

Falling Frontier

STAR WARS FÜR ERWACHSENE

Genre: Weltraumstrategie Publisher: Hooded Horse Entwickler: Stutter Fox Studios Termin: 2026

Seit fünf Jahren begeistert die Echtzeitstrategie in Previews mit dichter Weltraumatmosphäre und Wahnsinnsgrafik. Kann das eigentliche Spiel dahinter mithalten? Von Peter Bathge

So etwas habe ich tatsächlich noch in keinem Spiel gesehen: In Falling Frontier zoomt die Kamera nahezu übergangslos vom Gesicht eines Astronauten zum Orbit des Marsmondes Phobos, in der Ferne starten Raumschiffe, dahinter der aufgehende Mars als

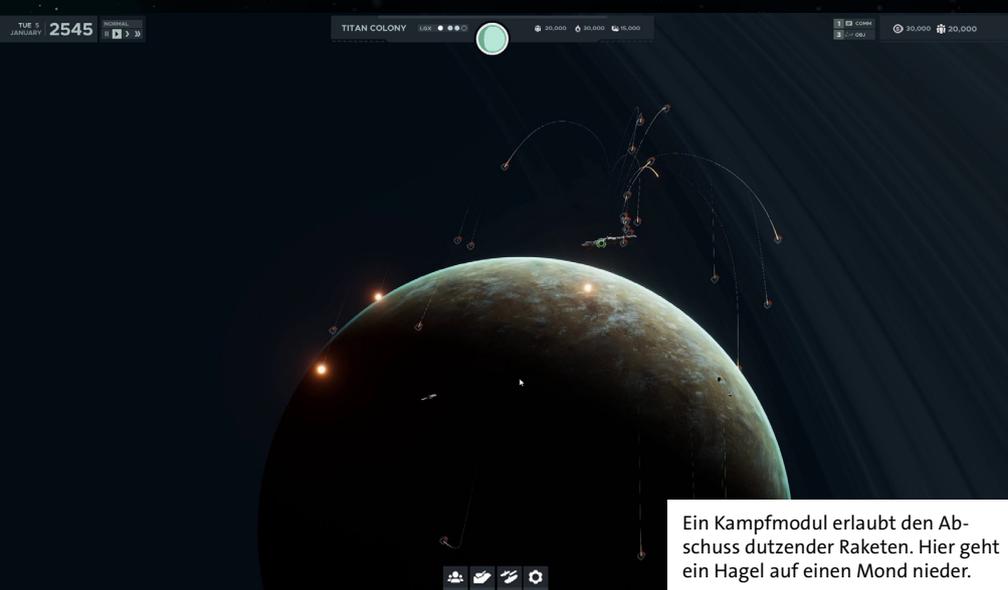
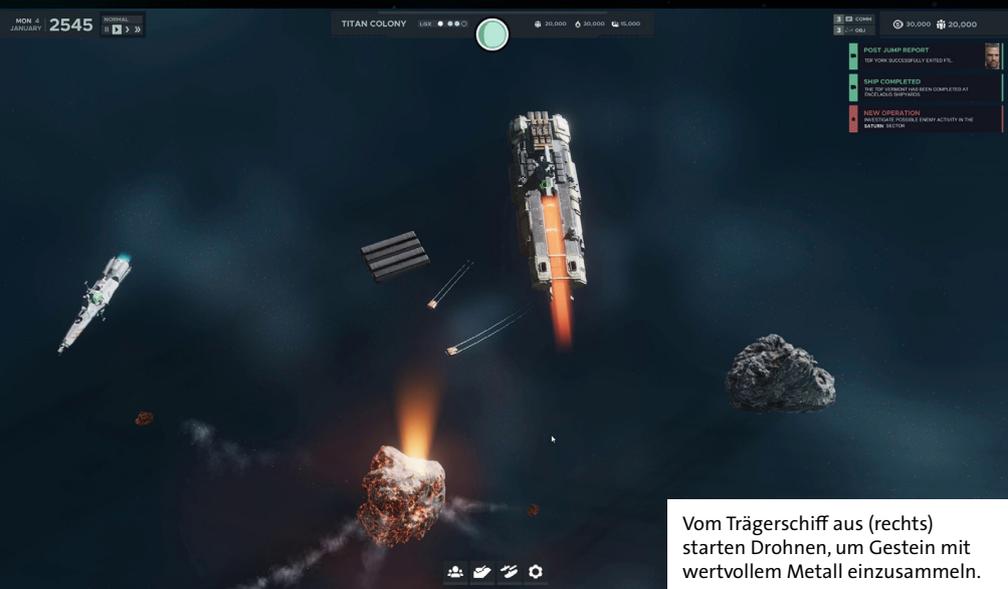
riesiges rotes Symbol des Krieges – Falling Frontier sieht atemberaubend aus.

Wenn ihr von dieser an Serien wie »The Expanse« oder Science-Fiction-Filme erinnernden Einstellung genauso begeistert seid wie ich, dann lest jetzt bitte unbedingt

weiter. Denn Falling Frontier ist selbst in jenem Jahr, in dem der nicht mehr für möglich gehaltene Weltraumhoffnungsträger Home-world 3 erscheint, jeden Moment eurer Aufmerksamkeit wert.

Auch wenn das oben Beschriebene nur eine Zwischensequenz ist, die das neue 13-minütige Gameplay-Video (zu finden auf GameStar.de) zum Weltraumstrategiespiel einleitet: Es handelt sich um tatsächliche Spielgrafik. Dass dahinter mit Stutter Fox Studios ein winziger Indie-Entwickler mit Mannstärke im einstelligen Bereich steckt, ist ebenso beeindruckend wie die Tatsache, dass noch bis vor wenigen Jahren mit dem Australier Todd D'Arcy ein einziger Mensch ganz alleine für Design und Gameplay-Vision dieses Geheimtipps verantwortlich war.

Die Ankündigung des Echtzeitstrategiespiels ist mittlerweile fast fünf Jahre her, ein Release weiterhin nicht absehbar. Erst kürzlich wurde die Veröffentlichung der Early-Access-Version auf 2025 verschoben, gespielt hat den Titel außerhalb des winzigen Entwicklerstudios Stutter Fox noch niemand. Es gibt genug Gründe, skeptisch zu sein: Wird das lange Zeit von einem einzigen Menschen entwickelte Strategiespiel wirklich all das, was sich Weltraum-Fans wünschen? Wird der Fokus auf Logistik und Crewmanagement mit der Zeit



Die Zooms in Falling Frontier sind mehr als beeindruckend.



langweilig? Sind die Missionen der Ende 2022 angekündigten Singleplayer-Kampagne abwechslungsreich genug? Diese Preview zum Hoffnungsträger der Echtzeitstrategie erklärt, warum es SciFi-Fans schwerfällt, angesichts des enormen Potenzials des Titels nicht ins Schwärmen zu geraten.

Pseudo-Realismus, aber bitte in glaubhaft!

Falling Frontier wird kein realistisches Weltraumspiel. Aber ein annähernd authentisches. Diese Zukunftsvision einer Menschheit, die sich über das gesamte Sonnensystem ausgebreitet hat, mit Raumstationen,

planetaren Werften und Industrieanlagen, mit Asteroiden knackenden Bergbauschiffen und eleganten Fregatten, die ist glaubhaft dargestellt. Dass es hier keine Aliens gibt, dass die Menschen sich (erwartungsgemäß) gegenseitig bekriegen, dass die Wissenschaft hinter Technologien wie dem Überlichtantrieb an die sogenannte Hard Science-Fiction erinnert, das alles fühlt sich aus der Perspektive von Space-Nerds enorm vielversprechend an. Und ja, die großartige und inzwischen beendete TV-Serie »The Expanse« war eine klare Inspiration für Falling Frontier, das hat auch schon Entwicklungschef Todd D'Arcy be-





Falling Frontier sieht zwar nach 3D aus, das Geschehen findet aber auf einer zweidimensionalen Ebene statt.

stätigt. Die Liebe zum Detail, mit der D'Arcy und seine Mitarbeiter diese Zukunft zum Leben erwecken, spiegelt sich in zahllosen Einzelheiten wider. Je näher der Spieler etwa mit der beeindruckenden Zoomfunktion an die Action herangeht, desto lauter werden Umgebungsgeräusche wie das dumpfe Wummern der Antriebszündungen oder die Funksprüche der Einheiten.

Raumschiffe bewegen sich auf eine glaubwürdige Weise gemächlich, die Wucht und Masse vermittelt, sie entladen ihre Fracht in kleinen Schritten oder feuern einen Raketen-schwarm so ab, dass ihr jeder Waffenlu-ke einzeln dabei zusehen könnt, wie sie sich öffnet. Um abzubremsen, werden die nach vorne gerichteten Schubdüsen gezündet, und Asteroiden werden vor dem Abbau mit einer Rakete gesprengt, dann schwärmen kleine Drohnen aus dem Hangar des großen

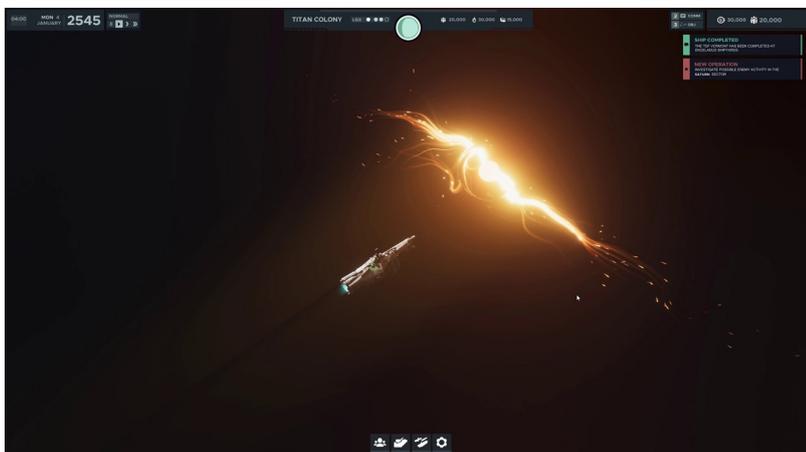
Trägerschiffs, um die wertvollen rumschwebenden Brocken einzusammeln.

All das erinnert mich stark an den Zauber von Homeworld, damals kurz nach der Jahrtausendwende, als ich das erste Mal in einem Strategiespiel ein 3D-Weltall erforschen durfte. Falling Frontier hat den gleichen militärischen No-Nonsense-Anstrich wie Homeworld, die Funksprüche erzeugen ein Bild abgeklärter Professionalität, wie ich es von Astronauten in der Zukunft schlicht und ergreifend erwarten würde. Untermalt wird das alles von einer sphärischen Musik, die wunderbar zum Weltraum-Setting passt und wie Walgesang zwischen den Sternen eine fast schon meditative Stimmung erzeugt – zumindest abseits der Zwischensequenzen, wo ein kräftiger Bass die Intensität des sich zuspitzenden Konfliktes zwischen unterschiedlichen Fraktionen verdeutlicht.

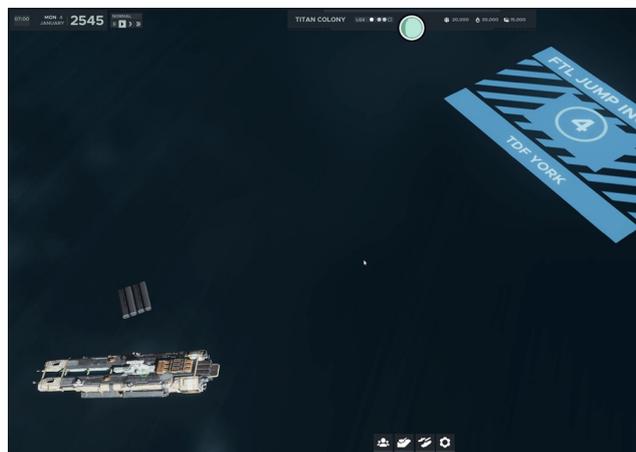
Logistik und Menü-Wirrwarr

Vier Ressourcen sind in Falling Frontier wichtig: Metall, Treibstoff, Credits und Personal. Damit gebt ihr nicht nur neue Raumschiffe für eure Kampfoperationen in Auftrag, sondern errichtet auch auf Planetoiden und im Orbit Strukturen. Die Raumstationen werden euch als interaktive 3D-Objekte angezeigt, die Einrichtungen auf der Oberfläche von Himmelskörpern seht ihr nur als schematische Darstellung und Menüpunkte. Sie können allerdings durch orbitales Bombardement unter Feuer genommen und vernichtet werden. Apropos Menü: Mittels noch arg kleinteiliger Schaltflächen (Wie viele Abkürzungen lassen sich auf 20 Quadratzentimeter pressen?) baut ihr Gebäude wie Raumhäfen, Abwehrkanonen oder Raffinerien. Hier könnt ihr auch Raumschiffe andocken, die dort repariert werden, nachtanken, verlore-

DER FTL-SPRUNG IN FALLING FRONTIER



Um den Überlichtsprung zu benutzen, muss ein Schiff in die Zielrichtung ausgerichtet sein.



Ein gut sichtbarer Hinweis verrät, wo gleich Schiffe aus dem Hyperraum auftauchen.

ne Crewmitglieder ersetzen und wahrscheinlich auch automatisch bei der Abwehr von Angriffen helfen.

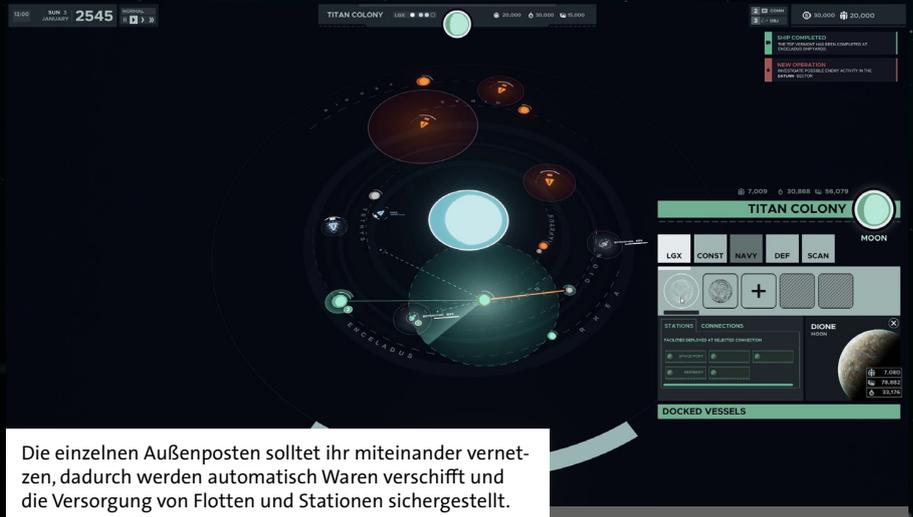
Wichtig sind die sogenannten Verbindungen: Indem ihr Logistikklinien zwischen Planeten oder Monden aufbaut, vernetzt ihr die einzelnen Außenposten miteinander. So stellt ihr die Versorgung von Einrichtungen und Raumschiffen sicher. Aufklärung ist derweil essenziell: Den Nebel des Krieges nimmt Falling Frontier sehr ernst, ihr wisst daher nicht automatisch, wo sich der Feind befindet. Nur zuvor bestätigte Positionen werden auf der Karte permanent angezeigt, aber wenn ihr keine Live-Daten habt, kann sich die gegnerische Armada in der Zwischenzeit heimlich, still und leise davonstellen. Also schießt ihr von euren Außenposten Sonden ab, entweder automatisch in Richtung bestimmter Himmelskörper und Systeme oder gezielt mit manuell bestimmter Flugbahn und eigens vorgegebenem Sensorradius. So gelangt ihr an Informationen zur Position und Aufstellung eurer Gegner, die auf der höheren strategischen Ebene des Konfliktes unentbehrlich sind.

Achtung: Wer Überlichtantriebe nutzt, um die teils riesigen Distanzen innerhalb des Sonnensystems schnell zu überbrücken, gibt kurzzeitig seine Position preis. Dafür gibt's aber bei den FTL-Sprüngen auch einen der schönsten Effekte des ohnehin grafisch sehr beeindruckenden Spiels zu sehen.

All das soll einen relativ großen Teil des Spielprinzips einnehmen; Falling Frontier will ein Echtzeitstrategiespiel mit Hirn sein. Statt schneller Klicks entscheidet langfristige Planung, das Tempo ist zuweilen eher gemächlich. Kommt doch mal Hektik auf, habt ihr stets Zugriff auf eine Pausenfunktion (ein Mehrspielermodus ist aktuell nicht geplant), alternativ könnt ihr Leerlaufphasen mit der Beschleunigungsoption überbrücken.

Raumschiffbau in Eigenregie

Tatsächliche Raumschlachten nehmen im neuen Video einen geringen Teil der Laufzeit



ein, zu denen gab es früher schon mehr zu sehen. Dafür enthielt der Trailer einen ausführlichen Blick auf den rundum überarbeiteten Schiffseditor. Ihr könnt eure Schlachtschiffe, Zerstörer und Fregatten nach eurem Belieben modifizieren und eigene Vorlagen abspeichern. Neben Optik und Namen sind die Schiffskomponenten die wichtigsten Stellschrauben. Hier gibt es sogenannte Kernsysteme wie Sensoren, Frachtraum, Antrieb oder Brücke, die ihr in unterschiedlichen Qualitätsstufen (vermutlich nach erfolgreicher Forschung) einbauen könnt.

Die Waffen bieten Optionen wie Railgun, Kanone und verschiedene Raketenwerfer (zielsuchend oder nicht) sowie Verteidigungssysteme à la Flak-Geschützen oder Abfangraketen. Des Weiteren lassen sich optionale Komponenten einbauen, die teils gänzlich neue Gameplay-Optionen ermöglichen. So verlegt eine Fregatte mit der einen Ausrüstung Minen im Weltraum, verschleiert mit einer anderen die eigene Signatur des Überlichtantriebs, wird mit einem Drohnenhangar zum Mini-Carrier oder mit Cruise-Missile-Abschussrohren zur Artillerie.

Die Komplexität und Detailverliebtheit von Falling Frontier wird auch hier deutlich.

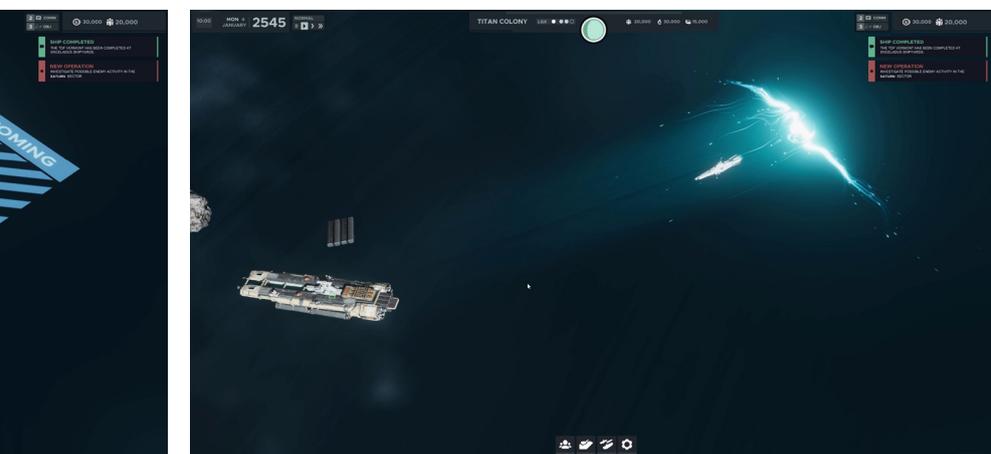
Für die aus extremer Entfernung abfeuerbaren Cruise-Missiles benötigt ihr etwa auch ein Schiff in Zielnähe, das mit einem besonderen Zielsystem als Aufklärer dient und die Geschosse lenkt. Das alles fühlt sich herrlich nach SciFi mit wissenschaftlichem Unterbau an, und ich frage mich: Warum nicht öfter? Klasse, dieser Pseudo-Realismus! ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Nein, das kann nicht sein. Fast vier Jahre ist es jetzt schon wieder her, dass ich auf Falling Frontier gestoßen bin und als einer der Ersten in der Presselandschaft darüber berichtet habe? Wahnsinn! Was dem Fabiano sein Manor Lords, das ist für mich dieses Wahnsinnsprojekt: Die Wiederbelebung eines oft übersehenen Genres, größtenteils von einem einzigen Menschen erschaffen, mit viel Realismus, wunderschöner Optik und einer Hammer-Atmosphäre. Dass der Release nun schon wieder verschoben wurde, trifft mich hart, aber natürlich habe ich dafür Verständnis: Cheftwickler Todd D'Arcy konnte letztes Jahr wegen familiärer Sorgen nicht so viel Zeit in sein Projekt stecken, wie er das gerne selbst getan hätte. Doch ganz persönlich bin ich leicht angesäuert: Ich will das endlich spielen! Einerseits, weil Falling Frontier so fantastisch aussieht und sich großartig anhört, wie ein wahr gewordener Traum für Science-Fiction-Fans. Und andererseits, weil ich mich vergewissern will, ob der Gameplay-Mix tatsächlich so viel Spaß macht wie erhofft. Wird das eher langsame Tempo auf Dauer zu öde? Sind Versorgungslinien und Sondenstarts irgendwann nur noch nervig? Habe ich nach einer Weile noch Lust, mich um den Zustand meiner Crew und Offiziere zu sorgen? Und wie verträgt das Spiel den Sprung von einem reinen Skirmish-Modus hin zu einer voll ausgearbeiteten Kampagne? Es sind noch so viele Fragen offen. Es wird echt Zeit für Antworten!



Nach wenigen Sekunden hat das Schiff eine gewaltige Distanz zurückgelegt. Die Reichweite hängt von der verbauten Technik ab.