

Hall of Fame

Transport Tycoon

Das läuft wie auf Schienen: Diese Verkehrssimulation beweist, was an Modelleisenbahnen so faszinierend ist. Von Christian Schmidt

Auf XL-DVD: Video-Special



Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Manche Spiele führen mir meine Grenzen vor Augen. **Transport Tycoon** ist eines davon. Ich habe kindliche Freude daran, das Land mit Eisenbahnlinien zu überziehen und schnurgerade Trassen ins verworfene Terrain zu baggern. Aber das ist in etwa so, wie mit einem Pinsel Kinderzeichnungen auf eine Leinwand zu klecksen. Andere Menschen erschaffen damit Kunstwerke. Auf meinen Schienen fährt immer nur ein Zug hin und her. Wenn ich eine neue Lok einsetzen will, dann baue ich ihr eine eigene Trasse. Das ist lächerlich ineffizient. Aber andernfalls müsste ich mich

Ich schaue gebannt zu, aber was genau da passiert, verstehe ich nicht mehr.

mit Weichen, Signalen und Fahrplänen auseinandersetzen. Ich müsste Ausweichbuchten bauen und mich in die Logik von Schaltungen, T-Kreuzungen und Vorsignalen einarbeiten. Leute, die das können, erbauen in **Transport Tycoon** achtspurige Sternkreuzungen, kunstvolle Spaghettiknoten mit einem Strickwerk aus Tunnels und Brücken, priorisierte Durchgangsbahnhöfe mit Warteschleifen und Ausweich-Terminals. In den Netzwerken solcher Meister wirbeln Hun-

dertschaften rasender Züge in einem perfekt choreografierten Ballett umeinander herum. Ich schaue gebannt zu, aber was genau da passiert, verstehe ich nicht mehr. Auf meiner Karte schnaufen Loks von links nach rechts. Das muss reichen.

Wie gut, dass man **Transport Tycoon** auch mit meiner laienhaften Spielweise genießen kann. Es ist eines jener herausragenden Spiele, die einfach zu spielen sind, die mit wachsendem Wissen aber immer mehr Tiefe, immer mehr Vielfalt offenbaren. Es ist genauer gesagt bis heute die beste Verkehrssimulation. Seit 17 Jahren. 1994 veröffentlichte Microprose das Spiel als eine Art Nachfolger für den Eisenbahn-Hit **Railroad Tycoon**, auch wenn **Transport Tycoon** gar

nicht als solcher entwickelt wurde. Der Schotte Chris Sawyer hatte das Spiel unter dem Arbeitstitel **Interactive Transport Simulator**

gebaut, bevor er es an Microprose verkaufte. Sawyer hatte zuvor vor allem mit PC-Umsetzungen von Titeln wie **Elite** Erfahrung gesammelt, **Transport Tycoon** sollte sein Durchbruch werden. Noch bekannter wurde Sawyer fünf Jahr später mit dem Freizeitpark-Simulator **Rollercoaster Tycoon**. Beide Spiele sind wahre Autorenwerke: Sie stammen nicht von einem Team, sondern – abgesehen von Zuarbeiten bei der Grafik und dem Sound – allein von Chris Sawyer.

Deswegen legendär

- ✦ komplexe und doch leicht verständliche Simulation
- ✦ Verkehrsnetzwerke mit Zügen, LKW, Flugzeugen, Schiffen
- ✦ dynamische Spielwelt
- ✦ Entwicklung von der Dampflokomotive zur Magnetschwebbahn
- ✦ legendär unfähige Computergegner

Mir kam **Transport Tycoon** 1994 in seiner ursprünglichen DOS-Version in die Hände; die grauweiße Packung mit ihrem eleganten Art-Deco-Motiv gefällt mir bis heute, auch wenn man sich beim Spielen fragt, wo bloß die ganzen abgebildeten Autos geblieben sind. Denn Straßenverkehr gibt es in **Transport Tycoon** nicht, abgesehen von Lastwagen. Die sind neben Eisenbahnen eines der vier Verkehrsmittel, die das Spiel simuliert, dazu kommen Schiffe und Flugzeuge. Die DOS-Version enthielt noch historisch korrekte Namen für die Verkehrsmittel und genießt bei Kennern deshalb einen Nostalgiebonus. Bekannter ist aber die Neuauflage **Transport Tycoon Deluxe** von 1995, 1996 auch als Windows-Version erschienen. In der waren die Originalnamen aus Lizenzgründen verschwunden, dafür brachte sie zahlreiche Verbesserungen und zusätzliche Szenarien. Über den (zuvor separat verkauften, jetzt beiliegenden) Editor konnte ich



Auch die Luftfahrt wird simuliert, **Flughäfen** brauchen viel Platz.



Transport Tycoon Deluxe bietet mehrere Szenarien, hier die **Wüste**.

meinen Loks auch wieder die richtigen Namen geben. Habe ich aber nicht gemacht, was hauptsächlich damit zu tun hatte, dass ich, wenn schon der ICE fehlte, zumindest lieber einen fiktiven »T.I.M.« auf die Schienen gesetzt habe als den doofen TGV.

Aber selbst den musste man sich erst einmal erarbeiten, denn **Transport Tycoon** war beileibe kein statischer Modellbahn-Bastelkasten. Sondern eine Wirtschaftssimulation, in der man nur das Geld ausgeben kann, das man vorher verdient (oder von der Bank geliehen) hat. So langt der Einstiegskredit nur für eine kurze Pendelstrecke zwischen zwei Orten, auf der sich eine sklerotische Dampflok entlangschleppt. Schon diese Anfangsphase ist spannend, denn auf den zufallsgeordneten Landkarten bieten sich einerseits unzählige Geschäftsmöglichkeiten: Fabriken warten auf Lieferungen von Farmen, Kraftwerke fordern Kohle aus Minen, Städtchen könnte man durch Passagierstrecken verbinden. Andererseits studieren klamme Bähnchenbauer die Landschaft mit Sorgenfalten, denn womöglich lohnt sich die Verbindung (vorerst) nicht, wenn Hügel und Seen Umwege erzwingen. Brücken und Tunnels sind teuer. Mit den Einnahmen aus den ersten Strecken entstehen neue Zweige, aber parallel lebt auch die Welt: Von mir bewirtschaftete Industrien florieren, andere schließen oder werden neu gegründet, der Puls meiner Verkehrsarterien pumpt Lebenskraft in Dörfer, die fünfzig Jahre später zu Großstädten aufgeblüht sind. Ab dem Startjahr 1950 (in der Deluxe-Version) schnauft und rattert sich das Zeitalter der Dampflokomotiven in das der Diesel- und Elektroloks, vor mir schnurrt schließlich eine Zukunft voller Magnetschwebbahnen und Überschalljets. Regelmäßig werden Erfindungen gemacht, und am Ende einer Kaskade der Zwischenschritte sausen Einschienenbahnen über kilometerlange Brücken ans andere Ende meiner Spielwelt.

Mindestens einmal im Jahr saugt mich **Transport Tycoon** wieder in seinen Motivationsstrudel, und dann sind wieder zwei Wochen verschwunden. Ich mag kein großer Techniker sein, aber ich bin ein Frickler: Ich



liebe es, meine veralteten Strecken zu modernisieren, die Trassenführung abzuwandeln, den Tunnel einzubauen, für den vorher kein Geld da war, ihnen im Laufe der Jahrzehnte das letzte Quäntchen Effizienz abzupressen. Ich kann Stunden damit verbringen, unmögliche Verbindungen zu planen, quer durchs Land, über See, unter zig anderen Trassen hindurch, an Städten vorbeigequetscht. Warum? Weil es ungeheuer befriedigend ist, mit klar limitierten Mitteln komplexe Ideen auszutüfteln. Weil es immer noch etwas zu tun gibt. Und weil das Spiel es erlaubt, innezuhalten und zurückzuschauen auf das, was man aus diesem unberührten Land gemacht hat, in dem ein ausgeklügeltes Netz von Schnellzügen reiche Metropolen verbindet. Es ist nur virtueller Tand, trotzdem: Das macht mich stolz.

Transport Tycoon ist in sich nahezu perfekt. Es hat seine Grenzen, aber auch das macht seinen Charme aus: Es will nicht mehr sein, als es leisten kann. Es verzettelt sich nicht. Seine Bedienbarkeit mit aufgeräumten und

frei verschiebbaren Fenstern (unter DOS, vor Windows 95!) ist beispielhaft. Es gibt kaum ein Strategiespiel, das es annähernd so gut löst, eine solche Fülle von Informationen so eingängig aufzubereiten. Und, nicht zu vergessen: Die sympathische Pixelgrafik mit ihrem Schachbrett-Muster kann man auch heute noch ansehen, ohne sich schütteln zu müssen, zumal man ihr Funktionsprinzip weit besser versteht als so manche detailüberladene 3D-Welt. Kein Wunder, dass **Transport Tycoon Deluxe** bis heute von einer aktiven Fangemeinde betreut wird, zum einen in Fan-Patches für das Original, zum anderen im feinen Open-Source-Remake **OpenTTD** (GameStar.de/Quicklink/7298). Eine offizielle Fortsetzung war dem Spiel nie beschert (aus deren Ansätzen entwickelte Chris Sawyer **Rollercoaster Tycoon**), aber mit **Locomotion** brachte Sawyer 2004 über Atari einen Nachfolger im Geiste heraus. Das Spiel erlaubte komplexere Trassenführungen vor allem bei Tunnels, schränkte aber im Gegenzug den Einfluss auf Städte und Konkurrenzbahnen ein. Großer Erfolg blieb **Locomotion** verwehrt, auch ich habe es nicht gekauft. Ich habe **Transport Tycoon Deluxe**. Ich brauche in diesem Leben keine andere Verkehrssimulation mehr. CS



Profi-Architekten bauen komplexe **Schienensysteme**. Das Bild stammt aus OpenTTD.

Transport Tycoon Verkehrssimulation

PUBLISHER	Microprose
ENTWICKLER	Chris Sawyer
QUELLE	www.openttd.org
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM
SO LÄUFT'S	Wir empfehlen das kostenlose Remake OpenTTD, das problemlos unter jedem Windows läuft.



Fazit Zeitlos gutes Bahnbau-Meisterwerk.