



Zugbauen und zuschauen

# SID MEIER'S RAILROADS

Sid Meier, der Erfinder von Railroad Tycoon, macht wieder ein Eisenbahnspiel. Alte Hasen sollten sich aber überlegen, ob sie ein Ticket kaufen: Die Zugsimulation zielt auf Gelegenheitsspieler.

Das Wort »Häppchen« fällt an diesem Tag zweimal. Einmal, als im Firmensitz von Firaxis zur Mittagszeit Texrnex-Teilchen für die ange-reisten Journalisten aufgetragen werden; zum zweiten Mal, als der Producer Dan Magaha von seinem Spiel erzählt. »Wir versuchen, die Partien auf Häppchengröße zu halten«, beschreibt Magaha **Sid Meier's Railroads**, den mehr oder weniger offiziellen Nachfolger zum Klassiker **Railroad Tycoon** von 1990. Im anschließenden Multiplayer-Wettbewerb dürfen wir uns dann selbst davon überzeugen:

Das Eisenbahn-Epos ist zu einem Modellbaukasten geschrumpft, in dem Sie eine Handvoll Züge hin- und herfahren lassen.

## Machen wir's kurz

Die Vereinfachung des Spielsystems hat Methode: **Sid Meier's Railroads** soll keine knallharte Wirtschaftssimulation mehr sein, sondern ein Einsteiger-Zugspiel für den Feierabend. Entsprechend hat das Team die schwersten Waggons abgehängt. »Wir haben uns dazu entschlossen, die Karte deutlich zu schrumpfen«, erklärt Magaha; die amerikanische Ostküste ist

nun mit vier, fünf Gleislinien in ihrer kompletten Höhe erschlossen, dazu kommt ein rundes Dutzend Strecken ins Hinterland. Von den etwa 40 Loks im Spiel bekommen Sie pro Szenario maximal zehn zu sehen, die im Abstand von fünf bis zehn Minuten freigeschaltet werden. Die Partien beginnen zwischen 1820 und 1930 und enden an einer festgelegten Jahrsfrist, meist in den 1970ern. Dazwischen sollen laut Firaxis zwei bis drei Stunden Spielzeit vergehen. Am Ende wird abgerechnet: Ihre Aufgabe ist es, vorgegebene Ziele zu erfüllen, etwa Geld anzu-

häufen, Warenmärkte zu dominieren oder Ihre Konkurrenten an der Börse auszustechen.

## Alles wie von selbst

Den größten Schritt macht **Sid Meier's Railroads** beim Streckenbau selbst. Gehörte es bislang zu den Herausforderungen der meisten Eisenbahn-Spiele, die Streckenführung dem Gelände anzupassen, so passt sich nun das Terrain den Gleisen an. Was Firaxis »Echtzeit-Verformung der Landschaft« nennt, ist in der Praxis eine flexible Automatik, die den Streckenbau kinderleicht macht. Theoretisch genügen zwei Mausklicks, um eine Verbindung herzustellen; das Spiel legt die Gleise zwischen Start- und Zielort selbstständig sinnvoll an. Flüsse und Canyons werden überbrückt, Berge untertunnelt, Senken mit Stützwänden ausgekleidet, Steigungen sind immer sanft genug, dass jede Lok sie bewältigen kann. Dan, was bleibt da noch für die Spieler zu tun? »Oh, eine ganze Menge!«, platzt der Producer heraus, kommt dann aber doch nur auf eine Sache: »Wie du deine Route baust, bestimmt die Höchstgeschwindigkeit und die Kosten.« In der Tat schert sich die Automatik nicht um Effizienz. Wer sparen will, kommt um ein paar eigene Klicks nicht herum. Mit Wegpunkten bestimmen Sie den Kurvenverlauf auf Wunsch selbst. Auch über Aufbauten haben Sie rudimentäre Kontrolle: Wenn Sie auf den Gipfel eines Bergs zeigen, zieht das Spiel eine Brücke hinauf; deuten Sie dagegen auf den Bergstock,



In die Modellbau-Landschaften von Sid Meier's Railroads legen Sie auch **verschlungene Schienenstränge** mit wenigen Mausklicks.

wird ein Tunnel angelegt. Wenn die Gleise liegen, müssen Sie noch Stationen bauen und eine Lok kaufen – das alles geht so schnell, dass wir nach kurzer Zeit neue Strecken in weniger als zehn Sekunden anlegten.

### Ein Zug genügt

Zwar lassen sich die Gleisverbindungen mit Doppelsträngen, Weichen und Signalen auch zu Vielverkehr-Verbindungen ausbauen. Nötig ist das allerdings kaum, denn das Wirtschaftsmodell des Spiels ist so einfach, dass Einzelzüge in unseren Probespielen in der Regel genügt. Auf der Karte verteilte Betriebe wie Rinderfarmen, Sägewerke oder Kohleminen produzieren ihre Waren gleich waggonweise und im festen Takt. Auf der Routenkarte bestimmen Sie äußerst komfortabel, zwischen welchen Stationen der Zug pendeln soll und welche Waggons wann an- und abgehängt werden. Mehr als Hin- und Herfahren ist allerdings nicht drin: Sie dürfen Ihren Zügen noch nicht mal befehlen, am Ausgangsort auf volle Ladung zu warten. So müssen Sie die Zahl der Waggons von Hand austarieren, um keine Leerstände zu haben. »Wir denken darüber nach«, grübelt Dan Magaha über unsere Frage nach Zugprioritäten und Entladebefehlen, »aber wenn wir das einbauen, dann nur als Option für fortgeschrittene Spieler.« Dafür gibt's einfache Produktionsketten. In weiterverarbeitenden Betrieben



Detaillierte Modelle wie die Mogul-Lok sorgen für Modellbau-Atmosphäre. Aber: Allen Dampfloks fehlen die Tender.

werden aus Rohstoffen Produkte, die Sie wiederum an andere Städte liefern können. Durch Kohlelieferungen produziert die Eisenschmelze beispielsweise Stahl, aus dem wiederum Automobilwerke Fahrzeuge stanzen. Die bringen in Großstädten dann bündelweise Dollars.

### Kardinal der Kohle

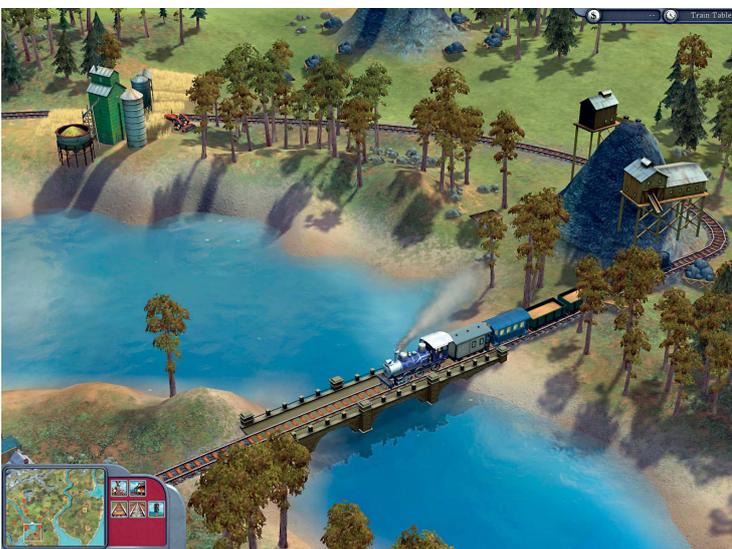
Ein paar simple Wirtschaftsregeln enthält auch **Sid Meier's Railroads**. Wer die Märkte mit Waggon um Waggon eines einzelnen Guts überschwemmt, wird vom Spiel zwar mit einem augenzwinkernden Monopolis-

ten-Titel à la »Herr des Holzes« geehrt, darf dafür aber der Preis- kurve beim freien Fall zusehen. Die verarbeitenden Betriebe in den Städten können Sie kaufen. Dann beginnt ein Bieterkrieg, weil die Konkurrenten einige Sekunden lang Zeit haben, das Gebot zu erhöhen. Der Käufer erhält ab dann einen ordentlichen Prozentsatz von jedem Erlös, den er selbst oder ein Konkurrent mit der Lieferung von Rohstoffen an den Betrieb macht. Schwerreiche Eisenbahn- magnaten dürfen eigene Betriebe in Städten errichten, um ihre Handelsrouten auszu-

bauen. Und schließlich gibt's noch die Börse, wo Sie Anteilscheine an den Konkurrenzfirmen kaufen können. Denn in jedem Szenario bauen drei Industriemagnaten mit Ihnen um die Wette. Die KI legt ihre Strecken geschickt, allerdings unterscheiden sich die 15 Persönlichkeiten im Spiel nur rudimentär: Sie sind entweder friedliche Gleisleger oder aggressive Aufkäufer.

### In Deutschland trinken sie Bier

Was vom Spiel abgeschnitten wurde, ersetzt **Sid Meier's Railroads** durch den Modellbau-



Alle **Brücken** legt das Spiel automatisch für Sie an. Der Brückentyp hängt von der Länge ab.



Die **Loks** sind historischen Vorbildern nachempfunden, hier eine Diesellok der EMD F-Reihe.



Süß: Die erste amerikanische **Dampflok** wirkt winzig im Vergleich zu den Getreidewaggons.



Die Größen der **Stationen** richten sich nach der Größe der Städte. Beide wachsen gemeinsam.

Charme der Simulation: Der Spaß soll auch durchs Zuschauen kommen. Entsprechend liebevoll detailliert wurden die Züge nachgebaut, die historischen Vorbildern wie Stirling, Norris oder LNER A4 entsprechen. Das Aussehen der Waggons passt sich dem jeweiligen Zeitalter an. Vier Szenarien wird es geben: neben den USA auch England, Frankreich und Deutschland. Jedes Land hat dabei unterschiedliche Loks, in Deutschland beginnt die Eisenbahn-Ära etwa geschichtstreu mit dem Adler. Auch die Gestaltung der Betriebe und Städte än-

dert sich; während sich in englischen Städten backsteindunkle Häuser eng aneinander drücken, ragen zwischen den gelb getünchten deutschen Bauten Kirchen hervor. Die Szenarien besitzen sogar spezifische Betriebe: In England gibt's Fischereien und Schaf-Farmen, in Frankreich Weinberge und in Deutschland – Brauereien. Das alles wirkt tatsächlich so, wie es sich Dan Magaha wünscht: »Als ob es ein Modellbau-Meister aufgestellt hätte.« Bei aller Detailverliebtheit fällt dafür doppelt auf, dass die Streckenführung teilweise seltsame Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat: Weil auch enge Kurven und Neigungen möglich sind, kippen und drehen sich lange Loks häufig so durch die Biegungen, dass die vorderen und hinteren Achsen in der Luft schweben.

### Multiplayer! 30 Minuten Aufenthalt!

Wer sich statt der drei KI-Konkurrenten drei Freunde einlädt, darf im Mehrspieler-Modus gegeneinander anbauen. Rund drei Stunden hatten die Firaxis-Jungs eingeplant, um uns Journalisten das ausprobieren zu lassen – ein Viertel der Zeit hätte allerdings genügt. Denn auf den überschaubaren Karten haben vier Bahnbauer nach spätestens 20 Minuten ihre Territorien komplett abgesteckt. Weil Gegenseitig unüberwindbar und Kreuzungen nicht vorgesehen sind, stoßen Sie schnell an frem-

de Grenzen. Dann bleibt Ihnen nur noch, an der Effizienz Ihrer eigenen Routen zu schrauben und sporadisch Loks auszutauschen. Allerdings gewinnt zwangsläufig der Spieler mit den lukrativsten Verbindungen – er kauft die anderen an der Börse auf. Firaxis denkt derzeit noch über Auflockerungskonzepte nach, etwa regelmäßig angebotene Patente wie Luftbremsen

oder Pullman-Wagen, die von den Spielern ersteigert werden können. Nach den Partie-Häppchen kauten die Journalisten jedenfalls nachdenklich auf ihren Mittagshäppchen herum und diskutierten die vielen Vereinfachungen, bis einer von ihnen sagte: »Sieht so aus, als hätten sie dem Spiel die Civ-Behandlung verpasst.« Als Kompliment gemeint war das nicht. **CS**

### EUROPÄISCHE SZENARIEN

Jedes der vier Szenarien hat einen eigenen Look und spezifische Loks. Oben der deutsche **Adler**, unten eine schweizerische Ae 6/6 vor **Strassburg**.



**Ausweichstellen** mit Nebengleisen und Signalanlagen sind möglich, aber nur auf Hauptstrecken und Zentralstationen spielerisch notwendig.

### SID MEIER'S RAILROADS

christian@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel  
Termin: Ende Oktober 2006

Entwickler: 2K Games / Firaxis  
Status: zu 80% fertig

**Christian Schmidt:** »Ob es wirklich die beste Idee ist, dem Spieler so viel Verantwortung abzunehmen, bis ihm kaum noch etwas zu tun bleibt? Keine Frage, Sid Meier's Railroads ist wunderbar komfortabel. Und natürlich macht es immer noch Spaß, ein Bahnnetz über die Landschaft zu spannen. Aber nur rund 30 Minuten lang. In unseren Probespielen war danach nichts mehr zu tun. Zuschauen ist ja auch ganz schön... aber damit ich mich für das Spiel entscheide statt für den Münchener Hauptbahnhof, muss Firaxis noch gehörig rangieren.«



**POTENZIAL GUT**



► **DVD:** Video-Special



► **MAGAZIN-TEIL:**  
• Interview mit Sid Meier  
• Hall of Fame: Railroad Tycoon



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK HT13**