei lässt das Spiel gezielt vieles offen, was die Konfusion erhöht, aber auch die Fantasie anregt. Insgesamt überzeugen Weltenbau und Handlung und bleiben in Erinnerung.

Ritter reiten Rinder

Auch die Missionen in Songs of Silence sind gut dafür angelegt, mit abwechslungsreicher Zielsetzung und Anreizen die abgelegenen Winkel der Landkarte zu erkunden. Zusätzlich wechselt der Spielstil abhängig von der Fraktion. Die Tausend Königreiche zum Beispiel jagen mit ihren auf Rindern reitenden Rittern (ohne Quatsch) übers Schlachtfeld, während ihre Priester das Böse austreiben.

Das Altvolk setzt ebenfalls auf heilige Kämpfer, die von mächtigen Konstrukten unterstützt werden. Außerdem verbinden sie ihre Städte mit der so genannten Hymne, der allem zugrunde liegenden Lebensessenz, was

ihre Wirtschaft stärkt. Jedoch nur, solange das Hymnen-Netzwerk zur Hauptstadt hin nicht unterbrochen wird. Nicht in der Kampagne, aber in Gefechtspartien gegen die KI oder im Multiplayer steht außerdem der



Ihr kämpft nicht nur gegen andere Menschen und Kreaturen der Natur, sondern zum Beispiel auch gegen Untote. Die reitenden Skelettkönige mit dem großen roten Bommel sind enorm stark.



Hier lösen wir gerade den Pfeilhagel der Stadt aus, während von rechts ein Konstruktttransport über die Karte läuft.



Die Handlung ist komplett vertont und wird teilweise in solchen Ingame-Situationen erzählt, in cool gemachten Missionseinleitungen oder in richtigen Zwischensequenzen.

Kreuzzug der Stille als spielbare Fraktion zur Wahl. Der unterscheidet sich deutlicher von den anderen beiden, weil die Kreuzzügler Monster beschwören und ihre Heere von Zeloten loslassen können. Außerdem gewinnt der Kreuzzug durch gezielte Zerstörung an Macht. Deren Hauptstadt, ein bewegliches Fegefeuer, kann Ortschaften verschlingen und dadurch aufgelevelt werden.

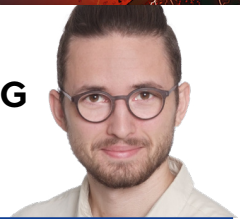
Bissertl aus der Balance

In unseren Testpartien kam uns dieses mobile Fegefeuer ein bisschen stark vor, was

aber auch an der Schwäche der Gegner liegen mag. Die KI ist in normalen Gefechten nämlich recht harmlos und lässt sich da auch nicht herausfordernd einstellen. In der Kampagne gibt es im Gegensatz zum Early-Access-Start zwar drei Schwierigkeitsgrade, die schwanken jedoch arg und sorgen immer wieder für Frust. Während die ersten drei Szenarien relativ einfach sind, aber immerhin auf dem gleichen Level bleiben, geht es in den weiteren fünf drunter und drüber. Das fängt damit an, dass ihr schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad

MEINUNG

Reiner Hauser
@reinerhauser
bsky.social



Songs of Silence ist ein wenig simpler als andere Vertreter dieser Spielweise der Rundenstrategie. Das ist per se nicht besser oder schlechter, sondern eben anders. Und anders ist in einem recht statischen Genre erstmal gut. Obwohl mein Geschmack eigentlich immer eher in Richtung Komplexität tendiert, hatte ich meine Freude mit dem Spiel, nicht zuletzt wegen der interessanten Welt und des Grafikstils. Um vollends zu überzeugen, muss das Konzept aber noch etwas reifen. Vor allem in den Aufstellungen und den Einsatzkarten in den automatischen Schlachten steckt noch viel mehr Potenzial. Aktuell wiederholen sich die Vorgänge einfach zu schnell. Auf die Nerven ist mir außerdem das Balancing gegangen. In der zweiten Hälfte der Kampagne schwankt der Herausforderungsgrad selbst innerhalb einer Mission viel zu sehr. Das lässt sich wahrscheinlich relativ schnell beheben (und der Entwickler arbeitet auch schon an einem Patch), es hat den Eindruck in unserem Test aber etwas getrübt. Songs of Silence ist also nicht perfekt, persönlich hatte ich aber dennoch genug Freude, um es Strategiespielern zu empfehlen.

mit viel Trial and Error konfrontiert werdet. Zu häufig müsst ihr einfach raten, was passiert, um dann hoffentlich die richtigen Gegenmaßnahmen zu ergreifen oder um überhaupt den richtigen Weg einzuschlagen. Bestimmte Kämpfe sind außerdem im Vergleich zur restlichen Mission zu schwer, während sich an anderer Stelle das Spiel nicht gut genug erklärt und den Spieler unbeabsichtigt gegen eine Wand laufen lässt. So hatten wir einmal einen Ort versehentlich in eine Geisterstadt verwandelt, was das Spiel intern aber nicht als Verlust wertete. Dass dadurch ein Sieg gar nicht mehr möglich war, wurde daher erst viel später klar.

Der Early Access hat sich gelohnt

Diese Erfahrungen haben das an sich wirklich nette Kampagnenerlebnis etwas getrübt. Allerdings sind wir uns recht sicher, dass Chimera Entertainment das bald noch patchen wird. Denn die Entwickler haben auch im Early Access schon fleißig viele kleinere Probleme aus dem Weg geräumt. So hat sich die Steuerung spürbar verbessert, etwa indem Bewegungspunkte klarer dargestellt werden, die aktuelle Auswahl stärker hervorgehoben wird und Armeen eine von Verbündeten besetzte Stadt passieren können. Und auch die Performance-Probleme bei der Rundenberechnung wurden behoben. Die hatte sich zuvor nämlich noch in irgendwelchen Schleifen verrannt. Ebenso profitiert die Inszenierung vom neuen Storyvideo bei Spielstart. Das lässt den Spieler



Auf der Karte wandern auch neutrale Creep-Armeen herum. Die greifen euch an, wenn ihr ihnen zu nahe kommt.

direkt in die Welt eintauchen. Schade nur, dass es die sehr gute Komplettversion nur auf Englisch gibt – und das bei einem deutschen Studio aus München.

Nerviges Freispiel

Wenig verändert hat sich hingegen am Freischaltprinzip der Inhalte für die normalen Gefechtspartien, das wir schon in unserem

Early-Access-Test kritisiert haben. Denn die große Palette an Anführern und spezielle Weltkarteneffekte für die Gefechte müsst ihr erst freispielen, indem ihr während der Kampagne Erfolge einsammelt oder ganz banal »Gewinne eine Partie mit XY«-Aufgaben bewältigt. Die Fleißarbeit ist zwar gut ins Spiel eingebettet, aber einfach einfach unnötig. Und dürfte viele Spieler eher abschrecken,

als sie länger an das Spiel zu binden. Wir zumindest hatten keine Lust, ein Szenario nochmal zu spielen, nur um eine größere Anführerauswahl zu bekommen und so ein Ziel zu erfüllen. Gelohnt hat sich Songs of Silence für uns im Großen und Ganzen trotzdem, einfach weil es erfrischend anders ist und eine Welt einführt, über die wir in Zukunft gern noch mehr erfahren würden. ★



Das Altvolk verbindet seine Ortschaften über die Hymne mit der Hauptstadt.



In den Missionen könnt ihr abseits der Wege oft zusätzliche Hilfe finden, etwa Artefakte.

SONGS OF SILENCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400T / Ryzen 5 1400
GTX 1050Ti / Radeon RX 470
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 3800X
GTX 1070 / Radeon RX 570
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ ungewöhnlicher, hübscher Stil ➤ Effekte der Einsatzkarte ➤ jede Fraktion anders ➤ hübsche Erzählsequenzen ➤ Zauber sind visuell unterteilt

SPIELDESIGN



➤ leicht erlernbar ➤ Bewegungspunktesystem ➤ Fraktionen unterscheiden sich deutlich ➤ Kampftaktiken eintönig ➤ Reichsverwaltung zu simpel

BALANCE



➤ Einsatzkarten nicht zu stark ➤ Ressourcen knapp ➤ Schwierigkeitsgrad schwankt arg ➤ einige Einheiten zu schwach ➤ KI versagt bei Belagerungen

ATMOSPHERE / STORY



➤ Geschichte motiviert ➤ stimmiger Soundtrack ➤ toller Weltensbau ➤ Handlung hin und wieder etwas klischeehaft ➤ geizt mit Erklärungen

UMFANG



➤ viele Anführerklassen ➤ Multiplayer-Modus ➤ Kampagnenumfang mit 15-20 Stunden ➤ wenige Optionen bei Skirmish ➤ lästige Freispielmechanik

FAZIT

Songs of Silence überzeugt Strategen mit frischen Ideen, die Umsetzung offenbart allerdings noch Schwächen.

