

Steamworld Build

ANNO DUNGEON KEEPER

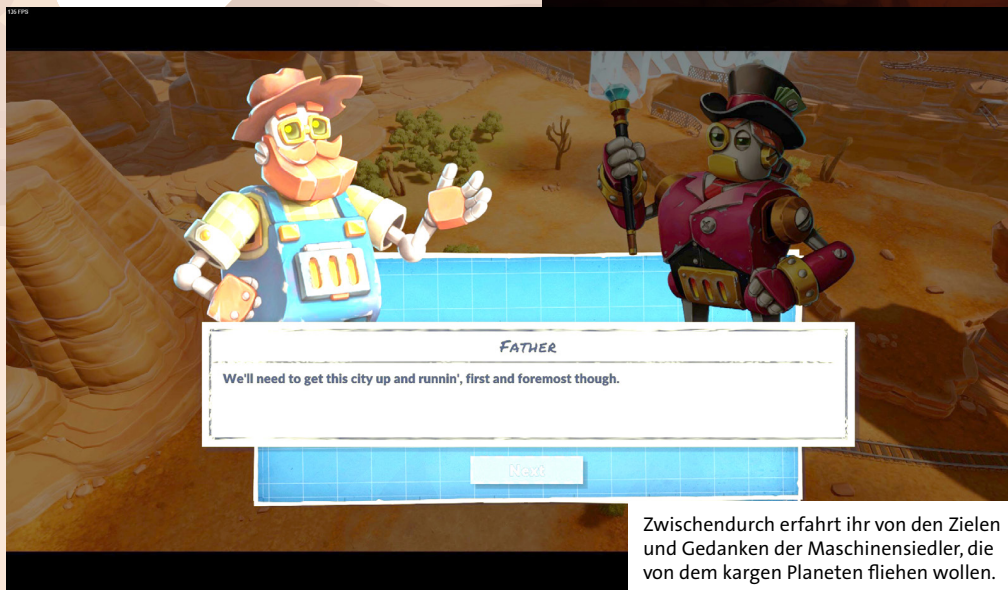
Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Thunderful Games** Entwickler: **The Station** Termin: **2023**

Steamworld Build will auf zwei Ebenen brillieren: An der Oberfläche spielt ihr Anno, in der Tiefe dagegen Dungeon Keeper. Wir haben exklusiv Probe gespielt. Von Reiner Hauser

Das grandiose Anno 1800 ist mit einer sagenhaften Wertung von 94 Punkten jetzt ganz oben im Spiele-Olymp angekommen (Test ab Seite 80). Doch Anno 1800 ist über die vergangenen Jahre auch zu einem gewaltigen Monstrum herangewachsen, mit dem man erstmal klarkommen muss. Und vor allem verschlingt es eine Menge Zeit. Wie wäre es da mit einem schnuckeligen, kleinen Aufbauspiel in einer Welt, die viele von euch schon kennen? Ja? Dann lest diese Preview über das vor kurzem erst angekündigte Steamworld Build, in das GameStar exklusiv einige Stunden reinspielen konnte.

Roboter-Cowboys in einem Aufbauspiel

Steamworld, Steamworld ... klingt da was bei euch? Bei mir auf jeden Fall, denn vor einigen Jahren habe ich mit Freuden den Budel-Plattformer Steamworld Dig gespielt. Und der war nicht nur ein richtig gutes Spiel. Er hatte auch, wie alle Teile der Serie, den besonderen Charme seines Settings als



Zwischendurch erfahrt ihr von den Zielen und Gedanken der Maschinensiedler, die von dem kargen Planeten fliehen wollen.





Die ersten Schritte unter Tage sind noch überschaubar. Ihr baut nur ein paar Goldnuggets ab und errichtet Quartiere für die ersten Arbeiter.



Pluspunkt. Die total verrückte und liebenswürdige Mischung aus Cowboys und Steam-punk-Robotern macht diese Spiele unverwechselbar. Nun gibt es also wieder ein Abenteuer rund um die netten Maschinen, die irgendwas ausgraben wollen. Nur dass es diesmal als Aufbauspiel angelegt ist. Das funktioniert wie folgt: Rund um eine verlassene Bahnstation baut ihr ein Dorf auf. Wie in einem Anno habt ihr zuerst nur Zugriff auf die einfache Arbeiterschicht. Mit denen könnt ihr Kaktuswasser abbauen, Holz sammeln und zu Brettern verarbeiten. Dazu braucht ihr Lagerhäuser, in denen die Waren gelagert werden und natürlich Straßen für den Transport. Alle Gebäude müssen am von der Bahnstation ausgehenden Straßennetz hängen, damit sie funktionieren oder bewohnt werden. Außerdem wollen die Arbeiter mit Kohle versorgt werden, denn irgendwie müssen sie ja angetrieben werden. Es gibt allerdings keinerlei Energiemechanik oder Ähnliches, Steamworld Build ist durch und durch gemütlich, Survival-Elemente fehlen fürs Erste ebenfalls.

Sozialer Aufstieg durch Zufriedenheit

In der Siedlung müsst ihr dann noch einen Marktplatz sowie eine Werkstatt bauen, in der die Bots sich durchchecken lassen können. Je mehr Bedürfnisse ihr erfüllt, umso mehr Steuern zahlen die Blechbüchsen und umso mehr von ihnen leben in einem Haus. Beides ist relevant, denn Gebäude kosten nicht nur Ressourcen, sondern auch Geld zum Kauf sowie im Unterhalt. Zudem brauchen die Gebäude Arbeitskräfte (die Bewohner werden nicht individuell simuliert). Wächst die Industrie, muss also auch die Siedlung wachsen. Ist ein Arbeiterhaus dann bei 100 Prozent Befriedigung angelangt, könnt ihr es gegen Geld und Rohstoffe aufsteigen lassen, wodurch die Bewohner zu Ingenieuren werden. Diese haben wiederum eigene Bedürfnisse, die sich genau wie in Anno auch noch erweitern. Anfänglich braucht eine neue Klasse nur einige wenige neue Waren oder Dienstleistungen. Doch wenn ihr bestimmte Einwohner-schwellen überschreitet, kommen weitere dazu, bis die Schicht dann irgendwann aufsteigen kann. Zwar durften wir nicht allzu weit spielen, doch es wurde schon klar, dass es nicht bei den Ingenieuren bleibt. Danach kommen mindestens noch das Aristokraten-Pendant, die Aristobots, sowie Wissenschaftler. Ebenfalls wie in Anno können Jobs nur von einer bestimmten Bevölke-

SO WÄCHST DIE STEAMWORLD



Rund um die verlassene Bahnstation errichten wir unsere erste kleine Siedlung und schalten nach und nach mehr Gebäude frei.



Die erste Industrie besteht aus einem Holzfäller, einer Kaktusfarm, einem Sägewerk und einem Lagerhaus.



Steam-Bots wollen Maschinenfleisch in ihrem Burger, daher gibt es extra eine, äh, »Rinder«-Farm.



Steamworld Build bietet eine Menge Dekorationsobjekte, die wir hier nur demonstrationshalber wenig liebevoll neben den Saloon gesetzt haben (es gibt noch mehr).

ungsgruppe ausgeübt werden. Es ergibt also keinen Sinn, einfach alle Einwohner aufsteigen zu lassen.

Es geht eigentlich ums Ausgraben

Der eigentliche Zweck der Siedlung besteht aber nicht nur im Wachstum. Die Cowboy-Bots sind in das öde Tal gekommen, um einen alten Minenschacht wieder in Betrieb zu nehmen. In den Tiefen des Planeten wollen sie uralte Technologien und Bauteile finden, mit denen sie von dem kargen Planeten fliehen können. Dazu wechselt ihr eine Spiel-

ebene nach unten, unter die Erde. Dort errichtet ihr kleine Lager und Werkbänke für die Arbeiter und gebt ihnen Grabbefehle. Dazu markiert ihr quadratische Gesteinsblöcke, und schon machen sich die Helfer, die mit ihren gelben Helmen von oben wie Minions aussehen, ans Werk. In großflächig freigegrabenen Arealen müsst ihr bald schon Pfeiler einziehen. Etwas später schaltet ihr dann auch Brücken frei, mit denen ihr kleinere Abgründe überwindet. In dem Gestein findet ihr Gold und Edelsteine sowie alte Maschinenteile. Die Goldnuggets braucht

ihr für einige unterirdische Bauvorhaben und die Edelsteine zum Handeln, dazu gleich mehr. Die Maschinenteile dagegen sind Ausgangspunkt für andere Güter, die ihr an der Oberfläche herstellt, etwa Werkzeuge. Später kommen noch andere untergrundexklusive Rohmaterialien dazu.

Mine und Oberwelt sind verzahnt

Auf diese Weise bedingt sich der Fortschritt über und unter der Erde gegenseitig. Eine neue Bevölkerungsgruppe schaltet neue Gebäude und damit bessere Grabwerkzeuge frei (anfanglich kommt ihr nicht durch jede Gesteinsart hindurch). Und um die neue Einwohnerschicht zufriedenzustellen, braucht ihr wiederum Ressourcen aus der soeben zugänglich gemachten Ebene. Denn ja, es gibt mehr als nur eine Ebene. Ihr arbeitet euch Stück für Stück nach unten. Vermutlich warten dabei immer neue Herausforderungen auf euch. Angenehm ist, dass ihr mit den Nummertasten superflott und ohne Ladepause zwischen den Ebenen hin und her schalten könnt. Außerdem gibt es, soweit wir spielen durften, keine Todesspiralen in Steamworld Build. Wenn ihr also mal einige Zeit nicht auf der Oberfläche vorbeischaut, macht das nichts. Hin und wieder entdeckt ihr beim Graben auch eine Schatztruhe, die entweder Geld, Ressourcen oder Items aus-



Grün: Vergrabene Technologie für die Hauptquest. Weiß: Loot-Kiste. Rot: Maschinenteile für die Werkzeugproduktion. Blau: Schalter, die den Zugang zur nächsten Ebene öffnen. Rosa: Wasserquelle. Gelb: Brücke, um einen Abgrund zu überqueren.

spuckt. Letztere könnt ihr in einem Gebäude platzieren, um etwa dessen Arbeitsgeschwindigkeit zu erhöhen oder den Unterhalt zu verringern. Solche Items könnt ihr auch gegen Edelsteine und Geld am Bahnhof kaufen. Denn dort kommt alle paar Minuten ein Zug vorbei, der alle Waren an- oder verkauft. Für zwischendurch bietet das Spiel einige Dekorationsmöglichkeiten an, mit denen ihr die Siedlung wie im Trailer richtig hübsch gestalten könnt – wenn ihr Lust darauf habt. Ein paar clevere Ideen runden das Geschehen ab. So vergrößern beispielsweise bessere Straßen den Einflussradius von Dienstleistungsgebäuden, weil der sich nicht nach Luftlinie, sondern nach effektivem Laufweg bemisst.

Wenig herausfordernd

Und das war dann so weit auch schon alles. Wie versprochen ist Steamworld Dig kein allzu komplexes oder schwieriges Spiel. Die einen nennen das gemütlich, die anderen vielleicht eindimensional. Viel Anspruch kommt

jedenfalls nicht auf euch zu. Scheitern könnt ihr hier nicht wirklich, zumindest nicht in der Phase des Spiels, die ich sehen durfte. Alles in allem ist Steamworld Build also eine Art Anno light an der Oberfläche mit Buddel-Gameplay unter Tage. In diesem Zusammenspiel macht der Titel schon einen guten Eindruck. Ob es dann wirklich ein gutes Spiel wird, hängt stark von der Abwechslung ab, die es noch in petto hat. Es gibt auf jeden Fall andere Start-Maps, doch ob das nun andere Szenarien oder nur andere Startumgebungen sind, ließ sich aus der Demo noch nicht herauslesen. Immerhin macht die Story schon recht klar, dass da unten noch etwas auf uns lauert. Doch was das ist, wollen die Entwickler offensichtlich noch nicht verraten. Daneben ist natürlich das Setting ein Fall für sich. Die ganze Welt versprüht einen kindlichen Charme, den man mag oder eben nicht. Aber da Steamworld Build schon jetzt recht poliert wirkt und die Macher in der Vergangenheit bewiesen haben, dass ihre Arbeit Roboterhand und -fuß hat (alle Teile stehen

bei Steam mindestens bei »Sehr positiv«), bin ich recht zuversichtlich, dass auch dieser Serienableger wieder seine Fans finden wird. Schon allein, weil an manchen Tagen einfacher einfach besser ist. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich bin mir noch nicht ganz sicher, wie viel Spaß Steamworld Build nach zehn oder 20 Stunden machen wird. Dazu hat diese Preview-Version einfach zu wenig über die Langzeitmotivation verraten. Doch das Kernkonzept ist auf jeden Fall schon mal gut. Allein dass der Wechsel zwischen Anno-Aufbau und Graben schnell und reibungslos von der Hand geht, macht viel aus. Ich muss mich nicht ständig darum sorgen, was auf einer anderen Ebene passiert. Allerdings fehlt dem Ganzen für meinen Geschmack noch ein bisschen der Anspruch. Ein paar Herausforderungen wären mir da willkommen. Es bleibt also abzuwarten, was Steamworld Build noch alles zu bieten hat. Vorerst habe ich aber Vertrauen in den Macher Thunderful, wie das Studio mittlerweile heißt (die schwedischen Studios »Image & Form« und »Zoink« haben sich zusammengetan) – auch wenn mit The Station ein eigenes, neu gegründetes Thunderful-Studio für Steamworld Build verantwortlich zeichnet. Den Charme von Thunderfuls wunderschöner Steampunk-Welt bringen die Entwickler jedenfalls wieder recht gut rüber, und was die Herausforderung angeht ... nun ja, wir alle wissen wohl aus »Herr der Ringe«, was passiert, wenn man zu tief und zu gierig gräbt ...



Um automatisch diese besondere Erzader abzubauen, brauchen wir genügend Maschinistenquartiere (die grünen Helme in der oberen Leiste).



Die schnuckelige Robotersiedlung ist mit ihrem Comic-Look vielleicht nicht jedermanns Geschmack, aber sie hat definitiv Stil.