

Rollende Rubel

Der Industriegigant 2

Jowoods neuer Gigant sieht aus wie ein Aufbauspiel, ist aber eine knallharte, schön verpackte Wirtschaftssimulation – mit einem dicken Batzen Transport Tycoon.

Gestern räkelt sich das Krokodil noch in der Sonne, heute baumelt's am Arm einer feinen Dame – als Handtasche. Jetzt weiß das Viech auch, warum es in der Krokofarm immer so viel zu füttern gab. Doch es bleibt nicht das einzige Opfer in **Industriegigant 2**. Da hauen Sie unschuldige Bäume

für Spielzeug-Eisenbahnen um, klauen Schafen die Felle und Hühnern die Eier. Alles für König Kunde – und Ihr Bankkonto.

Preiskrieg und Lohndumping

Am Anfang ist das Nichts: eine schicke isometrische Landschaft, ein paar Städte plus Straßen.

Sie Trucks, Schiffe oder Flugzeuge (sündhaft teuer, aber schnell). Und Züge: Wie bei **Railroad Tycoon 2** verlegen Sie Schienen, flanschen Bahnhöfe an und basteln den Fahrplan.

Sie kümmern sich auch um Preise, Löhne und Ihr Prestige. Bei Dumping-Aktionen der Konkurrenten geht Ihnen die Kund-

legen in anderen Branchen, wenn sie schlechter bezahlt werden. Qualmende Fabriken am Stadtrand verärgern die Einwohner; als Sponsor von Kindergarten und Stadion steigen hingegen Ihr Ansehen und Umsatz.

Ford-Bewegung

Eine komplette Mission spielt von 1900 bis 1980. In dieser Zeit gibt's 160 Erfindungen. Da will der königliche Kunde plötzlich Überraschungseier anstelle von Doughnuts; seine Kinder fordern Elektroautos statt Ihrer schönen Holzseisenbahn. Auch der Fuhr- und Flugpark wird umfangreicher: Während anfangs nur der Laster Ford T Ihre Waren umherschaukelt, kommen später immer mehr Vehikel dazu, bis zum Großraum-Düsenflugzeug. Der Spielverlauf hält sich grob an die Geschichte. So lähmt um 1970 die Ölkrise Ihre Transporter – wohl dem, der schon ein paar E-Loks auf der Schiene hat. Nach 1980 können Sie zwar weitermachen (bis 9580...), allerdings ohne neue Erfindungen. Derzeit bastelt Jowood am Balancing der 40 Landkarten und der Missionen. Nicht jeder Auftrag erstreckt sich über die volle Spielzeit. So sollen Sie auch mal in 24 Monaten eine marode Möbelfirma von ollen Stoffsofas auf knallrote Plastiksessel umstellen: Die Sechziger Jahre sind angebrochen... **MD**



Praktischerweise liegt das Erz (rechts unten) für unsere Werkzeuge nah an der Stadt – so brauchen wir keine Transporter.



Die modebewusste Damenwelt will unbedingt **Kroko-Handtaschen**; ihr Wunsch ist unseren Zügen Befehl.

Aber keine Industrie. Das ändert sich schlagartig, wenn Sie mit bis zu fünf Konkurrenten (Computer- oder Netzwerk-Spieler) Fabriken, Geschäfte und Lager errichten. Wenn die eng beieinander liegen, brauchen Sie sich um den Warentransport zur Ladentheke nicht zu kümmern. Doch Rohstoffe wie Erz oder Quarzsand sind dünn gesät und oft weit weg von der Käuferschar. Dann brauchen

schaft stiften. Und gut bezahlte Arbeiter malochen zwar schneller – allerdings streiken ihre Kol-

Der Industriegigant 2

Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: Mai 2002

Entwickler: Jowood
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Wenn mein VWL-Studium so fesselnd gewesen wäre wie Industriegigant 2, hätte ich's durchgezogen. Hier macht sogar das Kostenoptimieren Spaß – schließlich will ich mir endlich mein erstes Flugzeug leisten...«