

Togspil

Af Dorthe Krog, Annetette Wolff og Erik Swiatek.

Der findes mange genre indenfor brætspil, krigsspil, økonomispil, spil med pirater, spil med kameler osv., og en af de helt store genre er togspil. Denne genre strækker det sig lige fra Thomas fottogs huskespil, til meget kompleks strategiske spil.

Vi vil i denne anmeldelse begrænse os til de 2 spil der nærmest har fået slags kult-status (og den er velfortjent). »Age of Steam« og »Railways of the World«. To spil der

er designet af den samme designer, Martin Wallace.

I begge spil gælder det om at lægge togs Skinner mellem byer og fragtevarer, for derigennem at sikre sig indtægt og point.

Selvom de to spil handler om det samme, så er der stor forskel på hvordan de spilles.

Railways of the World, er den simple udgave hvor spillerne skal koncentrere sig om at lægge jernbane mellem byer og fragtevarer. De økonomiske overvejelser er holdt på et lavt punkt.

I **Age of Steam** er der mere fokus på hvordan man i hver runde får økonomien til at hænge sammen.

Man skal nøje overveje hvor mange penge man får brug for i en runde, for ender man i en situation hvor man ikke kan betale sine omkostninger, går man konkurs og er ude af spillet. Hver runde bringer mange overvejelser med sig. Hvad skal/kan man bygge, skal toget opgraderes, vil man satse på at have tur tidligt i runden, og har man penge til at betale renter og vedligeholdelse.

Begge spil kan skaffes i specialbutikker og der er allerede en hel del udvidelser til begge spil. Til **Age of Steam** findes der også en stor del privat designet kort, så der er

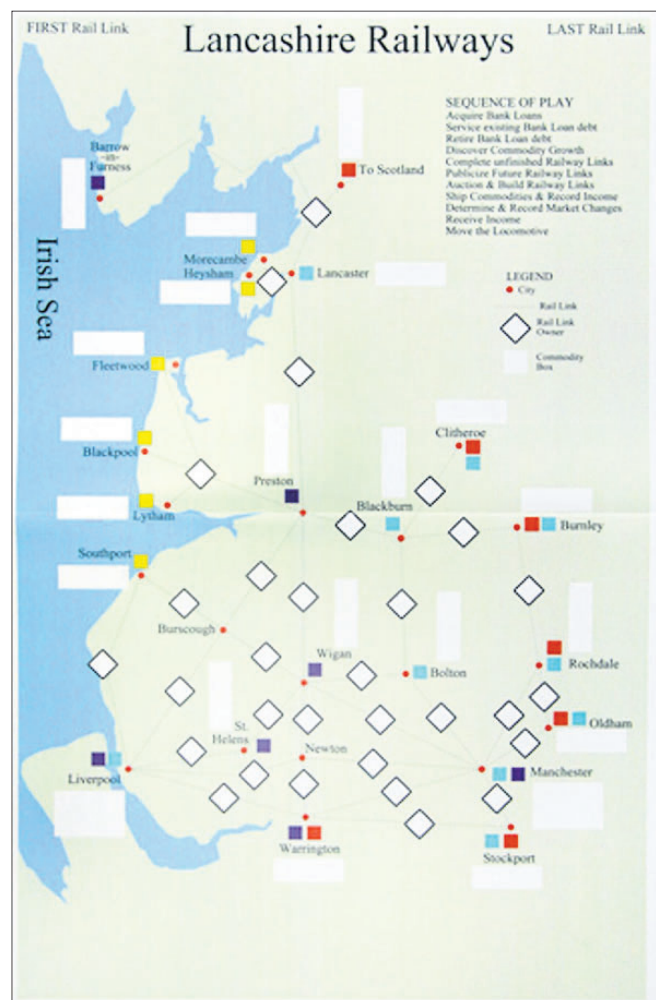
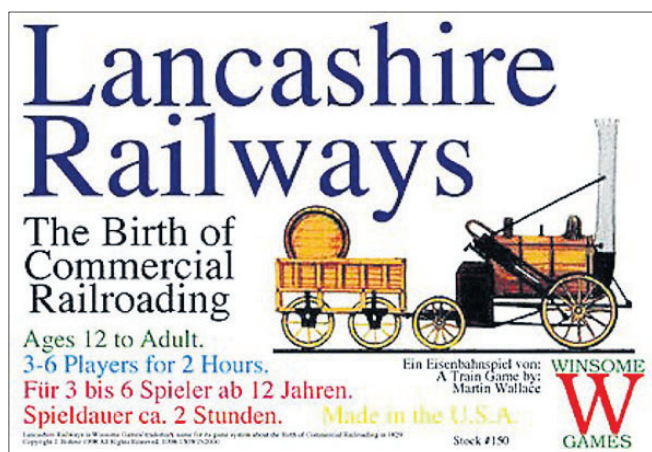
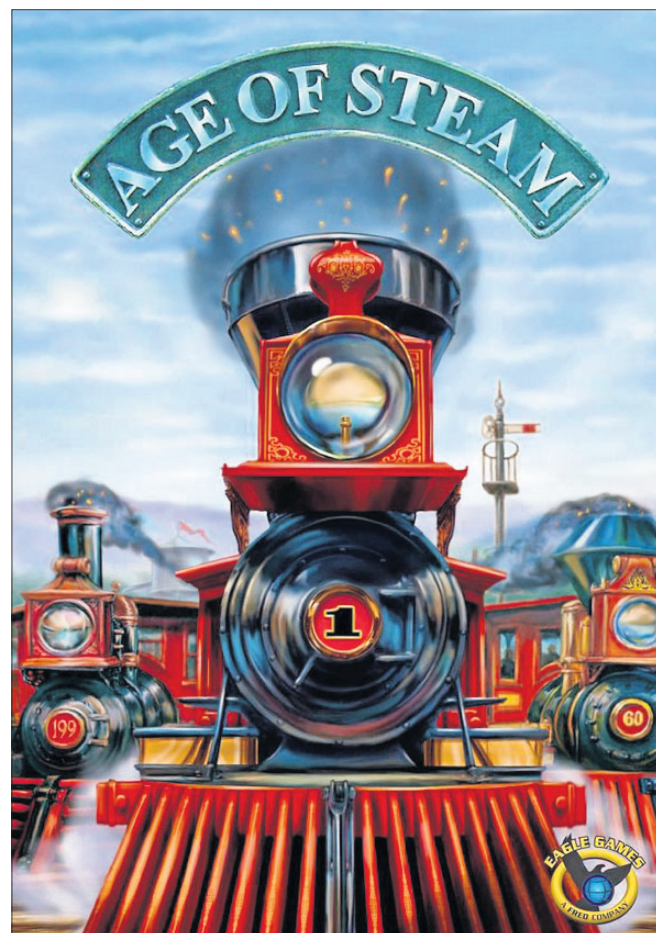
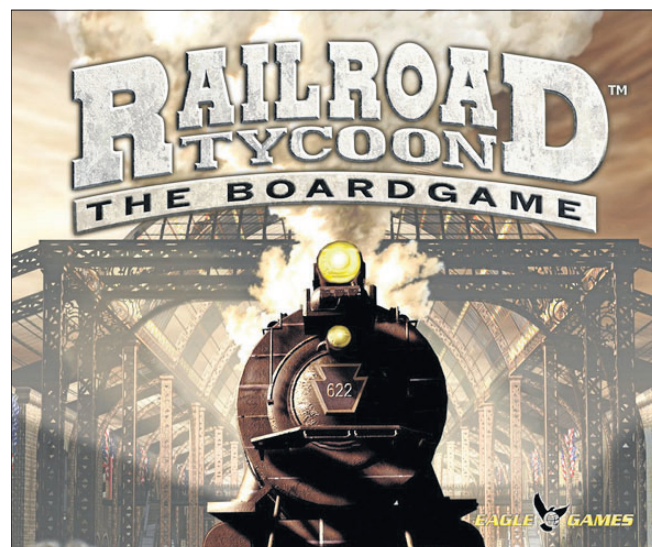
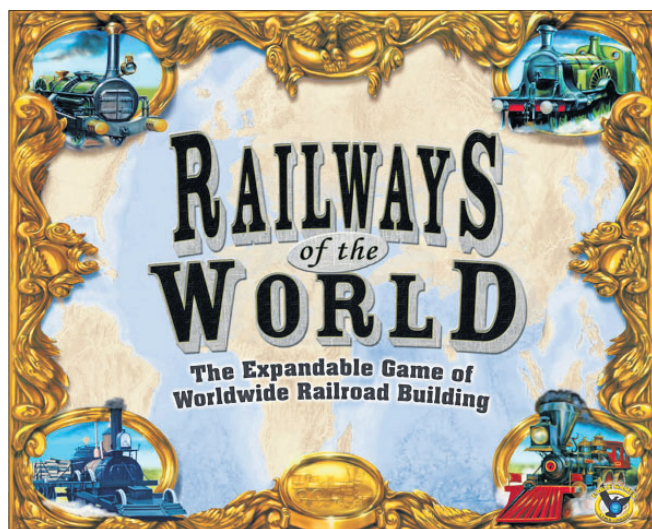


mange timers fornøjelse i spillet.

Som ny og ikke så erfaren spiller bør man nok starte med **Railway of the World**, og når man kender

til systemet, og ønsker større dybde og flere udfordringer er det tid til at

investere i **Age of Steam**. Begge spil er rigtige gode på hver sin måde.



Der var engang 2 gode venner, spiludvikleren og spilproducenten, John Bohrer, og spildesigneren Martin Wallace. John havde i en del år udgivet en række togspil i små oplag på sit firma Winsome Games, Martin havde sammen med en gruppe idealistiske venner udsendt en række af Martins spil i firmaet Warfrog Games. En dag præsenterer Martin en ide til et spil for John der fænger på ideen. Resultatet så dagens lys i 1998 og hed **Lancashire Railways** der tydeligt viste at de to havde fat i en god ide. Spillet og venskabet udviklede sig. I 2001 lykkedes det John Bohrer/Martin Wallace at licensere en ny variant af spillet ud på det tyske markede, **Volldampf**. Med **Volldampf** var det lykkedes Martin Wallace at komme ud hos et af de etablerede spilproducenter. Samarbejdet imellem de to venner fortsatte og i 2002 så »Age of Steam« (1.ed) dagens lys. Spillet er ganske enkelt en perle. Det blev meget hurtigt et kultspil. Nu blev Martin kontaktet af Eagle Games der gerne ville have ham til at lave simple og mere pompøse udgave af »Age of Steam«. Resultatet så dagens lys i 2005 »Railroad Tycoon« (må ikke forveksles med computerspillet, selvom navnesammenfaldet er bevidst - Eagle ejede navnet og nu skulle det bruges).

Hvad der gik galt i den proces skal jeg ikke komme ind på her, men resultatet blev at venskabet blev ødelagt og et af de bedste partnerskaber indenfor spilgenren led skibbrud. I perioden 2006-2008 feg det med stridigheder om ejerskabet til AoS og hvem der havde lavet hvad på spillet designeren Martin Wallace sagde et og spiludvikleren John Bohrer tilkendegav noget andet. En ny version af »Age of Steam« skulle have været udsendt hos Mayfair Games men de trak følehornene til side efter at John Bohrer truede med sagsanlæg. Der er nu indgået et aftale om at Martin Wallace kan udsende sin nye »Age of Steam«-spil på Mayfair under titlen »Steam: Rails to Riches« (2009) og »Railroad Tycoon« under navnet »Railways of the World« og John Bohrer kan genudgive »Age of Steam«.

Det kan godt ske at der er kommet en god historie ud af uenigheden, men spilverdenen er blevet et godt partnerskab fattigere.