

Gleisglück

Railroad Tycoon 3

In hübscher 3D-Grafik und mit dezenten, aber sinnvollen Verbesserungen dampft Sid Meiers Aufbauklassiker von 1990 wie auf Schienen in die dritte Runde.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Eisenbahnen bauen ist ein harter Job: Schwere Schienen und Schwellen zu schleppen geht mächtig ins Kreuz. Ständiger Lärm und der Gestank von Teer und heißem Eisen quält die Arbeiter. Kein Wunder, dass Otto Normalspieler die Gleise lieber in der **Railroad Tycoon**-Reihe per Mausclick am PC verlegt. Der inzwischen 13 Jahre alte erste Teil stammte noch von Designer-Urgestein Sid Meier, inzwischen kümmert sich Pop-top (**Tropico 2**) um die Serie. In einer Beta-Version von **Railroad Tycoon 3** haben die GameStar-Lokführer den Kessel angeheizt und Dampf gegeben.

3D-Stahlross

In **Railroad Tycoon 3** landet die 2D-Grafik der Vorgänger end-

lich auf dem Abstellgleis. Loks und Waggons rollen durch 3D-Landschaften, die Kameraperspektive ist dabei völlig frei. Dadurch können Sie den Stolz Ihrer Zug-Flotte aus allen Winkeln betrachten. Obendrein gibt's Tageszeitenwechsel und Weterreffekte wie Regen. Es macht schon jetzt einen Heidenspaß, die Kamera fest an eine Lok zu pinnen und ihren Weg durch die Landschaft zu verfolgen. Allerdings wirken die Polygon-Züge noch recht grobschlächtig, und Bäume pixeln beim Heranzoomen hässlich auf.

Boom-Branche Bahn

Hinter den 3D-Kulissen schlägt das Aufbauherz von **Railroad Tycoon 3** wie gewohnt, denn am bewährten Aufbau-Spielprinzip

wird sich nichts ändern: Als Vorstand einer Eisenbahngesellschaft Anfang des Jahrhunderts verbinden wir per Schiene Städte, um möglichst lukrativ Fracht oder Personen zu befördern. 40 Warentypen erfordern unterschiedliche Waggons, von denen maximal acht an einer Lok hängen. Wenn die manuelle Zug-Zusammenstellung der

Güter- und Passagierwagen zu kompliziert ist, der lässt die Automatik schuften. Selbstständig wählt der Computer-Lademeister die profitträchtigsten Produkte für die gewählte Route aus – wir brauchen bloß noch die Gewinne einstreichen. Auf Wunsch ist es jedoch möglich, die Waggons bis ins kleinste Detail selbst zu füllen.

Eisenbahn-Evolution



Der **Adler** war 1835 die erste Lok auf deutschen Schienen. Im Spiel ist er eine der schwächsten Maschinen und nur am Anfang nützlich.



Die **Pacific 4-6-2** dampfte ab 1914 durch die USA. Sie ist vor allem für lange Überlandstrecken mit vielen schweren Güterwaggons geeignet.



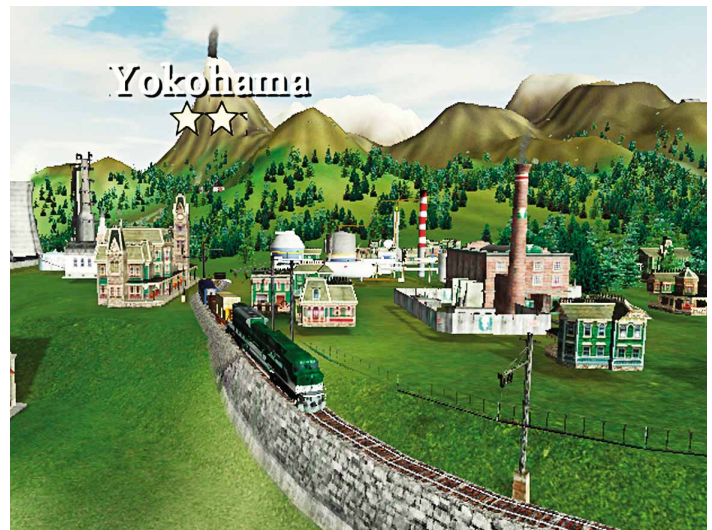
Als eine der ersten Dieselloks zieht die **F3** seit 1940 Waggons. Teils heute noch in Amerika zu sehen. Kommt ohne Kohle- und Wasserstopps aus.



In Japan startete 1964 der Schnellzug **Shinkansen** mit über 200 km/h, inzwischen schafft er 300 km/h. Braucht im Spiel kostspielige Oberleitungen.



Schwachbrüstige Lokomotiven verlieren bei **Steigungen** extrem an Tempo.



Die Strecke von Yokohama nach Tokio ist schon elektrifiziert. Wir haben aber nur eine **Diesellok**.



Auf dem Weg nach Budapest überquert der **Orient-Express** die Donau. Eigentlich ist er ein reiner Passagierzug, wir nutzen jedoch aus Profitgründen **Güterwaggons**.

Über Wasser, durch den Berg

Das Rückgrat jeder Bahngesellschaft ist ihr Streckennetz. Per Maus legen wir ein- oder zweispurige Gleise. Kostspielig, aber zukunftsfruchtig sind: Oberleitungen, die unsere Schienen elektrifizieren. Flüsse und Gebirge überwinden die Gleisbauer auf Wunsch mit Brücken und Tunnels. Erstere werden in den Ausführungen Holz, Stein oder Stahl gegeben. Das macht nicht nur in der Tragkraft, sondern auch preislich einen deutlichen Unterschied.

Über kurz oder lang merkt jeder Bahn-Unternehmer: Die richtige Kohle liegt nicht im Transportgeschäft. Deshalb er-

Abseits der Gleise

richten oder kaufen wir in größeren Städten Industriebetriebe, zum Beispiel Sägewerke, Molkereien oder eine Schnapsbrennerei, und verdienen am Verkauf der Produkte. Insgesamt 60 Fabriken soll es im fertigen Spiel geben.

Upgrades erhöhen nicht nur deren Ausstoß, sondern verändern auch das Erscheinungsbild. Dann rauchen etwa bei der Großmetzgerei zwei Schloten statt einem Kamin. Dazu kommen 180 »Schmuckhäuser« wie Kinos oder Kirchen. Die haben keine Funktion, sondern sehen nur gut aus. Im Unterschied zu den Vorgängern tauchen alle Bauten in der Landschaft auf, statt auf einem extra Bildschirm.

Die Szenarien von **Railroad Tycoon 3** führen durch die ganze Welt: In Texas sollen wir kostendeckende Präriestädte erschließen, in Australien den Busch. Teuer wie aufregend ist die Durchquerung der Alpen mit Tunnels und abenteuerlichen Brücken. Die Krönung des Eisenbahner-Lebens: Per Orient-Express verbinden wir Wien mit Istanbul. Insgesamt wollen die Entwickler 28 Szenarien einbauen. Einige davon verlassen sogar den **Railroad Tycoon**-typischen Zeitrahmen des 19. und 20. Jahrhunderts: Im Japan der Zukunft beschicken wir Ballungsräume mit Schnellzügen. **MS**

Weltweit pünktlich

Die Szenarien von **Railroad Tycoon 3** führen durch die ganze Welt: In Texas sollen wir kostendeckende Präriestädte erschließen, in Australien den Busch. Teuer wie aufregend ist die Durchquerung der Alpen mit Tunnels und abenteuerlichen Brücken. Die Krönung des Eisenbahner-Lebens: Per Orient-Express verbinden wir Wien mit Istanbul. Insgesamt wollen die Entwickler 28 Szenarien einbauen. Einige davon verlassen sogar den **Railroad Tycoon**-typischen Zeitrahmen des 19. und 20. Jahrhunderts: Im Japan der Zukunft beschicken wir Ballungsräume mit Schnellzügen. **MS**



Ein **Assistent** hilft beim Beladen der Waggons mit Gewinn bringenden Waren.

Railroad Tycoon 3

Genre: Aufbauspiel

Entwickler: Poptop

Termin: 30. Oktober 2003

Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Hinter der 3D-Grafik verbirgt sich im Grunde das alte Railroad Tycoon von 1990. Macht aber nix, denn der Wirtschaftspart spielt sich immer noch spannend. Dank der Komfortfunktionen kann ich mich auf Wunsch voll auf das Basteln kühner Brücken konzentrieren. Mich hat der Modellbahn-Charme schon jetzt gefangen.«