

Satisfactory

DAS SCHÖNERE FACTORIO

Genre: **Aufbausimulation** Publisher: **Coffee Stain Publishing** Entwickler: **Coffee Stain Studios** Termin: **2024**

Nach diversen Updates und einer Veröffentlichung im Early Access auf Steam führt für Sandkasten-Fans jetzt kaum noch ein Weg an Satisfactory vorbei. Von Enrico Marx

Muss. Text. Fertig. Schreiben. Während ich diese Zeilen verfasse, ertönt die Musik des Hauptmenüs von Satisfactory – und löst starke Schuldgefühle in mir aus. Immerhin gilt es nach wie vor, zahllose Produktionsabläufe zu optimieren und einen Planeten nach allen Regeln der Kunst auszubeuten! Als wäre das noch nicht genug, fragt auch noch mein Bruder, wann wir endlich unsere Satisfactory-Koop-Partie weiterführen. Verflucht und zugeschweißt, ich habe doch eine knappe Deadline einzuhalten!

Mindestens 100.000 Spieler auf Steam, die äußerst positive Rezensionen abgegeben haben, dürften ähnliche Probleme da-



Atomkraftwerke sehen nicht nur beeindruckend aus, sondern liefern auch enorm viel Strom.

mit haben, sich dem Sog von Satisfactory zu entziehen. Seit seiner Early-Access-Veröffentlichung im Jahr 2019 ist das Spiel zu einer der ersten Anlaufstellen für Simulations- und Aufbau-Fans geworden. Auch wir haben dem Spiel schon früh viel Potenzial attestiert, waren aber noch nicht restlos über-

zeugt. Nun, immerhin schon vier Jahre und sieben große Inhalts-Updates später, sind wir erneut mit Raumschiff GameStar auf dem Planeten MASSAGE-2(AB)b (wir wissen ja auch nicht!) gelandet, um die dortigen Anlagen zu inspizieren und den Fortschritt der Operation zu dokumentieren.



Schöne neue Welt

Zugegeben: In Satisfactory erkundet ihr nicht einen ganzen Planeten, sondern nur einen etwa 30 Quadratkilometer großen Bereich. Ihr entscheidet euch für eine von vier Startpositionen – dazu mehr im Kasten. Mehr als 20 Biome warten darauf, von euch erkundet zu werden. Seit dem Early-Access-Start hat Coffee Stain Studios auch noch einige Änderungen an der Karte vorgenommen, beispielsweise wurde 2022 die sogenannte Spire Coast im Norden massiv überarbeitet. Insgesamt ist MASSAGE-2(AB)b ein echter Hingucker – hier bietet sich der Fotomodus an, um die wunderschönen Landschaften (und eure noch viel schöneren Fabriken) angemessen ablichten zu können.

Eine derart große Welt verlangt nach passenden Transportmöglichkeiten. Zum Early-Access-Start gab es lediglich den Traktor und den Truck. Und ja, das war so langweilig, wie es klingt. Der Fuhrpark wurde aber mittlerweile um einige mal mehr, mal weniger sinnvolle Vehikel erweitert. Hier wäre etwa der an den Tesla Cybertruck angelehnte Cyber Wagon zu nennen. Mehr Anwendung dürften da schon die Elektrolokomotiven finden, die aktuell die schnellsten Bodenfahrzeuge im Spiel sind und mit ihren Wagons gewaltige Mengen an Material befördern können. Wer den Luftweg bevorzugt, schickt hingegen Drohnen auf Reisen. Für den persönlichen Transport stehen euch noch einige andere Möglichkeiten zur Verfügung, beispielsweise die sogenannten Hypertubes. Oder ihr fliegt einfach mit einem Jetpack durch die Luft! Dass die Spielwelt, die ihr dabei erkundet, nicht prozedural generiert ist, fällt kaum ins Gewicht. Denn sie ist wahrlich groß genug, sodass Abnutzungserscheinungen erst nach vielen Dutzend Stunden auftreten.

WO BAUT SICH'S AM BESTEN?

Satisfactory lässt euch zwischen vier Startpositionen wählen, die sich hinsichtlich ihres Anspruchs unterscheiden. Ein wichtiger Faktor ist beispielsweise die Verfügbarkeit von Biomasse, um eure Fabrik mit Energie versorgen zu können.

GRASFELDER

Der ideale Bauort für Einsteiger: Die Grasfelder bieten flaches Terrain, ausreichend viele Ressourcen und obendrein sogar noch wunderschöne Landschaften.



FELSWÜSTE

Sonne, Strände und Palmen: Das sieht nicht nur idyllisch aus, hier handelt es sich ebenfalls um eine gute Startposition für angehende Pioniere.



NÖRDLICHER WALD

Der nördliche Wald ist extrem uneben, was die Planung von Fabriken knifflig macht. Durch den großen Ressourcenreichtum lohnt sich ein Abstecher jedoch.



DÜNENWÜSTE

Hier wird's knifflig: Wasser und Biomasse sind in der Dünenwüste rar gesät, weshalb sich diese Startposition an erfahrene Spieler richtet.



EINE PRODUKTIONSKETTE VERANSCHAULICHT

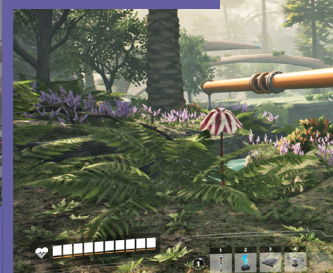


Mit der Ölpumpe holen wir den begehrten Rohstoff aus dem Boden.



Den dafür nötigen Strom liefert ein Kohlegenerator (links), dem wiederum Flüssigkeit aus dem Wasserextraktor zugeführt wird.

Mit Pipelines befördern wir das Öl zu unserer Basis.



Wer gerne möglichst große Fabriken errichtet, freut sich über den Blueprint Designer.

ohne Multiplayer? Auch in Satisfactory habt ihr die Möglichkeit, mit bis zu drei weiteren Mitspielern kooperativ riesige Fabriken zu errichten. Durch Bearbeiten einiger Config-Dateien könnt ihr die Anzahl der möglichen Spieler noch ein gutes Stück nach oben schrauben, wovon die Entwickler jedoch ab-raten. Generell ist der Mehrspielermodus immer noch mit einem dicken Hinweis versehen, dass Bugs und Performance-Probleme hier öfter auftreten – und dieser Hinweis steht da nicht ohne Grund. Während unserer Zeit mit einem weiteren Mitspieler kam es auf dessen Seite zu Lags und einem kompletten Absturz seines PCs. Als Host lief zwar alles einwandfrei, dennoch gibt es hier durchaus noch Luft nach oben.

Crossplay zwischen Steam und Epic – wo Satisfactory einst exklusiv veröffentlicht wurde – ist möglich. Einen Serverbrowser, wie ihn Factorio beispielsweise anbietet, sucht ihr hingegen vergeblich. Stattdessen müsst ihr Mitspieler manuell einladen oder eure Sitzung für Freunde öffnen. Ihr habt ebenfalls die Möglichkeit, einen dedizierten Server aufzusetzen – das entsprechende Werkzeug liefert euch Steam direkt mit, muss aber separat heruntergeladen werden.

Der Status quo

Ziehen wir also ein Fazit: Satisfactory wird im Jahr 2023 zwar immer noch von einigen Kinderkrankheiten geplagt, spielt unterm Strich im Genre der Sandbox-Spiele aber schon in der höchsten Liga mit. In Sachen Komplexität ist Satisfactory nach oben hin offen, in Sachen Performance läuft es zumindest nicht schlechter als manch ein offiziell »fertiges« AAA-Spiel der letzten Jahre. Das aktuelle Gesamtpaket kann sich also durchaus sehen lassen und ist auch für Early-Access-Skeptiker einen Blick wert. Dabei gelingt es Satisfactory, neue Spieler behutsam an die verschiedenen Spielmechaniken heranzuführen, sodass sich niemand über-rumpelt fühlt. Dennoch lohnt sich hin und wieder ein Blick ins Satisfactory-Wiki – so detailliert wie dort werden die einzelnen Features im Spiel selbst nicht beschrieben. Die deutsche Übersetzung ist zwar nicht zu 100 Prozent vollständig, aber immerhin vorhanden und damit besser als nichts. Deutsche Sprachausgabe fehlt hingegen noch.



Acht Stufen mit jeweils mehreren unterschiedlichen Technologien werden euch für Dutzende Stunden beschäftigen.

Industry over 9000

Apropos Dutzende von Stunden: Satisfactory ist aktuell mehr denn je ein echter Broken in Sachen Umfang. Die Progression des Spiels basiert auf einer Reihe von Stufen, die ihr durch Zugabe von Ressourcen freischaltet. Nicht nur gibt es mittlerweile eine neue achte Stufe, auch die bestehenden wurden durch zusätzliche Technologien erweitert. Update 3 führte beispielsweise Pipelines ein, mit denen ihr Flüssigkeiten wie Wasser, Treibstoff oder Öl transportieren könnt. Und wer riesige Fabriken baut, braucht natürlich auch massiv Energie. Das Atomkraftwerk liefert hierbei um Welten mehr Strom als alle anderen Energielieferanten im Spiel – aber passt auf die Strahlung und den radioaktiven Abfall auf! Bei der Konzeption ihrer industriellen Komplexe greifen besonders effizient arbeitende Pioniere auf den jüngst eingeführten Blueprint Designer zurück. Dieses Gebäude erlaubt euch, Blaupausen anzufertigen und abzuspeichern – das erspart auf lange Sicht Fleißarbeit. Da mag MASSAGE-2(AB)b noch so sehr ausgebeutet werden – weggeworfen wird hier nichts, zumindest nicht seit Update 3! Der AWESOME-Schredder verwandelt überschüssige Ressourcen nämlich in Coupons, für die ihr im AWESOME-Shop wieder wertvolle Items erstehen könnt. Um es kurz zu machen: Satisfactory ist komplex.

Vielleicht dann jemanden zu Hilfe holen? Denn was wäre ein gutes Sandbox-Spiel



Die beiden Produkte bewahren wir jeweils in einem Lager und einem Flüssigkeitsspeicher auf.

In der Raffinerie wird das Öl zu Kunststoff weiterverarbeitet, wobei auch Schweröl entsteht.

Der Blick in die Glaskugel

Genug von der Gegenwart, widmen wir uns der Zukunft von Satisfactory. Eine Roadmap sucht man blöderweise vergeblich, zumindest eine aktuelle oder vollständige. Coffee Stain Studios ist jedoch auf Plattformen wie YouTube sehr aktiv und liefert regelmäßig Einblicke hinter die Kulissen. So viel ist sicher: Die Entwickler haben nach wie vor viele Features in der Pipeline – auf die meisten davon werden wir jedoch bis zur Veröffentlichung der Vollversion warten müssen.

Unterschiedliche Spielmodi wie beispielsweise ein dringend benötigter Kreativmodus fallen etwa in diese Kategorie. Der Grundstein hierfür wurde aber immerhin bereits gelegt: Seit Update 7 könnt ihr einstellen,

ob sich Kreaturen euch gegenüber feindselig verhalten sollen, hierbei handelt es sich also quasi um einen friedlichen Modus. Ebenso soll es mit der Vollversion 1.0 endlich eine richtige Story geben, die aktuell noch weitgehend fehlt. Wobei wir hier anmerken wollen: Die wenigsten Spiele dieses Genres überzeugen durch ihre großartigen Geschichten. Mehr erzählerische Elemente wären also bestenfalls ein nettes i-Tüpfelchen, aber nicht zwingend vonnöten, um das Spiel genießen zu können.

Ein genaues Release-Datum ist bislang noch nicht bekannt, wir rechnen realistischerweise nicht vor 2024 mit der fertigen Version. So viel zur fernen Zukunft. Was dürfen Satisfactory-Fans in nächster Zeit er-

warten? Mit dem kommenden Update 8 sollen große Teile der Karte generalüberholt werden. Außerdem ist geplant, von der aktuell verwendeten Unreal Engine 4 auf die mächtige Version 5 zu wechseln. Hoffentlich geht das fehlerfrei und schnell über die Bühne, damit unsere Fabriken auf MASSAGE-2(AB)b künftig noch majestätischer erstrahlen. ★



Nur Fliegen ist schöner: Mit den Hypertubes legen wir blitzschnell große Strecken zurück.



Im Multiplayer macht Satisfactory gleich doppelt so viel Spaß – läuft aber auch nicht immer stabil.



MEINUNG

Enrico Marx
@GameStar_de



Beim Test von Satisfactory fühlte ich mich an jene Zeit erinnert, als ich erstmals Minecraft für mich entdeckt hatte. Und wer mich kennt, der weiß: Das ist etwas Gutes! Satisfactory befriedigt meinen inneren Drang, mir die Welt (zum Glück nur virtuell) Untertan machen zu wollen. Selbst als jemand, der im Zweifel lieber alles von Hand craftet, fing ich an, Stromleitungen, Öfen und Manufakturen zu errichten, bis ich den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr gesehen habe – oder eher: die Fabrik vor lauter Förderbändern. Egal, beim nächsten Mal wird es eben besser gemacht!

Dabei wurde mir regelmäßig vor Augen geführt, dass ich während meiner Testphase immer nur an der Oberfläche der vielen Möglichkeiten kratzen konnte. Satisfactory ist in Sachen Spielzeit wirklich nicht zu unterschätzen und wird künftig nur noch größer und komplexer werden. Was ich von den Plänen der Entwickler in Erfahrung bringen konnte, erweckt in mir den Eindruck, dass Coffee Stain Studios genau weiß, wo die Stärken des Titels liegen und wo noch nachgebessert werden muss. Der Zukunft von Satisfactory blicke ich dementsprechend vorsichtig optimistisch entgegen. Aber jetzt muss ich erst nach etwas Anderem schauen: Die Fabrik ruft!