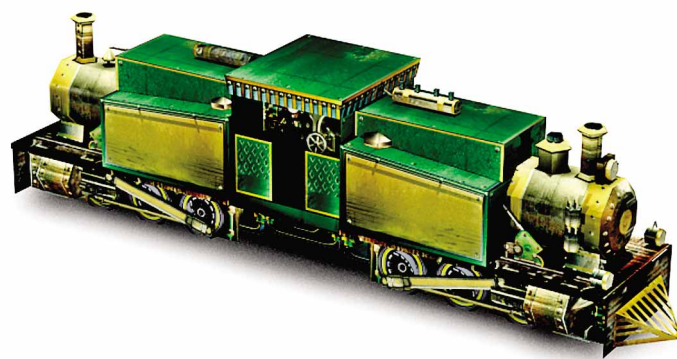


Lokruf in 3D

Railroad Tycoon 3



Mit einer ganzen Waggonladung Modellbahn-Charme schnauft die zweite Neuauflage von Sid Meiers Strategieklassiker zurück auf die Monitore.



Ein Personenzug schnauft in 3D durch das spanische Madrid. Der Gebäude-Look unterscheidet sich von Region zu Region.

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

Das nennen wir clever: Bei **Tropico 2** war Phil Steinmeyer (**Railroad Tycoon 2**, **Tropico**) nur als Berater tätig, enterte mit Frogcity Top-Titel aber trotzdem den Aufbauhron. Und

der Meister selbst konnte nebenbei gleich ein anderes Projekt starten: **Railroad Tycoon 3** will als erstes reines Aufbau-spiel erfolgreich den Sprung zur 3D-Grafik schaffen.

Modellbau-Traum

Wunderschöne Landschaften, liebevoll modellierte Züge: Wer **Railroad Tycoon 3** zum ersten Mal in Bewegung sieht, will sofort losschottern. Ein externes Team aus Spanien bastelt seit zwei Jahren an der beeindruckenden 3D-Grafik. Vorteil für Phil: Er konzentriert sich mit seiner Firma Poptop auf Spieldesign und Bedienung. **Railroad**

Rohstoffe. Wer trotzdem brav Eisen ankarrt, profitiert von einer erhöhten Produktivität.

Die Kampagne führt Sie in 15 Missionen von den Dampfloks des Jahres 1930 bis hin zu modernen Hochgeschwindigkeits-Zügen. Anders als in den Vorgängern spielt ein Großteil der Szenarios in Europa. Zu den 45 Loks gehören auch zahlreiche deutsche Modelle wie Adler, Krokodil oder ICE.

Getunnelter Transport

Die 3D-Grafik zwingt Poptop zu einer Neuerung, die Fans der Vorgänger besonders freuen wird: Endlich darf der Spieler sowohl Brücken als auch Tunnel bauen! Eine Alpen-Unterquerung verschlingt zwar Unsummen, spart dafür kostbare Transportzeit. Signale bleiben dagegen erneut im Lokschuppen – nach Ansicht von Poptop würden sie das Spiel nur unnötig verkomplizieren. Straßenverkehr werden Sie in **Railroad Tycoon 3** ebenfalls vergeblich suchen. Dank des fest eingeplanten Editors soll es jedoch möglich sein, die deutschen Autobahnen eigenhändig auf die Karten zu pinseln. **HK**

Tycoon 3 soll zugänglicher werden als die Vorgänger, ohne an Spieltiefe zu verlieren. So wird es eine Automatik-Funktion geben, die Züge je nach Waggon-Zusammensetzung sinnvoll belädt. Weiteres Beispiel: Stahlfabriken produzieren künftig konstant Endprodukte, selbst ohne



Im zerklüfteten Gelände hilft nur der Bau eines Viadukts.

Railroad Tycoon 3

Genre: Aufbau-spiel
Termin: Oktober 2003

Entwickler: Poptop
Ersteindruck: Sehr gut

Heiko Klinge: »Wenn da nicht die Weichen in Richtung Aufbau-spaß gestellt sind! Die 3D-Grafik versprüht mehr Modellbahnflair als eine Märklin-Anlage. Und in Sachen Spieldesign brauchen wir uns bei Poptop eh keine Sorgen machen. Ich hoffe nur auf eine pünktliche Abfahrt!«