

Farthest Frontier

AUFBAU MIT KURVEN



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **2023**

Farthest Frontier ist so etwas wie ein düsteres Anno im Mittelalter. Gleichzeitig könnte es eine nervige Kleinigkeit viel besser lösen als das große Vorbild. Von Fabiano Uslenghi

Früher war das Leben schon hart. Simple Bürojobs gab es nicht, da packte der Großteil der Bevölkerung noch richtig an. Da war es auch noch üblich, produzierte Waren eben per Handkarren zum Ziel zu schieben. Und das Nervigste, was einem Menschen von damals passieren konnte: Zickzack-Straßen. Davon konnten nämlich zahlreiche entstehen. Nein wirklich, spielt nur mal Anno 1404 oder Anno 1800. Da machen Straßen viele 90-Grad-Abzweigungen, und die wackeren Stadtbewohner müssen ihre

vollgepackten Warenkarren unter diesen Umständen bis zu ihrem Ziel lenken. Und jeder weiß: Anno ist eine hundertprozentig realistische Darstellung der Vergangenheit.

Ist natürlich Quatsch. So sahen in der Vergangenheit keine Straßen aus. Und auch davon abgesehen gehört zum Bau und der Verwaltung einer Stadt noch viel, was in Anno überhaupt keine Rolle spielt. Unterschiedliche Krankheitsbilder zum Beispiel. Oder Jahreszeiten – oder welche Felder zu welcher Jahreszeit bestellt werden sollten.

Aber wieso auf so etwas verzichten? Farthest Frontier wird ein neues Aufbauspiel, in dem genau das alles bedacht werden muss. Im Kern erinnert es zwar sehr an ein typisches Anno, nur mit einem noch größeren Simulationsanspruch. Und dabei macht Farthest Frontier auch nicht vor den Straßen halt, Zickzack soll es hier nämlich nicht geben. Wir haben zum Gameplay-Reveal ein weiteres Mal mit Studiogründer und Lead Designer Arthur Bruno über dieses faszinierende Aufbauspiel gesprochen.



Rein optisch macht das Aufbauspiel trotz des kleinen Teams auf jeden Fall einen sehr guten Eindruck.

Was war das nochmal?

Sicher denken jetzt einige: »Moment, Farthest Frontier sagt mir gar nichts!« Und das ist nicht verwunderlich. Dieses Aufbauspiel steht nicht ganz vorne in der Reihe der bekanntesten neuen Spiele des Jahres 2022. Aber gerade Fans des Genres sollten es auf dem Radar haben. Auf GameStar.de haben wir schon mal über Farthest Frontier geschrieben, nur war das vor über einem Jahr. Schon damals erklärte Arthur Bruno sehr detailliert, was er sich für sein Spiel ausmalt, das übrigens auf einer Idee basiert, die Bruno bereits vor dem bekannten Banished mit sich rumtrug. Farthest Frontier soll nämlich die Härte des Lebens in einer mittelalterlichen Siedlung zeigen. Mit allem, was dazu gehört. Anders als bei Anno beten wir jedoch nicht nur zu den alles bestimmenden Gottheiten Wachstum und Effizienz, sondern müssen unsere Untertanen vor dem Tod durch Hunger, Krankheit oder Kälte bewahren. Das ist keine leichte Aufgabe, immerhin hat Farthest Frontier einen hohen Simulationsanspruch. Bewohner und Waren werden einzeln simuliert, außerdem gilt es, auf die Gesetze der Landwirtschaft zu achten. Wasserstand, Fruchtbarkeiten, welches Gemüse welche Witterung mag und welches Getier welches Gemüse stibitzt – alles wichtig für den Erfolg. Sogar Krankheiten können in unterschiedlichen Varianten vorliegen und diverse Ursachen haben. Von Fieber durch Rattenbisse bis Durchfall durch verunreinigtes Grundwasser ist alles dabei.

Natürliche Straßen trotz Raster

Komplett freudlos wird Farthest Frontier aber natürlich nicht. Die größte Freude des Aufbau-Fans ist immerhin das Bauen! Und dem können wir hier ähnlich ausführlich fröhnen wie in Anno. Zwar sind keine Metropolen mit tausenden Einwohner angedacht, doch etwas größere Kleinstädten sind durchaus denkbar. Dafür werden Häuser an einem klassischen Raster ausgerichtet. Sprich: Wir können Gebäude zwar rotieren, aber nicht komplett willkürlich platzieren. Stattdessen richtet sich jeder Bauplatz an einem Schachbrettmuster aus. Wie bei Anno eben. Auch wenn diese Restriktionen nicht immer allen gefallen, hat ein solches Design seine Gründe, wie Bruno selbst betont: »Wir haben die freie Platzierung von Gebäuden ausprobiert, aber ich finde es ehrlich gesagt ein wenig nervig manchmal. Oft ist unklar, wie nah beieinander Gebäude sein können, damit Menschen und Karren daran vorbeipassen. Damit man eine Straße irgendwo bauen kann.« Und weiter: »Manchmal muss man sichergehen, dass man Spielern mit zu vielen Freiheiten nicht schadet.«

Anno setzt ebenfalls auf ein festes Raster, und hübsche, organische Städte sind damit trotzdem möglich. Zumindest bis die Straßen diagonal verlegt werden sollen. Bei Anno können Wege beispielsweise keine Kurven machen, sondern müssen sich am rechteckigen Raster ausrichten. Was irgend-

Jahrzeiten machen das Leben der Menschen in Farthest Frontier schwer. Sie müssen im Winter beispielsweise auf die meisten Feldfrüchte verzichten.



Das neue Aufbauspiel Farthest Frontier will ein hübscheres Straßennetzwerk bieten als Anno 1800.



Straßen können trotz Raster diagonal gebaut werden und richtige Kurven haben.



wann unausweichlich Straßen nach sich zieht, für die man den Baumeister eigentlich auf die Nachbarinsel schießen sollte. Farthest Frontier soll, was das angeht, eine Alternative anbieten. Das Beste aus beiden Welten vereinen, wie Bruno sagt. Straßen können hier durchaus richtige Kurven machen, wofür ein sogenanntes Spline-System zum Einsatz kommt. Also die Möglichkeit, zwei Punkte mit einer Linie zu verbinden und einen Punkt über die Mitte zu setzen, der die Linie dann beugt. »Anfänglich hatten wir das nicht. Deshalb musste man diagonale Straßen im Zickzack bauen. Was etwas

verrückt ist und ziemlich seltsam aussieht. Deshalb haben wir irgendwann das Spline-Straßensystem eingebaut. (...) Ich versuche immer, dass meine Städte etwas natürlicher aussehen, und bau dann kurvige Straßen, obwohl ich weiß, dass ich später die leeren Flächen irgendwie füllen muss. Das kann aber auch Spaß machen und gibt der Stadt etwas Charakter.« Während Bruno redet, können der geneigte Anno-Fan und Freunde von organischen Städten wohl nur wissend mit dem Kopf nicken. Alles wahre Wort, die der Mann da spricht. Bleibt nur zu hoffen, dass der Bau von Straßen nicht zu fummelig



Um leere Flächen zu füllen, soll es viele Deko-Objekte wie Säulen geben.



Richtig große Kämpfe haben wir in Farthest Frontier noch nicht gesehen. Hier versuchen aber ein paar Soldaten, das Tor zu stürmen.

wird. Das ist immerhin eine unterschätzte Aufbautugend, bei der viel schiefgehen kann.

Farthest Frontier hat jetzt eine Geschichte

Die biegsamen Straßen sind nicht erst im Verlauf des letzten Jahres eingebaut worden. Bei unserem letzten Gespräch kam dieses nette kleine Feature nur noch nicht zur Sprache. Anders sieht es da mit der Hintergrundgeschichte aus. Denn vor einem Jahr konnte Arthur Bruno noch gar keinen genaueren Grund dafür nennen, was die Menschen in Farthest Frontier eigentlich dazu bringt, mitten im Nirgendwo eine Stadt zu bauen und sich Kälte oder Hunger auszusetzen. Jetzt ging Bruno etwas mehr ins Detail und sprach von einem Story-Trailer, der in den nächsten Wochen veröffentlicht werden soll. Das wird nun sicherlich kein erzählerisches Meisterwerk voller Wendungen, das uns die Tränen in die Augen treibt. Aber man versteht eben sehr viel besser, warum es jetzt genau geht: »Die Menschen versuchen, Armut und Gewalt in ihrer Heimat zu entkommen und in der Wildnis ein besseres Leben aufzubauen. Der Trailer zeichnet ein Bild von klassischer, mittelalterlicher Unterdrückung. Wo es einen tyrannischen Adel gibt, der alles kontrolliert, sowie Untertanen, die das Land bestellen und von denen große Anteile ihrer Erträge von den Adligen eingesammelt werden. Wo Menschen in sehr harten Umständen leben, die sich trotz ihrer Arbeit kaum selbst versorgen können.«

Was sich nicht geändert hat, ist die Devise, nicht zu historisch zu werden, wie es Arthur Bruno nennt. Das alles hat keinen exakten geschichtlichen Hintergrund, die Welt fühlt sich mittelalterlich an, aber mit kleineren Einflüssen aus späteren Epochen. Komplette Akkuratess birgt laut Bruno oft die Gefahr, sich einzuengen, da bestimmte Technologien oder Ressourcen gar nicht vor-

kommen könnten. Das ist das alte Lied. Historische Präzision und Realismus sind nicht immer auch das Beste für die Art Spiel, die hier entstehen soll. Was aber nicht heißt, dass die Vorgeschichte von Farthest Frontier nur auf dem Papier relevant ist. Es soll auch im späteren Verlauf nochmal für uns gefährlich werden, wenn der verschmähte Adel seinen Anteil fordert. Arthur Bruno führt aus: »Es gibt einen Punkt gegen Ende des Spiels, zu dem eine andere Art an Angreifern auftaucht. Das ist also eine ausländische Armee, die nicht spezifisch aus dem Heimatland der Siedler kommt, aber einen anderen Stil hat als davor. Außerdem haben sie bessere Waffen, Rüstungen und Rammböcke. (...) Sie stellen dann meist eine Forderung, einen Tribut, den ihr entweder bezahlen könnt, oder ihr müsst gegen sie kämpfen.«

Dieser militärische Aspekt von Farthest Frontier ist und bleibt allerdings komplett freiwillig. Habt ihr gar keine Lust auf Angriffe von Banditen, Tieren oder des gewaltbereiten Adels, dann lässt sich das Drosselspiel ganz und gar friedlich weiterführen. Ein Storymodus mit verschiedenen Missionen ist nach wie vor nicht geplant.

Die KI als größte Herausforderung

Eigentlich hätte Farthest Frontier bereits letztes Jahr im Sommer auf Steam im Early Access erscheinen sollen.

Das hat nicht geklappt, das Spiel war einfach noch nicht so weit. Der Early Access soll laut Bruno nicht dafür da sein, dass Spielerinnen und Spieler dem Studio von offensichtlichen Bugs en masse berichten. Ihm und seinem Team gehe es vor allem darum, ob sie ihr Ziel erreicht haben und das eigentliche Spielprinzip wirklich Spaß macht. Das sei der Bereich, den sie mit den Infos aus dem Early Access optimieren wollen. Dafür muss aber eben der harte Gameplay-Kern einwandfrei funktionieren.

Die größte Herausforderung bleibt die Bewohner-KI – da sie laut Bruno deutlich komplexer ausfallen soll als in vielen anderen Aufbauspielen: »Bei Spielen wie Anno gibt es immer ein gewisses Maß an Abstraktion, aber in Farthest Frontier ist es sehr detailliert. Und wir hatten große Probleme während der Entwicklung, um herauszufinden, was alles notwendig ist und ob wir noch mehr Abläufe abstrahieren sollten. Je detail-



Farthest Frontier erinnert sehr an Banished, aber geht noch ein Stück weiter.



Einen großen Marktplatz haben wir in Farthest Frontier nicht gesehen. Anscheinend steuern die Bewohner die Produktionsstätten direkt an.



liert es ist, umso mehr Bedürfnisse müssen die Einwohner erfüllen, indem sie zu verschiedenen Orten laufen. Etwas Essen holen, Wasser holen, Feuerholz lagern, einfach nur Waren für die Wirtschaft transportieren. Aber es gibt auch andere Probleme. Plötzlich brennt es, lassen die Leute dann alles fallen, um das Feuer zu löschen? Was ist, wenn es kalt ist und jemand erfriert, aber hat kein Feuerholz, wer geht das dann holen?»

Final merkt Bruno an, dass sie inzwischen sehr zufrieden mit dem Ergebnis seien. Die Komplexität sei nach wie vor gegeben, und sie mussten keine allzu großen Kompromisse eingehen. Selbst komplizierte Bereiche wie die unterschiedlichen Nahrungssorten passen gut ins Spiel und sollen die strategische Herausforderung organisch erweitern. Für eine gesunde, wohlgenährte Bevölkerung müssen wir nämlich unterschiedliche Nahrungsangebote bereitstellen. Jeden Tag Bohneneintopf wollen wir ihnen schließlich nicht antun, dann lieber die kulinarische Auswahl noch um Brot, Käse, Eier, Fisch, Nüsse, Salat oder gar Schwertfisch erweitern. Auch hier gab es anfangs Probleme mit der KI, die Leute sind nämlich immer einzeln für jedes Nahrungsmittel von zu Hause los-

gelaufen. Inzwischen haben sie aber gelernt, dass sie gleich verschiedene Stationen ansteuern können und eine bunte Auswahl in ihren Warenkorb stecken dürfen. Einen zentralen Marktplatz für alles kennen die Menschen in Farthest Frontier aber offensichtlich nicht.

Wie es weitergeht

Die ersten Spielszenen, Screenshots und Brunos Ausführungen lassen Farthest Frontier in einem sehr guten Licht erscheinen. Das klingt doch alles nach einem spannenden Aufbauspiel, das ausnahmsweise mal nicht Anno heißt und bei dem wir uns nicht ständig fragen müssen, ob das jemals erscheint. Bruno und sein Team scheinen gut voranzukommen, wirken fast schon gelassen und haben sich mit dem Action-Rollenspiel Grim Dawn bereits einmal bewiesen.

Ein Early-Access-Release 2022 scheint auf jeden Fall realistisch. Spannend wird dann vor allem zu sehen, was für Features sie für die Vorabversion noch fertig kriegen. Bruno spricht beispielsweise von einer Endgame-Herausforderung, die an die Monumente

aus Anno 1800 erinnert. Und dann bleibt die große Frage: Macht das Spaß? Vor allem muss sich zeigen, wie gut die komplexen Simulationen tatsächlich gelungen sind und ob es zu Balanceschwierigkeiten und gar Langeweile kommt. Das alles wissen wir, wenn wir es spielen können. Gespannt sind wir auf jeden Fall und hoffen, euch bald von erstem Gameplay berichten zu können. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich wünschte, ich könnte Farthest Frontier endlich selbst einmal spielen! Alles, was mir Arthur Bruno in unseren beiden Gesprächen zu seiner Vision erzählte, klingt einfach so verlockend. Zumal sich die Welt der Aufbauspiele seit meiner letzten Preview zu Farthest Frontier auch ein wenig gewandelt hat. Entweder hängen vielversprechende Kandidaten in der Luft oder haben schon im Vorfeld enttäuscht. Gleichzeitig habe ich aktuell unheimlich große Lust auf ein richtiges Aufbauspiel im Mittelalter, so wie damals bei Banished. Dem kommt Farthest Frontier nämlich sehr nah. Zumindest wenn ich Bruno beim Wort nehme. Denn was ich beim letzten Mal sagte, gilt auch heute noch: Das wird kein Selbstläufer. Für die Entwicklerinnen und Entwickler bei Crate Entertainment ist das ihr erstes Aufbauspiel, und sie planen es direkt so komplex zu gestalten. Mit zahlreichen Ressourcen, mehrstufigen Warenketten und einer detaillierten Simulation der Bevölkerung. Das klingt super, dabei kann aber eben auch viel schiefgehen. Noch habe ich Vertrauen, aber für eine präzisere Einschätzung muss ich es einfach spielen. Und wer weiß, womöglich zeigt sich dann das Potenzial zum Aufbau-Hit des Jahres. Allzu groß ist die Aufbaukonkurrenz 2022 nämlich aktuell noch nicht.



Im Mittelalter war die Dreifelderwirtschaft verbreitet, auch in Farthest Frontier müsst ihr genau planen, wann und wie ihre eure Äcker bebaut.