

PRESSEMAPPE · FACTORY BUILDING × TOWER DEFENSE

Baue bei Tag. Überlebe die Nacht.

FAKTEN

ENTWICKLER
Surio, Solo-Entwickler aus der Nähe von Köln

PUBLISHER
Selbstveröffentlichung

DEMO
Q4 2026 auf Steam

STAND
In Entwicklung, geschlossener Beta-Test

PLATTFORMEN
Windows, macOS, Linux und Steam Deck über Steam

PREIS
wird noch bekannt gegeben

SPIELER
1–4, solo oder Online-Koop

SPRACHEN
Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Brasilianisches Portugiesisch, Polnisch, Russisch, vereinfachtes Chinesisch, Japanisch, Koreanisch

GENRE
Fabrikbau, Tower Defense, Action, Roguelite

USK
12 (IARC)

ENGINE
Godot 4 (C#)

PRESSEKONTAKT
mail@mineral-zone.com

KURZ GESAGT

Mineral Zone ist ein Fabrikbau-Tower-Defense-Spiel. Baue Rohstoffe ab, automatisiere deine Produktion und erweitere dein Stromnetz, solange es in der Zone ruhig ist. Nachts brechen Alienwellen durch, und du hältst die Linie: mit deinen Türmen und im eigenen Schiff, allein oder im Online-Koop mit bis zu drei Freunden.






BESCHREIBUNG

Auf dem Planeten Vesper liegt eine kristallübersäte Region, die Mineralzone, direkt über einem Riss zwischen zwei Welten. Jede Nacht öffnet er sich, und der Chor bricht hindurch.

Mineral Zone verbindet Fabrikautomatisierung, Tower Defense und aktiven Kampf zu einem Survival-Loop. Tagsüber baust du Erz ab, führst es über Förderbänder, Splitter und Tunnel und hältst ein wachsendes Stromnetz am Laufen. Nachts wird jede Schwachstelle getestet: Deine Türme laufen mit dem Strom und der Munition, die deine Fabrik produziert. Steht die Linie, fällt die Verteidigung. Weil die Türme nicht alles allein aufhalten, fliegst du selbst in den Kampf und forderst Orbitalschläge an, wenn die Zone eskaliert.

Jede Mission spielt in einer anderen Version von Vesper. Schließe die Anomalie oder sichere deine Ausbeute und evakuiere. Resonanzminerale und geschmiedete Baupläne bleiben über Missionen hinweg erhalten, und jeder Einsatz macht den nächsten stärker.

Das Update „The Outer Ring" legt um jede Karte vier äußere Biome, jedes mit eigener Ressource und eigener Gefahr: Risse, die in den Magmafeldern aufbrechen, Brutwächter im Brutmeer, ein Schleimpilz im Sporenmoor, der frisst, was du baust, und Firn im Permafrost, der es einfriert. Frachtbahn, Rohre und ein Chemiewerk bringen heim, was du dort holst.

FEATURES

Bauen bei Tag, überleben bei Nacht
Der Tag ist dein Bauzeitfenster, die Nacht der Stresstest für deine Produktionskette.

Echte Automatisierung
Abbaulaser, Förderbänder, Splitter, Tunnel, Greifarme und Filter, versorgt von Kraftwerken, Solarpanels, Energieknoten und Batterien.

Verteidigung aus der Fabrik
Laser-, Plasma-, Tesla-, Railgun-, Zwillingslaser-, Flugabwehr-, Reparatur-, Flammenwerfer-, Kryo- und Artillerietürme, Mauern und Schildprojektoren.

Vier äußere Biome
Magmafelder, Brutmeer, Sporenmoor und Permafrost: Jedes hält eine Ressource, die du brauchst, und eine Gefahr, die erwacht, wenn du sie holst.

Züge und Rohre
Frachtbahn mit Bahnhöfen, Ladebühnen, Fahrplänen und Signalen; Rohre, Pumpen und Tanks, gespeist vom Chemiewerk.

Selbst kämpfen
Fliege dein eigenes Schiff in die Schlacht und rufe Orbitalschläge auf die größten Bedrohungen.

Boss-Nächte
Riesige Chor-Bosse testen jede Schwachstelle deines Layouts.

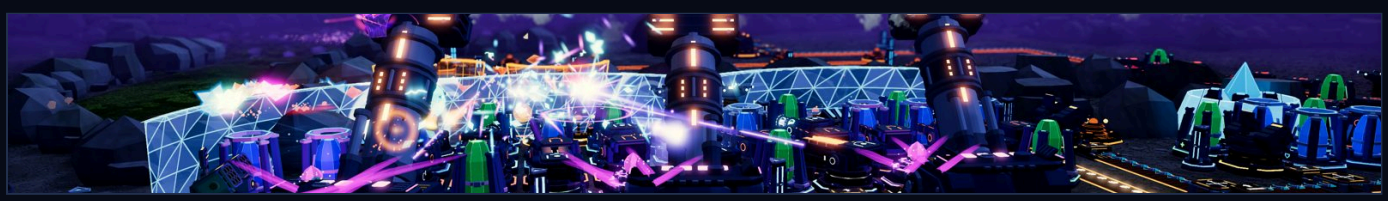
Wähle deinen Ausgang
Schließe die Anomalie für immer oder evakuiere mit deiner Ausbeute durch ein Portal.

Fortschritt, der bleibt
Resonanzminerale überdauern Missionen und verstärken Türme und Schiff; die Resonanzschmiede schaltet dauerhafte Baupläne frei.

Jede Mission eine neue Welt
Jeder Durchlauf spielt in einer anderen Version von Vesper.

Online-Koop für bis zu vier
Teilt euch über Steam-Lobbys die Arbeit und den Druck.

Messen und lernen
Steam-Bestenlisten, drei Schwierigkeitsgrade und Replays eurer Runs.



mail@mineral-zone.com · www.mineral-zone.com/press

MINERAL ZONE

PRESSE, KEYS & INTERVIEWS

mail@mineral-zone.com

HINTERGRUND

Das Vermessungsschiff Tessera erreicht Vesper, um eine Anomalie zu untersuchen, die man schon aus dem Orbit messen kann. Der Pilot fliegt hinunter in die Region, die die Crew Mineralzone nennt, und stürzt durch einen Riss in eine andere Version des Planeten. Dort meldet sich VAEL, der letzte Wächter einer verschwundenen Zivilisation. VAEL kann nicht kämpfen und nichts bauen. Er braucht jemanden, der es kann.

ENTWICKLER

Surio ist 37, Solo-Entwickler aus der Nähe von Köln und entwickelt Mineral Zone allein. Die Entwicklung begann im März 2026. Mittendrin ist Surio zum ersten Mal Vater geworden.

TRAILER

WISHLIST-TRAILER	0:53 · youtu.be/Zb1ote1RVCk
GAMEPLAY: ONE FULL RUN	1:30 · youtu.be/z77l9kT-GK8
ENGINEER YOUR SURVIVAL	1:31 · 1080p, 4K
CINEMATIC-TRAILER	0:38 · 1080p60
FEATURE: RESONANZMINERALE	0:50 · 4K, mit Sprecher (EN)
FEATURE: SIEGESWEGE	1:58 · 4K, mit Sprecher (EN)

Die ersten beiden als MP4 auf www.mineral-zone.com/press. 4K-Master und Gameplay-Material ohne Text und Musik auf Anfrage.

LINKS

STEAM	store.steampowered.com/app/4592680
WEBSITE	www.mineral-zone.com
PRESS PAGE	www.mineral-zone.com/press
WIKI	wiki.mineral-zone.com
YOUTUBE	youtube.com/@MineralZoneGame
TIKTOK	tiktok.com/@mineralzonegame
INSTAGRAM	instagram.com/mineralzonegame
DISCORD	discord.gg/baUMhNAy9X

CREDITS

Spiel: Surio. Die Monolith-Lade- und Belagerungssounds basieren auf „Plasma cannon at the space station“ von newlocknew (freesound.org), CC BY 4.0.

Screenshots, Trailer, Logos und Key-Art dürfen für die Berichterstattung über Mineral Zone verwendet werden, in Artikeln, Videos und Streams. Streams und monetarisierte Videos sind ausdrücklich erwünscht: Die gesamte Musik im Spiel und in den Trailern wurde für Mineral Zone erstellt und darf dafür verwendet werden.

