

Simulator WORLD



The Hunter 2013

Die Jagd-Simulation

Scania Truck Driving

Mit MadCatz-Lenkrad

Flight Simulator X

Kamchatka & Su 26

Cities in Motion 2

Der Transport Manager





Editorial	03
Simulator News	04
Impressum/ Vorschau	30

Train Simulator 2013

Class 3700 - britischer Dampflok-Klassiker	10
--	----

The Hunter - Der Jagd-Simulator

The Hunter Special Edition - Auf der virtuellen Pirsch	12
--	----

Scania Truck Driving Simulator

Scania Truck Driving mit WL Racing Wheel XB3	17
--	----

Flight Simulator X

Kamchatka - The Lost World & Su-26	22
--	----

Cities in Motion 2

Frei nach Chaplin: Modern Times	26
---------------------------------------	----

Simulator WORLD Edition 6

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

Das Jahr 2013 wird noch interessant in Sachen Simulations-Spiele. Nachdem wir uns mit dem Jagd-Simulator 2013 jetzt auf die virtuelle Pirsch begeben haben, werden wir in einer der nächsten Ausgaben die passende Ausrüstung an PC-Eingabegeräten für den Jagd-Simulator testen.

Der Jagd-Sim ist natürlich kein Shooter, bei dem es auf Millisekunden an Reaktion ankommt. Dafür aber an Präzision und Überblick. Mit welchen Eingabegeräten dies am besten zu erreichen ist, werden wir untersuchen.

Für die virtuellen Busfahrer ist ein neues Add-on für OMSI in Kürze verfügbar: Wien - Der Hochflurbus LU 200. Wir besorgen uns schon mal Fahrkarten und werden in der kommenden Ausgabe über die Tour mit dem neuen Bus berichten!



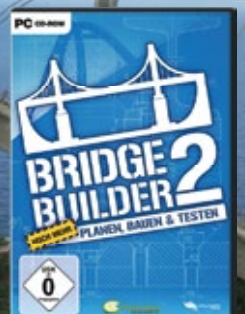
Frank Möllenhof
Chefredakteur Simulator WORLD
moellenhof@simulatorworld.de

**DER OFFIZIELLE NACHFOLGER
DES ERFOLGREICHEN ORIGINALS!**

**BRIDGE
BUILDER 2**
NOCH MEHR PLANEN, BAUEN & TESTEN

**Eine der wohl ungewöhnlichsten
Simulationen ist endlich zurück!**

Bauen Sie stabile Brücken in unterschiedlichen Landschaften mit detaillierter Umgebung und vergleichen Ihre Konstruktion beim weltweiten Onlineranking. Entscheiden Sie selbst, mit welchen Ziel die 48 Level gelöst werden sollen. Erstellen Sie mit dem 3D-Editor eigene Level und tauschen diese mit anderen Spielern.



WWW.BRIDGEBUILDER-ONLINE.DE



Wien - Der Hochflurbus LU200

Ein Stück Geschichte ist zurück! Erleben Sie mit dem Hochflurbus LU 200 die Linie 24A vom Zentrum Kagran (U) bis zum Stadtrand im 22ten Wiener Gemeindebezirk Donaustadt. Die interessante und anspruchsvolle Strecke aus dem Jahr 2005 wurde mit vielen Objekten und Details realgetreu nachgebildet und bietet lang anhaltenden Fahrspaß für Anfänger und fortgeschrittene OM-SI-Fans. Nehmen Sie die Herausforderung an und manövrieren Sie den legendären Autobus LU200 durch den Wiener Stadtverkehr.

Die Linie 24A liegt im 22. Wiener Gemeindebezirk (Donaustadt). Die nachgebildete Linienführung aus dem Jahre 2005 unterscheidet sich von der heutigen Linienführung insofern, dass diese die gleiche Streckenführung wie heute bedient hat (Invalidensiedlung-Kagraner Platz) und zusätzlich die Line damals um ein ganzes Stück länger war – bis Kagran, da dort die U-Bahnlinie U1 vor dessen Verlängerung ihre Endstation hatte und viele Buslinien mit den Straßenbahnen dort noch einen großen und wichtigen Umsteigeknoten bildeten. Im Zuge der U1-Verlängerung im September 2006 wurde die Buslinie 24A bis Kagraner Platz gekürzt und vollständig auf Niederflurbetrieb umgestellt, was das Ende für die letzte Hochflurbustype LU 200 auf dieser Strecke bedeutete.

Der LU 200 M11 (= „Linienbus mit Unterflurmotor, 200 PS und 11m Länge“) ist eine österreichische Spezialkonstruktion von den Firmen ÖAF-



Gräf&Stift und Steyr-Daimler-Puch für die Wiener Verkehrsbetriebe. Der Wagenkasten ist dem deutschen VÖV-Standard-Stadtlinienbus der ersten Generation angeglichen.

Mehr Infos unter: www.simulation4u.de



Helicopter Simulator: Search & Rescue

Werde ein Rettungspilot und bringe deine Fähigkeiten in mehr als 40 Missionen an ihre Grenzen, während du in dem Cockpit eines Rettungshubschraubers sitzt. Wähle aus 8 Hubschraubermotoren mit unterschiedlichen Größen, Fähigkeiten und Spezifikationen.

Das Bekämpfen von Waldbränden, Kommunikationsausfälle und das Leiten von gefährlichen Such- und Rettungsmissionen sind erst der Anfang ... Du wirst viele weitere Naturkatastrophen in deinen Missionen erleben.

- 8 verschiedene Hubschrauber
- 45 unterschiedliche Missionen
- Über 200 km² Gelände
- Wechselnde Wetterverhältnisse
- Gut ausbalancierte Flugsteuerung



Mehr Infos finden Sie unter:
www.helicoptersim.com

Austria ProHD



Mit **Austria Pro HD** erlebst du das herrliche Alpenpanorama und die größten Städte Österreichs ultra realistisch im FSX. High Definition Texturen und zahlreiche 3D-Objekte geben dir das Gefühl, wirklich über Österreich zu fliegen!



**Bald
erhältlich!**

Mehr Produkte auf www.aerosoft.de

München-Augsburg für Train Simulator 2013

Die Strecke München - Augsburg ist im neuen Train Simulator 2013 bereits standardmäßig enthalten. Dieses Add-on ist daher nur für die Kunden interessant, die den Train Simulator 2012 auf den Train Simulator 2013 aktualisiert haben.

Die Bahnlinie zwischen München und Augsburg ist eine fantastische deutsche Hochgeschwindigkeitsstrecke für Train Simulator. Enthalten sind ICE3-Hochgeschwindigkeitszüge.

Die 61 Kilometer lange Strecke zwischen den beiden bayerischen Städten München und Augsburg wurde 1840 fertiggestellt, bald darauf verstaatlicht und somit zu einem Teil der Königlich Bayerischen Staatseisenbahnen. Die Ausbauarbeiten zu einer Hochgeschwindigkeitsstrecke begannen mehr als ein Jahrhundert später: Der erste mit 200km/h befahrbare Abschnitt der Strecke wurde 1977 eröffnet.

Die vollständig elektrifizierte Strecke München-Augsburg ist heute mit einer Tagesauslastung von ca. 300 Zügen eine der meist befahrenen Strecken Deutschlands, wobei viele Züge aus trans-europäischen Linien stammen.

Die Hauptstrecke ist viergleisig mit speziellen Gleisen für den S-Bahn-Betrieb am Münchner Ende der Strecke, was den ICE-Zügen einen unterbrechungsfreien Hochgeschwindigkeitsbetrieb erlaubt.



Die Route München-Augsburg für Train Simulator ist ein hochdetaillierter Nachbau der Route mit all den unverwechselbaren Bahnhöfen und Wahrzeichen. Sie enthält den ICE3-Hochgeschwindigkeitszug sowie weitere lokale Züge.

Mehr Infos finden Sie unter: www.train-world.de



Die Seenotretter

Der Mönchengladbacher Games-Publisher rondomedia gab den Abschluss eines Kooperationsabkommens mit der Deutschen Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) für ein gemeinsames Simulationsprojekt bekannt. Das geplante PC-Spiel trägt derzeit den Arbeitstitel „Die Seenotretter“. Inhaltlich wird die neue Simulation, deren Release für das kommende Jahr vorgesehen ist, detailgetreu und auf realistische Weise die verschiedenen Aufgaben, Herausforderungen und Einsatzszenarien nachstellen, denen sich die 180 fest angestellten und rund 800 freiwilligen Seenotretter der DGzRS auf ihren 60 Seenotkreuzern und Seenotrettungsbooten tagtäglich bei jedem Wetter und rund um die Uhr auf Nord- und Ostsee stellen.

Mit der Umsetzung des Projekts hat rondomedia das Münchener Entwicklerstudio Reality Twist beauftragt. Das im Jahre 2008 gegründete Studio konnte in der Vergangenheit bereits zahlreiche Erfolge auf unterschiedlichen Gaming-Plattformen für sich verbuchen.

Mehr Infos finden Sie unter: www.rondomedia.de



OMSI Add-on

Stell dich der Herausforderung und manövriere den legendären **Autobus LU200** durch den belebten Wiener Stadtverkehr.

Wien

Der Hochflurbus LU 200

viewApp
VISUALISATION - BESTE REALITY

aerosoft™



Bald erhältliche
Add-ons für OMSI:

Stadtbus O 305
Hamburg - Tag & Nacht

www.SIMULATION **4** U.com
powered by aerosoft

Bau Simulator 2014

Der Games-Publisher astragon und das Entwicklerstudio weltenbauer. haben den Abschluss eines Kooperationsvertrages für das gemeinsame Projekt *Bau-Simulator 2014* bekannt gegeben. Der Simulationsspezialist aus Mönchengladbach konnte das in München ansässige und vor allem für seine zuverlässigen und effizienten Trucks bekannte Unternehmen MAN als Markenpartner für den Titel gewinnen, welcher derzeit von Entwickler weltenbauer. bereits umgesetzt wird. Der *Bau-Simulator 2014*, dessen Release derzeit für das zweite Halbjahr 2013 auf den Plattformen PC, MAC OS und iOS geplant ist, wird infolge des geschlossenen Abkommens detailgetreue Nachbildungen von verschiedenen Fahrzeugmodellen des vorgenannten Lizenzpartners beinhalten.

Mehr Infos finden Sie unter: www.astragon.de

aerofly FS - Flight Simulator

Ab sofort stehen das kostenlose Update V.1.0.0.9 und das Usermodell eines DFS Kranich Verfügung. Ein Vorgeschmack auf das, was mit dem *aeroflyFS* in Zukunft alles möglich sein wird. Mit der neuen Version 1.0.0.9. des *aeroflyFS* kommen alle Windows-User anstelle des bisherigen Fluginformationsfenster in den Genuss eines virtuellen Cockpits mit grafischer Kursanzeige, grafischem Fahrt- und Höhenmesser und einem künstlichem Horizont. Dieses Fenster lässt sich ein- und ausblenden und mit der Maus an eine beliebige Stelle

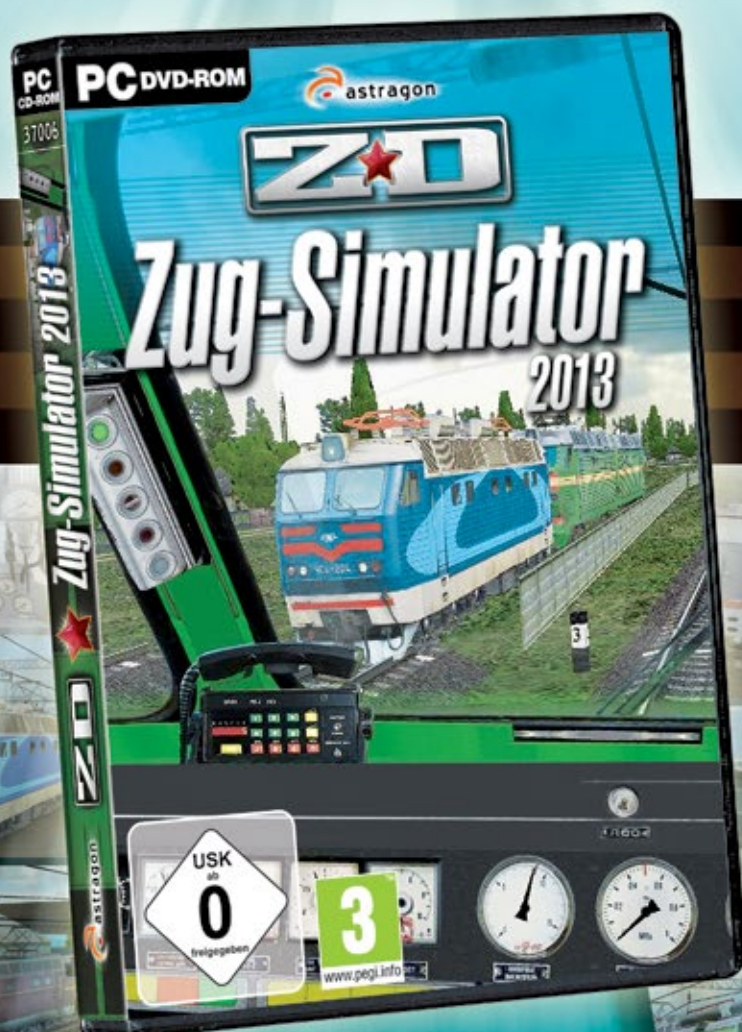


des Bildschirms verschieben. User Niko Fräulin hat in Eigenleistung den berühmten Oldtimersegler für den *aeroflyFS* konstruiert und stellt diesen im IKARUS-Shop unter shop.ikarus.net kostenlos zur Verfügung.

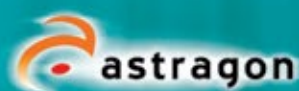
Mehr Infos finden Sie unter: www.aeroflyfs.com



LOKFÜHRER WERDEN - WIE EIN PROFI



- Eine der beliebtesten Eisenbahn-Simulationen Ost-Europas jetzt erstmals als deutsche Version
- Verschiedene originalgetreue Elektro- und Dieselloks
- Zahlreiche Originalrouten durch die Ukraine und Russland mit Hunderten von Streckenkilometern
- Spiel durch Modding anpassbar
- Ausführliches Handbuch
- Bereits viele Erweiterungen im Internet vorhanden
- Große internationale Fangemeinde
- Ab 29. Mai 2013 überall erhältlich





Class 3700 mit 'City of Truro'

Britischer Dampflokk-Klassiker für Train Simulator 2013

Die Great Western Railway (GWR) hat dem National Railway Museum die „City of Truro“ gestiftet, eine Lokomotive mit einer 4-4-0 Radsatzanordnung und roten, auffälligen Design-Elementen, während 19 andere leider verschrottet und nie wieder gesehen wurden. Just Trains hat – zumindest virtuell - die Class 3700 mit „City of Truro“ herausgebracht. So können wir diese bemerkenswerte Baureihe noch einmal genießen.

Im Jahr 1904 erlangte die „City of Truro“ Ruhm aufgrund ihrer angeblichen Fahrtgeschwindigkeit von 102,3 mph (ca. 165 km/h). Obwohl die Genauigkeit dieser Messung angezweifelt wurde, ist davon auszugehen, dass 98 mph überschritten wurden und dass sie möglicherweise die weltweit erste Lokomotive war, welche die 100-mph-Marke durchbrochen hat.

Die Kollektion umfasst 8 Versionen der Lokomotive und verschiedene Mark 1 Personenwagen. Außerdem sind die modernen Lokomotiven mit den Automatic Warning System (AWS) ausgestattet. Seien Sie also auf der Hut vor Signalen, die dieses Warnsystem auslösen könnten. Eine Menge visueller Effekte zielen darauf ab, die Lokomotiven noch realistischer erscheinen zu lassen und das Resultat ist ziemlich spektakulär ...

Der Rauch ist viel lebendiger im Vergleich zu anderen von mir gefahrenen Dampflokomotiven –

mit einer beeindruckenden Rauchfahne, wunderbaren Dampfeffekten im Vorbeifahren und sogar animierten Funken am Schornstein bei entsprechender Stellung des Regulators.

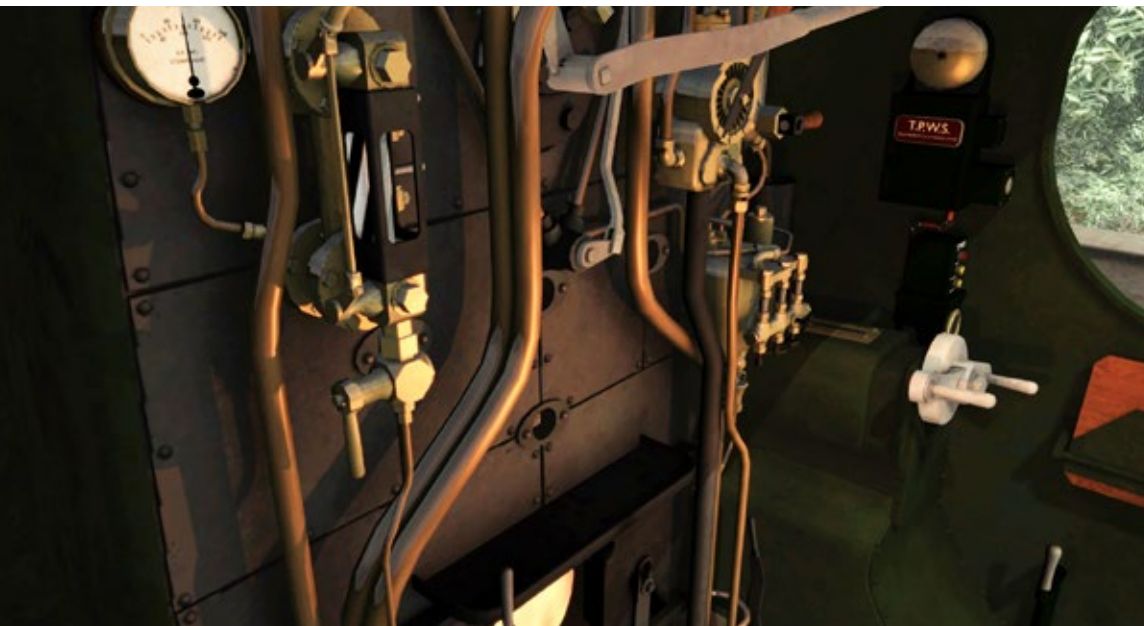
All diese Faktoren lassen den Schluss zu, dass wir es hier mit einer der zurzeit besten Dampfanimationen zu tun haben und zusammen mit diversen aufgenommen Sounds ist die Präsenz dieser lebendigen Lok nicht zu leugnen. Im Führerstand finden Sie zahlreiche animierte Instrumente mit lesbaren Displays wie Wasserstand, Kesseldruck und weiteren Informationen.

Class 3700 mit „City of Truro“ will hoch hinaus mit einer beeindruckenden Szenario-Auswahl für diverse Strecken. Außerdem wirkt diese hochdetaillierte, virtuelle Dampflokomotive durch jede Menge visueller Effekte noch realistischer. Größtenteils wurde hier eine außergewöhnliche Lokomotive animiert, die mit eine der bis heute besten Dampfdarstellungen zweifelsohne viele Train-Sim-Fans glücklich machen wird.

James Woodcock @jameswoodcock

Beitrag aus dem TRAIN SIM MAGAZIN 3/2013





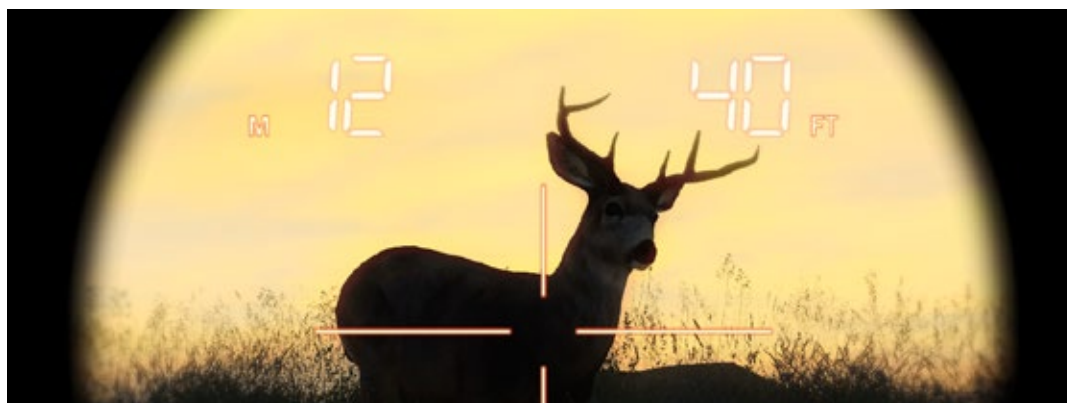
- ◀ Blick ins Innere der Class 3700 Dampfloks. Der Führerstand wurde in allen Details dem Vorbild nachgebildet und lässt sich im Train Simulator 2013 vollständig und interaktiv mit der Maus und Tastatur bedienen.



- ◀ Zwei Class 3700 im Vorspann unterwegs in englischer Landschaft. Für die Lokführer der damaligen Zeit war dies Regelbetrieb und setzte entsprechende Streckenkenntnisse voraus, da die Loks nicht wie bei modernen E- und Dieselloks elektronisch für die Steuerung miteinander verbunden waren.



- ◀ Auch die Personenwagen, welche in dem Add-on Paket enthalten sind, wurden Detailgetreu modelliert. In der Passagieransicht kann man dort Platz nehmen und die Fahrt mit Rundumblick genießen.



The Hunter Special Edition

Auf der virtuellen Pirsch

In dem Online-Spiel „The Hunter“ schlüpfen Sie in die Rolle eines Jägers, der mit der richtigen Ausrüstung waidmännisch Spuren ziehender Tiere aufnimmt, sie eventuell anlockt, sie beobachtet und aus geeigneter Position versucht das Wild zu erlegen. Sie können Auszeichnung erlangen und in Ranglisten aufgenommen werden. In der Basis-Version darf nur eine Hirschart gejagt werden. Wenn man einen erstandenen Aktivierungscode besitzt, dürfen alle 12 Tierarten und weiteres Ausstattungsmaterial erspielt werden, wie austauschbare Kleidung, verschiedene Gewehre, Campingausrüstung für das Übernachten im Freien.

Einen Einblick in das umfangreiche Online-Spiel werden Sie mit mir unternehmen, um die Aufgaben und Fähigkeiten eines Jägers zu erlernen. Bevor ich mich durch den dunklen Wald und über offenes Feld wagen konnte, musste ich mich für die „The Hunter – Special Edition“ mit E-mail und Passwort einmalig registrieren. Das Spiel kann von DVD oder per Downloaddatei aus dem Netz installiert werden. Anschließend waren einige Updates von TheHunter.com zu laden, die das Spiel auf den neuesten Stand brachten.

Die Ausrüstung

Vor jeder Pirsch konnte ich mich entscheiden, wel-

ches und wie viel Zubehör ich mitnehme. Alles was Sie für notwendig halten, kann mitgenommen werden. Darunter maximal zwei Gewehre, ein Fernglas und später die Campingausrüstung. Weitere Ausstattungen verdienen Sie sich durch Erfolge, die danach freigeschaltet werden. Am Ausgangspunkt einer Mission liegt eine Hütte, die den Hauptteil der Ausrüstung als Vorrat beherbergt und in die Sie zurückkehren werden, wenn Sie speichern und das Spiel beenden. Es sei denn, sie tragen die besagte Campingausrüstung bei sich. Dann können sie an Ort und Stelle kampieren.

Ein Jäger kann zwei Gewehre mitnehmen. Alles nicht benötigte wird in dieser Hütte gelassen. Das GPS-Gerät in der Hand gibt mir Auskunft über Standort und Richtung, die ich momentan einschlage. Es ersetzt häufig die Karte, die während des Laufens nur einen umständlichen Blick erlauben würde. Natürlich ist noch ein Fernglas dabei, für die Beobachtung weit entfernter Dinge vom Hochstand oder aus einem Versteck heraus. In der Regel sollte man sich so leise wie möglich verhalten, es gibt sogar ein Tastaturbefehl für „Atem anhalten“!

Die Umgebung

Da das Spiel-Menü sich von der Grafik eher unscharf darstellte, war ich positiv überrascht, als ich die „waldmännische Landschaft gewahrte“. Sie hat einen nahezu fotorealistischen Charakter. Eine



- ◀ Wirklich eine herrliche Aussicht, im doppelten Sinne. Sie zeigt, welche beeindruckenden Landschaften einen erwarten und man erkennt das Resultat der grafischen Dimension in The Hunter.



- ◀ Die Lagerplätze mit den Hütten, wo das Gros der gesamten Ausrüstung zurückgelassen werden kann. Hierher kehrt man nach einer Jagd zurück oder beginnt das Spiel von Neuem. Nur die Campingausrüstung erlaubt dem Spieler das Szenario an einem anderen Ort zu verlassen und dort auch wieder einzusteigen.



- ◀ Nicht ganz ungefährlich, sich an so einem gefährlichen Tier wie dem Bären heranzupirschen. Bitte alle Register ziehen, um unentdeckt zu bleiben. Ein Hochstand in der Nähe wäre von Vorteil!



einladende Landschaft, lichtdurchflutete Waldstücke, von Gräsern und Blumen bewachsene Lichtungen. The Hunter ist kein „Ballerspiel“. Geduld und Umsicht sind Erfolg bringende Spieler-Eigenschaften. Die dichte Atmosphäre des Spiels und der Umgebung ist gewollt und entsprechen sicher annähernd den realen Verhältnissen. Beim durchschreiten der hohen Gräser, die sogar von den eigenen Schritten niedergetreten werden, hört man deutlich seine eigenen Schritte und beim schnellen Lauf seinen eigenen Atem.

Jagd-Tagebuch

Die nähere Umgebung wird von mir in der ersten Mission erkundet und Ernüchterung stellt ein. Leider habe ich bisher noch kein Wild entdeckt. Jetzt ist es vollkommen Still ... Pssst! Da vorne ist ein ... ich ducke mich, halte den Atem an, ohne ein Geräusch zu verursachen, dann hebe ich das Gewehr, lege an ... und ... wieder nichts, es ist kein Wild zu sehen. Ich komme mir vor wie ein glückloser Jäger, der sein Latein nicht beherrscht: *„Ich werde bald zur Trude nach Hause gehen. Wenn ich ohne etwas Geschossenem nach Hause komme, wird's Bratlinge mit Sauerkraut geben.“*

Ich werde das Lockmittel einsetzen, wofür schleppe ich es die ganze Zeit mit mir herum? Aber bevor ich das Mittel einsetzen werde, ist mir klar geworden, dass ich für den ersten Einsatz zu unerfahren bin.

Das Tutorial

dies sei Ihnen wärmstens ans Herz gelegt, sonst werden sie wahrscheinlich entmutigt. Es sei denn, Sie sind längst vom Fach und sind der Sprache des Jägerlateins mächtig.

In der Einführung erfahren Sie, wie Sie Ihren ersten Maultierhirsch erlegen, wie Sie Spuren entdecken und die Fährte aufnehmen können. Eine Spur kann ein Hufabdruck im Boden sein oder eine Losung, die ebenfalls zu den Hinterlassenschaften von Tieren gehört. Auch die Exkrememente des Tieres verraten, wo es sich aufhält.

Mitten im Tutorial, bei der dritten Spur erhalte ich Richtung und Entfernung im GPS bei. Ich stehe wahrscheinlich kurz vor dem Wild, jede Spur zeigt im GPS immer kürzer werdende Abstände an. Nun muss der Hirsch ganz in der Nähe sein. Was tun, frage ich mich. Etwa Gewehr durchladen, schleichen durchs Unterholz und anlegen? Nein! Eine Erfolg versprechende Strategie ist, erklärt Mentor Doc über einen Text, sich schleichend und duckend zu einem Versteck zu begeben, um von dort das Tier anzulocken. Dies geschieht mit einem akustischen Lockmittel, das den Ruf eines Hirsches imitiert. Ich warte ab und es antwortet tatsächlich ein Hirsch. Ich rufe nicht zu oft, denn sonst könnte der Hirsch wieder verscheucht werden.



Der erste Schuss

Jetzt wird es ernst. Ein Ratschlag des Lehrers nicht nur irgendwo den Körper des Tieres zu treffen, wird von mir befolgt, so gut es eben geht. Es muss, auch wenn es für den Menschen grausam klingt, das Herz oder das Hirn sein, um das Leiden des Tiers nicht zu verlängern. Auch aus einem anderen Grund sollten Sie einen Streifschuss vermeiden. Denn ist es verletzt, flieht es und Sie müssen erneut die Spuren mühsam verfolgen.

Für die längere Überwachung an einem einzigen Ort gibt es Hochstände. Hier im Tutorial reicht ein Versteck, gemeint ist eine mäßige Deckung von einer leichten Anhöhe aus. Nun ist es an der Zeit das Gewehr in die Hand zu nehmen, und mit ruhiger Hand zu zielen. Mit einem lauten Knall verlässt die Kugel den Lauf. Der Hirsch rührt sich nicht mehr.

Nachdem ich bei ihm angekommen bin, informiert mich mein „Hunter Mate“ - das Gerät, was Sie immer bei sich tragen werden - über Geschlecht, den Schuss und wo die Kugel sitzt. Ein Klick und das Gerät übernimmt den Abtransport, der allerdings nicht wirklich simuliert wird. Waidmannsheil für das nächste Tutorial sage ich mir.

Für virtuelle Jäger

The Hunter ist definitiv kein Spiel für Waffennarren, die reihenweise Vieh abschlachten möchten. Im Gegenteil, gegenüber anderen Simulationen überwiegt Ruhe in den Inselwäldern. Der Jäger kann sich auf seine Erfahrung verlassen und wendet das Gelernte in dieser virtuellen Natur an, die Sie dank der imposanten Grafik auch einfach nur genießen können. Um auch auf längere Sicht den weltweiten Spielern Abwechslung zu bieten, wird das Spiel ständig auf den neuesten Stand gebracht und laufend Zubehör und Accessoires ergänzt. Wenn Sie ihre Fähigkeiten perfektioniert haben, dann ist es nicht mehr weit zu einem regelrechten virtuellen „Jägermeister“!

André Rogalla

Infobox

Systemanforderungen

- Windows: XP(SP3)/Vista/7/8
- Prozessor: mind. 2,0 GHz
- Grafikkarte: 3D mit 256 MB RAM
- Arbeitsspeicher: 1 GB
- Festplattenspeicherplatz: 1.9 GB
- Soundkarte: DirectX 9.0c
- Laufwerk: DVD-ROM
- Internetverbindung: permanent
- Info: www.rondomedia.de

Simulation since 1997



Explore an endless world



www.simmarket.com

simMarket



Scania Truck Driving Simulator mit WL Racing Wheel XB3

Wir werfen einen Blick auf den Scania Truck Driving Simulator (Scania TDS), den wir in Kombination mit dem „WL Racing Wheel XB3“ von MadCatz verwenden. Das kabellose Lenkrad, ein Xbox 360 Wheel, muss zunächst für den PC konfiguriert werden. Dafür benötigen wir den „Xbox Wireless Receiver Adapter PC Controller“ von Microsoft, der separat erworben werden muss.

Dieser kabellose USB-Adapter stellt die Schnittstelle zwischen dem PC und dem Xbox-Zubehör dar. Er kostet zwischen 15,- und 20,- Euro. Der Scania TDS benötigt die letzte Version 1.5.0. Für den Xbox-Adapter gilt: Bitte die Anleitung befolgen, die der CD beiliegt. Nach der Installation muss der Knopf am Adapter einige Sekunden gedrückt werden, bis das grüne Licht am Xbox-Controller dauerhaft leuchtet und die Verbindung zum PC hergestellt ist.

Das Lenkrad in allen Einzelheiten

Das Lenkrad kostet ca. 135,- Euro und ist mit einem umfangreichen Sortiment ausgestattet. Alles ist sauber und solide verarbeitet, wie man es in dieser Preisklasse erwarten darf. Batterien für ein sofortiges Spielen liegen bei. Optional kann das Netzteil für die Stromversorgung eingesetzt werden. Die Hauptbestandteile sind das Lenkrad, Pedaleinheit für Gas und Bremse und die Teile für zwei Varianten der Befestigung.

Die separate Gas- und Bremspedaleinheit, die über einen TAE-Stecker direkt mit dem Lenkrad verkabelt wird, kann für den sicheren Halt am Fußboden mit einem weiteren Kunststoffteil verbunden werden.

Alle Einzelteile, die rutschfest sein sollen, sind mit gummierten Lagen versehen. Die komplette „Fußraumeinheit“ sieht nicht nur wie der wirklichkeitsgetreue Fußbodenraum eines Fahrzeugs aus, sondern sie verbessert den Umgang der Pedalen im harten Spieleinsatz ungemein; auch im Hinblick auf die ergonomische Funktion beim Gas geben und bremsen.

Ein kleiner Steuerknüppel, für Links- oder Rechtshänder individuell per Steckvorrichtung zu befestigen, dient zur Gangschaltung der Fahrzeuge. Mit ihm kann sequenziell hoch- oder runtergeschaltet werden.

Das Lenkrad simuliert keine Rückmeldungen über „Force-Feedback“. Es hat aber einen deutlich spürbaren Totpunkt in der Geradeausstellung und schwenkt, auch im nicht angeschlossenen Zustand, dorthin zurück.

Für den sicheren Einsatz in der Simulation gibt es zwei Möglichkeiten. Die gummierten Schoßauflagen für bequemes Spielen auf der Couch oder eine feste Montage mit einer Klemmvorrichtung. Das Lenkrad und seine Funktionen im Scania TDS



im Ganzen sind dem Lenkrad 10 Buttons (Schaltflächen) zugewiesen.

Der Schaltknüppel und die Lenkradschaltungshebel haben dieselbe Funktion dauerhaft zugewiesen. Je nachdem, ob man mit dem Lenkrad einen Formel-1 Rennwagen mit Lenkradschaltung oder einen Truck mit Schaltknüppel steuern möchten.

Die Fußpedale sind mit der Z-Achse und nicht mit der Y-Achse belegt, sodass sie sich über die Options-Einstellungen des Scania TDS nicht mit der Funktion „Bremsen und Gas geben“ belegen lassen.

Um die Pedalen doch einsetzen zu können, musste ich eine manuelle Änderung an einer Config-Datei vornehmen.

Diese liegt in C:\Benutzer\Ihr Name\Eigene Dokumente\Scania TDS\profile\profil-Nummer und heißt controls.sii. Hier folgende Zeilen:

- config_lines[6]: „input j_throttle `joy.z`“
- config_lines[7]: „input j_brake `joy.z`“

Den alten Parameter joy.y habe ich schon ersetzt. Die verbliebenen Buttons können nun mit häufig gebrauchten Spielfunktionen belegt werden.

Abwechslungsreiche Aufgaben in der Simulation

Wie in einer Ausbildung zum Lkw-Fahrer müssen Hindernisparcours und Aufgaben, ähnlich einer Prüfung, bestanden werden. Hierbei werden Punktzahlen vergeben. Im Spieler-Profil kann jederzeit die Farbe des Lkws geändert werden. Andere Lkw-Typen - auch von Scania - werden nicht angeboten. Kleine Mods können da abhelfen, und man findet bei www.simulatorgamemods.com/scaniatruckdrivingsimulator/ Lkws, Auflieger und Zubehör.

Fünf unterschiedliche Kategorien, wie Führerschein, Fahrerwettbewerb, gefährliche Strecken, freies Fahren und Reaktionstests, sind der Kern der Simulation. Mit der ersten Aufgabe muss begonnen werden. Die anderen werden erst freigeschaltet, wenn bei der vorigen der Lkw das Ziel überquert hat. Schnell hat man sich Minuspunkte eingefahren, denn schon bei einem einzigen „Rumser“ gegen ein Hindernis werden 200 Punkte abgezogen.

Im Fahrerwettbewerb ist vor einer Kulisse begeisterter Zuschauer millimetergenaues Fahren das Ziel, z. B. das Halten vor einer Stange oder das genaue platzen des Lkws über einer Zielscheibe am Boden.

Bei den „gefährlichen Strecken“ sind einige spektakuläre Aufgaben dabei, die vor allem Geduld

Das Wireless Racing Wheel in der Totalen. Rechts ist der kleine Schaltknüppel zu sehen, der wahlweise auch auf der Linken Seite zu montieren ist. Deutlich ist die griffige Gummierung am Lenkrad zu sehen, die auch in schwierigen Situationen den Spieler nicht im Stich lässt.



Hier ist die Schoßauflage zu sehen, die auf beiden Seiten das komplette Lenkrad bequem und rutschfest auf den Beinen verankert.



Ein rutschfester Gas- und Bremspedalsatz mit abnehmbarer Fußablage sorgen für ein realistisches Feeling und Fahrverhalten.





und wirkliches fahrerisches Können verlangen. Und in diesen Aufgaben wird deutlich, dass das Lenkrad im Simulator mit den feinfühligem Gas- und Bremspedalen eine große Rolle spielt.

Um wirklich alle Punkte auf's Konto zu bekommen, heißt es üben, üben, üben, denn die Aufgaben weisen einen hohen Schwierigkeitsgrad auf, wenn man sie fehlerfrei bewältigen will.

Links und rechts des schmalen Fahrwegs sind Hindernisse platziert, die nicht gerammt werden dürfen. Und erst wer die Außenansicht nicht benutzt, der bekommt fast noch einmal so viele Punkte gutgeschrieben, wie für die gesamte Aufgabe erlangt werden kann.

Teilweise muss in den Aufgaben nachts gearbeitet werden. Wie während des Rockkonzerts, auf dem sich Tausende Anhänger einer Band vergnügen. Der Spieler muss sich zeitgleich durch eine Hindernisstrecke von falsch parkenden Autos, weiteren Sattelschleppern und Gegenständen bahnen. Kurz vor dem Ziel muss zurückgesetzt werden, um den eigenen Auflieger abzuholen und anschließend fehlerfrei durchs Ziel zu rauschen. Danach ist Feierabend und der Spieler kann sich der letzten Zugabe der Band widmen. Passend wäre hier „We are the Champions“ von Queen.

Passend auch für das getestete Lenkrad, das seine Aufgabe erfüllt hat. Es wirkt für die schwierigen

Passagen wie geschaffen, wenn man feinfühlig mit Gas und Bremse spielt, um den Lkw samt Auflieger um die Hindernisse herum zu lancieren versucht. Gleichzeitig spielt man mit dem Schaltknüppel, um in den richtigen Gang zu schalten.

Er hätte von der Konstruktion her etwas näher an das Lenkrad gekonnt, man muss ungewöhnlich weit nach vorne greifen. Die Benutzung des „kleinen“ Schaltknüppels, ob links oder rechts montiert, erhöht aber deutlich das Spielvergnügen. Blind greift man diesen und er suggeriert dem Spieler auf dem „hohen Bock“ zu sitzen, dem Fahrersitz des Truckers.

André Rogalla

Infobox

Systemanforderungen

- Windows: XP(SP3)/Vista/7
- Prozessor: mind. 2,4 GHz
- Grafikkarte: 3D mit 256 MB RAM
- Arbeitsspeicher: 2 GB
- Festplattenspeicherplatz: 5 GB
- Soundkarte: DirectX 9.0c
- Laufwerk: DVD-ROM
- Info: www.randomedia.de

**Saitek und Cessna - Ihre Partner für
hochentwickelte Pro Flight Produkte**



**CESSNA®
YOKE SYSTEM**

YOKE FEATURE SET

- Exakter Nachbau eines Cessna 172 Yoke
- Realistischer Wendekreis - 90 Grad links und rechts vom Zentrum
- Hochqualitativer Stahlschaft
- Leichte Erreichbarkeit der Flight Sim Kontrollen



CESSNA RUDDER PEDALS

RUDDER PEDAL FEATURE SET

- Realistisches Cessna 172 Pedal Design
- Unabhängige linke und rechte Bremsachse
- Einstellbare Dämpfung der Ruderachse
- Fußplatten inklusive



CESSNA TRIM WHEEL

TRIM WHEEL FEATURE SET

- Realistisches Cessna Trim Wheel Design
- 9 ganze Umdrehungen
- Tischklemme inklusive

CLOSER TO REALITY™ //

Offizielle Cessna Lizenz

madcatz.com

Cessna emblems, logos, and body designs are trademarks of Textron Innovations Inc. and are used under license by Mad Catz Interactive, Inc.

©2013 Mad Catz, Inc. Mad Catz, Saitek, and the Mad Catz and Saitek logos are trademarks or registered trademarks of Mad Catz Interactive, Inc., its subsidiaries and affiliates. All rights reserved. Product features, appearance and specifications may be subject to change without notice.

Saitek®



SAITEK.COM



Kamchatka - The Lost World & Su-26

Auf Erkundungstour im Flight Simulator X

Für viele wird der Begriff Kamchatka relativ unbekannt sein. Da es Kamchatka auch als Add-on für Flight Simulator X gibt, nehmen wir dies zum Anlass für einen „Ausflug“ in Geografie und Geschichte, sowie die standesgemäßen Kombination dieser fernöstlichen Szenerie mit dem russischen Sportflugzeug Su-26 auf einem Checkflug.

„Kamchatka - The Lost World“, ist das Erstlingswerk des russischen Entwicklerstudios „RU Scenery's Design Team“. Vielen wird Kamtschatka noch ein Begriff aus dem Brettspiel „Risiko“ sein, denn von dort fielen die Truppen aus Amerika ein.

Kamtschatka ist eine Halbinsel im ostasiatischen Teil Russlands. Von der Fläche her ist die Halbinsel knapp größer als Deutschland, dafür ist sie aber relativ dünn bevölkert. Kamtschatka liegt in der Nähe zweier tektonischer Platten und weist daher eine recht hohe vulkanische Aktivität auf. Die Vulkanregion in Kamtschatka ist größtenteils als Naturpark ausgewiesen und wurde 1996 von der UNESCO zum Weltnaturerbe erklärt.

Der Flughafen der Region Kamtschatka ist der Yelizovo Airport, der über eine 3400m lange Landebahn verfügt. Sie ist lang genug für eine Ilyushin Il-96 oder Boeing 747.

Seit Anfang 2012 befindet sich der Flughafen Yelizovo in massiven Umbaumaßnahmen. Unter ande-

rem wird die Landebahn 16R/34L verbreitert und das Terminal wird modernisiert. Der Fortschritt des Umbaus wird in kommenden Updates kontinuierlich nachgeliefert.

Der Flughafen kann im Flight Simulator X unter der Bezeichnung Yelizovo Airport - ICAO-Code UHPP gefunden werden.

Features Kamchatka im Flight Simulator X

- Detaillierte Darstellung des Flughafens
- Alle Gebäude und Flughafeneinrichtungen vom zivilen Teil
- Fotoreale Texturen an Gebäuden, Fahrzeugen etc.
- Saisonale Texturen
- Neue Landklassen für den südlichen Teil von Kamtschatka
- Fotorealistisches Terrain mit AutoGen
- Eigens erstellte Modelle für Bäume und Vegetation
- Handbuch in Englisch, Deutsch und Russisch

Für die Anwendung des Szenerie Add-ons ist zu bemerken, dass aufgrund der Erweiterung dieses Gebiets im FS-X mit neuen aufwendigen Objekten und Texturen die Performance des FS-X um ca. 27% absinken kann.

Auf unserem Testrechner mit AMD Phenom II X2 555 CPU, 8 GB Ram und einer ATI Radeon HD



5700 fiel die Framerate gegenüber der FS-X Standard-Szenerie und mittleren bis hohen Grafikeinstellungen von durchschnittlich 90 FPS auf 66 FPS nach Installation der neuen Szenerie.

Diese Werte beziehen die mitgetestete Su-26 ein, welche ebenfalls mehr Polygone und aufwendigere Texturen besitzt, als die Standard FS-X Flugzeuge. Alles in allem ist der Performance Verlust im Vergleich zum Erhalt an realistischem Terrain in Verbindung mit einem aufwendigen Flugzeug auf einem PC-System der Mittelklasse völlig im akzeptablen Bereich.

Geografie und Geschichte

Die Kamtschatkahalbinsel wurde im Jahre 1697 von Kosaken auf ihren Streifzügen im Osten Russlands entdeckt. Da es dort sehr viele Zobel gab, wurde das Gebiet kurz darauf von Russland annektiert. Die Kamtschatkahalbinsel ist erst seit 1990 für Touristen zugänglich. Über 50 Jahre lang war sie militärisches Sperrgebiet. Selbst wenn Sowjetbürger nach Kamtschatka reisen oder dort leben wollten, brauchten sie eine Sondergenehmigung. Heute leben etwa 380.000 Menschen auf Kamtschatka. Die Halbinsel ist nur sehr dünn besiedelt. Etwa 65 Prozent der Einwohner leben in der größten Stadt Petropawlowsk-Kamtschatski, welche die Hauptstadt der Region Kamtschatka und wirtschaftliches Zentrum der Halbinsel ist.

Eine der Hauptattraktion auf Kamtschatka ist das Tal der Geysire mit etwa 90 Geysiren. Es wurde von der UNESCO zum Welterbe erklärt. Heiße Wasserfontänen steigen bis zu 40 Meter Höhe und ihre Dampfschwaden teilweise mehr als 200 Meter. Im Juni 2007 wurden durch einen Erdbeben Teile des UNESCO-Welterbes zerstört. Das Gebiet ist seitdem gesperrt.

Aufgrund von 30 aktiven Vulkanen in einem relativ kleinen Gebiet, im weltweiten Maßstab besonders hoher Vulkandichte, gilt Kamtschatka als das „Land der Vulkane“. Der Vulkan Mutnowski speist heiße Quellen, die bis zu 500 m lange Schneetunnel erzeugen, und liefert dazu Wärme für ein kleines Geothermiekraftwerk.

Standesgemäßes Fluggerät zur Szenerie

Um die Szenerie mit einem passenden Flugzeug zu erkunden, haben wir die *ALABEO Sukhoi Su-26* gewählt.

Features der Su-26 im Flight Simulator X

- Blanko-Texture zum Erstellen eigener Bemalungen, 5 Bemalungen inklusive
- Spezielle Raucheffekte
- Reales Flugmodell
- Hochwertiges 3D-Modell, Texturen und Sounds
- PDF mit detaillierten Kunstflugmanövern

Die Sport- und Kunstflugmaschine Suchoi Su-26 „hängt“ mit ihrer Leitung förmlich am Motor und kann mit ihrer Wendigkeit sogar die Belastbarkeit des Piloten überschreiten. Eine echte Herausforderung, auch im Flugsimulator! ▶



Vom Flughafen Yelizovo ▶ aus gestartet erwarten den virtuellen Kunstflug-Piloten ein riesiges Areal für Entdeckungsflüge und eine endlos weite Areal für alle möglichen Flugmanöver. Hier kann man sich mit der Su-26 richtig austoben, ohne auf Flugverkehr achten zu müssen!



Detailliertes Cockpit der Suchoi Su-26 mit allen Funktionen für den Flight Simulator X umgesetzt. Obwohl die Su-26 als Sport- und Kunstflugzeug entwickelt und gebaut wurde, ist Sicht nach vorne durch das Instrumentenbrett relativ eingeschränkt. ▶





Die Suchoi Su-26 ist ein sowjetisches einsitziges Sportflugzeug des Konstruktionsbüros Suchoi. Der Erstflug fand am 30. Juni 1984 statt. Mit der Su-26 wurde 1986 die World Aerobatics Championships Mannschaftswertung der Männer und Frauen gewonnen. Die Su-26 kann mit bis zu +12g und -10g belastet werden und überschreitet damit die Belastbarkeit des Piloten.

In der virtuellen Welt des FS-X passt die Su-26 hervorragend zu der Kamchatka-Szenerie. Durch das Add-on ist dieses Gebiet optisch sehr schön aufgewertet worden. Das Terrain ist extrem weitläufig und bietet mit markanten Landmarken eine riesige Arena für den Renn- und Kunstflug. Der 4750 Meter hohe Vulkan Kljutschewskaja Sopka lädt zum Testen der Steigfähigkeit der Su-26 ein. Die Maschine klettert dem Gipfel entgegen, hängt förmlich am Motor. Erst auf Gipfelhöhe, wo die Luft dünner wird, treten Strömungsabrisse auf. Da fängt der Spaß mit diesem Flieger erst richtig an, denn dafür ist sie geschaffen. Mit dem Saitek Cyborg F.L.Y. 5 Stick und etwas Übung bekommt man die Su-26 aus jeder Lage wieder in den Griff!

Kamchatka, Su-26 & Cyborg F.L.Y 5 ist eine Kombination mit hohem Begeisterungsfaktor und eine Empfehlung für alle Kunstflugpiloten mit Vorliebe für das Außergewöhnliche!

Frank Möllenhof



Saitek Cyborg F.L.Y. 5 Stick:

optimales Steuergerät für die Kunstflugmaschine Su-26

Infobox

Systemanforderungen

- Windows: XP /Vista/ 7/ 8
- Flight Simulator X/ Prepar3D
- Prozessor: 2,66 GHz Dual Core
- Grafikkarte: 3D mit 512 MB Ram
- Arbeitsspeicher: 2 GB
- 1 GB Festplattenspeicherplatz
- Festplattenplatz: 3,5 GB
- Info: www.aerosoft.de



Cities in Motion 2

Frei nach Chaplin: Modern Times

Cities in Motion 2 ist seit Mitte April als Download oder Box verfügbar. Zunächst einmal die wichtigsten Änderungen im Überblick. Es sind endlich Depots ins Spiel aufgenommen worden, die für eine Linieneröffnung zwingend notwendig sind. Fahrpläne sind diesmal ein wichtiger Faktor zur optimalen Lenkung der Fahrzeugflotte und des wirtschaftlichen Transports der Fahrgäste von A nach B. Der gewünschte Tag- und Nachtzyklus, der ja durch das Einführen der Fahrpläne nötig wurde, ist integriert. Auf den großen Karten können Linien mit realistischer Länge von 20 und mehr Kilometer betrieben werden. Diese jetzt integrierten Neuerungen bestätigen, dass die Entwickler auf die Wünsche ihrer Kunden, vor allem aus den Foren, eingegangen sind.

Auf der anderen Seite wurden beliebte Besonderheiten in CIM 1 aus dem Spiel genommen, weil die Spielidee, die hinter „CIM 2-Modern Times“ steckt, offensichtlich eine ganz andere ist. So ist die historische Entwicklung der verschiedenen Verkehrsmittel und Fahrzeuge nicht mehr enthalten. Auch die liebevoll gestalteten Gebäude aus dem ersten Teil sind etwas Neuem, einem homogenen Baustil nach amerikanischem Vorbild gewichen. Es fehlt der imposante Sackbahnhof, einschließlich des Eisenbahnverkehrs, der ein bedeutender Anziehungspunkt für Fahrgäste und ein Zentrum des Umstiegs für die Cims darstellte.

Eine Linie eröffnen

Ist eines der zentralen Aktivitäten in CIM 2, und damit ideal, das Spiel ein wenig kennenzulernen. Fünf verschiedene Arten von Verkehrsmitteln stehen zur Auswahl wie Bus, O-Bus, Tram, U-Bahn und Wassertaxi. Das Baumenü erlaubt Haltestellen, Schienen und Oberleitung (für O-Busse, die Tram bekommt immer noch keine spendiert) auf der Karte zu platzieren, und eben ein Depot, das die Basis einer oder mehrerer Linien ist. Wollen wir eine O-Bus-Linie errichten, brauchen wir also das Depot, die Haltestellen und die erforderliche Fahrleitung.

Auf das „Bulldozer-Symbol“ klickt man, um falsch gesetzte Haltestellen zu entfernen. Neu in CIM 2 ist, dass ganze Straßenzüge für den ÖPNV abgerissen und mithilfe des Baumenüs in anderer, besserer Form neu aufgebaut werden können. Im Transportfenster können neue Linien, Depots und Fahrzeuge verwaltet werden. Man klickt die gewünschten Haltestellen in der Reihenfolge an, in der sie angefahren werden sollen. Dabei muss das Depot immer Ausgangs- und Endpunkt sein, und wie eine Haltestelle behandelt werden.

Das Depot

Im Depotfenster können Fahrzeuge gekauft, verwaltet und in bestimmten Abständen repariert werden, doch nur wenn sie bei einer gewissen



Überkapazität im Depot verbleiben. Wenn die Reparatur erfolgt, wird dies durch die steigende Prozentzahl des Fahrzeugzustands angezeigt. Die Anzahl der Fahrzeuge im Depot und der Fahrplan der Linie entscheiden über die Taktdichte innerhalb von 24 Stunden im Laufe der gesamten Woche. Ein Bestätigen „Linie eröffnen“ ist nicht mehr erforderlich, da die Fahrzeuge, nachdem sie für ein Depot gekauft wurden, gemäß des Fahrplans ausrücken.

Der Fahrplan

Einer der bevorzugtesten Wünsche in den Foren für den Nachfolger von CIM 1 war die Umsetzung eines Fahrplans, der jetzt in Form mehrerer Vorlagen für verschiedene Tageszeitenabschnitte, wie Nacht- und Berufsverkehr oder für die Tagescharakteristika beispielsweise, Werktags, Samstags, Wochenende vorliegt. Mit der Start- und Endzeit in Kombination mit der Taktung können für jeden dieser Fahrplanabschnitte die Abfahrtszeiten in 5-Minutenschritten schnell an den jeweiligen Haltestellen festgelegt werden. Wir können den „Feierabendverkehr“ anklicken, ihn mit der Start- und Endzeit ausweiten oder die Spanne zeitlich einschränken. Diese Art der Umsetzung überzeugt in CIM 2. Für den Fahrplan sollte man sich Zeit lassen, um individuell je nach Linie richtig zu entscheiden. Es kann auch entschieden werden, ob für eine Linie mit geringen Fahrgastaufkommen solche

Fahrzeuge im Depot ausrücken, die wenig Plätze aufweisen. Ist der Fahrzeugbestand im Depot zu klein, rücken auch andere Typen aus, denn die Versorgung hat Vorrang.

Die Transportzonen und das Baumenü

Ein wichtiger Teil des Baumenüs ist das Definieren der Transportzonen für die Fahrpreise. Die genaue Festlegung des Tarifsystems erfolgt mit einem „Airbrush“ nach dem Prinzip eines einfachen Malprogramms. Die unterschiedlichen Zonen werden mit verschiedenen Farben festgelegt. Über das Baumenü können nun die kompletten Verkehrswege auf der Karte umgestaltet und ergänzt werden. Tram und U-Bahn können wie in CIM 1 nicht kombiniert werden, was beabsichtigt und nicht mehr nötig ist. Für kurzzeitige Überland-, hoch- oder unterirdische Strecken zur Überwindung von Verkehrshindernissen, kann die Straßenbahn U-Bahn-Gleise verwenden. Mit dieser Möglichkeit kann ein U-Straßenbahnnetz im Stile der U-Stadtbahnen in Ballungszentren der europäischen Großstädte aufgebaut werden, inklusive unterirdischer Stationen.

Ebenso ist es kein Problem, Wendeschleifen für Verstärkerlinien in bestehende Netze zu integrieren. Extrem viele Verkehrswegevarianten stehen zum Bau zur Verfügung. Von der einspurigen Straße über die Einbahnstraße bis hin zu Sonderformen für den ÖPNV wie die Straßen mit Busspuren.

Detaillierter Einblick in ►
 eine der Straßenschluch-
 ten einer Stadt in CIM
 2. Links Einkaufs- mit
 Parkhaus sind bunt und
 funktionell dem Vorbild
 entnommen. Die Ampeln
 wechseln in ihren Inter-
 vallen von Rot auf Grün.
 Sogar das Ampelmänn-
 chen ist gut zu erkennen.



Eine abbiegende Tram, ►
 die sogar ihren Blinker
 setzt, befindet sich zur-
 zeit in den Außenbezir-
 ken. Im Hintergrund ist
 die City zu sehen, mit
 ihren Hochhäusern auf
 teurem Baugrund.



In den Nachtstunden ►
 wird es, wie es sich für
 eine Großstadt gehört,
 selten dunkel. Zum Vor-
 teil des Spielers, der
 bezüglich des Aufbaus
 seines Verkehrsbetriebs,
 nicht im Dunkeln tappen
 muss.



Die Statistik und Wirtschaftsaspekte

Die Preisgestaltung und das damit in Verbindung stehende Tarifsysteem wurden vertieft. Es gibt die Möglichkeit für die Verkehrstypen und Tarifzonen den Einzelpreis und Preis für eine Monatskarte festzulegen. Die Werbung wurde vollkommen weggelassen. Hier hätte man auch im Hinblick auf die verbesserte Grafik dem Spieler die Möglichkeit an die Hand geben können, Fahrzeuge der Verkehrsbetriebe optional mit Werbeflächen ausstatten zu können, um daraus Einnahmen zu erzielen und Fahrzeugvarianten zu besitzen. Da im Grundspiel sehr wenige Fahrzeuge zur Auswahl vorhanden sind, wäre dies eine sinnvolle Option gewesen.

Die Info- und Statistikfenster sind untereinander so verlinkt, dass der Spieler in Sekunden bestimmte Abhängigkeiten herausfinden, ein Depot und deren Fahrzeuge überprüfen, oder Fahrgäste im Hinblick auf ihr Verhalten beobachten kann. Apropos Fahrgäste: Die Gesichter und die Bewegungen der Fahrgäste sind detailliert wiedergegeben, und lange Wartezeiten werden bei ihnen mit sportlichen Dehnübungen überbrückt.

Hoffen auf neue Garnituren

Als Erweiterung für CIM 2 wären ein paar neue Garnituren seitens der Entwickler angemessen. Bis jetzt sind für jeden Verkehrstyp zwei bis drei Garnituren von klein, mittel bis groß vorhanden. Das bringt zu wenig Abwechslung und lässt den spielenden Verkehrsminister nicht gerade um Entscheidungen ringen. Enttäuschend sind die Karten der Kampagnen und des Sandboxspiels, die keine Spur von Identität aufweisen. Aber durch den mitgelieferten Editor lassen sich Karten selbst erstellen oder bei www.citiesinmotion.net herunterladen. So zum Beispiel eine Ruhrgebietskarte, die sehr zu empfehlen ist.

Das Beeinflussen der Fahrzeugfolge durch Depot und Fahrplan gefällt mir sehr, ein großes Plus an Realismus. Hier hat der Spieler ein Werkzeug an der Hand, das es ihm ermöglicht die Fahrzeugfolge auf die Wünsche der Fahrgäste abzustimmen. Die Kameraführung ist gelungen, man kann sich frei durch die Karte bewegen, und selten stört ein Hindernis die einnehmende Sicht auf die wuselnde Stadt in Bewegung.

André Rogalla

Großenbrode Kai

NEU

Erleben Sie den historischen Fährbahnhof als steuerbare Modellbahnanlage auf Ihrem PC

eep eisenbahn.exe professional

TREND REDAKTIONS- UND VERLAGSGESELLSCHAFT MBH · PEARL-STRASSE 1-3 · D-79426 BUGGINGEN GERMANY

So urteilt die Presse zur EEP-Reihe



„...unglaublich realistisch“

Train Sim Magazin zu EEP 7 07 - 2010



„Sehr gut“

Getestet wurde EEP8 11 - 2011



„Tolle 3D-Grafik, sehr empfehlenswert“

Getestet wurde EEP8 11 - 2011



Weitere Infos und eine Vielzahl von Anlagen & Modellen finden Sie unter

www.eepshopping.de

Impressum

SIMULATOR WORLD

Fachzeitschrift für PC-Simulationen

Homepage: www.simulatorworld.de

Herausgeber:

ALBO medien GmbH
Lindberghring 12
33142 Büren

Deutschland

Tel. +49 (0) 29 55 – 76 03 37
Fax: +49 (0) 29 55 – 76 03 33

Handelsregister: B 9728
Steuernummer: 339 5801 0442
FA Paderborn

Geschäftsführung: Eva Löffler
email: kontakt@albo-medien.de

Anschrift der Redaktion:

ALBO medien GmbH
Simulator World

Lindberghring 12
33142 Büren

Deutschland
email: redaktion@albo-medien.de

Chefredakteur:
Frank Möllenhof (V.i.S.d.P.)
email: moellenhof@simulatorworld.de

Mitarbeiter dieser Ausgabe: André Rogalla und
James Woodcock.

Es gilt die Anzeigenpreisliste von 2013

Copyright: © ALBO medien GmbH

Alle Rechte, insbesondere der Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie der Einspeisung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, zur Verwertung von Teilen der Fachzeitschrift oder im Ganzen sind vorbehalten. Alle im Heft verwandten Logos und Schutzmarken sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

VORSCHAU EDITION 7/13



▲ OMSI Add-On Wien - Der Hochflurbus LU 200



▲ Rescue 2013 - Helden des Alltags



▲ Eurofighter für Flight Simulator X

TRAIN SIM MAGAZIN

Fachzeitschrift für Bahnsimulation

„Jetzt das Train Sim Magazin abonnieren und kräftig sparen!“



SPECIAL für Neuabonnenten:

Beim Abschluss eines Jahresabonnements erhalten Sie 50% Rabatt auf das Add-on Köln-Düsseldorf oder den Train Simulator 2013!

Das TRAIN SIM MAGAZIN ist im Abo und direkt beim Verlag unter www.albo-medien.de versandkostenfrei erhältlich.

Telefonische Bestellung: 029 55 – 760 337

Bestellung per Fax: 029 55 – 760 333

Preis für das Abo plus

TS2013 oder Köln-Düsseldorf

Deutschland:	45,00 €
Österreich:	49,90 €
Schweiz:	59,90 €

Abo (6 Ausgaben)

Deutschland:	29,90 €
Österreich:	34,90 €
Schweiz:	44,90 €

Mini-Abo (3 Ausgaben)

Deutschland:	15,00 €
Österreich:	17,50 €
Schweiz:	22,50 €

Foto: © Stihl024, www.fotolia.de

Ja!