

WASSER MARSCH!

Die Wasserversorgung gehört zu euren wichtigsten Aufgaben. Hier zeigen wir die beteiligten Gebäude. Aus Übersichtsgründen haben wir alle dicht nebeneinander gepackt, im Spiel dürfen sie weiträumiger verteilt sein.



Der Holzsteg **1** ist die simpelste Wasserquelle. Er ist schnell gebaut, bei einer Dürre sitzt ihr aber sofort auf dem Trockenen. Zisternen **2** sammeln und speichern Wasser von Stegen, Brunnen und Regensammlern innerhalb eines verschiebbaren Radius. Ein Wassersilo **3** ist im Prinzip eine große Zisterne, speichert aber die zweieinhalbfache Wassermenge. Außerdem könnt ihr hier mit angelieferter Kohle das Wasser dekontaminieren. Brunnen **4** produzieren Wasser langsam, aber auch bei Dürre. Brunnen sollten ausreichend Abstand zueinander haben, sonst holen sie weniger Wasser aus dem Boden. Regensamm-

ler **5** brauchen kein Personal, sie sammeln den Niederschlag automatisch. Wenn ihr eine Wetterstation habt, könnt ihr einstellen, dass alle Regensammler bei leichtem, mittlerem oder schwerem Fallout mit Folie abgedeckt werden. Bewässerungsanlagen **6** erhöhen die Bodenfeuchtigkeit in ihrem Umkreis. Ideal für Äcker und Plantagen, aber Achtung: Wenn das Wasser kontaminiert ist, strahlt auch der Boden! Wie die Regensammler werden auch Äcker auf Wunsch bei Fallout automatisch mit Folie geschützt. An Wasserstellen **7** können eure Kolonisten ihren Durst stillen, das erspart lange Laufwege.

der Aufbauspieler zuckt dann instinktiv Richtung Hausbau-Button. Mööp, Fehler! Denn wenn ihr es euren Leuten zu kuschelig macht, vermehren sie sich wie die Karnickel. Gut für die Bevölkerungsstatistik, schlecht für eure Vorräte. Ihr müsst also immer schön ausbalancieren, ob ihr kleine Hütten oder

große Zufluchten baut. Erstere sind bei jungen Paaren beliebt, weil sie sich hier ungestört austoben können, während letztere zwar Platz für 25 Einwohner bieten, aber null Privatsphäre. Lustigerweise könnt ihr hier aber festlegen, ob jeder einziehen darf oder nur Alte und Unfruchtbare.

»Schrott! Wir brauchen Schrott!« Und weil Endzone eben auch ein Survival-Spiel ist, enden gerissene Versorgungsketten schnell in der Katastrophe. Eine eben noch gut ausbalancierte Siedlung wird zur Todeszone, wenn ihr dräuende Engpässe zu lange ignoriert. Nehmen wir mal das Schrott-



Geschafft: Wir haben die Kolonisten mit ausreichend Medizin versorgt, die aus Kräutern gefertigt wird.

KONKURRENZVERGLEICH

Wie schlägt sich Endzone gegen die Aufbaustrategiespiele Rimworld und Frostpunk?

ENDZONE

FROSTPUNK

RIMWORLD

Das Bedrohungs-szenario



Eure Siedlung wird von Dürren, Sandstürmen und toxischem Regen bedroht. Alle drei sind allerdings mau inszeniert, die Bedrohung bleibt abstrakt und wenig greifbar.



Hier zittern wir richtig mit. Und zwar wortwörtlich: Frostpunk inszeniert die tödliche Eiswüste rund um unsere Siedlung hervorragend, wir kämpfen um jeden Klumpen Heizkohle.



Großbrand nach Blitzeinschlag. Tollwütige Eichhörnchen. Durchdrehende Bewohner. Rimworld lässt uns trotz Minimalgrafik dauerschwitzen. Was für ein abgefahrenes Spiel!

Eure Kolonisten



Auf die Welt kommen, lernen, arbeiten, tot umfallen: Bewohner sind Human Resources, die vor allem effizient sein sollen. Hunger und Durst bleiben nervige Begleiterscheinungen. Weil jeder jeden Beruf ergreifen kann, sind uns Einzelschicksale egal.



Immer wieder stehen wir vor schweren Entscheidungen: Sollen wir Tote beerdigen oder auf einen Haufen werfen? Lassen wir auch Kinder hart arbeiten? Unterm Strich zählt aber das Wohl der Gemeinschaft, weniger das von einzelnen Menschen.



Hier zählt jedes einzelne Teammitglied. Jedes! Einzelne! Denn ihre Fähigkeiten sind wirklich wichtig und steigern sich mit der Zeit. Wir haben immer zu wenig Leute und zu viel zu tun. Und: Wegen ihrer Eigenheiten wachsen uns alle ans Herz.

Die Besonderheiten



Wir haben wirklich lange überlegt, aber: Endzone ist zwar grundsolide Aufbau-Survival-Strategie, doch ohne wirkliche Highlights und Überraschungen. Das macht es fast schon wieder besonders.



Frostpunk ist eindeutig die Drama Queen unter den Survival-Strategen. Das Entwicklerteam von This War of Mine lässt uns nach den ganzen harten Entscheidungen wieder mal nachdenklich zurück.



Trotz Sparflamengrafik gibt's spannende Gefechte mit Friendly Fire und Körpertrefferzonen. Wir versuchen sogar, Gegner nur zu verletzen, damit sie sich uns später im Spiel anschließen.

Tode durch tollwütige Eichhörnchen

keine

Welche Eichhörnchen?

Argh! Röchel! Piiiiiiiiiiiiiiiiiep!

Recycling: Schrott sammelt ihr in der Regel mit einem Schrottplatz, dessen Arbeiter in einem festgelegten Kreisgebiet gammelnde Traktoren, Windräder, Atomkraftwerke oder andere Vorkatastrophentrümmer zerlegt. Die Ressource Schrott wird dann in Recycling-Anlagen in die Ressourcen Stoff, Metall, Plastik und Elektronik sortiert. Daraus produzieren Schneidereien und Werkstätten wiederum Ausrüstung für eure Leute, etwa Werkzeuge und Strahlenschutzklamotten unterschiedlicher Qualität. Die vier Ressourcen dienen aber auch als Baumaterial.

Ihr ahnt es schon: Wenn rund um einen Schrottplatz nix mehr zu holen ist, bleiben

verdammt viele Räder stehen. Ihr könnt zwar seinen Arbeitsbereich verlegen, aber dann müssen die Arbeiter weiter laufen, es kommt weniger Schrott rein, eure ganze Versorgungskette ist immer noch in Gefahr. Klar, ihr könnt den Schrottplatz abreißen und woanders einen neuen bauen. Aber es dauert, bis der fertig ist und anläuft, und die ganze weiterverarbeitende Industrie ist ja immer noch am alten Standort. Bis alles wieder auf Touren ist, können euch zum Beispiel die Schutzausrüstungen ausgehen und verstrahlte Siedler wegsterben. Aber auch wenn eure Bewohner nur unzufrieden werden oder leicht kränkeln, sinkt schon ihr

Lauftempo und somit die Produktion in allen Bereichen. Hallo Dominoeffekt! So, und jetzt packen wir noch eine Dürre obendrauf, ein Unglück kommt selten allein.

Aufstehen, weiterbauen

Umso befriedigender ist es, wenn ihr bei einer Krise die Kurve doch noch kriegt und es wieder aufwärts geht. Wer es zu frustrierend findet, wenn die ganze Siedlung hopsgeht, kann aufatmen: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich sehr gut anpassen. Es gibt im Überlebensmodus nicht nur acht (!) Stufen, sondern enorm viel zum Feinjustieren. Entfernung zum Wasser, Verschleißtempo von

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



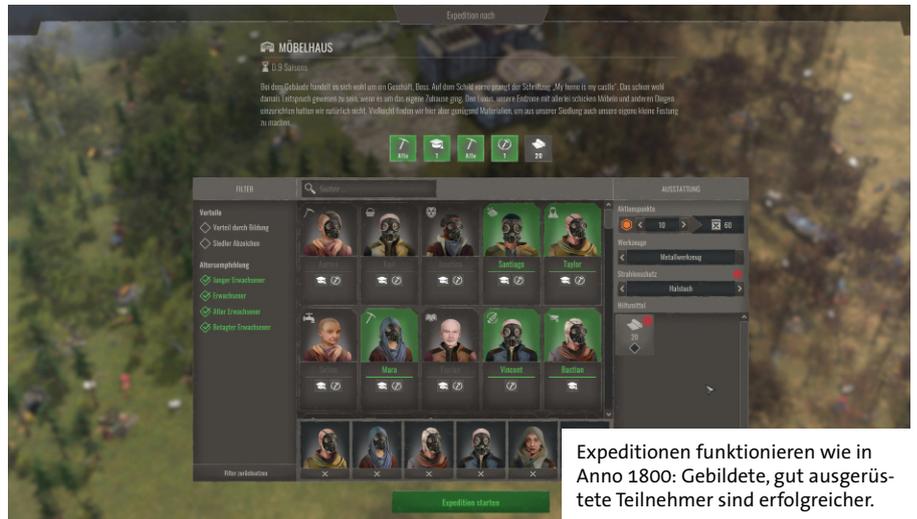
Eine der vielen Eigenschaften radioaktiver Verstrahlung ist, dass man sie nicht sieht. Wenn man nicht gerade einen dauerknatternden Geigerzähler zur Hand hat, könnte radioaktiver Niederschlag genauso gut ein Frühlingsregen sein. Das ist auch eines der Hauptprobleme von Endzone: Die Bedrohung durch den Strahlungstod wirkt abstrakter. Sie ist nur über einen Extra-Layer für die Spielwelt oder bei starker Verstrahlung durch einen flimmernden Bildschirmrahmen und Geigerzählergeräusche zu bemerken. Klar, ich muss meine Siedler mit Schals, Kohlemasken oder Ganzkörperkondomen ausstaffieren, aber in Endzone spielen sich die Dramen vor allem in Statistiken und Grafiken ab. Kein Vergleich zum auch optisch stets drohenden Erfrierungstod eines Frostpunk! Mein zweiter großer Kritikpunkt: Das Schicksal einzelner Siedler lässt mich kalt. Der alte Holzmichel ist tot? Egal, ich habe 17 freie Arbeitskräfte. Dabei ist es doch das Spannende bei einem Survival-Spiel, die Fähigkeiten jedes Überlebenden bestmöglich einzusetzen!

Wem es bei einem Aufbauspiel vor allem auf Organisation, Produktion und Logistik ankommt, der ist in Endzone gut aufgehoben. Die Gefahr, dass zu viele Siedler durch Verstrahlung, Hunger oder Durst sterben, motiviert zum ständigen Optimieren. Zum Schluss ein Lob an die Entwickler: Wie die das Spiel von der Alpha bis zum Release ausgebaut und vor allem auf das Early-Access-Feedback gehört hat, ist vorbildlich!

falls auf Effizienzoptimierung richtet statt auf dramatische Inszenierung.

»Bin mal eben Kippen holen!«

Endzone hat zwar keinen Fog of War, trotzdem könnt ihr auf eurer Map Expeditionen losschicken. Denn Ruinen wie Tankstellen oder Vorstadtsiedlungen bergen brauchba-



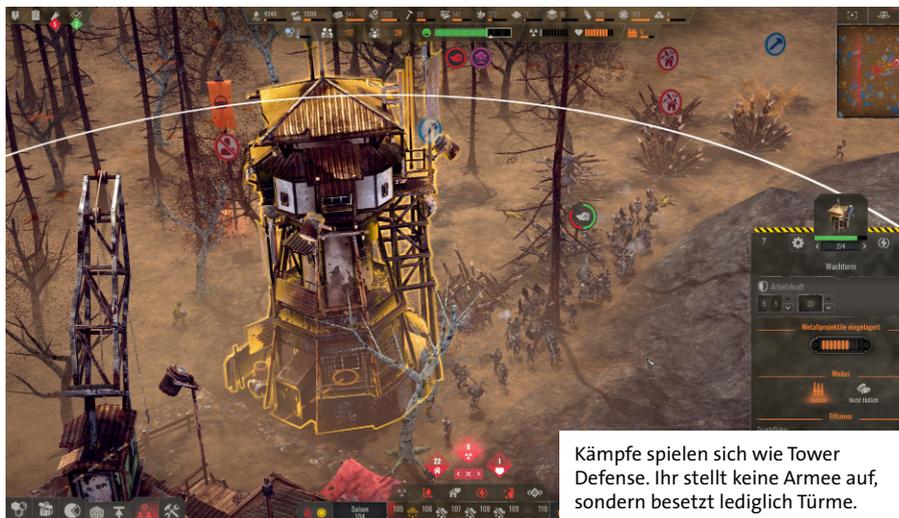
Expeditionen funktionieren wie in Anno 1800: Gebildete, gut ausgerüstete Teilnehmer sind erfolgreicher.

res Zeug, zum Beispiel neue Saatgutsorten. Was es voraussichtlich zu holen gibt, verrät euch ein Kundschafter. Er gibt auch Tipps, wie ihr den Expeditionstrupp zusammensetzen solltet: Wie in Anno 1800 erhöhen bestimmte Fertigkeiten die Erfolgsaussichten, zum Beispiel Teilnehmer mit Schulabschluss oder Metallwerkzeug.

Die Expeditionen selbst sind aber öder als in Anno 1800. Dort fiebern wir unserer Belohnung oft entgegen, weil wir starke Spezialisten, Maschinen oder endlich Vieh für unser Zootier-Set ergattern können. In Endzone sind's Ressourcen und eher unwichtige Beute wie Joints, die vorübergehend glücklicher machen.

Full Gummi Jacket

Endzone hat auch ein rudimentäres Kampfsystem, das allerdings arg aufgesetzt wirkt. Um euch vor Plünderern zu schützen, stellt ihr Wachtürme auf und bestückt sie mit Milizen. Die feuern je nach Einstellung mit Metallmunition oder Gummigeschossen. Sirenentürme demoralisieren anrückende Angreifer, und Barrikadenfelder verlangsamen sie. Die Plünderer ziehen durch eure Siedlung, mopsen Ressourcen und beschädigen Gebäude, bis ihre Moral auf dem Nullpunkt ist. Das spielt sich wie ein simples Tower Defense, ihr könnt auch kei-



Kämpfe spielen sich wie Tower Defense. Ihr stellt keine Armee auf, sondern besetzt lediglich Türme.

ne Mauer oder Palisade hochziehen. Zum Glück lassen sich die Plünderer in den Einstellungen deaktivieren.

Neben dem Überlebensmodus mit seinen vielen Einstellmöglichkeiten fährt Endzone zehn überwiegend gute Szenarios auf. Da müsst ihr mal eure Muttersiedlung mit Vorräten versorgen, eine Siedlung vor dem Kollaps retten oder bei einer Wette Ruinen erforschen, um Pflanzen zu bergen. Das ist zwar nicht spannend inszeniert, spielt sich aber meist interessant, weil die Szenarios bestimmte Bereiche des Spiels behandeln. ★

ENDZONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / FX-4100
GTX 760 / RX 560
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770K / Ryzen 5 1500X
GTX 1080 / RX Vega 64
12 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



in Nahansicht detaillierte Gebäude + guter Soundtrack + zoom- und drehbar - Gebäude auf Distanz sehr ähnlich - maue Animationen

SPIELDESIGN



gut verzahntes Wirtschaftssystem + unterschiedliche Strategien + Wetter und Radioaktivität wirken sich aus - maues Kampfsystem - arg zahlenlastig

BALANCE



acht Schwierigkeitsgrade mit viel Feinjustierung + langes Tutorial + In-Game-Lexikon - leichte Wegfindungsprobleme - Tutorial verschweigt Infos

ATMOSPHERE / STORY



herausfordernder Überlebenskampf + Nebenmissionen + Siedlungsausbau motiviert - Siedler nur Zahlen - kaum besondere Ereignisse

UMFANG



Sandboxmodus + zehn Szenarios + Forschung + Nebenmissionen - unspektakuläre Expeditionen

FAZIT

Survival-Aufbaustrategie mit Schwerpunkt auf die Wirtschaft. Nüchtere Präsentation, Siedler sind nur Human Resources.

