

Stressfreies Wirtschaftswunder

Industriegigant 2



Da wird selbst Bill Gates neidisch: Für den Weg vom Tellerwäscher zum Millionär brauchen Sie statt einiger Jahre nur Stunden – und haben großen Spaß dabei.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Auf CD:
spielbare Demo

Facts

- 3 Kampagnen mit 17 Missionen
- 20 Einzelkarten
- 54 Fahr- und Flugzeuge
- 72 Gebäude
- 158 Produkte

Der Traum eines jeden Firmenbosses: Innerhalb weniger Minuten überprüft er Angebot und Nachfrage für seine Produkte, übernimmt lästige Konkurrenten, stampft Fabriken aus dem Boden und optimiert die Logistik seines Unternehmens. Das alles kostet ihn weder Geld noch Nerven, sondern nur wenige Mausklicks. **Der Industriegigant 2** von Jo-wood macht Aufbau und Führung eines Wirtschaftsunternehmens dank seiner durchdachten Bedienung zum unterhaltsamen Kinderspiel. Kleiner Haken: Statt hübscher Sekretärinnen assistieren nur Menüs und Tabellen bei der Arbeit...

So ein Saftladen

Am Anfang steht bei **Industriegigant 2** immer der Rohstoff. Icons zeigen Ihnen auf der frei zoombaren Karte an, wo es was zu fördern gibt. Mit Fabriken

verwandeln Sie beispielsweise Öl in Plastik und Plastik in Spielzeugpuppen. Geschäfte in Stadtkernnähe sorgen dafür, dass die Ware auch Abnehmer findet. Das Wirtschaftsmodell von **Industriegigant 2** zeigt sich so komplex wie flexibel. Mit Obst, das Sie direkt von der Plantage zum Lebensmittelgeschäft liefern, lässt sich schon prima Geld verdienen. Wer jedoch noch profitabler wirtschaften will, quetscht die Ressource bis auf den letzten Tropfen aus und panscht in der Lebensmittelabrik leckeren Fruchtsaft. Klingt einfach, stellt Sie aber vor viele neue Herausforderungen: Saftflaschen wachsen schließlich nicht auf Bäumen, sondern müssen ebenfalls produziert werden. Ernte gibt's nur einmal im Jahr – aber die Kunden haben natürlich immer Durst.

Als Umschlagplatz für Ihre Waren dienen Lager, die jeweils



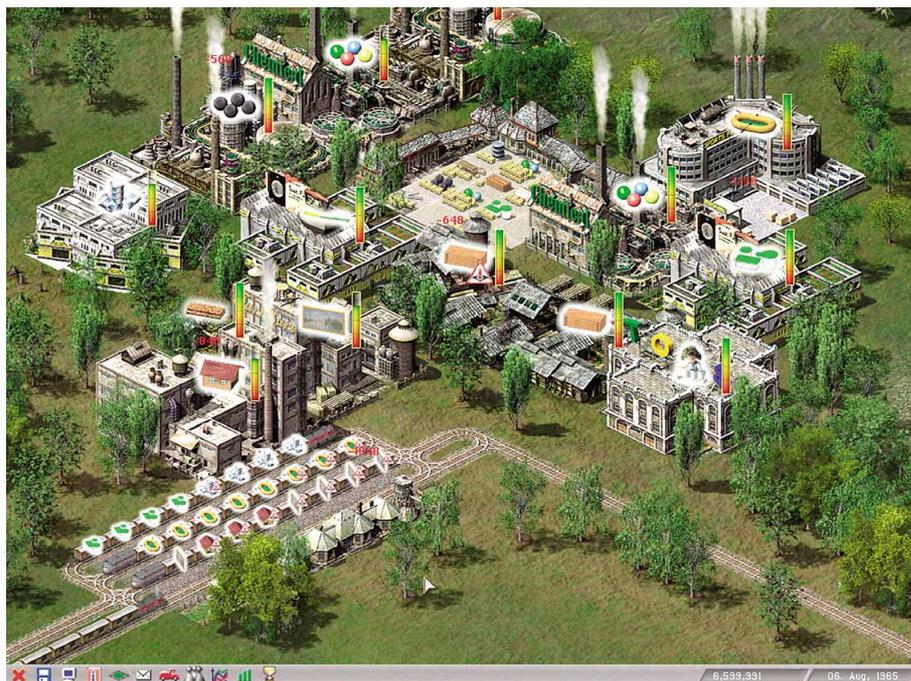
Dank ausgeklügeltem **Schiennetz** erreichen alle Produkte der drei Produktionsstätten die Stadt.

einen bestimmten Einflusskreis besitzen. Förderstätten, Fabriken und Geschäfte, die in diesem Gebiet liegen, liefern oder holen sich die Güter selbststän-

dig ab. Sollte die Entfernung zu groß sein, kommen die über 50 historisch korrekten Transportmittel (mit Baujahr 1900 bis 1979) zum Einsatz. Lastwagen, Züge, Schiffe, Flugzeuge und effektive Fahrpläne stellen sicher, dass jede Ware dort hingelangt, wo sie gebraucht wird.

Alles im Mausgriff

In der Welt der Industriegiganten ist ständig was los: Statt Holzlokomotiven fordern Kinder ab 1937 die Modelleisenbahn. Der Verkauf von Schlauchbooten läuft im Winter eher schleppend. Und Wetterumschwünge drücken häufig den Ernteertrag. Dadurch bleibt die Profitjagd immer spannend, Zeit zum Ausruhen gibt es kaum. Selbst das Städtewachstum müssen clevere Unternehmer im Auge behalten. So entschädigt ein – wenn gleich unprofitabler – Freizeitpark Ihre potenziellen Kundengeschick für die Fabrikschornsteine vor dem Fenster.



Industriezentrum im Wald: Vier Züge müssen pendeln, um Haushaltswaren, Spielzeug, Möbel und Sportartikel in die Stadt zu transportieren.

Vier Wege zum Ziel



Die **Transportmittel** LKW, Zug, Schiff und Flugzeug unterscheiden sich in Ladevolumen, Geschwindigkeit und Betriebskosten.

Ein so komplexes und dynamisches Wirtschaftsmodell stellt enorm hohe Ansprüche an die Bedienung – und hier hat Jowood einen nahezu tadellosen Job abgeliefert. Ob Gleisverlegen, Lagerverwaltung oder Statistik: Mit erstaunlich wenigen Mausclicks haben Sie Ihr Un-

ternehmen problemlos im Griff. Die wirtschaftlichen Zusammenhänge bleiben stets logisch und wären wohl selbst für Leo Kirchnachvollziehbar. Und auch Handlungsexperten freuen sich über sinnvolle Komfortfunktionen wie stufenlose Zeitbeschleunigung oder die zahlreichen Shortcuts. Das mitgelieferte Lexikon versorgt Sie mit Wissenswerten zu allen 158 Produkten des Spiels. Infos zu den Transportvehikeln gibt's dagegen nur einmal bei der Fahrzeugpremiere.

Fahrstuhl-Konkurrenz

Ihr Unternehmen betrachten und verwalten Sie aus einer isometrischen Vogelperspektive. Die ist zoom-, aber nicht drehbar und versorgt Sie wie im Spiel **Die Siedler 4** auch ohne Menüs mit den wichtigsten Informationen. Viele witzige grafische Details lockern den ansonsten etwas spröden Plastiklook auf: Wale planschen im nett animierten Wasser, Wolken ziehen über das Land, und Autos drängeln sich hupend durch die Städte. Den 37 Kampagnen- und Einzelkarten sieht man ihre Baukasten-Herkunft deutlich an. Auf einen passenden Editor müssen Sie jedoch verzichten – wenn sich da mal nicht ein Addon ankündigt...

Auch beim musikalischen Motivations-Training für Führungskräfte hat Jowood noch Nachbesserungsbedarf: Die belanglosen Easy-Listening-Stücke dudeln jeden Fahrstuhl in Grund und Boden.

Fadenlose Kampagne

Virtuelle Unternehmer dürfen sich in drei unterschiedlich schweren Kampagnen austoben. Dabei stellen die Missionen immer neue Herausforderungen. So kurbeln Sie während der Prohibition die Whiskey-Produktion an oder erobern in den 50er-Jahren die Marktführerschaft bei Luxusautos. Nach harter, aber erfolgreicher Arbeit bekommen Sie bloß ein schnödes Textfenster präsentiert: Das ist wenig motivierend, da noch nicht mal ein historischer roter Faden die Missionen miteinander verknüpft. Konkurrenz von Computergegnern bekommen Sie nur im frei konfigurierbaren Endlosspiel. Die KI-Kollegen spielen recht intelligent und schnappen Ihnen schon mal lukrative Handelsrouten vor der Nase weg. Als Rache bleibt Ihnen nur die Firmenübernahme – andere Gemeinheiten fehlen, was auch den Unterhaltungswert von Mehrspieler-Partien stark einschränkt. **HK**

Heiko Klinge



Schachern mit Dynamik

Zufrieden lehne ich mich zurück und genieße eine Tasse Kaffee: Die Schlauchboot-Produktion läuft auf Hochtouren, der Bedarf an

Krokeder-Taschen ist zu 100 Prozent abgedeckt, und die Kids lieben meine Metallautos. Nun ist die Tasse leer, und ich stehe kurz vor dem Ruin. Warum interessiert sich auch im Winter plötzlich niemand mehr für Schlauchboote? Selten durfte ich meine Schacher-Leidenschaft in einem derart dynamischen Wirtschaftsspiel austoben. Und noch seltener hatte ich dabei alles so gut im Griff. Der Industriegigant 2 schafft auf beeindruckende Weise den Spagat zwischen Komplexität und Spielbarkeit.

Fehlende Lockerheit

Leider fehlt dem Industriegiganten die nötige Lockerheit, um in der absoluten Wirtschaftselite mitzumischen. Besonders im Vergleich zum Calypso-beschwingten Tropicco wirken Grafik, Sound und Missionsdesign einfach ein wenig spröde. Auch die arg lieblose Kampagne hält mich selten länger als eine Mission im bequemen Chfessel. Für ein entspanntes unterhaltsames Millionärwerden am Abend ist die Mischung aus Aufbau- und Wirtschaftsspiel aber ohne jeden Zweifel sehr gut geeignet.

Der Industriegigant 2 Wirtschaftsspiel

Publisher: Jowood, (06102) 816 80 68 **Release (D):** 21.6.2002
Sprache: Deutsch **Preis:** 45 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 55 S. Handbuch **USK-Freigabe:** Ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> + komplexes und flexibles Wirtschaftsmodell + vorbildliche Bedienung + abwechslungsreiche Szenarios + viele geschichtliche Hintergrundinfos 	<p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kampagne sind nur angehäufte Missionen - fehlender Leveleditor - KI-Gegner nur im Endlos-Modus
--	---

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Skirmish

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Tropicco (87%, GS 6/01)
Mehr Aufbau, etwas weniger Wirtschaft. Spaßige Diktatoren-Simulation in der Karibik mit Herz.

Schiene & Straße (70%, GS 5/02)
Fast identisches Spielprinzip. Spielerisch klar unterlegen, dafür mit netter 3D-Grafik.

WERTUNG

Grafik:	_____	Befriedigend
Sound:	_____	Befriedigend
Bedienung:	_____	Sehr gut
Spieltiefe:	_____	Sehr gut
Multiplayer:	_____	Befriedigend

Komplexer Handelsspaß mit viel Komfort, aber wenig Flair.



Mit dem komfortablen Menü überprüfen wir **Angebot und Nachfrage** unseres Lebensmittel-Ladens. Die gelben Häuser zeigen den Einflussbereich des Geschäfts an.