



Steamworld Build

ANNOS KLEINER BUDDELBRUDER



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Thunderful Publishing** Entwickler: **The Station** Termin: **1.12.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **27 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG)** Enthalten in: **Game Pass**

Ihr sucht eine Aufbauspielalternative zu Brocken wie Anno oder Workers & Resources?
Hier ist sie: witzig, kurzweilig und mit viel Tiefe (wortwörtlich!). Von Martin Deppe

Shoppen gehen, ein Bad nehmen, lecker essen: Eine Partie Steamworld Build fängt fast wie eine Runde Anno an. Eure Bewohner haben Bedürfnisse, und wenn ihr die erfüllt, steigen eure Untertanen eine Stufe auf, aus Arbeitern werden Ingenieure. Doch

dann läuft das Aufbaustrategiespiel in eine ganz andere Richtung: nach unten!

Denn in Steamworld Build gibt's keine Inseln zum Ausdehnen, sondern ein verlassenes Bergwerk, das sich über drei Ebenen unter eurem Siedelgebiet erstreckt. Wäh-

rend ihr an der Oberfläche ganz Aufbauspiel-klassisch Wege verlegt, Wohnhäuser, Produktionsstätten und öffentliche Gebäude wie Sägewerk, Hutmacher und Sheriffbüro errichtet, baut ihr im Untergrund die allermeisten der oben benötigten Rohstoffe ab.





Wir haben alle zehn Bedürfnisse für das Aristobot-Wohnhaus (Mitte) erfüllt und können es zum Forscherhaus upgraden.

Das spielt sich unten auch anders und eher wie im Klassiker Dungeon Keeper. Denn hier breitet ihr euch aus, indem ihr Steinfelder markiert, die eure Schürfer abbauen sollen (ihr steuert keine einzige Einheit im Spiel direkt). So buddelt ihr euch Gänge oder ganze Hallen, legt lukrative Ölquellen frei, grabt euch durch Felder mit Gold, Rubinen, Werkzeug, Schrott. Warum eure Bewohner so auf Öl, Schrottteile und ein Sheriffbüro abfahren? Weil sie Weltraum-Steambots im Wildwest-Look sind, gestrandet auf der Spielwelt. Und um da wegzukommen, müs-

sen sie im Untergrund versteckte Raketen- teile finden und bergen.

Schicht im Schacht

Ober- und Unterwelt sind gut verzahnt. Was ihr unten abbaut, wird oben zu Verbrauchsgütern weiterverarbeitet, aus zufriedenen Ingenieuren werden Aristobots und schließlich Forscher. Mit jeder neuen Stufe schaltet ihr wiederum Technologien für den Untergrund frei, besseres Werkzeug etwa, um auch härteres Gestein abzubauen. Oder Förderbänder, die Rohstoffe zum Minenschacht

Eignet sich für euch, wenn ...

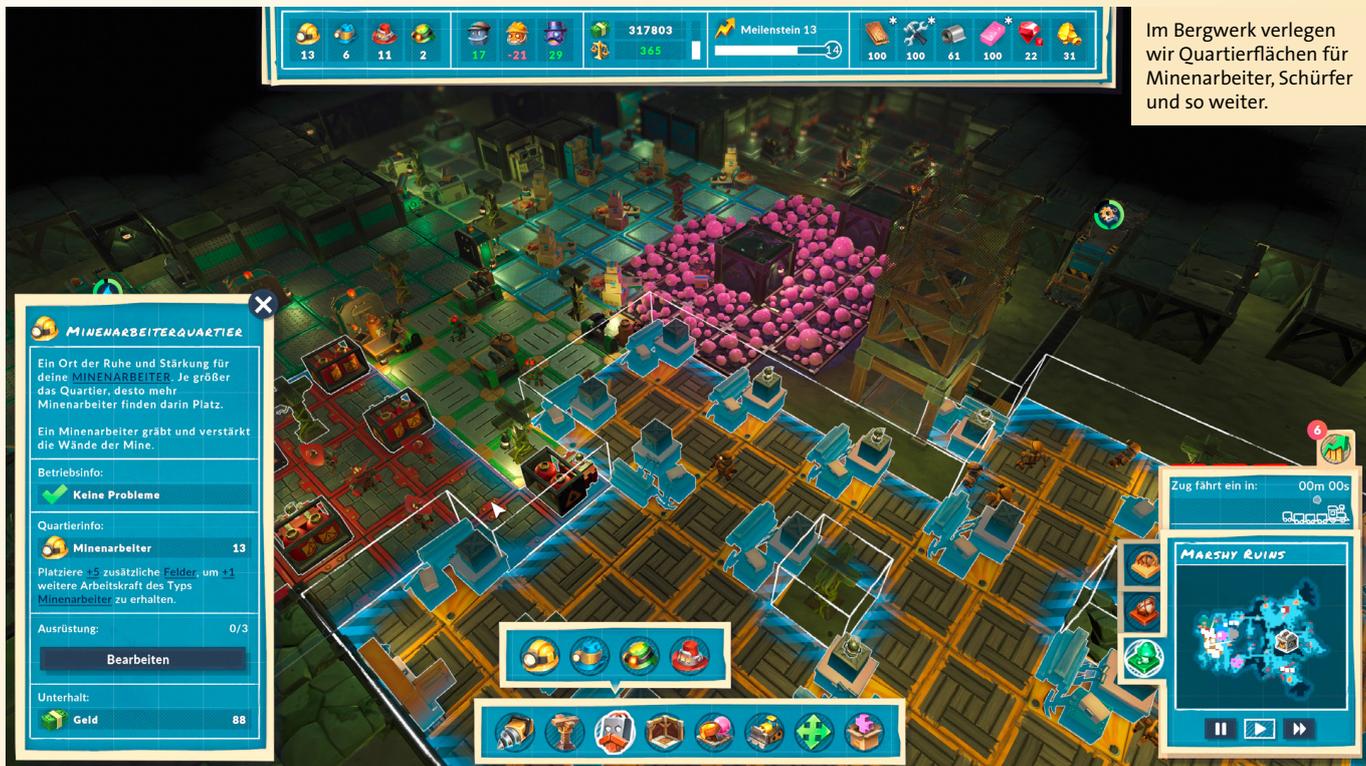
- ... ihr in Ruhe bauen, erkunden und kämpfen wollt.
- ... euch Anno zu viel Arbeit ist.
- ... ihr nicht allzu viel Wert auf Topgrafik legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein komplexes Aufbauspiel wollt.
- ... euch ausgefeilte Transportsysteme wichtig sind.
- ... ihr viel Abwechslung braucht.

bugsieren. Um den Warentransport müsst ihr euch kaum kümmern, das meiste passiert automatisch. An der Oberfläche errich-





Im Bergwerk verlegen wir Quartierflächen für Minenarbeiter, Schürfer und so weiter.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



So sehr ich die Anno-Reihe auch mag, vor allem Anno 1800: Manchmal ist mir eine Partie echt zu anstrengend. Vor allem mit allen aktivierten DLCs artet es fast schon in Arbeit aus, wenn ich wirklich effizient spielen und meine dauernörgelnde Bevölkerung bei Laune halten will. Und wie viel Zeit ich da reinstecke! Da ist Steamworld Build eine schöne Abwechslung für ein paar gemütliche Abende. Ich mag vor allem das Vordringen in den Untergrund, denn an der Oberfläche ist mir zu viel »Anno superlight«: Weil's hier genug Platz zum Bauen gibt, die Produktionsketten viel kürzer sind und der Warentransport nahezu automatisch abläuft, ist das Aufsteigen der Robo-Bevölkerung fast schon eine Pflichtübung. Unten in den Bergwerkebenen ist es viel spannender: Ich muss Gänge graben, Ressourcen plündern, Viecher bekämpfen, Verteidigungsanlagen aufstellen, verlorene Raketenanteile ausbuddeln. Alles nicht komplex, aber auch nicht verdoofsimpelt. Steamworld Build hat einen guten Mittelweg gefunden und einen wirklich angenehmen Flow.

tet ihr Lagerhäuser, deren Personal Rohstoffe, Zwischenerzeugnisse und Fertigwaren vom Minenschacht und den oberirdischen Produktionsstätten einsammelt.

Und im Untergrund verlegt ihr Arbeitsflächen für eure grabenden Minenarbeiter, Schürfer (die klopfen und schleppen Bodenschätze), Mechaniker (errichten und reparieren Maschinen) und Wachbots (zu

Selbst fortgeschrittene Gebäude wie die Büchsenmacherei haben keine ellenlangen Produktionsketten.



denen kommen wir gleich noch). Je größer ihr einen Arbeitsbereich anlegt, desto mehr entsprechende Mitarbeiter tummeln sich auf der Ebene. Die Winkler haben allesamt keine Bedürfnisse, denn im Untergrund ist ausschließlich Malochen angesagt: buddeln, abbauen und ... kämpfen.

Lange Leitung

Wir haben beim Testen viel lieber im Untergrund gespielt, denn hier ist es einfach spannender als oben. Zum Beispiel stoßt ihr beim Tunnelgraben auf Truhen, die meist Upgrades für Gebäude enthalten. Mehr Stauraum für die Oberflächenlagerhäuser etwa oder ein flotteres Buddeltempo für eure Minenarbeiter. Sobald ihr ein Radar bauen könnt, zeigt es euch unter anderem die Lage der gesuchten Raketenanteile, aber auch weitere Rohstoffquellen.

Der Weg zur nächsten Bergwerkebene ist besonders herausfordernd: Um zum Minen-

schacht vorzustoßen, müsst ihr eine Tür öffnen, die durch Bolzen gesichert ist. Die wiederum sind mit langen Kabeln verbunden, die quer durch die Minenebene verlaufen. Ihr müsst alle Leitungen freibuddeln und den Schalter am Ende betätigen. Weil die Kabel auch über Abgründen baumeln, ist Brückenbau angesagt – die verlegt ihr zum Glück so einfach wie Straßen.

Untergrundkämpfer

Ab der zweiten der drei Untergrundebenen wird's gefährlicher. Hier lauern Riesenkäfer, Würmer, (Ver-)Schlingpflanzen und anderes Ungemach. Vor allem die Käfer sind fies, denn sie quellen in regelmäßigen Abständen aus Nestern. Dann bekommt Steamworld Build eine Prise Tower Defense dazu, denn ihr kontert das Ungeziefer mit Geschütztürmen, stationären Flammenwerfern, Stampfern (gegen Würmer) und Britzelblitzschleudern. Eure Wachleute greifen Ein-



Der Zug kauft und verkauft regelmäßige Waren und Upgrades, letztere finden wir aber auch in Truhen im Untergrund.

dringlinge automatisch an, ihr könnt lediglich ihre Anzahl erhöhen und die Bewaffnung verbessern. Stärkere Waffen wie Gewehre oder Pistolen gibt's ebenfalls in Truhen, außerdem Flammenwerfer – das einzige Mittel gegen Schlingpflanzen.

Richtig fordernd sind die Kämpfe aber nicht, wir mussten nur selten eingreifen. Denn mit einem Flammenturm und ein, zwei Granatwerfern und Blitztürmen dahinter blockt ihr selbst die größeren Nestinvasionen gut ab, bis eure Wachmanneingreiftruppe eintrudelt. Die Abwehranlagen gehen auch nicht ganz kaputt, sondern lassen sich von Mechanikern schnell wieder reparieren – die Jungs helfen auch umgefallenen Blechkumpels wieder auf die Beine.

Bloß kein Stress!

Die Kämpfe sind symptomatisch für das ganze Spiel: Hier geht's gemütlich und ent-

spannt zu – und das meinen wir durchaus positiv. Klar, ihr könnt an der Oberfläche Dampföfen errichten, um die Produktivität der umliegenden Gebäude zu steigern. Oder jedes Mal beim regelmäßig vorbeischnaufenden Eisenbahnzug Waren oder Upgrades für eure Gebäude kaufen. Wirklich nötig ist das zum Weiterkommen aber nicht, es beschleunigt lediglich die Abläufe. Bei all der Gemütlichkeit ist Steamworld Build aber kein Langweiler, denn es gibt immer was zu tun, nur eben ohne Druck.

Wichtig ist allerdings der Straßenbau: Wenn ihr Wege durch Straßen und schließlich Magnetschwebestraßen ersetzt, laufen eure Träger schneller, aber vor allem erhöht sich die Reichweite von öffentlichen Gebäuden. Doch auch das ist schnell erledigt. Höchstens beim Förderbandverlegen im Untergrund wird's manchmal trickreicher, weil ihr sie nicht auf Arbeitsflächen oder Rohstoffvor-

kommen platzieren dürft, dann sind zusätzliche Tunnel oder Brücken angesagt. Aber selbst hier lässt euch das Spiel die Wahl: kannste machen, musste aber nicht! ★

STEAMBUILD WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 3 3600X
GTX 1050 / R9 280X
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700 / Ryzen 5 5600X
GTX 1660 / RX 5600 XT
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



+ einladende, bunte Welt + Comic-Look + gute Soundeffekte - Arbeiter und Gegner nur grob animiert - Gebäudefunktion schwer zu erkennen

SPIELDESIGN



+ Mix aus »Anno superlight« und Dungeoncrawler + Erkundung wird belohnt + Freiheit beim Bauen + Ebenen gut verknüpft - wenig Überraschungen

BALANCE



+ gute Erklärungen + drei Schwierigkeitsgrade + sehr gute Steuerung - für Fortgeschrittene arg einfach - Oberwelt mit wenig Herausforderungen

ATMOSPHERE/STORY



+ entspanntes Bauen + viel Gewusel + immer was zu tun + motivierendes Truhensammeln - teils nervige Sprecher in den Dialogsequenzen

UMFANG



+ zwölf Stunden pro Durchgang + je vier Bevölkerungsstufen + rund 40 Waren - Transport spielt kaum eine Rolle - wenig Wiederspielwert

FAZIT

Gemütliches Aufbaustrategiespiel im Roboter-Wildwest-Look, das Anno-Elemente, Bergwerksbau und Kämpfe mischt.



Selbst die Rinder sind Wildwest-Bots, enden aber trotzdem als Burger.