

# Transport Tycoon – im Klassik-Test (PS)

Von **Oliver Ehrle** - 31. Januar 2019



Ohne Flugzeuge, Eisenbahn und Schiffe würden wir heute noch von Ziegenkäse und Rettich leben, statt Mangos, Kaffee und Nintendo-Konsolen aus aller Welt nach Deutschland zu importieren. Die Überführung von Waren und Personen ist zu einem lukrativen Geschäft geworden: In **Transport Tycoon** steigt Ihr mit einem variablen Startkapital ins Speditionsgeschäft ein. Damit der

Einstieg in die Welt der Transportbrummer nicht so schwer fällt, begrüßt Euch ein Level-Menü, in dem Ihr Betriebskosten, Zinssätze und den Subventionsfaktor Eurer Manager-Erfahrung anpaßt. Danach erfindet das Spiel einen neuen Kontinent, auf dem Ihr Euch einen geeigneten Standort sucht.

Am Anfang lenkt Ihr die Geschicke Eures Konzerns von einer verwahrlosten Hütte aus, die sich mit wachsendem Kapital bis zum Wolkenkratzer entwickelt. Doch vor der Gigantomanie steht harte Arbeit: Alle Städte und Dörfer des Kontinents sind zwar innerorts mit Straßen versehen, Verbindungen zwischen Gemeinden müßt Ihr jedoch selbst anlegen. Wahlweise aus isometrischer Perspektive oder einer stufenlos drehbaren 3D-Ansicht ebnet Ihr das Gelände und walzt mit der Planierdrape störende Wälder nieder. Ihr beginnt mit einer einfachen Straßenverbindung zwischen zwei Orten, achtet auf Subventionsangebote des Staates, um gleich mit der ersten Linie richtig abzusahnen.

Nachdem Ihr eine zentrale Werkstatt sowie zwei Haltestellen errichtet habt, kauft Ihr Euren

Spiel:	Transport Tycoon
Publisher:	Ocean
Developer:	Ocean
Genre:	Simulation
Getestet für:	PS
Erhältlich für:	PS
USK:	
Erschienen in:	9 / 1997

ersten Bus und weist ihm per Haltestellenliste die Fahrtroute. Diese Straßenverbindung könnt Ihr gleichzeitig auch für den Gütertransport nutzen, zwei passende Laderampen und ein Lastwagen vorausgesetzt. Je nach Standort und ansässige Firmen transportiert Ihr Post, Waren und Vieh, für die Ihr jeweils entsprechende Spezialtransporter benötigt. Für interregionale Verbindungen legt Ihr Euer eigenes Schienennetz an, Flüsse und Berge erfordern den Bau von Brücken und Tunnels. Auch die Schifffahrt gehört zu Eurem Geschäft, Häfen und Schiffsrouten verbinden große Städte an den Küsten. Für den schnellen Transport quer über die Karte sorgt Ihr mit Flughäfen samt Fliegern – die kostspieligste Anschaffung in **Transport Tycoon**.

Damit Ihr Eure Firma nicht sofort zu Grunde wirtschaftet, solltet Ihr Eure Ausgaben, Einnahmen und Entwicklungsstatistiken ständig überprüfen und unretable Pleitelinien aus dem Verkehr zieht. Sind Eure finanzielle Reserven aufgebraucht, hilft nur ein Kredit bei der örtlichen Bank weiter.

Im Laufe Eurer Firmengeschichte kommen auch neue Zug- und Flugzeugtypen auf den Markt, einige dürft Ihr sogar verbilligt testen. Wem die einsame Entwicklungsarbeit à la **Sim City** zu langweilig ist, schafft sich bis zu drei CPU-Konkurrenten, die sich mit Schnellverbindungen und Sonderzügen um die Kundschaft reißen. Da Ihr in einer Sitzung unmöglich die Marktherrschaft an Euch reißen könnt, speichert Ihr Euren Spielstand per Memory Card: Satte 15 Blocks (eine komplette Speicherkarte) schluckt ein Szenario.

## Meinung & Wertung

**Oliver Ehrle meint:** In **Transport Tycoon** nimmt die Planung von Fahrtrouten und Verbindungen die meiste Zeit in Anspruch: Wer nach Tagen der Speditionsabstinenz in seine gespeicherte Firma zurückkehrt, steht einer Masse von Fahrplänen und Querverbindungen hilflos gegenüber. Nur konzentrierte Wirtschaftsfans entwickeln ihre Firma zu einem Multi-konzern, dessen Überwachung und Erweiterung zu nächtelangen Vorstandssitzungen hinreißt. Optisch ist die PC-Umsetzung spröde: Einzig Züge und Busse ruckeln träge über den Bildschirm. Für den umständlichen Straßenbau ist pixelgenaue Feinarbeit notwendig, andernfalls sind Eure Strecken mit nutzlosen Kreuzungen übersät. Die mickrige "Übersichtskarte" verdient ihren Namen nicht – selbst Fahrtrouten gehen aus ihr nicht hervor.

*Logistik-Freaks erweitern nächtelang ihr Transportimperium:  
Trockener Wirtschaftsmanager mit antiquierter Ruckeloptik.*

Singleplayer	—	77
Multiplayer	—	
Grafik	—	
Sound	—	