

ZU FRÜH VOM BAND

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Toplitz Productions** Studio: **Don VS Dodo** Termin: **2025**

Der Industriegigant 2 ist legendär unter Fans von Wirtschaftssimulationen. Kann der Nachfolger da mithalten? Im Early Access offenbaren sich Licht und Schatten. Von Eike Cramer

Seit dem 15. November 2024 ist eine deutsche Wirtschaftslegende zurück. Da nämlich startete der Industrie Gigant 4.0 des jungen Studios Don VS Dodo in den Early Access. Erklärtes Ziel der jungen Garde: alte Stärken mit neuen Ideen zu verbinden. Wir klären, ob die Wirtschaftssimulation Kapitalistenherzen höher schlagen lässt.

Ein simples Konzept

Die Grundidee von Industrie Gigant 4.0 ist schnell erklärt: Euer Ziel ist es, die auf einer der drei Karten verstreuten Dörferchen mit Waren zu beliefern und dabei Geld zu verdienen. Erfüllt ihr alle Wünsche, wachsen die Siedlungen nach und nach zu Städten heran. Gleichzeitig werden aber natürlich auch

die einzelnen Bewohner anspruchsvoller. Reicht es also zu Beginn noch aus, ein bisschen loses Gemüse vom Bauernhof und ein paar Holzspäne aus dem Sägewerk zum Fachhändler zu karren, kümmert ihr euch bald um die Treibstoffproduktion, webt Kleidung oder druckt Magazine, um die Einwohner bei Laune zu halten.

Los geht's im Jahr 1950, mit fortschreitender Entwicklung ändern sich Baustile, Fahrzeuge und natürlich auch Produkte. Läden und Fabriken sehen hier aber zu Beginn schon etwas zu modern aus. Spielerisch bleibt auch der vierte Teil seinen Serienwurzeln treu. Anders als in reinen Logistikspielen wie Transport Fever 2, wo ihr nur für den



Ganz schön was los! Nach einigen Jahrzehnten sind die Dörfer zu Städten herangewachsen.



Zum Glück nur ein optischer Bug: Die Brücke ist trotz grenzwertiger Spaltmaße sicher mit der Straße verbunden. Hübsch ist das aber nicht.



Bei den Lieferrouten gibt es keine Wegpunkte abseits der Gebäude.

Transport der Waren zuständig seid, kontrolliert ihr hier die komplette Wertschöpfungskette. Ihr erstellt somit nicht nur Transportrouten, Depots und einen Logistikfuhrpark. Nein, bei Industrie Gigant 4.0 verantwortet ihr auch den Rohstoffabbau, die Veredelung und den Verkauf der Ware.

Wertschöpfung von Baum bis Wohnzimmer

Wollt ihr also zum Beispiel Möbelstücke in eure Stadt liefern, errichtet ihr zunächst einen Holzfäller, ein Sägewerk und einen Möbelhersteller. Die gesamte Karte ist in Distrikte unterteilt, die eure Baubestrebungen

limitieren. So kann ein Bauernhof etwa nur in Agrarbereichen platziert werden – und hier auch nicht unbegrenzt. Auch Siedlungen haben eigene Zonen, die zum Beispiel Schwerindustrie ausschließen. Sind die Fabriken bereit, wird allerdings noch nichts produziert. Also kauft ihr in den jeweiligen Gebäuden entsprechende Produktionsstraßen. Geschlagenes Holz wird im Sägewerk zu Brettern verarbeitet, der Möbelproduzent zimmert dann schmucke Schränkchen. Euer Möbelladen verkauft diese dann an die Einwohner des nächsten Dorfes. Wichtig dabei: Geld wird erst ganz am Ende dieser Kette verdient!

Komplexes Management auf allen Ebenen

Industrie Gigant 4.0 gibt euch im Rahmen der jeweiligen Kapazitäten freie Hand bei der Produktionsmenge. Dazu sinkt der Stückpreis, je mehr Waren ihr herstellt. Die Verlockung ist also groß, die maximale Schränkchenanzahl im Jahr zu produzieren. Blöd nur, wenn euer Laden höchstens 20 Möbelstücke verkauft. Dann platzen die Lager schnell aus allen Nähten, was eine saftige Kostensteigerung zur Folge hat. Also müsst ihr schon zu Beginn eine Überproduktion vermeiden und das Angebot an die Nachfrage anpassen. Die steigt allmählich, manchmal aber auch in schnellen Schritten.

Allerdings fehlt dann noch der Transport, denn kein Holzschrank ist je von selbst in den Ausstellungsraum eines Möbelhauses gelaufen. Entsprechend müsst ihr Straßen- und Schienenverbindungen bauen, Fahrzeugdepots errichten und Transportrouten festlegen. Auch hier gilt es, die Anzahl der zu transportierenden Waren händisch festzulegen und dabei immer die benötigten Mengen im Blick zu behalten. So manche Produktion fertigt nämlich nicht im Verhältnis eins zu eins. Modische Pullis benötigen zum Beispiel gleich zwei Einheiten Garn, was bedeutet, dass ihr für 1.000 Kleidungsstücke 2.000 Einheiten Baumwolle braucht, die im Zwischenschritt zu Garn gesponnen werden. Dazu kommt, dass nicht jede Produktion gleich schnell abläuft. So ernten eure Bauern Baumwolle nur jedes halbe Jahr, während die Garnproduktionslinie zweimal im Quartal Ware liefert. Entsprechend müsst ihr den Transport und die Verarbeitung zum Teil auf die möglichen Verzögerungen abstimmen, etwa um die Lager nach der Ernte schnell zu leeren und eine durchgehende Produktion sicherzustellen.

Durchgehende Beschäftigung

Jede kleine Änderung in der Nachfrage erzeugt einen ganzen Güterzug voller Anpassungen bis in den letzten Winkel eurer Werke. Entsprechend korrigiert ihr andauernd Transportmengen, Herstellungsraten oder verteilt die Produktion um – viel Mikromanagement. Die Produktion könnt ihr auch quartalsweise splitten. So kann etwa die Eisengießerei im Winter Erz in Eisen verwandeln, um dann die so produzierte Menge im Frühjahr zu Stahl zu veredeln. Das ist relevant, da die Nachfrage bei bestimmten Produkten etwa von der Jahreszeit abhängt.

Ihr merkt, Industrie Gigant 4.0 scheut sich nicht, euch die ganze Komplexität einer Wirtschaftskette aufzubürden. Und das ist ja eigentlich auch gut so! Der Spaß bei einer Wirtschaftssimulation ist ja die absolute Kontrolle über die Wertschöpfungskette. Nichts ist befriedigender, als eine stundenlang ausgetüftelte Reihe aus Fabriken, Schienen, Straßen und Läden am Ende tief-schwarze Zahlen schreiben zu sehen. Es gibt unzählige Stellschrauben und Faktoren, die Einfluss auf die passgenaue Auslieferung



Die Fensteranordnung und die Darstellung des Inhalts ist suboptimal.



Frühe Industrieromantik! Die Fahrzeugmodelle sehen schick aus. Die Fabrik im Hintergrund passt dagegen nicht in die Zeitepoche.

eurer Waren nehmen. Das Einzige, was ihr erstaunlicherweise nicht selbst festlegen könnt, ist der Preis eurer Waren. Dieser ist über den Schwierigkeitsgrad festgezurr, den ihr beim Spielstart auswählt.

Gute Ideen und reduzierte Logistik

Die Entwickler geizen zudem nicht mit interessanten Ideen, die wir erstaunlich selten in Spielen dieser Art sehen. So kann verderbliche Ware wie Nahrung im Lager mit der Zeit schlecht werden. Dazu nehmen einige Produkte auf dem Transportweg Schaden, wenn sie zu oft umgeladen werden. All das fügt Komplexitätsebenen hinzu, die den typi-

schen Fans von Wirtschaftssimulationen viel Freude bereiten dürften. Zumindest wenn alles nachvollziehbar funktioniert.

Richtig praktisch ist zudem die Mechanik der Fahrzeuglinien. Hier müsst ihr nämlich nicht jeden Zug manuell zusammenstellen und dann mühsam auf die Linien friemeln. Stattdessen verbindet ihr Routen mit einem Depot. Dort bestellt ihr dann Fahrzeuge, die automatisch auf die Transportwege verteilt werden. Das Mikromanagement des Transportes ist also spürbar reduziert, auch weil es Einheitswagen und Lkw gibt, die jederzeit alle Waren transportieren können. Allerdings könnt ihr euch nicht aussuchen, wie

ihr welche Fabrik mit eurem Logistiknetz verbindet. Bahn- oder Straßenanbindungen sind nämlich vorgegeben, was die Logistikkreativität einschränkt

Bedienung aus der Dauerklick-Hölle

Die Entwickler machen es euch nicht leicht, die Übersicht über all diese Bedingungen und Faktoren zu behalten. Das liegt unter anderem an den unpraktischen Menüs und verschachtelten Einstellungen, die ihr dummerweise sehr oft bedienen müsst. Ein Beispiel: Um die simple Produktion von losem Gemüse einzurichten, müsst ihr auf den



Hier kommen Stoffproduktion und Chemiewaren zusammen. Im Logistikzentrum (unten rechts) können Güter von der Schiene an die Straße übergeben werden.

Bauernhof klicken. Hier wählt ihr das Feld »Neue Produktionsstraße einrichten« aus, was ein neues Fenster öffnet. In diesem müsst ihr den Kauf erneut bestätigen. Dann platziert ihr zunächst fünf Felder in einem Radius um das Gebäude, bevor ihr erneut auf die leere Produktionsstraße klickt, was wiederum ein neues Fenster öffnet. Hier wählt ihr aus einem sehr ungünstig aufgeteilten Menü eure gewünschte Ware aus. Im Anschluss öffnet sich ein neues Fenster, in dem ihr mit einem Schieberegler oder per Zahleneingabe die Produktion für das Jahr oder das Quartal festlegen könnt. Diese müsst ihr dann noch mit einem Klick auf »Bestätigen« festlegen. Puh. Fertig.

Diese Arbeitsschritte erledigt ihr andauernd, was wahnsinnig ermüdet. Hauptproblem ist dabei, neben der Vielzahl der Klicks, vor allem die unpraktische Aufteilung der Fenster. Diese überlagern sich oft, zeigen nicht alle relevanten Informationen oder sind schlicht zu klein. So könnt ihr im Inventar eines Fahrzeugdepots nur knapp sechs Fahrzeuge auf einmal sehen. Das ist in der Praxis viel zu wenig, wenn ihr von den 50 Fahrzeugen rund die Hälfte gegen neue Varianten austauschen wollt.

Fehlender Komfort, aufkommender Frust

Dazu kommen fehlende Komfortfunktionen, die uns in einigen Momenten in den Wahnsinn getrieben haben. So müsst ihr zum Beispiel jedes Fahrzeug einzeln verkaufen, wenn ihr euren Fuhrpark erneuern wollt. Es ist nicht möglich, einfach alle Laster eines Typs zu markieren und gegen ein 20 Jahre jüngeres Modell auszutauschen. Gleiches gilt für die Vernichtung von vergammelter Ware. In den Lagern können zwar einzelne Chargen entfernt werden, aber nur nach Liefermenge. Wenn ihr also von 1.000 Eiern 800 vernichten wollt, diese aber in 20er-Ladungen per LKW angekommen sind, müsstet ihr 40 mal auf »Löschen« und »Bestätigen« klicken. Macht am Ende niemand, stattdessen fliegen alle Eier auf den Müll.

Im Detail sind diese Probleme vielleicht nur Kleinigkeiten, die zudem während der Early-Access-Phase relativ simpel behoben

Der Straßenbau ist meist angenehm simpel. Allerdings flimmert die Blaupause sehr.



werden könnten. Gerade bei einer komplexen Wirtschaftssimulation häufen sich diese Bedienungsschwierigkeiten aber schnell zu einer Gesamtfrustration an. Dazu kommt, dass Industrie Gigant 4.0 bislang mit Informationen geizt – oder sie euch schlicht falsch anzeigt. Was zum Beispiel die kryptischen »25%« als Status der Belieferung einer Stadt wirklich bedeuten, bleibt im Dunkeln. Warum häufen sich außerdem die Waren im Lager, obwohl wir eigentlich eine Transportroute eingerichtet haben, die den kompletten Vorrat bewegen sollte? Und warum werden präzise Zahlen zur Befriedigung der Nachfrage nicht im Menü einer Siedlung, sondern im Untermenü einer Liste versteckt? Es bleibt abzuwarten, ob und wann Don VS Dodo diese Probleme mittels Patches angeht. Im derzeitigen Zustand solltet ihr auf jeden Fall eine ordentliche Portion Frustresistenz und Geduld mitbringen.

Eine technische Baustelle

Auch die Schönbauer unter euch müssen derzeit Abstriche machen. Denn Industrie Gigant 4.0 besitzt aktuell keine Werkzeuge, um die Landschaft zu bearbeiten. Das bedeutet, dass ihr schlicht damit leben müsst, wenn eure Gebäude nur auf unschönen Plateaus oder in Senken mit steilen Wänden errichtet werden können. Straßen oder Bahnschienen erzeugen zum Teil wenig attraktive Dämme oder Furchen, die ihr nicht verän-

dern könnt. Das ist ärgerlich, dürfte aber ebenfalls im Early Access gelöst werden.

Technisch ist Industrie Gigant 4.0 noch nicht fertig. Das macht sich zum Beispiel bei der Performance bemerkbar. Die wurde im Laufe unserer Testphase und nach der Release-Verschiebung um drei Wochen zwar bereits deutlich verbessert, auf der ganz großen Karte mit vielen Lkw und Zügen stößt das Spiel aber noch etwas zu schnell an seine Grenzen. Dazu kommen Grafikfehler wie Probleme mit DLSS, hässliche und zum Glück rein visuelle Bugs an Verbindungsstellen zwischen Straßen und Brücken oder der flimmernde Straßenbau, der oftmals eher durch Glück als mit Verstand funktioniert. All das kann im Early Access natürlich nur besser werden. Zu Beginn werdet ihr aber gerade hier große Baustellen erkennen. ★

MEINUNG

Eike Cramer
@eundeadd666



Der Industrie Gigant 4.0 lässt mich zwiegespalten zurück. Ich liebe nämlich Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulationen. Trotz all seine Fehler, der zu Testbeginn schlimmen Performance und mitunter unverständlicher Bedienung und Menüs hat mich die Simulation des Industrie Giganten 4.0 sofort gepackt. Produktionen einrichten, Waren transportieren, Kunden begeistern – all das reizt mich in einen Min-Max-Strudel, der meine Spielsitzungen viel länger werden lässt, als ich es eigentlich vorhabe. Unbestritten ist aber, dass das Spiel schlicht noch nicht fertig ist; selbst für einen Early-Access-Release ist hier noch einiges zu tun. Technisch gibt es viele Baustellen, insbesondere was Performance, DLSS-Einbindung oder den flimmerigen Straßen- und Schienenbau angeht. Aber auch bei Menüs, Balance und Mechaniken muss noch einiges passieren. Kurz: Die Bodenplatte für eine starke Wirtschaftssimulation ist gegossen. Jetzt muss auch noch das Fabrikgebäude überzeugen.



Lagerhaltung ist viel zu mühsam. Hier müsst ihr jeden Eintrag einzeln in den Müll werfen.