

## Farthest Frontier

## KONKURRENZ FÜR ANNO?

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **2023**

Als weltweit erstes Magazin konnten wir einige Stunden lang in das Mittelalteraufbauspiel Farthest Frontier reinspielen und können sagen: Das macht richtig viel Spaß! Von Fabiano Uslenghi

Für Aufbau-Fans ist das Jahr 2022 bislang eher ein trockenes Feld als ein fruchtbarer Acker. Schon seit einigen Jahren hat das Genre das Problem, dass viel angekündigt wird, aber kaum ein rundes Spiel mal erscheint. Wer Aufbaustrategie allererster Güteklasse genießen will, muss seit 2019 eigentlich immer wieder zu Anno 1800 zurück, das aber glücklicherweise auch regelmäßig neue DLCs bekommt. Ansonsten herrscht mit Ausnahme einiger kleinerer Titel wie Endzone: A World Apart oder Timberborn ziemliche Ebbe. Und 2022 hat uns bisher auch noch nichts Neues anzubieten.

Doch bevor ihr jetzt enttäuscht eure Baupläne wieder in die Taschen steckt, hört mir einen Augenblick zu! Denn für dieses Jahr ist nämlich zumindest der Early Access von Farthest Frontier geplant. Ein düsteres Aufbau-spiel von dem Studio, das bereits mit dem Action-Rollenspiel Grim Dawn sehr gute Arbeit geleistet hat. Und falls ihr ohnehin schon ein Auge auf diesen Titel geworfen habt, dann kann ich euch jetzt guten Gewissens sagen, dass ihr gerne noch genauer hingucken könnt. Denn ich habe eine spielbare Version von Farthest Frontier erhalten und inzwischen einige Stunden in diesem Aufbauhoffnungsträger verbracht.

### Wo bin ich hier?

Farthest Frontier war ursprünglich nicht als Storyspiel gedacht und wird auch weiterhin ganz gut ohne eine richtige Einzelspielerkampagne auskommen. Doch mittlerweile haben sich die Entwicklerinnen und Entwickler bei Crate Entertainment zumindest einen groben Rahmen ausgedacht. Die Vorgeschichte meiner Siedler wird mir zum Spielstart kurz und knapp in einer mäßig animierten, aber doch recht stimmungsvollen Storysequenz gezeigt. Es geht dabei um Ausbeutung durch die herrschende Klasse, die fett und angetrunken in prunkvollen Rittersälen hockt, während die Bauern gezwungen sind, jedem Krümel nachzujagen. Von der gesellschaftlichen Ordnung enttäuscht, machen sich die Menschen auf den Weg ins weit entfernte Grenzland – dem namensgebenden Farthest Frontier. Wie dieses

komplett wilde Land genau aussieht und was es für meine Siedler parat hält, hängt ganz von den zu Beginn gewählten Einstellungen ab. Es macht dabei durchaus einen großen Unterschied, ob die Menschen im trockenen Hochland, einem Bergtal, im Seenland oder auf weiten Feldern landen. Je nach Region können nämlich andere Ressourcen zugänglich sein. Wo es keinen See gibt, kann ich mir ein Backfischfest schon mal abschmieren. Dann gibt es eben Nüsse! Das sorgt dafür, dass mit jedem Neustart eine andere Herausforderung bevorsteht.

Doch ganz gleich, wo ich mit den zwölfwackeren Siedlern am Anfang stehe, Farthest Frontier wirkt überall überwältigend. Denn zumindest in der für mich spielbaren Version nimmt mich das Spiel kaum an die Hand. Es werden ein paar erste Handgriffe erklärt, aber was ich tun muss, um meine Bevölkerung durch den harschen Winter zu bringen, das muss ich schon selbst herausfinden. Dabei hilft natürlich nicht, dass ich direkt auf der ganzen Karte zahlreiche unterschiedliche Symbole entdecken kann und jedes Menü komplett überfrachtet mit Gebäuden scheint. Farthest Frontier erschlägt mich regelrecht – aber schafft es trotzdem ganz gut, mir nicht sofort jeden Mut zu nehmen. Es gibt viel zu tun, also Ärmel hoch!

### Es gibt immer mehr zu tun

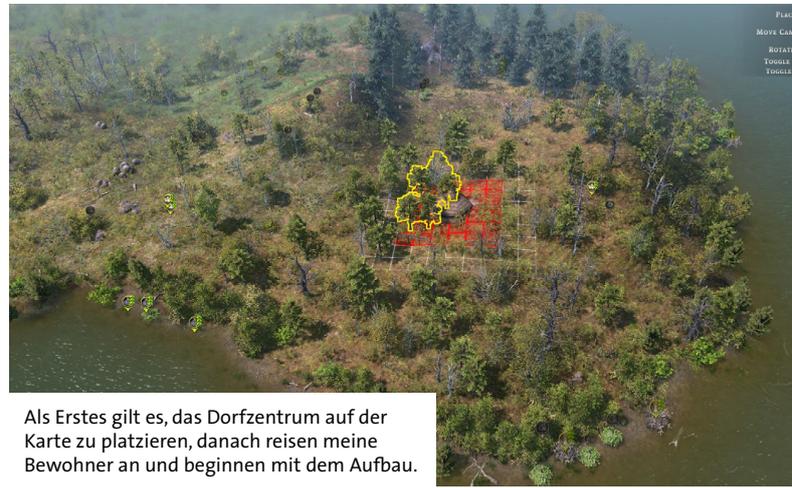
Wenn ich mir einen Überblick über die Lage verschafft habe, wird es Zeit, meine dutzend Neuankömmlinge an die Arbeit zu schicken. Die ersten beiden Gebäude sind dabei immer ein Dorfzentrum und ein Planwagen, der als erstes improvisiertes Lagerhaus für allerlei Waren dient. Das Dorfzentrum muss aber zusammengebaut werden, und dafür sind Steine und ein paar Bretter notwendig, die meine Untertanen freundlicher Weise dabei haben. Während ein Teil also Bretter und Steine zu einer großen Hütte verbaut, lasse ich den Rest der Bande die Umgebung abgrasen. Überall stehen immerhin Bäume, Felsen, Bodengewächse und auch Nahrungsquellen wie Beeren oder wildes Gemüse herum. Wie beispielsweise aus Rimworld bekannt, markiere ich mit der Maus schnell



alles, was irgendwie abgetragen werden soll. Unbeschäftigte Siedler machen sich dann sofort auf den Weg und verarbeiten Bäume zu Stämmen, Felsen zu Steinbrocken und pflücken nebenbei ein paar Beeren zum Naschen. Das füllt nicht nur das Lagerhaus mit Baumaterial und Nahrung, das Umland wird auch gleich ein wenig gerodet, so entsteht Platz für neue Gebäude. Hier soll schließlich eine richtige Stadt entstehen!

Derweil bombardiert mich Farthest Frontier mit Ausrufezeichen. So richtig subtil ist das Spiel also nicht, wenn es darum geht, auf mögliche Engpässe hinzuweisen. Da leuchtet am oberen Bildschirmrand mahnend das Ausrufezeichen und gibt mir zu

Gleich zu Beginn können wir die Map wählen und auch den Schwierigkeitsgrad anpassen.



Als Erstes gilt es, das Dorfzentrum auf der Karte zu platzieren, danach reisen meine Bewohner an und beginnen mit dem Aufbau.



Mit der Erntefunktion markiere ich Objekte in der Welt, die daraufhin nach und nach abgetragen werden.



Oben links werde ich dauerhaft darauf hingewiesen, wo es Probleme gibt. Das ist notwendig, wäre sicher aber auch stimmungsvoller möglich.

verstehen, dass ich weder genug Häuser noch genug Brennholz und eigentlich auch viel zu wenig haltbare Nahrung habe. Allein um die nervigen Ausrufezeichen zu beseitigen, konzentriere ich mich also zuallererst auf diese Problemfelder. Was folgt, sind logischerweise ein paar Häuschen, die auch notwendig sind, wenn die Bevölkerung Zuwachs durch Einwanderer oder Kinder bekommen soll. Außerdem muss ich das Nahrungsproblem anpacken. Da über den Wäldern Bilder von Rehen mit grünen Pfeilen nach oben zu sehen sind, schließe ich messerscharf auf einen gesunden Wildbestand. Schnurstracks baue ich also ein paar Jägerhütten und muss dabei darauf achten, dass der Arbeitsbereich der Hütten in einem Teil der Karte liegt, wo auch effizient Rehe gejagt oder Fallen gestellt werden können.

Alle Gebäude in Farthest Frontier zeigen mir schon beim Bauen anhand von Reglern oder Pfeilen an, ob sie an einem guten Platz stehen. Dabei muss man öfters in den sauren Apfel beißen, immerhin lässt das Umland nicht immer eine perfekte Platzierung zu. Brunnen sind sogar davon abhängig, ob es viel regnet hat oder ein Fluss in der Nähe ist, andernfalls steht das Grundwasser zu niedrig. Gebäude können allerdings auch effizienter werden, ohne ihre Position zu wechseln. Sind bestimmte Voraussetzung erfüllt, wie beispielsweise ein anderes Gebäude oder bestimmte Waren, kann im Grunde jedes Haus aufgestuft werden. Unterkünfte bieten dann mehr Platz, Betriebe arbeiten effektiver. Das hat was von Anno.

### Das Leben bleibt hart

Anders als bei Anno besteht die Motivation in den ersten Spielminuten aber nicht darin, die perfekte Grundlage zu legen, um schnell aufzusteigen. Es geht vor allem darum, dass



Viele Gebäude haben einen eigenen Statistikbildschirm.

die Bevölkerung nicht abkratzt. Dabei ist Farthest Frontier aber nicht brutal und un-nachgiebig. Ein Fehler im Frühling hat nicht sofort ein Massensterben im Winter zur Folge. Es sind eher eine Vielzahl an Ärgernissen, die sich über Zeit anhäufen. Mit der Kälte hatten meine Siedler zumindest am wenigsten zu kämpfen. Viel schlimmer sind diese verfluchten Wildtiere! Denn in den Wäldern gibt es eben nicht nur scheue Rehe, sondern auch Raubtiere wie Wölfe. Und die Biester können recht aufdringlich sein, zumal ein abgewehrter Angriff nicht automatisch bedeutet, dass die Gefahr gebannt wurde. Ich werde mich noch lange an einen tüchtigen Holzsäger namens Harras erinnern, der eines Tages von einem Rudel Wölfe bei der Arbeit überrascht wurde. Harras rannte zwar ins Dorf, wo die Wölfe von den Nachbarn erdolcht wurden, doch da hatte er sich schon die Tollwut eingefangen. Ein paar Tage lang siechte der arme Mann noch vor sich hin, ging sogar zur Arbeit, bevor er schließlich starb. Ohne einen Heiler und

entsprechende Kräuter können solche Krankheiten nicht versorgt werden. Und Krankheiten gibt es viele, auch verunreinigtes Wasser oder Ratten können Seuchen hervorrufen. Selbst friedliche Tiere können zu einem Problem werden, die finden fruchtbare Felder meines Dorfes nämlich ähnlich reizvoll wie meine Bauern. In Farthest Frontier sind die Tiere sogar so simuliert, dass ich immer sehen kann, von wo sie auf mein Feld gelaufen kommen, um die Früchte meiner harten Arbeit zu verspeisen. Dagegen hilft dann nur ein erster Zaun, um das Getier draußen zu halten. Mauern sind also nicht nur ein Schutz gegen Räuber oder Wölfe, sondern beschützen auch meine Äcker.

### Ein Fest für Mikromanager!

Die ersten Jahre sind überstanden, ein paar Jägerhütten, Beerensammler und eine Fischerei liefern gerade genug, damit meine mittlerweile 30 Siedler gut über die Runden kommen. Klar, hier und da wird mal jemand vom Wolf gefressen, aber es hat ja niemand



Unser Dorf wird auch von Unglücken nicht verschont. Feuer, Stürme, Krankheiten ... das alles und noch viel mehr.

gesagt, dass es leicht wird. Trotzdem ist es schön zu sehen, wie das Dorf natürlich wächst. Farthest Frontier mag nicht das hübschestes Aufbauspiel sein, das ich jemals gesehen habe, aber es ist stimmungsvoll, bietet genug fürs Auge und animiert tatsächlich erstaunlich viele Handgriffe.

Vor allem sorgen viele kleine Details und die organischen Straßen dafür, dass durchaus tolle Dorfszenarien entstehen. Das erzeugt den klassischen Dioramaeffekt, den viel Aufbauspieler so lieben. Gerade die Straßen bereiten mir große Freude, da sie sich sehr einfach verlegen lassen, dabei automatisch Kurven bilden und sogar Felder begrenzen, damit die sonst rechteckigen Bereiche auch mal abgeschnitten sein können. So sehen echte Dörfer aus! Das bekommt bis jetzt nicht einmal der Genrekönig Anno hin!

Viel Zeit zum Genießen der Umgebung ist aber auch mit einer gewährleisteteten Nahrungsversorgung nicht. Denn Farthest Frontier ist eine extrem facettenreiche Simulation. Während ein Anno 1800 seine Komplexität vor allem daraus zieht, Produktionsketten einzurichten, konzentriert sich Farthest Frontier auf sehr viele granulare Details. Ganz egal in welchem Bereich des Lebens: Es gibt unglaublich viele verschiedene Waren anzusammeln. Zum Teil eben auch, da nicht jede Karte immer alles bietet. Allein bei der Nahrung hab ich eine riesige Auswahl. Wie groß? Gebt euch diese ewig lange Liste an Leckereien:

- Beeren
- Fleisch
- Fisch
- Räucherfleisch
- Räucherfisch
- Pilze
- Nüsse
- Grüngemüse
- Karotten
- Steckrüben
- Brot
- Früchte
- Honig
- Konfitüre
- Eier
- Bohnen

- Erbsen
- Kohl
- Milch
- Käse
- eingelegtes Gemüse

Und das sind nur die Nahrungsmittel. Nebenbei besorgt ihr Wurzeln, Sand, Eisen, Felle, Bretter, Ziegel, Körbe, Kerzen und, und, und. Die Liste geht noch viel weiter. Später muss ich sogar noch Waffen und Rüstungen produzieren, ganz so weit bin ich mit meiner Anfängersiedlung allerdings noch nicht gekommen. Um all diese Rohstoffe zu besorgen, reicht es aber nicht nur, die entsprechenden Produktionsstätten zu bauen. Für nahezu alles in Farthest Frontier gibt es Bedingungen, auf die ich besser achten sollte. Das beste Beispiel sind da die Felder, auf denen nicht lediglich nur eine Sorte Gemüse wächst. Stattdessen lege ich übers ganze Jahr verteilt fest, welches Saatgut gestreut wird, und muss dabei auch auf genug Abwechslung achten, andernfalls verodet das Feld irgendwann. Da Nahrung außerdem verderben kann, sollte ich Zugänge zu Gebäuden garantieren, die das verhindern. Fisch oder Fleisch wird also geräuchert, und wenn ich ganz sichergehen will, baue ich einen kühlen Keller, in dem verderbliche Nahrung länger frisch bleibt.

Es ist wirklich faszinierend zu sehen, wie Farthest Frontier es schafft, alle diese Details zu simulieren. Zumal jeder Bewohner und jede Ware tatsächlich dargestellt wird. In organisatorische Engpässe oder offensichtliche KI-Patzer bin ich bislang noch nicht gerannt. Aber wer weiß, wie das nach 15 oder 20 Stunden aussieht.

### Die offenen Fragen

Farthest Frontier ist sicherlich noch lange nicht perfekt. Gerade die wirklich überfrachteten Menüs haben mir das Bauen eher erschwert als erleichtert. So sehr ich auf komplexe Aufbauspiele mit vielen Waren und Parametern stehe, ist es doch trotzdem sehr nervig, im Marktplatz durch eine unübersichtliche und endlose Liste an Ressourcen zu scrollen. Da sollte sich Crate Entertainment nochmal Gedanken machen, wie es

besser gehen könnte. Im Grunde macht das Spiel aber schon jetzt eine Menge Spaß und motiviert trotz der anfänglichen Flut aus Gebäuden, Icons und komplexen Zusammenhängen. Was ich noch gar nicht ausprobieren konnte: die Kämpfe. Macht es Spaß, die mühselig aufgebaute Stadt gegen angreifende Banditen oder Truppen der ehemaligen Lehnsherren zu verteidigen? Das kann ich noch nicht sagen. Ich habe aber zumindest den Eindruck, dass Farthest Frontier genug Fleisch auf den Rippen hat, damit auch Runden, in denen die Kämpfe deaktiviert wurden, gut unterhalten. Für mich fühlt sich Farthest Frontier wie eines der spannendsten Aufbauspiele seit Anno 1800 an. Hoffentlich bleibt dieser Eindruck auch noch nach dem Early-Access-Release erhalten. ★

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Endlich mal! Endlich konnte ich zumindest eines dieser von mir in den letzten zwei Jahren vorgestellten Aufbauspiele selbst spielen. Und was soll ich sagen: Farthest Frontier hat mich in den ersten Spielstunden nicht enttäuscht! Ich liebe die Atmosphäre, wie organisch die Straßen aussehen und bin jetzt schon total fasziniert davon, wie detailreich diese Welt simuliert wird. Ganz ohne Aufgaben oder Storyabschnitte hat mir hier das Aufbauen meiner Siedlung einfach Spaß gemacht. Und das ist meiner Meinung nach das beste Zeichen für ein Aufbauspiel. Solange es tief und nachvollziehbar genug ist, habe ich einfach Bock darauf, vor mich hin zu bauen. Eine verwachsene Wildnis in einen Hort menschlicher Zivilisation zu verwandeln. Selbst wenn es in diesem Hort dann eventuell vor Krankheiten wimmelt und der Reichtum der Stadt gierige Banditen anlockt.

Ich wünschte mir nur, Farthest Frontier würde wie Anno deutlich besser Informationen dosieren. Denn das ist eine Tugend, die ironischerweise leicht übersehen wird. In komplexen Aufbauspielen ist es nicht gut, mich sofort mit vollgepackten Menüs zu überfordern. Es ist viel leichter zu überblicken, wenn ein Teil der Informationen anfänglich verborgen bleibt. Auch die Entscheidung, Details in der Landschaft mit Tokens hervorzuheben, gefällt mir nicht so sehr. Ich weiß, dass der realistische Look und die mit Ressourcen vollgepackten Gebiete das ein wenig notwendig machen. Aber schön finden muss ich es trotzdem nicht, zumal andere Aufbauspiele das auch subtiler und organischer hinbekommen.

Aber das sind am Ende Details. Was zählt, ist, dass das Bauen Spaß macht, und das gelingt Farthest Frontier zumindest in den ersten Stunden wirklich gut. Wenn ihr seit Jahren auf der Suche nach einem Banished 2 seid, dann könnte Farthest Frontier genau das richtige Spiel für euch sein.



Auf meinem riesigen Friedhof steht bislang nur ein einziges Grab – ruhe in Frieden, Harras.