

Per Klick aktivieren wir die Nahansicht und staunen über coole (haha) Details.

bis 20-stündigen Kampagne oder im Endlosspiel, dem Utopia City Builder. Der umfasst sieben abwechslungsreiche Karten und bietet uns ausreichend Möglichkeiten für die Frostpunk-Städte unserer Träume. In beiden Spielmodi stehen uns vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, von denen sich die ersten beiden an Einsteiger richten.

Das Herzstück des Spiels bildet aber die erstklassig inszenierte Kampagne. Der Prolog und die folgenden fünf Kapitel scheuchen uns einmal durch alle Gameplay-Elemente und markieren außerdem den idealen Startpunkt für Neueinsteiger. Und ja, richtig gelesen: Die Kampagne scheucht uns! Wenn wir in Frostpunk 2 nicht gerade in klassischer Aufbauansicht von oben den weiteren Ausbau unserer Stadt planen, forschen wir entweder in einem der sechs Tech-Trees, bringen Gesetze durchs Parlament, lagern Ressourcen vor dem drohenden Schneesturm ein, erkunden auf einer Weltkarte das Frostland außerhalb der Stadt oder vermitteln zwischen den teils sehr unterschiedlichen Fraktionen in unserer Bevölkerung, um Bürgerkriege und Zerstörung abzuwenden – zum Ausruhen bleibt da wenig Zeit. Wenn wir dann doch mal innehalten, staunen wir über die dichte Atmosphäre: Wenn wir etwa nach Spielbeginn weit entfernt vom warmen Generator auf ein Kohlevorkommen zugreifen wollen, müssen wir die Bodenschätze erst freilegen. Dazu brechen wir mit schweren Maschinen das Eis und schaffen erst das kostbare und begrenzte Bauland. Wenn wir sehen – und vor allem hören – wie die wuchtigen Eisbrecher durch den Frost stapfen und den gefrorenen Untergrund mit einem dumpf hallenden Knall zerbersten, wollen wir am liebsten direkt einen Survival-Trip im Winterwald buchen.

**Grafik und Sound sind traumhaft**  
Überhaupt ist das Sounddesign besonders gelungen: Neben den Arbeitsgeräuschen der Eisbrecher untermalen Töne einer leben-



Hier verarbeiten wir aus dem Frostwald geholt Stämme.



Unten im Bild wühlen unsere Arbeiter durch den gefrorenen Wald, rechts marschieren Mechs.

digen Stadt das Spielgeschehen je nach Kameraposition. Lautsprecherdurchsagen kommentieren aktuelle Situationen und getroffene Entscheidungen mit einem charakteristischen englischen Akzent. Ansonsten bietet Frostpunk 2 nur geschriebene Texte – die aber komplett in Deutsch und Englisch. Wenn wir schon beim Sound sind, machen wir gleich mit der Grafik weiter: Die 11 bit

studios erschaffen mit der Unreal Engine 5 eine ebenso wunderschöne wie gefährliche Eiswüste. Schneeverwehungen lassen uns die klirrende Kälte direkt spüren. Wenn wir dann selbst mit dem Generator Feuer erzeugen oder über unsere Industrie Rauch in die Umwelt pusten, erleben wir auch optisch den Kampf des Menschen gegen die unbarmherzige Natur. Das zählt alles in die



erstklassige Atmosphäre ein, genau wie die Bewegung in unserer Stadt. Denn in Frostpunk 2 verwalten wir nicht mehr wie im Vorgänger nur eine Handvoll Leute, sondern gleich mehrere tausend. Um das Leben solcher Massen darzustellen, sehen wir schemenhafte Andeutungen über die Wege flitzen. Kleine Details wie Ressourcen verladende Maschinen oder große mechanisierte Transporter verleihen selbst dem kalten und abweisenden Setting von Frostpunk 2 eine herzliche Prise Wuselfaktor.

### In der Kampagne durchs Frostland

Nach einem kleinen Prolog übernehmen wir die Leitung der Stadt Neu-London. Der alte Captain hat 30 Jahre nach der Frostkatastrophe als alter Mann seinen Tod gefunden und hinterlässt eine Stadt mit 10.000 Einwohnern und zwei großen Gemeinschaften. Die Frostländer wollen sich dem Klima anpassen, während die Neu-Londoner eher für einen technologischen Ansatz stehen. Eine

zusätzliche Minderheit bildet dann noch die Fraktion der Ordnungswahrer, denn sie standen bis dato treu zum alten Captain. Hier sehen wir auch direkt eine Besonderheit in Frostpunk 2: Die Bevölkerung kann sich zwar nur aus maximal drei großen Gemeinschaften zusammensetzen, doch es kann noch zusätzliche Splintergruppen geben. Im Laufe der Partie bilden sich nämlich als Konsequenz unserer Entscheidungen mehrere kleinere, aber radikalere Fraktionen zusätzlich zu den großen Gemeinschaften heraus. Diese Fraktionen haben zwar noch eine ideologische Schnittmenge mit ihren ehemaligen Gemeinschaftsanhängern, bringen aber natürlich auch eigene Vorstellungen für die Zukunft der Stadt mit. Weil der soziale Zündstoff aber noch nicht ausreicht, kommt noch echter dazu – beziehungsweise eben nicht mehr! Bisher lief der Generator Neu-Londons mit Kohle. Die Reserven der Stadt sind aber in wenigen Wochen aufgebraucht. Statt also in Ruhe unsere Siedlung zu entwi-

ckeln, sind wir zum Handeln gezwungen. Die Rechnung klingt logisch: keine Heizung, kein Leben. In fünf Kapiteln rüsten wir unseren Generator von Kohle auf Ölbetrieb um, erkunden die umliegenden Länder und errichten wie in Anno mehrere Städte als Außenposten. Außerdem lösen wir innenpolitische Querelen und treffen die Frostpunk-typischen harten Entscheidungen. Besonders gut gefällt uns an der Kampagne, dass die einzelnen Kapitel aufeinander aufbauen. Errichten wir zu Beginn die ersten Bezirke Neu-Londons mit Bedacht, finden wir uns auch in späteren Kapiteln unter storybedingten Negativeinflüssen noch gut zurecht. Wenn wir allerdings Bezirke und Gebäude willkürlich ins Eis setzen, verlieren wir noch schneller die Übersicht als ohnehin schon.

### Stress trotz Echtzeitpause

Neben einer warmen Stadt verlangt unser Volk Unterkunft, Nahrung, Materialien und Luxuswaren. Die Bestände sind in jeder unserer Siedlungen individuell, wir sehen sie in der oberen Leiste auf der rechten Seite. Mit einem Mouseover blenden wir mehr Details ein und erfahren so, ob der Bestand schrumpft oder wächst. Über automatische Handelsrouten gleichen wir zwischen unseren Städten fehlende Güter aus. Dabei müssen wir die Anzeigen permanent im Blick behalten. Zwar sehen wir direkt, wenn Bedürfnisse untererfüllt sind, eine separate Mitteilung bekommen wir aber nicht. Weil in Frostpunk 2 jedoch permanent viel passiert und wir trotz Echtzeitpausenmodus unsere Augen nicht immer überall haben, übersehen wir solche Missstände schnell. Mit mehreren parallel laufenden Standorten wird das Problem entsprechend größer – hier sollten die 11 bit studios in kommenden Patches noch eine bessere Form für Benach-

Der Zentralbezirk schreit  
Steampunk aus jeder Muffe.



Schwere motorisierte Geräte brechen das harte Eis und schaffen neuen Baugrund.

richtigungen implementieren. Doch zurück zu den Ressourcen: Die Einwohner zahlen sogenannte Wärmemarken an die Stadtverwaltung. Damit stemmen wir Bauaufträge für Bezirke sowie Gebäude und erforschen neue Technologien. Bezirke heißen in Frostpunk 2 spezialisierte Gebiete mit einem bestimmten Schwerpunkt, etwa Ressourcenabbau, Wohnraum oder Warenverarbeitung. Je mehr Leute bei uns leben und je besser es ihnen geht, desto mehr Wärmemarken bekommen wir. Auf der anderen Seite müssen wir in schlechten Zeiten überlegen, ob wir mit geringem Wärmemarken-Input Eis brechen, Bezirke bauen, Technologien erforschen oder mit separaten Gebäuden Bezirke spezialisieren. Bereits vor Partiebeginn zerbrechen wir uns den Kopf über die Baureihenfolge und freuen uns, wenn wir mit Erfahrungen aus den letzten Fehlversuchen einen besseren Start hinlegen.

### Diplomatisches Parkett

Einer unserer ersten Bauaufträge im Spiel ist das Ratsgebäude im Zentralbezirk neben dem Generator. Nach Fertigstellung tagen

alle zehn Wochen 100 Menschen unserer Stadt und stimmen über die politische Entwicklung ab. Dieses Plenum setzt sich aus Vertretern der Gruppen der Siedlung zusammen und repräsentiert ihren Anteil an der Bevölkerung. Gesetze und Verordnungen können wir in den vier Kategorien Überleben, Stadt, Gesellschaft und Regierung verabschieden. Damit ein Gesetz in Kraft tritt, brauchen wir die absolute Mehrheit von 51 Stimmen. Regierungsverordnungen geben uns als Herrscher mehr Macht. Wollen wir also das Recht haben, Wachtruppen auszubilden, brauchen wir eine Zweidrittelmehrheit. Als Steward hängt unser (politisches) Überleben von Mehrheiten ab, was unseren Job nicht leichter macht.

Wir stehen für die Stadt in der Verantwortung, müssen die Interessen aller Gemeinschaften und kleinerer Fraktionen berücksichtigen, dürfen die Bedrohung durch Kälte- und Rohstoffmangel nicht aus den Augen verlieren und sind von Abstimmungen und Wohlwollen abhängig. Ach ja, und wenn wir trotz dieser widrigen Umstände unseren Job nicht gut machen, jagt uns der undank-



Zoomen wir maximal raus, sehen wir die gesamte Stadtfläche und Fernstraßen.

bare Pöbel eiskalt zum Erfrieren in die Eiswüste! Konkreter: wenn wir den Job aus Sicht der Bevölkerung (!) nicht gut genug machen. Es kann nämlich durchaus sein, dass wir trotz warmer Siedlung, vollen Kohle- und Öllagern, gefüllten Bäuchen und gesunden Menschen wegen ideologischer Verstimmungen kurz vorm Bürgerkrieg stehen.

### Ränkespiele statt Überlebenskampf

Ein ums andere Mal fluchen wir beim Testen, wie dämlich diese Gesellschaft doch ist! Wie kann man in Anbetracht der Gesamtsituation von minus 60 Grad und weniger nur so behämmert sein und alles Errichtete lichterloh entzünden, nur weil ein paar Erlasse nicht zum eigenen Weltbild passen?!

Aber: Das ist kein Kritikpunkt! Denn in solchen Momenten fährt Frostpunk 2 ganz groß auf! 30 Jahre nach Teil 1 herrschen wir über eine neue Generation von Menschen, die die alte Welt gar nicht mehr kennt. Sie haben die Nachwehen der Katastrophe überlebt und wünschen sich eine ihren Maßstäben entsprechende bessere Welt. In gewisser Weise stellt die Simulation von Frost-



Hier haben wir eine alte Lok zur Ölheizung umfunktioniert und errichten eine kleine Siedlung nebendran und in der Schlucht darunter.

# MEINUNG

**Christian Schwarz**  
@heavymekki



Frostpunk 2 gefällt mir wahnsinnig gut! Das beginnt bei den gleichermaßen trostlosen wie faszinierend schönen Schneelandschaften, geht weiter beim unaufdringlichen und dadurch die Atmosphäre stark bereichernden Sounddesign und hört beim geschäftigen Treiben und den pulsierenden Stadtbezirken noch lange nicht auf. Nach der Beta war ich skeptisch, ob die 11 bit studios mit Frostpunk 2 einen atmosphärisch ähnlich starken Brecher wie 2018 auf die Beine stellen können. Sie können! Auch der Fokus auf eine größere Gesellschaft mit alten wie neuen Problemen und das damit verbundene höhere Spieltempo tut dem Spiel gut. Zwar nerven mich die Fraktionen mit ihren manchmal sehr kleinkarierten Forderungen und Empfindungen manchmal, aber letztlich gehört auch das zur konsequenten Umsetzung einer zum Teil bequem gewordenen Zukunftsgesellschaft. Was für Frostpunk galt, stimmt auch beim Nachfolger: Seit ich den Dreh raus habe und weiß, worauf ich achten muss, siedle ich deutlich entspannter. Das kann man als nerviges Trial & Error abstempeln oder als Mitwachsen mit dem Spiel interpretieren. Weil ich meinen Spaß mit Frostpunk 2 hatte, ist für mich Letzteres der Fall.

punk 2 eine Metapher auf unsere heutige Gesellschaft dar: Den meisten Menschen geht es größtenteils gut, doch anstatt die globalen Probleme unserer Zeit gemeinsam in den Griff zu kriegen, zerfasern wir uns in ideologischen Auseinandersetzungen, in denen niemand zurückstecken will.

## Entscheidungen & Konsequenzen

Es gibt nicht das eine Feature, das Frostpunk 2 ausmacht. Erst das Zusammenspiel aus



Setting, Städtebau, Ressourcenmanagement und Politik ergibt einen permanenten Drahtseilakt, der sich in den seltensten Fällen gut, sondern einfach nur nach dem kleineren Übel anfühlt – aber spannend spielt. Ein Beispiel: Die Neu-Londoner vertreten die Ansicht, wir bräuchten mehr Technik, um uns die Natur erneut untertan zu machen. Die andere große Gemeinschaft, die Frostländer, hat ihre eigenen Lehren aus der Katastrophe gezogen und will sich den Gegebenheiten anpassen: Sie haben gesehen, wie die Natur zurückschlagen kann, und wissen, dass sie den Frost nicht wirklich besiegen können. Also wollen sie sich anpassen und lernen, mit der Kälte zu leben.

Um ein Kohlevorkommen restlos abzubauen, braucht es eine Kohlemine. Die technologisierten Neu-Londoner wollen eine Spreng-Kohlemine mit höherem Output und Gefahrenrisiko, während die naturverbundenen Frostländer eine umweltfreundlichere Staub-Kohlemine bevorzugen. Wir entscheiden uns rücksichtslos für die Sprengmine, denn mehr Kohle bedeutet mehr Wärme. Kaum haben wir die Mine im freien Bau-Slot eines Förderbezirks errichtet, löst das Spiel aber auch noch ein Zufallsereignis aus: Es kommt zu einem Unglück im Schacht, und mehrere Arbeiter sind eingesperrt. Evakuieren wir die Mine und riskieren dabei den Verlust der wertvollen Kohle? Oder kappen wir die Sauerstoffversorgung, was den sicheren Tod der Menschen bedeutet, uns aber die Ressourcen lässt? Egal was wir ma-

chen: Wir können es weder allen recht machen noch ohne Verluste regieren. Solche Entscheidungen wirken sich auf das Vertrauen der Bevölkerung in unsere Regierungsfähigkeiten aus. Diese Kennzahl wird als gelbe Leiste am unteren Bildrand dargestellt. Darüber sehen wir die aktuellen Fraktionen und deren Gruppenvertrauen in unsere Arbeit. Die Glaskugel in der Mitte zeigt die aktuellen Spannungen. Sieht es darin aus wie während eines Sturms auf hoher See, steht bald unser Tod im eisigen Exil an.

## Die Krux bei Abstimmungen

Unser Vertrauensverhältnis zu allen Gruppen moderieren wir über die Abstimmungen im Rat. Für jedes Gesetz gibt es mindestens zwei Versionen, oft auch mehr. Im Ratsmenü sehen wir, welche Gruppen welchen Vorschlag unterstützen und welche Folgen der Erlass auf Ressourcenbedarf, Produktion, Erkundung und Co. hat. Auch hier stellt uns Frostpunk 2 oft vor ein Dilemma: Wollen wir ein Gesetz erlassen, das das Elend in unserer Stadt senkt? Das ist eine gute Sache, aber eine Fraktion wäre dann schlechter auf uns zu sprechen – und die steht vielleicht ohnehin schon kurz vor gewaltsamen Ausschreitungen. Oder müssen wir sogar die für uns schlechtere Wahl zur Abstimmung geben, weil wir der fast feindseligen Gruppe bei der letzten Wahl eine Entscheidung im Sinne ihrer Fraktion versprochen haben?

Natürlich können wir auch – in einem gewissen Rahmen – auf die Meinungen pfeifen





Gegen hohe Kriminalität hilft ein Gefängnis, das wir als Wohnbezirk spezialisiert freischalten.

und unsere Agenda durchdrücken. Dann sollten wir uns aber zumindest mit Teilen der Bevölkerung gut stellen und vorher in Wachmannschaften investiert haben. Denn mit denen schlagen wir dann eventuelle Aufstände einfach brutal nieder. Wachtruppen retten uns in solchen Situationen das virtuelle Leben. Ihre Ausbildung kostet aber Ressourcen und Zeit, die wir eigentlich viel dringender für Heizung, Essen und Entwicklung bräuchten – also für die Dinge, die Aufstände eigentlich verhindern. Welcher Weg ist hier richtig? Darüber grübeln wir noch lange nach, auch wenn der Computer schon lange ausgeschaltet ist.

**Frostpunk 2 verliert sich manchmal** Frostpunk 2 will uns das Gefühl geben, wirklich über eine Bevölkerung zu herrschen beziehungsweise ihren Anforderungen zu dienen. Dieser Ansatz erweist sich gerade in längeren Sitzungen gleichermaßen als Fluch und Segen. Das Spiel schafft es durch seine Fraktionen, aber auch durch Wortmeldungen wiederkehrender Charaktere den anfangs mehr als 10.000 Menschen Gesichter

zu geben. Weil die Bevölkerung aber immer heterogener wird und das Spiel in Sachen Wärmebedarf, Krankheit und Co. stetig an der Eskalationsschraube dreht, geht genau diese Nähe irgendwann verloren.

Wir gerieten beim Test mehrfach an den Punkt, dass wir bei Forschungsprogrammen und Erlassen wie in einem Tunnel nur auf die Auswirkungen schauten, ganz gleich welche Fraktion dahinterstand. Das ist ein bisschen schade, aber bei der Vielzahl an komplexen, ineinandergreifenden Mechaniken wohl unvermeidbar. Zudem geht im weiteren Spielverlauf auch manchmal die Übersicht verloren, weil eben zu viele Dinge gleichzeitig unsere Aufmerksamkeit fordern und wir gefühlt nur noch auf Umstände reagieren. Wenn dann auch noch ein (immerhin optisch beeindruckender) Schneesturm aufzieht, fegt es uns ohne große Reserven an Heizmittel mitunter direkt aus dem Amt. Das klingt jetzt vielleicht sehr stressig und negativ, macht aber trotzdem – oder gerade deshalb – sehr viel Spaß: Wir lernen aus unseren Fehlern und spielen beim Neustart direkt

zielstrebtiger. Schnell legen wir den Wunsch ab, es allen recht machen zu wollen. Und oft neigen wir zu nacktem Pragmatismus und treffen Entscheidungen, die unser Überleben möglichst langfristig sichern. Und darauf kommt es schließlich im gnadenlosen Frostpunk-Universum an. ★

## FROSTPUNK 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2,5 GHz / AMD Ryzen 5 GTX 1050 Ti / AMD RX 550 8 GB RAM, 30 GB Festplatte	i7 2,8 GHz / AMD Ryzen 7 RTX 2060 / AMD RX 5700 16 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + detaillierte Steampunk-Grafik
- + Sounddesign
- + wunderschöne Rauch- und Lichteffekte
- + Schnee und Eis realistisch dargestellt
- + lebendige Spielwelt

### SPIELDESIGN



- + Aufbau-Survival-Mix
- + Forschungen und Erlasse
- + unterschiedliche Herangehensweisen
- + Fokus auf Schicksale
- + mit der Zeit unübersichtlich

### BALANCE



- + vier Schwierigkeitsgrade
- + nachvollziehbare Lernkurve
- + transparentes Feedback
- + mehrere Wege zum Sieg
- + viele Sackgassen im Early Game

### ATMOSPHERE / STORY



- + Storykampagne
- + packende Endzeitatmosphäre
- + lebendige Stadt
- + Stimmungen der Fraktionen spürbar
- + moralische Entscheidungen

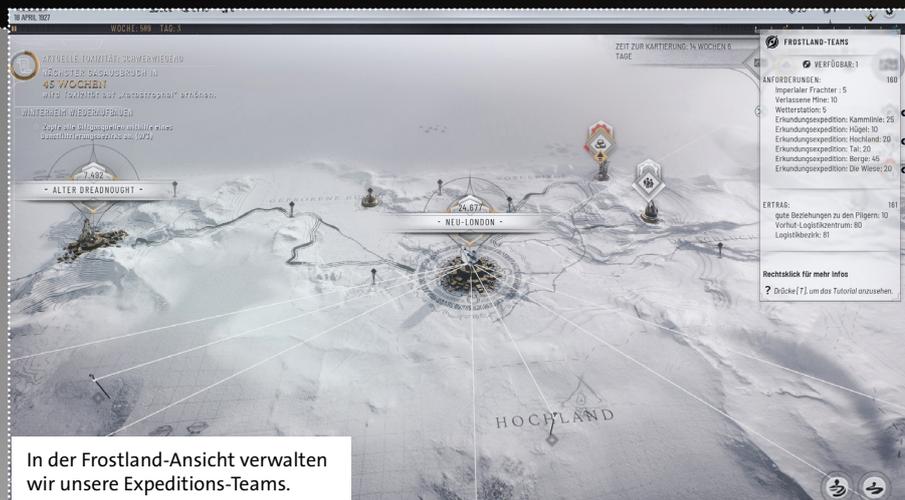
### UMFANG



- + 15-20 Stunden Kampagne
- + sieben Karten im Endlosspiel
- + Fraktionen variieren Spielablauf
- + Mod-Support
- + begrenzter Bauplatz schränkt ein

### FAZIT

Bildgewaltiger Survival-Aufbau-Mix zum Händewärmen. Wie schon der Vorgänger mit komplexen, harten Entscheidungen.



In der Frostland-Ansicht verwalten wir unsere Expeditions-Teams.