

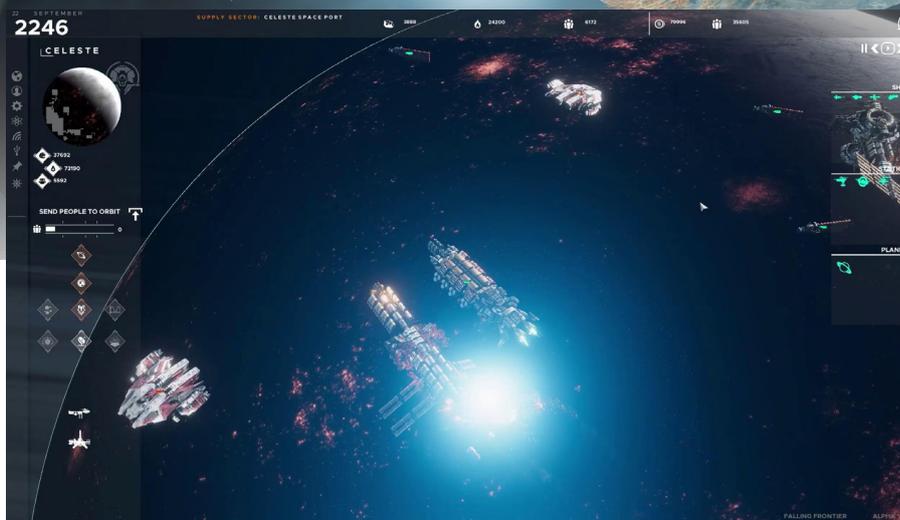
## Falling Frontier

# WIE DAS AUSSIEHT!

Genre: Weltraumstrategie Publisher: Stutter Fox Studios Entwickler: Stutter Fox Studios Termin: 2021

Ein neues Weltraumstrategiespiel auf Steam sieht sich als geistiger Nachfolger von Homeworld und Sins of a Solar Empire. Und es wirkt irre vielversprechend! Von Peter Bathge

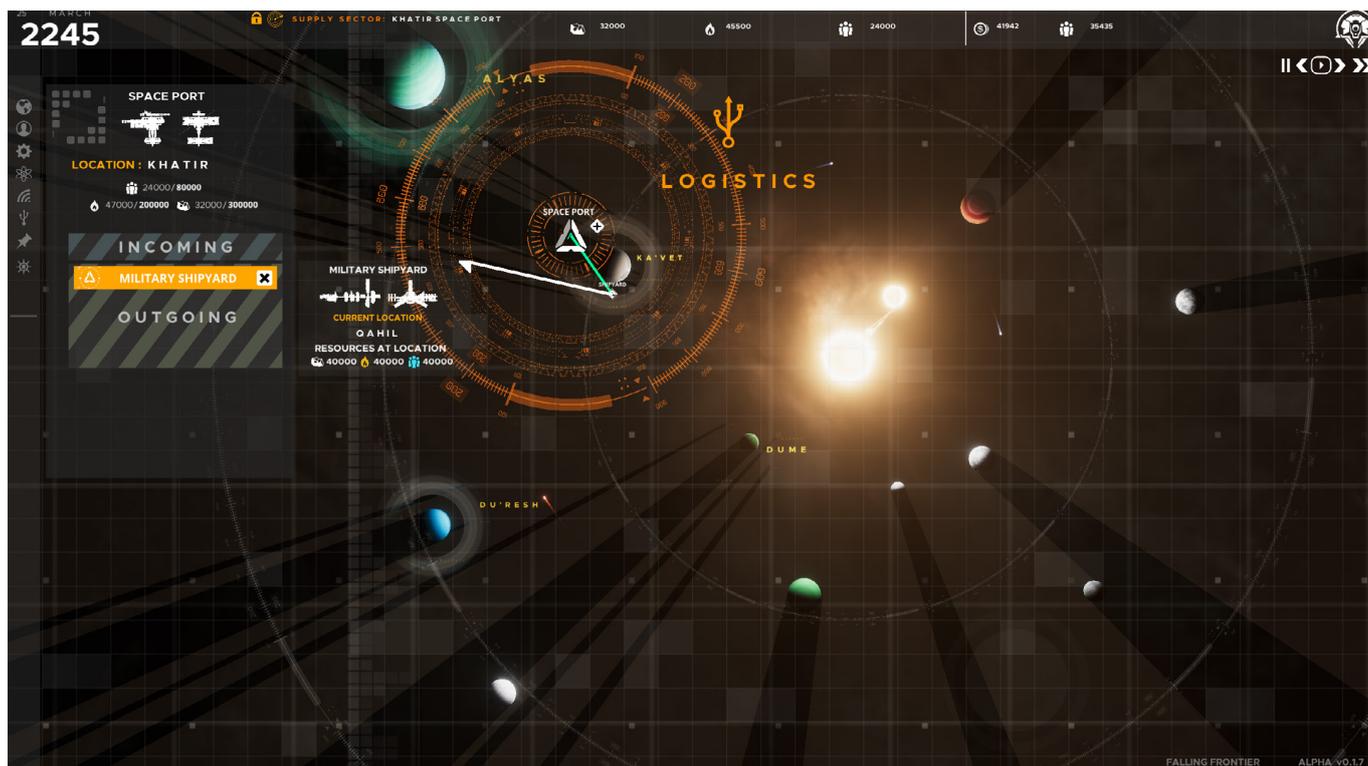
Hype ist ein tückisches Biest. Oft führt uns diese Vorfreude auf neue Spiele in die Irre, lässt uns nach Release enttäuscht zurück. Aber gleichzeitig erzeugt Hype dieses traute Gefühl, das einen an längst vergangene Tage zurückdenken lässt, an leuchtende Kinderaugen und wohlige Gänsehaut, an große Erwartungen und quälend lange Wartezeiten. Das Fiese dabei: Manche Spielegenres übergeht der Hype fast völlig, konzentriert sich oftmals auf große Rollenspiele, nie gesehene Open Worlds, AAA-Action-Adventures. Echtzeitstrategie dagegen? Da erzeuge in den letzten Jahren allenfalls Age of Empires 4 einen gewissen Hype. Und bei mir jetzt auch Falling Frontier. Ich vermute mal,



Planeten benötigen unterschiedliche Voraussetzungen, damit eure Schiffe darauf landen können.

dass die meisten Spieler noch nie davon gehört haben. Aber wenn mein persönlicher Hype-Level irgendeine Art von Indikator darstellt, dann sollte sich jeder Fan von Welt-

raumstrategie diesen Geheimtipp dick mit roter Farbe anstreichen. Denn Falling Frontier sieht zum einen spektakulär aus und verspricht zum anderen ein komplexes



Über Raumhäfen gelangen Ressourcen von Planeten ins All und zurück. Damit Schiffe diese anschließend in andere Sektoren versenden können, benötigt ihr Versorgungsdepots. Diese werden mit Handelsrouten verknüpft. Der Prozess lässt sich teilweise automatisieren.

Gameplay, wie wir es schon lange nicht mehr (im All) gesehen haben.

#### Vier Dinge, die anders sind

»Es gibt keine Aliens«, stellt Todd D'Arcy klar. Der Australier entwickelt Falling Frontier in Eigenregie und hat sich für ein Science-Fiction-Szenario entschieden, das am ehesten der Serie »The Expanse« gleicht (minus bläuliches Protomolekül): Verschiedene menschliche Fraktionen schlagen sich in einem einzigen riesigen Sonnensystem gegenseitig die Köpfe ein. Das ist die eine Besonderheit des Spiels.

Die zweite: Gefechte sind komplett physikbasiert, und Raumschiffe nutzen ausschließlich Projektilwaffen, die Munition verbrauchen. Laser? Gibt's nicht! Die Raketen- und Railgunschießen nicht zu 100 Prozent genau; wie bei einer Seeschlacht zwischen Kanonenbooten können Geschosse danebengehen, es gibt Querschläger und Glückstreffer. Vielleicht trifft euer Hauptgeschütz nicht den Kreuzer direkt vor eurer Nase, sondern dessen Schwertschiff weiter hinten. Unabhängig von eurer Taktik können solche Momente über den Ausgang eines Kampfes entscheiden. »Ich will, dass die Gefechte chaotisch und unvorhersehbar sind«, erklärt mir D'Arcy im Interview. Und: »Ein Schiff zu verlieren, sollte ein tragischer Moment sein – aber auch cool aussehen. In den meisten Echtzeitstrategiespielen verursachen alle Einheiten eine bestimmte Menge an Schaden und haben eine vorgegebene Menge an Lebenspunkten. Dadurch kann man anhand einer Formel berechnen, wie viele Einheiten eines Typs man benötigt, um eine bestimmte andere Einheit zu besiegen. Diese Schlachtenordnung ist wichtig für viele RTS-Spiele. Ich dagegen bin ein Fan des Schlachtenchaos. Die Unberechenbarkeit, dass der Kampf so verläuft, wie du es dir vorstellst, oder komplett anders. Ich wollte, dass in Falling Frontier allein schon die Anwesenheit einer Flotte von Schiffen dafür sorgen kann, dass ein Gegner den Rückzug antritt. Es sollte nicht immer notwendig sein, zu kämpfen, und der Spieler sollte niemals zu 100 Prozent seines Sieges gewiss sein.« Soloentwickler D'Arcy spricht von den Raumschiffen in Falling Frontier fast wie von Charakteren. Man darf sie im Schiffdesigner individuell ausrüsten, ihnen Farben und Muster aufmalen, sie mit handverlesener Crew bestücken und ihnen schließlich sogar einen Namen geben. Jeder Kreuzer und Zerstörer, jede Fregatte und Korvette soll ein wichtiger Teil der eigenen Armada sein – auch weil die mit maximal 20 bis 30 Raumschiffen nie richtig groß wird. Trotzdem gibt's heftige Schlachten: »Ich habe Tests mit über 100 Raumschiffen gemacht, und die Performance war dabei ziemlich gut.«

»Raumschiffe kosten viel, und man benötigt viel Zeit, um sie zu bauen«, erklärt D'Arcy. Aber damit hört die Arbeit nicht auf, denn der dritte ungewöhnliche Punkt am Gameplay von Falling Frontier ist der Fokus

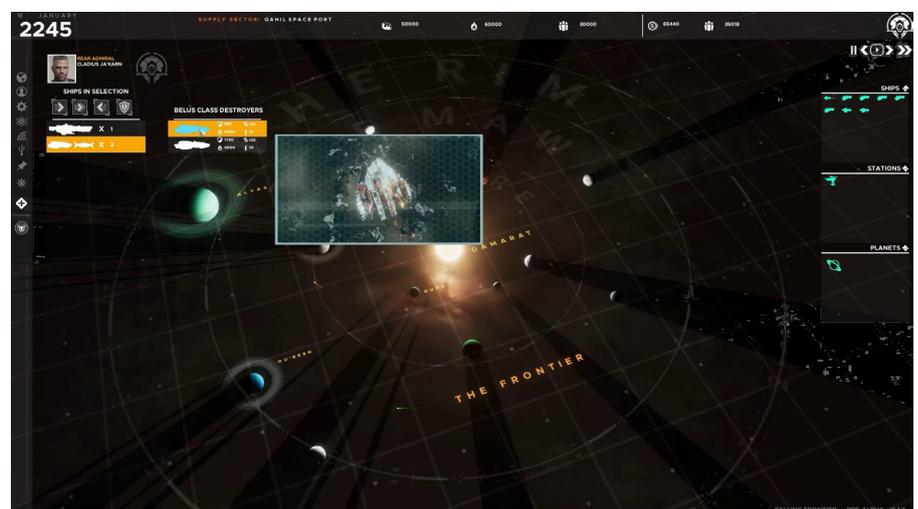
## Strategie mit Filmflair

Üblicherweise kontrolliert ihr das Geschehen in Falling Frontier aus einer stufenlos zoombaren Perspektive. Die Engine kann jedoch auch deutlich näher an die Raumschiffe ran, um Zwischensequenzen darzustellen.



auf Logistik. In vielen Echtzeitstrategiespielen reicht es, Ressourcen zu sammeln, eine Armee aufzustellen und diese dann in Richtung Feind zu schicken. In Falling Frontier müsst ihr die Einheiten an der Front aber auch noch versorgen, eben ganz wie in einem echten Konflikt: Verletzte Frachter

bringen Nachschub wie Lebensmittel, Treibstoff und Munition zu den Kampfschwadronen, auch Raumstationen und Verteilungszentren müssen versorgt werden. Das passiert mit einer Art Handelsroutensystem, dessen Menüstruktur uns verdächtig an die erfolgreichen Anno-Spiele erinnert.



Damit ihr auf der Übersichtskarte seht, wie sich einzelne Raumschiffe schlagen, wird eine Vorschau eingeblendet, wenn ihr mit der Maus über das Symbol fahrt.

# Schiffsdesigner



Es gibt in Falling Frontier mehrere Schiffsklassen, und alle lassen sich im Ausbau individualisieren. Im Hauptbildschirm wählt ihr einen Raumschiffstyp aus. Die Bewaffnung hat selbstredend Auswirkungen auf die Kosten (unten links).



In der Detailsicht packt ihr eure Lieblingswaffen in Slots. Die nach und nach erforschten Argumentverstärker unterscheiden sich in Distanz, Feuerrate, Schaden und Munitionsvorrat.



Auch die interne Ausstattung eines Raumkreuzers mit Komponenten und Subsystemen passt ihr im Designbildschirm an. So werden die Schiffe wirklich zu euren.

Besonderheit Nummer vier ist die für mich traurigste Neuigkeit: In Falling Frontier bestreitet ihr vorerst ausschließlich Skirmish-Partien gegen Computergegner. Jedes Match kann zwischen zwei und 40 Stunden dauern, das ist grundsätzlich erstmal gut. Eher enttäuschend dagegen, dass sowohl ein Multiplayer-Modus als auch eine Storykampagne zu diesem Zeitpunkt Zukunftsmusik sind; sie könnten vielleicht später, nach Release im Sommer 2022, veröffentlicht werden. »Es gibt bereits Lore zu den Fraktionen und warum sie sich bekämpfen«, so D'Arcy. »Das wird noch ausgebaut, sobald die Möglichkeit einer Kampagne realistischer wird. Mein letztendliches Ziel wäre es, mehrere Kampagnen mit Story für jede Fraktion zu haben.« Zuerst einmal will sich Todd D'Arcy aber auf ein solides Gameplay-Fundament konzentrieren. Dazu startet im Juni 2021 die Early-Access-Phase auf Steam. »Sowohl eine Kampagne als auch Multiplayer sind sehr zeitaufwändige Unterfangen, weshalb ich früh in der Entwicklung den Entschluss gefasst habe, mich auf ein wiederholbares und einzigartiges Solistenerlebnis zu fokussieren. In meinen Augen ist ein Skirmish-Modus dafür perfekt geeignet.«

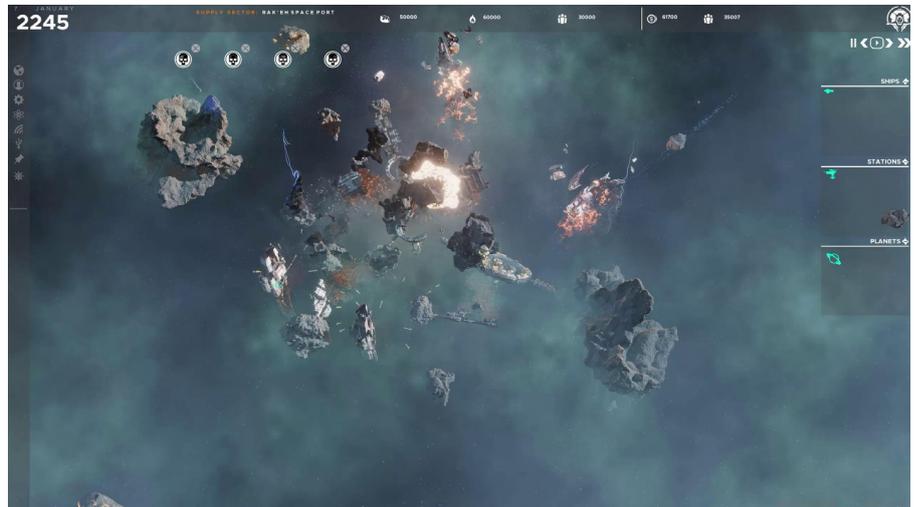
### Ein bisschen Homeworld, ein wenig 4X

Bei jeder Partie werden die Karten neu gemischt, ein Zufallsalgorithmus sorgt dafür, dass Planeten und stellare Phänomene immer anders aussehen. Zu Beginn wählt ihr eine Fraktion aus, die ihre Ursprünge auf unterschiedliche Heimatplaneten aus unserem terrestrischen Sonnensystem zurückverfolgen. Eure Entscheidung hat Auswirkungen auf Wirtschaft, Forschung und Militär. Zudem bestimmt ihr damit, welche Regierungsform eure Gesellschaft aus kriegerischen Weltraumfahrern besitzt. Todd D'Arcy erklärt das System: »Die Wahl der Regierung bestimmt zum Ersten einige der Starttechnologien deines Volkes. Zweitens ergeben sich daraus unterschiedliche Boni. Zum Beispiel muss eine Föderation weniger für das Versenden von Ressourcen zwischen Versorgungsdepots bezahlen, aber dafür dauert es für sie länger, neue Technologien zu erforschen. Bei einer Koalition könnte es dagegen genau umgekehrt sein. Das ist alles noch nicht fertig, aber jede Regierungsform wird viele verschiedene Pros und Contras haben, die auf unterschiedliche Spielstile zugeschnitten sind.« Unser Ziel in Falling Frontier ist es, so viele Planeten wie möglich zu kolonisieren und den Feind zu vernichten. Dazu bringen wir Ressourcen im All und auf stellaren Körpern wie Monden unter Kontrolle. Von unserer Bevölkerung sammeln wir Steuern ein; die Menschen auf den Planeten zahlen am meisten, in den Militärdienst gepresste oder rekrutierte Untertanen generieren weniger Einkommen. Neue Siedlungen benötigen Zeit, bevor die Bevölkerung wächst und mit ihr auch der wirtschaftliche Ertrag der Kolonie. Auf Asteroiden schürft ihr nach Erzen und Brennstoff; risi-

kofreudige Spieler zapfen das Innere des eigenen Planeten an. Letzteres kann aber dramatische Folgen haben und der Stabilität des Erdballs schaden. Am Boden und im All errichtet ihr Strukturen wie Abwehrtürme und Raumschiffwerften. All das erinnert stark an Spiele aus dem 4X-Genre, also Strategietitel à la Master of Orion 2 – aber für Entwickler D’Arcy war das nur eine von mehreren Vorlagen: »Ich wollte unterstützende Mechaniken einbauen, die man noch nie wirklich in einem Echtzeitstrategiespiel gesehen hat. Sins of a Solar Empire war für mich auf jeden Fall eine Inspiration, genau wie andere Spiele, etwa Conquest: Frontier Wars, Homeworld und Stellaris.« Tatsächlich werdet ihr wohl viel Zeit auf der Makroebene von Falling Frontier verbringen – auf der Sektorenkarte schiebt ihr Flotten und Frachter herum, bewilligt Bauvorhaben, trainiert Mannschaften für den Einsatz auf Raumschiffen, kolonisiert neue Planeten und kümmert euch um die Verteilung der Rohstoffe. Außerdem erforscht ihr neue Technologien. Dabei müsst ihr euch anfangs zwischen den drei Zweigen Militär, zivile Gesellschaft und Wirtschaft entscheiden; im späteren Spielverlauf könnt ihr dann auch Teile der anderen Gebiete erforschen, allerdings mit einem Kostenaufschlag. Einzig Diplomatie und Spionage, zwei 4X-Besonderheiten, blendet der Titel fürs Erste aus. Denn so ambitioniert Falling Frontier auch sein mag – letzten Endes steht dahinter eben nur ein Mann, kein großes Studio.

### Der Traum vom ersten eigenen Spiel

Für Falling Frontier hat Todd D’Arcy seinen Job aufgegeben. Zuvor arbeitete er schon mehrere Jahre in der Freizeit an seinem Herzensprojekt. Der erste vollständige Prototyp

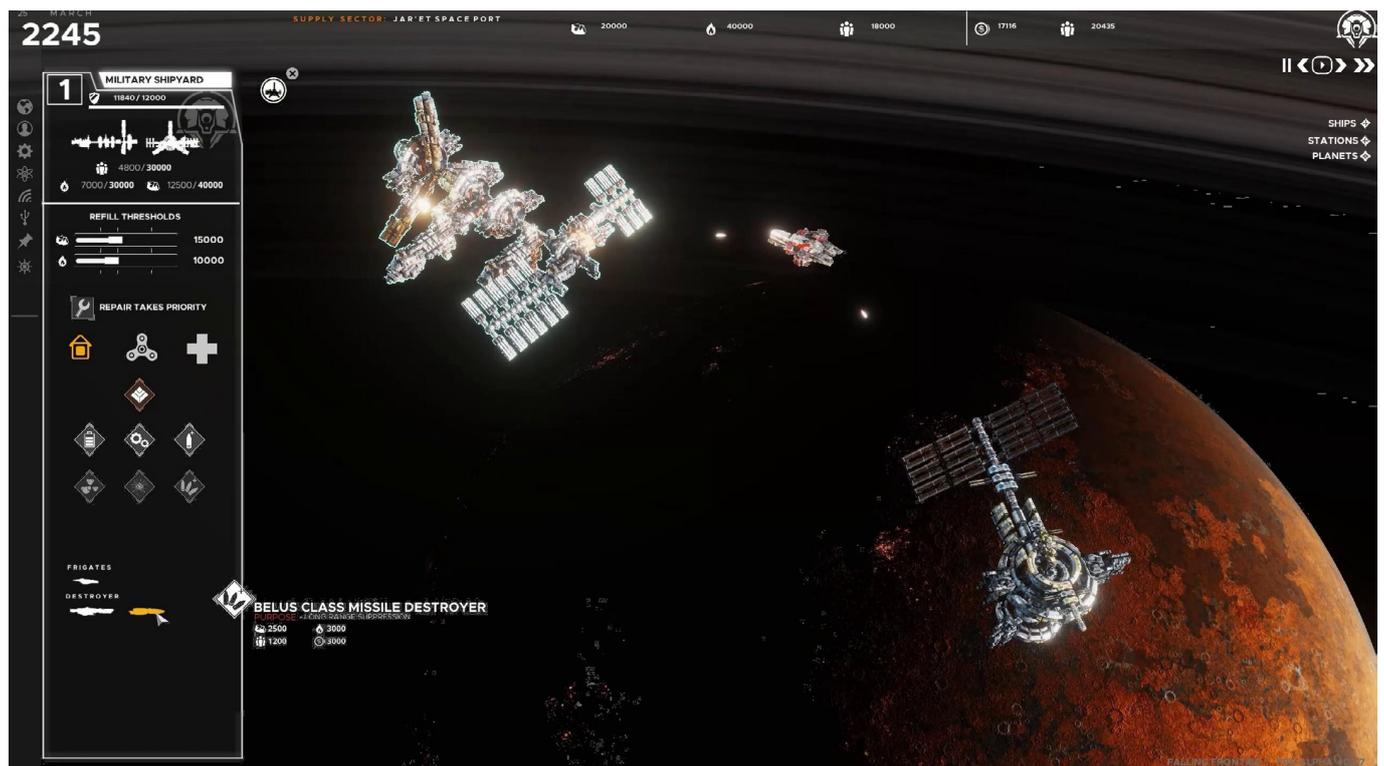


Sehr schön: Schiffe explodieren in etliche Einzelteile. Im Hintergrund: ein Nebel, der die Sensorreichweite verringert. Darin hatte der Gegner seine Versorgungs- und Reparaturstation versteckt.

war im Oktober 2018 fertig. Da hatte der australische Soloentwickler bereits lange an einzelnen Systemen herumgebastelt, Features ausprobiert und sich mit der Unity Engine vertraut gemacht. Früher studierte D’Arcy 3D-Animation für Spiele, Filme und Fernsehen. Seit seiner Schulzeit interessierten ihn privat jedoch besonders Videospiele: »Meine Leidenschaft waren schon immer Echtzeitstrategiespiele und dort besonders alles, was mit Science-Fiction zu tun hat.«

Falling Frontier ist D’Arcys erstes Spiel, 35 Stunden lang steckte er Woche um Woche in das als Hobby begonnene Projekt – zusätzlich zu seinem Job als IT-Ingenieur mit einer 38-Stunden-Woche. Jetzt hat sich D’Arcy selbstständig gemacht und lebt von seinem Ersparnen und den Einkünften seiner Frau – im Homeoffice steckt er jetzt geschätzte 90 Stunden pro Woche in Falling Frontier. Bislang sind so nach seinen Berechnungen um

die 7.500 Arbeitsstunden in das Projekt geflossen. »Den alten Code aus der Prototypphase habe ich wegschmissen«, sagt D’Arcy. Sobald er ausreichend Vertrauen in seine Fähigkeit hatte, ein Spiel von Grund auf zu entwickeln, fing er noch mal von vorne an. »Ich hoffe, dass ich in der Lage sein werde, alles allein zu machen.« Bei der Finanzierung war ihm vor allem Unabhängigkeit wichtig: »Falling Frontier ist zu 100 Prozent selbstfinanziert, das Projekt erforderte große zeitliche wie finanzielle Opfer. Als unbekannter Entwickler fühlte es sich für mich nicht richtig an, eine Crowdfunding-Kampagne zu starten. Ich wurde in der Vergangenheit selbst von Crowdfunding-Projekten enttäuscht, weshalb ich großen Respekt dafür habe, wie und für was die Menschen ihr Geld ausgeben. Ich wollte zunächst etwas Handfestes erschaffen, bevor ich mir Gedanken um Early Access machte.«



Die Schiffswerft fertigt nicht nur Raumschiffe, sondern repariert auch Pötte. Während der Reparatur können keine neuen Einheiten gebaut werden.

## Überblick im Kampf



Links sieht ihr das Interface für das derzeit von euch ausgewählte Raumschiff oder Gebäude. Das ist sehr übersichtlich.

Der hell hinterlegte Bereich markiert die Höchstreichweite der Waffen. Asteroiden blockieren euer Sicht- und Schussfeld.

Die dünnen roten Linien verweisen auf die Ziele der einzelnen Geschütztürme, die grüne Linie zeigt den Bewegungspfad an.

Die zwei Kreise um das Raumschiff zeigen euch Kompass und Mindestdistanz zum Abfeuern der Kanonen und Raketen.

Rechts gibt es noch eine nützliche Übersicht mit Schnellnavigation, wie ihr es vielleicht auch aus in Stellaris kennt.

### Feuer frei!

Nun sollen also Anfang des Jahres 2021 erste Alpha-Tests mit ausgewählten Community-Mitgliedern starten – und auch GameStar wird bereits vor dem Early-Access-Start im Juni dabei sein. Todd D’Arcy erhofft sich wertvolles Feedback für die weitere Entwicklung von Falling Frontier. Vor allem die Balance von Wirtschaft und Kämpfen soll davon profitieren. Als Militärstrategiespiel sind Gefechte ein wichtiger Bestandteil. Sie finden auf einer gedachten 2D-Ebene statt, ihr bewegt eure Schiffe mit Mausclicks, Aus-

weichmanövern nach oben und unten gibt es in Falling Frontier nicht (Homeworld-Fan Michael weint schon). Das Kampftempo ist eher langsam, große Raumschiffe halten Beschuss lange aus und kriechen Richtung Feind, einer unaufhaltsamen Panzerschildkröte gleich, bewaffnet bis an die Zähne. Bei den schwerfälligen Schlachtschiffen ist kluge Positionierung wichtig, so können bestimmte Einheitentypen am Heck besonders empfindlich sein. Außerdem haben kleine Korvetten im Nahkampf Vorteile gegen dicke Pötte, deren mächtige Kanonen sich nur

sehr langsam drehen. Die Distanz ist zudem der wichtigste Faktor bei der Berechnung der Trefferchance, deshalb umkreisen Gegner sich oft zunächst wie historische Segelschiffe auf dem Meer.

Das Mikromanagement konzentriert sich auf das Anwenden von Spezialfähigkeiten wie das Andocken an Asteroiden für Überraschungsangriffe, den Start von kleinen Jägern oder das Legen von Minen. Wenn gewünscht, könnt ihr für jeden einzelnen Geschützturm unterschiedliche Schiffe als Ziel vorgeben. Im Kampf können einzelne Systeme beschädigt oder zerstört werden; ein seltener Treffer im Pulvermagazin etwa sorgt für eine riesige Explosion. Das geschieht aber eher zufällig, denn Todd D’Arcy ist sich noch unsicher, ob Spieler auch einzelne Schiffsmodule gezielt aufs Korn nehmen können sollten. Meist bleibt im Gefecht genug Zeit, damit die im Spielverlauf Erfahrung sammelnde Crew einen explodierenden Kreuzer in Rettungskapseln verlassen kann. Die Mannschaften durchlaufen eine zeit- und kostspielige Ausbildung, besonders die vier Offiziere, die für den Betrieb jedes Schiffes nötig sind. So kann der Waffenoffizier etwa Feuerrate und Präzision der Geschütze steigern. Treffer auf der Brücke können einzelne Personen verletzen oder töten. So oder durch das Ausschalten von Antrieben lassen sich Pötte auch deaktivieren.



Asteroidenfelder erweisen sich als wertvolle Rohstoffspeicher.

ren; ihre Wracks könnt ihr später in Ressourcen umwandeln oder zurück zur Werft schleppen, um sie zu reparieren. Obacht: Der Feind soll Offiziere gefangen nehmen und verhören können, irgendwann verraten die einstigen Anhänger dann unter Folter die Positionen eurer Stellungen.

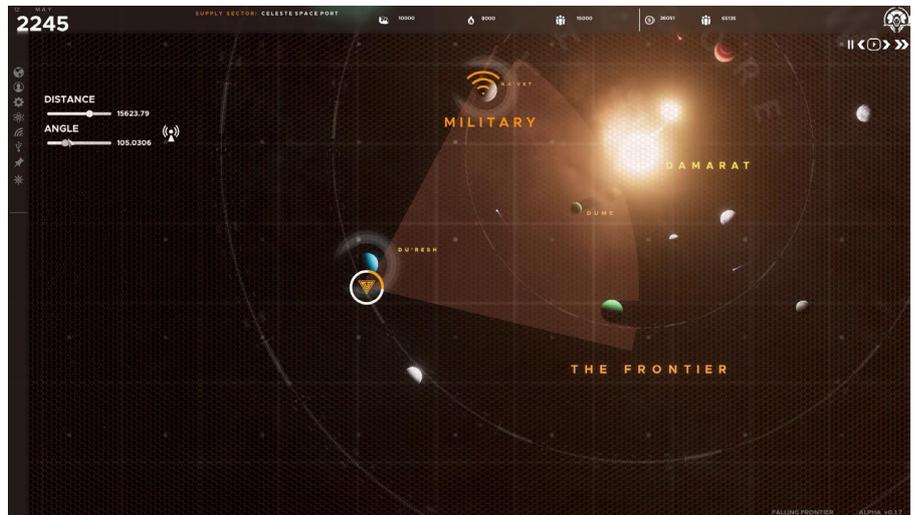
Dank feiner Zerstörungs-, Partikel- und Physikeffekte sehen die Schlachten sehr beeindruckend aus. Gleißendes Licht erhellt die Schwärze, wenn ein Energiekern kollabiert, und Raumstationen werden in tausend Einzelteile zerfetzt. Der Schrott wirbelt noch eine ganze Weile durch das Vakuum oder fällt in den Orbit eines Planeten.

### Risiken und Chancen

Todd D'Arcys Vision für Falling Frontier ist die eines Echtzeitstrategiespiels, dem manch ein Journalist wohl einen Dark-Souls-Vergleich andichten würde. »Vielleicht ist das Spiel den Spielern zu schwer«, gibt der Entwickler im Interview zu bedenken. »In dem Fall werde ich es ändern, wie es die Leute haben möchten. Der Spaßfaktor ist dabei für mich entscheidend.«

Falling Frontier soll spannende Katz-und-Maus-Duelle ermöglichen, jede Flottenbewegung muss wohlüberlegt sein, jeder Vorstoß kann fehlschlagen – oder unerwartete Belohnungen wie einen im letzten Moment zerstörten Raumhafen oder eine Reihe aufgebrachter Containerschiffe bringen.

»Es geht in Falling Frontier darum, kalkulierte Risiken einzugehen«, erklärt D'Arcy. »Sobald du in einem Kampf steckst, musst du überlegen, ob es sich lohnt, weitere Schiffe zu schicken oder nicht. (...) Der Angriff auf eine feindliche Welt ist zum Beispiel eine aufwendige Operation.« Zwar können



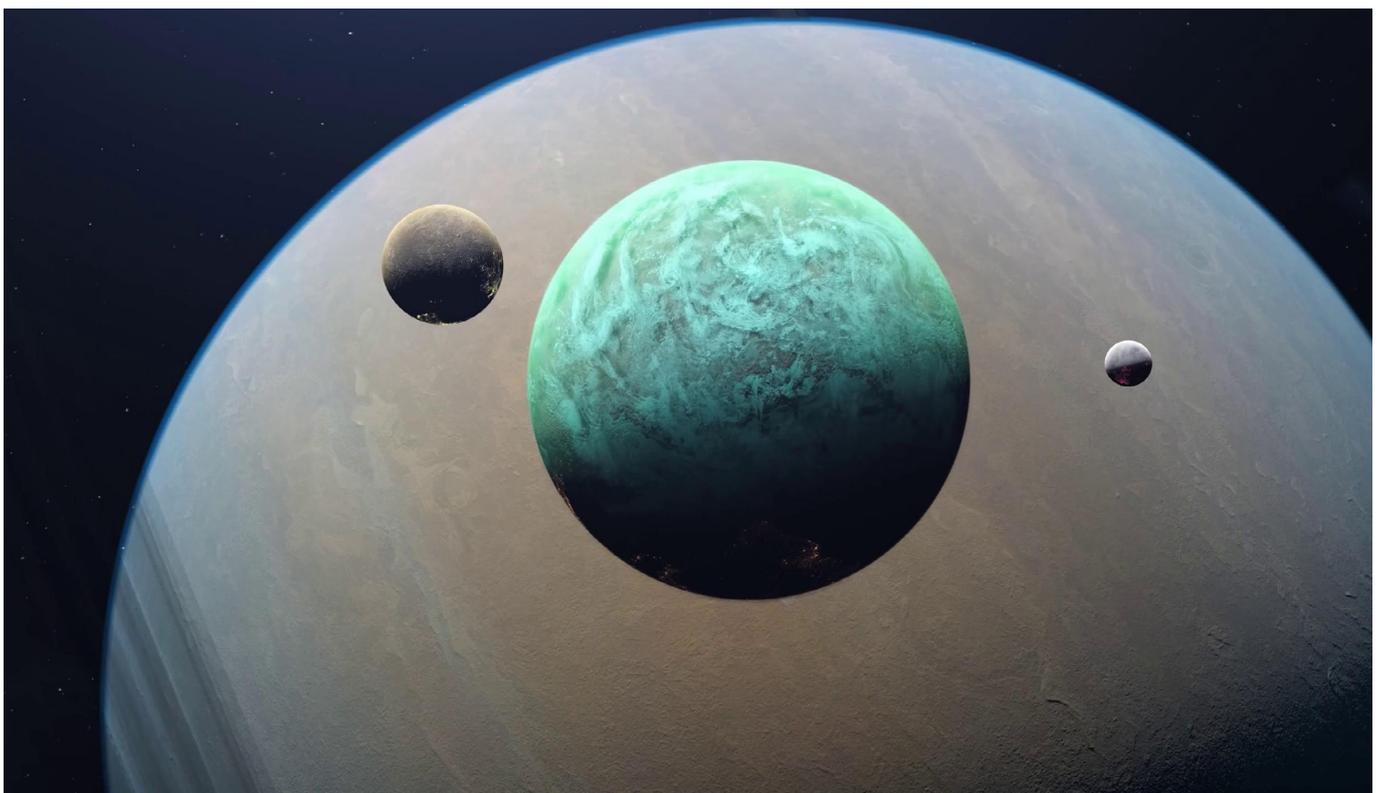
Die Sensoren stellt ihr individuell ein: Ein breites Scanfeld hat eine geringe Reichweite. Wer weiter schauen will, muss sich auf einen kleineren Bereich konzentrieren.

Schiffe mit Sprungantrieb in wenigen Sekunden an beliebigen Stellen des Sonnensystems auftauchen, aber es gibt trotzdem einige Reisebeschränkungen:

- Die Reichweite für Hypersprünge ist anfangs stark begrenzt und wird erst mit Endgame-Forschungserfolgen ausgeweitet.
- Militärpötte benötigen Treibstoff und Versorgungsschiffe.
- Der Sprungantrieb ist nach der Benutzung kurze Zeit nicht erneut aktivierbar, bis der Cooldown-Timer abgelaufen ist.
- Die sich oft nur sehr langsam drehenden Schiffe müssen das Sprungziel zumindest grob mit dem Bug anvisieren.
- Es gibt Sperrzonen, in denen der FTL-Antrieb nicht funktioniert, etwa unmittelbar im Orbit eines Schiffes oder in speziellen Nebeln, die unterschiedlichste Effekte wie

Hüllenschaden oder einen fiesen Sensor-Blackout mit sich bringen.

Die Invasion eines Planeten bedarf erst einmal des Ausschaltens aller feindlichen Raum in der Nähe, danach müssen noch Abwehrkanonen und andere stationäre Verteidigungsmaßnahmen beseitigt werden. Erst dann können speziell trainierte Soldaten auf die Oberfläche geschickt werden, wo der Kampf Mann gegen Mann vom Computer berechnet wird. »Und dann kannst du nicht einfach weiterreisen und die nächste Welt erobern. Deine Schiffe brauchen Reparaturen und neuen Treibstoff, die Reparaturteams auf deinen Schiffen können nur bis zu 75 Prozent der Schäden wiederherstellen, und das benötigt Zeit. Für den Rest müssen die Schiffe zurück in die Werft. Du kannst den Gegner nicht einfach überrollen, da gibt



Das Sonnensystem in Falling Frontier ist in etwa so riesig wie eine mittelgroße Galaxie in Master of Orion 2.



Im Gefecht kann bei Falling Frontier alles Mögliche passieren: Schüsse treffen nicht, kleine Freigattungen bringen das Pulvermagazin großer Schlachtschiffe zur Explosion, Chaos entsteht.

es eine ganze Reihe an Systemen, die das verhindern. Und selbst wenn du die meisten oder alle deine Welten verloren hast, kannst du noch Guerillataktiken anwenden und weiterkämpfen, also zum Beispiel Versorgungsdepots angreifen.«

Viel von diesem strategischen Metagame, diesem Abwägen und Belauern des Gegners hat damit zu tun, wie Sichtlinien und Erkundung in Falling Frontier funktionieren. Denn weder ihr noch der KI-Gegner wissen zu Beginn, wo sich der jeweils andere befindet. Abhilfe schaffen Sensoren und Satelliten, die entweder passiv feindliche Sprungsignaturen aufsnappen oder aktiv einen bestimmten schmalen Bereich der Karte offenlegen, bei dem Prozess aber ihre eigene Position verraten. Sonne, Planeten und ihre Trabanten werfen dabei realistische Sensor Schatten: Auf der dunklen Seite eines Himmelskörpers können Einheiten aus dem Sprungtunnel herauskommen und so einen Hinterhalt vorbereiten.

**Das Problem mit der Intelligenz**

Da stellt sich die Frage, wie der Computergegner mit solch fortgeschrittenen Taktiken

klarkommt. Immerhin ist die KI in Echtzeitstrategiespielen sehr oft nicht einmal clever genug, um eine Burg auf der anderen Flussseite anzugreifen – wie soll sie dann erst mit komplexen Manövern in der unendlichen Weite des Alls zurechtkommen? Für Todd D'Arcy ist am wichtigsten, dass seine künstliche Intelligenz nicht betrügt. Oder zumindest nicht auf eine Art, die das Spielerlebnis negativ beeinflusst: »Fast jede KI betrügt, aber es ist wichtig, wie sie das tut. In Falling Frontier weiß die KI nicht automatisch, wo sich der Spieler befindet, sie muss ihn erst finden. Dazu verwendet sie unterschiedliche Techniken und eskaliert ihr Bemühen immer mehr, je länger sie den Spieler nicht findet. Zu Beginn schickt sie vielleicht nur ein paar Schiffe los, dann baut sie Aufklärungssensoren, schließlich verwendet sie den aktiven Sensor-Ping. Sie benutzt dabei aber immer dieselben Mechaniken, die auch dem Spieler zur Verfügung stehen.« Weil keine Seite über unendliche Ressourcen verfügt, soll jeder Kampf spannend, ein Angriff wohlüberlegt sein. Aber das Verhalten der Gegner ist derzeit die wohl größte Baustelle für den Soloentwickler. Der Aust-



Für die Besatzung der Raumschiffe müsst ihr Menschen von euren Planeten trainieren. Offiziere sind viel wertvoller als die normale Crew und besitzen Boni.

ralier vertraut uns im Gespräch an: »An der KI-Programmierung ist alles schwierig, es ist einfach sauschwer. Es ist aber auch die eine große Sache, die du (als Entwickler, Anm. d. Red.) unbedingt richtig machen musst. Ich bin zuversichtlich, dass sie sich am Ende glaubwürdig verhält.«

Falling Frontier soll auf unterschiedliche KI-Profile bei den Gegnern setzen; einer der Gegner ist eher defensiv eingestellt, der andere erforscht gerne die komplette Karte, bevor er aktiv wird. Todd D'Arcy erklärt diese Ausrichtung folgendermaßen: »Du willst ja auch nicht unbedingt eine superintelligente KI, die dir immer zwei Schritte voraus ist. Die Art, wie die Schlachten funktionieren, helfen dabei, das zu verhindern. Denn durch den Chaosfaktor gibt es immer unterschiedliche Ergebnisse, auch wenn das Ausgangsszenario zunächst gleich ist.«

Ob die Käufer diesen eher ungewöhnlichen Ansatz im Strategiegenre honorieren, bleibt abzuwarten. Zwölf Monate lang soll Falling Frontier durch das Feedback der Early-Access-Spieler erweitert und verfeinert werden. Um ehrlich zu sein, frage ich mich, wie viel mehr Feintuning das Spiel überhaupt noch braucht. Denn bereits der erste grobe Entwurf wirkt auf mich ungemein gelungen. Aber ich bin ja auch gehypt. ★

**Meinung**

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Sagt das jetzt bitte nicht meiner Freundin, aber ich bin ein bisschen verliebt. Ich liebe nämlich die Art, wie sich die Raumschiffe in Falling Frontier bewegen: wie mächtige Leviathane, langsam, aber jederzeit bereit, loszuschlagen. Das schreckliche Zerstörungspotenzial dieser Kreuzer und Schlachtschiffe, entfesselt in furiosen Echtzeitschlachten, erinnert mich an die besten Momente aus Serien wie »Babylon 5« oder »The Expanse«. Dass ein einziger Entwickler der Unity-Engine solch tolle Physikeffekte entlockt, lässt mich tief beeindruckt zurück. Hoffentlich sind Todd D'Arcys Programmierfähigkeiten in Sachen künstliche Intelligenz ähnlich weit fortgeschritten, denn mit dem Fokus auf Skirmish-Gefechte muss Falling Frontier in dieser Hinsicht überzeugen. Hier kann unnatürliches Verhalten nämlich nicht durch cleveres Missionsdesign und Skript-Trigger wie in einer Solokampagne ausgeglichen werden. Die Ideen für das Gameplay klingen mindestens ebenso interessant wie Falling Frontier schön aussieht. Allerdings bin ich noch etwas skeptisch, ob das Logistik-Feature tatsächlich Spaß macht oder nicht auf Dauer zur langweiligen Pflichtaufgabe gerät. Hoffentlich lässt sich das wirklich so weit automatisieren, dass ich mich auf die Kämpfe konzentrieren kann, wenn ich möchte. Ansonsten droht Liebeskummer.