Frostpunk 2

DER SOMMER WIRD COOL

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **11 bit Studios** Entwickler: **11 bit Studios** Termin: **25.7.2024**

Wir haben die Beta 300 Wochen (im Spiel!) ausprobiert und sind vom unbarmherzigen Winter begeistert. Von Christian Schwarz

Bekannt wurden die 11 bit Studios mit düsteren Spielen wie This War of Mine oder Frostpunk.

Wie in Teil 1 steht auch in Frostpunk 2 der Generator in der Mitte der Stadt. Er zählt zum Zentraldistrikt.

Erinnert ihr euch an 1886, als auf der ganzen Welt die Temperatur fiel, die Zivilisation zusammenbrach und wir uns erbärmlich um einen wärmenden Generator zusammen drängten? Nicht? Na gut, das geschah ja auch nur in der alternativen Realität des Survival-Aufbauspiels Frostpunk von 2018. Der Nachfolger Frostpunk 2 wiederholt nicht nur die sechs Jahre alte Erfolgsformel des ersten Teils, sondern ist auch inhaltlich ein echtes Sequel. Eine Besonderheit, schließlich sind erzählerische Fortsetzungen im Strategiegenre ja eher selten.

Drei Jahrzehnte nach der Eiskatastrophe lenke ich im Jahr 1916 wieder die Geschicke einer ganzen Stadt und wehre nicht nur die alles verschlingende Kälte der Natur ab, sondern schlage mich auch mit der sozialen Kälte, den Bedürfnissen und Weltbildern meiner gebeutelten Untertanen herum. Ich habe mit der Beta-Version von Frostpunk 2 eine Woche in der Eishölle verbracht und berichte hier von meinen Erlebnissen.

Anspruchsvolle Schneegesellschaft

Grundsätzlich finde ich mich in der Welt von Frostpunk 2 schnell zurecht: In der Mitte der Siedlung thront ein mächtiger Generator und beheizt die umliegenden Häuser. Darin wohnt eine Gesellschaft mit unterschiedlichen Parteien, Idealen und Absichten. In der Beta des Aufbauspiels starte ich mit den sogenannten Maschinisten und Foragers. In der Vollversion gibt es bei den Startfraktionen noch die Paarungen »Workers and Merchants« und »Lords and Thinkers«.

Doch zurück zur Beta: Für die Maschinisten führt der Weg zum Erfolg der Menschheit über Technik und Fortschritt. Sie wollen sich mit Maschinen durch das Eis bohren, sich selbst mit Technologie verbessern und alles unternehmen, um Ressourcen aus der gefrorenen Erde zu holen. Ihre Weltanschauung basiert auf Fortschritt. Auf der anderen Seite stehen die Foragers, deren Weltanschauung auf simpler Anpassung beruht. Sie finden den Kampf gegen die Kälte ohnehin zwecklos, wollen sich nicht auf Maschinen verlassen, sondern sich lieber mit den neuen Lebensumständen arrangieren.

Baumeister und Politiker in einem

Als sogenannter Steward muss ich mit meinen Entscheidungen zum Wohle der Stadt die Bedürfnisse der sehr gegensätzlichen Gruppierungen erfüllen. Neben dieser Form von »Politik-Survival« darf ich aber auch die Bedrohungen durch Kälte, Hunger und Co. nicht vernachlässigen. Entscheidungen einfach durchdrücken kann ich aber auch nicht: Ich bin als umsichtiger Regent stets von Volkes Wille und Gunst abhängig.

Anders als im ersten Teil führe ich am Anfang nicht mehr nur eine Handvoll Leute von einem Tag in den anderen, sondern beginne direkt mit knapp 8.000 Einwohnern. Etwa die Hälfte gehört zu den Maschinisten, die andere Hälfte zählt sich zu den Foragers. Infos zu den beiden Fraktionen erhalte ich in der Mitte des Bildschirms, wenn ich mit der Maus über die Icons fahre. Die Kugel in der Mitte informiert mich über die Unzufriedenheit in der Stadt: Ist sie leer, ist alles ruhig. Sieht sie aber aus wie eine Kristallkugel mit Blick in einen Gewittersturm, sind meine Tage als Stadtverwalter bald gezählt. Damit ich nicht des Amtes enthoben werde, kümmere ich mich um meine Stadt und ihre Be-

Zu Beginn ist unser Bauplatz beschränkt. Mit dem Eisbrecher schaffen wir neuen Raum für unsere Distrikte.

Auch Thaumaturge (GameStar-Wertung: 81) sprüht nicht gerade vor Farben, hier war 11 bit der Publisher.

Der Himmel verdunkelt sich, und die Lichter der Stadt leuchten wie pulsierende Lebensadern: Optisch ist Frostpunk 2 sehr beeindruckend.

wohner. Zum einen baue ich dazu Ressourcenvorkommen ab, um Nahrung, Kohle und Luxusgüter heranzuschaffen. Zum anderen behalte ich bei kniffligen Grundsatzentscheidungen die Beziehungen zu den Fraktionen im Blick. Und dann gibt es da noch wie schon in Teil 1 das Frostland: Weil Ressourcenvorkommen innerhalb des bebaubaren Areals endlich sind, stelle ich besser früher als später Expeditionstrupps zusammen und suche mit deren Hilfe in der noch unkartierten Eiswüste nach potenziellen Außenposten und neuen Ressourcen.

Noch mehr Eis

Weil der Generator in der Stadt nun mal nur mit Kohle läuft und ich zu Spielbeginn nur 10.000 Einheiten des lebensrettenden Brennstoffes im Lager habe, brauche ich schnell Nachschub, damit nicht erst die Lichter ausgehen und kurz darauf die Heizung. Die gute Nachricht lautet, dass ein Kohlevorkommen ganz in der Nähe ist. Die schlechte Nachricht: Ich komme nicht einfach so an die Bodenschätze heran. Zur Lösung des Problems nutze ich eine coole Neuerung in Frostpunk 2: das Eisbrechen.

Zu Beginn einer Runde ist der Baubereich limitiert, zu erkennen an den schroffen Eiskanten im Umland. Zum Freibrechen des Kohlevorkommens hinter dieser Grenze markiere ich mit maximal acht Klicks einen Weg durch die Hexfeld-Umgebung und beobachte, wie sich schweres Gerät an die Arbeit macht. Ist der Bauplatz vom Eis befreit, errichte ich einen Extraktionsdistrikt. Und das ist dann auch gleich die zweite große Neuerung bei Frostpunk 2: Weil meine Stadt direkt zu Beginn eben knapp 10.000 Leute beherbergt, baue ich keine einzelnen Häuser und Betriebe mit Kapazitäten für ein paar Menschen mehr, sondern stampfe ganze Distrikte ins erbarmungslose Eis.

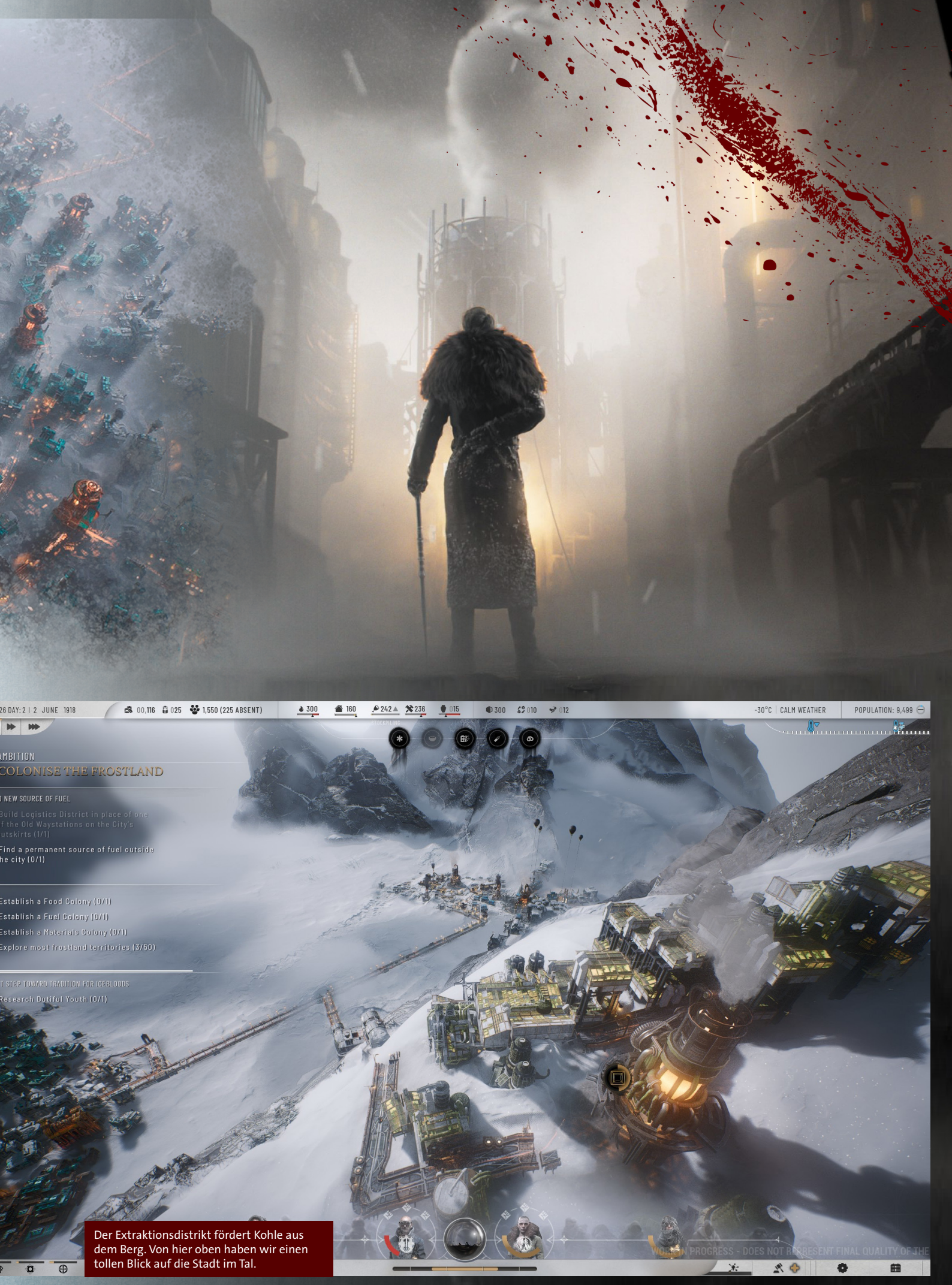
Spezialisierte Distrikte

Diese spezialisierten Stadtbezirke erzeugen entweder Ressourcen oder verarbeiten sie. Eisenerz, Holz aus gefrorenen Wäldern oder Kohle fördere ich mit Abbaubezirken. Außerdem gibt es in der Beta noch einen Wohndistrikt, der rund um den Zentraldistrikt mit dem Generator errichtet werden muss, einen Nahrungsdistrikt, einen für Industrie, der Luxuswaren produziert, und einen Logistikdistrikt, der mir Expeditionen ins Frostland ermöglicht.

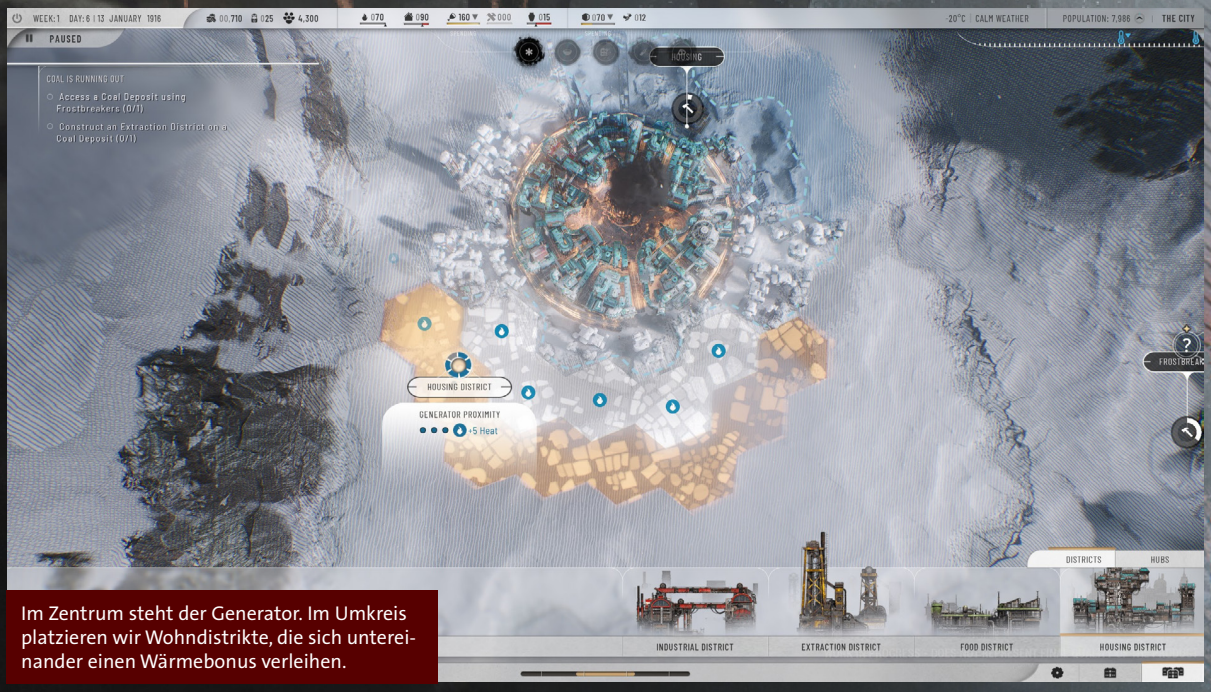
Wer jetzt aber denkt, Frostpunk 2 streicht die ganzen Gebäude und Spezialisierungen aus Teil 1 zu (bisher) fünf Distrikten zusammen und bietet keinerlei Komplexität mehr, der irrt. Die Distrikte haben keinen festen Aufbau, sondern sind zunächst sechs Hexfelder groß. Ob ich einen Distrikt in die Län-

Rechts haben wir einen Nahrungsdistrikt errichtet. Aktuell bauen wir uns den Berg hoch, um an mehr Materialien zu kommen.

Dabei können die Polen durchaus auch bunte Spiele, etwa das 2023 erschienene The Invicible (86 Punkte).

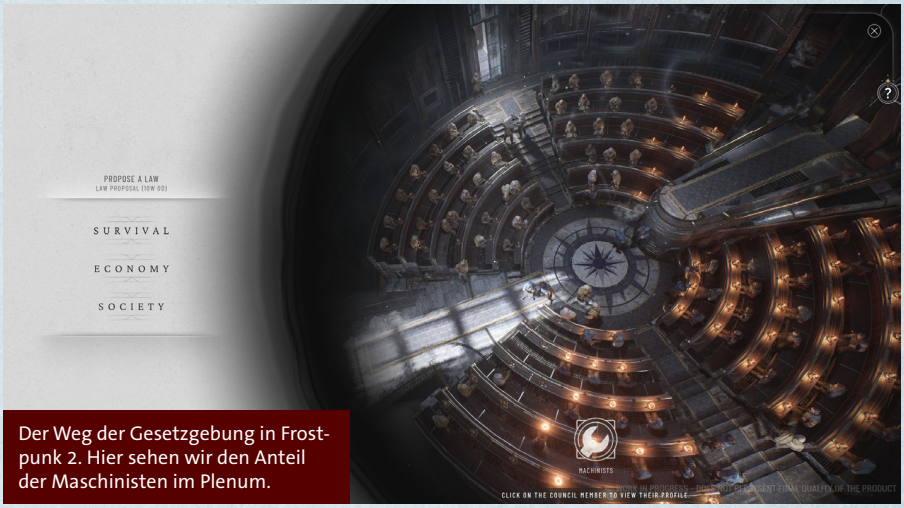


Der Extraktionsdistrikt fördert Kohle aus dem Berg. Von hier oben haben wir einen tollen Blick auf die Stadt im Tal.



Im Zentrum steht der Generator. Im Umkreis platzieren wir Wohndistrikte, die sich untereinander einen Wärmebonus verleihen.

ge ziehe oder ihn kompakt anordne, ist meine Sache. Auch optisch beeindruckende Höhenunterschiede sind möglich. Wie ich Distrikte anordne, wirkt sich auch spielerisch aus: Lege ich meine Wohndistrikte zu nah an den Kohle fördernden, schmutzigen Extraktionsdistrikt, sinken Laune und Gesundheit der Bewohner. Packe ich Wohnbezirke an andere und idealerweise noch mit einem Feld ans Zentrum, brauchen sie im Verbund weniger Heizkraft. Das Prinzip kennt jeder, der in einer Mietwohnung einen Nachbarn über und unter sich hat.



Der Weg der Gesetzgebung in Frostpunk 2. Hier sehen wir den Anteil der Maschinisten im Plenum.

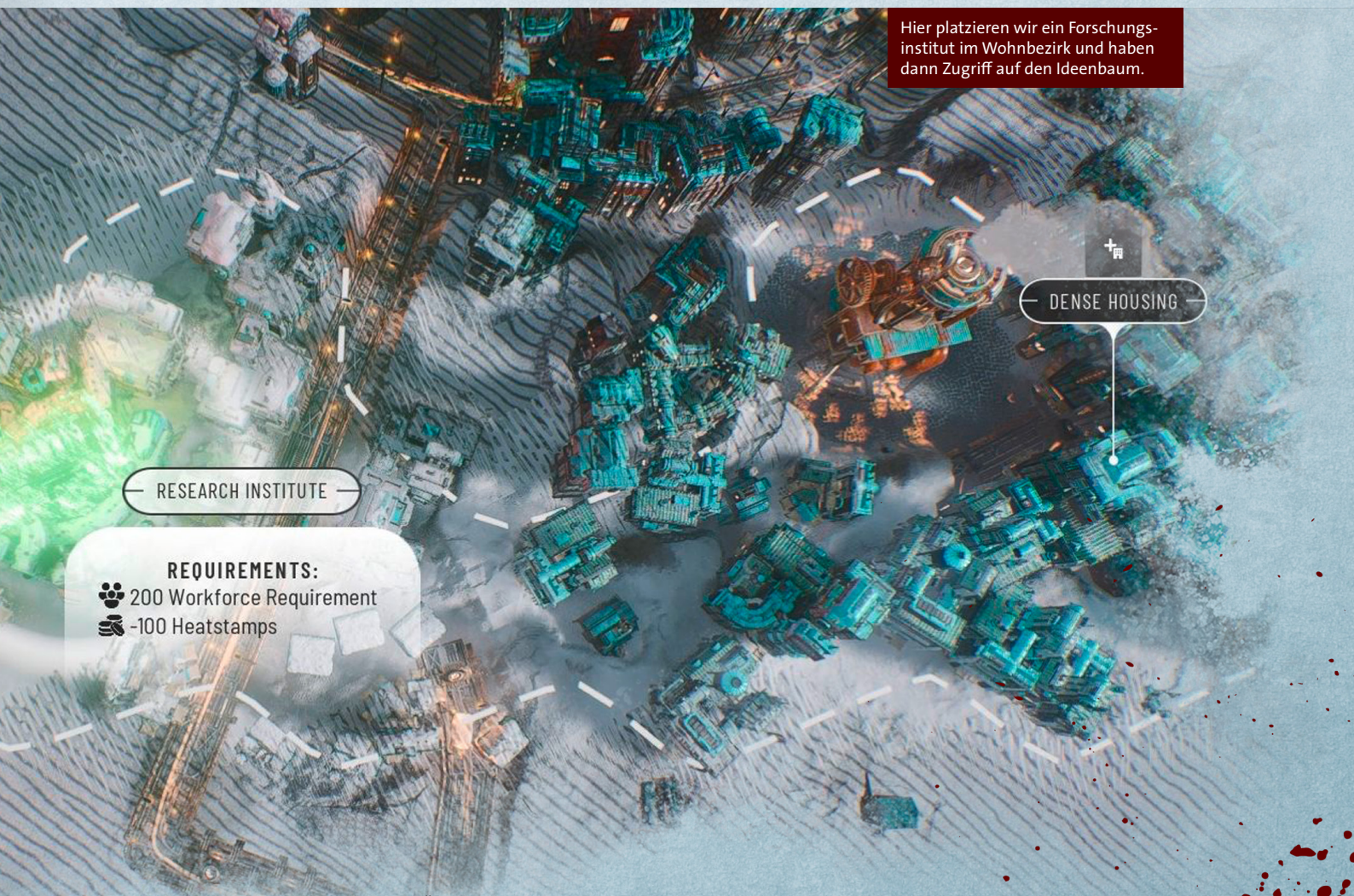
Platz für Spezialgebäude

Ordne ich produzierende Distrikte nebeneinander an, benötigen sie insgesamt weniger Arbeitskraft, als wenn sie alleine stehen. Weil nur etwa 60 Prozent der Gesamtbevölkerung als Arbeitskraft zählen, nutze ich solche Synergien, wo ich kann. Kurze Wegstrecken beim Warentransport muss ich nicht berücksichtigen, denn es gibt in Frostpunk 2 keinen manuellen Straßenbau mehr. Sobald ich irgendwo auf der Karte einen Distrikt errichte, entsteht automatisch eine Anbindung ans Zentrum. Straßenfelder stehen mir trotzdem noch für neue Distrikte und deren Erweiterungen zur Verfügung.

Indem ich Distrikte erweitere, schaffe ich Raum für Spezialgebäude, etwa Erz- und Kohleminen für optimale Ressourcenförderung. Lagerhäuser darf ich in jedem Distrikt platzieren, um meine Kapazitäten zu erhöhen. Mit Einrichtungen wie Krankenhäusern und Wachtürmen schütze ich die Gesundheit meiner Bürger. Praxen und Türme dürfen aber nur in Wohndistrikten stehen. Im Gegensatz zu Teil 1 ist Frostpunk 2 offener, was den Siedlungsbau angeht. Allerdings muss ich Distrikte natürlich möglichst sinnvoll anlegen, Synergien mitdenken und eine flächenmäßige Erweiterung für Gebäudespezialisierungen im Hinterkopf behalten – das ist anspruchsvoll und macht Spaß.

Ohne Heizmarken geht gar nichts

Zum Spielstart ist die Temperatur mit minus 20 Grad für Frostpunk-Verhältnisse noch angenehm mild. Auf dem Zeitstrahl sehe ich aber bereits weitere Temperaturstürze und nur wenige Hochphasen. Es wird also permanent kälter, sodass ich mehr und vor allem bessere Heizmöglichkeiten brauche. Von Zeit zu Zeit zieht auch ein Sturm heran, dann wird es dunkel, und die aus der Finsternis scheinenden Lampen der Stadt verleihen der Szenerie eine besondere Atmosphäre. Spielerisch bedeuten Stürme vor allem einen größeren Heizbedarf und eine unterbrochene Wareneinfuhr aus den umliegenden Frostlanden. Inwieweit die kälteren Temperaturen und die Upgrades bei der Heizung mittel- und langfristig funktionieren, kann ich aktuell noch nicht sagen: In der Beta sind Upgrades für den Generator noch



Hier platzieren wir ein Forschungsinstitut im Wohnbezirk und haben dann Zugriff auf den Ideenbaum.

Über eben diesen Ijon Tichy gibt es auch eine lustige TV-Serie des ZDF von 2007 mit Oliver Jahn in der Hauptrolle.

110 Grad minus und keine Heizung, das findet die Bevölkerung nur mittelgut, und Konflikte brodeln.

gesperrt. Und außerdem endet das Spiel automatisch nach maximal 300 Wochen.

Also komme ich zu was anderem, nämlich zur Bezahlung. In Frostpunkt 2 decke ich meine Ausgaben mit sogenannten Heizmarken. Die Marken dienen als zentrales Zahlungsmittel in der Gesellschaft. Pro Woche bekomme ich eine bestimmte Menge davon aus der Bevölkerung generiert. Damit bezahle ich praktisch alles: Eisbrüche, Distrikt- und Gebäudebau sowie die Forschungen im Techtree. Der heißt hier Ideenbaum.

Früchte vom Ideenbaum

Im Ideenbaum gibt es die Kategorien Überleben, Wirtschaft und Gesellschaft, die mir Boni auf die Ressourcengewinnung der Distrikte oder den Ressourcenverbrauch der Bevölkerung, die Zufriedenheit, Heizmarken und viele wichtige Faktoren mehr geben. Bei der Forschung spielen dann auch die Bevölkerungsfraktionen wieder eine große Rolle, etwa bei den Kohlekraftwerken, die ich zu Beginn des Spiels effizienter machen möchte. Maschinisten und Foragers bieten jeweils eine Lösung an: Bei dem einen Weg bekomme ich etwas weniger Kohleertrag, dafür aber nur geringfügig mehr Krankheiten in der Stadt. Beim anderen gibt es mehr Kohle, dafür aber auch ungesunden Smog. Neben den reinen Zahlen sollte ich bei meinen Entscheidungen deshalb auch die Stimmung in den Fraktionen berücksichtigen. Bevorzuge ich permanent die eine und verärgern die andere, spiele ich leichtfertig mit dem brüchigen Frieden in der Stadt.

Flotte Sohle auf dem politischen Parkett

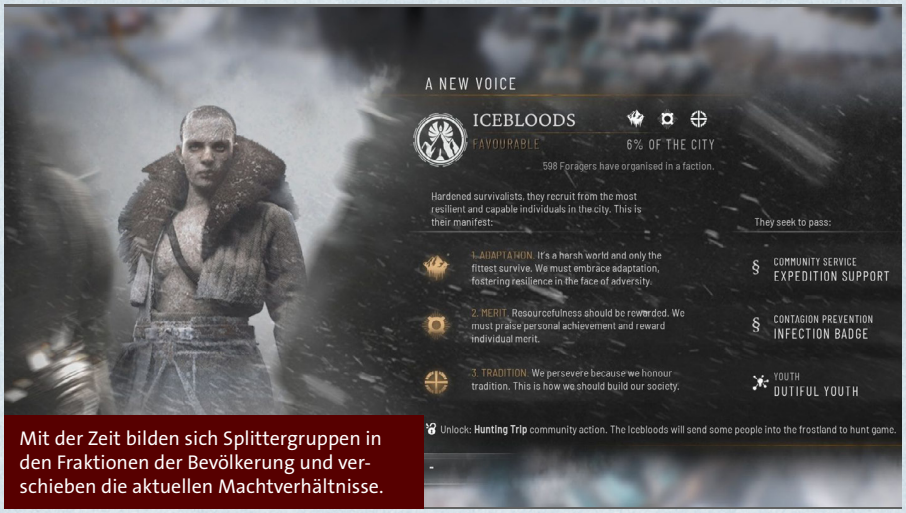
Zwar kann ich ohnehin nicht alle Parteien jederzeit komplett zufriedenstellen, ohne ein gewisses Maß an Gleichgewicht geht es aber auch nicht. Im Stadtzentrum errichte ich dazu ein Konzil. Dort sitzen 100 Mitglieder der Gesellschaft, entsprechend ihrem Anteil in der Bevölkerung. Zu Spielbeginn halten sich Foragers und Maschinisten also etwa die Waage. Wie beim Ideenbaum der Forschung gibt es auch im Konzil die drei Bereiche Überleben, Wirtschaft und Gesellschaft.

In meiner Rolle als Landvogt, Pardon, Steward, gebe ich Gesetze in die Abstimmung und verleihe der Stadt langsam ein Profil. Ein Beispiel: Die Foragers wollen tote Bewohner bestatten und in Frieden ruhen lassen. Für Maschinisten hingegen sind leblose Körper nichts weiter als verwertbare Ressourcen, aus denen sie zumindest wertvolle Erkenntnisse gewinnen können. Ich muss eine Entscheidung treffen: Natürlich ist die Totenruhe wichtig, aber muss ich nicht jede Ressource für den Überlebenskampf nutzen? Welcher Weg bringt meiner Gesellschaft bessere Boni? Welche Partei ist jetzt bereits sauer auf mich? Entscheide ich mich für einen Vorschlag, sehe ich, wie viele Mitglieder des Konzils sicher dafür oder dagegen stimmen und wie viele Abgeordnete noch unentschlossen sind. Ich kann den Vorschlag nun in die Abstimmung geben oder vorher mit den betroffenen Parteien verhandeln und sie bitten, zuzustimmen oder abzulehnen – natürlich nur, wenn ich handfeste Vorteile wie mehr Macht oder Zugeständnisse bei der nächsten Abstimmung im Gepäck habe.

Das Volk dreht am Fraktionsrad

Forschung und Politik greifen in der Beta von Frostpunk 2 bisher gut ineinander: Je mehr ich forsche, desto mehr Gesetze stehen zur Abstimmung. Kompliziert: Mit der Zeit und wachsendem Missmut bilden sich aus Foragern und Maschinisten die neuen Parteien Icebloods und Technocrats heraus. Als radikale Splittergruppen der größeren Verbände stellen sie zunächst nur einen kleinen Teil der Bevölkerung. Allerdings wächst ihr Einfluss mit der Zeit, die Sitzverteilung im Plenum ändert sich, und ich muss die neuen Machtverhältnisse bei den kommenden Gesetzge-

Immer mehr Kinder werden kriminell. Wollen wir das aufhalten, müssen wir Gesetze erlassen.



Mit der Zeit bilden sich Splittergruppen in den Fraktionen der Bevölkerung und verschieben die aktuellen Machtverhältnisse.

bungsrunden berücksichtigen. Mache ich das nicht, herrscht schnell Chaos in meiner Kommune: In einer Runde habe ich etwa die Foragers und Icebloods begünstigt und die Maschinisten sowie Technokraten verärgert. Die Folgen sind von radikalen Technokraten besetzte Nahrungsdistrikte und ein langsames, aber sicheres Aushungern der Bevölkerung. Um den Streik zu beenden, soll ich unliebsame Gesetze zurücknehmen. Da denke ich aber im Traum nicht dran! Im Ideenbaum erforsche ich kurzerhand bemannte Wachtürme und statte ein paar Wohndistrikte damit aus. Sobald die Truppen bereit sind, schicke ich sie als Streikbrecher aus und kläre die Situation. Das gewaltsame Vorgehen funktioniert auf dem leichten Schwierigkeitsgrad in der Beta noch ganz gut – führt jedoch zur weiteren Radikalisierung der unterdrückten Fraktion. Auf dem mittleren oder schweren Level brennt es gefühlt überall, und ich muss mich mit besetzten Distrikten auseinandersetzen, bevor ich überhaupt »gelenkte Demokratie« sagen beziehungsweise erforschen kann.

Expeditionen in die Eiswüste

Frostpunk 2 ist also kein entspanntes Aufbauspiel, genau wie der Vorgänger. Das Entwicklerteam braucht beim Balancing aber ein gutes Händchen, damit das Zusammenspiel der Fraktionen weder obsolet noch unvorhersehbar wird. Im Beta-Szenario muss ich aus dem Tal raus und das Frostland nach neuen Rohstoffen absuchen. Gleichzeitig muss ich Fraktionen, Materialbedarf und andere Probleme der Stadt jonglieren. Auf der Frostlandkarte schicke ich Expeditionstrupps in die weite weiße Welt, um die Umgebung zu kartografieren. Wenn ich Orte wie eine verlassene Kohlemine finde, errichte ich eine Versorgungsroute nach Hause.

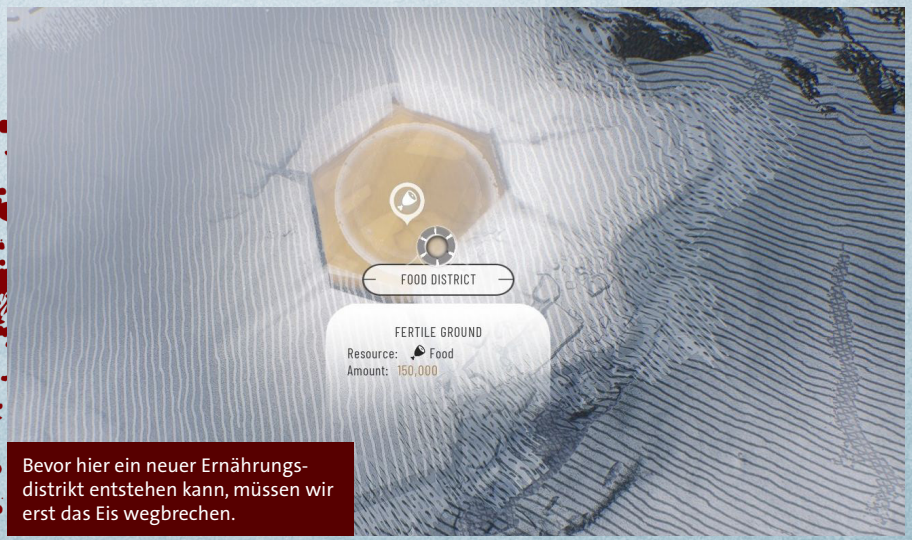
Mit insgesamt 50 Zielen wirkt das Frostland angenehm groß. Wie Expeditionen, Außenpostenmanagement und langfristige Versorgung mit Ressourcen tatsächlich funktionieren, kann ich nach der Beta aber noch nicht bewerten. Zwar braucht ihr für die 300 In-Game-Wochen locker drei Stunden, wenn ihr wie ich sehr häufig die nützliche Pausefunktion nutzt, die aktuell noch ausgeblendeten Inhalte der Forschungsbäume und die Ziele bei den Expeditionen deuten aber an, dass ich bisher nur einen sehr kleinen Teil von Frostpunk 2 gesehen habe.

Unreal Engine schafft Atmosphäre

Die Unreal Engine erzeugt ein faszinierendes Winterwunderland, mechanische Wuselei und beängstigende Tristesse. Optische Bugs gibt es wenige: Mal schwebt ein Haus in der Luft oder Rauch dampft ohne einen Schornstein aus dem Nichts. Generell könnten die Raucheffekte noch etwas plastischer sein. Die Schneeverwehungen sehen dagegen schon jetzt unheimlich atmosphärisch aus. Und wenn beim Sturm die Sonne verschwindet und die Lichter der Stadt durch die Dunkelheit drücken, entsteht ein ganz besonderes Bild. Am liebsten würde ich noch viel mehr heranzoomen und den Distrikten beim Wirtschaften in der Eiswüste zuschauen. Aber wer weiß, vielleicht heben sich die 11 bit Studios ja eine weitere Zoomstufe für die Vollversion auf.

Kleine Verbesserungen für große Wirkung

Wegen der vielen Brandherde habe ich eigentlich gar keine Zeit, den Schneewehen und den schweren Maschinen zuzuschauen. Auch weil mir ein paar wenige Komfortfunktionen fehlen: Auf der Zeitleiste oben rechts vermisse ich etwa eine Markierung für den gegenwärtigen Zeitpunkt. Es wäre zudem super, wenn ich Distrikterweiterungen gleich beim Bau planen könnte und nicht erst auf die Fertigstellung warten müsste. Gleiches gilt fürs Eisbrechen: Hier wäre eine Art Warteschlange nützlich, weil so viele Ereignisse in der Stadt permanent meine Aufmerksamkeit fordern. Frostpunk 2 erscheint bereits am 25. Juli 2024 für den PC auf Steam, für die PS5 und die Xbox Series S und X. Das Aufbauspiel ist zudem ab Tag 1 im Game Pass enthalten. Wenn der Rest des Spiels so funktioniert und aussieht, wie die Beta es andeutet, steht uns im Sommer also eine spannende Eiszeit bevor. ★



Bevor hier ein neuer Ernährungsdistrikt entstehen kann, müssen wir erst das Eis wegbrechen.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki

Drei Monate vor Release präsentiert sich Frostpunk 2 in einer erstaunlich guten Frühform. Zwar konnte ich nur einen Spielmodus auf einer Karte über einen überschaubaren Zeitraum ausprobieren, was ich zu sehen bekam, hat mir aber Lust auf mehr gemacht. Ob mich Frostpunk 2 zum Release auf ganzer Linie überzeugen wird, hängt für mich vor allem vom Balancing ab. Wenn die Fraktionen und Umwelteinflüsse mich permanent fordern und mir immer wieder Kompromisse zum Wohle der Stadt abverlangen, ist das super. Wenn mich die Mechanik aber grundlos stresst, nervt sie. Ähnliche Bedenken habe ich in Sachen Abwechslung auf den anderen Maps, denn im Grunde ziehe ich meine Stadt hoch und erkunde das Frostland. Ob meine Bedenken zutreffen, werde ich im Juli sehen. Und dann auch endlich in den Storymodus eintauchen. Einen Wunsch an die Entwickler habe ich übrigens: Erinnert ihr euch noch an den DLC The Last Autumn für Teil 1? Wenn es so ein ähnliches Szenario für Frostpunk 2 geben sollte, wünsche ich mir, dass ein Teil der Bevölkerung sich strikt weigert, an die drohende Eiskatastrophe zu glauben. Und dann naht der Winter.

Allerdings hat die Serie einen sehr eigenwilligen, skurrilen Humor. Wenn man den mag, ist sie aber eine absolute Empfehlung.