

## Factory Town

BOCK  
AUF BLOCK!

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **82 Apps** Entwickler: **82 Apps** Termin: **17.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr gerne geduldig tüfelt.  
 ... euch Factorio zu technisch-nüchtern ist.  
 ... ihr gern stundenlang an einer Map bastelt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... euch Kämpfe wichtig sind.  
 ... ihr Wert auf Story und Missionen legt.  
 ... ihr Top-Gratik und -Sound braucht.

Förderbänder, Greifer, Bahnstrecken, Produktionsketten: Factory Town ist wie der gemütliche Bruder von Factorio – und macht genauso süchtig! Von Martin Deppe



Langsam kullert die Kohlekugel die Rutsche entlang, wird immer schneller, schießt einen Hügel runter, landet auf einem Holzfließband. Gemütlich geht's weiter auf ein Förderband aus Stoff. An einem T-Stück stößt eine Erzkugel dazu, gemeinsam flutschen die beiden auf einem Metallband daher – direkt hinein in die Schmiede. Sekunden später sind Kohle und Erz zu einer handlichen Eisenplatte geschmolzen.

Mit drei weiteren Platten geht die Reise weiter, diesmal per Karren. Nach einem flotten Roadtrip wird's dunkel, als unsere Metallplatte in einer Kiste verschwindet. Aber nur kurz, dann landet sie auf einem Eisenbahnwaggon, die Lok nimmt Fahrt auf und schnauft mit Waggons voller identischer Platten auf ein Labor zu.

Fasziniert beobachtet unsere Platte, wie hüpfende Männchen und Weibchen Bücher mit leeren Seiten ins Labor tragen – und aus unserer Platte ein Lehrbuch fertigen. Per Planwagen geht's zur Endstation: eine Schule, die Industrieforschungspunkte erzeugt.

### Dorfidylle ohne Killerkäfer

Und das waren nicht mal alle Transportmöglichkeiten, die euch das Aufbauspiel Factory Town bietet! Denn hier tuckern noch Frachtschiffe und Zeppeline umher, es gibt unterirdische Rohrleitungen, simple Indiana-Jones-Loren und ausgefeilte Sortierplatten, die



Unser Bauernhof produziert Getreide, Kräuter, Zucker, Beeren und so weiter. Links rutschen Erzkugeln Richtung Schmiede.

Rohstoffe, Zwischenprodukte und Fertigwaren filtern, verteilen, weiterleiten.

Das klingt stark nach Factorio, aber Factory Town ist nicht so technisch-nüchtern. In der bunt-blockigen Welt versorgt ihr euer Dorf wie in einem klassischen Aufbauspiel mit Mahlzeiten, Getränken, Klamotten, Handwerkerbedarf und so weiter. Es gibt keine Gegner, also auch keine Verteidigungsanlagen – bei Factory Town ist vor allem der Transportweg das Ziel.

Die Siegbedingungen, zum Beispiel in den acht Kampagnenmissionen, lesen sich zunächst arg trocken: Produziere X Eisen-

bahnschienen, baue ein Bergwerk, schaffe Techniklevel X, mache X Bewohner happy. Und dann werdet ihr, abgesehen vom kurzen Tutorial, allein gelassen – im positiven Sinne. Denn Factory Town kaut euch nichts vor, sondern lässt euch selbst tüfteln.

Theoretisch könnt ihr fast jede Aufgabe lösen, indem ihr eure Bewohner alles von Hand machen lasst, zum Beispiel Tomaten pflücken, Milch melken, Fische fangen, Brennholz hacken, alles in die Küche schleppen, Fischsuppe kochen und in die Taverne tragen. Es sieht putzig aus, wenn die Arbeiter wie emsige Mensch-ärgere-dich-nicht-



Ihr könnt eure Stadt spezialisieren, zum Beispiel auf Weiterverarbeitung oder Landwirtschaft.



Sandkastenmodus: Effizienz-Fans können ihre Anlagen wie auf einer Computerplatte konstruieren (hier ein Workshop-Savegame von »STHedehog«).

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Factory Town ist mein Tüfteltipp: Hier könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr Ressourcen klassisch von Arbeitern rumschleppen lasst oder mit Rutschen, Förderbändern, Karren, Planwagen, Schiffen, Eisenbahnzügen oder Luftschiffen befördert. Die Lernkurve steigt anfangs etwas steil, da vor allem das Bauen auf schrägem Terrain oder an Engstellen arg fummelig ist und die Höhenstufen teils schwer zu erkennen sind. Aber mit der Zeit bekommt man einen Blick dafür, und dann entwickelt Factory Town eine hohe Sogwirkung. Allein schon die unterschiedlichen Rutschen, Transportbänder und Schaltstellen sind für Tüftler eine wahre Fundgrube. Aber ich kann Factory Town auch klassischen Aufbauspielern empfehlen, denn grundsätzlich funktioniert alles auch ohne Automatisierung und effiziente Logistik, es dauert dann halt länger. Storydrumherum gibt's zwar nicht, aber das finde ich bei so einem Spiel nicht wirklich wichtig. Allerdings hätte ich mir die Kampagne etwas straffer gewünscht, denn ich muss etwa bei jeder Mission vieles neu erforschen. Aber dafür werde ich mit immer größeren Karten und immer mehr Möglichkeiten belohnt – und schwupps, sind wieder ein paar Stunden rum!

Pöppel umherhüpfen. Aber viel effizienter (und cooler!) ist es doch, alles zu automatisieren. Denn Karren sind schneller und transportieren gleich vier Waren auf einmal, Tomaten sind praktischerweise rund und kullern von allein eine Rutsche entlang, Milch von der Weide gibt's aus der unterirdisch verlegten Rohrleitung, und Fritzes Fische fahren flink Fließband.

### Erstmal nur fummeln

Allerdings hat mich Factory Town im Test anfangs oft wahnsinnig gemacht. Gerade im schrägen Gelände, also an Hügeln oder Seefern, ist das Bauen oft umständlich. Zum



Die Eisenbahn befördert große Mengen über weite Strecken, ist aber aufwändig zu erforschen.

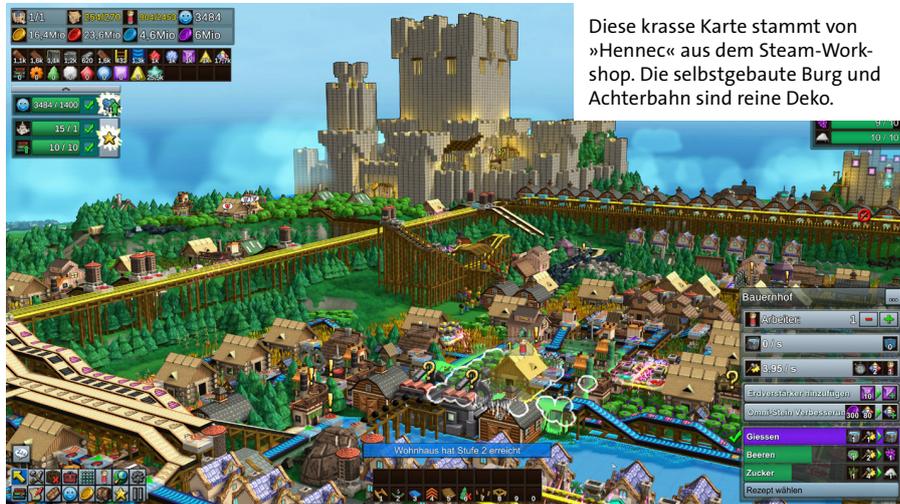
Beispiel müssen Förderbänder auf einer bestimmten Höhe an eine Produktionsstätte angeflanscht werden – wenn es nicht genau passt, müsst ihr mit Pfeilern ausgleichen oder das Gebäude nachträglich verschieben. Und weil die einzelnen Geländefelder (Tiles) viel größer sind als im feingliedrigeren Factorio, wird es vor allem im Dorf selbst oft eng.

Hinzu kommt, dass eure Bewohner nicht über Förderbänder und Rutschen klettern können. Wenn ihr nicht aufpasst, habt ihr schnell mal eine Figur »eingemauert«. Die lassen sich zwar versetzen, aber wenn sie ihr Ziel nicht erreichen können, nutzt die gewitzteste Förderbandstrecke nichts. Brücken schaffen Abhilfe, müssen aber mit Rampen und Co. stückweise gebaut werden. Und: Eure Bewohner blockieren sich an Engstellen gegenseitig. Anfangs wollten wir ihnen in den Hintern treten – wenn Mensch-ärger-dich-nicht-Pöppel einen Hintern hätten!

### Der Knoten platz

Aber mit Ausprobieren und etwas Geduld bekommt man die Startschwierigkeiten gut in den Griff. Wichtiger Tipp: Im Dorf selbst möglichst wenig Produktionsstätten errichten, auch wenn dann die Wege zum Marktstand, Gemischtwarenladen und den Endkunden schön kurz sind. Aber ihr habt hier kaum Platz für Rutschen, Förderbänder und Schienen. Außerdem wächst euer Dorf mit der Zeit, und ihr braucht die freien Grundstücke für mehr Wohnhäuser. Löblich: Factory Town hat neben einem sehr umfangreich

Diese krasse Karte stammt von »Hennek« aus dem Steam-Workshop. Die selbstgebaute Burg und Achterbahn sind reine Deko.



konfigurierbaren freien Spiel und dem Sandkastenmodus mehrere Übungskarten mit Schwerpunkten, zum Beispiel zum Eisenbahnverkehr. Denn die Loks brauchen Wasser und Brennstoff, es gibt Signale und Bahnhöfe, Belader und Entlader.

Wenn eure Transportwege und Produktionsabläufe auf einer echten Karte dann wie geschmiert funktionieren, ist das Erfolgserlebnis groß. Und es macht Spaß, den Waren einfach nur zuzugucken – um dann doch wieder einzugreifen und ein Detail zu verbessern oder eine Lorenbahn durch eine Zuglinie zu ersetzen. Denn eine Partie in Factory Town ist ein bisschen wie eine Modelleisenbahn: Man wird nie wirklich fertig! ★

## FACTORY TOWN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo / Athlon X2 64  
8800 GTX / Radeon X2000  
1 GB RAM, 250 MB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 4460 / Ryzen 5 1600X  
GTX 750 / Radeon HD 7970  
2 GB RAM, 250 MB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ viel Bewegung ➤ farbenfrohe Blockgrafik ➤ sehr übersichtlicher Warenfluss ➤ magere Soundeffekte  
➤ Arbeiter ohne Animationen

### SPIELDESIGN



➤ Mechaniken gut verzahnt ➤ motivierende Forschung ➤ viele Lösungswege ➤ Handarbeit oder Automatisierung ➤ eintönige Missionsziele

### BALANCE



➤ viele Starteinstellungen ➤ Tutorial ➤ zunehmend komplexere Produktionsketten ➤ fummeliges Bauen auf engem Terrain ➤ kann anfangs überfordern

### ATMOSPHERE / STORY



➤ kein Leerlauf ➤ »nur noch Gebäude XY bauen!«  
➤ hohe Sogwirkung ➤ keine Story ➤ Kampagnemissionen fangen immer bei fast null an

### UMFANG



➤ viele Transportoptionen ➤ viele Produktionsstätten ➤ zig Rohstoffe, Waren und Bauteile ➤ Kampagne, freies Spiel, Sandbox, Editor ➤ kein Multiplayer

### FAZIT

Motivierendes, tüfteliges Aufbau-spiel à la Factorio, aber nicht so technisch nüchtern. Schwerpunkt auf Warentransport.

