



# Train Fever

Vier Indie-Entwickler aus der Schweiz liefern digitales Heroin: In Train Fever reisen wir durch die Geschichte der Eisenbahn und tüfteln in der Tradition von Transport Tycoon am perfekten Verkehrsnetz. Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Astragon** Entwickler: **Urban Games (Train Fever ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **5.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **20 Euro**

Auf XL-DVD: Test-Video

**H**erbst 1907: Am Hauptbahnhof Berlin reißt uns plötzlich das ferne Tuut-Tuut einer Dampflok aus kontemplativer Ruhe. Passagiere strömen noch schnell auf den Bahnsteig, da kommt die A3/5 schon in den Bahnhof gerattert. Es riecht nach verbrannter Kohle, Dampf zischt aus den Zylindern und die Luft schmeckt nach Ruß. Der Heizer schaut mit överschmierem Gesicht aus dem Führerhaus, die Türen der Waggons klappern, und ein durchdringendes Tuut-Tuut später fährt das eiserne Dampfross fauchend

dem nächsten Bahnhof entgegen. Klischee-Idyll eines Heimatfilms der dreißiger Jahre? Nein, eine Transportsimulation des vierköpfigen Indie-Studios Urban Games von 2014.

Die Dampflok können wir im Tycoon-Spiel Train Fever wie beschrieben beim Transport der Passagiere beobachten. Und nicht nur das. Auf zufallsgenerierten Karten in drei wählbaren Größen fängt unsere Karriere als Transportunternehmer an. Viele kleine Städte warten nur darauf, für effektiven Verkehr erschlossen zu werden. Zu diesem Zweck stehen uns Züge, Straßenfahrzeuge und

Trams zur Verfügung. Da wir im Jahr 1850 starten, gibt's erst mal nur eine kleine Auswahl an Fahrzeugen. Aber um die Postkutsche nicht zielloos durch die Stadt galoppieren zu lassen, brauchen wir Haltestellen, und die Pferdetramp will Tramgleise auf den Straßen – sonst geht hier gar nichts los. Die Landnutzungsübersicht zeigt uns an, welche Bereiche unserer Stadt welche Art von Gebäude beherbergt. Die farbliche Hervorhebung von Wohngebieten, Industrie- oder Freizeitgebäuden kennen wir aus Cities in Motion und wissen daher: Eine gute Stadtverkehrslinie deckt möglichst viele Gebiete



Im Jahr 1907 kutschieren wir unsere Passagiere noch mit Dampflok durch die Pampa. Sieht unsere A3/5 nicht wunderhübsch aus?



ab. Zusätzlich müssen wir darauf achten, dass die Pferdekutsche oder Tram zügig unterwegs sein kann – ständiges Abbiegen kostet Zeit und will daher vermieden werden. Haben wir uns eine gute Strecke ausgesucht, bauen wir Haltestellen. In der Linienübersicht legen wir dann eine neue Linie an und weisen die Haltestellen zu. Das geht intuitiv und zügig von der Hand, auch das nachträg-

## Jede Person wird simuliert.

liche Einfügen von weiteren Haltestellen ist denkbar simpel. Noch schnell ein Depot aufgestellt und unser erstes Fahrzeug gekauft: die Pferdetram fährt Hufe klappernd zur ersten Haltestelle. Erst wenn eine Linie auch befahren wird, stellen sich die Bürger einer Stadt an die Haltestellen – vorausgesetzt, sie werden schneller abgeholt, als sie die Strecke per pedes (oder später mit dem Auto) hinter sich bringen können. Ist unsere Linie zu langsam, dürfen wir uns nicht wundern, wenn keiner mitfahren will. Urban Games beweisen, dass sie das Wort »Simulation« nicht als PR-Gag verwenden. Jede Person in Train Fever hat feste Bezugspunkte: eigener Wohnort, unbefristete Arbeitsstelle, Lieblingsgeschäft und eine einseitige Freizeitgestaltung. Alles immer an der gleichen Stelle. Dabei gehen die Leute stets von ihrem Wohnort aus zu einem der drei anderen Standorte, was akribische Linienplanung möglich macht.

Bahnhöfe können wir in verschiedenen Ausführungen mit bis zu fünf Gleisen und drei Bahnsteiglängen bauen. Danach verbinden wir zwei Bahnhöfe mit Schienen. Das funk-



2007 beherrschen Dieseltriebwagen die Gleise und bringen Güter und Fahrgäste flott an ihr Ziel.



Dank der praktischen Landnutzungsübersicht sehen wir schnell, wo unsere potenziellen Fahrgäste wohnen, wo sie arbeiten und wo sie am liebsten einkaufen gehen.

tioniert sehr intuitiv und bequem. Praktisch: Beim Bau der Schienen wird uns das höchstmögliche Tempo eingeblendet. Probleme macht der Gleisbau selten – meistens wird es dann etwas fummelig, wenn wir zwei Gleise auf unebenem Terrain zusammenführen wollen. Das lässt sich aber durch die Terrainangleichungs-Tools lösen. Im Depot kaufen wir Triebwagen und Waggons. Mit der Zeit schalten wir immer leistungsfähigere Loks und Waggons mit höheren Kapazitäten frei. Flugs weisen wir unserer Lok die neue Linie zu und schon dampft sie los. Die Züge sind Urban Games ausnehmend gut gelungen. Modellbahnfans jublieren, wenn Dampfloks, Dieselloks, E-Lok oder ein

Hochgeschwindigkeitszug vorbeirauschen. Alle Fahrzeuge haben eine bestimmte Laufzeit. Die Betriebskosten eines überalterten Fahrzeugs steigen stark und verringern die Rentabilität deutlich. Leider ist ein komfortabler Austausch von Fahrzeugen nicht möglich, wir müssen die alten Kisten manuell ins Depot schicken und ersetzen. Das ist zeitraubend – insbesondere wenn unser Fuhrpark irgendwann an der 100er-Marke kratzt. Ist die erste E-Lok freigeschaltet, brauchen unsere Gleise Oberleitungen, die wir bequem an unsere bisherige Strecke fügen. Nur beim Hochgeschwindigkeitsgleis gibt's noch keine komfortable Upgradefunktion – per Planierraupe müssen wir zu-



Mit dem komfortablen Upgrade-Tool verbessern wir Straßen mit einem Klick, bei Schienen funktioniert das noch nicht.



Der sympathische Modellbau-Look verleitet dazu, sich auch mal zurückzulehnen und dem bunten Treiben zuzuschauen.

erst alte Schienenstränge entsorgen. Straßen dürfen wir dagegen nicht nur selbst bauen, sondern auch erweitern. Ein komfortables Upgrade-Tool lässt uns die Straßengröße und Zusatz-Features – wie Tramgleise oder eine Busspur – bestimmen.

Städte in Train Fever wachsen dynamisch. Versorgen wir eine Stadt mit Verkehrsverbindungen zu anderen Städten und den sogenannten Gütern (dazu gleich mehr), mauert sich die beschauliche Kleinstadt bald zur hochhausgespickten Supermetropole – verstopfte Straßen und Verkehrsinfarkte inklusive. Die Stadtdaten-Übersicht zeigt die Entwicklung an: Entstehen Arbeitsplätze, neue Geschäfte, weitere Freizeitmöglichkeiten? Steigt die Einwohnerzahl? Benötigt die Industrie mehr Güter? Das Frachtsystem von Train Fever ist ziemlich leicht. Es gibt lediglich fünf Frachtsorten, und die längste Warenkette ist nur dreiteilig: Kohle und Eisen müssen ins Stahlwalzwerk gebracht werden, um daraus das Endprodukt, die sogenannten Güter herzustellen. Allerdings gab es bereits in der Beta Mods, die sehr viel umfangreichere Warenketten einführten und beispielsweise als Endprodukt Haushaltswaren an die Städte auslieferte. Für kurze Transportwege greifen wir auf Lkws zurück. Eine Verladestation an der Fabrik, eine beim Abnehmer, Linie und Lkws zuweisen,

## Wehr dich nicht, du wirst reich!

und schon wird die jeweilige Fracht über den Asphalt befördert. Trotz des schmalen Frachtportfolios macht es einen Heidenspaß, Frachtlinien auszutarieren und den Ertrag durch kluge Linienführung und Fahrzeugnutzung zu maximieren. Allerdings ist die Wirtschaftssimulation etwas zu leicht. Dadurch, dass es keine echte Konkurrenz gibt, regnet es Dollars. Nur am Anfang müssen wir es langsam angehen lassen. Der Schwierigkeitsgrad gibt die Höhe des Startkapitals an und legt fest, wie viel Geld wir umsetzen.

Die Grafik von Train Fever bietet wenig Schnickschnack und konzentriert sich stattdessen auf das Wesentliche – und das ist gut gelungen! Die Städte und Fahrzeugmodelle sehen hübsch aus und entfalteten Modellbaucharme. Die kleinen Stadtbewohner sind nicht einfach klobige Strichmännchen, sondern gut modelliert und vernünftig animiert. Abstriche müssen wir bei den Schatten machen, die bei Zug-Mitfahrt oder schnellen Kameradrehungen wild flackern. Die Geräusche der Fahrzeuge wirken originalgetreu: Eine vorbeibrausende Lok hört sich einfach super an, egal ob sie mit Dampf, Diesel oder Strom betrieben wird. Leider fehlt es aber an Umgebungsgeschichten, und die Fahrstuhlmusik im Hintergrund schalten wir lieber ab. Das bislang größte Problem von Train Fever ist jedoch die Performance. Zwar blieb das Spiel auch in über 50 Stunden Testzeit immer gut spielbar, die Simulation leidet besonders auf großen Karten allerdings unter regelmä-



### Ich bin wieder Kind

Benjamin Danneberg  
Freier Redakteur  
redaktion@gamstar.de

Ich liebe dieses Spiel. Die wuseligen kleinen Fahrzeugmodelle, die von A nach B flitzen und Leute oder Fracht einladen, die Züge, die in meinen Hauptstadtbahnhof rauschen ... Ja, ich gebe es zu – ich bin wieder Kind, und es fühlt sich verdammt gut an. Train Fever hat Schwächen im Umfang der Warenketten und ist wirtschaftlich zu einfach – aber geschenkt! Abgesehen davon, dass ich meine Linien unbedingt profitabel haben will, interessiert mich Geld nur, wenn ich es gerade nicht habe. Mich interessiert, wie ich noch mehr Passagiere befördern kann, wie ich den Verkehr in einer Stadt noch effizienter lenke, wie ich die nächste Stadt in mein Transportnetz integriere. Ich will meine Städte wachsen sehen, noch mehr Züge auf die Schienen bringen, noch mehr Fahrzeuge freischalten und noch mehr 40-Tonner die Landstraße herunterdonnern lassen.



Eine gute Verkehrsanbindung und stete Versorgung mit Industriegütern lässt Städte erblühen, was uns wiederum neue Passagiere bringt. Eine klassische Win-win-Situation.

ßigen kurzen Rucklern, weil Mehrkernprozessoren nicht richtig ausgenutzt werden. An diesem Problem arbeiten die Entwickler aber bereits. Benjamin Danneberg

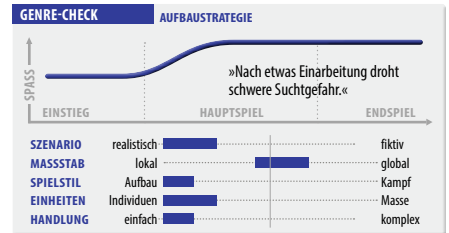
TERMIN 5.9.2014    PREIS 20 Euro    USK ab 0 Jahren

# Train Fever

Aufbastrategie

**Publisher** Astragon  
**Entwickler** Urban Games  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Russisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD

**Kopierschutz** Steam



**GRAFIK**

- + detailreiche Städte    + tolle Fahrzeugmodelle    + gute Animationen    + scharfe Texturen    + flackernde Schatten
- einige Clipping-Fehler    - technisch angestaubt

**SOUND**

- + sehr gute Fahrzeugsounds
- Fahrstuhlmusik    - keine Umgebungsgeschichten
- ständiges Kassengeräusch bei Einnahmen nervt

**BALANCE**

- + drei Schwierigkeitsgrade
- + Zusammenhänge nachvollziehbar
- etwas zu leicht

**ATMOSPHERE**

- + wuselige Städte
- + hoher Zuguckfaktor bei Fahrzeugen
- + wachsende Städte    + kaum Bugs

**BEDIENUNG**

- + sinnvolle Info-Fenster    + einfache Linienverwaltung    + Fahrzeugkameras    + Upgrade-Tool für Straßen ...
- ... aber nicht für Gleise    - kein richtiges Tutorial    - Simulationsruckeln

**UMFANG**

- + drei Kartengrößen
- + sehr lange Spieldauer
- zu simpler Güterverkehr    - keine Konkurrenten

**KARTENDESIGN**

- + Zufallskarten    + wachsende Städte
- + Straßenbau    + Höhenunterschiede
- nur eine Landschaftsform

**KI**

- + Menschen sind echte Individuen    + reagiert sinnvoll auf Verkehrsveränderungen    + weitgehend realistisches Verkehrsverhalten    - Autos ignorieren Bahnübergänge

**EINHEITEN & GEBÄUDE**

- + verschiedene Straßentypen
- + zahlreiche historische Fahrzeuge
- + Stadtbild verändert sich

**ENDLOSSPIEL**

- + viele Kartenoptionen    + mehrere Epochen
- + freischaltbare Fahrzeuge
- zu kurze Warenketten

**Fesselnde Modellbahn-Welt**

**82**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

**SPIELZEIT** 80 Stunden

**ANSPRUCH:** EINSTEIGER

**MINIMUM:** C2 Duo E4600, A64 X2 4600+, Geforce 8800, 2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

**FORTGESCHRITTENE:** STANDARD C2 Quad 9400, Phenom II X4 965, Radeon HD 6450, 3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

**PROFIS:** OPTIMUM Core i5-4330, Phenom II X4 960, Geforce GTX 950, 4,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte