



Rise of Industry

DIE POTEMKINSCHES WIRTSCHAFTSSIMULATION

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kasedo Games** Entwickler: **Dapper Penguin Studios** Termin: **2.5.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **nicht gewertet** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Rise of Industry will eine tiefgehende Wirtschaftssimulation sein und Anfänger sowie Strategie-Profis gleichermaßen fesseln.

Von Benjamin Danneberg

Kapitalisten haben es heute wirklich schwer: Entweder ihnen wird ihr Hang zur Umweltzerstörung durch Schulkinder madig gemacht oder sie sollen zum Wohle der Allgemeinheit einfach enteignet werden. Dabei wollen die armen Kapitalisten doch nur sauuviel Geld verdienen!

Um uns auch mal wie ein richtiger Wirtschaftsmogul zu fühlen, können wir Rise of Industry anschmeißen und uns auf die Su-

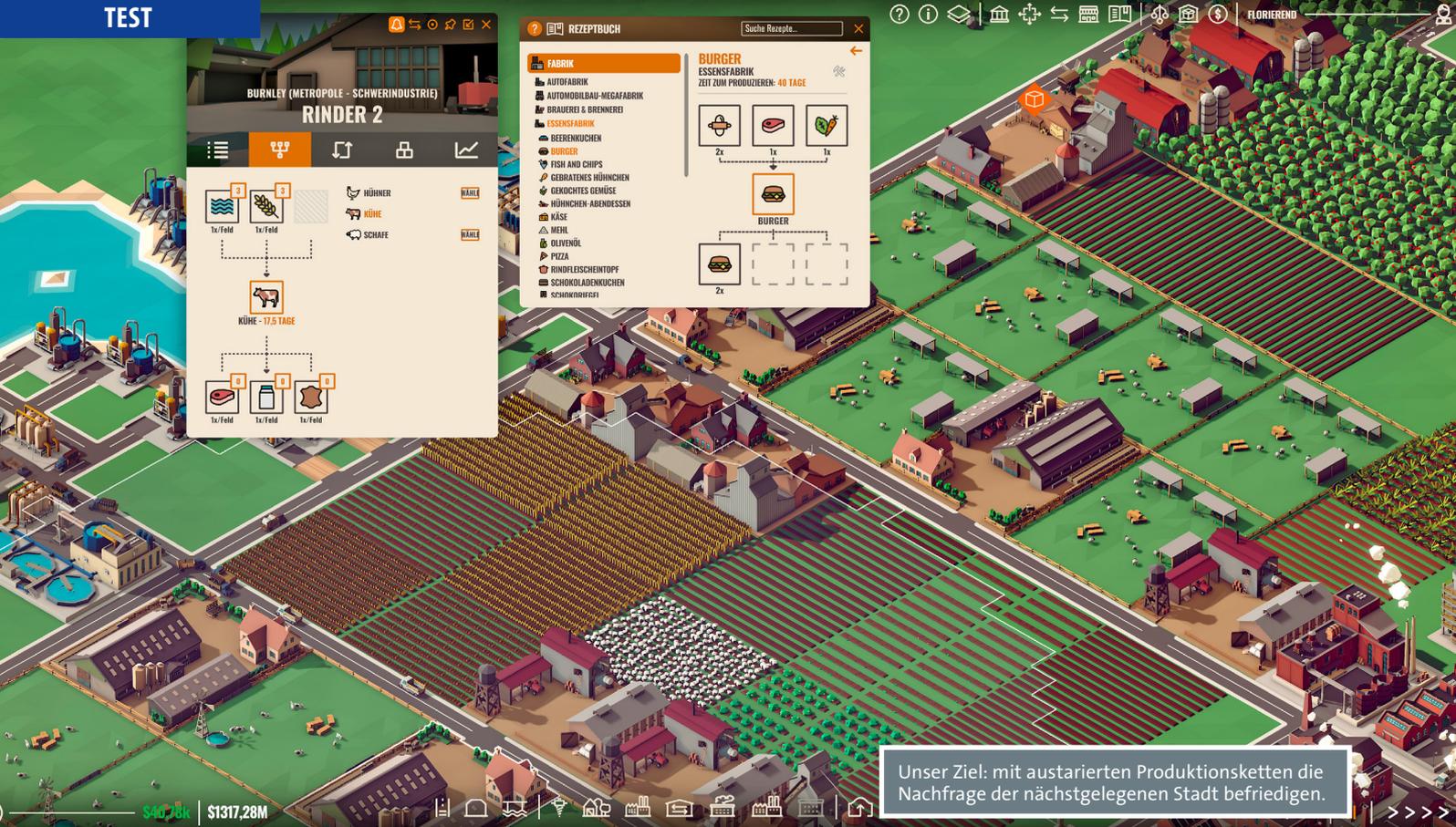
che nach den Urinstinkten eines Industrie-Tycoons machen. Kann das Spiel die Faszination wachsender Wirtschaftsimperien einfangen und uns dauerhaft motivieren, Produktion und Handel in schwindelerregende monetäre Höhen zu treiben?

Umfangreiche Produktionsoptionen

Entwickler Dapper Penguin Studios betont immer wieder, dass es sich bei Rise of Industry nicht um ein Spiel der Marke Transport Tycoon handelt. Stattdessen sollen wir den Bedarf für Produkte ermitteln und selbigen durch passende Produktion und Logistik befriedigen. Zu diesem Zweck stehen uns Dutzende Produkte zur Verfügung, die sich in teils umfangreiche Produktionsketten aufteilen. Beispielsweise können wir zu Beginn

auf Rinderzucht setzen. Damit die Rindvieher gedeihen, brauchen wir Wasser und Weizen. Wir platzieren also einen sogenannten Wassersiphon (ein Rohstoffsammler) und stellen Wasserpumpen auf. Danach bauen wir eine Feldfruchtfarm samt Feldern und lassen Weizen anbauen. Die Farm braucht Wasser, also stellen wir im Zielmenü des Wassersammlers die Lieferung der nötigen Wassermenge an die Weizenfarm ein: Siehe da, die Produktion läuft!

Schnell noch eine Rinderfarm samt Kuhwiesen hinterhergebaut, die benötigten Mengen Weizen und Wasser angeliefert, und schon erzeugen wir Rindfleisch, Milch und Leder. Über neuerliche Handelsrouten liefern wir die Produkte an Bauern- und Bauernmärkte in der Nähe. Schon fließt das erste



Geld auf die Konten unseres noch jungen Wirtschaftsimperiums.

Die Nachfrage regelt das Angebot

Allerdings müssen wir darauf achten, dass der nahegelegene Bauernmarkt unsere Produkte überhaupt haben will. Außerdem ist es wichtig, Produktionsstätten in der Nähe von potenziellen Abnehmern zu errichten, denn jede Lieferung kostet Geld – und zwar pro Tile, also den Kästchen, die die Karte in ein Gitternetz unterteilen und die Entfernungen bestimmen. Wer zu große Strecken in Kauf nimmt, wird keinen Profit machen.

Das kann für Neulinge frustrierend sein, denn das unzureichende Tutorial erklärt zwar einzelne Dinge, aber keine Zusammenhänge. Auch die im Spiel aufploppenden Hilfenfenster erklären nur Details, beispielsweise, dass Truck-Depots für längere Lieferstrecken gedacht sind. Die Zusammenhänge und Unterschiede zwischen der direkten Belieferung durch Farmen und Fabriken, der Nutzung eines Lagerhauses oder eben eines Truck-Depots werden aber nicht erläutert.

Also müssen wir selbst herausfinden, dass wir anfangs kein Lagerhaus brauchen, das alle Produkte automatisch aus seinem Wirkungsbereich einsammelt und von dem aus wir Waren an Geschäfte liefern. Stattdessen ist Mikromanagement durch direkte Routenzuweisung vom Produzent zum Abnehmer erheblich effizienter. Schnell sehen wir das Wachstum der Stadt, die wir beliefern: Je mehr benötigte Waren wir ankarren, desto schneller wächst eine Siedlung und erweitert bei Erreichen einer neuen Stufe (beispielsweise Kleinstadt oder Metropole) sein Geschäftsangebot.

Ist Technologie der Schlüssel?

Das bringt neue Nachfrage nach neuen Produkten und folgerichtig neue und umfangreichere Produktionsketten. Wir bauen Möbel, produzieren Getränke und machen in Bekleidung – bis hin zum ultimativen Ziel, dem Verkauf von Auto- oder Computer-Prototypen. Alle Zwischenschritte und Produktionsstufen müssen wir allerdings vorher in einem umfangreichen Techtree erforschen, was Geld und Zeit kostet. Okay, die ersten drei Technologien sind kostenlos, danach müssen wir aber investieren.

Zu diesen Technologien gehören auch Fabriken, die Umweltschäden eindämmen. Luft- oder Chemiereiniger begrenzen den Schaden, den die Emissionen und andere Verschmutzungen einiger Fabriken anrichten. Die Folgen sind beträchtlich, wenn wir

das nicht tun: Produktionen werden stillgelegt, im Anschluss entstehen Geisterstädte. Das ist ein schönes kleines Feature, das aber leider ebenfalls nicht verhindern kann, dass uns schnell die mangelnde Tiefe des Spiels bewusst wird.

Informationsmangel ungleich Komplexität

Denn es ist allein der Mangel an guten Informationen über die zugrundeliegenden Mechaniken, die das Spiel zu Beginn überwältigend komplex erscheinen lassen. Es gibt keine Profitanzeige für einzelne Handelsrouten, und die Bilanz zeigt nur den aktuellen und den letzten Monat in einigermaßen nachvollziehbaren Zahlen an. Eine Produktionsübersicht gibt zwar Kosten und Profit unserer Produktionsketten an, wir gewinnen daraus aber so gut wie keine verwertbaren



Damit wir nicht am Ende aufs falsche Rind setzen, schauen wir uns vor der Produktion an, welche Produkte in den Geschäften besonders gefragt werden.



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games



Anno 1800 oder Transport Fever, ja sogar Cities: Skylines mit seinem Industrie-Addon liefern ein Vielfaches mehr an Langzeitmotivation. Rise of Industry scheint wie ein potemkinsches Dorf, es ist nur auf den ersten Blick schön komplex. Viele Zahlen, undurchsichtige Produktionszyklen und eine Vielzahl kleiner Schalter und Hebel in Gebäudemenus täuschen einen Tiefgang vor, der nicht existiert. Simple Produktionsketten abzarbeiten, beinhaltet nun mal nicht viel mehr Herausforderung als die Logistik für einen Kindergeburtstag. Da hilft es auch nicht, dass wir die Schwierigkeit durch Erhöhung der Kosten bzw. Senkung der Profite oder Steigerung der Verschmutzungsraten bei Spielstart anziehen können. Das Prinzip bleibt jederzeit gleich simpel, nur die Zeit, die wir für die erste Milliarde benötigen, verlängert sich.

Rise of Industry ist ganz nett für zwischendurch und macht eine Weile durchaus Spaß. Dem eigenen Anspruch, »über genügend strategische Komplexität und Wieder-spielwert« zu verfügen, »um die erfahreneren Fans des Genres zufrieden zu stellen« (Zitate der Entwickler), wird Rise of Industry aber am Ende des Tages nicht gerecht.

Erkenntnisse. Die eigentliche Budget-Übersicht besteht zudem ausschließlich aus Kurvendiagrammen: Wir müssen uns Zahlen mühsam selbst zusammensuchen und für eine gute Übersicht und diverse Berechnungen zur Produktivität und Auslastung nebenbei eigene Excel-Tabellen führen.

Dachten wir zumindest. Doch als wir überraschend nach drei Spieljahren unser Startkapital wieder zurückzahlen sollten, wurde klar, dass die Kosten uns schneller auffressen als ein Hedgefonds. Also starteten wir eine zweite Spielrunde. Hatten wir vorher noch versucht, die unterschiedlichen Produktionszeiten von Produkten durch ausge-



Im Ziele-Menü eines Produktionsgebäudes legen wir fest, wie viel Ware wir an wen schicken.

feilte eigene Berechnungen nachzuvollziehen, um ähnlich wie im hervorragenden Anno 1800 hocheffiziente Produktionsketten und perfekte Auslastungen zu generieren, ignorierten wir das nun geflissentlich.

Entblößt und entzaubert

Wir schauten uns zuerst die Bedürfnisse der nächsten Stadt an und begannen, so viele Produkte wie möglich mit so wenig Aufwand wie möglich herzustellen. Dazu brauchen wir nur das hilfreiche Rezeptbuch, das die Produktionsketten anzeigt: Zweimal Cider benötigt beispielsweise einmal Äpfel und einmal Zucker. Nach drei Stunden bei zehnfacher Geschwindigkeit und ganz simpler Abarbeitung einer Produktionskette nach der anderen waren wir Milliardäre.

Durch entsprechende Forschung dauerte die weitere Freischaltung neuer und fortgeschrittener Produkte nur noch Sekunden, der Techtree war in weniger als fünf Stunden Spielzeit voll erschlossen. Aufträge, die als Events zwischendurch aufplopten (beispielsweise die Lieferung von Wandplatten an eine bestimmte Stadt), wurden völlig uninteressant, denn das Geld sprudelt auch ohne Zusatzeinkünfte. Die erste Stadt war im Handumdrehen eine Metropole, die zweite belieferten wir einfach über Truck-Depots. Und bei der zigsten Auktion für Baugenehmigungen in neuen Regionen der prozedural generierten Karte stellte sich eine Frage im-

mer nachdrücklicher: Warum? Warum soll ich noch eine Produktionskette aufmachen? Wozu noch eine Nachfrage erfüllen, wenn ich mit ein paar Produkten einfach warten kann, bis eine Stadt ausgewachsen ist? Wieso soll ich weitere Regionen erschließen?

Hinter der vorgetäuschten Komplexität verbirgt sich also nur ein Produktionsketten-simulator. Hat man einmal hinter die Fassade geschaut, ist Rise of Industry völlig entzaubert und enttäuscht mit geradezu roher Simplizität. Der coole Low-Poly-Look und die gute Stabilität und Performance können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es dem Spieldesign an jeglicher Finesse mangelt. ★

RISE OF INDUSTRY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6850 / Athlon 64 X2 6400
GeForce GTX 260 / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i53470 / FX-6300
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Low-Poly-Grafik
- angenehmer Soundtrack
- gute Performance
- kaum Animationen
- teils dröge Menüs

SPIELDESIGN



- klare Produktionsketten
- gutes Handelsroutenmanagement
- zeitweise motivierende Stadtentwicklung
- absolut kein Tiefgang
- simples Wiederholungsprinzip bei allen Produkten

BALANCE



- konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad
- höhere Herausforderungswerte wirken sich nur auf Spieldauer aus
- schlechtes Tutorial
- belanglose Übersichten
- Produktionszeiten verwirren nur

ATMOSPHÄRE / STORY



- Wuselfaktor durch viele LKWs
- Umweltverschmutzung als Feature
- Events wirken aufgesetzt
- Gegner-KI fällt kaum auf
- sterile Spielwelt

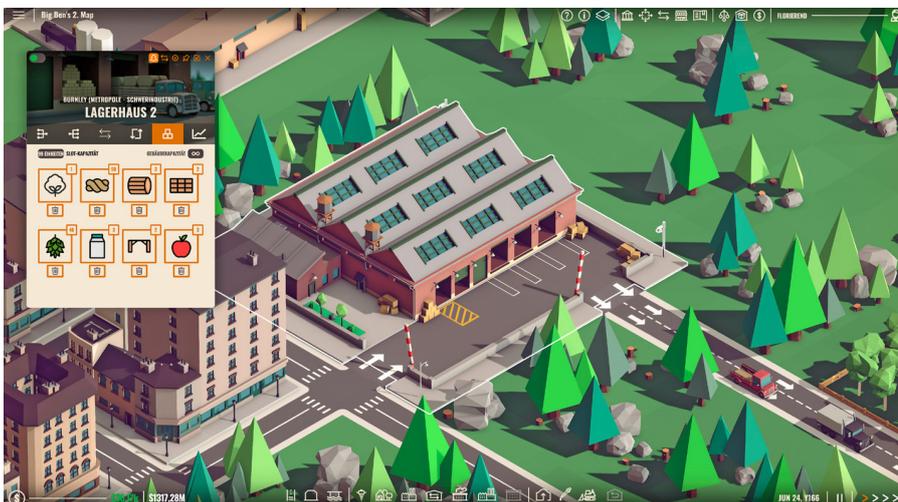
UMFANG



- prozedurale Kartengenerierung
- Karriere- & Sandbox-Modus
- Modifikationen möglich
- nach kurzer Spielzeit hat man alles erreicht
- simples Spielprinzip senkt Wiederspielwert

FAZIT

Sobald wir begriffen haben, dass die Abarbeitung von Produktionsketten alles ist, was das Spiel ausmacht, verdienen wir leicht Milliarden.



Mit einem Lagerhaus können wir Lieferrouten automatisieren.