

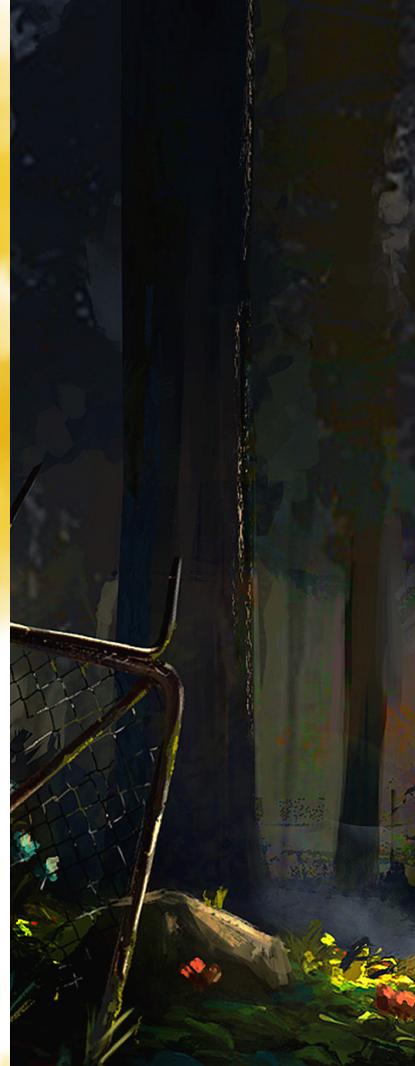
Endzone: A World Apart

ENDZEIT, DIE FRÜH TAUGT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Gentlymad** Termin: **2020**

Auf DVD: Preview-Video

Das postapokalyptische Endzone verspricht, eines der spannendsten Aufbauispiele des Jahres zu werden. Wir haben uns deshalb angeschaut, was der Titel schon im Early Access leistet. Von Fabiano Uslenghi



Die Untergrundanlagen heißen Endzone und geben damit dem Spiel seinen Namen.

Städtebau, Städtebau bleibt immer gleich. Ok, irgendwie klingt das Zitat weniger beeindruckend, als wenn man vom Krieg spricht. Aber so passt es einfach viel besser zum Endzeit-Aufbauspiel Endzone: A World Apart. Das verfrachtet nämlich altbewährten Städtebau der Marke Anno in die Postapokalypse. Noch treffender ist es allerdings, Endzone als ein Endzeit-Banished zu bezeichnen – auch wenn der Indie-Überraschungshit längst nicht so bekannt wie die Anno-Serie ist. Der Einfluss dieses fast schon wegweisenden Einmann-Projekts von 2014 ist in Endzone an jeder Ecke spürbar. Vom Spielprinzip über die Bürgerverwaltung bis zum Simulationsanspruch finden sich zahlreiche Elemente aus Banished wieder. Davon haben wir uns in unseren Stunden mit der Early-Access-Version von Endzone überzeugt. Doch bevor wir ins Detail gehen noch ein paar Hintergründe: Das Spiel be-

setzt mit der Aufbaustrategie nämlich nicht nur ein vor allem in Deutschland sehr beliebtes Genre, sondern wird auch hier entwickelt. Das Entwicklerteam heißt Gentlymad Studios, und die haben ihren Sitz im lauschigen Wiesbaden. Ihr kennt sie vielleicht als die Macher der Wirtschaftssimulation Pizza Connection 3.

Wie bei Fallout

Die Vorgeschichte von Endzone ist schnell erklärt. Als im Jahr 2021 eine Gruppe Terroristen weltweit Dutzende Atomkraftwerke in die Luft jagt, geht unser blauer Planet ziemlich schnell vor die Hunde. Wie in Fallout ist diese atomare Katastrophe jedoch nicht das Ende der Menschheit. Die hat sich nämlich kurzerhand in unterirdischen Bunkern vergraben und harrete dort auf Besserung. 150 Jahre später haben die Menschen genug von ihrem Leben unter Tage und kehren an die

Oberfläche zurück. Zwischen Häuserruinen errichten sie sich ein neues Reich, und wir sollen nun für ihr Überleben sorgen. Das klingt schon unter normalen Umständen nach einer gewaltigen Herausforderung. In der Welt von Endzone kommen aber noch lebensfeindliche Umwelteinflüsse wie radioaktiver Regen und todbringende Sandstürme hinzu. Ein strikt vorgegebenes Ziel gibt es in Endzone: A World Apart nicht – bis eben auf das Überleben unserer Siedlung. Unsere kleine Kolonie kann nämlich tatsächlich sehr schnell ein unschönes Ende finden, wenn wir nicht wachsam sind und versuchen uns so lange wie möglich gegen den Verfall zu wehren. Eben ganz so wie bereits in Banished oder auch dem noch vergleichsweise neuen Frostpunk.

Der tägliche Kampf ums Überleben

Doch während wir uns in Banished vor dem Winter fürchten, setzen uns in Endzone in erster Linie lange Trockenperioden oder andere Naturkatastrophen zu. Nicht selten merkt man zu spät, dass man wohl nicht gut vorbereitet war. Trockenzeiten sind nämlich nicht nur schlecht für Pflanzen, sondern auch nicht gut für Seen, und machen damit Fischfang und vor allem den Gewinn von Wasser schwer bis unmöglich. Wenn wir dann nicht genug Wasser im Tank haben, gibt es quasi keine Rettung mehr.

Sollten die Stürme außerdem giftig werden, werden die Siedler reihenweise krank, arbeiten nicht oder sterben sogar. Momen-



Häuser, Betriebe oder auch der Markt müssen nicht mit Straßen verbunden sein. Wenn wir es aber tun, kommen die Siedler schneller voran.

Sandstürme zerstören die Ernte. Der Sand ist nach dem Sturm noch eine Zeit lang in jedem Winkel unserer Stadt zu sehen.

tan ist die Frage in Endzone weniger, ob wir überleben, sondern wie lange. Es gilt also, sich von der ersten Minute an auf die bevorstehenden Katastrophen vorzubereiten. Den Anfang machen wir dabei von einem einfachen Wohnwagen aus. Zusammen mit zehn Erwachsenen und ihren Kindern geht es frisch ans Werk. Die Zahl unserer Bewohner ist keine abstrakte Größe. Jeder einzelne trägt zum Erfolg unserer Kolonie bei, hat aber auch bestimmte Ansprüche, die wir befriedigen sollen. Die Sondiererin Mia arbeitet etwa den Tag über in einer Recycling-Anlage und hat daher die vergleichsweise unschöne, aber dafür extrem wichtige Aufgabe, nützliche Ressourcen wie Stoff oder Plastik von gewöhnlichem Schrott zu trennen. Trotz der drögen Arbeit freut sich Mia, dass sie immerhin abends mit Freunden an einem Lagerfeuer sitzen darf, ist aber auch ein wenig bedrückt, denn sie kann aufgrund ihres hohen Alters keine Kinder mehr bekommen. Solche individuellen Details erinnern auch ein bisschen an Rimworld.

Essen, Trinken, Warenketten

Jeder unserer Bewohner wird also einzeln simuliert. Sie haben feste Arbeitsstellen und wohnen in ihren eigenen Häusern. Wir können mit dem bloßen Auge erkennen, wo Laufwege vielleicht zu lang werden oder unnötige Umwege entstehen. Die Produktionsketten wiederum halten sich in Sachen Komplexität eher zurück. Mehr als drei Stationen muss ein Endprodukt selten durchlaufen. Einfach ist es aber trotzdem nicht, denn wir müssen die ganze Zeit über mit unseren Fachkräften haushalten. Jeder einzelne Arbeiter muss händisch von uns eine Aufgabe zugeteilt bekommen, und wenn an einer Stelle Mangel herrscht, müssen wir wohl oder übel auch mal auf weniger wichtige Aufgaben verzichten. Was bringt uns noch eine Schule samt Lehrer, wenn gerade die ganze Kolonie verdurstet?

Die Verpflegung hat immer Vorrang in Endzone. Gerade Wasser kann schneller verbraucht sein, als einem lieb ist. Deshalb gibt es gerade für die Beschaffung von Es-

sen und Trinken sehr viele verschiedene Möglichkeiten, die wir alle ausschöpfen sollten. Wasser bekommen wir auf gleich drei unterschiedliche Wege: Am einfachsten ist es, wenn wir Siedler zum Wasserholen verdonnern. Die pendeln dann den ganzen Tag von einem Steg am See zum Wassersilo und zurück. Das braucht aber nun mal viele Siedler. Wenn wir zusätzlich aber noch einen Regenspeicher aufstellen, fangen wir ganz ohne weiteres Zutun regelmäßig Trinkwasser von oben auf. Dann müssen wir nur darauf achten, dass der Regen nicht so sauer ist, dass unsere Siedler krank werden. Als letzte Option gibt es den Brunnen. Der kann nur von einer Person bedient werden, sammelt dafür aber auch während Dürreperioden weiterhin das überlebenswichtige Nass. Beim Essen wiederum legen wir entweder Felder für Kürbisse oder Mais an, Plantagen, auf denen Obstbäume gedeihen, bitten unsere Fischer, im See zu angeln, senden unsere Jäger nach Wild aus oder lassen Sammler essbare Beeren und Pilze suchen.

Die Expeditionen



Das Expeditionsgebäude scannt das Umfeld und zeigt uns so mögliche Ziele, auf die wir dann unsere Siedler jagen.



Dieses Krankenhaus ist eine große Ruine und bietet deshalb große Chancen auf nützliche Ressourcen.



Unten sehen wir, welche Voraussetzungen in der Ruine wichtig sind. Danach wählen wir unsere Siedler aus.



Je nachdem, wie gut wir vorbereitet waren, können wir seltene oder eher alltägliche Gegenstände finden.

Kinder sind doof, aber wichtig

Ist die Verpflegung erst einmal gesichert, müssen wir die Siedler mit Schutzkleidung ausstatten. Ansonsten werden die nämlich verseucht. Anfangs reicht dafür noch ein simples Halstuch, später müssen schon Aktivkohlemasken her oder gleich ein Strahlenanzug. Alles benötigt immer mehrere unterschiedliche Ressourcen und wird von unseren Siedlern im gefühlten Sekunden-takt verschlissen. Die wollen außerdem nicht nur satt und gesund bleiben, sondern auch noch zufrieden! Da es aber in der Postapokalypse etwas schwer wird, Unterhaltungsangebote wie Kinos hochzuziehen, müssen einfachere Mittel genügen. Den Siedlern hilft es da moralisch auch schon, wenn sie einen Friedhof haben, und die sterblichen Überreste ihrer Verwandten nicht mehr einfach im Wald verscharrt werden oder gar auf der Straße liegen bleiben. Siedler, die unzufrieden sind, arbeiten weniger produktiv. Anstatt voller Tatendrang zur Arbeit zu marschieren, schleppen sie sich dann deutlich langsamer von A nach B. Außerdem sinkt bei desillusionierten Siedlern der Drang danach, sich zu vermehren. Wahrscheinlich wollen sie in eine so kaputte Welt dann einfach keine Kinder mehr setzen. Kinder belasten zu Beginn nur unsere Wirtschaft, ganz ohne Nachwuchs geht es aber auch nicht. Wie in allen Aufbauspielen ist das Wachstum in Endzone sehr wichtig. Außerdem altern unsere Siedler permanent.

Wenn wir keine Räumlichkeiten schaffen, die Siedler dazu animieren, mal die Hosen runterzulassen, dann haben wir bald nur noch ein Dorf voller unfruchtbarer Rentner vor uns und können dichtmachen.

Reise ins unbekannte Ödland

Gefährlich wird es auch, wenn uns die Ressourcen ausgehen. Wälder können wir zwar aufforsten, aber Schrott aus der Umgebung ist irgendwann weg. Wir müssen also expandieren und damit auch unsere Siedlung vergrößern, damit die Laufwege nicht zu lang werden. Dabei helfen die Expeditionen, die

erst vor Kurzem mit einem ersten größeren Update eingeführt wurden. Im Expeditions-posten bilden wir Aufklärer aus, die wir in Ruinen schicken können. So erfahren wir, ob sich die Strukturen aus vergangene Zeiten vielleicht noch plündern lassen. Sollte das der Fall sein, stellen wir eine Expedition zusammen. Das erinnert ein wenig an die Expeditionen aus Anno 1800, da wir ebenfalls je nach Ruine andere Gegenstände mitgeben und Siedler mit besonderen Fähigkeiten auswählen sollten. Insgesamt gibt es 12 verschiedene Ruinentypen unterschiedlicher Größe. Darunter Krankenhäuser, Gewächs-



Keine Atombomben haben die Welt vernichtet, sondern die Sabotage von Atomkraftwerken.



Für Kinder brauchen Mann und Frau ein eigenes Haus. Bauen wir zu viele davon, haben wir aber bald mehr Mäuler zu stopfen, als wir können.

häuser, Kraftwerke und verfallene Städte. Wenn unsere Expedition ihr Ziel erreicht hat, erleben wir eine kleine Erkundungsgeschichte: Die Truppen berichten, was sie finden können, und wir sagen ihnen, ob sie weiter vorstoßen sollten. Wenn alles klappt, gewinnen wir so seltene Ressourcen oder sogar neues Saatgut. Mithilfe von Weizen können wir dann in einer Taverne auch beispielsweise Bier brauen.

Ob solche Luxusressourcen den Aufwand wert sind, müssen wir aber sehr genau abschätzen. Wir sollten darüber nie die Grundverpflegung der Siedler aus den Augen verlieren. Denn egal für wie sicher ihr euch haltet, die Gefahr durch Umweltkatastrophen getroffen zu werden, ist immens hoch. Mit jeder Saison, die verstreicht, wird die Herausforderung dabei größer.

Wo hapert es noch?

Und das ist auch ein wenig die Krux an Endzone im aktuellen Early-Access-Zustand. Es kann unter Umständen recht frustrieren, wenn die Arbeit mehrerer Stunden schließlich zunichte gemacht wird, weil sich die Wirtschaft nicht mehr erholt und alles den Bach runtergeht. Das Spiel bietet noch zu wenig Möglichkeiten, solche Situationen auszugleichen, ohne sofort in der Sackgasse zu landen. Der Frust entsteht zum Teil auch daraus, dass Endzone seine Mechaniken derzeit noch recht spärlich erklärt. Am Anfang ist es deshalb sehr schwer, einzuschätzen, wie viel Wasser man vor einer Dürre sichern sollte, und auch, wie viele Leute am besten einer Aufgabe zugeteilt werden, ist nicht immer ganz klar. Das macht zum Teil zwar auch den Reiz von Aufbau-Survival aus, in Spielen wie Banished oder Frostpunk

haben wir aber sehr viel schneller eine konkrete Vorstellung davon, worauf wir uns vorbereiten müssen und welche Gebäude uns dabei helfen. In Endzone baut man erstmal ein wenig ziellos drauflos und wird dann schließlich von einem Sturm zur Aufgabe gezwungen. Hier müssen die Entwickler noch nachbessern. Aber Endzone ist ja auch gerade erst in den Early Access gestartet. Da können Probleme bei der Balance und ärgerliche bis tödliche Bugs schon noch vorkommen. Wichtig ist, dass die Entwickler weiter daran arbeiten, und das haben sie bislang auch sehr gewissenhaft getan.

So geht es weiter

Ungefähr ein Jahr soll Endzone: A World Apart im Early Access bleiben und währenddessen werden nicht nur Fehler bereinigt, sondern auch neue Features eingebaut. Der Expeditionsposten war da erst der Anfang. Im Laufe der nächsten Wochen sind noch Szenarien geplant. Die könnten besonders Spieler ansprechen, die keinen Spaß am reinen Überleben haben. In diesen separaten Szenarien gibt es dann klar definierte Ziele, auf die ihr hinarbeiten könnt.

Auch das Storytelling wird später noch stärker in den Fokus rücken. Gentlymad verspricht neue Nebenmissionen und sogenannte Outlander, also Siedler, die sich unserer Kolonie anschließen wollen. Das kann sich lohnen, birgt aber auch ein Risiko, etwa wenn einer davon eine Krankheit einschleppt, die sich dann verbreitet.

Insgesamt können wir uns der positiven Stimmung der ersten Early-Access-Spieler auf Steam nur anschließen. Endzone ist ein vielversprechendes Aufbauspiel mit ein paar ungewöhnlichen Ideen und Herausfor-

derungen. Wir sind mehr als gespannt, wie sich das fertige Spiel dann in etwa einem Jahr im Test bewähren wird. ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Lohnt es sich denn, bereits im Early Access einen Blick in Endzone zu werfen? Meiner Meinung nach schon! Das Spiel hat in seiner aktuellen Verfassung noch seine Macken und wer mit der ein oder anderen Portion Frust nicht umgehen kann, sollte sicherlich woanders suchen. Trotzdem ist Endzone schon jetzt ein wirklich tolles Aufbauspiel. Die Entwickler machen sehr viele Aspekte einfach sehr richtig. Nicht nur gelingt es ihnen, nachvollziehbar die Tagesabläufe unserer Siedler zu simulieren, ich kann auch immer mit bloßem Auge erkennen, was gerade vor sich geht.

Die Endzeitstimmung ist außerdem eine willkommene Abwechslung, wenngleich man jetzt keine abgedrehte Postapokalypse wie bei Fallout erwarten sollte. Endzone bleibt bodenständig. Mit den neuen Expeditionen hat das Spiel außerdem bereits einen wichtigen Schritt dahingehend gemacht, kleinere Geschichten zu erzählen. Das sollte dabei helfen, dass Endzone nicht zu schnell seinen Schwung verliert. Bleibt zu hoffen, dass die nächsten Inhalte in eine ähnliche Kerbe schlagen. So könnte ich mir gut vorstellen, dass Endzone nach der Early-Access-Phase zu einem ausgesprochen runden Aufbauerlebnis wird.