

Modell-Eisenbahn?

SID MEIER'S RAILROADS

Eine Modellbahn benötigt schrecklich viel Platz im Hobbykeller und ist zudem teuer. Preiswerter geht es mit diesem Aufbauspiel.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2920

Nachdem sich zuletzt Poptop Software (**Tropico**) zweimal an Neuauflagen von Sid Meiers Klassiker **Railroad Tycoon** versucht hat, nimmt nun der Meister höchstpersönlich die Geschicke der Serie in die Hand. Das Ergebnis: **Sid Meier's Railroads**. Der Name ist Programm, es dreht sich alles um die Eisenbahn. Sie errichten Schienenwege, verbinden Städ-

te mit Fabriken und schicken Züge auf Reisen. Anders als beispielsweise in **Chris Sawyer's Locomotion** stehen weder Laster, Schiffe noch Straßenbahnen als Transportmittel zur Verfügung. Damit es dennoch genügend Abwechslung gibt, haben die Entwickler knapp 50 Lokomotiven in **Railroads** eingebaut, darunter Klassiker wie die erste deutsche Lokomotive, Der Adler, aber auch moderne Triebwagen wie den französischen TGV oder die deutsche Diesellok V200. Je nach Startjahr – 1828 ist der früheste Zeitpunkt – stehen andere Züge zur Auswahl, im Laufe der Spielzeit werden zudem neue Loks erforscht. Die Entwicklung stoppt allerdings im Jahr 1980, auf einen ICE brauchen Sie in **Railroads** daher nicht zu hoffen.

Quer durch Deutschland

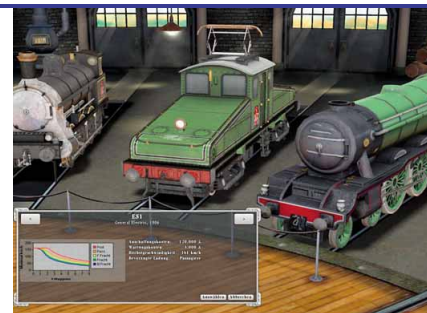
Eine echte Kampagne bietet das Aufbauspiel nicht. Sie errichten Ihr Schienenimperium lediglich auf 15 Karten, wovon sieben echten Vorbildern nachempfunden sind. Auf der Deutschlandkarte verbinden Sie etwa Hamburg mit München oder transportieren Holz aus einem

Frankfurter Sägewerk nach Nürnberg. Weitere Originalschauplätze sind unter anderem der Nordosten der USA, Großbritannien oder Frankreich. Bis auf die grobe Lage bekannter Großstädte sind die Karten alles andere als genau und zudem viel zu klein, so dass die Entfernungen lächerlich gering ausfallen. Damit Sie nicht ins Blaue bauen, gibt Ihnen das Spiel in den realen Szenarien Missionsziele vor, etwa Phoenix mit Washington zu verbinden oder eine bestimmte Menge Gold zu transportieren. Solche motivierenden Aufgaben – die allerdings ruhig noch abwechslungsreicher hätten ausfallen können – fehlen jedoch auf den acht Fantasiekarten.

Mit zwei Klicks von Hamburg nach München

Der Bau einer Strecke klappt äußerst komfortabel: Sie bestimmen den Startpunkt und geben das Ziel vor. Das Programm legt die Schienen selbständig und baut auch Tunnel oder Brücken. Das klappt in der Praxis hervorragend, nur längere Strecken sollte man nicht unbedingt in einem Schritt legen, sonst produziert **Railroads** mit weit ausholenden Kurven Umwege.

Etwas fummeliger als der Erstbau einer Strecke ist die Verbesserung einer bereits vorhandenen Route. Zwar lässt sich ein zweites Gleis problemlos neben einem Schienenstrang verlegen, doch die Verknüpfung der Schienen mit Weichen gestaltet sich schwierig. Statt schlicht eine Weiche zum daneben laufenden Gleis zu platzieren, baut **Railroads** hier immer wieder Brückenkonstruktionen oder Schienen ins Nirgendwo. Besonders ärgerlich: Eine Undo-



Railroads wählt automatisch die derzeit beste Lok.



Fabriken in den Städten lassen sich ersteigern.

Funktion fehlt. Sind die Gleise erstmal verlegt, müssen Sie jedes Gleisstück einzeln abreißen. Die Baukosten erhalten Sie immerhin zurück.

Weichen falsch gestellt

Die KI der Loks hat mit mehrgleisigen Strecken Probleme: Regelmäßig behinderten in unserer Testversion Züge die Bahnhofsgleise, da die Weiterfahrt angeblich versperrt war. Abhilfe schafft da nur ein leichter Schwierigkeitsgrad. Denn während auf der einfachsten Stufe Züge selbst auf einem Gleis durcheinander hindurchfahren, bleibt auf der mittleren immerhin ein Zug stehen. Lediglich im realistischen, schweren Modus befolgen die Züge rote Signale und halten, wenn auf demselben Abschnitt bereits eine Lok unterwegs ist. Unfälle gibt es in **Railroads** nie.

Wenn Sie nur einfache Strecken von A nach B bauen, können Sie die Kritikpunkte bei der Lok-KI und den Signalen getrost vernachlässigen. Problemlos arbeiten Sie alle Aufgabenstellungen mit einem Zug pro Strecke ab. Wem es aber primär um die Errichtung eines riesigen Schienennetzes geht, der ist mit dem Klassiker **Transport Tycoon** oder dessen inoffizieller Nachfolger **Locomotion** besser bedient.

Gold für Las Vegas

Haben Sie die Strecke gebaut, dürfen Sie auf einer Übersichtskarte den Fahrplan für den neu-

BENEDIKT PLASS

Als Wirtschaftssimulation macht Sid Meier's Railroads fast alles richtig. Schon nach wenigen Minuten errichte ich kinderleicht erste Strecken und schicke die Züge dank Fahrplan-Editor auf Reise. Immer habe ich das Gefühl, dass meine Transporte die Spielwelt auch wirklich beeinflussen. Enttäuscht bin ich von Railroads dagegen als Modellbahnsimulation, als solche war das Spiel ja laut Sid Meier immerhin gedacht. Doch die automatische Signalplatzierung und die schwache Wegfindungs-KI der Loks lassen den Aufbau eines komplexen Streckennetzes kaum zu. Hier bleibt Konkurrent Locomotion mit seinen Mods die einzige Alternative. Vielleicht bringt ja irgendwann ein Railroads-Addon Besserung.



»Klasse Aufbauspiel, schwache Modellbahn«



Gleise des Gegners müssen umständlich über- oder unterquert werden.



Bei solch komplexen Schienennetzen haben die Züge oft Schwierigkeiten, das richtige Gleis zu finden.

den Zug festlegen. Das Programm wählt von sich aus immer die beste Lok zum Kauf.

Transportiert werden neben Personen vor allem Güter wie Holz, Öl oder Gold. Oft holen Sie die Waren von einem Produktionsbetrieb ab und bringen sie zu einer weiterverarbeitenden Fabrik. Städte wachsen mit der Zeit, wenn ihre Versorgung sichergestellt ist. Die Industrieanlagen in den Metropolen dürfen Sie sogar ersteigern. Auch Patente, die etwa das Fahrgastaukommen erhöhen, werden zur Versteigerung angeboten. Die CPU-Gegner verwickeln Sie in einen motivierenden Konkurrenzkampf. Die KI bietet eifrig bei Versteigerungen mit und errichtet clevere Strecken. Allerdings werden die KI-Gegner nach einiger Zeit sehr passiv und der Aufkauf der Konkurrenten durch Aktienübernahmen ist dann ein Kinderspiel.

Riesenloks vor Zwerghäusern

Zumindest technisch kann **Railroads** gegenüber der Konkurrenz punkten. Die vielen Loks sehen äußerst detailliert und echt aus, die Landschaften sind ebenfalls meist gelungen. Allerdings stimmen die Größenverhältnisse absolut nicht. Zudem gibt es bei Brücken und Tunnels oftmals unschöne Clipping-Fehler, worunter der gute optische Eindruck etwas leidet.

Im Mehrspielermodus kämpfen Sie zu viert um die Tycoon-

Krone, eigene Spielmodi gibt's allerdings nicht. Spannend sind die Duelle dennoch, zumal Sie bereits gelegte Strecken des

Gegners teuer mit Brückenkonstruktionen oder Tunnels über- oder unterqueren müssen. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2921

SID MEIER'S RAILROADS WIRTSCHAFTSSIMULATION

ENTWICKLER: Firaxis (Civilization IV, GS 12/2005: 90)
PUBLISHER: 2K Games
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 104 S. Handbuch

TERMIN (D): 17.10.2006
CA. PREIS: 40 Euro
USK: Ohne Beschränkung

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI																																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																			
TECHNIK <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">FÜR ÄLTERE PCs</th> <th colspan="3">FÜR STANDARD-PCs</th> <th colspan="3">FÜR HIGHEND-PCs</th> <th colspan="3">3D-GRAFIKKARTEN</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MINIMUM</td> <td colspan="3">1,4 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festpl.</td> <td colspan="3">STANDARD</td> <td colspan="3">OPTIMUM</td> <td colspan="3"> - Radeon 9500 / 9600 - Geforce 6600 GT - Radeon X600 / X700 - Radeon 9700 / 9800 - Geforce 6800 GT - Radeon X800 XL - Geforce 7600 GT - Radeon X850 XT - Radeon X1900 XT - Geforce 7900 GTX </td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festpl.</td> <td colspan="3">2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festpl.</td> <td colspan="3"></td> <td colspan="3"></td> </tr> </tbody> </table> PROFITIERT VON: — BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine Ang. TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1												FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		MINIMUM	1,4 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festpl.			STANDARD			OPTIMUM			- Radeon 9500 / 9600 - Geforce 6600 GT - Radeon X600 / X700 - Radeon 9700 / 9800 - Geforce 6800 GT - Radeon X800 XL - Geforce 7600 GT - Radeon X850 XT - Radeon X1900 XT - Geforce 7900 GTX				2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festpl.			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festpl.								
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN																																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																			
MINIMUM	1,4 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festpl.			STANDARD			OPTIMUM			- Radeon 9500 / 9600 - Geforce 6600 GT - Radeon X600 / X700 - Radeon 9700 / 9800 - Geforce 6800 GT - Radeon X800 XL - Geforce 7600 GT - Radeon X850 XT - Radeon X1900 XT - Geforce 7900 GTX																																																			
	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festpl.			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festpl.																																																									
MULTIPLAYER GUT SPIELMODI (SPIELER): Szenarien (4) SPIELTYPEN: Internet, Netzwerk SERVERSUCHE: Gamespy DEDICATED SERVER: Nein MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden FAZIT: Motivierende Profitgier, auch im Mehrspieler-Modus.																																																													
BEWERTUNG <table border="1"> <thead> <tr> <th>KATEGORIE</th> <th>BESCHREIBUNG</th> <th>WERTUNG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GRAFIK</td> <td>+ detaillierte Züge + Landschaften + Städte wachsen - Größenverhältnisse stimmen nicht - Clippingfehler bei Brücken</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>SOUND</td> <td>+ typische Tycoon-Begleitmusik + ordentliche Soundeffekte - keinerlei Sprachausgabe</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>BALANCE</td> <td>+ drei Schwierigkeitsstufen + gutes Tutorial + viele Automatikfunktionen - viel zu leicht - Wirtschaft nicht allzu komplex</td> <td>6/10</td> </tr> <tr> <td>ATMOSPHÄRE</td> <td>+ reale Szenarien + passende Loks + Neuentwicklungen und Patente - Entfernungen unrealistisch klein</td> <td>8/10</td> </tr> <tr> <td>BEDIENUNG</td> <td>+ einfacher Schienenbau + Komfortfunktion für Doppelgleis - Undo-Funktion fehlt - späteres Erweitern der Gleise schwierig</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>UMFANG</td> <td>+ 7 Szenarien + 8 Fantasiekarten + Modellbaumodus ohne Aufgaben + Epoche von 1828 bis 1980 - Karten recht klein</td> <td>8/10</td> </tr> <tr> <td>MISSIONSDSIGN</td> <td>+ Karten grob realen Regionen nachempfunden + Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich - Aufgaben wiederholen sich</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>KI</td> <td>+ CPU-Gegner bauen rentable Strecken + Konkurrenzkampf + Wegfindungsprobleme der Züge - nach einigen Jahren passiv</td> <td>6/10</td> </tr> <tr> <td>EINHEITEN</td> <td>+ knapp 50 Loks + Züge aus allen Epochen... + ...mit unterschiedlichen Stärken - nur rund zehn Loks pro Szenario</td> <td>8/10</td> </tr> <tr> <td>ENDLOSSPIEL</td> <td>+ abwechslungsreiche Szenarien + Missionsziele - kein echtes Endlosspiel - zu schnell vorbei</td> <td>6/10</td> </tr> </tbody> </table>												KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG	GRAFIK	+ detaillierte Züge + Landschaften + Städte wachsen - Größenverhältnisse stimmen nicht - Clippingfehler bei Brücken	7/10	SOUND	+ typische Tycoon-Begleitmusik + ordentliche Soundeffekte - keinerlei Sprachausgabe	7/10	BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + gutes Tutorial + viele Automatikfunktionen - viel zu leicht - Wirtschaft nicht allzu komplex	6/10	ATMOSPHÄRE	+ reale Szenarien + passende Loks + Neuentwicklungen und Patente - Entfernungen unrealistisch klein	8/10	BEDIENUNG	+ einfacher Schienenbau + Komfortfunktion für Doppelgleis - Undo-Funktion fehlt - späteres Erweitern der Gleise schwierig	7/10	UMFANG	+ 7 Szenarien + 8 Fantasiekarten + Modellbaumodus ohne Aufgaben + Epoche von 1828 bis 1980 - Karten recht klein	8/10	MISSIONSDSIGN	+ Karten grob realen Regionen nachempfunden + Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich - Aufgaben wiederholen sich	7/10	KI	+ CPU-Gegner bauen rentable Strecken + Konkurrenzkampf + Wegfindungsprobleme der Züge - nach einigen Jahren passiv	6/10	EINHEITEN	+ knapp 50 Loks + Züge aus allen Epochen... + ...mit unterschiedlichen Stärken - nur rund zehn Loks pro Szenario	8/10	ENDLOSSPIEL	+ abwechslungsreiche Szenarien + Missionsziele - kein echtes Endlosspiel - zu schnell vorbei	6/10																	
KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG																																																											
GRAFIK	+ detaillierte Züge + Landschaften + Städte wachsen - Größenverhältnisse stimmen nicht - Clippingfehler bei Brücken	7/10																																																											
SOUND	+ typische Tycoon-Begleitmusik + ordentliche Soundeffekte - keinerlei Sprachausgabe	7/10																																																											
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + gutes Tutorial + viele Automatikfunktionen - viel zu leicht - Wirtschaft nicht allzu komplex	6/10																																																											
ATMOSPHÄRE	+ reale Szenarien + passende Loks + Neuentwicklungen und Patente - Entfernungen unrealistisch klein	8/10																																																											
BEDIENUNG	+ einfacher Schienenbau + Komfortfunktion für Doppelgleis - Undo-Funktion fehlt - späteres Erweitern der Gleise schwierig	7/10																																																											
UMFANG	+ 7 Szenarien + 8 Fantasiekarten + Modellbaumodus ohne Aufgaben + Epoche von 1828 bis 1980 - Karten recht klein	8/10																																																											
MISSIONSDSIGN	+ Karten grob realen Regionen nachempfunden + Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich - Aufgaben wiederholen sich	7/10																																																											
KI	+ CPU-Gegner bauen rentable Strecken + Konkurrenzkampf + Wegfindungsprobleme der Züge - nach einigen Jahren passiv	6/10																																																											
EINHEITEN	+ knapp 50 Loks + Züge aus allen Epochen... + ...mit unterschiedlichen Stärken - nur rund zehn Loks pro Szenario	8/10																																																											
ENDLOSSPIEL	+ abwechslungsreiche Szenarien + Missionsziele - kein echtes Endlosspiel - zu schnell vorbei	6/10																																																											
PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden FAZIT: HÜBSCHE MODELLBAHN MIT SIMPLER BEDIENUNG.																																																													