

Railway Empire

LOKRUF DER WILDNIS

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Gaming Minds Studios** Termin: **26.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ohne die Eisenbahn hätten sich die USA völlig anders entwickelt, und auf jeden Fall langsamer. Die Wirtschaftssimulation Railway Empire lässt diese spannende Pionierzeit wiederauferstehen – inklusive Konkurrenzkampf um die besten Strecken. Von Martin Deppe

Die Farm von Familie Lee ist ein Ort der Idylle. Ganz im Nordwesten der (wieder)vereinigten Staaten gelegen, kann man dem Getreide quasi beim Wachsen zuhören. Doch plötzlich fallen gleich zwei Bahnhöfe vom Himmel, schlagen nördlich und südlich der Farm auf, kurz darauf ploppen Gleise aus dem Boden. Während die Farmer sich noch

verwundert die Augen reiben, ertönt ohrenbetäubendes Getöse, zwei Dampfmaschinen rufen heran, darunter eine Columbia 2-4-2 und eine Old Maude 0-6-6-0 – das war's dann mit der Idylle ...

Beim Test von Railway Empire passiert es immer wieder, dass eben noch abgelegene Farmen, Baumwollfelder oder Obstplantagen plötzlich heiß begehrt sind. Denn im Eisenbahnspiel von Gaming Minds dreht sich alles um die Eroberung der USA: Wir versorgen die boomenden Städte mit Rohstoffen und Fertigwaren, fahren Passagiere und Post durch die Wildnis. Eben diese Wildnis drängen wir dabei immer weiter zurück, wir spannen Brücken über die einst unpassierbaren Flüsse, buddeln Tunnel durch die Rocky Mountains, bauen sogar selber Fabriken oder öffentliche Gebäude in den Städten. Railway Empire deckt die Jahre von 1830 bis

1930 ab, also von den Anfängen an der Ostküste über die transkontinentalen Strecken durch die großen Ebenen und über Gebirge bis hin zur Westküste, inklusive Goldrausch. In den späten Jahren helfen wir sogar unserem größten Gegner: der Autoindustrie.

Konkurrenz belebt das Fahrgeschäft

Aber warum hat Familie Lee plötzlich zwei Bahnhöfe vor der Nase? Ganz einfach: Weil ihr Getreide dermaßen wichtig für die Brauereien der Städte Redding und Eugene ist, dass sich gleich zwei Eisenbahnunternehmen darum kloppen. Nämlich das KI-gesteuerte American Central und unser jung-dynamisches Westphalian Lightning. Dabei entsteht ein Verkehrsknotenpunkt, der dem Wort »Knoten« alle Ehre macht: Rund um den Bahnhof kreuzen sich die Konkurrenzgleise gleich mehrfach über langgezogene



Die Kampagnen- und Szenariokarten sind riesig. Alles, was ihr hinter dem Sierra-Nevada-Gebirge hinter Sacramento seht, ist auch bebaubar.



Wir können auch eigene Fabriken errichten, die Bauplätze sind heiß begehrt.

Brücken, ein sauteurer Tunnel verkürzt unseren Weg nach Eugene. Unser Mitbewerber schickt seine Züge dafür im schnelleren Takt auf Kornjagd, weil »seine« Städte näher an der begehrten Farm liegen.

Prima: Auch solche komplexeren Gleiskonstruktionen können wir leicht anlegen, weil der Baumodus von Railway Empire richtig gut gelungen ist. Steigungen und Kosten werden direkt angezeigt; so lässt sich zum Beispiel schnell ausprobieren, ob unsere Loks einen Berg packen, oder ob wir lieber den teuren Tunnel buddeln. Erst wenn wir zufrieden sind und den Bau bestätigen, saugt es die Dollars vom Konto. Gleise, Bahnhöfe und so weiter sind sofort fertig, ohne Bauzeit. Vor größeren Bauprojekten solltet ihr allerdings speichern, denn es gibt keine Undo-Funktion – was allerdings nicht negativ ins Gewicht fällt, weil man vor dem Bau ja noch alles feintunen kann und erst am Schluss seinen Segen gibt.

Ausweichmanöver Omega

Railway Empire bietet vorbildlich viele Einstellmöglichkeiten für Kampagne und Szenarios. Allen voran, wie realistisch der Zugverkehr denn bitte sein soll. Im einfachen Modus fahren entgegenkommende Züge auf einer eingleisigen Strecke geisterrmäßig durcheinander durch. Im komplexen Modus müssen wir entweder gleich Doppelgleise verbauen – was allerdings dezent umständlich ist, weil wir wirklich dieselbe Strecke zweimal anlegen müssen. Oder aber wir fügen Ausweichgleise ein, also ein kurzes zweispuriges Stück mit zwei Weichen und Richtungssignalen, sodass der eine Zug hier warten kann, während der entgegenkommende vorbeidampft. Gerade auf langen oder topografisch anspruchsvollen Strecken haben wir im Test immer Ausweichgleise angelegt, weil Doppelgleise schlicht zu teuer sind. An der flachen Ostküste mit ihren dicht beieinanderliegenden Städten sind die Doppelgleise hingegen die bessere Alternative.

Das Optimieren der Strecken ist generell ein großer Spaßfaktor bei Railway Empire. Mit Signalen teilen wir längere Strecken in

kleinere Segmente, denn die etwas übervorsichtigen Züge trauen sich erst dann in den nächsten Abschnitt, wenn vor ihnen wirklich alles frei ist – sie würden also in San Francisco warten, bis der Zug vor ihnen im rund 380 Meilen entfernten Los Angeles angekommen ist. Ach ja, Versorgungstürme müssen wir in sinnvollen Abständen auch noch aufstellen, damit die Loks Wasser, Öl und Sand (zum Verbessern der Traktion bei Regen oder Steigungen) aufnehmen können.

Mit harten Bandagen

Unsere bis zu drei KI-Gegner bauen ganz schön pfiffige sowie realistische Strecken und schnappen uns gern mal Flachlandtrasen weg, sodass wir ins anspruchsvollere und somit teurere Gelände ausweichen müssen. Auch in »unseren« Städten machen sie sich gerne breit und setzen einfach ihren eigenen Bahnhof rein. Allerdings schummeln sie beim Befahren ihrer Strecken, im Gegensatz zu uns dürfen sie beispielsweise auch mehrere Züge direkt hintereinander fahren lassen, zum Ausgleich rollen die dann aber langsamer. Trotzdem sind die KI-Gegner glaubwürdig und beleben das Geschäft. Jeder von ihnen geht ein bisschen anders vor, Don Lorenzo zum Beispiel setzt

gerne Saboteure auf unsere Züge an oder verleumdet uns in der Presse, sodass potenzielle Passagiere unser Unternehmen meiden. Immer wieder kommentieren die KI-Konkurrenten hörbar unsere Taten – wenn wir eine neue Lok erforschen, äußert sich Don Lorenzo hämisch über unseren »Schrotthaufen«. Und wenn wir dicht an Beatrix von Poms Gleise bauen, beschwert die sich naserümpfend. Im Gegenzug können wir ebenfalls Banditen auf Züge ansetzen oder Rufmord betreiben, wobei Gewaltaktionen nicht wirklich zu sehen sind, sondern lediglich als Icons an den betroffenen Zügen und Stationen haften.

Während solche Aktionen vor allem für Atmosphäre sorgen, aber nicht spielentscheidend sind, wird ein Aktienkrieg schon bedrohlicher. Alle Unternehmen können nämlich Aktien ihrer Konkurrenten aufkaufen – nur keine eigenen. Sobald ein Spieler die Hälfte der Firmenanteile erworben hat, darf er den Rest mit einem Schlag kaufen. Das kostet zwar Riesensummen, verleiht ihm aber das übernommene Unternehmen mit allen Gleisen, Bahnhöfen, Zügen und sonstigen Besitztümern ein. Gegen so eine feindliche Übernahme hilft nur eins: Immer schön expandieren und konstant Gewinne einfahren, damit der eigene Kurs ordentlich steigt und ein Kauf unbezahlbar ist.

Wenig Mikromanagement

Railway Empire ist kein Spiel für Kontrollfreaks, die am liebsten jede Weiche einzeln stellen wollen. Wir können auch keine Signale selbst bedienen oder andere Züge kurzfristig anhalten, um eine besonders eilige Lieferung vorzulassen. Ein Zug besteht außerdem immer aus acht Waggons, egal wie schwach seine Lokomotive oder wie stark die Steigungen sind, wir dürfen keine Waggons abhängen. Selbst wenn eine Ladung am Bahnhof keine acht Waggons füllt, fahren die überschüssigen halt leer mit. Es gibt auch keine Möglichkeit, einen Zug erst dann abfahren zu lassen, wenn er rappellvoll ist – denn alle Züge folgen einem festen Fahrplan und warten nicht.



Rund 300 Forschungsprojekte fahren die beiden Technologiebäume auf. Am wichtigsten sind die knapp über 40 Lokomotivtypen mit ihren sehr unterschiedlichen Eigenschaften.



El Dorado für Dampfloks-Fans: Der Lokschuppen zeigt die Dampftrösler und ihre Daten im Detail.

In diesem Rahmen haben wir trotzdem viele Feintuning-Möglichkeiten. Angefangen bei der Wahl der Lokomotive: Eine kräftige Shay Class B eignet sich nun mal eher als Güterlok, während die spurtstarke Rogers Ten-Wheeler ideal für Passagiere und Briefe ist, die es immer eilig haben. Zum anderen dürfen wir festlegen, ob ein Zug nur Güter transportiert oder ausschließlich Expresslieferungen (eben Passagiere und Post). Wenn wir einen Zug auf Automatik lassen, pickt er sich an jedem Bahnhof selber die Ladungen heraus, und das macht er gut. Die meisten Eingriffsmöglichkeiten haben wir aber, wenn wir einen Zug auf »manuell« stellen: Dann können wir jedem Bahnhof (nicht dem Zug!) auf der Strecke mitteilen, was genau ankommende manuelle Züge aufladen dürfen. Das empfiehlt sich vor allem, wenn wir konkrete Aufgaben haben (»Bringe 20 Kisten Klamotten nach New York«) oder eine Stadt mit einem bestimmten Rohstoff beliefern wollen.

Kettenreaktion

Wie und wo wir unsere Strecken legen und Züge fahren lassen, wirkt sich nicht nur auf die KI-Konkurrenten aus, sondern auch auf die angebundenen Städte, ihre Bewohner und Industrien. Wie in der Anno-Reihe sind die Bürger kleiner Städte noch genügsam und freuen sich schon ein Loch in den Bauch, wenn sie eine Lieferung Korn bekommen. Also Getreide, nicht Feuerwasser! Doch mit der Einwohnerzahl steigen auch die Ansprüche, dann sollen auch Gemüse, Obst und schicke Klamotten her. Und Feuerwasser! Schwups, sind die ersten Produktions- und Lieferketten gefragt: Wir müssen Öl von einer Quelle nach Indianapolis bringen, damit die dortige Raffinerie daraus Benzin herstellt. Gleichzeitig braucht das

Stahlwerk von Grand Rapids Kohle und Erz. Benzin und Stahl wiederum fahren wir nach Chicago, wo die örtliche Autofabrik daraus unsere künftigen Konkurrenten fertigt. Über diese modernen Oldtimer freuen sich die Bewohner sofort – und später auch die der Nachbarstädte, wenn wir die überschüssigen Autos dorthin exportieren.

Welche Städter gerade welche Güter benötigen, müssen wir in unserer Testversion allerdings etwas umständlich aus Tabellen ablesen: Jede Stadt einzeln anwählen, Detailübersicht anklicken, eine nicht sortierbare Nachfragetabelle mit allen Gütern im Spiel Zeile für Zeile studieren. Wir haben Publisher Kalypto Media vorgeschlagen, doch schon auf der Landkarte Icons einzublenden, welche drei Waren die Bewohner gerade am meisten fordern. So würde man mit einem Blick und für mehrere Städte gleichzeitig sehen, was ihre Bürger momentan am

dringendsten benötigen. Für die Details kann man ja immer noch in die Tabellen gucken. Der Witz dabei: Solche Icons blendet Railway Empire bereits ein – allerdings nur für das Angebot der städtischen Fabriken, aber nicht für die Nachfrage ihrer Bewohner. Doch die ist wichtig, um gute Gewinne zu machen, und häufig lautet auch eines der Missionsziele, Stadt X auf Y Einwohner wachsen zu lassen.

Wir gehen fremd

Gelegentlich können wir das Eisenbahngeschäft kurz links liegen lassen und eine Fabrik kaufen. Etwa dann, wenn eine Stadt die nächsthöhere Bevölkerungsstufe erreicht und ein Industrieslot frei wird. In bis zu zwölf unterschiedliche Branchen dürfen wir so einsteigen, von A wie Autofabrik bis Z wie Zeitungsverlag. Natürlich kaufen wir dann eine Fabrik, die gut zu den Rohstoffen passt,



Spaßige Mitfahr-Kamera: Einfach mal mit dem eigenen Zug von Endstation zu Endstation gondeln!



Das Zuweisen von Strecken geht so flott wie das Bauen der Schienen. Je nach Schwierigkeitsgrad sollten wir aber entlang der Strecke Ausweichgleise einplanen oder gar doppelgleisig fahren.

die wir ohnehin durch die Gegend wuppen. Aber auch jenseits der Städte wird immer mal wieder ein Rohstoffbetrieb feilgeboten, etwa eine Baumwollplantage, der es gerade nicht so prickelnd geht. Aber Obacht: Erst anzeigen lassen, wo genau das Teil eigentlich liegt – die Baumwolle nutzt uns schließlich nix, wenn wir erst zigtausend Meilen Gleis dorthin verlegen müssen.

Da lohnt es sich eher, in einer Stadt Sehenswürdigkeiten oder etwa eine Universität zu bauen, die uns einen Forschungsvorsprung verschafft. Railway Empire hat nämlich zwei lange Forschungsbäume, die neben den coolen Lokomotiven (dazu gleich mehr) jede Menge Boni freischalten – etwa Bordtoiletten, sodass mehr Passagiere mit unseren Zügen fahren möchten. Diese Boni schalten allerdings abgesehen von den Loks keine konkreten Gebäude oder Ähnliches frei, sondern erhöhen lediglich Zahlenwerte wie »20 Prozent mehr Leistung für Loks« oder »40 Prozent Baukostenrabatt für Brücken«. Trotzdem können wir mit den Forschungspunkten, die in regelmäßigen Abständen bei uns eintrudeln, unser Arsenal gut spezialisieren. Eine bergreiche Karte schreit nach Leistungsboni; wer viel auf Expresslieferungen setzt, braucht flotte Züge.

Vier gewinnt

Unser letztes Betätigungsfeld ist das Personal: Ständig bewerben sich Lokführer, Heizer, Schaffner und Wachleute bei uns, die eigene Boni mitbringen – ein guter Lokführer etwa holt mehr Speed aus seinem Bock raus, ein Wachmann schützt vor Spitzbuben der Konkurrenz. Wenn wir ein gutes Team für einen Zug zusammenstellen, kriegt der sogar einen Bonus-Bonus, weil sich die vier so gut vertragen. Aber es gibt auch jede Menge anderes Personal, zum Beispiel eigene Banditen, Forscher oder Stationsvorsteher, die in ihrem Bahnhof Züge schneller abfertigen.

Die größten Stars von Railway Empire sind aber die knapp über 40 Lokomotiven, von der schlurfigen Grasshopper bis hin zur einzigen Diesellok im Spiel, der EMD E-Serie. Es macht Spaß, auch im dicksten Konkurrenzkampf einfach mal den Zügen zuzuschauen. Oder bei einem mitzufahren, denn über die Mitreisekamera können wir die Fahrt aus diversen Perspektiven mitmachen. Das ist technisch zwar nicht so beeindruckend und detailverliebt wie etwa im Train Simulator – aber hey, dafür haben wir alle Gleise und Bahnhöfe selbst gebaut. Und wenn wir bei Familie Lee und ihrer Farm vorfahren, können wir sogar die Zugpfeife betätigen! ★



Die bis zu drei KI-Konkurrenten bauen realistische Strecken, schummeln aber beim Befahren: So dicht hintereinander dürfen unsere eigenen Züge bei Weitem nicht fahren.



Martin Deppe
@GameStar_de

Schnell noch die Kohlemine anschließen, bevor mir Don Lorenzo zuvorkommt. Endlich die neue Atlantic 4-4-2 freischalten. Die letzte Lieferung Möbel nach San Diego bringen, damit die Stadt brav wächst. Und verdammt, warum hat die Tricia-Trulla schon wieder fünf Prozent meiner Aktien aufgekauft? Ein Abend mit Railway Empire ist ein bisschen wie die HO-Eisenbahn im Keller: Es gibt immer was zu tun, und richtig fertig werde ich nie. Das hat mich schon bei Sid Meiers legendärem Railroad Tycoon fasziniert, und dieser Funke springt in Railway Empire über. Die Pionierzeit ist prima eingefangen, meine Eisenbahnlinien und Züge verändern wirklich die Spielwelt. Klar, das dezent oldschoolige Spiel erfindet das Rad nicht neu, ist aber mit seinem guten Bausystem, den vielen Zielen und Nebenaufgaben, den glaubwürdigen, wenn auch ein wenig schummelnden KI-Konkurrenten ein richtig gutes Gesamtpaket. Hoffentlich setzt Gaming Minds meinen Vorschlag um, die Nachfrage nicht in Tabellen zu verstecken, sondern direkt auf der Landkarte zu zeigen.

RAILWAY EMPIRE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / AMD Phenom II X4
Geforce GTX 460 / Radeon HD5870
4 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2400s / AMD FX-4100
Geforce GTX 680 / Radeon HD7970
8 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



viel Eisenbahnflair Oldschool-Interface à la Ascaron nette Fahrtkamera Pannen, Sabotage etc. werden nur als Icons gezeigt grafisch etwas angestaubt

SPIELDESIGN



immer was auszubauen viele Aufgaben und Nebenziele manuelles Beladen Städte und Industrien wachsen dynamisch unübersichtliche Nachfragetabellen

BALANCE



sehr gutes Bausystem Tutorial und Erklärvideos Einstellmöglichkeiten für Szenarien nachvollziehbares Wirtschaftssystem etwas wenig Mikromanagement

ATMOSPHÄRE / STORY



fängt Pionierzeit gut ein kaum Leerlauf motivierender Konkurrenzkampf Konkurrenten kommentieren unsere Aktionen insgesamt etwas altbacken

UMFANG



über 40 Lokomotivtypen Kampagne, Szenarios, freies Bauen Forschung Personal bringt Boni keine manuelle Waggonzusammenstellung

FAZIT

Solides Eisenbahnspiel im Stil der Ascaron-WiSims. Erfindet das Rad nicht neu, läuft aber schön rund. Etwas wenig Mikromanagement.

