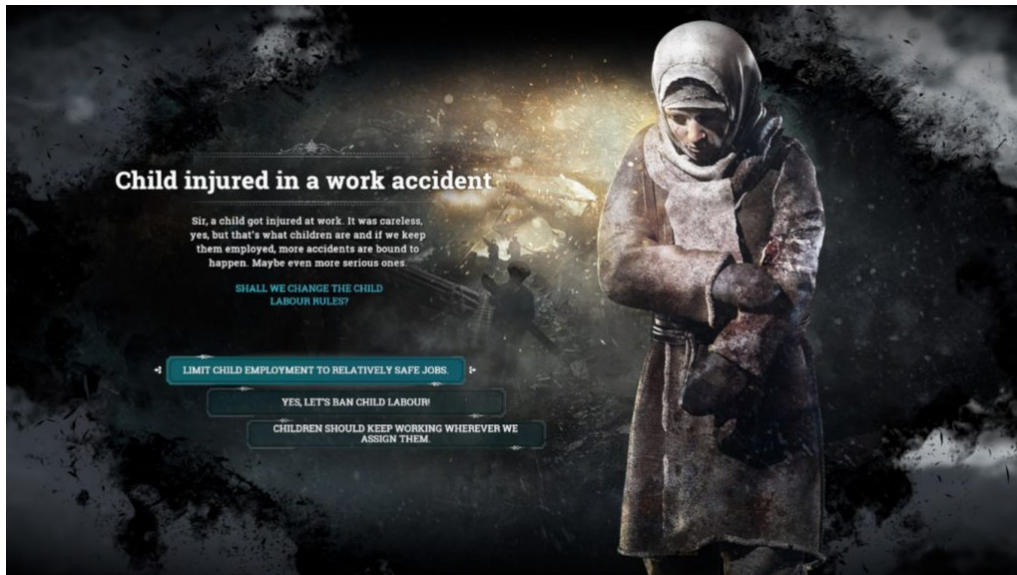


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Frostpunk – Wie ich zum brutalen Diktator wurde

Philipp Arnold am Samstag, dem 6. April 2019

Der Abspann rattert den Bildschirm entlang, als ich mit einem Grinsen vor diesem sitze. Ich habe meine Leute gerettet, endlich habe ich es geschafft. Die gute Planung, die harten Entscheidungen, all das Leid, das meine Leute durchleiden mussten. Das Überleben meiner Stadt ist sichergestellt. Doch plötzlich fragt mich das Spiel provokant: *“Die Stadt hat überlebt! Aber war es das wert?”*

Schlagartig wurde mir bewusst, was ich getan hatte. Doch wie kam es so weit? Wie wurde ich zu diesem brutalen fanatischen Diktator? Wie lassen sich meine Entscheidungen rechtfertigen?

Zurück zum Anfang

Frostpunk lässt sich grob als Aufbaustrategiespiel definieren. Doch wer sich eine gemütliche Simulation wie z. B. bei “Cities: Skylines” erwartet, wird an Frostpunk schnell scheitern. Als Anführer der letzten Menschen bekommen wir die Aufgabe, eine neue Zuflucht zu bauen und deren Versorgung zu garantieren.

Ende des 19. Jahrhunderts ist über den Planeten eine Eiszeit hereingebrochen, die letzten Überlebenden setzen vor allem auf Dampfkraft, um gegen den endlosen eisigen

Winter anzukämpfen. Wir bauen unsere Stadt rund um einen Generator auf, der mit Kohle angetrieben wird und somit die Quelle der letzten Hoffnung darstellt.



Der Kampf gegen Eis und Verzweiflung kann nur mit knallharter Planung gewonnen werden. (Bild: [Quelle](#))

Das schwarze Gold dient neben Holz und Stahl als Hauptressource, um Gebäude und Maschinen zu bauen. Geht euch die Kohle aus, fällt die Heizung aus und eure Bürger erkranken an Erfrierungen und sterben im schlimmsten Fall sogar. Selbstredend brauchen eure Leute auch etwas zu essen, deshalb schickt ihr anfangs Jäger los, um Rohfleisch zu besorgen, welches anschließend zu Nahrung weiterverarbeitet wird.

Neben den Grundbedürfnissen wie Wärme, Nahrung und Unterschlupf beeinflussen auch Ereignisse die zwei wichtigsten Erfolgsfaktoren "Unzufriedenheit" und "Hoffnung". Die Moral eurer Bürger geht schnell den Bach runter, wenn euch die Kohle zum Heizen ausgeht oder eure Bürger hungern müssen.

Zusätzlich kann in Werkstätten an neuen Technologien und Gebäuden, im Austausch für Rohstoffe, geforscht werden. Um all diese Faktoren im Gleichgewicht zu halten, bedarf es guter Planung. Denn sind eure Leute unzufrieden mit eurer Herrschaft oder verlieren jegliche Hoffnung, verjagen sie euch aus der Stadt.

Und genau deshalb endeten meine ersten paar Versuche, meine Stadt durch den Winter zu bringen, mit einem kalten Game Over.



Wenn der Hunger brennt und die Hoffnung schwindet, habt ihr als Anführer versagt. (Bild: [Quelle](#))

Das kann ich besser

Um Zufriedenheit und Hoffnung zu beeinflussen, könnt ihr Gesetze erlassen. Dies kann sowohl aktiv als auch reaktiv geschehen. Aktiv bedeutet, dass ihr ohne besonderen Grund ein Gesetz erlasst. Ein Beispiel zu reaktiven Handlungen wäre, wenn euch eure Bürger nach einem Friedhof fragen, nachdem einer eurer Leute verstorben ist. Alternativ könnt ihr die Toten auch einfach liegen lassen und mit den Konsequenzen leben.

Etwas kniffliger wird es, wenn euch das erste Mal moralisch fragwürdige Vorschläge zu Gesetzen unterbreitet werden. Immer wieder musste ich abwägen, ob die Vorteile eines harten Gesetzes mit meinen Wertvorstellungen in Einklang zu bringen waren. Am Anfang des Abenteuers werde ich danach gefragt, ob ich Kinderarbeit einführen möchte.

Sicher nicht, denke ich mir instinktiv. Doch ich habe kaum noch Arbeitskräfte übrig, die Nahrung geht zur Neige, die Unzufriedenheit ist bereits hoch. Vielleicht setze ich die Kinderarbeit in Kraft lass sie aber nur in der Nahrungverarbeitung mithelfen? Dort ist es doch schön sicher und warm. Ich könnte in dem Gebäude auch dauerhaft die Heizung anlassen. Dann ist es ja nicht mehr so schlimm! Genau, so mache ich das!

Schritt für Schritt bringt mich das Spiel dazu Entscheidungen zu treffen, welche ich eigentlich völlig ablehnen würde. Aber ich muss meine Leute am Leben halten. Nur ich kann das! Mit jeder Krisensituation gehe ich einen Schritt weiter, runter in den moralischen Sumpf der herzlosen Gesetze und Unterdrückung. Jetzt steht nur noch das Überleben im Vordergrund. Um jeden Preis.

Der Glaube könnte den Menschen Hoffnung geben. Somit baue ich Tempel, Gebetshäuser und veranstalte Festessen, um die Moral der Menschen zu erhöhen. Doch als immer mehr Flüchtlinge meine Stadt erreichen und gleichzeitig die Temperatur weiter sinkt, stellt das die Stadt vor unglaubliche Herausforderungen.

Meine neu geformten Glaubenshüter patrouillieren die Straßen, um aufmüpfige Rebellen zum Schweigen zu bringen. Schließlich mag niemand Miesepeter, die Sprüche über Weltuntergänge an Wände schmieren. Vielleicht sollte ich am nächsten auch mal ein Exempel statuieren.

Nach all den Mühen war es dann endlich geschafft. Nun, es haben nicht alle überlebt, aber die Stadt steht noch. Die meisten Bürger sind wohlauf, zumindest beschwert sich seit einer Weile niemand mehr. Und das alles nur wegen mir, dem einzig wahren Anführer.

Der Preis war hoch, doch das war es am Ende auch wert, oder?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. April 2019 um 09:41 Uhr in der Kategorie: [Podcasts](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>