

Farthest Frontier

MITTELALTER-ANNO, NOCH BESSER

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

Nach einem Jahr Early Access gibt es für das wunderhübsche Aufbauspiel riesige Fortschritte, aber auch noch ein paar Baustellen, an denen die Macher arbeiten müssen. Von Reiner Hauser

In meiner Kindheit waren Gewitter und Schneestürme immer ein Highlight. Dass solche Unwetter viele Probleme für Erwachsene mit sich bringen, war mir nicht klar, und es hätte mich vermutlich auch nicht interessiert. Denn wie cool sehen solche Wetterphänomene bitte aus? Ganz besonders, wenn man währenddessen behaglich im Warmen sitzen und verträumt aus dem Fens-

ter schauen kann? Als ich jetzt Farthest Frontier nach gut einem Jahr mal wieder startete, fühlte ich mich sofort an diese Zeit zurückerrinnert. Denn das Aufbauspiel der Grim-Dawn-Macher sieht ganz besonders in den unterschiedlichen Jahreszeiten und bei eben solchen Wetterextremen fantastisch aus ... und das mittlerweile mehr denn je, weil Crate Entertainment an der Perfor-

mance geschraubt und auch die Schneestürme noch hübscher gemacht hat.

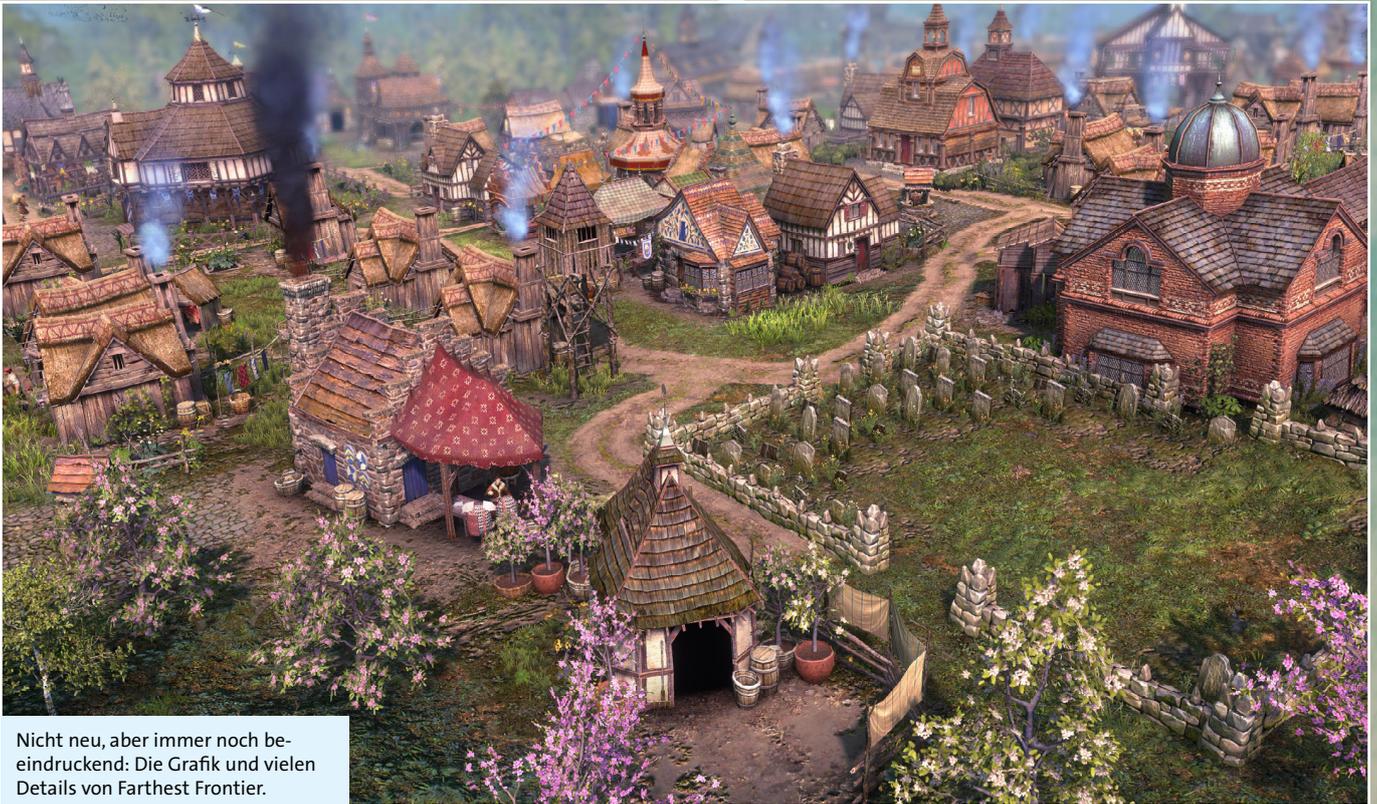
Im Fokus: Interface, Performance, Lategame

Im Wesentlichen haben sich die Macher von Farthest Frontier im letzten Jahr auf drei Dinge konzentriert, die in der Early-Access-Phase besonders aufgefallen sind: Da ist zum einen die verbesserte Informationsweitergabe im Interface, das vielen Spielern zu undurchsichtig und sperrig war. Wichtig für den reibungslosen Aufbauablauf ist die Performance, auch hier haben die Macher ordentlich geschraubt. Und dann ist da noch die Vermeidung von Ressourcenengpässen im Lategame, bisher wurde der Spielfluss bei weit fortgeschrittenen Karten gerne mal von Knappheiten gebremst. Aber wie schaut's aus, haben die Entwickler in diesen drei Gebieten Fortschritte gemacht?



Wettereffekte wie der Blizzard sehen in Bewegung eindrucksvoll aus.





Nicht neu, aber immer noch beeindruckend: Die Grafik und vielen Details von Farthest Frontier.

Das Interface als Freund

Farthest Frontier ist trotz der einladenden Optik in der Praxis durchaus komplex und für Einsteiger gar nicht so einfach zu erlernen. Das hat Crate Entertainment auch erkannt und sich um Tooltips und Meldungen im Interface gekümmert. Beispielsweise werden euch am oberen linken Bildschirmrand jetzt mehr nützliche Nachrichten zu aktuellen Events angezeigt. Zuvor musset ihr etwa euren Handelsplatz ständig im Auge behalten, um die Ankunft eines Händlers mitzubekommen. Jetzt zeigt euch eine klare Meldung im linken oberen Eck das Ereignis an, die so lange bestehen bleibt, bis der Händler wieder von dannen zieht.

Zudem wurde das Tutorial ausgebaut, um Systeme wie die Fruchtfolge besser zu erklären. Das Gleiche gilt für Tooltips innerhalb einer normalen Partie, dort wird euch zum Beispiel jetzt genau aufgedrösel, wie und wann ein Haus im Rang aufsteigt. Das sind natürlich alles eher kleine Änderungen, die aber durch die Bank sinnvoll sind und das Spiel auf einer beinahe unbewussten Ebene angenehmer gestalten.

Performance? Bissel besser

Farthest Frontier hatte bei größeren Siedlungen und Überfällen Probleme mit der Performance. Bei längerer Spielzeit gingen die FPS immer weiter in die Knie. Das ist jetzt bis zu

einem gewissen Grad immer noch so, doch die Patches haben definitiv geholfen, das Spiel flüssiger laufen zu lassen. Allerdings wird mein persönlicher Eindruck wohl auch durch mein Hardware-Upgrade verfremdet. Im Vergleich zu meinem Artikel vor einem Jahr arbeiten jetzt eine RTX 4070 Ti und ein Ryzen 9 7950X daran, die Bildrate hochzuhalten. Ich ziele normalerweise bei hohen Einstellungen und einem WQHD-Bildschirm auf 60 FPS ab. Aktuell erreiche ich diesen Wert mit meiner 400-Seelen-Gemeinde konstant, erst auf Spielgeschwindigkeit drei in Kombination mit Wetterlagen und Zoomlevel schwankt die Rate zwischen 45 und 60.

Endlos-Bergbau im Lategame

Für ausdauernde Spieler konnte das Lategame vor den Patches ziemlich frustrierend werden. Denn irgendwann waren die abbaubaren Ressourcen schlicht aufgebraucht, so-



Der See links oben ist schön, Flüsse gibt es allerdings keine.



Der Tageszeitenzyklus sorgt für stimmungsvolle Nachtansichten.



Die Kämpfe sind nach wie vor mehr Slapstick als ernstzunehmendes Gefecht.

dass die Stadt sich alles über die Händler einkaufen musste. Selbst das Baumwachstum beschleunigten manche notgedrungen mit Zierbäumen (die nur Gold kosten). Um dem entgegenzuwirken, habt ihr auf Stufe vier der Ressourcegebäude jetzt Zugriff auf tiefe Minen. Die platziert ihr auf speziellen Spots auf der Karte und beutet dadurch erschöpflich Erzadern, Kohle-, Ton- oder Sandfelder sowie Steinbrüche aus – leider gibt es sowas nicht in echt. Für schnelleren Baumzuwachs schaltet das Upgrade des Arbeiter-Camps die Möglichkeit frei, Bäume zu pflanzen. Das Camp fungiert dann also gleichzeitig als Förster.

Drumherum hatten die Patches außerdem noch neue Zierelemente in petto. Ebenso wurde das KI-Management der Bewohner etwas verbessert. Die Arbeitseffizienz pro Dorfbewohner soll dadurch unterm Strich gestiegen sein, das fiel mir beim Spielen ohne direkten Vergleich zur alten Version

aber nicht wirklich auf. Allerdings war das von vornherein auch kein großes Problem.

Wo sind die Flüsse?

Die Auflistung neuer Inhalte sowie Bugfixes und Balance-Anpassungen zeigt, dass Crate Entertainment sich um seinen Aufbau-Hit auch weiterhin kümmert. Die Liste belegt aber gleichzeitig, was es auch in einem Jahr Entwicklungszeit nicht ins Spiel geschafft hat. Ganz oben auf meiner persönlichen Vermisstenliste stehen da die Flüsse! Denn nach wie vor gibt es in Farthest Frontier nur Seen. Genauso ist es übrigens auch beim kommenden Pioneers of Pagonia. Dort meinten die Entwickler, dass Flüsse bei der Generierung von Karten ein Problem darstellen würden. Und ja, das kann ich mir vorstellen. Aber ganz ehrlich, in Zeiten, in denen Spiele wie Starfield und No Man's Sky gigantische prozedurale Welten erstellen, sollte in einem Aufbauspiel doch wohl ein Fluss drin

sein. Und wenn das nicht geht, dann macht doch einfach handgefertigte Karten. Diese Generierungen sind sowieso viel zu oft völlig belanglos, weil sie nur 08/15-Karten ausspucken. Das gilt auch für Farthest Frontier. Ähnlich ist es bei Hügeln und Bergen. Das sind in Farthest Frontier nach wie vor einfach nur angehobene Kartensegmente mit einer anderen Textur, auf der ich nichts bauen kann, weil das Gelände uneben ist. Ja, Mensch! Dabei wären Almen, Bergpfade, spezielle Tiere, Serpentina und Gebäude auf Felsvorsprüngen so tolle Elemente, um das ewig gleiche Siedeln in der Ebene mal etwas aufzupeppen, ganz zu schweigen von der Szenerie. So hübsch Farthest Frontier auch jetzt schon ist, Flüsse und Berge wären noch mal ein großer Schritt für mehr Immersion und Langzeitmotivation.

Auch Plünderer brauchen Liebe

An der Immersion nagen derweil weiterhin die rudimentären Kämpfe. Bislang laufen Plünderer ohne Sinn und Verstand in eure Siedlung, schlagen auf den Markt oder die Schatzkammer ein, lassen sich dabei haufenweise umschießen und rennen dann wieder wie aufgeschreckte Hühner raus. Das passt irgendwie nicht zum ansonsten auf Realismus getrimmten Farthest Frontier. Langweilig ist es obendrein.

Langeweile kann auch nach wie vor für all jene von euch aufkommen, denen das reine Schönbauen auf Dauer keine Motivation bietet. Denn Farthest Frontier hat weiterhin keine Mechaniken über das Siedeln hinaus. Es gibt keine Story, Events, Entscheidungen, andere Spielmodi, Erkundung, Kultur, Politik oder Vergleichbares. Das hat zwar in der Regel die Konkurrenz auch nicht zu bieten, ein wenig Abwechslung würde aber trotzdem



Bis ihr eine so prachtvolle Kirche hinstellt, vergehen viele Stunden.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Farthest Frontier hat sich im vergangenen Jahr Early-Access-Phase gut entwickelt: bessere Performance, mehr Dekorationsmöglichkeiten, klarer lesbare Informationen im Interface, alles hat hier Hand und Fuß. Und so ist der Aufbau-Hit auf einem sehr guten Weg zum offiziellen Release und wird für mich bis auf Weiteres zumindest das aktuell beste und vor allem hübscheste Spiel in diesem Subgenre der Aufbauspiele bleiben. Trotzdem hätte ich mir im Vergleich zum Early-Access-Start ein oder zwei wirklich neue Features gewünscht, beispielsweise aufregende Weltkarten oder irgendwelche Mechaniken abseits des Aufbaus. Ich hoffe, dass da irgendwann noch was kommt. Wenn ich allerdings auf die Konkurrenz schaue, muss Farthest Frontier keine Angst haben, dass ich ihm untreu werde. Selbst beim kommenden Pioneers of Pagonia sehe ich aktuell wenig Potenzial, an Farthest Frontier vorbeizukommen. Dazu ist das Baby von Crate Entertainment einfach viel zu gutaussehend.

nicht schaden, zumal der Fortschritt selbst auf Geschwindigkeit drei manchmal ein wenig arg zäh vonstattengeht.

Andererseits ist es gut, dass sich die Entwickler erstmal auf das Fundament konzentrieren, bevor sie halbgare Systeme ins Spiel implementieren. Ein Fehler, den etwa erst kürzlich Revival: Recolonization gemacht hat. Doch dazu ist Crate Entertainment vermutlich ein viel zu seriöser und erfahrener Entwickler. Und das macht mir auch Hoffnung für die nächsten Jahre, sowohl vor als auch nach dem offiziellen Release. Immerhin wurde auch Grim Dawn vier Jahre lang mit sehr guten Inhalten versorgt.

Ergänzung: Patch 0.9

Kurz vor Redaktionsschluss wurde Patch 0.9 angekündigt. Der wird im August erscheinen, neben Bugfixes und Performance-Verbesserungen neue Gebäude einführen und ein eigenes Religionssystem mitbringen! Die

Feature-Liste ist dabei lang: Religionssystem mit Priestern, Schreinen und Tempeln. In Ruinen oder bei Händlern bekommt ihr Relikte, von denen ihr einige in eurem Tempel ausstellt. Jedes dieser Relikte gewährt eurer Siedlung einzigartige Boni. Durch die Auswahl der Relikte erschafft ihr euch also einen eigenen Glauben, der im Idealfall mit eurer Siedlung synergisiert. Die neue Papierindustrie führt die Papiermühle ein sowie den Buchbinder (Tier-4-Luxusgut) und die Bibliothek (Unterhaltung). Außerdem wird das Papier für Bürokratie und die Gildenhalle gebraucht. Von letzterer dürft ihr nur eine errichten und müsst euch dabei einmalig entscheiden, welche Industrie durch die Gilde gestärkt werden soll.

Für die etwas fernere Zukunft, aber wohl vor oder zusammen mit dem eigentlichen Release, wurden neue Tiere angekündigt, darunter Hühner, Pferde und Ziegen. Es soll mehr Achievements geben, außerdem Mod-

Support und mehr Quality-of-Life-Ergänzungen, etwa Benachrichtigungen und bessere Hinweise zu Ernten und Lagern. Ein größeres Update wird auch das Kampfsystem erhalten, dazu gehören Katapulte, eine Trennung von Nah- und Fernkämpfern sowie Plündererlager, die ihr überfallen und selbst plündern könnt. Farthest Frontier hat also noch einiges in petto, wir sind gespannt. ★



Damit die Ressourcen nicht ausgehen, gibt es tiefe Minen, die ihr bei entsprechendem Siedlungsfortschritt abbauen könnt.