



Satisfactory

ALIENS AM FLIESSBAND

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Coffee Stain Publishing** Entwickler: **Coffee Stain Studios** Termin: **19.3.2019 (Early Access)** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)**

Wenn Factorio der Pixel-Schwerstarbeiter der Aufbausimulationen ist, dürfte Satisfactory in seiner finalen Version der Hochglanz-Edel-Industriemogul werden.

Von Florian Zandt

Coffee Stain Studios machen ernst – zumindest ein bisschen. Trotzdem lassen es sich die Entwickler des Goat Simulators nicht nehmen, den auf dem Papier recht drögen Industrialisierungssimulator Satisfactory mit einer Prise Witz und Sarkasmus zu garnieren. Denn das Trainingsvideo, das ihr als auf einen fremden Planeten entsandter Ingenieur

der ominösen Firma Ficsit Inc. zum Spielstart präsentiert bekommt, könnte so auch in einem Spiel der Fallout-Reihe laufen: Während ihr in einer Raumkapsel auf eine der drei auswählbaren Planetenoberflächen (Wüste, Urwald, gemäßigtes Terrain) zu saust, erklärt euch ein grünes Männchen, wie ihr eure neue Heimat am besten aus-

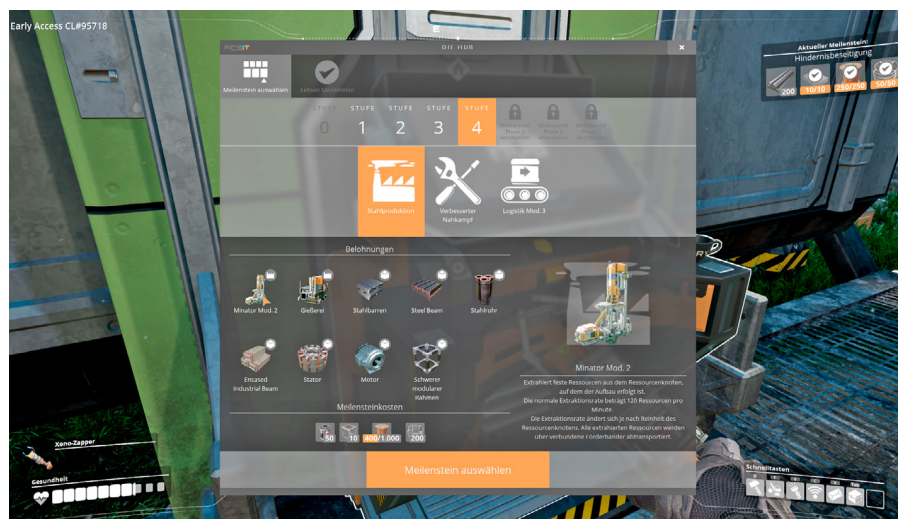
beutet: ohne Rücksicht auf Verluste und mit der neuesten Fertigungstechnologie.

Scanner, Meißel, Hub

Der Auftrag ist simpel: Allerlei Bauteile herstellen, einen gigantischen Weltalllift in die Landschaft pflanzen und damit Technik wie Rotoren, Motoren und Computerchips für



Satisfactory ist für einen »richtigen« Test noch viel zu unfertig. Trotzdem wollen wir euch natürlich bei der Kaufentscheidung nicht im Stich lassen, schließlich kostet das Spiel schon jetzt bares Geld. Deshalb findet ihr hier einen »Early-Access-Test« – ohne Wertung, aber mit eindeutigen Aussagen zur aktuellen Qualität des Spiels.



Im Hub könnt ihr sogenannte Meilensteine freischalten. Die ermöglichen euch den Bau neuer Gebäude, das Scannen nach neuen Ressourcen und die Herstellung von Bauteilen.

das mysteriöse Project Assembly in die Atmosphäre schießen. Was sich dahinter verbirgt, wird in der derzeitigen Early-Access-Version von Satisfactory noch nicht mal im Ansatz klar. Allerdings haben die Macher versprochen, dass ihr euch nicht nur um effiziente Produktionsketten kümmern werdet, sondern auch eine waschechte Story erleben sollt. Bislang müsst ihr euch diese allerdings genau wie die Grundlage für eure Fließbandfertigung selbst zusammenbauen.

Zu Beginn des Spiels zerlegt ihr eure Raumkapsel, um aus den Bauteilen euren sogenannten Hub herzustellen. Dort könnt ihr nicht nur Proben von Flora und Fauna erforschen und dadurch Baupläne freischalten, sondern auch Rohstoffe an der Werkbank per Hand weiterverarbeiten. Um an diese zu kommen, scannt ihr die enorm hübsche Umgebung zunächst nach Eisenervorkommen, baut die mit einem Meißel ab und gießt Eisenstangen oder -platten.

Daraus könnt ihr wiederum erste Gebäude wie die Ausrüstungswerkstatt bauen, in der ihr mobile Minatoren herstellt, die für euch im Boden nach Rohstoffen bohren. Das ist aber nur der erste Schritt in der Optimierung und Automatisierung der Produktionsketten. Denn wenn ihr euer Netz aus Fabrikgebäuden klug aufbaut, läuft wirklich alles automatisch ab. Ein Praxisbeispiel: Nachdem ihr einen der großen Miner auf einer Kupferader platziert habt, fördert dieser Roherz. Das leitet ihr mit frei platzierbaren Fließbändern an einen Schmelzofen weiter, in dem das Erz zu Kupferbarren verarbeitet wird. Die wiederum könnt ihr über Förderbänder an Konstruktor-schicken, die daraus Draht herstellen. Ein weiterer Konstruktor könnte daraus nun beispielsweise Kabel wickeln.

Netzwerker gesucht

Damit die Maschinen ihren Betrieb aufnehmen können, müsst ihr allerdings auch ein Netz aus Strommasten und Leitungen aufbauen. Die werden, zumindest bis ihr den Kohleabbau erforscht, von Biomassegeneratoren mit Saft versorgt. Damit die wiederum laufen, müsst ihr die benötigte Biomasse in Form von Blättern und Holz in der Spielwelt zusammensuchen und wiederverwerten. Dieses Beispiel bildet nur die grundlegendsten Möglichkeiten des Spiels ab und lässt sich fast unendlich lange weiterführen.

Um diese Gebäude freizuschalten, müsst ihr allerdings bestimmte Meilensteine erfüllen. Dafür sammelt und bastelt ihr eine vorgegebene Anzahl an Materialien zusammen, schickt diese im Hub ins All und schaltet dadurch weitere Technologiezweige frei. So erhaltet ihr nicht nur Zugang zu neuen Gebäuden aus den Kategorien Logistik, Energie oder Fertigung sowie zu Fahrzeugen und Rohstoffen, sondern auch zu Bauplänen für verbesserte Ausrüstungsgegenstände wie Farbpistolen oder Signalmarker.

Das alles klingt schon auf dem Papier furchtbar kompliziert und verschachtelt. Und auch in der Praxis solltet ihr euch vor-



Mit dem Schlepper und dem Truck gibt es bislang zwei motorisierte Fahrzeuge im Spiel. Die steuern sich allerdings eher behäbig und sperrig. Richtig schnell ist man damit nicht.

her am besten einen Geländeplan anlegen. Sonst sind Materialstaus, Fließbandchaos und das Ausweichen auf die händische Herstellung von Ressourcen vorprogrammiert. Handarbeit solltet ihr aber um jeden Preis vermeiden, denn die ist wirklich enorm langsam und dröge. Hier müsste der Entwickler noch mit einem variablen Schwierigkeitsgrad für Anfänger nachbessern.

Umso leichter ist es allerdings, sich auf den fremden Planeten zurechtzufinden und zu überleben. Survival-Elemente gibt es bis auf eine Lebensenergieanzeige keine, und euch feindlich gesinnte Viecher sind enorm rar gesät – ein bisschen zu rar, um Waffen wie den Xeno-Basher oder die Rebar-Gun zu rechtfertigen. Immerhin bleibt euch so genug Zeit, die Schönheit der Alienlandschaften aufzusaugen. Denn hier hat Coffee Stain Studios wirklich ganze Arbeit geleistet.

Wunderschöne Welten

Während eure Maschinen im Hintergrund vor sich hinrumpeln und die Fließbänder unter Last ächzen, stromert ihr entweder zu Fuß oder später mit Fahrzeugen durch wunderschön texturierte Alienwälder mit toll animierten Tümpeln und Seen, Wiesen und Wüsten. Die wurden allesamt von Hand gebaut und beweisen ein enormes Händchen für Atmosphäre seitens der Macher.

Auf eurer Reise begegnet ihr riesengroßen Alienechsen oder papageienartigen Vogelviechern, aber auch dem ein oder anderen böartigen Biest, das sein Revier verteidigen will. Die Bewegungsabläufe und Animationen der Fauna lassen bislang noch etwas zu wünschen übrig, ebenso wie das sperrige Kampfsystem mit seinen kruden Hitboxen. Immerhin hat die Pirsch einen Sinn: Sammelt ihr etwa genug Alienpanzer, könnt ihr den Bauplan für einen Gegenstand freischalten, der euch mehr Schaden aushalten lässt. Theoretisch können euch sowohl bei der Erschaffung einer maximal optimierten Fabrikwelt als auch beim Kampf gegen widerborstige Alienviecher bis zu drei weitere Ingenieure unterstützen. In der Praxis ist die

Multiplayer-Funktion bislang allerdings unausgegoren und die Verbindungen sind oft nicht wirklich stabil. Auch Server und Lobby fehlen, sodass ihr nur im Koop-Modus mit euren Freunden bauen könnt.

Momentan wirkt die Welt von Satisfactory zwar schön, aber auch ein bisschen leer. Ob die Entwickler es noch schaffen, dem Spiel genug Leben einzuhauchen, bleibt abzuwarten. Denn das hübsche Äußere und der Humor des Spiels reichen aktuell noch nicht ganz dazu aus, um das digitale Fallbeispiel zum Thema Ressourcenausbeutung und Industrialisierung schon jetzt uneingeschränkt empfehlenswert zu machen. ★



Florian Zandt
@zandterbird

Man muss schon ein besonderes Faible für effiziente Arbeitsabläufe haben, um sich in Satisfactory wirklich zu Hause zu fühlen, zumindest zum jetzigen Zeitpunkt. Obwohl die Erforschung neuer Technologien und das Erkunden der farbenfrohen und detailreichen Welt ihren Reiz haben, fehlt mir noch das gewisse Etwas, das mich dranbleiben lässt. Der Grundstein dafür ist allerdings schon gelegt und meine Neugierde geweckt. Die Mitarbeit an einem mysteriösen Forschungsprogramm, der gigantische Weltalllift und die zahllosen Gerätschaften und Ressourcen, die ich damit in die Atmosphäre jagen soll – warum das alles? Wer oder was steckt hinter dem großen Plan der Ficsit Inc.? Und wie spielen automatisierte Produktionsketten von der Förderung von Eisenerz bis zum Bau eines Allradfahrzeugs dort mit hinein? Bis diese Fragen geklärt sind, ist die Early-Access-Version der Aufbausimulation wirklich nur Fließbandfanatikern zu empfehlen, die gerne ins Blaue hineinbauen. Denn viel mehr als das und eine wirklich sehr hübsche Spielwelt hat das Spiel noch nicht zu bieten.