

Ein Tauzieh-Strategiespiel für bis zu sechs Spieler: Baue Werke, die deine Armee selbst ausbilden, schick sie die Wege hinab und schieb die Front bis zum gegnerischen Bergfried.

FACTSHEET

TITEL
Marschwerk: Tug of War Strategy

ENTWICKLER
Andreas Hanuja & Kai Karotte

PUBLISHER
Cluby Games

SITZ
Saarland, Deutschland

ERSCHEINT
März 2027 · kostenlose Demo auf Steam seit 29. Oktober 2026

PLATTFORM
Windows-PC und Steam Deck, über Steam

CONTROLLER
Volle Controller-Unterstützung

PREIS
Wird noch bekanntgegeben

GENRE
Tauzieh-Strategie, Lane-Strategie, Echtzeitstrategie

SPIELER
1–6 · online über Steam bis 3 gegen 3 · Bots übernehmen freie Plätze

MODI
Kampagne, Gefechte gegen Bots, Online-Mehrspieler

DEMO
Kostenlos. Die Grundeinheiten plus Magie, Mechanik und Schatten; die ersten Kampagnenmissionen, Gefechte und online

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

ENGINE
Eigene Engine in Rust mit Bevy

STEAM
store.steampowered.com/app/5342350/

WEBSITE
clubies.de/marschwerk/

PRESSEKONTAKT
marschwerk@clubies.de

Über das Spiel

Marschwerk ist ein Tauzieh-Strategiespiel in einer bunten Voxelwelt. Du steuerst nie einzelne Einheiten: Du entscheidest, woraus deine Armee besteht, und sie marschiert von selbst. Baue Werke, rüste sie zu stärkeren auf, erobere Schreine für neue Einheiten und wirke Zauber von deinem Turm. Wo die Armeen sich treffen, wandert die Front, und die Armee, die ihren Gegner am besten kontert, schiebt sie bis zum gegnerischen Bergfried. Bis zu sechs Spieler kämpfen online drei gegen drei; Bots übernehmen die freien Plätze.

Marschwerk ist eine Liebeserklärung an Tech Wars 2, die StarCraft-II-Arcade-Map, und an die Warcraft-III-Custom-Maps der Lane-Kriege. Es entsteht in einem kleinen Team aus dem Saarland, auf einer eigenen Engine in Rust.

Features

- **Makro statt Mikro.** Jedes Werk bildet eine Einheitenart aus und schickt sie seinen Weg hinab. Aus dem Bauernwerk wird ein Ritterwerk, und die Armee wandelt sich mit.
- **Die Front wandert.** Hunderte Einheiten kämpfen von selbst. Die Armee, die ihren Gegner am besten kontert, schiebt die Front zum gegnerischen Bergfried.
- **Erobere Schreine für neue Einheiten:** Magie, Mechanik, Schatten, Monster und Natur bringen Magier, Katapulte, Goblinschreiter, Assassinen, die Toten und die Dryaden.
- **Zauber, die du selbst zielst.** Dein Turm sammelt Mana für Meteore, Feuerlinien, Hinterhalte und mehr.
- **Baue deinen Bergfried aus. Fällt er, bist du raus.** Auf der letzten Stufe kaufst du die Goldene Stunde: eine Minute doppelter Schaden, halber Schaden eingesteckt.
- **Kampagne, Gefechte und online** mit bis zu sechs Spielern, auf Karten vom 1 gegen 1 bis zum 3 gegen 3, jede mit eigener Landschaft und eigenem Wetter.







Nutzung

Alles aus diesem Kit und alles, was ihr selbst im Spiel aufnehmt, dürft ihr in Videos, Streams, Thumbnails, Artikeln und Social-Posts verwenden, auch monetarisiert. Eine Nennung ist nicht nötig, ein Link zur Steam-Seite hilft uns aber sehr.

Bitte gebt das Material nicht als offizielle Werbung aus und schneidet es nicht so, dass es das Spiel falsch darstellt. Ihr braucht einen Key für das volle Spiel, eine bestimmte Szene oder ein Match gegen den Entwickler? Schreibt uns.

Pressekit mit Trailer, Clips, Screenshots und Logos:
clubies.de/marschwerk/de/press/

Kontakt
marschwerk@clubies.de