

Transport Fever

AUF DEM WEG ZUM TRANSPORT TYCOON

Genre: **Simulation** Publisher: **Gambitious Digital Entertainment** Entwickler: **Urban Games** Termin: **8.11.2016**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GoG)**

Mit Transport Fever bringt Urban Games den Nachfolger zum Überraschungshit Train Fever. Kann das Spiel zum neuen Transport Tycoon avancieren? Von Benjamin Danneberg

Passagiere befördern, Frachtketten bedienen, Lastkähne übers Wasser schicken, Flugzeuge in die Luft gehen lassen: Mit Transport Fever hoffen Simulationsfans auf einen waschechten Nachfolger für das legendäre Transport Tycoon. Insbesondere das in Train Fever recht schmale Frachtsystem soll kräftig aufgebohrt worden sein, versprochen die Entwickler im Vorfeld. Na dann wollen wir doch mal sehen.

Unser Job in Transport Fever besteht darin, Bahnhöfe und Gleise zu bauen, Züge zu kaufen und Personen zu transportieren. Da-

für verwenden wir die zur jeweiligen Zeit aktuellen Beförderungsmittel. Wo wir 1850 im Personennahverkehr mit einer Pferdedutsche anfangen, brummt viele Jahre später ein Volvo-Bus über urbane Asphaltpisten.

Damit die Städte wachsen, müssen wir nicht nur die Personenbeförderung sicherstellen: Wir benötigen auch Waren, Werkzeuge und Lebensmittel für die Handelsgebiete sowie Baumaterial, Maschinen und Treibstoff für die Industrie. Ersteres verbessert die Einkaufsmöglichkeiten, Letzteres schafft neue Arbeitsplätze. Diese Bedarfsgüter lassen wir in Fabriken herstellen, die wiederum Rohstoffe benötigen. 18 unterschiedliche Güter kombinieren wir in mehrteiligen Transportketten miteinander. Beispiel: Eisen und Kohle werden zu Stahl verarbeitet, das dabei entstehende Abfallprodukt Schlacke wird zu Baumaterial weiterverwertet. Der Stahl wird in einer weiteren

Fabrik zu Maschinen (für die Industrie) und Werkzeugen (für den Handel). Häufig können Endprodukte aus zweierlei Rohstoffen hergestellt werden, beispielsweise kann Kunststoff entweder aus Getreide oder aber aus Öl gefertigt werden. Liefern wir dennoch beides, steigert sich die Produktion entsprechend. Firmen dürfen wir übrigens nicht selbst bauen, die werden bei der zufälligen Kartengenerierung automatisch platziert.

Der Warentransport findet über die Straße (Lkw-Terminals), die Bahn (Güterbahnhöfe) und neuerdings auch über den Wasserweg statt. Die Häfen und die dazugehörigen Schiffe (sowohl für Fracht als auch Passagiere) sind eine Bereicherung und sorgen nicht nur für große Transportkapazitäten, sondern auch für ein erhebliches Plus an Modellbauwunderlandatmosphäre. Das Gleiche gilt für die neuen Flughäfen. Startende und landende Boeings sind ein echter Hingucker, auch



In Transport Fever liefern wir jede Menge Güter in Städte, um daraus florierende Metropolen zu machen.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Insgeheim wünschte ich, dieses Spiel wäre eine Person. Dann gäbe es für die frustigen Kämpfe mit dem Terrain und die fummeligen Menüs gepflegt was auf die Zwölf. Hier habe ich nach zwei Jahren mehr erwartet. Aber wenn dann eine neue Transportkette anschlägt, die Waren sich stapeln, die Lkws von Laderampe zu Laderampe rauschen, starke Dieselloks ellenlange Züge voll Fracht hinter sich herziehen, Transportkähne über den Fluss tuckern und 200 Leute am Bahnhof auf meinen Schnellzug warten – dann bau ich dieser Person einen Thron.

Klar, das Spiel ist nicht perfekt, gerade die fummelige Bedienung nervt mich immer mal wieder. Aber dafür wartet hier eine vielschichtige Transportsimulation, die mit den vielen Waren und Transportketten zum Tüfteln einlädt und mir immerzu zuflüstert: Das geht noch besser! Spätestens dann trete ich meine Mängelliste in die Tonne und genieße das neue Modellbahnparadies.

wenn mit den Jumbos leider nur Passagiere transportiert werden können.

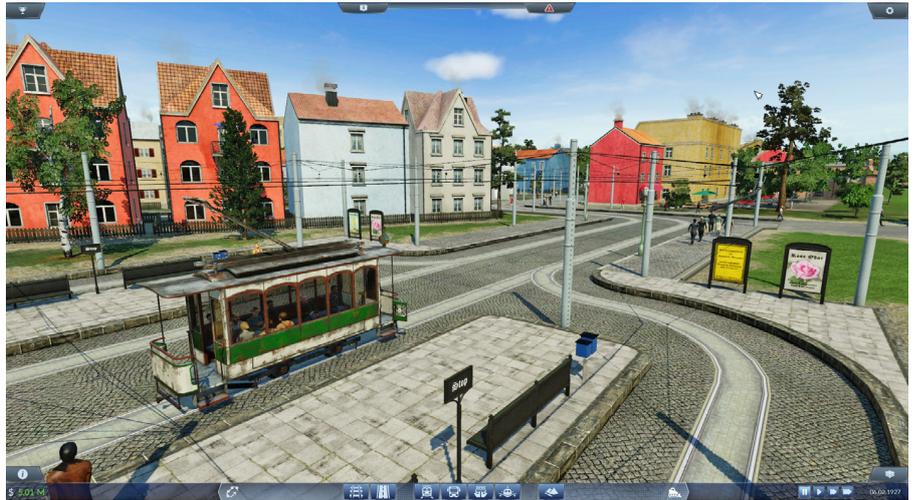
Zwar hat sich das Spiel im Prinzip nicht verändert, aber während in Train Fever die Optionen schnell ausgeschöpft waren, fängt es in Transport Fever jetzt erst an. Eine einzige Stadt hundertprozentig zufriedenzustellen und alle Bedürfnisse auszutariieren, kann Dutzende Stunden dauern. Vor allem dann, wenn wir jede Frachtlinie manuell planen (beispielsweise indem wir den Fahrzeugen feste Fracht zuweisen, anstatt sie automatisch beladen zu lassen). Dann eröffnet sich ein ganzes Universum an Tüftelei und Strategie, in dem wir unser planerisches Können bis zum Exzess austesten können.

Zwei ist besser als null ...

... dachte sich Urban Games und baute als große Neuerung gegenüber dem Vorgänger in



Die gute Dampflok begleitet uns auf unseren ersten Schritten im Transportunternehmerleben.



Die Stadtbahn Hall ist eine der ersten Trams, die mit elektrischem Strom betrieben werden.

Transport Fever gleich zwei Kampagnen ein. In der europäischen Kampagne graben wir beispielsweise den Gotthardtunnel in der Schweiz, während wir auf dem amerikanischen Kontinent Nikola Tesla bei der Einführung der Elektrizität helfen oder Alkoholschmuggeln. Die ausnehmend gut gelungenen Rahmenhandlungen lockern das eigentlich immer gleiche Transportprinzip gekonnt auf. Zwischen den Hauptmissionen gibt es immer wieder coole Nebenaufgaben: Während wir etwa dabei helfen, den Panamaka-

nal auszubuddeln, können wir Sümpfe trockenlegen, damit Mückenschwärme unsere Arbeiter nicht quälen – was ansonsten in höheren Kosten resultiert. Oder wir sollen für einen Tierschützer den Bestand an Goldfröschen schützen, indem wir bestimmte Gebiete meiden oder gleich aufforsten.

Ein weiteres neues Element sind die Entscheidungen, die wir im Rahmen der Kampagnen treffen dürfen. Nehmen wir den Indianern, die der Eisenbahn im Weg stehen, nach bewährter amerikanischer Tradition die Skalpe und brechen ihren Widerstand? Oder bestechen wir sie – nach einer anderen amerikanischen Tradition – mit Feuerwasser? Beides hat Konsequenzen, die wir bedenken müssen.

Zusätzlich hilft die Kampagne auch, im Tutorial gelernte Grundlagen des Spiels zu festigen, denn die Aufgaben werden innerhalb der jeweils sieben Missionen (die Spielzeit pro Kampagne beträgt sieben bis zehn Stunden) nur langsam komplexer. Die Solomissionen sind eine echte Bereicherung für das Spiel und werden Transport Fever auch jenen Planern zugänglich machen, die mit einer freien Sandbox nicht so viel anfangen können. Allerdings sind neben den vielen guten Neuerungen auch ein paar der Fehler im Spiel, die uns auch schon beim Vorgänger geärgert haben.



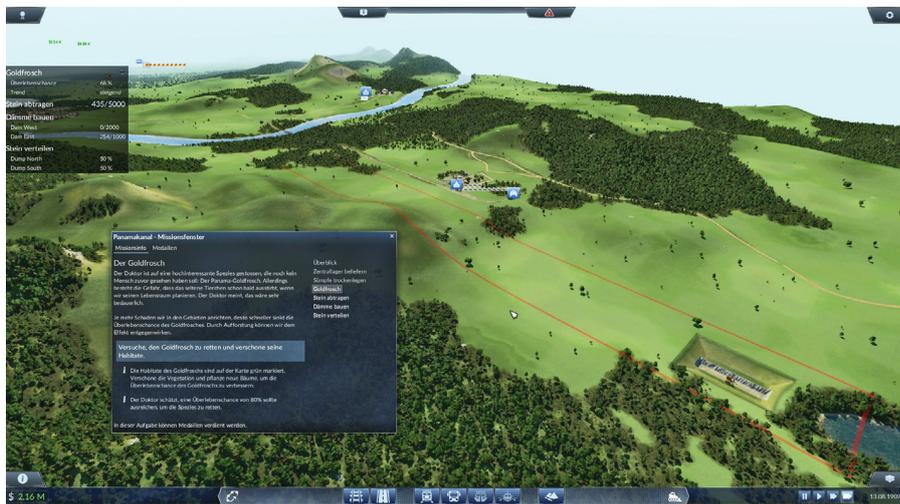
Mit der Zeit werden die Bauten moderner – und die Fahrzeuge, die uns zur Verfügung stehen, auch.

Bedienungsärger

Warum, zum Henker können wir das Abrisstool nicht mit Rechtsklick abwählen? Wieso geht das Bau-Menü zu, wenn wir ein Lkw-Terminal gesetzt haben. Vielleicht will man ja noch ein zweites bauen? Und wieso schieben sich die Menüfenster ständig aus dem Bild, sodass wir sie umständlich zu-rechtrücken müssen? Auch die fummeligen und unübersichtlichen Menüs sind immer noch gewöhnungsbedürftig. Es dauert eine Weile, bis wir die Frachtzweisung für Fahr-zeuge gefunden haben (gibt's nur beim Kauf!), und das Ersetzen von Fahrzeugen geht nur dann automatisch, wenn wir es für die komplette Linie einstellen. Den damit zusammenhängenden Klick-Terror müssen wir dann noch für alle Linien einzeln machen – wenn wir mal über dreißig Frachtlinien haben, ist das Freischalten eines neuen Lkws kein reiner Grund zu Freude mehr.

Rüsten wir einen Bahnhof oder Hafen auf, dann verschwinden die dort gelagerte Fracht bzw. die Passagiere. Während das eigentliche Upgrade sehr einfach über ein Kontextmenü geht, bekommen wir zudem bei der Verlängerung der Bahnsteige ständig die Meldung »Kollision bei der Terrainangleichung« präsentiert. Diese persönliche Hassmeldung lesen wir neben »Steigung ist zu groß« gefühlt bei jedem zweiten Bauvorhaben, was einen Neubau oder irgendwelche Ersatzkonstruktionen erforderlich macht. Dazu kommt, dass beim Abriss einer Struktur die Veränderung am Terrain bleibt. Das ist zwar vielleicht realistisch, aber nicht schön. Immerhin dürfen wir mit einem Terraform-Tool kostenpflichtig die Löcher im Dreck wieder zuschütten. Daneben können wir die Gegend nun mit Bäumen, Steinen, Laternenmasten und Schallschutzwänden aufhübschen. Bei Letzteren ist die Bedienung allerdings derzeit ganz übel, da die Wandteile nicht einrasten.

Der wichtige Bau von Gleisen und Straßen geht immerhin gut von der Hand. Versuchen wir aber Brücken über Wasser oder Abgründe zu bauen, werden uns oft die bereits genannten Fehlermeldungen präsentiert. Zuglinien mit Signalen zu managen funktioniert



Die Kampagnen-Missionen sind super, das öde Textbriefing eher nicht.

wirklich gut, wenn wir unser Schienensystem perfekt einstellen. Sobald wir aber zwei Züge automatisch auf zwei eigenen Gleisen fahren lassen und über Weichen den Gleiswechsel erlauben, beginnt der Ärger: Züge wollen in Bahnhöfen immer das erste Gleis benutzen – egal ob es ein zweites oder drittes gibt. Auch das allgemeine Fahrzeugverhalten ist verbesserungswürdig. Gerade an Kreuzungen blockieren sich Karren gern gegenseitig, eine Ampelschaltung fehlt.

Bessere Performance

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan. Bei den Häusern beobachten wir mehr Details, wirklich gut gelungen sind die rund 165 Fahrzeuge. Viele sind bereits aus Train Fever bekannt, Schiffe und Flugzeuge sind aber neu dazugekommen und sehen wie gewohnt sehr gut aus.

Das Spiel läuft äußerst stabil und ist uns in rund 50 Stunden Testzeit nur zwei Mal abgestürzt. Die Performance, vor allem auf großen Karten, wurde verbessert, ist aber noch nicht perfekt: Insbesondere wenn viele Fahrzeuge unterwegs sind, läuft Transport Fever auf der schnellsten Spielgeschwindigkeit selbst auf potenten Rechnern nicht flüssig. Aber es ist noch gut spielbar, und das ist eine wichtige Verbesserung. Spielern mit schwachen Rechnern empfehlen wir trotz-

dem, sich mit kleinen oder mittleren Kartengrößen zu begnügen.

Transport Fever hat sich im Vergleich zum Vorgänger viel weiter in die Breite und in die Tiefe entwickelt. Damit hat das Spiel einen deutlichen Schritt nach vorn getan. Wenn die Entwickler noch die Bedienung verbessern, weiter am Umfang der Transportketten schrauben und vielleicht auch mal Konkurrenzunternehmen einführen, dann ist das Spiel auf dem besten Weg, der Nachfolger des guten alten Transport Tycoon zu werden, den sich Fans schon lange wünschen. ★



Die Güter für eine Stadterweiterung sind gegenüber Train Fever erheblich mehr geworden.

TRANSPORT FEVER

SYSTEMANFORDERUNGEN

| | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| MINIMUM | EMPFOHLEN |
| C2 Duo E6850 / Athlon 64 X2 6400+ | Core i5-2400S 2,5GHz / Athlon X4 880K |
| Geforce GTX 260 / Radeon HD 5670 | Geforce GTX 970 / Radeon R9 290 |
| 4 GB RAM, 4 GB Festplatte | 8 GB RAM, 4 GB Festplatte |

PRÄSENTATION ★★★★★

- detailreiche Städte
- tolle Fahrzeugmodelle
- sehr gute Sprecher in der Kampagne
- karge Landschaften
- Clippingfehler

SPIELDESIGN ★★★★★

- sehr gute Transportsimulation
- verbessertes Frachtsystem
- abwechslungsreiche Missionen in der Kampagne
- Probleme beim Bauen oder Aufrüsten
- unübersichtliche Menüs

BALANCE ★★★★★

- mehrere Schwierigkeitsgrade
- gutes Tutorial
- Zusammenhänge meist nachvollziehbar
- komplexe Wechselwirkungen zwischen Bedarf und Produktion
- wichtige Einstellungen versteckt

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

- hervorragende Modellbahnatmosphäre
- extrem hoher Zuguck-Faktor
- sehr gute Rahmenhandlungen in den Kampagnen
- witzige Nebenmissionen
- Entscheidungen mit Konsequenzen

UMFANG ★★★★★

- lange Gesamtspielzeit
- zwei Kampagnen
- hoher Wiederspielwert durch unterschiedliche Karten im Endlosspiel
- Motivation durch ständige Optimierungsmöglichkeiten
- keine Frachtflieger

FAZIT

Gegenüber dem Vorgänger Train Fever besseres Frachtsystem und gute neue Transportmittel, aber immer noch mit fummeliger Bedienung.

83