

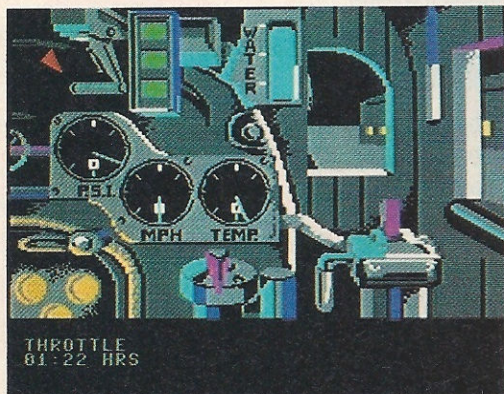
**64'er**  
Test

**Als Mitglied der französischen Widerstandsbewegung haben Sie den Auftrag, Frankreichs Kunstsammlung zu retten.**

**H**istorischer Hintergrund ist folgender: Die Kunstwerke Frankreichs, der Stolz der Nation, sind gegen Ende des 2. Weltkrieges von den Deutschen gestohlen worden und sollen per Eisenbahn von Metz nach Berlin transportiert werden. Man will sie bei den bestehenden Kapitulationsverhandlungen als Repressalie verwenden. Der Spieler hat die Aufgabe, den Zug zunächst in seine Gewalt zu bringen und anschließend in den Westen Frankreichs, nach Rivire, zu leiten, um



# Der Stolz der Nation



Von hier aus wird die Lok gesteuert



Unsachgemäße Bedienung stoppt die Mission

dort mit den alliierten Truppen zusammenzutreffen.

Er steht auf einem Abstellgleis, zum Aufbruch in Richtung Berlin bereit. Nachdem man den Zug den Deutschen wieder entwendet, geht es richtig los. In der Lokführerkabine scheint man einer unlösbaren Aufgabe gegenüber zu stehen. Pierre Le-Feu, dessen Rolle der Spieler übernimmt, sieht sich erstmals als Lokführer und Ingenieur. Sein verletzter Freund Le Duc steht zum Glück auf seiner Seite. Er hat ein wenig Erfahrung als Heizer und hilft.

In der Kabine können mit dem Joystick die verschiedenen Bedienungselemente markiert werden. In der Fußzeile steht dann, um welchen Hebel es sich handelt. Grafisch ist die Darstellung her-

vorragend gelungen. Hebel lassen sich bewegen, die Kesseltür öffnen und durch die Seitenfenster ist »vorbeifahrende« Landschaft zu sehen. Über die Tasten <1> und <2> läßt sich auf die Sicht des Kanoniers umschalten. Das Rütteln des Zuges während der Fahrt ist sehr schön simuliert.

## Ballern und kräftig einheizen

Le Duc gibt über die Fußzeile Tips. So sagt er rechtzeitig Bescheid, wenn Druck abgelassen oder Kohle nachgeschippt werden muß. Er meldet sich aber auch schon mal zu Wort, wenn er denkt, man solle den Zug ein wenig bremsen, weil Feinde in der Nähe sind oder der

Druck zu hoch ist. Die Simulation der Lokführerkabine ist sehr schön gelungen. So muß regelmäßig Kohle nachgeschippt werden, das Kühlwasser wird ständig weniger und der Druck schwankt. Eine unsachgemäße Handhabung kann zu Schäden führen, die den Zug unter Umständen außer Gefecht setzen. Kleinere Schäden werden am nächsten eigenen Bahnhof behoben. Dort findet auch das Aufstocken des Kohle- und Wasservorrates statt.

Der Sound hält sich in Grenzen. Das macht nichts, denn was gibt es in einer Lokführerkabine mehr zu hören außer dem ständigen Rattern, ab und zu mal ein Signal oder das Zischen von Dampf? Vor und nach einem Spiel erklingt die französi-

sche Nationalhymne. Hier hätten sich die Programmierer mehr Mühe geben können. Sie klingt ein wenig blechern, so wie Metall auf Metall. Jeder, dessen Auto mal total abgefahrenen Bremsen hatte oder der einem stoppenden Zug lauschte, weiß, was ich meine.

Das ganze Spiel beruht auf einem historischen Ereignis. Über die zur Verteidigung des Zugs notwendige Ballelei kann man jedoch geteilter Meinung sein. In Hinsicht auf die Zugsimulation ist »The Train« sehr gut gelungen. Leider gibt es keine Funktion, das Spiel zwischendurch zu speichern, das heißt scheitert die Mission, muß sie von ganz vorne wieder gestartet werden. Sieht man von diesem Nachteil ab und kann man sich mit der Story anfreunden, so ist langer Spielspaß garantiert.

(ad)

<b>Titel</b>	<b>The Train</b>
	5 7 9 11 13 15
<b>Spielidee</b>	█
<b>Grafik</b>	█
<b>Sound</b>	█
<b>Schwierigkeit</b>	█
<b>Motivation</b>	█
<b>Besonderheiten</b>	kämpferische Zugsimulation
<b>Hersteller</b>	Electronic Arts
<b>Preis</b>	49 Mark (D)
<b>Bezugsquelle</b>	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst