Frozenheim

HALB-UND-HALB-WIKINGER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Hyperstrange** Entwickler: **Paranoid Interactive** Termin: **16.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Nach einer gelungenen Early-Access-Phase macht Frozenheim sehr viel richtig. Zum ganz großen Wurf fehlt allerdings noch etwas. Von Christian Schwarz

Die Unreal-Engine zaubert eine beschauliche Wikinger-Idylle auf den Monitor, die wir sogar aus nächster Nähe betrachten können.

Vor gut einem Jahr überraschte uns Entwickler Paranoid Interactive mit der Early-Access-Version von Frozenheim und sorgte für Erstaunen in der Community. Bereits in der frühen Fassung übernahmen wir in dem unverschämt gut aussehenden Aufbauspiel die Kontrolle über einen Stamm nordischer Seefahrer, errichteten Siedlungen, sammelten Ressourcen, hoben Armeen aus und stellten uns unseren Feinden im Kampf. Allerdings hinterließen sowohl der inhaltliche als auch zum Teil der technische Zustand des Spiels viele Fragen – allem voran was Frozenheim denn nun eigentlich für ein Spiel werden wollte. Und beim Barte Odins, allein die Antwort auf diese Frage ist schon eine zweischneidige Axt. Eins können wir vorab aber festhalten: Vom riesigen Potenzial setzt Frozenheim schon sehr viel um.

Nordische Identitätsfindung

Dieser Zwiespalt zwischen Potenzial auf der einen und blöderweise vertanen Chancen auf der anderen Seite wird auch in den Steam-Reviews deutlich. Das Gros der mehr als 2.000 Bewertungen ist »größtenteils positiv«. Der Durchschnitt der kürzlich abgegebenen Rezensionen liegt allerdings nur bei »ausgeglichen«. Wie kann das sein? Laut den Entwicklern ist Frozenheim eine »Städtebausimulation mit ausgefeiltem Management-Gameplay und Echtzeitstrategiekämpfen«. Das liest sich nicht nur so, als würden hier zwei Genres verbunden. Es ist ein wesentliches Element der Spielphilosophie. Auf der einen Seite ist Frozenheim kein reiner City-Builder wie Banished, bedient sich allerdings einiger Mechaniken des Überraschungs-Hits von 2014. Auf der anderen Seite erwarten uns mit Echtzeitkämpfen, abwechslungsreichen Einheitentypen, Weiterentwicklungen der Siedlung und rudimentärer Forschung viele Elemente, die wir aus Age of Empires oder Warcraft kennen. Für ein reines Echtzeitstrategiespiel ist die Spielgeschwindigkeit aber zu langsam, denn der Aufbaupart, das Sammeln von Ressourcen sowie das manuelle Verwalten der Dorfbewohner und ihrer Arbeitsplätze nimmt einen enormen Raum ein und macht gleichzeitig auch einen großen Reiz des Spiels aus. Das ist nichts Schlechtes – man sollte es nur vorher wissen.

Banished mit Wikingern?

Neben einem Tutorial und einer 16 Missionen umfassenden Kampagne, deren Handlungselemente eher wirr und abstrakt sind,

können wir in Mehrspielerpartien wahlweise gegen den Computer oder menschliche Spieler antreten oder in einem Survival-Modus endlose Wellen von Widersachern abwehren. Genretypisch können wir auf den neun Maps Spieler auch in Teams einteilen, sodass Koop-Partien möglich sind. Doch Kampfesruhm und das daraus folgende Metgelage sind zu Anfang einer jeden Partie von uns erstmal so weit weg wie ein Wikinger vom christlichen Glauben. Erstmal heißt es: Ressourcen sammeln. Holz, Nahrung und Steine sind zunächst am wichtigsten, damit wir Gebäude bauen und die Bevölkerung versorgen können. Wie in Banished errichten wir Hütten, die uns Bewohner liefern und deren Arbeitskraft wir manuell auf neu errichtete Gebäude aufteilen. So benötigt der Holzfäller drei Waldaxtkämpfer, um uns effizient mit Baumaterial zu versorgen.

Steine und Eisen bekommen wir aus an der Oberfläche sichtbaren Depots, die wir mit der Sammlergilde abbauen. Beim Platzieren dieser Gebäude sehen wir die verfügbaren Depots auf der Karte und müssen hier auch strategisch denken. Indem wir darauf achten, dass die Laufwege nicht zu lang sind, verhindern wir, unnötig auf Rohstoffe warten müssen. Denn erst wenn Steine, Eisen, Holz und Co. im »Haus des Jarl« genannten Haupthaus angekommen sind, stehen sie uns auch zur Verfügung. Ein aus Anno bekannter Button, dass Ressource X des Betriebes Y wegen dringenden Bedarfs sofort abgeholt wird, haben wir beim Testen schmerzlich vermisst.

Auch gibt es leider keine Möglichkeit, Ressourcen zur Weiterverarbeitung zu sperren. Ein Beispiel: Ralf der Wikinger hat mit seinen axtschwingenden Kumpels Egil, Snorri, Harald und Vaði tapfer gekämpft und den Feind, ein paar äußerst bösartige Wölfe, besiegt. Dummerweise sind nun bis auf Ralf alle bereits an der großen Tafel in Walhalla. Derart dezimierte Truppen können wir am Übungsplatz wieder auf volle Mannstärke bringen. Das ist eine günstigere Alternative zur Neurekrutierung und hat den weiteren Vorteil, dass die Einheit gesammelte Erfahrung und einen erlangten Veteranenstatus behält. In unserem Fall kostet uns das unter anderem ein paar Hirschfelle, die der Jäger liefert. Pech für Ralf: Die Felle werden außerdem gebraucht, um daraus Gewänder für Bogenschützen zu machen. Und weil der fleißige Gerber sich das Material sofort aus dem Lager holte, können wir die Axtkämpfer nicht auffüllen. Das ist ärgerlich, da solche Engpässe öfter mal den Spielfluss stören und in der Entwicklung leicht hätten behoben werden können. Noch ärgerlicher ist es, wenn wir in hektischem Kampfgetümmel wegen sowas unsere liebgewonnenen Veteraneneinheiten verlieren. Im konkreten Fall dauerte es nicht lange, bis die Tiere wieder aufbegehrten, Ralf seinen Kampfgefährten folgte und nun seine Heldengeschichten im Jenseits erzählt: »Wölfe zu meiner Linken, Wölfe zu meiner Rechten ...!«

Während einer Runde wechseln die Jahreszeiten. Im Winter hindert nicht nur dichter Schnee unsere Einheiten am Weiterkommen. Manche Gebäude, etwa der Bauernhof, produzieren auch erst wieder, wenn es wärmer wird.

Die Tücken des Siedelns

Ohnehin ist eine gewisse Vorausplanung nötig, um nicht von vornherein in die Bredouille zu geraten: Sollen die Sammler erstmal

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki

Frozenheim ist ein tolles Spiel, das mich bereits sehr gut unterhalten hat und wohl auch noch eine Weile lang sehr gut unterhalten wird. Bisher haben es wenige Spiele geschafft, dieses Aufbaufeuer in mir wieder so zu entfachen. Gern sitze ich und tüftle an meiner Siedlung, messe Einflussbereiche aus, passe Ressourcenproduktion an den Verbrauch an und schaue dank dieser wahnsinnig schönen Grafik den Nordmännern und -frauen bei der Arbeit zu.

Doch gerade wenn ich so richtig im Spiel versinken will, fallen mir die Ecken und Kanten auf. Warum kann ich die Warenvergabe nicht steuern? Warum hat Unzufriedenheit keine spürbaren Folgen? Warum kann ich mein Haupthaus so weit aufleveln, wenn der Aufbaupart im Laufe einer Partie ohnehin immer weiter in den Hintergrund rückt? Und warum nerven mich permanent irgendwelche Gegner und halten mich vom friedlichen Siedeln ab?

Okay, weil das Spiel auch ein Echtzeitstrategiespiel sein will. Das ist ja auch nicht verkehrt, und es wäre ohne die Kämpfe sowie die damit verbundenen Ziele durchaus etwas eintönig. Doch auch beim Kampfteil stolpere ich öfter über Ungereimtheiten: Warum kann ich zwischen mehreren Klans mit diversen Boni wählen, wenn es am Ende ohnehin egal ist? Warum soll ich Einheiten aufwerten und entwickeln, wenn ich bereits mit einer Handvoll der Starteinheiten ordentlich Zunder geben kann? Warum soll ich überhaupt die Aufbauschiene fahren, wenn ich gerade in der Kampagne einfach stumpf die Ziele und Wegpunkte abarbeiten kann? Diesbezüglich greift einfach zu wenig der Mechaniken ineinander.

Frozenheim zeigt sehr interessante Ansätze – und es ist sehr enttäuschend zu sehen, dass diese Ansätze einfach enden, sobald sie für den Spieler spannend werden. So bleibt nur das Fazit, dass Frozenheim ein gutes Spiel mit erstklassiger Optik und einer für mich einzigartigen Interpretation des Settings ist. Doch der Anspruch der Entwickler, eine »Städtebausimulation mit ausgefeiltem Management-Gameplay und Echtzeitstrategiekämpfen« zu erschaffen, ist in letzter Konsequenz leider gescheitert.

Die beste Serie ist »Norsemen«, eine Comedy-Serie aus Norwegen.

Dank des integrierten Fotomodus schauen wir unseren Wikingern nicht nur über die Schulter, sondern machen auch wunderschöne Aufnahmen.

Steine oder schon Eisen abbauen? Wir könnten auch zwei Sammlergilden errichten, das bindet aber Arbeitskräfte, die wir woanders zu Beginn eher brauchen. Klar, die Lösung dafür können mehr Häuser sein, sodass wir mehr Bewohner und mehr Arbeiter haben. Die wollen dann aber auch mehr Essen, was mehr Fischer- und Jagdhütten erfordert und das Problem damit nur verschiebt.

Bis dahin funktioniert Frozenheim sehr wie Banished. Der Unterschied zum Hardcore-Survival-Spiel ist aber, dass uns verhältnismäßig wenig passieren kann. Auch wenn uns das Essen ausgeht, haben wir noch genug Möglichkeiten, die Misere zu korrigieren. Fehlt Nahrung oder erfüllen wir andere Bedürfnisse der Bewohner nicht (etwa die Nähe zu bestimmten Gebäuden wie die Taverne), leidet die Zufriedenheit. Diese zeigen wir uns per Linksklick für jede einzelne Hütte auf einer Skala von eins bis zehn an, wobei zehn »Walhalla auf Erden« und eins »Ich ziehe Axtmord durchaus als Problemlösung in Betracht, wenn mir hier was nicht passt« bedeutet. Unzufriedene Bewohner klauen dann dringend benötigte Rohstoffe, was die Lage weiter verschärft. Das spielt sich zunächst alles sehr gut und ergibt durchaus Sinn, es fehlt aber die Herausforderung dabei. Beim Spielen hatten wir praktisch nie Probleme, die Zufriedenheit hochzuhalten und das Maximum aus unserer Siedlung herauszuholen. Unzufriedenheit hat keine echten Konsequenzen. Natürlich, beim Spielen kann man sich mal verzetteln und fängt im schlimmsten Fall neu an, aber dann ist klar, wie der Hase läuft. Wer ein bisschen auf die Baureihenfolge am Anfang achtet und die Verfügbarkeit der Ressourcen im Blick behält, wird keine Probleme haben, schöne Wikinger-Siedlungen zu bauen.

Stichwort Ressourcen: Die sind endlich. Wälder können abgeholzt, Stein- und Eisendepots leergeräumt werden. Das sorgt für eine gewisse Grundspannung beim Spielen, denn so richtig stellt sich kein Gefühl des entspannten Siedelns ein. Wollen wir den Status Quo erhalten, müssen wir auf teils aggressive Expansion aus sein und wie in Civilization Siedler rekrutieren, um Außenposten zu errichten und auch außerhalb des Baubereichs unserer Siedlung Gebäude errichten zu können. Im späteren Verlauf einer Partie forsten wir zwar durch Einsatz eines Wunders abgeholzte Flächen wieder auf. Zum einen ist das aber eben erst spät möglich, zum anderen löst das nicht die Probleme bei den anderen Materialien. Handel über den Marktplatz ist ob der horrenden Preise auch keine richtige Alternative.

Außenposten, also mehrere Stützpunkte führen, zu einem größeren Anteil des ohnehin schon sehr ausufernden Mikromanagements. Zwar können Einzelspieler das mit der praktischen Pausefunktion abfedern. Dennoch ist es schade, da sich der Fokus des beschaulichen Siedelns spätestens dann komplett auf Expansion, Erschließung und letztlich Kampf verschiebt.

Hier spielen wir den Wellenmodus im Multiplayer. Im Dreier-Koop erwehren wir uns immer stärker werdender Wellen an Gegnern.

Echtzeitstrategie mit Macken

Letztlich ist das Ziel in Frozenheim nicht die schönste Wikinger-Siedlung mit den meisten Einwohnern und den perfekt erfüllten Bedingungen zu haben, sondern den Gegner zu besiegen, indem wir sein Haupthaus zerstören und seine Armee vernichten. Im Laufe der Kampagne gibt es immer wieder Alibiziele wie das Erreichen von festen Wegpunkten, um die belanglose Handlung voranzubringen. Aber auch dort ist die militärische Auseinandersetzung immer das Mittel der

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr von Wikingern nicht genug bekommen könnt.
... ihr aktuelle Grafik schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... euch Schönbauen wichtiger ist als Effizienz.
... ihr in einer Kampagne versinken wollt.

Wahl. Das Hochziehen einer starken Wirtschaft ist lediglich zweckdienlich, um neue Truppen ausheben und in die Schlacht werfen zu können. Neben den Standardkämpfern mit Axt, Speer, Schwert und Bogen gibt es Späher zur Erkundung und mächtige Belagerungswaffen.

Da man »Wikinger« nicht ohne »Langboot« sagen kann, sind die ikonischen Wasserfahrzeuge natürlich auch mit an Bord (höhö). In der Werft können wir kleine optische (Segel, Größe, Bugverzierung) sowie spielerische (Heilungszelt, mehr Kapazität für Truppen) Individualisierungen vornehmen und dann Einheiten transportieren oder in den Seekampf ziehen.

Jede Einheit verfügt über aktivierbare Spezialfertigkeiten, die temporäre Boni für Angriffs- und Verteidigungswerte bieten. Sehr gut ist, dass uns alle Spezialfähigkeiten übersichtlich am rechten unteren Bildrand präsentiert werden, auch wenn wir mehrere Einheitentypen mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgewählt haben.

Weniger gut ist, dass Nahkämpfer stumpf aufeinander zulaufen und, statt sich zu flankieren, einfach nachrücken, wenn der vor ihnen gefallen ist. Daher erfordern die Kämpfe auch Mikromanagement. Dazu kommen ein paar Balancing-Schwächen. Beispielsweise staunten wir nicht schlecht, als unsere Späher hoch oben auf einer Klippe von weit darunter und unmittelbar vor jener Klippe gelegenen Bogenschützen mit tödlicher Präzision dahingerafft wurden.

Das »Haus des Jarls« ist unser Hauptgebäude. Geht es verloren, ist die Runde für uns vorbei.

Trügerische Idylle

Während Frozenheim aufgrund des Genrespagats zwischen Aufbau- und Echtzeitstrategie in keiner Disziplin so richtig durchstartet, ist die optische Präsentation eine echte Wucht. Dank der Unreal Engine bewundern wir dichte Wälder, schroffe Gebirge und starken Seegang. Außerdem punktet Frozenheim mit vielen Details, was der Atmosphäre stark zugute kommt. Wir können so nah an unsere Einheiten und Gebäude heranzoomen, dass wir dem Feuer im Ofen zuschauen, den Warentransport beobachten oder den Fischern im Wellengang des Meeres die Daumen drücken können. Die Optik von Frozenheim lädt zum Verweilen ein, zum Entdecken von Details, zum Schönbauen. Sie erzeugt eine klassische »Wuselatmosphäre«, wie wir sie von den Siedlern kennen, und trägt einen erheblichen Teil zum überragenden Aufbauspielgefühl bei. Aber die Idylle trügt, denn im Spiel geht es leider nicht um einen ruhigen Aufbau, sondern um die Vorbereitung des Krieges. Sind es nicht andere Wikinger, machen uns Wölfe, Bären und andere Wildtiere das Leben schwer. Mauern, Tore und Türme verleihen der Siedlung Schutz, doch früher oder später müssen wir expandieren. In manchen Missionen kommen wir erst gar nicht dazu, uns in Ruhe zu sortieren, weil wir von Anfang an aus mehreren Richtungen angegriffen werden. Das ist schade, denn die stärksten Momente hatte Frozenheim im Test immer dann, wenn die Echtzeitstrategieidentität des Spiels in den Hintergrund rückte und wir uns aufs Siedeln und Aufbauen konzentrieren konnten.

Wenn wir sehen, wie unsere eifrigen Handwerker und Warenträger Trampelpfade durchs Grün laufen, die nach und nach zu Wegen werden, wenn die ganze Siedlung einschneit und die Feuer lodern, wenn wir den Handwerkern bei der Arbeit über die Schulter gucken und dank des integrierten Fotomodus wunderschöne Bilder machen – dann wollen wir am liebsten überhaupt nicht mehr kämpfen. Die Kämpfe sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, und sie machen durchaus Spaß. Wenn die Pfeile unserer Bogenschützen durch die Luft sausen und wir uns diebisch freuen, dass die gegnerische Infanterie es nicht mal bis zu unserer Linie geschafft hat, sind wir genauso voll in unserem Element wie beim Aufbau. Unserer Ansicht nach hätten die Entwickler aber vielleicht noch an den Stellschrauben drehen müssen. Dass unsere Truppen Schwedisch sprechen, tut der Atmosphäre sehr gut. Genau wie die Benutzeroberfläche, die in schwarz und weiß gehalten und unaufgeregt an den Rändern platziert ist und uns dennoch jederzeit gut informiert. ★

Errichten wir die Häuser nebeneinander und im Einflussbereich wichtiger Gebäude, steigt die Zufriedenheit und somit die Zahl der Bewohner pro Haus.

FROZENHEIM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2400 / AMD A8-9600	i5 3570 / Ryzen 5 2400G
GTX 660 / Radeon R7 265	GTX 1070 / RX Vega 56
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ hübsche Gebäudemodelle + grundsätzlich hoher Detailgrad in der Siedlung + Setting stimmungsvoll + Wettereffekte − Umgebungsdetails fallen ab

SPIELDESIGN ★★☆☆☆

+ Ideen bei Forschung + Gebäude frei platzierbar − Handel, Diplomatie unnötig − Ressourcen nicht sperrbar − Forschungsboni oft nicht nötig

BALANCE ★★☆☆☆

+ Einfluss von Gebäuden + anfangs fordernd − später anspruchslos − Freischaltungen später nicht nötig − Einheitenspezialisierung selten nötig

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ ansprechende Welt + Bewohner legen Wege an + Wikinger-Idylle − geringe optische Abwechslung bei Figuren − enttäuschende Kampagne

UMFANG ★★★★★

+ Solokampagne + Skirmish-Modus gegen die KI + unterschiedliche Multiplayer-Modi + zehn Mehrspielerkarten + viel Inhalt für den Preis

FAZIT

Spannender Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie, der für diesen Spagat leider auf Tiefe verzichtet.