

Endzone 2

AUFBAUSPIEL FÜR FALLOUT-FANS

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Gentlymad Games** Termin: **1. Quartal 2025**

Das Ödland-Abenteuer fühlt sich noch eigenständiger als der Vorgänger an. Das verdankt es neuen Wegen, die einige Gefahren mitbringen. Von Fabiano Uslenghi

Jeder Ödland-Reisende weiß: Wer viel finden will, muss auch viel riskieren. Das gilt im Falle von Endzone 2 nicht nur für die wackeren Überlebenden der Post-Apokalypse, sondern durchaus auch für Entwickler. Denn Endzone 2 ist eben nicht einfach nur größer oder hübscher – obwohl beides zutrifft. Aber das Team nimmt sich auch Kritikpunkte am Vorgänger zu Herzen und findet überraschende Lösungen. Genau diese Lösungen könnten aber auch zur Stolperfalle werden.

Ein Paradies für Schrottsammler

Endzone 2 ist wie sein Vorgänger selbstverständlich ein Aufbauspiel. Glücklicherweise lässt sich dieser Unterbau immer recht schnell abhaken. Denn was den reinen Aufbauaspekt angeht, bleibt Endzone 2 dem altbewährten Konzept treu. Wenn das Dorfzentrum steht, muss die grundsätzliche Versorgung gewährleistet werden. Jeder Bewohner in der Stadt hofft auf ausreichend Nahrung und vor allem Wasser. Letzteres spendet dabei meist ein kleiner See in der

Nähe. Den Anfang der Siedlung macht damit ein Steg, von wo die Bewohner eben Wasser schöpfen, eine Sammlerhütte für Waldfrüchte und dann noch zwei Lager. Eins für Holz und eins für Schrott. Schrott ist dann schon der erste Indikator (neben den allgegenwärtigen Stadtruinen), dass wir uns eben in der Postapokalypse befinden. Zum Endzone-Charme gehörte bereits im Vorgänger, dass wir zusammengeschusterte Schrotthäuser bauen. In Endzone 2 hausen die Menschen anfänglich sogar in Zelten.

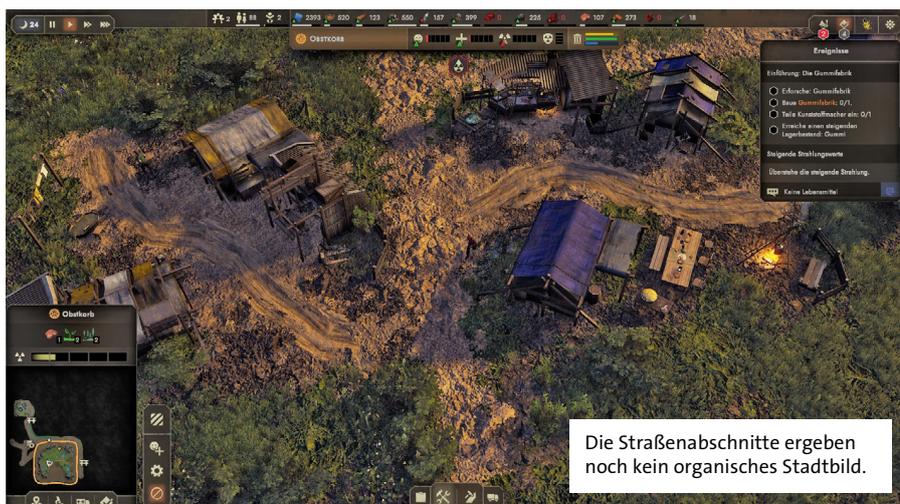
Überall sind Zonen

So weit bleibt alles beim Alten. Auch die Arbeitskraft muss wieder auf freie Stellen verteilt und nötigenfalls umsortiert werden. Wird etwa die Nahrung knapp, muss auch mal der Holzfäller angeln gehen. Neu sind in Endzone 2 die Gebäudezonen. Verschiedene Gebäude können sich in Endzone 2 gegenseitig fördern, wenn sie entsprechend nahe beieinander stehen. Beispielsweise unterstützt eine nahe gelegene Zisterne ei-

nen Wassersteg, während ein Arzneimittelhersteller von einer Sumpffarm profitiert. Gleichzeitig können sich Gebäude gegenseitig behindern. Zwei Brunnen, die zu nah beieinander stehen, senken ihre Produktion. Das sorgt für ein paar dankbare Puzzleherausforderungen und zwingt auch mal zu Kompromissen. Zumal auch Wohnhäuser je nach Typ andere Gewerbe boosten. Ökologische Zelte unterstützen landwirtschaftliche Gebäude wie Plantagen, ökonomische dagegen eher handwerkliche wie Werkstätten.

Die Vereinfachung schlägt zu

Ein interessanter Ansatz, der allerdings auch Schattenseiten hat. Denn in Endzone 2 wird eure Bevölkerung nicht mehr real simuliert. Ihr könnt also nicht mehr auf jeden Bewohner klicken und dann erfahren, was ihm oder ihr gerade fehlt. Waren werden nicht mehr wirklich von der Produktionsstätte ins Warenzentrum transportiert, Leute haben keine feste Arbeitsstelle, sondern arbeiten da, wo gerade ein Platz belegt werden soll.



Die herumwuselnden Bewohner sind also kein realer Indikator dafür, wie die Wirtschaft läuft. Sie machen immer irgendwas. Einer meiner Einwohner hat seinen Tag als Schrottsammler begonnen, ist dann zum Brunnen gerannt, vom Brunnen zum Arzneimittelhersteller und von dort zur Werkstatt – ein wahrer Tausendsassa! Die Simulation findet in Endzone 2 im Hintergrund statt, nicht auf dem Bildschirm. Der Einflussbereich der Gebäude gleicht also die fehlen-

den Warentransporte lediglich aus, indem sie die Produktion durch unmittelbare Nähe automatisch buffen. Das wird nicht jedem gefallen, drückt aber eher auf die Atmosphäre, nicht auf die Spielbarkeit. Das Team will damit dem Kritikpunkt des Vorgängers entgegenwirken, dass die Laufwege der Menschen oft nicht nachvollziehbar waren – so wie es jetzt ist, ist es aber sicherlich auch nicht ganz perfekt. Hier soll sich durchaus noch etwas tun, damit die Laufwege ein we-

nig mehr Sinn ergeben. Insgesamt scheint das Team in Endzone 2 viel zu vereinfachen. Dazu gehört auch die atomare Grundverseuchung. Die ist jetzt nicht mehr innerhalb einer Zone in einzelnen Bereichen sichtbar, sondern betrifft die gesamte Zone (nicht aber den gesamten Sektor!). Elektrizität gibt es ebenfalls noch nicht, soll als Feature im Verlauf des Early Access allerdings noch kommen. Diese Vereinfachungen haben außerdem einen konkreten Grund: In Endzone 2 könnt ihr deutlich mehr und größere Städte verwalten als noch im Vorgänger, weshalb euch die Entwickler ein wenig Last von den Schultern nehmen wollen. Ob dieser Plan aufgeht, wird sich natürlich erst im Verlauf der Early-Access-Phase zeigen.

Schicke Endzeit

Grundsätzlich bleibt die Endzeitatmosphäre selbst ohne Bürgersimulation erhalten. Und das, obwohl die Tristesse etwas abgenommen hat. Im Vorgänger schien Braun in sämtlichen Stufen den Ton anzugeben. Jetzt sind viel sattere Farben zu finden. Die Welt sieht lebendiger, frischer und grüner aus. Gleichzeitig sorgen Stadtruinen und Schrotthäuser für postapokalyptisches Flair. Weniger schick fanden wir allerdings die Designs mancher Gebäude. In Endzone 2 gehört zu jedem davon gleichzeitig noch ein automatischer Straßenabschnitt, der im Falle der ersten Wohnzelle sogar mitten durch das Gebäude führt. Dadurch wirken die Gebäude beim Platzieren enorm unorganisch, da diese integrierten Wege oft abrupt im Nichts enden. Besser wird das natürlich, wenn man sie bewusst mit Straßen verbindet, aber auch dann ergibt das Geflecht bisher selten ein stimmiges Gesamtbild.

Anno 2171

Was dagegen für mehr Stimmung sorgt, ist die Welt an sich. Besser gesagt: ihr Aufbau. Im ersten Teil konnten wir mit unserer Siedlung durchaus einiges an Fläche abdecken – doch in Endzone 2 fühlt es sich wirklich danach an, einen ganzen Landstrich mit neuem Leben zu füllen. Hier nähert sich das Aufbauspiel sogar Anno an, denn wie in Ubisofts Aufbauserie können wir auch in Endzone 2 neben einer Hauptzone viele weitere Zonen besiedeln. Theoretisch steht es uns sogar gänzlich frei zu entscheiden, wo wir den ersten Grundstein legen wollen. Statt



Ein Sektor muss durch eine Brücke erschlossen werden. Jede Anhöhe bietet Platz für eine Siedlung.



Der Kreis zeigt an, welche Gebäude vom Einflussbereich der Plantage mit Boni profitieren.



Wo ein Bewohner arbeitet und wie er dorthin kommt, ist in Endzone 2 für die Warenproduktion egal.



Um eine Siedlung zu gründen, bauen wir zuerst eine Anlaufstelle, an der unser Bus Waren abliefern.



Spannender sind Expeditionen, bei denen wir aktiv das Gelände absuchen und kleine Aufgaben lösen.

mit dem Schiff düsen wir hier jedoch mit einem kleinen Bus über zerklüftete Straßen. Anstelle von Inseln dienen gelegentliche Hochplateaus als Siedlungsorte, die verschiedene Vorteile bieten können.

Zonen und Sektoren

Die Spielwelt ist dabei neben Zonen auch noch in Sektoren unterteilt, die durch einen Fluss getrennt werden. Ressourcen für fortgeschrittene Warenketten wie Jod kommen erst in späteren Sektoren vor, was früher oder später zur motivierenden Expansion zwingt. Sollte einer Siedlung ein essenzieller Zugang mal fehlen, entstehen Abhängigkeiten zu anderen Endzonen. Entsprechend richten wir Warenrouten ein und weisen diesen schließlich Fahrzeuge zu, die Waren dann von einer Zone in die nächste liefern. Ein simples System, Anno-Fans wissen aber, dass sich solche Handelsgeflechte stundenlang optimieren lassen. Ob das hier ähnlich lange motiviert, lässt sich nach der kurzen Zeit mit dem Spiel und mit begrenzten Ressourcen noch nicht sagen.

Plötzlich Point&Click-Adventure

Um noch mehr Routen anzulegen, sind noch mehr Fahrzeuge nötig – im Early Access dann sogar gänzlich andere Modelle. Die werden dann entsprechend gebaut, solange die notwendigen Ressourcen im Lager liegen. Die Fahrzeuge können wir aber ergänzend auch für kleine Erkundungsreisen einsetzen. Gelegentlich stoßen wir dabei auf Ruinen, die ein paar zusätzliche Ressourcen abwerfen. Oder gar auf solche, bei denen sich eine Erkundung lohnt.

Das Erkunden war ein Punkt im Vorgänger, bei dem sich viele Fans ein wenig mehr Interaktivität erhofft hatten. Im zweiten Teil sind diese Trips jetzt vollständig spielbar. Das Ganze erinnert an kleine Point&Click-Rätsel. Wir steuern also per Maus eine erkundende Person durch die Anlage und können durch simples Klicken Mülltonnen, Schränke oder Tresore plündern.

Schatzsuche

Einige dieser Schatztruhen sind aber auch verborgen. An einer Baustelle müssen die



Plünderer daher erstmal einen Kran mit einer Baggerschaufel kombinieren und danach den Baggerkran aktiv steuern, damit er die Ressourcen unter der Erde freilegt. Solch einen Aufwand hat nicht mal Anno 1800 für seine Expeditionen betrieben. Damit zieht uns Endzone 2 viel stärker in sein Setting und fühlt sich ganz anders an, als man es von anderen Aufbauspielen gewohnt ist. Allerdings bringt ein derartiger Fokus aufs Erkunden auch ein paar absehbare Nachteile mit sich. Sehr wahrscheinlich wird es nicht derart viele unterschiedliche Orte geben, damit das Erkunden auch immer frisch bleibt. Schon in der Demo haben wir zweimal quasi die gleiche Garage nach dem gleichen Muster durchstöbert. Klar, die Vielfalt wird sich bis zum vollwertigen Release noch drastisch vergrößern – aber Wiederholung ist trotzdem unvermeidbar. Wie wird verhindert, dass die Leute nicht zu früh von den ewig gleichen Rätseln genervt sind? Das wird eine der Fragen, auf die das Team bei Gentlymad noch eine Antwort finden muss.

Tapfer oder töricht?

Insgesamt erstaunt es schon, wie anders sich Endzone 2 bisweilen anfühlt. Damit hebt sich der zweite Teil von vielen anderen Aufbauspielen deutlicher ab. Selbst mit der Endzeitthematik fehlte dem Vorgänger in meinen Augen ein wenig das Besondere. Endzone 2 fühlt sich von Beginn an einzigartig an. Immerhin geht es direkt damit los, dass wir im Van durch eine zerstörte Welt tuckern, und das ist ein Spielanfang, wie ich

ihn in einem Aufbauspiel noch nie gesehen habe! Auch das allgemeine Erkunden dieser verwüsteten Welt bringt Atmosphäre und Eigenständigkeit mit sich. Viel mehr, als das Sandstürme oder atomarer Regen jemals könnten. Gleichzeitig vereinfacht Endzone 2 sehr viel, um diesen neuen Fokus auf viele Siedlungen und Ödland-Erkundung leicht verdaulich zu gestalten. Man geht aber eben das Risiko ein, ein paar alteingesessene Fans zu verschrecken. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Endzone 2 ist eins von diesen Spielen, die mich zerreißen. Ich mag wirklich sehr, wie anders sich das alles anfühlt und wie Endzone 2 mir das Gefühl gibt, mal was Frisches zu spielen. Dafür reichen in einem meist recht innovationsarmen Genre wie der Aufbastrategie eben schon Kleinigkeiten, wie wenn ich ausnahmsweise mal mit einem Van durchs Ödland brettere statt mit einem Segelschiff über den Ozean. Die spielbaren Erkundungsmissionen sind obendrein eine nette Abwechslung. Insgesamt merkt man, dass die Entwicklerinnen und Entwickler die Kritik am Vorgänger durchaus sehr ernst nehmen und es diesmal besser machen wollen – selbst wenn sie dafür Kompromisse eingehen. Die sind nur eben auch immer ein Wagnis. Das zeigen etwa die neuen Expeditionen. Irgendwann habe ich sicherlich keinen Spaß mehr daran, immer die gleichen Rätsel zu lösen, und will einfach nur noch Loot. Und persönlich mag ich es ja immer lieber, wenn ich meinen Warenketten durch die Straßen folgen kann, was es in Endzone 2 bislang überhaupt nicht gibt. Trotzdem ist mir die Lust noch lange nicht vergangen, zumal bis zum Release noch viel passieren kann und wird. Hier setzt das Studio auf das Vertrauen ihrer Fans, die im Early Access auf einige Features verzichten müssen, die es im Vorgänger bereits gab. Doch so haben die Fans die Möglichkeit, mit Feedback die Entwicklung zu beeinflussen. Und es wäre nicht das erste Mal, dass sich gegenseitiges Vertrauen bei so einem Spiel doppelt auszahlt.

