

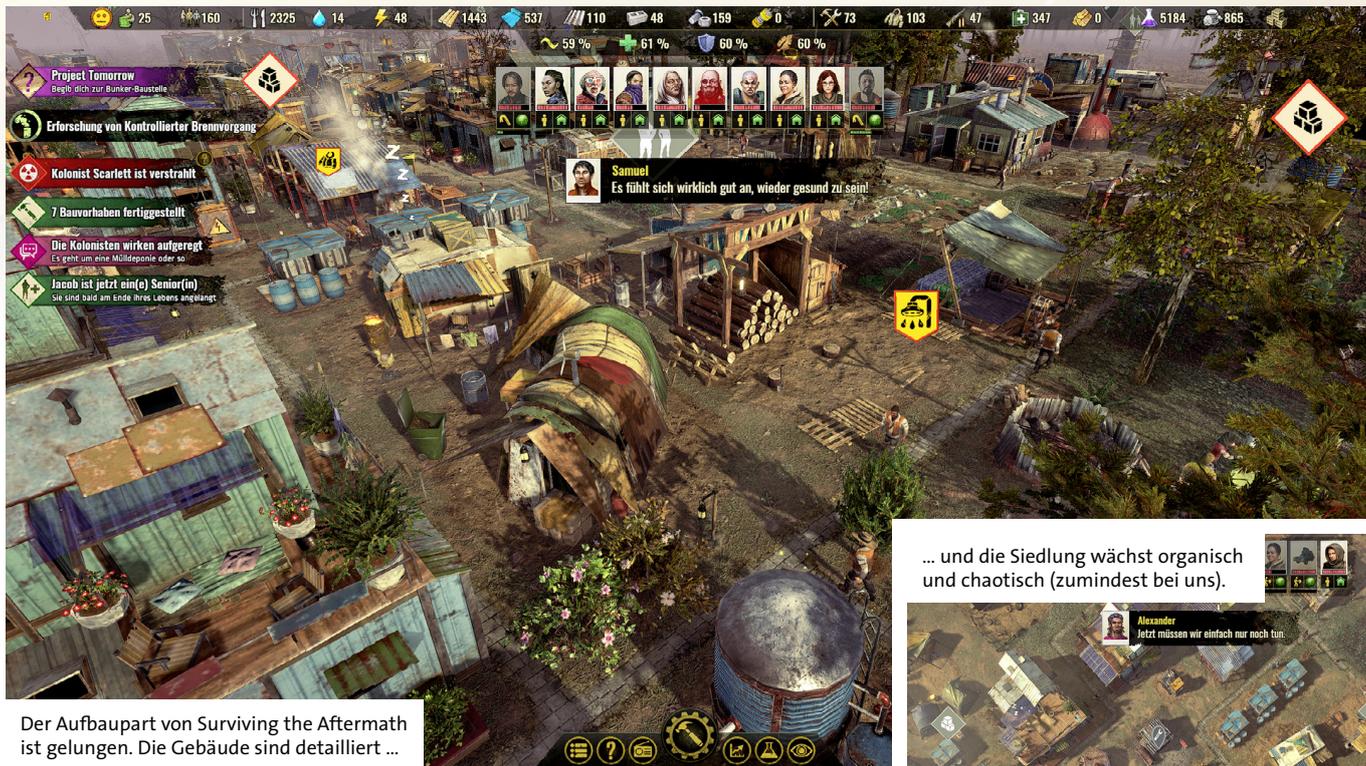
Surviving the Aftermath

AUFBAU BAUT AB

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Iceflake Studios** Termin: **16.11.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam, Epic Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Surviving the Aftermath kombiniert Aufbau und Survival im Stil von Banished mit etwas Story und Erkundung auf einer Weltkarte. Der Test zeigt, ob dieser Mix unterhält – und wie lange.

Von Reiner Hauser



Reiner Hauser

Als unser Autor Reiner Hauser gefragt wurde, ob er ein neues Strategiespiel von Publisher Paradox Interactive testen wolle, war die Sache in circa einer Sekunde klar. Zusammengerechnet hat er in anderen Titel des Hauses ungefähr ... viel zu viele Stunden. Wenn er nicht hin und wieder für GameStar auch andere Titel testen »müsste«, wäre es wohl noch viel mehr Zeit, die in Paradox-Titel fließen würde.

Ein Gutes hat die Apokalypse ja: Danach gibt es eine Menge wiederaufzubauen, was sich eigentlich perfekt für das Genre eignet, das die Thematik schon im Namen trägt – die Aufbaustrategie. Da ist es schon fast verwunderlich, dass sich auf dieser verstrahlten Spielweise bislang hauptsächlich Shooter und Rollenspiele tummeln. Aber nun schafft Paradox Interactive mit seinem finnischen Entwickler Iceflake Studios Abhilfe. In Surviving the Aftermath führt ihr eure Siedlung durch die raue Zeit der Postapokalypse. Abholen will uns der Titel mit einer Mischung aus Städtebausimulation, etwas

Survival und ein paar Rollenspielelementen auf der Weltkarte. Und das gelingt zu Beginn so gut, dass schon eine ziemlich gute Wertung auf dem Zettel stand. Doch mit der (End-)Zeit änderte sich der Eindruck ...

Alles hat seine banalen Gründe

Jede Katastrophe hat seine Gründe. In der Bundesliga nach 14 Spieltagen nur einen Punkt (Negativrekord) zu haben, hat viel mit dem Budget zu tun. Auch das Aussterben der Dinosaurier kam nicht von ungefähr, allenfalls die Theorien dazu. Am wahrscheinlichsten ist, dass ein Meteorit der Vorherrschaft

der Reptilien ein Ende bereitet hat. Und was einmal funktioniert, klappt bestimmt auch ein zweites Mal. Nämlich in Surviving the Aftermath, in dem die durch ewigen Streit abgelenkte Menschheit von einem Meteoritenschauer überrascht wurde. Die Folge: Alles geht kaputt, die Überlebenden hassen sich, machen alles noch mehr kaputt – man kennt das ja. Doch nun kommt ihr ins Spiel und macht alles hoffentlich viel besser.

Der Aufbruch nach dem Untergang

Ihr beginnt mit einer Handvoll Siedler, etwas Nahrung und ein paar Baumaterialien. Das



Wenn die Ressourcen im Umkreis ausgehen, könnt ihr einfach die Arbeitszone verlegen.



Manchmal schließen sich euch Flüchtlinge und Spezialisten an (die ihr alternativ auch anwerben könnt). Sowohl Kolonisten als auch Spezialisten entwickeln keinerlei Individualität.

sind in diesem Spiel zu Beginn Holz und Plastik, mit der Zeit kommen Metall, Beton und elektronische Bauteile dazu. Damit errichtet ihr zuerst einmal Hütten und Zelte, sodass die Einwohner ein Mindestmaß an Komfort genießen können.

Die Zufriedenheit der Siedler bestimmt die Geburtenrate, was in Surviving the Aftermath recht wichtig ist. Denn Muskelkraft ist Mangelware, selbst nach 15 Stunden Spielzeit hatten wir gerade mal etwas über 150 arbeitsfähige Einwohner. Gleichzeitig können die Leute auch vor ihrer Zeit sterben, zum Beispiel an Krankheiten, Unterernährung oder wenn sie in Kälteperioden kein Dach über dem Kopf haben.

Eine Zivilisation aus Schrott

Als Nächstes braucht die Siedlung Wasser vom Fluss oder von Brunnen und frische Nahrung, die ihr von Beerensträuchern pflücken lasst. Eure Siedler (Arbeitsmaschinen ohne echte Individualität) ernten die Sträucher ab, wann immer sie gerade Zeit haben. Praktischerweise müsst ihr kein neues Lager bauen, wenn ein Vorkommen erschöpft ist, sondern könnt einfach den Arbeitsbereich an einen anderen Nahrungsspot verlegen.

Genauso sammelt ihr dann auch Holz, Plastik, Metall und Beton aus Wäldern, kleinen Lagerstätten und Ruinen. Da die allermeisten Tätigkeiten eine feste Jobzuweisung benötigen und ihr eigentlich nie so viele Arbeiter habt, wie ihr gerade bräuchtet, besteht ein erheblicher Teil des Siedlungsmanagements aus dem Hin- und Herschieben von Arbeitern auf gerade benötigte Jobs. Dass es kein Priorisierungs-Tool wie in vergleichbaren Kolonie-Sims gibt, macht die Sache nicht leichter.

Sobald die nahegelegenen Rohstoffe aufgebraucht sind, müsst ihr die Siedlungskarte mit Hilfe von Spähtürmen aufdecken. Nur so kommt ihr an neue Grundressourcen,

zumindest bis ihr auf der Weltkarte (dazu kommen wir gleich) neutrale Siedlungen zum Handeln findet. Ansonsten siedelt ihr ganz normal vor euch hin. Ihr baut Straßen, Lagerhäuser, Felder, Ställe, Verarbeitungsbetriebe, Schulen, Lazarette und Unterhaltungsgebäude. All das passiert in einem grafisch hochwertig produzierten Fallout-Look, der schon was hermacht. Auch Dekorationen wie Sträucher, Bäume und Lampen schaltet ihr im Verlauf der Partie frei und könnt damit die Siedlung noch etwas lebendiger und wohnlicher gestalten.

Spezialisten erforschen die Welt

Da der Aufbaupart zwar gut funktioniert, aber eben doch lediglich mit wenigen Mechaniken aufwartet, haben sich die Entwickler noch etwas obendrauf ausgedacht: die Weltkarte. Die Welt von Surviving the Aftermath ist in Sektoren eingeteilt, die ihr mit sogenannten Spezialisten erkundet. Das sind Heldencharaktere, die je nach Klasse besonders gut in Forschung, Kampf, Plündern und Fortbewegung sind. Ihr startet mit zwei dieser Kameraden und könnt mit bis zu zehn davon umherziehen, das Anwerben kostet allerdings Geld.

In einem erkundeten Sektor findet ihr dann Hotspots, die ihr ausforschen, plündern oder befrieden könnt. Ihr erhaltet dafür seltene Materialien für eure Siedlung (etwa Elektronikbauteile), Kleidung, Medikamente und Waffen. Forschungspunkte dürft ihr direkt in neue Technologien investieren, die neue

Gebäude und Boni freischalten. Zusätzlich erzählt das Spiel auf der Weltkarte auch seine Rahmenhandlung. Ihr werdet von Spot zu Spot geschickt und müsst stets irgendwelche irren Banden bekämpfen.

Der Weltkartenüberbau ist halbgar

Allerdings hört sich das spektakulärer an, als es ist. Die Kämpfe bestehen nur aus einem direkten Abgleich von Angriffskraft und Gesundheit, gefährliche Forschungs- und Plünderspots ziehen einfach pro Tag eine festgelegte Menge an Leben ab. Selbst die Belohnungen stehen vorher schon fest. Überraschungen gibt es also keine. Eure Eigenleistung besteht deshalb nur darin, die Aktionspunkte effektiv zu nutzen und so viel aus einer Erkundungstour herauszuholen wie möglich, bevor ihr den Spezialisten zum Heilen zurückschicken müsst.

Wenn ihr ineffizient vorgeht, streckt das lediglich die Spielzeit. Selbst wenn ihr mal einen Helden durch Unachtsamkeit verlieren solltet, könnt ihr einfach einen neuen anheuern. Denn die Spezialisten leveln nicht auf und können auch nicht mit Items ausgestattet werden. Sie haben lediglich eine kurze Biografie, melden sich aber nie zu Wort und entwickeln so nicht mal einen Hauch von Eigenleben.

Hier verschenkt Surviving the Aftermath eine Menge Potenzial. Wie beim ganzen Endgame wirkt es so, als wäre deutlich mehr geplant gewesen, das am Ende nicht mehr umgesetzt werden konnte.



Ihr müsst stets die Zufriedenheit eurer Kolonisten im Auge behalten. Sonst vermehren sie sich kaum oder verlassen sogar die Siedlung.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch das Setting Postapokalypse zusagt.
- ... ihr Pixeloptik nicht mehr sehen könnt.
- ... ihr mit Survival-Elementen leben könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine packende Story erwartet.
- ... ihr nach Wiederspielwert sucht.
- ... ihr Menüfummelci fürchtet.



Manchmal kommen Banditen vorbei ...



... die euch angreifen, wenn ihr nicht auf ihre Forderungen eingeht. Wenn das Tor fällt, müssen die Einwohner und Spezialisten kämpfen und können dabei sterben.



Mit den Spezialisten erkundet ihr die in Sektoren unterteilte Weltkarte, sammelt besondere Materialien und Forschungspunkte ein oder bekämpft feindliche Lager.



Durch die Forschung schaltet ihr neue Gebäude und Mechaniken frei. Die Umweltstation, die radioaktiven Müll entsorgt, braucht Strom (links: Transformatoren, Sonnen- und Windgeneratoren).

Inhaltsleere bei der Story und im Lategame

Denn auch der Aufbauspaß rund um eure Heimatbasis schwindet, wenn der Grind auf der Weltkarte beginnt. Daran ist vor allem ein schlechtes Ressourcen-Balancing schuld.

Der Gebäudebau und selbst die meisten verarbeitenden Prozesse wie Kleidung und Elektronikteile verbrauchen im Vergleich zu den anderen Rohstoffen zu viel Metall, sodass ein Flaschenhals bei der Produktion und dem Ausbau der Siedlung entsteht. Erst wenn ihr im Geld schwimmt, könnt ihr fehlendes Material einfach bei neutralen Gruppierungen erhandeln, die ihr auf der Weltkarte treffen könnt und die genau wie die Spezialisten storytechnisch völlig blass bleiben.

Apropos blass bleiben. Ihr habt es vielleicht zwischen den Zeilen gelesen: Auch die Rahmenhandlung enttäuscht. Außer ein paar Postapokypse-Klischees (verrückte Punk-Banden wollen noch mehr Zerstörung) hat sie nichts zu bieten. Es kommt keinerlei Spannung auf und regt nicht zum Nachdenken an. Nur gelegentliche Events rund um eure Bevölkerung bringt etwas Storyatmosphäre.

Der Aufbauart rettet das Spiel

Trotz der angesprochenen Balancing-Probleme ist daher ganz klar der Siedlungsbau die Stärke des Spiels. Neben einer gut verzahnten Simulation rund um Nahrung, Gesundheit und Jobs bringen zwei weitere System-Spieltiefe: Zum einen leidet die Bevölkerung unter der verschmutzten Umwelt, was sich durch »Verstrahlung« äußert. Regelmäßig werden die Siedler krank, wenn sie auf ihrem Arbeitsweg an offenen Deponien vorbei müssen oder der Fallout mit dem Regen kommt.

Da helfen dann nur Arztbehandlungen, idealerweise mit Jodtabletten, die ihr nur durch das Plündern oder Handeln auf der Weltkarte bekommen könnt. Den radioaktiven Müll werdet ihr wiederum nur mit Umweltstationen los, die ihrerseits Strom benötigen. Den Umgang mit Strom müsst ihr aber erst erforschen und die Bauteile zusammentragen.

Ähnliche Zusammenhänge ergeben sich auch mit anderen Katastrophen wie Dürren und Pandemien, die in regelmäßigen Abständen

den eure Siedlung heimsuchen. Man merkt, dass in diese Systeme viel Zeit geflossen ist. Sie funktionieren und machen Spaß – zumindest so lange, bis die Spielzeit durch unnötigen Grind gestreckt wird und sich das Fehlen von Lategame-Inhalten bemerkbar macht. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Surviving the Aftermath ist ein gutes Spiel. Gerade der Aufbau meiner Fallout-Siedlung hat mir Spaß gemacht, unter anderem weil die Kernmechaniken kompetent umgesetzt sind und sich die Grafik echt sehen lassen kann. Bis zum bitteren Ende gespielt habe ich es dann aber nur um des Tests Willen. Denn nach spätestens zehn Stunden Spielzeit stellte sich ein eintöniger Grind rund um bestimmte Rohstoffe und das Abklappern der Weltkarte ein.

Es ist natürlich nur Spekulation, aber auf mich macht Surviving the Aftermath den Eindruck, als hätte man nach zwei Dritteln der Entwicklungszeit gesagt: So, das Ding muss jetzt raus. Macht fertig, was ihr habt, und schneidet den Rest weg! Das würde erklären, warum aus der Story und der Weltkartenmechanik nicht mehr gemacht wurde. Potenzial wäre nämlich eine Menge da.

Trotz alledem ist Surviving the Aftermath kein Reifall. Wenn euch das Setting besonders reizt, werdet ihr einen Kauf (oder das Herunterladen, wenn ihr den Xbox Game Pass habt) nicht bereuen, da bin ich ziemlich sicher. Und wenn ihr noch unerschlossen seid, wartet einfach ein paar Monate. Ich könnte mir gut vorstellen, dass die Entwickler bis dahin einiges an spannenden Inhalten nachschieben werden.

SURVIVING THE AFTERMATH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2500K / AMD FX-6350	5 3570K / Ryzen 3 2200G
GTX 580 / Radeon HD 7870	GTX 770 / Radeon R9 380
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ detaillierte Grafik ⊕ Erzählung teilweise vertont
- ⊕ Lichtstimmung ändert sich ⊕ Event- und Storygrafiken
- ⊖ Gebäude schwer zu unterscheiden

SPIELDESIGN

- ⊕ Aufbaumechanik ⊕ Katastrophen ⊕ Spezialisten und Weltkarte
- ⊖ strategischer Überbau fällt später ab
- ⊖ Jobverteilung manchmal nervig

BALANCE

- ⊕ jeder Einwohner wertvoll ⊕ nie unfair
- ⊖ Ablauf vorhersehbar
- ⊖ ständige Knappheit nervt
- ⊖ im Lategame fehlt jede Herausforderung

ATMOSPHERE / STORY

- ⊕ Aufbau-Flair kommt rüber ⊕ Gefühl von Aufbruch
- ⊕ Postapokypse gut umgesetzt
- ⊖ uninspiriertes Setting
- ⊖ Rahmenhandlung öde

UMFANG

- ⊕ Schwierigkeitsgrad anpassbar ⊕ umfangreiche Forschungsbäume
- ⊕ Events lockern auf
- ⊖ Spielzeit durch Grind gestreckt
- ⊖ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Surviving the Aftermath bietet soliden Aufbauspaß, verspielt hinten raus durch Grind und fehlende Inhalte jedoch Potenzial.

