

Frostpunk 2

ERNEUT
EISKALT

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **11 Bit Studios**
 Entwickler: **11 Bit Studios** Termin: **2024**

Eine Fortsetzung, aber doch ganz anders.
 Die neue Eiszeit wird größer, komplexer
 und politischer. Von Natalie Schermann

Es ist schon ein wenig ironisch, dass unsere Präsentation zu Frostpunk 2 in einem extrem runtergeköhlten Raum stattfindet. Deshalb sitze ich mit Gänsehaut dem Design Director Jakub Stokalski und Game Director Lukasz Juszczak von 11 Bit Studios gegenüber. Aber Schuld an der Erpelpelle ist nicht nur die sehr gute Klimaanlage, sondern auch das lang erwartete Material zum Nachfolger eines der besten Aufbauspiele überhaupt. Endlich kann ich einen ersten Blick auf Frostpunk 2 werfen und in Erfahrung bringen: Wie setzt man diesen Vorgänger fort, ohne nochmal das gleiche Spiel zu entwickeln?



Frostpunk 2 soll deutlich größer werden als der Vorgänger, sowohl bei der Stadt als auch bei den Entscheidungen.

Frostpunk war erst der Anfang

30 Jahre sind seit den Ereignissen in Frostpunk vergangen. Was passiert mit den Menschen, die das Ende der Welt überlebt haben? Was treibt sie in der Postapokalypse an, was passiert als Nächstes? Mit diesen Fragen soll sich Frostpunk 2 auseinandersetzen. Im sogenannten Utopia-Builder-Modus gewähren mir die Entwickler einen kleinen Einblick, wie die Antworten darauf aussehen könnten. Der Utopia Builder ist Frostpunk's Variante eines Sandbox-Modus – mit narrativem Spin, wie könnte es auch anders sein?

In der neuen Eiszeitstadt entstehen zwei Gruppierungen: die Engineers und die Foragers. Die Ingenieure glauben fest daran, dass die Menschen ihr Überleben dem technologischen Fortschritt und ihrem Einfallsreichtum zu verdanken haben. Die Sammler hingegen haben gelernt, sich an die Umstände anzupassen, und sind überzeugt, dass sie sich nur auf den Menschen selbst verlassen können. Im Laufe der 30-minütigen Präsentation erlebe ich, wie sich die Geschichte dieser beiden Gruppen entfaltet, welche Folgen das für die Stadt hat und wie sich langsam, aber sicher ein Zeitgeist formt, der zu Entscheidungen zwingt.

Größer, weiter, länger

Als Erstes fällt mir auf, wie groß die Stadt in Frostpunk 2 bereits ist, obwohl es sich hier um einen sehr jungen Spielstand handelt. Und tatsächlich bestätigen mir die Entwickler: Eine voll ausgebaute Stadt nach einer stundenlangen Partie aus Frostpunk ent-

spricht lediglich dem Stadtzentrum des Nachfolgers. Und die fertige Metropole soll noch viel größer werden. »Die Anpassung des Maßstabs war notwendig«, sagt Design Director Jakob. Um die Entwicklung der Gesellschaft, der Expansion und der Errichtung einer Zukunft für die Stadt bestmöglich darstellen zu können, wurde auch der zeitliche Rahmen angepasst: Frostpunk 2 dauert nicht mehr nur 30 In-Game-Tage, sondern zieht sich über Wochen, Monate, Jahre.

Die veränderte Größe des Umfangs und der Stadt wirken sich auch auf kleine Spielmechaniken aus, etwa das Errichten von Gebäuden. Statt willkürlich Zelte oder Workshops zu platzieren, stehen uns Distrikte zur Verfügung. Das erlaubt Spielern durchzuplanen, welche Infrastruktur, Gebäude oder Möglichkeiten die Stadt benötigt.

Wacklige Verwaltung

Auch die Wirtschaft wurde angepasst. »Wenn ihr etwas baut, dann bekommt ihr dafür auch etwas anderes zurück«, erklärt Jakob. »Dieser Distrikt mit Wohnungen gibt den Menschen beispielsweise genug Unterkünfte. Diese müssen aber auch verwaltet und beheizt werden. Dieser Balanceakt bildet das Herzstück der Wirtschaft in Frostpunk 2.« Und natürlich zieht ein ökonomisches Ungleichgewicht wie im Vorgänger kleine und große Konsequenzen nach sich, etwa Kälte, Hunger, Krankheiten. Frostpunk 2 ändert also nicht plötzlich seine Orientierung: Es bleibt auch weiterhin ein schwieriges Survival-Spiel mit bösen Konsequenzen.

Eine Stadt voller Ideologien

Um eine bessere Zukunft für die Menschen in unserer Stadt zu schaffen, braucht es Ideen, Werte und Moralvorstellungen, die uns vorantreiben. Das Forschungsinstitut gibt uns keinen klassischen Technologiebaum an die Hand, wie man es aus den meisten Aufbauspielen kennt. Stattdessen bekommen wir einen Ideenbaum, der unterschiedliche Wege aufzeigt, die zum Erfolg der Stadt führen könnten. Um sich seiner Motive bewusst zu werden, gilt es, sich den diversen Problemen, Herausforderungen und Hindernissen zu stellen, die Frostpunk 2 uns in den Weg legt. Es steht also immer die Herausforderung im Raum: Wie löse ich das Problem?

In der Präsentation beschäftigen wir uns beispielsweise mit der überlebensnotwendigen Frage: Wie produzieren wir mehr Nahrung? Je nachdem, wen wir dabei zu Rate ziehen, eröffnen sich uns unterschiedliche Möglichkeiten. Die Engineers sind natürlich dafür, in Erfindungen zu investieren und einen chemischen Dünger herzustellen, der eine erhöhte Produktion sicherstellt. Die Foragers auf der anderen Seite wollen alles natürlich und schlagen menschliche Abfälle als Düngeroption vor. Die Entscheidungen, die wir als Spieler dabei treffen, sind also nicht im klassischen Sinne gut oder schlecht – sie beeinflussen aber, wie sich die Stadt mit der Zeit formt. Jakob entscheidet sich bei der Gameplay-Präsentation für den Vorschlag der Foragers.

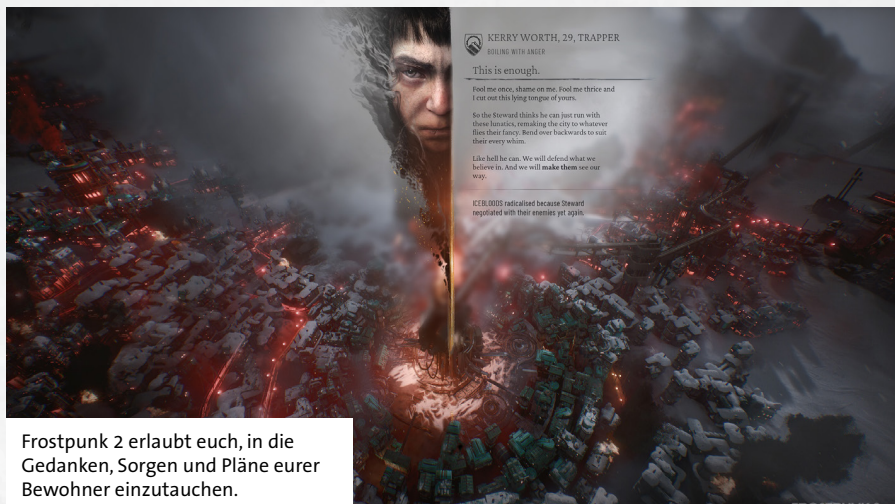
Essen durch Exkremente

Wir bauen also ein Treibhaus für Bioabfälle im Essensdistrikt, was den Nahrungsproduktionsstellen einen ordentlichen Boost verleiht. Haben wir es uns jetzt mit den Engineers verscherzt, weil wir uns gegen den chemischen Dünger entschieden haben? Nicht ganz: Die andere Gruppierung wird nicht automatisch einfach nur sauer auf euch sein, sondern reagiert auf eure Entscheidungen. Sie weiß, dass wir für das Nahrungsproblem lieber die natürliche Variante gewählt haben, bittet uns aber trotzdem, wenigstens das Abwasser gründlich zu reinigen, um tödliche Krankheiten zu vermeiden. Sie schlägt uns also konstruktive, weiterführende Möglichkeiten vor, die auf unseren vorherigen Entscheidungen aufbauen.

Auf Tuchfühlung mit den Menschen

Ein Aufbauspiel aus der Draufsicht schafft unweigerlich Distanz zwischen den Spielern und den Bewohnern, die irgendwo auf den Straßen zwischen den Gebäuden herumwuseln. In Frostpunk 2 dreht sich aber alles genau um diese Menschen. Um also die Distanz zu schließen, erlaubt euch das Spiel regelmäßig, in die Köpfe eurer Bewohner zu blicken. In der Präsentation lernen wir einen neunjährigen Jungen kennen, der im neu errichteten Treibhaus arbeitet. Wenn wir seinen Gedanken und Klagen genau lauschen, können wir die Konsequenzen unserer Entscheidungen erkennen – und sogar vorzeitig





Frostpunk 2 erlaubt euch, in die Gedanken, Sorgen und Pläne eurer Bewohner einzutauchen.

auf potenzielle negative Auswirkungen reagieren. Der Kleine offenbart uns ein offensichtliches Problem: Das Treibhaus macht die Arbeitenden krank. Wir können darauf etwa mit monetärer Kompensation reagieren. Davon wird zwar niemand gesund, aber die Menschen sind zufriedener. Viel wichti-

ger ist aber noch das zweite Problem, das sich zwischen den Zeilen verbirgt: Der Junge ist traurig, weil keiner seiner Freunde mit ihm zusammen im Treibhaus arbeitet. Hinter den Sorgen des kleinen Arbeiters steht also eine ganz andere Herausforderung: In unserer Stadt gibt es keinerlei Regelung dafür,



Über Gesetze stimmen jetzt 100 Delegierte ab. Nicht jedes Gesetz wird also direkt eingeführt.

keine Einigung zwischen den zwei Gruppierungen, was denn eigentlich die Rollen und die Pflichten der Kinder in der Stadt sind. Und hier kommt das wohl wichtigste Spezialgebäude von Frostpunk 2 ins Spiel: das Counsel (zu Deutsch: der Rat).

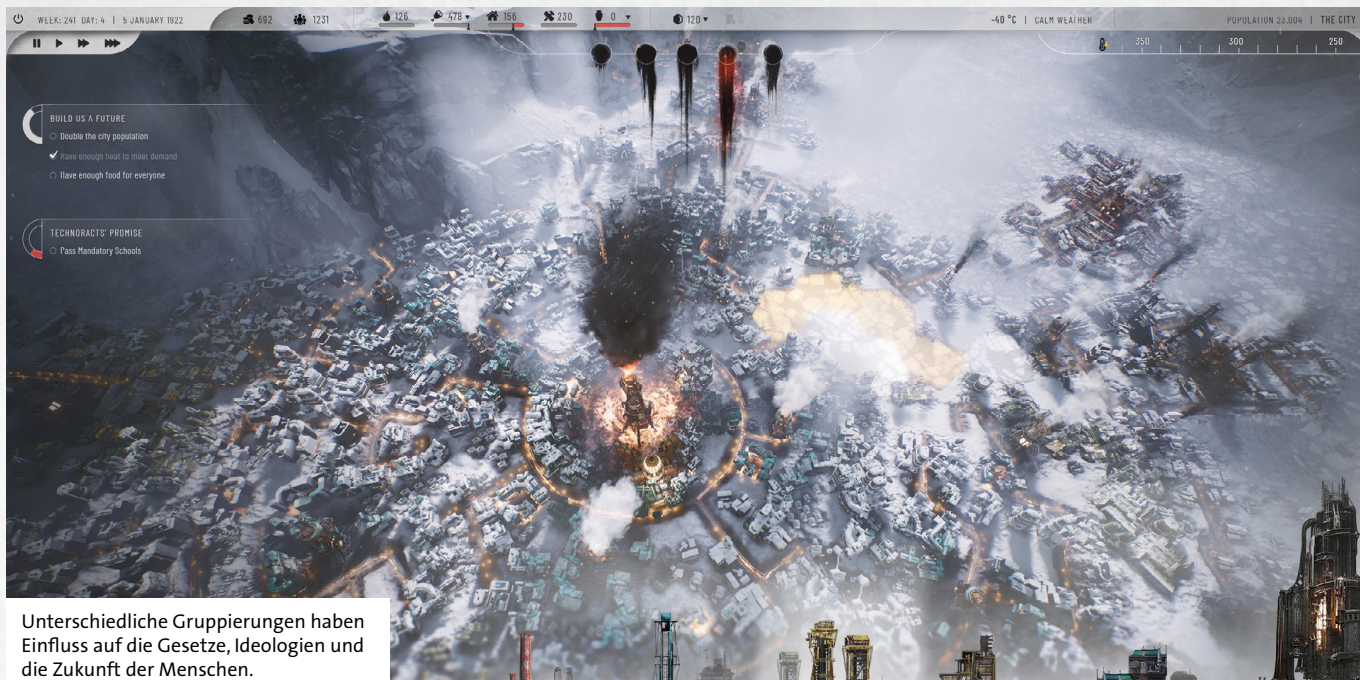
Neue Gesetze und Regeln

Hatten wir im ersten Frostpunk die alleinige Entscheidungsmacht über die Regeln und Gesetze der Stadt, findet diese diktatorische Sonderstellung in Frostpunk 2 ein Ende. Wollen wir Gesetze verabschieden, müssen wir diese erst dem Counsel vorlegen, der sich aus den Delegierten der Gruppierungen zusammensetzt. Sobald der Rat erbart wird, kommen die Leute mit unterschiedlichen Ideen auf uns zu. In der Entwicklerpräsentation erlebe ich beispielsweise mit, welche Vorschläge zur Kinderthematik von den Foragers und den Engineers gemacht werden. Während die einen die komplette Verantwortung für die Kinder in die Hände der Eltern geben möchten, bestehen die anderen auf eine vernünftige Ausbildung der Nachkommen, damit diese in Zukunft zu vielversprechenden Mitgliedern der Gesellschaft werden können.

Verordnen und verhandeln

Für die Gesetze können wir in der Ratskammer zunächst aus unterschiedlichen Kategorien wie Wirtschaft, Gesellschaft oder Überleben wählen. Das aktuelle Problem betrifft die Gesellschaft. Jedes Gesetz hat nun unterschiedliche Varianten, die sogenannten Regeln. Wollen wir jetzt beispielsweise die Idee der Foragers durchsetzen und die Kinder komplett ihren Eltern überlassen, haben wir drei Möglichkeiten: Wir rufen erstens direkt zur Abstimmung auf und hoffen darauf, dass uns das Glück hold ist und wir unser Gesetz durchgeboxt bekommen. Wir können zweitens die Delegierten, die noch unentschieden sind, auch etwas unter Druck setzen – das hängt sehr stark von unserem Ansehen in der Stadt ab. Oder wir gehen drittens in Verhandlungen mit der Partei, die gegen unser Wunschgesetz ist. Wenn wir jetzt also mit den Engineers verhandeln, werden sie für den vorgeschlagenen Gesetzesentwurf stimmen, verlangen dafür aber natürlich eine entsprechende Gegenleistung. Sie könnten sich beispielsweise im Gegenzug eine andere Regel oder ein anderes Gesetz wünschen, das wiederum sehr schwierig durchzubekommen ist. Oder vielleicht wollen sie gar nicht verhandeln, weil sie immer noch wegen der Treibhausgeschichte angegriffen sind.

Übrigens: Gesetze können jederzeit umgewandelt werden. Damit entfällt bei Frostpunk 2 einer der großen Kritikpunkte am Vorgänger, bei dem Gesetze final und unwiderruflich waren. Im Interview haben die Entwickler außerdem sehr kryptisch angedeutet, dass wir als Spieler auch die Möglichkeit haben sollen, Gesetze hinter dem Rücken des Rates und der Delegierten abzu-



Unterschiedliche Gruppierungen haben Einfluss auf die Gesetze, Ideologien und die Zukunft der Menschen.

schließen. Wie genau das aussehen soll, ist zumindest uns aber noch unklar.

Endgegner: der Mensch

Die Gebäude, die wir bauen, die Gesetze, die wir aufstellen, die Entscheidungen, die wir treffen – sie alle haben Auswirkungen auf den Zeitgeist der Bevölkerung und damit auf die Entwicklung der Stadt. Nach einer Weile könnte die Stadt also beispielsweise komplett vom Glauben an technologischen Fortschritt getrieben sein. Die Gesellschaft wird auf alle Entwicklungen in Frostpunk 2 reagieren, und das führt zu unterschiedlichsten Szenarien. In der Vorführung machen wir einen kleinen Abstecher in die Zukunft und springen zwei Jahre vor. Manche Probleme aus dem frühen Spielstand haben sich in Luft aufgelöst, neue Herausforderungen sind entstanden. Die größte Auffälligkeit ist aber, dass es neben den Foragers und den Engineers plötzlich noch zwei weitere Untergruppierung gibt: die Icebloods und die Technocrats.

Die Icebloods verfolgen noch mehr als die Foragers den Glauben, dass sich der Mensch an alles anpassen kann und muss. Die Technocrats lieben die Vorstellung, dass man al-

les bis ins genaueste Detail kalkulieren kann – etwa auch, wie viele Kinder eine Familie haben sollte. Die Gruppierungen haben radikalere Ansichten als die ursprünglichen beiden Fraktionen und sind natürlich jeweils davon überzeugt, das absolut Richtige zu tun und ihre Anhänger in eine Utopie zu führen. Dass sie dabei für die jeweils anderen eine Dystopie schaffen, muss so sein, sonst gäbe es keine Reibungspunkte.

Solange es sich um Minderheiten in der Stadt handelt, können wir ruhig um sie herumschiffen und sie weitestgehend ignorieren. Wenn sie aber immer mehr Anhänger versammeln und ihre Ideologien durchdrücken, müssen wir uns unweigerlich ihren Forderungen stellen. Denn die aufflammenden Spannungen in der Stadt könnten das Ende bedeuten. Womit wir beim größten Endgegner von Frostpunk 2 angekommen sind: den Menschen selbst. Und mit diesem Cliffhanger endet unsere Vorschau. Was es mit der Story auf sich hat, wie die Erkundung des Eislands funktioniert, welche Rolle das schwarze Öl als neue Ressource hat und wie sich das alles nun wirklich spielt, wenn wir selbst Hand anlegen dürfen, erfahren wir aber erst nächstes Jahr. ★



Auch Erkundung soll es wieder geben, wie diese funktioniert, haben die Entwickler noch nicht verraten.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Die größte Sorge, die ich für Frostpunk 2 hatte, war, dass es im Grunde einfach nur eine etwas andere Version des Vorgängers wird, im Kern aber eins zu eins das gleiche Spiel bleibt. Vor dieser Sorge standen auch die Entwickler, wie sie mir im Gespräch verraten. Werden die Neuerungen und komplett umgeworfenen Mechaniken Fans überzeugen? Ihnen das fantastische Frostpunk-Spielgefühl geben, sie aber gleichzeitig auf eine neue Reise mitnehmen? Nach der Präsentation blicke ich dem Release des Aufbauspiels jedoch ziemlich positiv entgegen! Nicht nur sieht der Titel wieder herausragend aus und verspricht die gewohnt schaurige Atmosphäre des Vorgängers, die Änderungen klingen alle durchweg innovativ und vielversprechend. Der Shift des Endgegners hat es mir sehr angetan: Statt primär gegen die Natur zu kämpfen und das Überleben in extremen Umständen zu sichern, dreht sich jetzt alles um die Menschen, die Gesellschaft und ihre Ideologien, die am Ende für ihren eigenen Untergang verantwortlich sein könnten.

Das bringt neue Perspektiven, neue Herausforderungen und neue Möglichkeiten für das Storytelling. Auf die Geschichte von Frostpunk 2 bin ich auch schon sehr gespannt. Die gelungene Verflechtung von Aufbau- und Narrativ war für mich nämlich ein großes Highlight des Vorgängers. Mehr erfahren wir aber wohl erst nach Release von Frostpunk 2. Wenn die Präsentation auch nur halbwegs etwas über den Zustand des Spiels aussagt, dann erscheint mir eine Veröffentlichung im ersten Halbjahr 2024 absolut wahrscheinlich, vielleicht ja sogar schon im ersten Quartal.