

Satisfactory 1.0

NACH FÜNF JAHREN
ENDLICH FERTIG

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Coffee Stain** Studio: **Coffee Stain** Termin: **10.9.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Nach einer halben Ewigkeit im Early Access läuft die Produktionsknochelei in der Unreal Engine 5 endlich final vom Band. Hat sich das Warten für Aufbau-Fans gelohnt? Von André Baumgartner

Nach fünf Jahren und neun großen Inhalts-Updates verlässt die Fabriksimulation Satisfactory den Early Access. Neben Dimensionsportalen und schnelleren Förderbändern wirbt Version 1.0 mit etwas, das im Genre für gewöhnlich eher eine Nebenrolle spielt: einer Story. Sie soll seit Jahren im Hintergrund entstanden sein und alle bisherigen Fan-Theorien über den Haufen werfen. Für mich Grund genug, mich nach fast zweijähriger Abstinenz erneut durch die jetzt neun Technologiestufen zu knabbeln und diese Behauptung auf die Probe zu stellen. Wird Satisfactory doch noch zum waschechten Storyspiel? Und wie rund fühlt sich das Gesamtpaket inzwischen an?

Caterina wer?

Eine der größten Umwälzungen in Update 1.0 ist die komplette Umstrukturierung des Storykanons von Satisfactory. Zugegeben, der steht bei Fabriksimulationen selten im Vordergrund, aber das heißt nicht, dass er komplett unwichtig ist.

Denn schon bei den ersten Beta-Tests von Satisfactory vor über fünf Jahren haben Spieler den Entwicklern unmissverständlich klargemacht, dass sie sich einen Storyanker wünschen. Wer seinen Kopf bei unzähligen Logistikrätseln zum Qualmen bringt, möchte auch wissen, wem das in diesem Spieluniversum eigentlich nutzt. Wer bitte braucht Natur, wenn er Fabriken so groß wie Städte

haben kann? Eine Person, die bisher eine zentrale Rolle gespielt hat, war Caterina Parks – die CEO von FICSIT Inc. Jenem Konzern, der die Spieler als sogenannte Pioniere losschickt, um den Planeten MASSAGE-2(A-B)b auszubeuten. Nach ihr soll auch das Metall Caterium benannt sein. Das Ding in Version 1.0 ist: Alles, was wir über Caterina und ihren Assistenten Steve gelernt haben, sollen wir vergessen. Fast alle bisherigen Charakterinfos werden gestrichen und sämtliche Dialoge mit der herrischen KI-Assistentin ADA ausgetauscht. Was die Story betrifft, startet Version 1.0 also wieder bei null. Es ist zwar nicht zwingend notwendig, einen neuen Spielstand anzufangen, wird aber aus diesem speziellen Grund zumindest empfohlen. Schließlich beglückt euch ADA bei jeder noch so kleinen Stufe der langen Technologietreppe mit neuen antreibenden Neckereien und Storyfetzen.

Warum bin ich hier?

Mein (Wieder-)Eintritt in die Atmosphäre des Planeten läuft zunächst wie gewohnt ab. Mit für den Konzern ungeheuer praktischer Amnesie lande ich in einer von vier wählbaren Startregionen, die jeweils Bauschwierigkeit mit Ressourcenreichtum aufwiegen. Sofern ich mir nicht ab der ersten Minute ein

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... entspannender Aufbau euer Ding ist.
- ... endloses Optimieren nach Spaß klingt.
- ... ihr Factorio in Ego-Sicht spielen wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr hofft, dass die neue Story was bringt.
- ... euch Technologiewettrüsten nervt.
- ... ihr prozedural generierte Welten bevorzugt.



bis drei Koop-Partner dazu organisiere, ist die neckische Stimme meiner körperlosen KI-Begleiterin mein einziger »menschlicher« Kontakt in dieser fremden Welt. Der Großteil der lokalen Tierwelt will mich lieber verspeisen, als sich streicheln zu lassen. Mit Ausnahme der ebenso seltenen wie süßen Echsenhündchen, die ich zähmen und sogar nach Wunsch benennen darf. Aww!

Der Wildnis begegne ich mit zunehmender stärkeren, selbstgebauten Waffen. Was mit einem Elektroknüppel beginnt, endet bei Atomgranaten und Sturmgewehr. Meine Basis greifen die Viecher aber nicht an. Bin ich anfangs hauptsächlich zu Fuß unterwegs, darf ich mir später Lastwagen, Buggys und sogar eine Art Cybertruck unter den Hintern klemmen, um durch die Landschaft zu bret-

tern. Auch ein nützliches Jetpack auf dem Rücken ist früh erforscht. Meinen Auftrag formuliert ADA ganz klar: Als FICSIT-Pionier bin ich verpflichtet, die Rohstoffe des Planeten auszubeuten, das gewaltige Montageprojekt zu vollenden und jede dabei ange-troffene Anomalie ungeachtet der vermeintlichen Gefahr für Leib und Leben zu untersuchen und zu melden. Als Teil der »Rette den Tag«-Initiative, der wichtigsten menschlichen Unternehmung aller Zeiten, liegt das Schicksal der Erde und »sämtlicher süßer Katzen- und Hundebabys« in meinen Händen. Aber hey, kein Druck!

Zum Abriss freigegeben

Also ganz buchstäblich. Ungeachtet des drastischen Storyrahmens lastet kein tatsächlicher Zeitdruck auf mir. Auch sonst läuft der Spielstart genretypisch gemütlich ab. Mit den zunächst manuell abgebauten Eisen-, Kupfer- und Kalksteinbröseln entstehen die ersten mit Förderbändern verbundenen Gebäude, und der dauerhaft motivierende Automatisierungssog nimmt seinen Anfang. Eisenerz fließt in die Schmelze, Eisenbarren wandern in die Weiterverarbeitung zu Platten, Rohren und was sonst so für den Bau des großen Weltraumaufzugs gebraucht wird. Mit ihm schieße ich anschließend immer komplexer werdende Bauteile in den Orbit, um das weltrettende Montageprojekt (englisch passenderweise: Project Assembly) zu vollenden.

Dabei liefert ein in neun Technologiestufen unterteiltes Fortschrittssystem einen konstanten roten Faden, der mich unentwegt mit neuen Produktionsketten und Herausforderungen konfrontiert. Es entsteht ein angenehmer Spielfluss, der aber nicht immer frustfrei daherkommt. Zumindest wenn ihr einem ähnlichen Spielertyp angehört wie ich. Mir wäre es lieber, ich könnte mit frischen Freischaltungen einfach an meine bestehenden Fabriken anknüpfen, aber in Sa-



MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Ich möchte an dieser Stelle ein großes Lob an die Entwickler bei Coffee Stain aussprechen, die ihre Early-Access-Phase mit viel Transparenz, Humor und einem immer offenen Ohr für die Community absolviert haben. Bravo! Es war ein langer Weg zur Version 1.0, aber dafür kann sich die jetzt auch wirklich sehen lassen. Weder bei den Spielerzahlen noch der Beliebtheit muss sich Satisfactory hinter dem Genrekönig Factorio verstecken. Mit dem Wechsel zur Unreal Engine 5 sieht das Spiel schicker denn je aus, und abgesehen vom Multiplayer-Modus, der noch immer mit einigen Bugs zu kämpfen hat, läuft es vorbildlich stabil. Mein Lieblingsvertreter des Genres wird es aber nicht mehr. Ich baue lieber auf statt ab, und in Satisfactory stiften mich neue Freischaltungen zu oft zum Abriss alter Fabriken an. Auch ist mir die immer gleiche Karte auf lange Sicht einfach zu langweilig. Angesichts der überragenden Qualität daher meine Empfehlung, wenn ihr es euch jetzt neu kauft: Genießt euren ersten Durchlauf in vollen Zügen!

tisfactory ist in der Praxis die effizienteste Herangehensweise oft der komplette Abriss des Alten. Da leidet der schönbauende Anno-Spieler in mir einfach. Und weil das mein zweiter Spieldurchlauf ist, bei dem ich schon vorher weiß, wie effizient ich bestimmte Produktionsketten später aufbauen kann, nervt es mich sogar noch mehr, dass ich zu Beginn viel Spielzeit in ohnehin schon bald obsolete Strukturen investieren muss. Aber hey, das geht nicht allen Spielern so



und deshalb zurück zu den spannendsten Änderungen in Version 1.0.

Nie gekannte Effizienz

Während ich immer größere Kreise um meine bescheidene Startfabrik ziehe, dauert es nicht lange, bis ich über die ersten mysteriösen Artefakte stolpere. Veteranen kennen die sogenannten Mercer-Sphären und Somersloops schon lange, doch jetzt offenbaren sie nicht nur ihre Storygeheimnisse, sondern erweisen sich obendrein noch als extrem nützliche Ressourcen. Zusätzlich zu den bekannten Energieschnecken lassen sich auch Somersloops in Gebäude einsetzen, um deren Produktionskapazität zu steigern. Wie viele Sloops ihr einbauen müsst, ist vom jeweiligen Maschinentyp abhängig, aber der Effekt ist immer gleich: ein verdoppelter Output ohne zusätzliche Rohstoffkosten! Theoretisch ließe sich also der Rohstoff- und Platzbedarf aller eurer Fabriken halbieren, wären da nicht zwei entscheidende Haken: Auf der Karte gibt es nur ein fixes Kontingent an Somersloops zu finden, und die Vorteile gehen mit einem viermal so hohen Stromverbrauch einher. Ja, ich weiß – uff!

Hier kommt der zweite große Verwendungszweck von Somersloops ins Spiel: Alien-Energieverstärker. Einmal errichtet, liefern sie 500 MW »kostenlosen« Strom und

steigern eure bestehende Produktion um zehn Prozent. Sogar 30 Prozent, wenn ihr ein späteres Endgame-Produkt kontinuierlich hineinfüttert. Dann liefern drei dieser Verstärker so viel Strom wie eure gesamte restliche Infrastruktur – Heureka!

Hilfe, Aliens!

Moment mal, »Alien«-Energieverstärker? Ganz recht, ein großer Teil der überarbeiteten Geschichte befasst sich mit einer mysteriösen, mutmaßlich interdimensionalen Spezies von Außerirdischen, die über die Somersloops und Mercer-Sphären mit den Pionieren sowie ihrer KI-Herrin ADA in Kontakt treten. Bei ungefähr jedem zehnten aufgehobenen Artefakt löse ich einen kurzen, verzerrten Dialog mit den Fremden aus. Nach anfangs etwas wirren Aufforderungen, mehr Blut zu konsumieren, steigert fortgesetzter Kontakt das gegenseitige Verständnis, und schon bald scheint es, als würden sich ADA und diese Stimme einer fremden Zivilisation gegenseitig studieren.

Als nach wie vor stummer Protagonist kann ich zwar keinen wirklichen Einfluss auf diese Gespräche nehmen, doch die stets unterschiedlichen und fortlaufenden Interaktionen erzeugen eine regelrechte Schnitzeljagd-Atmosphäre. Kaum habe ich einen Schnipsel gehört, möchte ich die Eiersuche





fortsetzen und noch tiefer in das Geheimnis eintauchen. Die Artefakte sind teils gut versteckt, und es gibt hunderte davon. Zu viele, um sie im Test alle zu finden. Gut möglich also, dass es größere Auswirkungen auf den Plot (etwa ein alternatives Ende) hat, wenn ihr sie zu 100 Prozent freischaltet.

Nie gekannter Komfort

Für viele Fabrikenthusiasten womöglich deutlich wichtiger ist, welch ungeheurer Komfort sich mithilfe der Mercer-Sphären in Version 1.0 freischalten lässt. Im brandneuen Forschungsbaum für Alien-Technologie findet sich das Interdimensionale Depot. Hier kann ich jeden Rohstoff und jedes Produkt im Spiel in eine serverweite Cloud hochladen, aus der meine Mitspieler und ich uns bedienen können. Munition oder Jetpack-Treibstoff gehen unterwegs aus? Ein schneller Griff ins Cloud-Inventar und das Abenteuer kann wieder weitergehen!

Technologiestufe 9

Und wisst ihr, was das Tollste an der Item-Cloud ist? Ihr könnt sie ab Tech-Stufe 3 freischalten, weil ihr Forschungsbaum lediglich Zugang zu Stahl voraussetzt. Fast alle anderen neuen Technologien verbergen sich wenig überraschend in der finalen und neunten Spielphase. Hier erwarten euch gewohnt ab-

gedrehte neue Produktionskreisläufe sowie eine blitzschnelle Fließbandkategorie, die sage und schreibe 1.200 Items pro Minute transportieren kann. Sprich: Endlich lassen sich die besten (reinen) Rohstoffquellen auf voller Übertaktungsstufe ausreizen. Der neue Konverter eignet sich dagegen besonders dafür, ein Ungleichgewicht in eurem Warenzulauf auszugleichen, denn hier lässt sich eine Vielzahl von Rohstoffen in andere umwandeln, etwa Kalkstein zu Schwefel. Zeitgleich wurde die Karte aber auch um jede Menge neuer Quellen erweitert, besonders für Schwefel und Kohle. Gerade letztere braucht ihr in rauen Mengen, denn der Teilchenbeschleuniger erzeugt aus 600 Kohle pro Minute gerade mal 30 Diamanten. Und die bilden eine der wichtigsten Grundlagen für alle weiteren Technologien der Stufe 9. Sie führen euch schlussendlich zu Dunkler Materie, neuronalen Quantencomputern und sogar künstlichen Energieverstärkern, so dass ihr selbst ohne gesammelte Schnecken eure Produktion übertakten könnt. Die in Paaren aufstellbaren Dimensionsportale bieten die bis dato beste, aber auch teuerste Methode der Schnellreise. Der neue Produktionskreislauf ist gewohnt knifflig miteinander verwoben und erfordert das Ausbalancieren aller eingehenden und ausgehenden Stoffe. Über das neue FISCIT-Me-

tall, das ihr in unterschiedlichen Raten aus Eisen, Catterium oder Aluminium herstellen könnt, lässt sich sogar eine neue Art Brennstab aus eurem alten Atom Müll produzieren! Das löst (zumindest in Satisfactory) die Endlagerfrage, denn obwohl es die kurzlebigsten Brennstäbe sind, werden sie ohne neues Abfallprodukt verbraucht. Ein Hoch auf die Wissenschaft!

Ende gut, alles gut?

Bleibt die Frage, ob die neu aufgezugene Story auch zu einem fulminanten Ende führt. Ich will euch nichts spoilern, aber so viel sei gesagt: Nach fünf Jahren könnt ihr euren FISCIT-Auftrag jetzt tatsächlich erfüllen. Und ja, nach der netten kleinen Abschlussequenz und dem überspringbaren Abspann könnt ihr weiterspielen. Wie sich das Finale für euch anfühlt, hängt aber erneut von eurem Spielertyp ab. Ihr könnt die Story (sogar per Haken im Optionsmenü) komplett ignorieren und den Abschluss lediglich als Auftakt zur finalen Optimierungsphase eures Fabrikmeisterwerks betrachten. Oder ihr nehmt den eher spartanischen Schlusspunkt als ebensolchen hin, sagt: »Joa, gut. Durchgespielt, ne?«, und zieht weiter. Empfehlen würde ich den Steam-Hit eher der ersten Fraktion, denn auch der Wiederspielwert zündet nur bei begeisterten Tüftlern, für die der Weg das Ziel ist. ★

SATISFACTORY 1.0

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3570 / FX 4300
GTX 1650 / RX 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 12400 / Ryzen 5 5600X
RTX 2070 / RX 5700
16 GB RAM, 28 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- große Vielfalt durch Biome
- Animationen
- hübsche Vegetation
- tolle Beleuchtung
- kaum Wettereffekte

SPIELDESIGN



- problemloses Aufbauen
- Automatisierungs-sog
- Fortschrittsgefühl
- Konfigurationsfreiheit
- Umplanungsbedarf kann frustrieren

BALANCE



- unterschiedlich schwere Startpositionen
- einsteigerfreundlich
- angemessene Lernkurve
- friedlicher Modus
- übersichtliche Menüs

ATMOSPHERE / STORY



- neckische KI-Begleiterin
- Alien-Geheimnisse
- meditatives Bauen ohne Zeitdruck
- angenehme Musikuntermalung
- am Ende viele offene Fragen

UMFANG



- hunderte Stunden Spaß
- abwechslungsreiche Welt
- neun Technologiestufen
- Koop-Modus (vier Spieler)
- wenig Wiederspielwert

FAZIT

Visuell beeindruckende und für lange Zeit motivierende Fabrik-Sandbox, deren Story seicht und Wiederspielwert gering ist.

