

Transport Fever 2

ZÜGE, TIERE, EMISSIONEN!

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Good Shepherd** Entwickler: **Urban Games** Termin: **4. Quartal 2019**

Transport Fever 2 ist schon jetzt für Eisenbahnfreunde der größte Sandkasten der Welt. Es ist auch der Beweis, wie viel man richtig gut machen kann, wenn man konsequent auf seine Community hört.

Von Alexander Krützfeldt

Meine Fahrt zu Urban Games, den Machern von Train Fever und Transport Fever, beginnt um drei Uhr morgens, oranges Licht der Straßenlaternen läuft wie Quecksilber über die Busse am Flughafen. Ich checke müde in den Airbus nach Zürich ein, die Mannschaft teilt uns an Bord ihre Sicherheitsbedenken mit. Ist natürlich lustig, zu den Machern von Train Fever und Transport Fever zu fahren und dabei viermal zu fliegen, zweimal die

Bahn zu nehmen, zweimal das Auto und dann noch zu laufen; fehlt nur noch das Schiff, dann wären alle im Spiel enthaltenen Transportmittel komplett. Das Studio Urban Games wurde 2013 von den beiden Brüdern Urban und Basil Weber gegründet. 2014 erschien Train Fever, ein Transportunternehmen-Spiel, das aber nicht so dröge und tabellarisch daherkommt wie Transport Tycoon, sondern auch über die Ästhetik ei-

Der Autor

Alexander Krützfeldt, 33, schreibt eigentlich Bücher. Nur für die GameStar lässt er sich überhaupt breitschlagen, das Haus zu verlassen, um einer anständigen Arbeit nachzugehen. Dass er dafür – wie beim Besuch in Zürich – um drei Uhr nachts aufstehen muss und erst um 01:30 Uhr wieder zu Hause ist, das hat er sich anders vorgestellt, was bedeutet, dass er nicht allzu bald wieder einen Auftrag der Redaktion annehmen wird. Für keine Schweiz der Welt.



ner Modelleisenbahn verfügt. Schöne Landschaften, Fabriken, die ihre Warendepots füllten, und so weiter.

Großer Erfolg und lecker Fisch

Train Fever wurde fast über Nacht ein großer Erfolg für das kleine Drei-Mann-Studio aus der Schweiz. Heute sind sie 13 Mitarbeiter in Zürich und neben dem Studio sitzt ein Fischhändler. Und wer nebenan frischen Fisch kaufen kann, der hat es geschafft – sogar in der Schweiz. Der Erfolg brachte Mitbewerber. Basil Weber, Gründer und Geschäftsführer, erzählt am Konferenztisch, dass sie auch lukrative Angebote größerer Firmen bekommen hätten, die erkannten, dass sich mit Transportsimulationen immer noch gutes Geld verdienen lässt. Aber Basil und Urban wollten unabhängig bleiben. 2016 erschien der Nachfolger Transport Fever.

Während Train Fever noch rudimentär daherkam, setzte der Nachfolger auf Eisenbahnen, Schiffe, Busse, Kutschen und sogar Flugzeuge, bildete also das gesamte Programm ab. Der zweite Teil verkaufte sich 500.000 Mal. Jetzt folgt also der dritte:

Transport Fever 2; deshalb die Einladung nach Zürich, zur exklusiven Präsentation einer frühen Version mit Hands-on-Möglichkeit.

Worum geht es in Transport Fever 2?

In Transport Fever 2 starten wir – genau wie in den Vorgängern – im Jahr 1850 mit etwas Geld auf einer ausreichend großen Karte, auf die sich Städte und Fertigungsstätten (Holzlager, Farmen, Minen) verteilen. Unsere Aufgabe ist es, a) die Städte und Produktionsstätten miteinander zu verbinden, so dass die Städte Besucher und Arbeitskräfte erhalten und Waren bekommen, sowie b) ein möglichst erfolgreiches Transportunternehmen zu werden.

Während die Kernmechanik des Spiels gleichgeblieben ist, haben die Entwickler aber einige Details im dritten Teil deutlich verändert. »Im Fokus stand, dass wir das Spiel einerseits schöner machen wollten und andererseits zugänglicher«, erklärt Basil Weber, er zeigt auf einer Leinwand die derzeitige Alphaversion von Transport Fever 2. Der Release ist für das vierte Quartal geplant. »Dafür haben wir neue Oberflächen

und Menüs, die fehlen hier aber noch. Sie sollen dafür sorgen, dass uns auch Leute spielen können, denen Simulationen sonst vielleicht zu abschreckend sind.«

Hilf mir doch mal!

Dafür gibt es neue Hilfe-Optionen, die sich ankündigen, wenn man sie braucht, à la: »Wusstest du, dass man die Ansicht drehen kann?« Sowas wäre auch im richtigen Leben praktisch. »Wir haben ziemlich viele Änderungen gemacht«, sagt Basil Weber und zeigt eine umfangreiche Liste. »Wir wenden uns jetzt auch mehr an die Schönbauer, das war ein deutlicher Wunsch der Community«, erklärt Community-Manager Tom Schrettl. Dass die Grafik bei einem Transportspiel, in dem man stundenlang kleinen Eisenbahnen zuguckt, nicht gut genug sein kann, ist klar. »Aber unsere Community ist sehr aktiv, baut Züge und Bahnhöfe nach«, erzählt Tom. »Wir wollten das noch stärker bedienen.« Herausgekommen sind grafische Änderungen, es gibt jetzt überall kleine Tiere auf der Karte, Schafe, Vögel, die in den neuen, zwar statischen, aber hübschen Wolken fliegen,



Ästhetisch hat sich viel getan: Die Spielwelt wird in Transport Fever 2 von Tieren bevölkert, es gibt Wolken und animiertes Gras. Da wollen wir eigentlich nichts reinbauen.



Züge spielen bei der Beförderung von Waren und Personen eine Schlüsselrolle in Transport Fever 2. Außerdem sind die unterschiedlichen Modelle wunderschön anzusehen.

Die Vorgänger

Train Fever (2014), GameStar-Wertung: 82



Schon der Erstling von Urban Games hatte die Anlagen des aktuellen Projekts in den Genen: Simulierte Bewohner, Warenkreisläufe und natürlich Züge! Ein Kritikpunkt war damals das rudimentäre Frachtsystem mit nur fünf Warensorten. Auch wenn die Optik etwa schlicht wirkt, ist sie dennoch zweckmäßig und vor allem »gut zu lesen«, das ist wichtig für ein Spiel dieser Art.

Transport Fever (2016), GameStar-Wertung: 83



Nach wie vor wirkt die Optik etwas karg (vor allem die Landschaften), dafür wurde unter der Haube das Frachtsystem verbessert und es gibt in der Kampagne spannende Missionen. Ein gutes Tutorial führt in die Zusammenhänge des komplexen Wirtschaftssystems ein. Auch hier motiviert im Endlosmodus der ständige Drang zur Expansion des eigenen Güter-Imperiums.

Bären sowie das neue, atmosphärische Gras. Daneben gibt es umfangreiche und mächtige Editor-Tools.

Große, asiatische Märkte

Wählten wir bei den Vorgängern noch zwischen US-amerikanischem Wilden Westen und europäischen Wäldern, steht in Transport Fever 2 zusätzlich ein Ausflug in die Tropen auf dem Programm, mit Strand, Palmen und in Hängematten schaukelnden Touristen. Außerdem gibt's erstmals ein asiatisches Fahrzeugset, das Züge, Autos und Flugzeuge umfasst. Denn obwohl Deutschland beim Absatz immer noch Nummer eins ist, will Urban Games diesmal auch die großen asiatischen Märkte ansprechen.

Wenn wir nicht gerade die neue Kampagne von Transport Fever 2 spielen, die dieses Mal rund um die Welt läuft, bestimmen wir Fahrzeugset und Szenario am Anfang einer Endlospartie. Dabei generieren wir anhand von Schieberegler mit »Wald«, »Wasser« und so weiter Landmassen, die wir in der Live-Preview auch gleich sehen können; vor-



Transport Fever 2 verfügt über mächtige Werkzeuge. Damit wollen die Entwickler die Community unterstützen. Neue Maps sieht man vor dem Laden jetzt schon per Live-Vorschau.

bei die Zeiten, wo man erst die ganze Karte laden musste, um dann zu erkennen, dass die doch langweilig ist. Neu sind auch die großartigen Grand Canyons und das Terraforming, das Änderung der Küstenlinie möglich macht (beim Vorgänger ließ sich Wasser nicht verdrängen). Basil zeigt auch, wie man eigene Maps erstellt, selbst Städte setzen kann (von klein zu groß), wie man Spielstädte in den Editor lädt und live dort verändert. »So schaffen wir die Möglichkeit«, sagt er, »dass Spieler wirklich alles für sich gestalten können – zu jeder Zeit.« Zudem können wir auch beliebig die Zeitalter ändern.

Apropos Zeitalter: »Wir hatten die Anmerkung aus der Community«, sagt Tom, »dass es manchen Spielern zu schnell, anderen aber einfach zu langsam ging; sie meinten damit nicht die Spielzeit, sondern wie die Zeitalter voranschreiten.« Also ist es bei Transport Fever 2 sogar möglich, die reale Spielzeit und die Zeit im Spielablauf voneinander zu trennen. »Du kannst also alle Züge schneller fahren lassen, aber dein Zeitalter sogar anhalten«, erklärt Tom. Damit wird

Transport Fever 2 schon zu einem gigantischen Sandkasten. Aber das ist nur der Community- und Modding-Aspekt.

Modulares Bauen

Da ich Sandkästen grundsätzlich nicht mehr benutze seit ich etwa vier bin, interessieren mich andere Teile des Spiels deutlich mehr. Denn sowohl Train Fever als auch Transport Fever hatten einige Schwachstellen. Was ist mit denen? Das Problem Langzeitmotivation gehörte sicher nicht dazu, es war immer motivierend das Spiel anzufangen, aber auf Dauer verlor man als ungeübter Hobby-Eisenbahner schnell den Überblick; auch war es nicht immer leicht zu erkennen, was das Spiel von dir will – und warum. »Das war uns natürlich klar«, erzählt Basil. »Deshalb haben wir auch da umfangreich, aber nicht im Kern geändert, so dass sich das Spiel wie Transport Fever anfühlt, aber eine klare Weiterentwicklung darstellt.«

Ein Beispiel für einen Nervfaktor der Vorgänger: Wollte man nach dem Anschluss einer Stadt neben Personen auch noch Waren



Die Städte wachsen, wenn sie genügend Waren haben, in drei Ausbaustufen. In der Neuzeit (wie hier), sogar in vier, weil die Wolkenkratzer dazukommen.



Durch das neue Terraforming sehen auch die Industrien viel schöner aus. Natürlich bewegen sich die Kräne und Förderbänder wieder (hier am Steinbruch).

liefern, musste man dafür einen extra Bahnhof in die Stadt zimmern. Dabei ging ein Teil der Stadt kaputt, der Bau war umständlich. Oder: Ihr wolltet Straßen im Stadtkern verbreitern, um zum Beispiel eine Tram-Linie zu ziehen. Dann wurden alle angrenzenden Häuser dem Erdboden gleichgemacht. Abhilfe schafft ein neues Feature von Transport Fever 2: modulares Bauen.

Bahnhöfe, Flugplätze und Häfen können jetzt Stück für Stück erweitert werden. Wir bauen modular einzelne Schienenstränge ran, montieren schnell eine Cargo-Plattform mit Hangar oder Depot. Das ist nicht nur saupraktisch und geht viel leichter von der Hand als zuvor, vor allem wachsen die Bahnhöfe und Airports so viel organischer.

Auch Häuser sterben nicht gleich ab, weil wir Straßen verbreitern. Sie setzen sich selbst ein Stück nach hinten (wenn genug Platz ist, sonst gehen sie weiterhin kaputt). So verlieren wir – gerade im Endgame – Hochhäuser nicht mehr so schnell, nur weil wir Innenstädte auf neue Transportmittel umstellen müssen.

Städte und Dörfer

Sprechen wir dazu mal über Innenstädte generell. Ein großer Reiz von Transport Fever 2 und seinen Vorgängern liegt darin, dass die Städte von je her organisch wachsen. Es gibt für jede Zeit (1850, 1950 und 2000) drei Aufbaustufen der Häuser, in der Neuzeit sogar vier. Damit die alle schick und unterschied-

lich aussehen, hat Urban Games viel Arbeit investiert. »Wir mögen es halt wirklich schön«, erklärt Lead Designer Stephan Schweizer. »Deshalb haben wir allein 480 neue Gebäude entworfen.« Sie erzählen vom Wachstum der Städte dieser Zeit.

Stephan hat sich dazu umfangreich mit den Epochen beschäftigt, damit an kleinen Details sofort klar wird, um welche der drei Gebäudetypen es sich handelt: Industrie, Wohnhäuser oder Gewerbe. »Und wir haben auch praktische Details eingebaut: zum Beispiel haben Gewerbehäuser öfter blaue Dächer«, erzählt Stephan. »Damit man sie aus der Vogelperspektive gleich erkennt.« Dann ist schon Mittagessen.

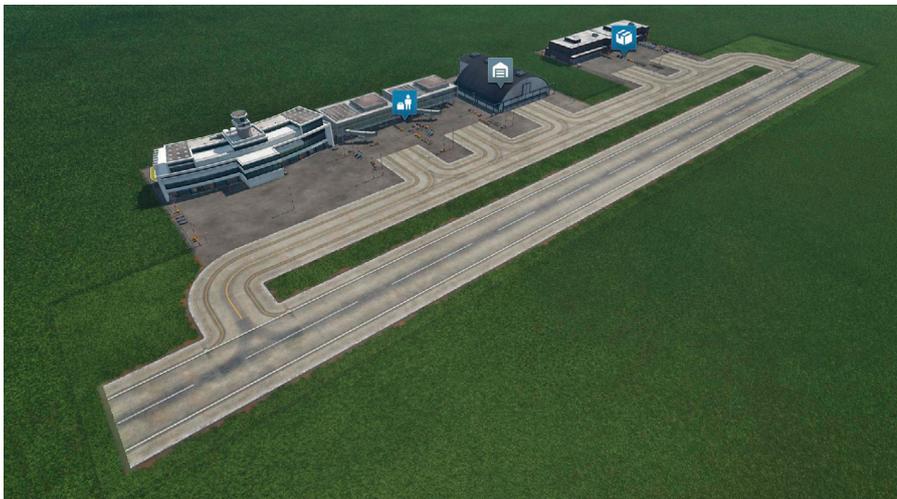
Karikaturen von sich selbst

Als wir in dem schicken Restaurant Platz nehmen, in dem wir zum Mittagessen eingeladen werden ... ich möchte erst unabhängig erscheinen und selbst zahlen, aber Schweizer Preise, liebe Leser, liebe Redaktion, kann ich mir nicht leisten. Jedenfalls denke ich über Stephans Satz nach: »Die Häuser und ihr Wachstum sind eine Karikatur. Das heißt, sie sind nicht alle historisch echt, wir mussten schon vereinfachen – aber wir merken den Unterschied nicht, weil das unser Bild ist, das wir von den Epochen haben.«

Denn wenn man jetzt so die Schweiz betrachtet, jedenfalls außerhalb von Zürich, versteht man auch, warum Urban Games ein solches Spiel macht. Die Schweiz hat hohe Berge, tiefe Täler, reißende Flüsse, viel Wald, die Städte stehen alle derart versprenkelt, dass man sie kaum erreichen oder miteinander verbinden kann, und alles ist sauteuer. Inwieweit machen Leute Spiele, die sie direkt umgeben? Natürlich lernt man



Neu in Transport Fever 2 sind Canyons als Landschaftstyp. Dank Terraforming-Tools könnt ihr solche Flussläufe selbst anlegen.



Bahnhöfe, Häfen und Airports lassen sich jetzt erweitern. Wir können zusätzliche Gebäude und Schienen anschließen – und so aus einem überschaubaren Passagierterminal (oben) schnell ein schickes kombiniertes Passagier-Cargo-Terminal machen.

hier, in einem kleinen Land, viel über enge Taktung auf engem Raum, saubere Bahnhöfe und den Transport von Arbeitskräften. »Es ist aber schon so, dass wir uns auch stark auf den deutschen Markt fokussieren«, sagt Basil beim Essen. »Die Deutschen sind eben besonders für diese Art Spiel zu begeistern.« Siehe Transport Tycoon.

»Und die Deutschen bauen auch wie wild Züge«, fügt Community-Manager Tom Schrettl hinzu. »Die rufen dann sogar bei der Deutschen Bahn an und bitten, dass sie den ICE3, für den wir keine Lizenz haben, bitte modden dürfen – und die Bahn sagt: okay!« Das Interessante ist auch, dass das Spiel ohne Lizenzen läuft. »Geschmacksmuster, also diese Typologie von Zügen und wie sie aussehen«, erzählt Urban-Games-Gründer Basil Weber, »sind 25 Jahre geschützt. Länger ist das nicht möglich. Wir kommen also jetzt erst an die Generation Inter City ran. Wir lassen dabei alle Logos weg und versuchen einfach, nah dran zu sein am Original.« Ein Transport Fever ohne ICEs oder ICs, das ist für diese aktive Community nicht vorstellbar – und ein Stich ins Herz. »Die sind einfach unfassbar aktiv und kreativ«, sagt Tom. »Selbst wenn die Kritik äußern, tun die das sehr höflich. Das ist schon toll und besonders, das macht halt Spaß,

mit denen zu arbeiten.« Dann verteilt Basil Wasser und zeigt das Spiel.

Jetzt aber: Los geht's!

Bei Transport Fever 2 beginnen wir auf einer Karte mit Städten und einigen Fabriken. Wir verbinden als Erstes zwei Städte, damit die Menschen von A nach B kommen. Sie gehen zum Beispiel von A nach B, um in B einzukaufen, oder weil sie dort eine Arbeit haben.

Abends fahren sie dann nach A zurück. So das Prinzip. Es reicht aber nicht, einfach zwei Bahnhöfe und dazwischen Schienen zu ziehen. Die Leute laufen zwar zu Fuß auch zu den Zügen, aber lieber wollen sie doch gebracht werden; anfangs noch mit Pferdefuhrwerken, später mit Bussen und Trams. Also bauen wir unsere erste Nahverkehrslinie, wir geben ihr einen Start- und Endpunkt und Haltestellen, sodass die Leute ihre Arbeit innerhalb der Stadt, ihre Wohnhäuser, die Läden und den Bahnhof gut erreichen.

In Menüs sehen wir jetzt sofort (Stichwort: Zugänglichkeit), wie unsere Bürger unsere Linien bewerten, wie viele Menschen sie benutzen, welche Waren auf ihnen transportiert werden. Und auf der Stelle beginnt das Gewusel. Daneben verbinden wir zum Beispiel eine Farm, entweder über Züge oder Pferdekutschen, die Feldfrüchte zur Nahrungsmittelproduktion bringen – und von da in die Stadt, damit die Leute Essen haben.

Anders als früher gibt es heute nur noch den Bedarf von zwei Waren pro Stadt, früher waren es mehr, was schnell unübersichtlich wurde. Hat die Stadt ihr Zeug, wächst sie und baut sich selbst aus, Baustellen entstehen. Auch das Fabriksystem ändert sich jetzt, die Entwickler wollten das System für Transport Fever 2 entschlacken und nachvollziehbarer machen. Früher holte man Holz, brachte es zur Sägemühle, und je mehr Holz man abnahm und verarbeitete und von dort in die Stadt brachte, desto mehr wuchsen alle Betriebe. Jetzt wächst die Industrie erster Ordnung, also zum Beispiel eine Farm, nicht mehr, nur noch die Weiterverarbeitungsanlage. Das bedeutet, wenn ich mehr Nahrung brauche, weil ich damit mehrere Städte versorgen möchte, muss ich auch mehr Farmen anschließen. Das bedeutet mehr Planung und mehr Arbeit im Verlauf des Spiels, was aber gut ist.

Das sogenannte Draußen

Während wir jetzt die zwei Stadtwaren besorgen, schreitet die Datumszeit voran. Nach und nach werden neue Züge oder Kutschen oder erste Trambahnen freigeschaltet.



Nicht jeder Bürger will in Transport Fever 2 fliegen. Der Spieler muss sich auf unterschiedliche Anforderungsprofile seiner Kunden gefasst machen.



In Transport Fever 2 stattet ihr tropischen Gefilden einen Besuch ab – macht dort aber nicht Urlaub, sondern reformiert das Transportwesen!

Sie sind meist schneller, schöner oder können mehr Waren ziehen (Cargo). Damit steigen bei den alten Fahrzeugen die Wartungskosten, sie werden weniger effektiv, aber die neuen kosten eben viel Geld. Und ja, die Linien werden auf Wunsch automatisch ersetzt, um sich das viele Mikromanagement zu sparen. Zum Glück.

Während wir tüfteln, um nicht den Überblick zu verlieren, fallen mir die neuen Details auf. Die Leute bestehen jetzt aus Hemden und Hosen, sie stehen 1850 im Wilden Westen vor einem Canyon, neben einer Dampflok, und die Frauen schützen sich mit einem Schirm gegen die Sonne, während Männer das machen, was Männer immer machen, wenn sie rumstehen: Weltpolitik. Die Bahnhofsuhren zeigen die echte Zeit an, also die auf dem Desktop. »Alles soll so lebensnah wie möglich wirken«, sagt Basil lächelnd. »Die Welt soll lebendig sein.«

Vollsperrung in der Innenstadt

Basil springt mit dem Editor einfach ins Jahr 2000 und setzt zwei große Städte dazu. »Damit du alles sehen kannst«, erklärt er. »Sonst dauert das ja Stunden.« Denn es gibt auch für die Freunde des Öffentlichen Nahverkehrs gute Neuigkeiten (die Sprachkorrektur macht kurz »Neulichkeiten« daraus, wie wunderschön!): Einbahnstraßen, Kreisel, Lichtsignale und – endlich – auch Autobahnen. Die lassen sich in Transport Fever 2 jetzt von Stadt zu Stadt ziehen und haben ähnlich wie bei Cities: Skylines Autobahnkreuze und Abfahrten. Auch in den Innenstädten können wir jetzt die Straßenführung mit Einbahnstraßen regeln; neu sind die Leuchtzeichen: Ampeln gewähren jetzt Vor-



Anders als in früheren Teilen wachsen Farmen und Holzfällanlagen nicht mehr. Nur die Produktionsstätten, die aus Holz Bretter oder aus Weizen Nahrung machen, wachsen – gesetzt denn, es sind genügend Zulieferbetriebe angeschlossen.



In den organisch wachsenden Städten kümmern wir uns mit neuen Ampeln und Einbahnstraßen um eine sinnvolle Verkehrsführung.

fahrt und entstehen bei bestimmten Straßenbreiten. »Gerade weil wir häufiger bei großen Städten Stau haben«, sagt Basil, »soll das die Langzeitmotivation erhöhen.« Der Straßenverkehr soll eine eigenständige Herausforderung werden. Zudem gibt es jetzt Kreisel, um den Verkehrsfluss zu optimieren, sie sind als Vorlagen direkt anwählbar und können so in die Städte gesetzt werden. Die Autos im Kreisel haben dabei immer Vorfahrt. Das Stadt-Setting wirkt damit deutlich belebter als in den Vorgängern.

Fliegen ist schöner

»Was wir auch versucht haben«, sagt Basil, »ist das Late Game zu optimieren. Es gibt jetzt zum Beispiel auch kleinere Flugzeuge, um die insgesamt attraktiver zu machen.«

Apropos Attraktivität: Basil ist sehr attraktiv! Nein, das wollte ich gar nicht sagen: Attraktivität von Strecke, darum geht's mir. Konnte man bei Transport Fever einfach einen Flughafen bauen, genug Leute in der Stadt haben und dann lief das irgendwie, wird das im Nachfolger jetzt anders geregelt.

»Anders als früher nehmen die Leute, die davor die Bahn genommen haben, jetzt nicht einfach das Flugzeug«, erklärt Basil. »Davor war es so, dass sich einfach die Passagier-Segmente verschoben haben.« Bei Transport Fever 2 muss man sich das so vorstellen: Es gibt Leute, die fliegen, und Leute, die fliegen nicht. »Wir haben die Passagiersysteme mit verändert«, sagt Tom Schrettl – und Basil Weber ergänzt: »Davor gab es die Präferenz für billiges Reisen oder schnell-

les.« Damit soll es ausgewogener werden, außerdem belohnt das Spiel so stärker, weil man eben nur alle Passagiere transportieren kann, wenn man auch alle Transportmöglichkeiten besitzt. Sonst nehmen die Leute weiterhin ihr eigenes Auto oder gehen zu Fuß (wenn möglich), und wir verdienen nichts an diesem Pack! Nichts!

Was ist der Antrieb?

»Warum spielt man das?«, frage ich Basil. »Was lässt die Leute so auf die Modellbahn abgehen?« Basil überlegt kurz. »Klar, einerseits der Modellcharakter. Alles soll schön aussehen bis zur Perfektion.« Allein Tom sagt, er baue, wenn er spielt, an so einer Map fast 40 Stunden. »Ich habe auch das Gefühl, das ist so eine Aufräumsache, wie

Der Dreck ist neu!

Neu in Transport Fever 2 ist das Emissions-Overlay: Noch zeigt die Grafik primär Lärm. Die Entwickler wollen aber auch Abgase und sonstige Belastungen einbauen. Mit voranschreitender Zeit wollen die Stadtbewohner deshalb saubere und leise Verkehrsmittel. Elektroautos lassen grüßen!



Endlich gibt es in Transport Fever 2 auch Autobahnen und Einbahnstraßen. Das Management des Verkehrs innerhalb und außerhalb der Städte ist ein neuer Fokus.



Für die Preview zu Transport Fever 2 hilft uns Entwickler Urban Games aus und platziert einfach mal eine zusätzliche Stadt in der Spielwelt.

bei diesen Bestseller-Büchern über das Saubermachen, die gerade so in sind«, sage ich. »Kennst ihr die? Marie Kondo räumt auf. Minimalismus! Ordnung ins Chaos bringen. Als Lebensphilosophie. In Zeiten, in denen die Ordnung global abnimmt.« Kurzes Überlegen. »Das könnte gut sein«, sagt Basil. »Immerhin sind Modellbahnen vorrangig ordentlich und sauber aufgestellt.« Ich erkenne mich wieder. »Und ich kann zum Beispiel Transport Fever spielen«, sage ich, »und alles ordentlich machen, während ich in meiner Wohnung komplett verwahrlose!« Ok. Kurz irritierte Blicke. Ich habe nichts gesagt.

Lärm und Staub und Dreck

»Weißt du«, sage ich zu Basil, »ich find es schon komisch. Ich reise viermal mit dem

Flugzeug, Kurzstrecken, das tötet das Klima quasi so hart, da kann ich zehn Jahre zu Fuß gehen und meinen ökologischen Fußabdruck nicht mehr ausgleichen, und ich mache das für ein Transportspiel. War das Thema bei euch, das einzubauen?« Basil lächelt Tom an. »Tatsächlich«, sagt er, »wollen wir der veränderten Zeit Rechnung tragen. Alle Transportmittel erzeugen jetzt Emissionen, die alten, dreckigen mehr als neue Hybridbusse. Das ist erstmal ein Platzhalter und heißt Emissionen, weil wir auch Lärm und Dreck darunter summieren.«

»Ein Bär«, sagt Tom, »der nahe an den Gleisen steht, wird weglaufen, wenn ein lauter Zug an ihm vorbeifährt. Und die Städte wollen möglichst keine Emissionen mehr.« Realistisch. »Was passiert mit dem Bären,

wenn die Karte vollgebaut ist, also so ganz?«, frage ich. »Dann«, sagt Tom, »läuft er bis in die letzte freie Ecke, und wenn auch da kein Platz mehr ist, stirbt beziehungsweise verschwindet er.« Wir schweigen. Wir mögen uns sehr. Drei junge Leute irgendwo in der Schweiz und die Schweiz poltert mit ihren Zügen und donnert mit ihren Flüssen und ich denke an den Bären und dass Bären wie Menschen sind: Wir laufen so lange weg, in die letzte Ecke, bis wir sterben. Ich schaue mich um, blicke auf meine Kurzstreckenflugtickets in der Hand, in Zürich hat es 37 Grad und das Leben ist schön. ★



Transport Fever 2 verspricht wieder viel Modelleisenbahnflair. Allein das Zuschauen macht schon Spaß. Und nein, hier droht keine Kollision, die Brücke ist zweigleisig.



Alexander Krützfeldt
@paulk3mp

Es ist erst die Alphaversion, das muss man sagen, und viele Dinge haben wir noch gar nicht gesehen. Die neuen Häuser und die Industrien kennen wir bisher nur als Modell. Trotzdem: Wer die ersten beiden Teile mag, für den ist Transport Fever 2 eine klare Entwicklung nach vorne. Es ist wohl der größte Sprung in der Reihe. Und auch wenn die Entwickler den Mehrspielermodus, den sich die Community gewünscht hatte, nicht einbauen werden: das Motto, erst den Kern eines Spiels wirklich gut zu machen, um ihn dann in Zukunft weiter zu entwickeln und zu verbessern, das klingt absolut vernünftig. So wird Transport Fever 2 wohl das beste Spiel der Reihe werden und vermutlich – so ganz nebenbei – auch zum besten Transportspiel derzeit.