



Mit Weichenkopfabschnitten (im Hintergrund) suchen sich Züge automatisch das beste freie Gleis.

Railway Empire 2

IMPERIUM UNTER DAMPF

Genre: Wirtschaftssimulation Publisher: Kalypso Media Entwickler: Gaming Minds Termin: 25.5.2023

Größer, zugänglicher, gemeinsamer: Mit Teil 2 bekommt das Eisenbahn-Epos mehr Spielwelt, mehr Bedienkomfort – und einen kooperativen Multiplayer. Wir haben's gespielt. Von Martin Deppe

Bier. Bier geht immer! Mit acht Waggonen und 16 Riesenfässern im Schlepptau quält sich unsere Derwent-Frachtlok bergauf. Nur weil wir beim Streckenbau zu knausrig für einen Tunnel waren! Dafür saust der entgegenkommende Expresszug auf dem Parallelgleis problemlos an uns vorbei. Endlich ist die Hügelkuppe erreicht, schnell noch Wasser und Öl am Versorgungsturm aufnehmen, dann Endspurt runter ins dauerdurstige Albany. Doch kurz vorm Bahnhof herrscht viel Gegenverkehr, und in der Station selbst sind sieben der acht Gleise belegt. Kein Problem! Dank der neuen Weichenkopfabschnitte wechselt unser Gerstensaftzug elegant aufs letzte freie Gleis. Geschafft! Wir kassieren Geld, Albany wird bierselig, die Bevölkerung

wächst – und verlangt jetzt ... Moment, Alkohol? Ein typischer Tag in Railway Empire 2.

Großer Bahnhof

Nach einer ausführlichen Präsentation von Creative Director Daniel Dumont konnten wir je ein Kampagnenkapitel und Szenario der neuen Eisenbahnwirtschaftssimulation auch selbst spielen. Der grundsätzliche Ablauf ist wie im Vorgänger von 2018: Auf der jeweiligen Spielweltkarte (Nordamerika, Europa oder Teile davon) errichtet ihr Bahnhöfe und Gleisstrecken, teilt Zuglinien ein, versorgt Städte, baut Fabriken und öffentliche Gebäude. Ihr kümmert euch um die Forschung, die unter anderem neue Lokomotiven freischaltet, kämpft mit KI-Unternehmen um die

lukrativsten Strecken – oder um Aktienanteile, um sie aufzukaufen. Aber es gibt viele Detailänderungen und Verbesserungen. Zum Beispiel das oben erwähnte Parallelgleis, das sich jetzt viel komfortabler verlegen lässt: Sobald ihr eine Strecke gebaut habt, könnt ihr direkt eine parallele anlegen. Die ist nicht nur wesentlich billiger, sondern erspart euch das frühere Gefummel mit Ausweichstrecken, Weichen und vor allem mit Signalen. Denn Signale werden jetzt automatisch verteilt, ihr könnt euren Gleisen aber eine Fahrtrichtung zuweisen, um mit mehreren Zügen gleichzeitig zu jonglieren und unfreiwillige Stopps zu vermeiden. Vor Bahnhöfen sortiert der neue Weichenkopf eure Lokomotiven nebst Anhang selbststän-

dig auf freie Gleise, bis zu acht davon passen in eine Station. Brücken fassen jetzt bis zu vier Gleise. Das klingt nach simplen Details, wirkt sich aber spürbar auf den Spielfluss aus. Denn ihr verbringt weniger Zeit mit fummeligem Kleinkram, schließlich gibt es Spannenderes zu tun.

Mehr Platz, mehr Städte, mehr Loks

Zum Beispiel die Jagd auf die lukrativsten Strecken. Platz ist genug da, denn Railway Empire 2 hat bis zu fünf mal größere Karten als der Vorgänger, die Vereinigten Staaten (und Teile Kanadas) sowie Europa sind komplett mit drin, mit insgesamt mehr als 300 Städten. Der wesentlich großzügigere Platz tut dem Spiel gut, wir haben beim Schienenverlegen viel mehr Freiheit, wie wir zum Beispiel mit Flüssen und Bergen umgehen. Und KI-Konkurrenzunternehmen blockieren nicht mehr so leicht Städte und ganze Regionen, denn wir haben genug Raum, um mit unserem Streckennetz ins »Feindgebiet« vorzustoßen. Da umfährt man sich einfach.

Lokomotivtechnisch ist Railway Empire 2 quasi die Steam-Version: Bis auf eine Ausnahme fahren hier ausschließlich Dampfloks. Den Anfang macht 1830 die legendäre Grasshopper, als letzte Dampfloks kommen ab 1900 die stromlinienförmige Super Hudson als Expresslok und die kräftige PLM 151A 7 als Frachtllok ins Spiel. Eine der ersten Dieselloks überhaupt, die EMD E-Serie, bildet dann den Abschluss, die schaltet ihr bis meist kurz vor 1910 frei. Ihr könnt aber auch über 1910 hinaus weitermachen, etwa im freien Spiel, es kommen dann halt keine weiteren Lokomotivtypen dazu.

Ums Personal kümmert ihr euch nur noch generell, zum Beispiel bei der Bezahlung und Arbeitszeit. Die gilt dann für alle Lokführer, Heizer und so weiter, ihr heuert also keine einzelnen Angestellten mehr an, um sie in einen konkreten Zug zu stecken.

Kampagne und Szenarios: Kontinente-Hüpfen

In der Preview-Version war zwar nur das erste Kampagnenkapitel im Nordosten der USA ab 1830 spielbar, das gleichzeitig als verlän-



Alpen, Rocky Mountains und Co. lassen sich nur mit teuren Tunneln und Brücken überwinden.

geres Tutorial dient, aber die übrigen vier Kapitel wurden schon angezeigt, hier kommt unser Schnellüberblick:

- England und Wales, ab 1845: Hier übernimmt ihr die London & Northwestern Railway und sollt zum größten Aktienunternehmen des Empires werden.
- Great Plains, ab 1868: Nach dem US-Bürgerkrieg geht's in den Mittleren Westen. Hauptziel ist eine Linie von Topeka nach Santa Fe – und der Anschluss an die Southern Pacific, um die legendäre transkontinentale Route fertigzustellen.
- Mittlere Südstaaten, ab 1874: Das vierte Kapitel führt euch von Houston, Texas, nach New Orleans – quer durch die tückischen Sümpfe von Louisiana.
- Mitteleuropa, ab 1890: Fast 20 Jahre nach dem deutsch-französischen Krieg ist Europa gespalten, doch ihr sollt den Nord-Express auf die Schienen stellen, einen Luxuszug von Paris nach Sankt Petersburg.

Zusammen im Netz abhängen

Die 14 Szenarios drehen sich um kleinere Gebiete in den USA und in Europa, unter anderem um die Großen Seen, Irland, Skandinavien und den Deutschen Bund. Außerdem gibt's ein freies Spiel mit detaillierten Einstellungsmöglichkeiten.



Die Skandinavien-Karte umfasst mit rund einer halben Million Quadratkilometer gerade mal ein Sechstel der kompletten Europakarte (3,1 Millionen)

Neu ist der Koop-Modus, in dem bis zu drei Spielerinnen und Spieler in eure laufende Partie einsteigen (und jederzeit wieder aussteigen) können. Das geht übrigens auch plattformübergreifend mit den Versionen für PS4, PS5, Xbox One und Series X/S, nur die Switch-Version bekommt keinen kooperativen Modus spendiert. In unserer Preview-Version war er auch noch nicht enthalten – aber spätestens zum Test des fertigen Spiels, das am 25. Mai startet, werden wir ihn natürlich ausprobieren. Choo, choo! ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Eigentlich bin ich ja mehr der Elektromobilitätstyp – aber Lokomotiven müssen einfach qualmen, zischen und schnaufen, finde ich. Darum geht der Fokus auf die Dampfloks-Ära, den Railway Empire 2 setzt, für mich völlig in Ordnung. Auch wenn die Unterschiede zum Vorgänger auf den ersten Blick überschaubar sind, wirken sie sich in der Spielpraxis gut aus: Allein schon das flotte Verlegen von Parallelgleisen und die automatisch aufgestellten Signale ersparen mir viel Gefummel, jetzt kümmere ich mich lieber um neue Städte, Farmen und lukrative Linien. Oder fahre einfach mal bei einem Zug mit, denn die verschiedenen Kamera Perspektiven im Spiel machen die Bahnfahrten richtig Spaß.

Wer lieber maximal effizient spielen mag, kann ja immer noch manuell eingreifen und zum Beispiel besonders eilige Fracht von Hand verladen oder wartende Züge hinter liegendebliebenen Pannelokomotiven über ein Parallelgleis vorbeilotsen. Schade finde ich allerdings, dass ich einzelne Lokführer oder Heizer nicht mehr gezielt (etwa als Team) in einen Zug stecken kann – denn so habe ich im Vorgänger zum Beispiel Expresszüge zusätzlich beschleunigt. Dafür bin ich aber gespannt, wie gut sich Railway Empire 2 im Koop-Modus spielt.