

Transport Fever 2

ON THE ROAD AGAIN!



Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Good Shepherd Entertainment** Entwickler: **Urban Games** Termin: **11.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Mit Transport Fever hat Urban Games im Jahr 2016 ein Transport-Management-Spiel entwickelt, das bis heute – getragen durch die starke Modding-Community – zahlreiche Hobby-Logistiker, Schreib-tisch-Verkehrspolitiker und virtuelle Modelleisenbahnbauer begeistern kann. Schafft es Transport Fever 2, die hohen Erwartungen zu erfüllen und dabei neue Maßstäbe zu setzen? Von Stephan Bliemel

Über den Autor

Stephan Bliemel ist auf YouTube als Steinwallen bekannt und betreibt dort einen Kanal über Spiele mit historischem Hintergrund. Neben Videos zu vielen anderen Titeln findet ihr dort auch Infovideos und Let's Plays zu Transport Fever 2: youtube.de/steinwallen

Jeder von uns kennt es: Die Bahn ist mal wieder unpünktlich, der Zug überfüllt. Der Shuttle-Bus zum Flughafen steckt im Verkehr fest, und dann fällt auch noch der Flieger aus. Und wo bleibt überhaupt das beim chinesischen Versandhändler bestellte Päckchen? Der moderne Mensch weiß: Mobilität ist Segen und Fluch gleichermaßen.

Transport Fever 2 erlaubt es, die Seite zu wechseln und als Verkehrsmanager alles besser zu machen. Gelingt es euch, ein gewinnbringendes Verkehrsnetzwerk aufzubauen, das sinnvoll Nah- und Fernverkehr mit der Luft- und Schifffahrt verknüpft? Und das dann auch noch für wirtschaftlichen Aufschwung sorgt, indem ihr Industriebetriebe und Städte mit ausreichend Gütern beliefert? Denn genau an diesem Grundprinzip von Transport Fever hat sich auch in Teil 2 nichts geändert. Und erneut können wir hierbei die Verkehrsgeschichte von 1850 bis in die Gegenwart erleben, wofür uns zwei Spielmodi zur Verfügung stehen: ein Kampagnenmodus sowie das freie Spiel.

Von der Transsib nach Malle

Der Kampagnenmodus schickt uns in drei Kapiteln mit insgesamt 18 Missionen auf

eine Reise um die Welt – die 150 (Spiel-)Jahre lang dauert. So sind wir zum Beispiel am Bau der Transsibirischen Eisenbahn am Ende des 19. Jahrhunderts beteiligt, wir müssen in den 1960er-Jahren Mallorca fit für den Massentourismus machen, oder wir übernehmen 1990 die Deutsche Bahn, um die Verkehrsprojekte der Deutschen Einheit zu verwirklichen. Die Missionen sind abwechslungsreich und dienen vor allem als eine Art Tutorial, mit dem wir die unterschiedlichen Spielmechaniken kennen- und das Handwerkszeug erlernen können.

Hat man diese Mechaniken jedoch einmal verstanden, werden manche der Missionen schnell eintönig und sind vor allem von Wartezeit geprägt. So muss man fast immer eine bestimmte Zahl an Waren irgendwohin transportieren, um die Missionsziele zu erfüllen. Wenn die Infrastruktur dafür erst mal gebaut, die Fahrzeuge gekauft, die Linien eingerichtet sind, dann heißt es oft nur noch abwarten. Verstärkt wird dieses Problem dadurch, dass wir in den Missionen in der Regel Unsummen an Geld zur Verfügung haben, sodass das Lösen der Aufgaben kaum Tüftelei oder Nachdenken erfordert. Spaß machen hingegen viele der einfallsreichen



Die abwechslungsreichen Missionen führen uns rund um die Welt. Hier transportieren wir Whisky von einer Inseldestille aufs Festland.



Man kann sehr nah an das Geschehen heranzoomen, um in aller Ruhe das hektische Gewusel in den Städten zu genießen und über Optimierungen nachzudenken.

Nebenmissionen, die man optional erledigen kann. So sollen wir etwa im Norden Malorcas einen breiteren Sandstrand aufschütten, denn die österreichischen Touristen dort sind neidisch auf die Deutschen, die sich in Palma breitgemacht haben. Wenn uns das mithilfe des Terraforming-Tools gelungen ist, müssen wir im Anschluss daran 20 deutsche Touristen aus Palma dorthin bringen, damit die schüchternen Österreicher etwas in Stimmung kommen ... Ach so, hatten wir schon erwähnt, dass die Entwickler aus der Schweiz stammen?

Frei auf der Insel

Das eigentliche Herzstück von Transport Fever 2 ist allerdings ohnehin das freie Spiel. Und hier lassen sich auch die meisten Neuerungen finden. Neben den beiden schon bekannten Kartentypen, der gemäßigten und der trockenen Klimazone, können wir uns nun auch in einer tropischen Umgebung austoben. Das macht nicht nur optisch einen Unterschied, sondern dieser Landschaftstyp ermöglicht es uns auch erstmals, auf Inseln zu spielen. Das ist spielerisch ein echter Gewinn (und eine Herausforderung), weil es auf diesen Karten nun die Notwendigkeit gibt, Boote und Flugzeuge sinnvoll einzusetzen. Passend dazu wurden dem europäischen und amerikanischen Fahrzeugset von den Entwicklern nun auch eine Sammlung asiatischer Fahrzeuge hinzugefügt – so sind insgesamt über 100 neue Modelle im Spiel integriert.

Allerdings unterscheiden sich die Landschaftstypen ansonsten wenig voneinander. Auf allen Karten sind die gleichen 16 Ressourcen vorhanden, und auch die Siedlungen in den neuen Tropen wirken wie biedere mitteleuropäische Kleinstädte. Das ist besonders unverständlich, da es in den Kampagnenmissionen eine viel größere Auswahl an Ressourcen und Gebäuden gibt. Dort treffen wir auf Silbererz, Whisky, Kriegsmaterial und viele weitere Waren. Warum dürfen wir diese nicht auch im freien Spiel transportieren? Hier wurde unverständlicher- und unnötigerweise Potenzial verschenkt.

Großartig ist aber weiterhin die eigentliche Substanz des Spiels: die Simulation der Transport- und Wirtschaftskreisläufe. Mittelpunkt all unserer Überlegungen sind die Städte. Wir möchten, dass sie wachsen, denn je größer die Städte sind, umso mehr Personen und Waren müssen transportiert werden. In Transport Fever 2 ist es jetzt stets sehr nachvollziehbar, warum Städte wachsen oder eben auch nicht. Ein wichtiges Kriterium ist der Anschluss an andere Ortschaften, damit die Bewohner dort einkaufen oder arbeiten können.

Noch wichtiger ist jedoch die Versorgung der Stadt mit bestimmten Gütern. Wenn eine Stadt zum Beispiel den Gütertyp »Waren« benötigt, sind eine gute Vorplanung sowie zahlreiche Investitionen nötig, bevor diese Waren in die Stadt geliefert werden können. Zuerst suchen wir nach einer günstig gelegenen Warenfabrik. Damit diese auch Waren produzieren kann, benötigt sie die Rohstoffe Plastik und Stahl, die wir zur Fabrik liefern müssen. Stahl wiederum bekommen wir aus einer Stahlfabrik, die allerdings vorher mit Kohle und Eisenerz beliefert werden muss. Plastik hingegen ist ein Produkt, das aus Öl hergestellt wird, das aber zunächst aus Rohöl zu raffinieren ist. Um am Ende Waren zu bekommen, bewegen wir vorher also stolze sechs Vorprodukte über die Karte. Mit welcher Streckenführung und mit welchen Fahrzeugen kommen wir dabei möglichst effizient zum Ziel? Diese Kernfrage müssen wir bei Transport Fever 2 immer wieder beantworten, und es ist äußerst befriedigend, wenn am Ende alle Linien ineinandergreifen und unser Transportnetzwerk harmonisiert. Erstmals stehen uns neben Zügen, LKWs und Schiffen übrigens auch Frachtflugzeuge zur Verfügung – die Inseln, da war doch was.

Bescheidene Städter

Neu ist in Transport Fever 2 auch, dass jede Stadt nur zwei Güter benötigt. Das wirkt auf den ersten Blick merkwürdig – warum

Die Lieferketten

In Transport Fever 2 gibt es 16 Güter, die entweder Rohstoffe, Zwischen- oder Endprodukte sind. So sieht eine typische Lieferkette in einer frühen Phase des Spiels aus.



Ein Zug liefert Baumstämme vom Holzfällerbetrieb zum Sägewerk im Hintergrund, wo Bretter gefertigt werden.

Vom Hafen beim Sägewerk werden die Bretter in Richtung Werkzeugfabrik verschifft, die weit entfernt auf einer Halbinsel liegt.



Lastkutschen holen dort die Bretter vom Hafen ab und bringen sie zur Werkzeugfabrik.

Von dort werden die hergestellten Werkzeuge in die nahegelegene Stadt transportiert, die das Material benötigt und dadurch wachsen wird.



Auf dem Lande, zu Wasser und in der Luft

Nomen est omen: Verschiedenste Transportmöglichkeiten stehen uns in Transport Fever 2 zur Verfügung. Ein großer Reiz des Spiels liegt dabei in der Weiterentwicklung der Fahrzeugtypen von 1850 bis zur Gegenwartsversion. Hier eine kleine Auswahl aus Hunderten verschiedenen Fahrzeugmodellen, die im Spiel vertreten sind.



BR 75.4



ICE 1



Benz Planen-LKW



40-Tonner Tank-LKW



Klondike



Graf Zeppelin



Ju 52



Lockheed Super Constellation L-1049



Stephan Bliemel

@steinwallen



Auf den ersten Blick betrachtet scheint es sich beim neuen Transport Fever eher um eine Version 1.5 zu handeln als um einen frischen zweiten Teil. Das bewährte Grundprinzip des Spiels haben die Macher beibehalten und um einen neuen Kartentyp, neue Fahrzeuge und Verbesserungen in der Handhabung ergänzt. Klingt nach wenig. Aber: Hat man Transport Fever 2 erst einmal intensiver gespielt, möchte man nie mehr zurück in die Vergangenheit. Denn unter der Haube ist das Spiel in allen Bereichen verbessert und weiterentwickelt worden: Schöner Landschaft, bessere Performance, ein übersichtlicheres und nutzerfreundlicheres Interface, bessere Modbarkeit, ein komplexeres Versorgungssystem der Städte, mehr hilfreiche Kartenmodi, der integrierte Karteneditor sowie zahlreiche weitere Detailverbesserungen dürften selbst eingefleischte Transport-Fever-Veteranen überzeugen. Transport Fever 2 ist keine Revolution des Genres und kein Quantensprung der Serie, entwickelt aber den schon sehr guten Vorgänger zu einer großartigen Transportsimulation weiter, die für Schönbauer und Hobby-Transportmanager gleichermaßen alternativlos sein wird.

liche Simplifizierung, die sich auch nicht durch die Einstellung des Schwierigkeitsgrades regulieren lässt.

Ein Traum für Nostalgiker

Ansonsten haben die Entwickler von Transport Fever 2 an unzähligen kleinen Schrauben gedreht, um die Spielerfahrung zu verbessern. Großartig ist die Möglichkeit, das Spieltempo und die Datumszeit voneinander getrennt zu justieren. Wer das Zeitalter der Dampflokomotiven liebt, kann nun etwa im Jahr 1900 die Zeit, mit der das Datum weiter tickt, verlangsamen oder sogar anhalten. Das Spiel läuft dennoch im gewohnten Tempo und auch die Einnahmen und Ausgaben werden berechnet, obwohl streng genommen gar keine Zeit vergeht. Ein Traum für jeden Eisenbahnnostalgiker.

Bahnhöfe und Stationen sind nun modular erweiterbar. Benötigt man einen neuen Bahnsteig oder neue Gleise, lässt sich dies mit einem Baukastensystem simpel ergänzen. Auch Überdachungen und Unterführungen sind so installierbar. Auf diese Weise lassen sich sogar Fracht- und Passagierbahnhöfe kombinieren. Das funktioniert auch bei Häfen, Flughäfen und Busbahnhöfen und erleichtert den immer wieder nötigen Umbau des eigenen Transportnetzwerks.

Komfortverbesserungen solcher Art finden sich an allen Ecken und Enden: Wenn man Straßen oder Schienen wieder abreißt, formt sich die Landschaft nun automatisch wieder in den Ursprungszustand zurück. Bislang

braucht die eine Stadt Nahrung und die Nachbarstadt nicht? Nach längerem Spielen erschließt sich uns aber auch der Grund für diese Regel. Denn dadurch ergeben sich weitaus interessantere Überlegungen: Wenn nicht jede Stadt alles abnimmt, müssen wir viel intensiver nachdenken und planen, welche Routen sich auf welche Weise am effizientesten verwirklichen lassen.

Dennoch vermissen wir in diesem System etwas Dynamik. Sollte eine Kleinstadt, die nach hundert Jahren zu einer Metropole gewachsen ist, nicht irgendwann einen neuen Bedarf anmelden? Das täte dem Spielverlauf sicher gut, weil dann auch später im Spiel noch einmal ganz neu geplant und umgebaut werden müsste.

Laut und stinkig

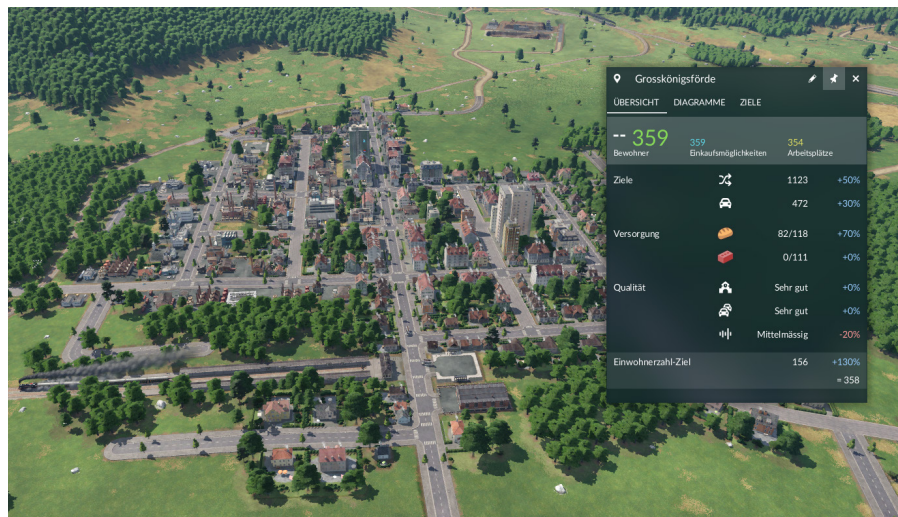
Besonders wichtig sind neu eingeführte Faktoren, die unsere Städte auch schrumpfen lassen können. Gibt es Staus oder überfüllte Bahnsteige? Schlecht. Gibt es Abgase und Verkehrslärm? Schlecht. Führt eine LKW-Linie direkt durch die Innenstadt zum Industriegebiet, sollte man also eine Umleitung

erwägen. Oder man schafft neue Fahrzeuge an, die weniger Emissionen verursachen. Was tun bei Stau? Kann ein Kreisverkehr helfen? Hier brilliert die Simulation, denn wir fühlen uns bei all den Optionen und Erwägungen wie echte Verkehrsplaner. Unterstützt werden wir dabei durch sehr hilfreiche Kartenmodi. Mit einem Klick können wir erkennen, wo welche Ressourcen verlangt werden, auf welchen Wegen sich wie viele Bewohner fortbewegen, oder an welcher Ecke der Stadt die meisten Emissionen ausgestoßen werden.

Während gleichzeitig die Versorgung der Städte nachvollziehbarer und anspruchsvoller geworden ist, wurde die Simulation an anderer Stelle allerdings deutlich vereinfacht. So können wir jetzt zum Beispiel einen Holzfällerbetrieb einfach mit einem Sägewerk verbinden und bereits mit diesem simplen Transportweg gutes Geld verdienen. Und das, obwohl das Sägewerk keinen Abnehmer für die Bretter hat! Das war im ersten Teil noch anders. Für Neueinsteiger mag das hilfreich und intuitiv sein. Für den anspruchsvollen Spieler ist es eher eine ärger-



Diverse Kartenmodi helfen uns beim Management. Hier sehen wir eine Übersicht über die Nutzung unterschiedlicher Verkehrswege unserer Einwohner.



Die Stadtübersicht ist klar strukturiert und zeigt uns an, was wir tun müssen, damit die Stadt weiter wächst. Hier fehlt es an Baustoffen und weiteren Zielen für Passagiere.

musste man jedes Mal manuell mit dem Terraforming-Tool nacharbeiten. Dies erübrigt sich nun und sorgt für enorme Zeitersparnis.

Für viele Spieler des ersten Teils war gerade auf größeren Karten die Performance ein wiederkehrendes Problem. Die Entwickler haben sich durch technische Änderungen bemüht, das zu verhindern. Und es scheint geklappt zu haben, wir hatten keine Probleme.

Neben noch weiter ausgebauten Möglichkeiten für Modder glänzt Transport Fever 2 auch mit einem Karteneditor. Die Tools sind simpel, aber mächtig. Kinderleicht lassen sich Siedlungen in unterschiedlicher Größe, Fabriken und Rohstoffbetriebe auf der Karte platzieren sowie das Gelände anpassen.

Dutzende Texturenpinsel, mit denen wir von Gras über Sand und Waldboden bis hin zum Schotter für das Gleisbett das Gelände frei gestalten können, werden mitgeliefert. Und wer sich auf diese Weise seine eigene Karte erstellt, kann diese sogar im späteren Spiel noch weiter verändern und anpassen.

Zum Schluss noch eine Warnung: Transport Fever 2 ist keine klassische Wirtschaftssimulation. Ihr stellt keine Mitarbeiter ein, ihr kauft keine Fabriken oder Aktien, und es gibt auch keine Konkurrenzunternehmen. Dementsprechend bietet das Spiel auch keinen Multiplayer-Modus. Transport Fever 2 dreht sich ganz um die Perfektionierung eines immer komplexer werdenden Transport-

netzwerks oder – und das ermöglicht das Spiel natürlich auch – um das liebevolle Schönbauen auf einer Art virtuellen Eisenbahnplatte. Wer das mag, der kann – auch und vor allem als Neueinsteiger – bedenkenlos zugreifen. Transport Fever 2 erfindet sich zwar nicht neu, dennoch werden auch Veteranen daran ihre Freude haben, denn sie erwarten zahlreiche Verbesserungen nahezu aller Aspekte. Wer es einmal ausprobiert hat, wird nicht mehr zurückwollen. ★

TRANSPORT FEVER 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2300 / FX-6300
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Ryzen 5 2600
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 64
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

liebevoll detaillierte Fahrzeugmodelle
natürlich wirkende Landschaften
übersichtliches Interface
Kameramodi zum Mitfahren und Verfolgen
Fahrstuhlmusik

SPIELDESIGN

herausforderndes Wirtschaftssystem
gut durchdachte Bedürfnisse
Emissionen als neuer Problemfaktor
Unterhaltskosten für Infrastruktur
jeder Einwohner wird einzeln simuliert

BALANCE

verschiedene Schwierigkeitsgrade
Kampagne dient als Tutorial
viele hilfreiche Kartenmodi
aussagekräftige Statistiken
nicht alle Spielelemente sind selbsterklärend

ATMOSPHÄRE / STORY

Kleinstädte werden zu Metropolen
reizvoller Wuselfaktor
gute Fahrzeugsounds
Industrien und Bedürfnisse entwickeln sich nicht weiter
einige langatmige Kampagnenmissionen

UMFANG

drei Kampagnen mit insgesamt 18 Missionen
zufällig generierte Karten im freien Spiel
drei Landschaftstypen & drei Fahrzeugsets
sehr gute Modbarkeit
kein Multiplayer-Modus

FAZIT

Transport Fever 2 ist eine gelungene Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips und für Neueinsteiger und Veteranen empfehlenswert.

85



Neu in Transport Fever 2 sind Frachtflugzeuge. Hier seht ihr eine TU-204 in der Cargo-Variante.

Modding

Mods spielen für den Erfolg von Transport Fever 1 eine große Rolle. Bis heute sind Tausende Mods erschienen, vor allem neue Fahrzeugmodelle und Elemente für die schönere und authentischere Gestaltung erfreuen sich großer Beliebtheit. Insofern wird es mit Sicherheit sehr schnell ähnliche Projekte auch für Transport Fever 2 geben. Die Entwickler versprechen außerdem neue Möglichkeiten für Modder: Das UI-Design wird veränderbar sein. Repaints werden unterstützt, sodass Modder unterschiedliche Fahrzeuge mit abwechslungsreicher Lackierung als Varianten hinterlegen können. Und das Scripting-Interface wird erweitert, sodass Community-Missionen möglich werden. Zudem arbeitet man gerade an einem Modding-Tool, mit dem man Fahrzeuge aus 3D-Programmen ins Spiel importieren kann.