

Farthest Frontier

SCHÖNER ALS ANNO

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Crate Entertainment** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **9.8.2022 (Early Access)** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 bis 20 Stunden** Preis: – DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Die Macher von Grim Dawn wagen sich mit Farthest Frontier an das Aufbaugenre – und machen damit einen richtig guten Job. Wie gut, lest ihr hier in unserem Early-Access-Test. Von Reiner Hauser

Es ist ein Thema voller Emotionen und Leidenschaft. Der Puls steigt, das Gesicht wird rot. Und das zu Recht. Denn mal ehrlich, wie wenig Ahnung kann man haben? Ich spreche natürlich über die zeitlose Frage, welches das beste Anno ist. Ist es Anno 1404 (ja)? Oder doch 1602 (nein!)? Vielleicht ist es ja das neue Anno 1800 oder eines der Zukunfts-Annos? Doch egal wohin ihr tendiert, in Zukunft werden im Rahmen dieser Diskussion so manche sagen: »Ist doch egal, spiel einfach Farthest Frontier!« Denn zumindest optisch ist der neue Titel von Crate

Entertainment ein würdiger Kontrahent für die alteingesessene Serie von Blue Byte.

Mehr und weniger als Anno

Auch wenn ich Farthest Frontier gerade mit Anno verglichen habe, gibt es wesentliche Unterschiede. Denn der Indie-Titel ist nur in Hinsicht auf den Siedlungsbau und die Aufstiegsmechanik der Bevölkerung mit Anno vergleichbar. Ansonsten ist es eher eine Koloniesimulation mit leichten Survival-Elementen wie etwa bei Foundation oder Banished. Hier wird jeder Einwohner simuliert, hat einen Namen, einen Job, Arbeitswege und ein Heim. Die Leute altern auch und sterben irgendwann, gleichzeitig werden neue Bewohner geboren. Ein erkennbares Familiensystem wird aber noch nicht abgebildet. Zwar gibt es ein paar Kinder, doch die dürfen nicht aus dem Haus, sie existieren nur als kleines Porträt im Wohnungsmenü. Die Wünsche eines Bewohners dieser idyllischen Mittelalterwelt sind also auf die

Befriedigung der asexuellen Bedürfnisse beschränkt: Essen, Trinken, Schlafen, Bildung, Unterhaltung und eine schöne Umgebung.

Ein Jahr mit Nirria

Um zu veranschaulichen, was das heißt und was Arbeit in Farthest Frontier überhaupt bedeutet, folgen wir den barfüßigen Schritten (der Schuhmacher ist gerade überlastet) der Müllerin Nirria: Die 18-Jährige lebt zusammen mit drei anderen in einer ordentlichen Hütte und pendelt zwischen dieser und ihrer Mühle auf der anderen Seite des Dorfs. Um Einkäufe auf dem Markt muss sie sich nicht kümmern, das übernehmen die anderen Bewohner des Hauses. Da es nur zwei Müller im ganzen Ort gibt, ist sie wahrscheinlich ohnehin zu beschäftigt, um selbst zum Markt zu laufen, auch wenn der ohnehin auf ihrem Arbeitsweg läge.

Wenn Nirria in ihrer Mühle ankommt, mahlt sie in kürzester Zeit zehn oder 20 Säcke Mehl, dann geht es zurück nach Hause.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gern ein hübsches Mittelalterdorf aufbaut.
- ... euch Grafik auch in Aufbauspielen wichtig ist.
- ... ihr gut ausbalancierte Warenketten schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schon jetzt einen Wiederspielwert erwartet.
- ... ihr anspruchsvolle Herausforderungen sucht.
- ... ihr eine größere Story erwartet.



Farthest Frontier mischt Aufbau, Simulation sowie ein wenig Survival und sieht dabei einfach umwerfend gut aus.



Gebäude und Dekorationen werden in Farthest Frontier in hübschen Zwischenschritten von den Einwohnern hochgezogen.

Weil es in Farthest Frontier keinen Tag-Nacht-Wechsel gibt, folgt dieser Ablauf keinem Zeitverlauf. Wie viel produziert wird, hängt also wesentlich von der Länge des Arbeitswegs ab und natürlich von der Verfügbarkeit von Getreide. Das muss Nirria selbst bei den Kornspeichern abholen.

Und auch wenn das schwere Werkzeug fehlt, ohne das die Mühle nicht mehr mahlen kann, muss die junge Frau selbst für Nachschub sorgen. Wenn das schwer herzustellende Stück Technik gerade nicht zu haben ist, steht die Mühle eben still und Nirria untätig bei ihrem Haus herum. Aktiv wird sie nur, wenn im Haus die Nahrung ausgeht, dann durchstreift sie schon mal das Dorf, um irgendwas Essbares aufzutreiben.

Die Menschen wollen mehr

An dieser Stelle bietet sich nun ein erklärender Einschub an, bevor ich auf die anderen Bedürfnisse eines Einwohners genauer eingehe. Denn Farthest Frontier mischt hier zwei bekannte Systeme, die erst im Zusammenspiel einen Sinn ergeben.

Attraktivität: Wie in Anno können Einwohner, genau genommen ihre Häuser, aufsteigen. Wenn eine Wohngegend genügend Attraktivität bietet, werden die Bewohner selbstständig ihre Wohnungen auf. Diese Attraktivität setzt sich aus mehreren Faktoren zusammen: Zugang zu unterschiedlichen Nahrungstypen, Luxusressourcen, Frischwasser und Servicegebäuden wie das Wohnhaus, die Schule, das Theater und ein Heilkundiger. Während manche Produktionsgebäude, etwa die stinkenden Gerbereien, die Attraktivität senken, wird sie durch Dekorationsobjekte zusätzlich erhöht. Erst wenn ihr eine bestimmte Anzahl an fortgeschrittenen Wohnungen habt (aktuell gibt es vier Stufen: Hütte, Heimstatt, großes Haus,

Herrenhaus), könnt ihr euer Dorfzentrum ausbauen, das wiederum neue Gebäude freischaltet. Zusätzlich bekommt ihr mehr Steuern von höherstufigen Häusern, die auch noch etwas mehr Wohnraum bieten.

Bedürfnisse: Die Einwohner steigen zwar nicht wie in Anno im sozialen Rang auf, es gibt also keine Schicht der Aristokraten oder Bauern, jedoch steigen trotzdem ihre Bedürfnisse. Zur Nahrungsvielfalt kommt also beispielsweise das Verlangen nach guter Kleidung, Kerzen, Möbeln und Unterhaltung hinzu. Es wird daher immer schwieriger, die Einwohner zufriedenzustellen. Wie glücklich die Einwohner in eurer Stadt sind, beeinflusst wiederum, wie viele Einwanderer die Stadt anzieht, wie viel Nachwuchs geboren wird, und es wirkt sich unmittelbar auf die Produktivität der Bewohner aus. Unzufriedene Menschen arbeiten weniger effektiv.

Kultur und Soziales

Und damit zurück zur Müllerin Nirria. Verfolgt man ihren Alltag, fällt auf, dass die Si-

mulation (noch) nicht perfekt ist. Denn die gute Frau profitiert von der Taverne und dem Theater in der Umgebung, ohne je wirklich dorthin zugehen. Aber vielleicht ist das ja der Versuch, die Realität überrealistisch abzubilden. Denn wie viele Leute haben gerne kulturelle und soziale Einrichtungen in der Nähe und gehen dann doch nie hin?

Um all die Produkte herzustellen, die von den anspruchsvolleren Einwohnern wie Nirria gefordert werden, müsst ihr nun eine umfangreiche Wirtschaft mit mehrstufigen Warenketten aufbauen. Am einfachsten scheint im ersten Schritt die Bereitstellung der Nahrungsvielfalt, doch ganz so simpel ist das nicht. Der Teufel steckt schließlich im Detail.

Von allem etwas, bitte

Wenn ihr eine neue Partie beginnt, habt ihr die Wahl zwischen vier Kartentypen: trockenes Hochland, Alpentäler, Tieflandseen, Steppe oder Zufall, bei dem alles gemischt wird. Je nach Karte bieten sich euch unterschiedliche natürliche Ressourcen. In der



In einigen Betrieben könnt ihr den Menschen beim Arbeiten zusehen. Generell fehlen aber noch viele Animationen.

kargen Hochebene findet ihr überall Erzvorkommen, aber wenig Nahrung und Bäume. Dagegen bieten zum Beispiel die Niederungen der Tieflandseen jede Menge Fischgründe. Wenn ihr bei Spielbeginn euer Dorfzentrum an einem beliebigen Ort platzieren dürft, solltet ihr darauf achten, dass in der näheren Umgebung alle essenziellen Ressourcen vorhanden sind. Wildtiere, sammelbare Nahrung wie Beeren, Vogelei oder wilder Salat sind ein Muss. Außerdem braucht ihr Holz, Lehm und idealerweise etwas Eisen sowie Kohle.

Landwirtschaftssimulator inklusive

Mit der Zeit reichen diese natürlichen Rohstoffe aber nicht mehr aus, und ihr müsst euch mit dem Feldbau und der Viehzucht beschäftigen. Während ihr zumindest aktuell nur Kühe halten könnt (die ihr vorher bei Händlern einkaufen müsst), ist die restliche Landwirtschaft unerwartet komplex und umfangreich. Ihr lasst nämlich nicht einfach nur Felder anlegen. Ihr müsst auch die Bodenbeschaffenheit, das Klima und die Fruchtbarkeit beachten. Ihr wählt für jedes Feld in einem Dreijahreszyklus, was wann angebaut werden soll. Manche Pflanzen wie Weizen benötigen fast den vollen Wachstumszeitraum, während etwa Rüben und Bohnen schneller reifen, sodass noch im selben Jahr etwas anderes wachsen kann.

Die verschiedenen Pflanzen haben unterschiedliche Eigenschaften, manche vertragen die Hitze besser als andere, die einen wollen eher sandige Böden, die anderen lehmige. Manche unterdrücken Unkraut besser, laugen aber den Boden stärker aus, wodurch langsam die Fruchtbarkeit sinkt. Um dem entgegenzuwirken, müsst ihr immer wieder Ackerphasen einbauen und etwa Klee pflanzen, der dem Boden eine Ver-



Die Jobvielfalt ist groß.

schnaufpause gönnt. Indem ihr die Abfälle der Siedlung auf dem Komposthaufen sammeln lasst, könnt ihr außerdem hin und wieder Dünger auf den Feldern verstreuen, um der Fruchtbarkeit einen Boost zu geben. Bei der Landwirtschaft in Farthest Frontier müsst ihr also stets unterschiedliche Faktoren und Anforderungen ausbalancieren. Das Ziel: eine möglichst große Nahrungsvielfalt mit einem hohem Ertrag, ohne die wertvollen Böden auszulaugen.

Das Halten von Tieren ist dagegen ungleich leichter. Ihr weist den Kühen eine Weide zu und unterstützt den Hof mit Futter von den Feldern. Manuell bestimmt ihr, wie groß die Herden sein, wann Tiere geschlachtet und ob sie gemolken werden sollen. Das Fleisch geht direkt an die Haushalte oder wird vorher geräuchert, die Milch wird getrunken oder zu Käse verarbeitet.

Und natürlich lasst ihr wie in jedem guten Mittelalterdorf Brot backen und Bier brauen. Für Letzteres wollen die Brauer von Farthest

Frontier etwas Honig, den der Imker neben dem Wachs für Kerzen zur Verfügung stellt. Wenn in der Nähe ein See ist, kommt oben drauf noch Fisch auf den Speiseplan. Da das Spiel allerdings mit den Produktionsmengen geizt, quellen die Nahrungsmittelager selten über, sodass dieser Zweig der meist autarken Versorgung stets die meiste Arbeitszeit in Anspruch nimmt. »Meist autark« soll bedeuten, dass ihr die meiste Zeit auch ohne die fahrenden Händler auskommt, die immer wieder Station an eurem Handelskontor machen. Aber eben auch nicht ganz. Zum Beispiel bekommt ihr eure ersten Kühe nur durch Handel. Und auch die ersten schweren Werkzeuge müsst ihr einkaufen, weil der Schmied erst ab Stufe drei des Dorfzentrums freigeschaltet wird, die Mühle aber zuvor ihren Betrieb aufnehmen sollte.

Der Handel macht euch reich ...

Die Händler sind zudem eure Haupteinnahmequelle für Gold. Denn die Steuergenerie-



Überfälle durch Plünderer arten schnell in heilloses Chaos aus.

rung ist aktuell viel zu niedrig, um groß voranzukommen. Erst der Verkauf von überschüssigen Waren wirft die Gewinne ab, die dann größere Baumaßnahmen finanzieren können. Dummerweise will nicht jeder Händler das Gleiche, sodass ihr eure Wirtschaft nicht konkret auf eine Ware ausrichten könnt, weil nach der unter Umständen jahrelang nicht mehr verlangt wird.

Und apropos Baufinanzierung: Während die einfacheren Gebäude ausschließlich Baurohstoffen wie Holzbretter, Steine und Ziegel benötigen, kosten wichtigere Gebäude und deren Upgrades eine Menge Gold.

... und wenn doch etwas fehlt, müsst ihr eben warten

Immerhin müsst ihr die Ressourcen und die Geldmittel nicht schon parat haben, wenn ihr ein Gebäude in Auftrag gebt. Stattdessen beginnen untätige Arbeiter damit, vorhandene Materialien zur Baustelle zu bringen, und ziehen nach und nach in hübschen Zwischenschritten die Gebäude hoch, soweit es eben geht. Um mehrere gleichzeitig laufende Baumaßnahmen besser managen zu können, dürft ihr die Arbeiteranzahl und die Priorität für jede Baustelle einzeln einstellen. Manche Arbeiten wie das Anlegen von Feldern oder Wegen benötigen allein Muskelkraft, Rohstoffe sind nicht vonnöten.

Umso mehr Rohstoffe und Arbeitskraft verbrauchen dafür die fortschrittlichen Warenketten wie Kleidung, Töpfereien, Glaswaren, Möbel, Kerzen, Konserven, Fässer, Werkzeuge, Waffen und Rüstungen. So benötigen Konserven zur Herstellung Obst oder Gemüse, Glas, Sand und Kohle. Und selbst das Brennholz muss erst gefällt, geliefert und gespalten werden. Mehr dazu auf der folgenden Doppelseite.

Eine kleine Revolution auf der Straße

Aber nochmal einen Schritt zurück, denn beinahe wäre ich einfach so über den wahren Helden von Farthest Frontier hinweggegangen: das Straßen-Tool! In Farthest Frontier müssen Gebäude nicht wie in Anno oder vielen anderen Aufbauspielen über Straßen verbunden werden. Ihr solltet es trotzdem tun, da die Dorfbewohner so schneller von A nach B kommen, und wie mittlerweile klar sein sollte, ist die Zeit zur Arbeitsstelle für die Produktionseffizienz der Siedlung relevant. Das Besondere an den Straßen ist aber, dass sie nicht nur in rechteckigen Winkeln verlaufen müssen. Zwar haben die Gebäude rechteckige Dimensionen, die Straßen bilden dennoch leichte Kurven und Ecken aus. Ihr könnt Straßen innerorts auch gerade bauen, doch bei längeren Stücken generiert das Spiel automatisch Abweichungen. Auch wo Wege zusammenführen, enden sie nicht einfach rechtwinklig aneinander, sondern gehen meist organisch ineinander über (»meist«, weil das Tool noch nicht perfekt ist und kleinere Fehler macht). Auf diese Weise verschwendet ihr

zwar ein wenig Platz, doch der Gesamteindruck der Dörfer ist deutlich besser. Und das ist keine Übertreibung. Seht euch das klinische Rastermuster von Anno-Städten oder ähnlichen Spielen an und legt dann einen Screenshot von Farthest Frontier daneben. Diese kleine Änderung ist eine Revolution im Schönbaugenre! Andere Spiele haben es schon vorgemacht, so gelungen ist es mir bislang aber noch nicht untergekommen.

Detailreich, wunderschön und immer im Fluss

Allgemein ist Farthest Frontier einfach wunderschön, nicht nur wegen der organischen Straßenverläufe. Die Gebäudemodelle sind extrem detailreich, viele haben leicht unterschiedliche Versionen. In der Luft fliegen Vögel umher, und Tiere streifen durch die Wälder. Die Natur wächst dort, wo eure Holzfäller Weiden hinterlassen haben, langsam wieder nach, erst mit dichten Büschen, dann wieder mit Bäumen.

Obstbäume blühen im Frühling und haben dicke Früchte im Sommer an den Ästen. Die Pflanzen auf den Feldern gedeihen und werden abgeerntet. Kleine Gärten und Blumenkästen verschönern die Innenhöfe, und natürlich habt ihr auch die Möglichkeit, die Stadt noch zusätzlich auszuschnücken. Mit gepflasterten Plätzen, Statuen, Zäunen, Mauern, Gartenanlagen, Blumen und Bäumen in allen Ausprägungen.

Vivaldi wäre begeistert gewesen

Und dann kommen ja auch noch Wetter und die Jahreszeiten dazu, die so schön wie selten in einem Spiel abgebildet werden. Die Lichtstimmung verändert sich, wenn es kälter wird, Blätter treiben im Herbst vor dem Bildschirm, während die Bäume kahl werden. Im Winter bedeckt zunehmend mehr Schnee die Wege, und die Bewohner bleiben vermehrt zu Hause, sodass das Dorf beinahe ausgestorben wirkt. Im Frühjahr gehen dann die Bauern auf die Felder oder löschen eine Scheune, weil ein Blitz beim

DIE JAHRESZEITEN

Die Jahreszeiten sind in Farthest Frontier richtig hübsch umgesetzt.



→ SEITE 22



Der Fortschritt eurer Siedlung hängt von der Stufe des Dorfzentrums ab, das ihr wiederum nur upgraden könnt, wenn ihr genügend hochstufte Häuser habt.

VIER DER WICHTIGSTEN WARENKETTEN

BIER

Es heißt, in früheren Zeiten wurde mehr Bier als Wasser getrunken, weil ersteres wenigstens abgekocht war. Daher darf natürlich auch in Farthest Frontier die Brauerei (1) nicht fehlen. Damit das gute Gesöff noch etwas Würze bekommt, kippen die Brauer zum Getreide (2) und Wasser (3) auch noch Honig (4) vom örtlichen Imker dazu. Und freilich braucht es Brennholz (5) für die Kessel.



SEIFEN

Sobald eure Stadt wächst und die ersten Herrenhäuser entstehen, wächst die Nachfrage nach Luxusgütern wie Seife. Ja, Seife (fällt erst auf, wenn man keine hat). Um die herzustellen, müsst ihr eine Seifensiederei (1) errichten. Und abermals für Brennholz (2) sorgen. Als Basis braucht ihr dann Talg vom Jäger (3) oder Schlachter und versetzt es mit Wald- und Wiesenkräutern aus der Sammlerhütte (4), um der Seife noch ein wenig Geruch zu verleihen.



KÄSE

Wenn ihr einmal reich genug seid, um einem Händler zwei Kühe abzukaufen, könnt ihr mit der Viehzucht (1) beginnen (und bei Bedarf eines der Tiere schlachten). Der laktose-reiche Nebeneffekt: Milch. Und dank Käseerei (2) auch Käse! Das Ganze klappt allerdings nur, wenn ihr auch ausreichend Futter (3) für die Tiere anbauen lasst.





KONSERVEN

Eine gute Sache für den harten Winter sind Konserven, die entstehen in der Konservenmacherei (1). Dosen gibt es noch nicht, daher werden Behälter in der Glashütte (2) aus Glas geblasen. Was wird zu Konserven? Das können wilde Beeren (3) sein, die man im Wald finden kann, aber auch angebautes Feldgemüse (4) oder Obst, etwa Äpfel aus den Hainen (5).



DAS LEBEN DER MÜLLERIN



Die Müllerin Nirria ist auf dem Weg zu ihrem Arbeitsplatz.



Sie wohnt mit drei anderen in einer »Heimstatt« (die Symbole lassen sich alle ausblenden).



Hier holt die Müllerin gerade Getreide aus den Kornspeichern, um es zur Mühle zu tragen.

Frühlingsgewitter eingeschlagen hat. Im Sommer knallt die Sonne prall vom Himmel, während Ochsenkarren Materialien von einem entfernten Minenvorposten in die ummauerte Stadt bringen. Das Idyll ist perfekt. In dieser Hinsicht kann nicht einmal die Anno-Reihe mit Farthest Frontier mithalten.

Die Welt ist noch voller Klone

Abstriche macht die Early-Access-Version dafür bei den Animationen und Einwohnern.

Hier ist das Spiel ganz klar noch nicht fertig. In vielen Betrieben arbeitet noch niemand sichtbar vor sich hin, es gibt nur ein Geh- und ein Laufschemata, das bei genauerem Hinsehen auch noch fehlerhaft ist, weil die Bewohner häufig über dem Boden schweben. Kinder, Alte oder verschiedene Körpergrößen und Gesichter fehlen völlig.

Die Welt von Farthest Frontier ist also von einer Horde weiblicher und männlicher Klone bevölkert, denn sogar die Kleidung ist

immer die gleiche und unterscheidet nur in Sommer- und Wintergewand. Das nimmt dem Spiel dann doch ein bisschen Charme, angesichts der bisherigen Detailverliebtheit der Grafik bin ich aber zuversichtlich, dass sich hier noch einiges tun wird.

Wenig Optimierung, viele Optionen

Ebenso nachbessern darf Crate Entertainment bei der Performance. Selbst auf einem guten System wie dem meinen kam das Spiel selten über 35 FPS hinaus und hat bei bestimmten Events oder Pop-ups regelmäßige Laderuckler. Auch die Ladezeiten von Speicherständen sind mit ein, zwei Minuten lang. Hier zollt der Titel seiner detailreichen Grafik Tribut. Umso vorbildlicher sind dafür die Einstellungen im Menü, die von automatischen Speicherintervallen und skalierbarem Interface über Schattenqualität und Schärfentiefe bis zur genauen Konfiguration der Benachrichtigungen viele Optionen bieten.

Nicht immer optimal ist dagegen das Sounddesign. Die Hintergrundmusik wirkt relativ schnell bekannt, und die Sounds zu bestimmten Events und Vorkommnissen sind etwas zu aufdringlich. Da haben andere Aufbauspiele die Nase beziehungsweise das Ohr vorn. Auch die deutsche Übersetzung hat noch ernsthafte Probleme. Wer Tiere in der Scheune hält, untätige Arbeiter als »arbeitsunfähig« bezeichnet und für Rohstoffsammler (Stein und Holz) auf das Wort »Arbeitslager« zurückgreift, sollte nochmal einen Profi an die Sache heranlassen.

Der Krieg ist Chaos statt Kunst

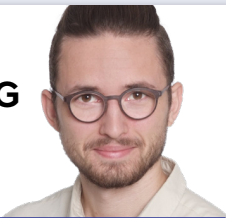
Ausbaufähig ist auch das Kampfsystem, das ich bisher noch unterschlagen habe, weil es kaum Spaß macht und wenig zu bieten hat. Bislang besteht jede kriegerische Handlung darin, das Dorf vor Plünderern zu verteidigen, die mit laufender Spielzeit in größerer Anzahl angreifen (und alle gleich aussehen). Zur Verteidigung könnt ihr theoretisch die normalen Einwohner heranziehen, die aber vor allem gegen schwer bewaffnete Krieger kaum eine Chance haben. Stattdessen könnt ihr eine Stadtmauer mit Toren und einigen Abwehrtürmen errichten. Dazu bildet ihr in der Kaserne ein paar Soldaten aus und bekämpft so die Eindringlinge. Da Soldaten aber im Unterhalt recht teuer sind und die Produktion an Waffen erst sehr spät im Spielverlauf anlaufen kann, brechen die Plünderer häufig durch die Stadtmauer, fackeln ein paar wenige Gebäude ab und klauen einige Waren und Gold aus den Speichern. Das ist aber halb so wild, weil die eigenen Dorfbewohner kaum Schaden nehmen, wenn ihr die Dorfglocke läuten lässt. Ansonsten gilt es noch, ein paar Wolfs- und Wildschweinnester auf der Karte auszukurieren, die aber kaum der Rede wert sind.

Da muss mehr rein!

Nun lässt sich mit einiger Berechtigung sagen, dass die allermeisten Aufbauspiele in dieser Hinsicht wenig zu bieten haben. Das

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich bin ja gespannt, ob ihr mir Recht geben werdet. Denn ich finde Farthest Frontier tatsächlich hübscher als Anno 1800. Der neueste Teil der Ubisoft-Serie hat zwar deutlich mehr Inhalt zu bieten, aber der eine einfache Trick mit den gewundenen Straßen lässt Siedlungen in Farthest Frontier gleich deutlich organischer aussehen. Und nachdem ich das nun gesehen habe, will ich die Rechteckstädte aus all den anderen Genrekonkurrenten nie mehr zurück. Ansonsten spielt der bildhübsche Aufbautitel der Grim-Dawn-Macher aber noch nicht ganz in der Liga von Anno. Zwar gefällt es mir, dass sich Crate Entertainment erst einmal darauf konzentriert hat, die Kern-Features rund um die Versorgung und den Aufbau einer Stadt gekonnt umzusetzen, doch nach circa zehn Stunden fällt zunehmend auf, dass es sich hier eben doch »nur« um einen Early-Access-Titel handelt. Ich bin daher gespannt, wie sich Farthest Frontier in den kommenden Monaten und Jahren entwickeln wird, und hoffe, dass weitere Inhalte den Wiederspielwert noch ordentlich ausbauen werden. Fest steht aber, dass Farthest Frontier schon jetzt eines der besten Aufbauspiele auf Steam ist, ganz besonders wenn ihr auf ein idyllisches Mittelalterszenario steht.

größte Manko an Farthest Frontier ist aber, dass das auch auf den restlichen Überbau zutrifft. Der ist nämlich praktisch nicht vorhanden. Während Anno Entdeckungsreisen und Handelsrouten anbietet, die Interaktion mit der KI ermöglicht, Quests bereitstellt und euch Monumente errichten lässt, um das gesamte Gameplay auf breitere Beine zu stellen und Abwechslung anzubieten, tut Farthest Frontier noch nichts davon. Es gibt keine besonderen Ziele und nichts zu entdecken. Die Menschen in eurem Dorf haben abgesehen von der Zufriedenheit keine ei-



Die organischen Straßenverläufe sind eigentlich nur eine kleine Sache, sorgen aber für wesentlich hübschere Stadtbilder.

gene Stimme, nicht einmal zu Aufständen kann es kommen. Seefahrt gibt es überhaupt nicht, nicht einmal Flüsse. Und auch exotische Waren fehlen weitgehend.

An sich würde ich ja sagen: Mensch, die haben so ein gutes Spiel bisher gemacht, da kommt bestimmt noch einiges. Doch die Steam-Seite des Spiels spricht von einer Early-Access-Phase von vier bis acht Monaten. Selbst wenn ich davon ausgehe, dass sie die Zeit, wie praktisch alle Titel in diesem Entwicklungsstadium, überziehen werden, ist das kaum lang genug, um die ganz großen Gameplay-Erweiterungen einzubauen. Natürlich bleibe ich der Möglichkeit gegenüber offen, ich weiß ja nicht, was sich schon halbfertig in der Pipeline befindet, aber die Skepsis überwiegt.

Schon jetzt toll

Und doch ist Farthest Frontier auch so ein Gewinn für das Genre. Es macht einfach Spaß, in dieser Welt ein Dorf von Grund auf zu errichten, zu sehen, wie es sich über die Jahreszeiten verändert und mit den Jahren immer größer wird. Da Ressourcen wie Lehm, Sand und Eisenminen versiegen und vielleicht nur ein entfernter Berg größere Goldvorkommen bereithält, bin ich gezwungen, irgendwann Außenposten mit temporären Unterkünften zu errichten, sodass die Arbeiter nicht ständig bis nach Hause pendeln müssen. Auf viele Weisen entsteht da-

durch ein Stadtbild, dass nicht auf dem Reißbrett entsteht, sondern sich Zwängen und Möglichkeiten unterwirft und so viel natürlicher als in anderen Spielen wirkt.

Da auch das Balancing bislang schon eine recht gute Figur macht, gibt es immer etwas zu tun. Zumindest in den ersten zehn Stunden stellt sich nie ein Gefühl von Langeweile ein. Erst wenn das Dorfszentrum ausgebaut ist, bietet Farthest Frontier nur noch den Schönbauern oder jenen unter euch etwas an, die sich eigene Ziele stecken können. Hoffentlich ändert sich das in den Monaten im Early Access noch. ★

FARTHEST FRONTIER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400s / FX 6120
GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470 / FX 8120
GTX 780 / Radeon R9 290
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Wunderschön! Jahreszeiten liebevoll umgesetzt Wetter sorgt für Abwechslung detaillierter Gebäudebau Wird der Sound aufgewertet?

SPIELEDISIGN



Aufstieg an Bedürfnisse gekoppelt Landwirtschaft Kämpfe langweilig Welche Mechaniken kommen noch? Ist eine Großstadt eine Option?

BALANCE



ausbalancierte Rohstoffgenerierung Plünderungen tun kaum weh nie gemein Handel schlägt Steuern Balance im fertigen Spiel?

ATMOSPHÄRE/STORY



ländliches Mittelalteridyll liebevolle Details organischer Siedlungsbau Vegetation verändert sich Soundtrack auf Dauer etwas lahm

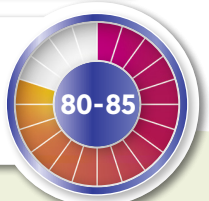
UMFANG



viele Warenketten viele Einstellungsmöglichkeiten Wird es Koop- oder Multiplayer geben? Wird es Missionen oder eine Kampagne geben?

FAZIT

Farthest Frontier ist umwerfend schön. Für den ganz großen Wurf braucht das Aufbauspiel aber noch mehr Inhalte.



Bei der Landwirtschaft müsst ihr Fruchtbarkeiten, Bodenmischung, Ackern und Pflanzeigenschaften ausbalancieren.