

Frostpunk

HARTES EIS



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **11 Bit** Entwickler: **11 Bit** Termin: **24.4.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Auf DVD: Test-Video

Die Macher von This War of Mine schaffen das Kunststück, ein emotionales Aufbauspiel abzuliefern, das keinen kalt lässt.

Von Christian Just

Eine alternative Zeitlinie im späten 19. Jahrhundert: Nachdem die Menschheit von einer neuen Eiszeit an den Rand des Aussterbens gebracht wurde, sammeln sich die wenigen Überlebenden um einen riesigen, kohlebetriebenen Dampf-Generator – ein klassisches Steampunk-Szenario. Als Anführer des verfrorenen Häufleins Restmenschheit ist es unsere Aufgabe, die Existenz unserer Spezies bis zum fernen Frühling zu sichern –

ein harter Job, der im wahrsten Sinne des Wortes eiskalte Entscheidungen verlangt.

Das Aufbauspiel Frostpunk mischt Steampunk-Elemente mit knallhartem Survival. Doch anders als in DayZ, Rust oder The Forest geht es nicht um das Überleben eines Einzelnen, sondern um das einer ganzen Stadt. Und wenn eine ganze Gesellschaft gegen das Aussterben kämpft, fordert dieser Kampf eben Opfer. Ein einzelnes Menschenleben ist da natürlich nicht viel wert. Starker Tobak in einem starken Spiel.

Der letzte Anführer

In diesem düsteren Szenario übernehmen wir also die Rolle des Anführers. Und im Ver-

lauf des Spiels müssen wir dann auch – ganz typisch für die Entwickler bei den 11-Bit-Studios (This War of Mine) – so manche unangenehme Entscheidung treffen. Doch zu Beginn kümmern wir uns erst mal ums Überleben. Wir schicken unsere Arbeiter hinaus in die Kälte, um Ressourcen zu sammeln. Kohle brauchen wir für den Generator, Holz für einfache Gebäude und Straßen. Später benötigt die Siedlung auch Stahl für fortgeschrittene Gebäude wie die Werkstatt.

Dort erforschen wir wichtige Technologien, die es uns beispielsweise ermöglichen, den immens wichtigen Dampfgenerator zu verbessern. Dessen beständige Aufrüstung ist nämlich die Voraussetzung, um im Ofen höhere Temperaturen zu erreichen und so Häuser zu beheizen, die weiter von der Maschine entfernt stehen. Im Laufe des Spiels forschen wir uns deshalb durch einen Aufbau-spiel-typischen Technologiebaum.

Wenn die Temperaturen mal auf minus 40 Grad Celsius sinken, hat unser Generator zumindest zu Beginn nicht genug Kraft, um alle Gebäude mollig warm zu halten. Dann haben wir die Option, auf Overdrive zu



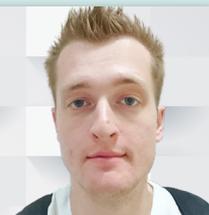
Ein Straßennetz verbindet abgelegene Gebäude mit der Stadt.



Mit entsprechenden Gesetzen können wir uns sogar zum Diktator der Eiszeit aufschwingen.



Christian Just
@Akkat84



Ich mag ja finstere Szenarien, aber der düstere Stil von Frostpunk ist sicher nicht jedermanns Sache. Zumal einem die dramatische Erzählweise des Titels leicht auf den Magen schlägt. 11 Bit haben mit Frostpunk ein feines Stück Steampunk-Geschichte abgeliefert. Lediglich die später mangelnde Übersicht stört ein wenig das gute Gesamtbild, aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Der Aufbau der Bastion gegen die Kälte erzeugt echte Bindung zu unserem Völkchen, und haben wir alles im Griff, zeigt sich Frostpunk dankbar. Doch wenn wir Mist bauen, bestraft es uns auch gnadenlos. Diese beklemmende Atmosphäre ist für ein Aufbauspiel außergewöhnlich. Frostpunk ist schön, motivierend und fesselnd – aber auch traurig und aufrüttelnd. Ob man das in einem Spiel erleben möchte, muss jeder für sich selbst entscheiden.

schalten. Aber Vorsicht! Übertreiben wir es mit der Hezerei, fliegt uns der ganze Apparat um die Ohren. Das wäre das Todesurteil für unsere Stadt. »Besser« also, wenn ein paar Menschen erfrieren, dafür aber die anderen weiterleben können.

Eiskalter Balanceakt

Um die beiden Basiswerte Hoffnung und Unzufriedenheit möglichst hoch respektive niedrig zu halten, erlassen wir im sogenannten Gesetzbuch Richtlinien. Damit entscheiden wir uns zum Beispiel dafür, die Toten anständig zu begraben, anstatt sie einfach auf einen Haufen zu werfen. Diese pietätvolle Behandlung der Verblichenen lässt die Hoffnung in der Bevölkerung steigen, fordert von uns aber auch den Bau eines Friedhofs. So bieten die diversen politischen Entscheidungen den Zugang zu unterschiedlichen Gebäuden und deren Effekten. Die Summe unserer Erlasse bestimmt, wie die Einwohner uns als Anführer wahrnehmen. Sinkt die Hoffnung zu tief oder steigt die Unzufriedenheit zu hoch, laufen wir Gefahr, als Oberhaupt abgewählt zu werden.

Frostpunk ist in seinen Zusammenhängen weit komplexer, als es beim ersten Anspielen den Eindruck machen mag. Neben der allgemeinen Anzeige von Hoffnung und Unzufriedenheit wäre deshalb eine Übersicht aller Bürger hilfreich, an der man ihre Bedürfnisse ablesen könnte. Aber das stünde vermutlich dem Credo entgegen, dass das Wohl der Gemeinschaft über den Interessen des Einzelnen steht. Spielerisch funktioniert Frostpunk auf jeden Fall sehr gut, die unterschiedlichen Gameplay-Mechaniken greifen sauber ineinander und motivieren dazu, immer neue Wege zu probieren. Die Lernkurve ist allerdings recht steil und bringt uns durch permanenten Mangel an Ressourcen und Arbeitskräften schon zu Beginn an unsere Grenzen. Und die Geschichte ist wie schon in This War of Mine vom gleichen Entwickler alles andere als leicht zu verdauen.

Die ewigen Nöte

Die Schicksale der verzweifelten Menschen unter unserer Führung gehen wirklich ans Herz. Eine Frau wurde von ihrem Mann getrennt, nun fordert sie, dass wir eine Expedition losschicken, um den vermissten Geliebten im ewigen Eis zu finden. Auch die Suche nach anderen Überlebenden und Story-Gehimmnissen spielen im späteren Verlauf von Frostpunk eine Rolle. Irgendwann finden wir zum Beispiel einen Jungen, der seit Stunden in beißender Kälte am Grabstein seines Vaters ausharrt. Herzerreißend!

Unsere Stadt wächst nur unter körperlichen und seelischen Opfern. All das ist im konsistenten Stil dramatisch in Szene gesetzt und untermalt von schaurig schöner Musik. Stellenweise macht sich so eine gewisse Schwermut breit. Mal wird uns übel, als wir während einer Hungersnot heimlich unsere Toten in die Suppe rühren. Mal tut es



Die Stadt muss überleben! Zum Glück ist der blaue Hoffnungsbalken unten grade ganz gefüllt.



Die Wärmeansicht zeigt genau, wie es um die Gemütlichkeit der einzelnen Gebäude bestellt ist. Wird es in den Behausungen zu kalt, werden die Menschen krank und sterben sogar.

uns im Herzen weh, als wir aus Mangel an Arbeitskräften die Kinder zum Kohleschippen verdonnern. All das bleibt uns auch nach Ende einer Partie noch lange im Gedächtnis – diese emotionale Tiefe erreicht sonst kaum ein Aufbauspiel.

Schöne Endzeit

Technisch baut Frostpunk auf der eigens dafür entwickelten Liquid Engine auf. Die läuft auch auf Mittelklasse-Systemen flüssig und bietet zudem viele Anpassungsmöglichkeiten. Besonders gut gefallen uns die vielen Details beim Steampunk-Stil und bei der realistischen Darstellung des Schnees. Der schmilzt zum Beispiel langsam dahin, wenn unser Generator auf Hochtouren läuft. Und wenn unsere Jägerkolonne loszieht, um Nahrung zu besorgen, zieht sie Spuren durch die Schneemassen. So entsteht mit fortschreitender Dauer ein regelrechtes Spinnennetz aus Trampelpfaden rund um unsere Stadt. Die werden vom unnachgiebigen Schneetreiben aber schon bald wieder verweht. Alle Menüs sind aufwändig animiert und in ständiger Bewegung. Bis auf die Basis-Menüleiste gibt es in Frostpunk so praktisch nie Stillstand. Damit treffen die Entwickler den Nagel auf den Kopf, schließlich würde Stillstand für unsere kleine Stadt den sicheren Kältetod bedeuten. ★

FROSTPUNK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Dual Core 3.2 GHz / Phenom II X4
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 2400 / AMD FX-8300
Geforce GTX 970 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



hübscher Steampunk-Stil atmosphärischer Tag-Nacht-Wechsel lebendige Spielwelt stimmige Sounds und Musikuntermalung nur wenige Zoomstufen

SPIELEDISIGN



gelungene Mischung aus Management und Survival Forschung wirkt sich aus Politik mit spürbaren Konsequenzen diverse politische Doktrinen im Endgame unübersichtlich

BALANCE



Einzelaspekte einstellbar Warnungen, Wünsche direkt von den Bürgern pausierbare Echtzeit Bürgerhinweise als Tutorial Gesetze können nicht rückgängig gemacht werden

ATMOSPHÄRE / STORY



Steampunk bis in den letzten Winkel hübsche Eiszeit-Spielwelt glaubhafte Geschichten Hoffnung und Unzufriedenheit deutlich spürbar bitter-süßer Kampf ums Überleben

UMFANG



großer Wiederspielwert viele Gebäudetypen umfangreicher Technologiebaum begrenzter Bauplatz ein Durchlauf mit 10 Stunden recht kurz

FAZIT

Selten hat Aussterben mehr Spaß gemacht. Gelungene Aufbaustrategie und fesselnde Story müssen kein Widerspruch sein.

