

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr ungestört Siedlungen errichten wollt.
- ... ihr Voxel-Grafik mögt.
- ... ihr gerne Transportketten aufbaut.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr eine handfeste Bedrohung braucht.
- ... ihr hohe Storyansprüche habt.
- ... ihr auf einen Mehrspielermodus Wert legt.

Kubifaktorium

# FACTORIO FÜR EINSTEIGER

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Mirko Seithe** Entwickler: **Mirko Seithe** Termin: **16.12.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Mit Factorio als großem Vorbild und Klötzchen-Look à la Minecraft richtet sich Kubifaktorium vor allem an jene Sorte Spieler, die gerne ungestört vor sich hin bauen. Von Enrico Marx

Der Kampf ums Überleben in Frostpunk, dutzende Zivilisationsstufen mit unterschiedlichen Bedürfnissen in Anno, riesige, automatisierte Fabriken in Factorio, bei denen uns der Kopf raucht: Das Genre der Aufbaustrategie ist enorm komplex und schreckt daher oft neue Spieler ab. Hier setzt das überschaubare Kubifaktorium an, das zu großen Teilen im Alleingang von Wirtschaftswissenschaftler Mirko Seithe entwickelt wird und eine sehr einsteigerfreundliche Erfahrung bietet. Aber reicht das, um den Genre-Topiteln den Rang abzulaufen? Wir haben Kubifaktorium 30 Stunden lang

auf Herz und Tieren getestet. Dabei entpuppte sich der deutsche Aufbauspaß als enorm kurzweiliger Titel, der jedoch für Aufbauexperten etwas zu seicht ist.

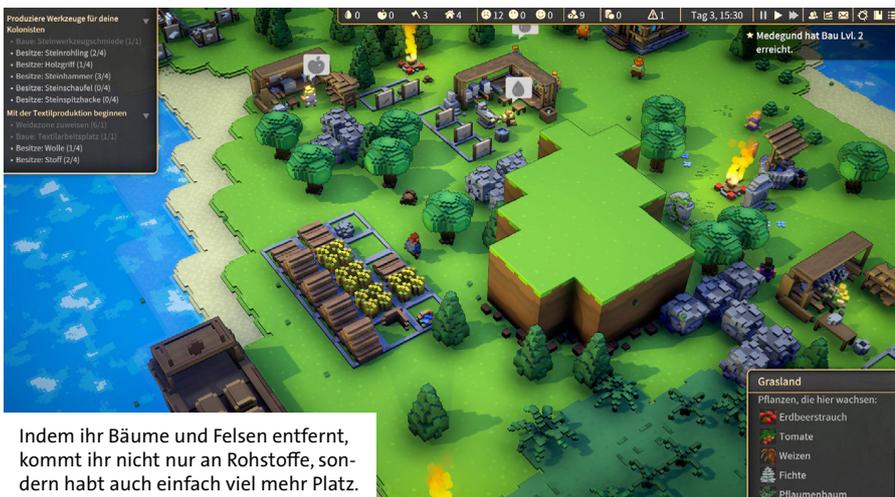
### Solide Aufbaumechaniken

In Kubifaktorium ist es euer Ziel, eine Kolonie aufzubauen. Dieser Aufgabe geht ihr sowohl im freien Spiel, in dem ihr euch eigene Ziele setzen könnt, als auch in der Kampagne nach (dazu später mehr). Nachdem euer Schiff zu Beginn einer Runde an einer Insel angelegt hat, beginnt ihr damit, euer Kontingent an Kolonisten mit Aufgaben

zu betrauen. Die kleinen Pixelfigürchen klopfen Steine, fällen Bäume oder ernten Nahrungsquellen ab. Die Rohstoffe, die ihr daraus erhaltet, wollen natürlich irgendwo gesammelt werden. Am besten eignet sich hierfür eine dedizierte Lagerfläche, die ihr überall schnell ausweisen könnt.

Die zwischengelagerten Materialien werden dazu verwendet, erste Werkstätten zu errichten. Hier werden etwa aus Holzbrettern Griffe hergestellt, die ein Bestandteil von Werkzeugen sind. Werkzeuge sind ihrerseits erforderlich, um fortgeschrittene Gebäude zu errichten. Man kennt das.

Die Produktionsketten werden natürlich immer länger und komplexer, was euch dementsprechend vor neue Herausforderungen stellt: Hier will eine Werkstatt besser platziert werden, dort drüben reicht der Platz im Lager wieder einmal nicht aus, und an Rohstoffen mangelt es ja sowieso immer. Kubifaktorium erweckt das Bedürfnis, alle Warenkreisläufe möglichst optimal zu gestalten, was auch die größte Stärke des Spiels ist. Dabei überfordert Kubifaktorium seine Spieler allerdings nie. Das sehr umfangreiche, in kleine Häppchen aufgeteilte Tutorial führt euch behutsam an die Spielmechaniken heran. Auch im freien Spiel wird auf Genreanfänger Rücksicht genommen. Eure Kolonisten haben zwar Bedürfnisse wie etwa den Wunsch nach einer Behau-



Indem ihr Bäume und Felsen entfernt, kommt ihr nicht nur an Rohstoffe, sondern habt auch einfach viel mehr Platz.



Unser Kampfroboter (Mitte) wurde von zwei Mumien umzingelt und pfeift schon aus dem letzten Loch.

Was tun, wenn man keinen Hamster zur Hand hat? Genau, man schickt einen Bewohner auf das Laufband (rechts), um Strom zu erzeugen.



In der Kampagne müssen wir unter anderem genug Ressourcen sammeln, um eine uralte Galeone zu reparieren.



Fünf der elf Inseln haben wir hier schon besucht. Ab diesem Punkt stellen sich aufgrund des Missionsdesigns Ermüdungserscheinungen ein.

sung oder nach Nahrung. Erfüllt ihr diese Bedürfnisse nicht, arbeiten die Einwohner allerdings nur etwas langsamer, sterben aber nicht, wie es in einem Survival-Aufbauspiel der Fall wäre.

Apropos Kolonisten: Unsere kleinen Schützlinge verbessern rollenspielartig ihre Fähigkeiten in Bereichen wie Landwirtschaft oder Handwerk, einfach indem sie diese ausüben. Wir können selbst Aufgabenbereiche der Kolonisten festlegen, allerdings macht Kubifaktorium das auch automatisch. Wer auf Mikromanagement steht, kann ebenso Zonen markieren, die unsere Kolonisten gar nicht erst betreten dürfen, um Laufwege zu optimieren. Aber ihr werdet

auch nicht dafür bestraft, wenn ihr solche Feinheiten links liegen lasst.

### Automatisierungsoptionen und seichte Kämpfe

Die einsteigerfreundliche Ausrichtung des Spiels zieht sich durch alle Bereiche. Wie im großen Vorbild Factorio spielt Automatisierung auch in Kubifaktorium eine große Rolle. Oder genauer gesagt: könnte eine große Rolle spielen, denn zwingend notwendig ist sie nicht, um mit dem Spiel Spaß zu haben.

Wer sich jedoch darauf einlässt, verlegt auch hier Förderbänder und stellt Greifarme auf, wie man es aus Factorio kennt. Wenn ihr es schafft, dass eure Warenkreisläufe ganz ohne Mithilfe der Kolonisten auskommen, stehen euch deutlich mehr Arbeitskräfte für wichtigere Aufgaben wie den Bau neuer Gebäude zur Verfügung.

In diesem Zusammenhang solltet ihr ebenfalls bedenken, wie ihr eure Waren über längere Strecken transportieren wollt. Natürlich können die Kolonisten selbst

Güter tragen, Pferde sind aber bereits deutlich effektiver. Später stehen dann sogar Eisenbahnen und Zeppeline in euren Diensten. Folglich ist in eurer Kolonie irgendwann richtig viel los – es wuselt an allen Ecken und Enden. Und was bei den früheren Siedlern schon so schön geklappt hat, funktioniert hier immer noch prima.

Ebenfalls an Die Siedler erinnert die Art, wie ihr in Kubifaktorium euer Gebiet vergrößert. Rote Markierungen zeigen die Ausmaße eures Einflussbereiches an, mit Leuchtfuern könnt ihr ihn erweitern. Beim Expandieren werdet ihr selbstverständlich auch auf andere Lager treffen, die euch nicht wohlgesonnen sind und euch daran hindern, eure Kolonie auszudehnen.

Nun könnt ihr entweder die Forderungen der Lager erfüllen und ihnen Güter zusenden, woraufhin sie einfach verschwinden. Wer lieber etwas rabiater vorgeht, kann natürlich auch seine Kämpfer zu den Feindlagern schicken und diese mit Gewalt niederreißen. Dazu müsst ihr in den Einstellungen

## MEINUNG

Enrico Marx  
@GameStar\_de



Kubifaktorium ist mir grundsätzlich sehr sympathisch. Hier bekomme ich einfach eine idyllische Aufbauerfahrung geboten, die ganz ohne Druck oder irgendwelche Survival-Mechaniken auskommt. Dafür kann ich dem Spiel auch die schwachen Kämpfe verzeihen. Kritischer sehe ich da eher die dürftige Langzeitmotivation oder das Fehlen eines Mehrspielermodus. Über die Kampagne möchte ich an dieser Stelle ebenfalls den Mantel des Schweigens legen. Um den Genreplatzhirschen Factorio und Satisfactory Konkurrenz zu machen, reicht der Funktionsumfang aktuell noch nicht aus. Aber wenn das Spiel auch in den kommenden Jahren weiterhin mit Updates versorgt wird, könnte aus Kubifaktorium mehr als nur ein Geheimtipp werden.



Das Zug-Tutorial erklärt euch, wie ihr fortgeschrittene Transportmöglichkeiten wie die Eisenbahn am besten einsetzt.

jedoch erst den »Expertenmodus« aktivieren, sonst gibt es in Kubifaktorium nämlich gar keine Kloppereien.

Das ist bezeichnend, denn leider sind die Kämpfe enorm langweilig geraten: Ihr befiehlt euren Einheiten den Angriff, kleine Fingürchen tauschen mit schwer zu entziffernden Animationen Schläge aus, Lebensbalken sinken, der Verlierer löst sich unspektakulär in Luft auf. Spannung geht anders.

### Wie steht es um die Langzeitmotivation?

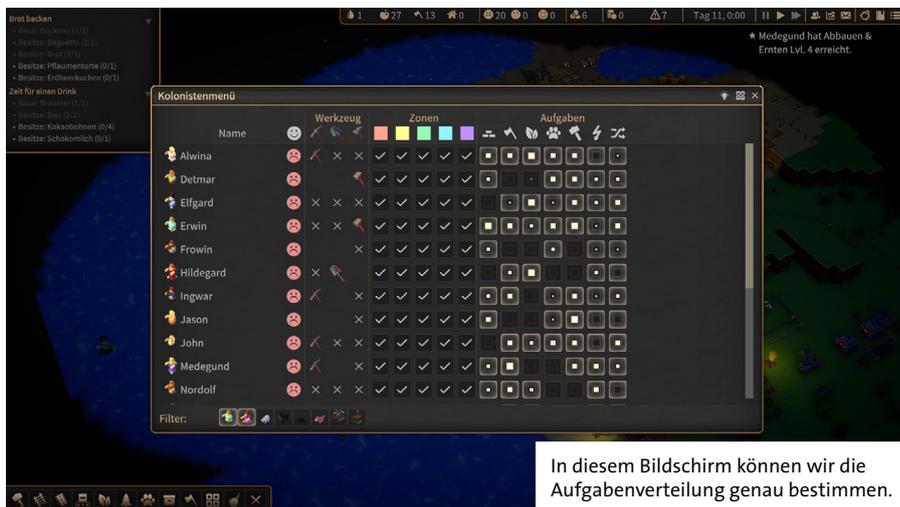
Auch abseits der Kämpfe hat Kubifaktorium mit einigen Problemen ... zu kämpfen. So unterhaltsam die Wirtschaftskreisläufe und Transportketten erst einmal sein mögen, hat man doch nach spätestens drei bis vier Dutzend Stunden alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat.

Verglichen mit Factorio fehlt es hier an Langzeitmotivation. Das liegt unter anderem auch daran, dass uns der Genremeilenstein von Wube Software durch die Forschungsmechanik immer eine verlockende Karotte vor die Nase hält: Wir sehen dort schon zu Beginn des Spiels, welche tollen Gebäude und neuen Funktionen wir später noch freischalten können, und sind entsprechend motiviert, dies auch tatsächlich noch zu tun. Kubifaktorium fehlt nicht nur ein solches Feature, es herrscht auch generell ein Mangel an coolen Endgame-Belohnungen wie etwa dem Spidertron.

### Story-Fans, seid gewarnt!

In Kubifaktorium gibt es auch keinen Mehrspielermodus, also müsst ihr notgedrungen die Kampagne des Spiels ausprobieren, wenn euch das freie Spiel zu langweilig wird. Hier begleitet ihr eine Gruppe von Kolonisten auf der Suche nach einer neuen Heimat, denn ihre alte wurde durch Kriege und Ausbeutung der Umwelt vernichtet.

Ihr besucht elf unterschiedliche Inseln, wobei drei von ihnen optional sind. Leider ist das Spielprinzip enorm repetitiv: Ihr müsst jedes Mal Aufgaben der Sorte »Beschaffe X von Material Y« absolvieren, ladet am Ende der Mission eure erwirtschafteten Güter ein und nehmt sie auf die



In diesem Bildschirm können wir die Aufgabenverteilung genau bestimmen.

nächste Insel mit. Letzteres klingt anfangs interessant, allerdings bedeutet dies im Umkehrschluss auch, dass ihr jedes Mal eure gesamte Infrastruktur komplett neu aufbauen müsst, was schnell lästig wird.

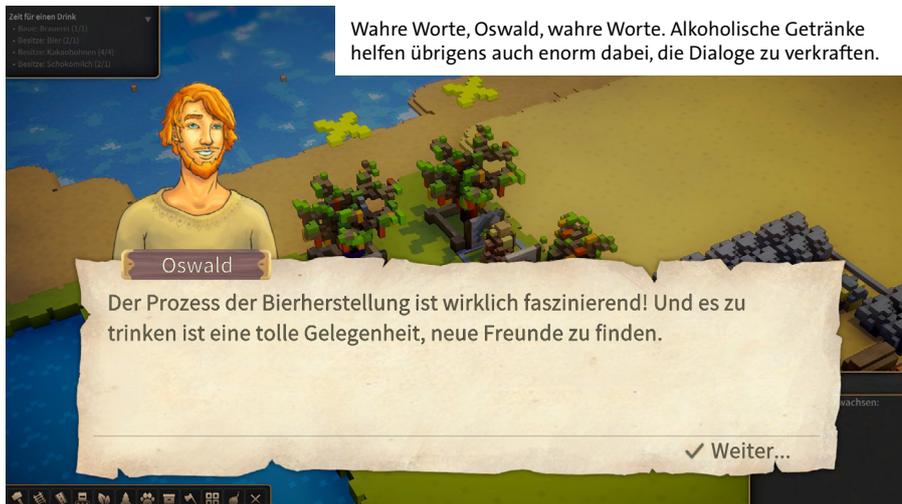
Schlimmer noch ist allerdings die eigentliche Geschichte. Die Handlung wird in unvertonten Dialogfenstern fortgeführt. Gezeichnete Charakterportraits sind hier in Sachen Inszenierung schon das Höchste der Gefühle. Unsere Kolonisten sind charakterlich eindimensional, wobei die Eindimensionalität darin besteht, dass sie sich geradezu schmerzhaft gutmütig und naiv verhalten.

Positiv ausgelegt eignet sich die Geschichte damit gut für kleine (und zwar wirklich sehr kleine!) Kinder, da das Spiel im Grunde eine positive und begrüßenswerte Botschaft aussendet: Achtet auf eure Umwelt, lebt in Frieden – solche grundlegenden Dinge eben. Jeder Erwachsene sollte die Dialogfenster jedoch so schnell wie möglich wegwclicken, um Fremdschamanfälle auf ein Minimum zu reduzieren.

Auch die Grafik passt zum unschuldigen, freundlichen Konzept hinter Kubifaktorium. Fans von Voxeln, Blöcken und allem, was quadratisch ist, kommen hier voll auf ihre Kosten. Leider führt der Grafikstil aber auch dazu, dass unsere Siedlungen eben nicht sonderlich imposant aussehen, sondern bestenfalls ... nun, süß. Auch unsere Kolo-

nisten sind viel zu abstrakte Klötzchenansammlungen, als dass wir eine wirkliche Beziehung zu ihnen aufbauen könnten. Dafür ist die musikalische Gestaltung sehr angenehm und lädt zum Mitsummen ein.

Kubifaktorium eignet sich also für sehr ruhige Naturen und absolut unbeleckte Einsteiger ins Genre, allerdings werden Aufbauexperten hier auf lange Sicht wohl eher nicht glücklich. Wenn ihr trotzdem herausfinden wollt, ob das Spiel etwas für euch ist, solltet ihr euch einfach mal die kostenlose Demo auf Steam anschauen. ★



Wahre Worte, Oswald, wahre Worte. Alkoholische Getränke helfen übrigens auch enorm dabei, die Dialoge zu verkraften.

## KUBIFAKTORIUM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 7600K / Ryzen 5 1400	i5 7600K / Ryzen 5 1400
GTX 580 / Radeon HD 8970M	GTX 580 / Radeon HD 8970M
4 GB RAM, 300 MB Festplatte	4 GB RAM, 300 MB Festplatte

### PRÄSENTATION

- verschiedene Biome
- ansprechender Soundtrack
- sehr minimalistische Animationen
- schwache Inszenierung
- generelle Detailarmut

### SPIELDESIGN

- komplexe Produktionsketten
- viele Transportmöglichkeiten
- Kolonisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- seichte Kämpfe
- repetitiv

### BALANCE

- hilfreiche Tutorials
- sehr einsteigerfreundlich
- Kampagne wird langsam schwerer
- kein Ressourcenmangel
- für Veteranen viel zu leicht

### ATMOSPHERE / STORY

- ungestörtes Bauen
- beruhigende Atmosphäre
- geschäftiges Treiben der Kolonisten
- schwache Dialoge
- uninteressante Geschichte

### UMFANG

- optionale Missionen
- viele Gebäude
- Mod-Unterstützung mit Steam Workshop
- nicht genug Endgame-Inhalte
- kein Mehrspielermodus

### FAZIT

Geruhiges Aufbauspiel für Produktionskettenliebhaber, das jedoch Schwächen bei Kampagne und Langzeitmotivation aufweist.

