

## Kampf den Blechlawinen

# Der Verkehrsgigant

Mit Köpfchen, Kapital und Kampfgeist sollen Sie eingefahrene Automobilisten in Busse und Bahnen locken – und zwar in Ihre.



In der Bildmitte saust unsere **blaue Straßenbahn** über die Schienen; das Interface fehlt hier noch.

Die Stadt könnte so schön sein: Liebevoll renovierte Altbauten flankieren schattige Alleen, aus einer Kathedrale erklingt ein Chor, im Fußballstadion jubeln die Massen. Doch Blechlawinen verunstalten die Prachtstraßen – Stoßstange an Stoßstange schleicht der Individualver-

kehr über den Asphalt. Und genau das sollen Sie verhindern. In JoWoods Wirtschaftssimulation **Der Verkehrsgigant** kaufen Sie Busse und Bahnen, errichten Linienetze und kämpfen um jeden Fahrgast. Doch die Bürger lieben ihre Autos abgöttisch...

## Chaos am Eiffelturm

Rund 60 fiktive Städte in drei Kampagnen soll das fertige Spiel enthalten. Die Orte erstrecken sich über mehrere Bildschirme und sind wunderschön anzusehen. JoWoods Grafiker haben über 500 Gebäude gezeichnet. Schräg von oben schauen Sie auf Vorstadthäuser, Prunkvillen oder Wahrzeichen wie

den Eiffelturm. Leider sind die Bürger extrem fußkrank und springen selbst dann ins Auto, wenn ihr Arbeitsplatz auf der anderen Straßenseite liegt. Bevor Sie die ersten Haltestellen einrichten und Linien durch die Straßen legen, müssen Sie die Wünsche der Einwohner studieren. Die wollen nämlich nicht nur zur Arbeit und in die Schule, sondern auch einkaufen oder in Frei-

zeitzentren. Wenn Sie beispielsweise ein Wohnhaus anklicken, werden die Zielgebäude rot eingefärbt; per Klick auf einen Passanten nennt ein Textfenster sein Ziel. Die Hauptverkehrsadern erkennen Sie sofort an den Staus; wenn Sie hier eine Buslinie fahren lassen, klingelt erst mal das Kleingeld.

Falls die Linie aber floppt, weil auch der Bus im Stau steckt, sinkt die Zufriedenheit der Passagiere.

## Vom Schrottbuss zur Magnetbahn

Anfangs können Sie nur Uralt-Busse auf Stadtrundfahrt schicken, doch ein normales Szenario läuft über rund fünfzig Spieljahre, und mit der Zeit werden Ihnen neue Fahrzeugtypen angeboten. Neben Bussen pendeln dann Straßen- und S-Bahnen, Einschienen- und Schwebezüge. Außerdem rühren Sie die Werbetrommel in eigener Sache, können aber auch Plakatflächen an Haltestellen und am Fuhrpark vermieten. Um besonders lukrative Werbeverträge an Land zu ziehen, müssen Sie ein bestimmtes Fahrgastaufkommen nachweisen – schon wird der Kampf um Kundenschaft noch härter. JoWood feilt noch an unterschiedlichen Missionszielen, damit Sie nicht in jeder Stadt auf »mache x Gewinn in y Jahren«-Aufträge stoßen. **MD**



Zwei **Busse** fahren den Halt »Brandenburger Tor« an.

## Der Verkehrsgigant

**Genre:** Wirtschaftssimulation **Hersteller:** JoWood  
**Termin:** Februar 2000 **Ersteindruck:** Gut

**Martin Deppe:** »Der Modelleisenbahn-Charme lädt sofort zum Ärmelhochkrepeln und Linienbauen ein. Allerdings könnte die Langzeitmotivation darunter leiden, daß man immer nur Fahrgäste transportiert – denn einen komplex-fordernden Güterkreislauf wie bei Railroad Tycoon 2 gibt's beim Verkehrsgiganten nicht.«