Der Industrie Gigant 4.0

WIRTSCHAFTSWUNDERLAND

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Toplitz Productions** Entwickler: **Don VS Dodo** Termin: **4. Quartal 2024 (Early Access)**

Angespielt und angefixt: Als weltweit erstes Magazin haben wir die aktuelle Version der Wirtschaftssimulation beim Entwickler ausprobiert. Hier kommt eine volle Ladung Infos. Von Martin Deppe

Gleich sind sie da! Nur noch ein letzter Kilometer, dann trudeln unsere Trucks ein, randvoll mit Highend-PCs. Die wertvollen Computer haben wir um die halbe Welt geflogen, per Schiff in unseren Hafen geschippert, auf Schienen gesetzt, schließlich in Trucks gepackt und Richtung Computerladen gerollt, heiß erwartet von den Bürgern unserer Stadt. Mit Dollarzeichen in den Augen verfolgen wir die letzten Meter. Endlich! Der erste Laster rollt auf den Hof und entlädt einen … Haufen Computerschrott?

Saisongeschäft: Weizen ist Erntezeit-abhängig und lässt sich natürlich nicht ewig lagern.

Verdorbene Früchtchen

Willkommen bei Der Industrie Gigant 4.0 – der Wirtschaftssimulation, in der sich Bestseller und Ladenhüter die Hand reichen. Wie bei den Klassikern von 1997 und 2002 errichtet ihr Farmen, Holzfällerlager und Minen, verarbeitet die Rohstoffe in Industrieanlagen und Fabriken mehrfach weiter, kümmert euch um Lieferrouten via Truck, Zug, Schiff und Flugzeug. Und genau Letzteres hat unsere teuer eingekauften PCs geschrottet. Denn mit jedem Umladen kann jetzt die Qualität der Ware leiden. Während Baumstämme naturgemäß recht robust sind, hassen vor allem Hightech-Produkte ruppiges Umsteigen und rumpelige Wege.

Hinzu kommt, dass manche Waren nicht ewig haltbar sind. Obst zum Beispiel mutiert langsam von frisch über schrumpelig zu verdorben, mit entsprechendem Preisverfall. Ihr müsst die Nachfrage und Produktionsmengen gut im Auge behalten. Auch saisonal. Wie früher gibt's nämlich wieder Jahreszeiten, die Angebot und Nachfrage beeinflussen. Im Winter ist zum Beispiel der Bedarf an Holzhackschnitzeln höher, also passen wir die Sägewerkproduktionslinie an: Bretter im Frühjahr und Sommer, Hackschnitzel im Herbst und Winter.

Zonen statt Pixelschubsen

Wir haben beim Münchner Entwickler Don VS Dodo bereits eine kleine Map gespielt. Wobei »klein« auch schon drei mal drei Kilometer im Quadrat bedeutet, die größeren Karten werden voraussichtlich bis zu acht mal acht Kilometer umfassen. Die größte Neuerung neben der 3D-Grafik sind die Zonen: Jede Map besteht jetzt aus vorgegebenen Sektoren. Unsere hatte zum Beispiel unter anderem einen Sektor mit Wald, zwei Gebiete für Farmen, eine Kleinstadt sowie ein potenzielles Stadtgebiet, das für uns mangels Baugenehmigung noch tabu war.

Diese Aufteilung hat zwei Effekte. Erstens: Das pixelweise Produktionsstätten-Rumgeschiebe vom Industrie Gigant 2 ist passé. Damals veränderte sich etwa der Ertrag einer Farm, wenn wir sie einen Millimeter weiter rechts oder links gebaut haben. Jetzt ist der Output innerhalb eines Farmsektors immer gleich – die Position der Farm könnt ihr aber immer noch frei wählen, um etwa an vorhandene Straßen anzudocken. Aber das muss nicht mehr pixelweise passieren.

Pfiffiges Puzzlespiel

Zweiter Effekt der Zonen: Das Spiel wird angenehm puzzeliger. Denn wenn eine Stadt kein Farmland oder Waldgebiet in der Nähe hat, werden eure Routen kniffliger. In manchen Sektoren ist das Bauen teurer. Berge stehen im Weg, ihr könnt sie umfahren oder in einen sauteuren Tunnel investieren.

Anfangs unzugängliche Zonen schaltet ihr »frei«, indem ihr die benachbarte Stadt so gut versorgt, dass sie wächst und sich schließlich in das neue Gebiet ausdehnt. Dort dürft ihr dann auch weitere Shops errichten. Fun Fact: Wenn ihr euer Schrumpelobst nicht verkauft, sondern spendet, steigt euer Image in der Stadt, das ist wiederum wichtig für Kredite und Konzessionen.

Ein Hauch von Anno

Ihr errichtet zwar keine Wohnhäuser, geschweige denn Städte, trotzdem birgt die Wirtschaftssimulation auch eine Spur von Anno-Elementen. Denn je besser ihr eure Läden (nur die baut ihr selbst) und damit die Bevölkerung versorgt, desto größer werden ihre Ansprüche. Während anfangs Obst und Gemüse reichen, soll es später bitte schön

1955 verkaufen unsere Elektroläden Mixer und Bohrmaschinen, doch nach und nach kommen Flatscreens, Konsolen und VR-Brillen dazu.

Einer der Grafiker hat sein Wohnhaus ins Spiel geschmuggelt.

verpackt sein, also müssen wir aus Holz Pappe und schließlich Packungen produzieren. Die Produktionsketten werden umfangreicher, denn während sich ein Radio noch recht einfach herstellen lässt, brauchen Fernseher und später Computer und VR-Brillen wesentlich mehr Komponenten.

Wichtig ist auch die Versorgung eurer Läden. Denn die Bevölkerung bewertet jeden einzelnen eurer Shops: Bekomme ich im Lebensmittelmarkt alle Produkte? Ist der Klamottenladen überfüllt? Muss ich zum Shoppen womöglich in den Nachbarsektor fahren? Die genaue Position in einem Stadtsektor ist hingegen egal, Shops haben keinen Radius, nur die Zone zählt. Öffentliche Verkehrsmittel gibt's übrigens nicht, ihr transportiert nur Rohstoffe, Zwischenprodukte und Fertigwaren, aber keine Fabrikarbeiter oder andere Fahrgäste.

Güter auf Zeitreise

Zeitlich spielt Der Industrie Gigant 4.0 zwischen 1950 und 2020. Das gespielte Jahrzehnt wirkt sich nicht nur auf die Bedürfnisse aus, sondern auch auf den Fuhrpark. Lastwagen und Lokomotiven werden immer moderner, momentan sind pro Jahrzehnt je drei neue Modelle geplant, also insgesamt je 21 Zugmaschinen und Loks. Die Trucks könnt ihr auch gleich mit Anhänger oder als Sattelzug bestellen und Züge mit unterschiedlicher Waggonzahl, etwa vier oder acht. Je nach Epoche sind die Fahrzeuge an echte Vorbilder angelehnt, darunter die schönen Mack-A-Trucks mit ihren charakteristisch gerundeten Kotflügeln oder die kraftvolle, ikonische US-Diesellok EMD GP7 in den 50ern. Um Details wie die passenden Waggons müsst ihr euch hingegen nicht kümmern. Der Industrie Gigant 4.0 ist keine Verkehrssimulation – auch wenn Entwickler von Transport Fever 2 mit an Bord sind.

Schiffe und vor allem Flugzeuge spielen bei Im- und Exporten eine wichtige Rolle, weniger auf eurer Map. Flugzeuge zum Beispiel starten und landen zwar auf eurem internationalen Flughafen, transportieren aber keine Waren innerhalb der Map. Stattdessen bedienen sie den globalen Markt, per Luftfracht kauft oder verkauft ihr hauptsächlich Hightech-Komponenten. Schüttgut hingegen kommt besser über den Wasserweg: Schiffe gibt's als große Containervarianten, die ebenfalls von außerhalb der Map eintrudeln und euren Überseehafen bedienen. Innerhalb der Map hantiert ihr mit kleineren Binnenschiffen, geplant sind drei Varianten.

Module statt Lager

Die früheren Lagergebäude, aus denen sich die Förderstätten, Fabriken und Geschäfte noch in Industrie Gigant 2 selbstständig bedient haben, sind nicht mehr Pflicht. Stattdessen haben alle eigene Lager, die sich je nach Produktion und Verkäufen füllen und leeren. Außerdem könnt ihr fast alle Anlagen mit Modulen upgraden, um zum Beispiel mehrere Produkte parallel herzustellen.

Vom Dörfli zur Stadt: Je besser wir eine Siedlung versorgen, desto weiter wächst sie in der Fläche und nach oben.

Eine erweiterte Farm pflanzt dann beispielsweise Obst, Gemüse und Weizen. Pro Upgrade bewirtschaftet sie fünf Felder mehr – die könnt ihr frei platzieren. Und je weiter ihr etwa euren Kupfertagebau ausbaut, desto tiefer buddeln die wuselig animierten Bergbaufahrzeuge, und der Kupfer-Output steigt. Mit jeder Erweiterung bekommt ihr auch mehr Lagervolumen.

Fluffig bauen, viel klicken

Der Industrie Gigant 2 war trotz seiner Komplexität ein Vorbild bei der Bedienung, das User Interface und Feedback ein Traum. Und der neue Teil? Da sind wir noch etwas zwiegespalten: Gebäude lassen sich ruckzuck positionieren, drehen und dann errichten. Uns gefällt vor allem der fluffige, unkomplizierte Straßen- und Schienenbau, inklusive Brücken und Tunnels.

Umständlich ist momentan allerdings noch das Zuweisen von Fahrzeugen und die Auswahl der Produkte, die hergestellt werden sollen. Zehn Trucks einzeln einer Route zuzuweisen oder aus drei Produkten eins herauszufischen, braucht noch überflüssige Klicks und Mausradwege, aber just die Bedienung wird momentan optimiert.

Wie geht es weiter?

Der Industrie Gigant 4.0 soll Ende 2024 in den Early Access starten und rund ein Jahr in dieser Phase bleiben, das lässt genug Zeit fürs Feintuning. Dazu gehört auch mehr optisches Feedback direkt in der Spielgrafik, zum Beispiel landen Baumstämme derzeit noch in geschlossenen Güterwaggons. Doch die korrekten Rungenwagen sind schon in Arbeit. Solche Details finden wir wichtig, um das Spiel gut »lesen« zu können.

Anderes Beispiel: Unsere Shops haben zwar große Kundenparkplätze, aber die Anzahl der Autos darauf spiegelt nicht die Kundenzahlen wieder – dafür müssen wir das Shop-Infofenster öffnen oder eines der zahlreichen Map-Layer einblenden. Andererseits zeigen die säuberlich geschichteten Stammstapel vor einem Sägewerk schon mit einem Blick, wie voll sein Ausgangslager gerade ist. Solche Details wünschen wir uns für mehr Gebäude, denn besser kann man Modellbau-Flair nicht rüberbringen! ★ ►►

Die handgebauten Karten sind in Zonen aufgeteilt. Hier die Map zu unserer nächsten Doppelseite.

STADT, LAND, FLUSS

FLUGHAFEN

Über den Flughafen kaufen und verkaufen wir auf dem internationalen Markt, vor allem Hightech.

TRUCK-DEPOT

Gekaufte Trucks (und Züge) gehen von Depots aus auf ihre Touren.

STADT

In der Stadt (hier im Winter) bauen wir Shops inklusive Straßenanschluss, zum Beispiel Baumarkt und Elektronikladen.

FARM

Auf Farmen bauen wir Weizen, Obst oder Gemüse an – das geht mit Upgrade-Modulen auch parallel.

LEBENSMITTELINDUSTRIE

Die Lebensmittelfabrik verarbeitet unsere Ernte weiter.

CHEMIEFABRIK

Ihr könnt auch Tunnel bauen. Die sind zwar teuer, verkürzen hier aber den Weg zur Chemiefabrik.

WALZWERK

Das Walzwerk stellt Metallkomponenten für weitere Produkte her, zum Beispiel Elektrogeräte.

ERZMINE

Unsere Erzmine in der höchsten Ausbaustufe, inklusive Bahnanschluss.

HAFEN

Bedient die Containerschiffe vom globalen Markt. Von hier geht's mit Binnenschiffen den Fluss entlang.

GIESSEREI

Erz aus der Mine bugsieren wir per Güterzug zur Gießerei. Die geschlossenen Waggons sind noch Platzhalter.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de

Nach über 20 Jahren wieder ein neues Industrie Gigant anzufassen ist für einen Veteranen wie mich ein Wechselbad der Gefühle: Macht das Prinzip heute noch Spaß? Auch ohne rosarote Nostalgiebrille? Klappt der Sprung von Iso-Grafik in 3D-Welten? Kann das junge Team so einen Brocken stemmen? Doch was ich gesehen und gespielt habe, macht einen guten ersten Eindruck, das Team hat die DNS der Vorgänger umgesetzt und sinnvoll modernisiert. Ich mag die Modellbau-Atmosphäre und das puzzelige Zonenkonzept, weil es die Maps klarer strukturiert und ich mir gut überlegen muss, wie und in welcher Reihenfolge ich die verschiedenen Industrien ankurbele. Auch das Wachstum der Städte ist schön animiert und gibt mir das Gefühl, die Welt wirklich zu verbessern. Wenn das Team noch die Bedienung intuitiver macht und vor allem das optische Feedback ausbaut, wird der neue Gigant ein starkes Klassiker-Revival.

Über einen Laufgang kann der Rangierer direkt zu den beiden Fahrzeugenden marschieren.