

Simulator WORLD



Eisenbahn X

Nachfolger von Eisenbahn.exe

Landwirtschafts-Simulator

Für Konsole PS3 und Xbox 360

OMSI - Der Omnibussimulator

Hamburg - Tag&Nacht Add-on

SAITEK X52 Pro

Flight Control System



Landwirtschafts-Simulator



S. 12

SAITEK Pro Flight



S. 10

Eisenbahn X



S. 22

OMSI - Der Omnibussimulator



S. 27

Editorial 03

Simulator-News 04

Impressum/ Vorschau 30

HARDWARE

X52 Pro Flight Control System 10

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR

Für Konsole PSS3 und Xbox 360 12

SIMULATION-GAMES

Rail Nation - Eisenbahn Strategie 19

EISENBAHN-SIMULATION

Train Simulator 2013 - Metronom ME 143 17

Eisenbahn X- Nachfolger von Eisenbahn.exe 22

BUS & LKW - SIMULATION

OMSI - Hamburg Tag&Nacht Add-on 27

Simulator WORLD Edition 10

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

In dieser Ausgabe von Simulator WORLD stellen wir die erweiterte Version von Landwirtschafts-Simulator vor, welche zuerst für die Konsolen PS3 und Xbox 360 erhältlich ist. Die PC-Version erscheint im Oktober als Titanium-Version und Add-on für LS13.

Eisenbahn X - der Nachfolger von EEP 9.0 - erscheint ebenfalls im 4. Quartal 2013 und wir haben in dieser Ausgabe von Simulator WORLD bereits eine ausführliche Preview über die neuen Features dieser Eisenbahn-Simulation.

Abgerundet wird diese Ausgabe mit dem neuen OMSI Add-on Hamburg Tag&Nacht. Der erfolgreiche Omnibus-Simulator geht in Kürze mit OMSI 2 in die nächste Runde!



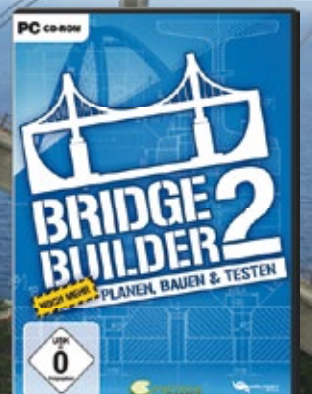
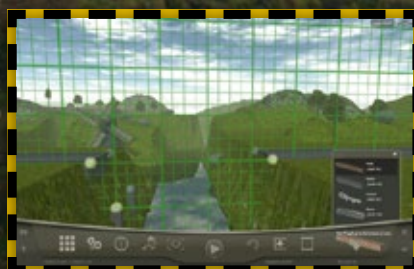
Frank Möllenhof
Chefredakteur Simulator WORLD
moellenhof@simulatorworld.de

**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



aeroflyFS für iOS

Die Flugsimulator-App „aeroflyFS“ ist in einer neuen Update-Version für iPad2, iPad3, iPad 4 und iPad Mini im AppStore erhältlich.

Mit der zweiten Version ziehen ab sofort viele neue und detaillierte Flugplätze in die Basisversion mit ihren 8 extrem detaillierten Flugzeugen ein. Unter den neuen und komplett in 3D nachgebildeten Flugplätzen sind Zürich, Bern und St. Gallen - Altenrhein die Highlights. Alle Gebäude, das Vorfeld und die Runways sind extrem detailliert. Unter den Sportflugplätzen sind Grenchen und Alpnach ab sofort mit von der Partie. Ebenfalls neu sind 8 neue animierte Flugzeuge, die direkt aus dem aeroflyFS einzeln als In-App oder alle 8 neuen Flugzeuge als Bundle dazugekauft werden können. Die von IKARUS/IPACS animierten Flugzeuge kommen mit ausgebauten Cockpits, animierten Instrumenten, animiertem Sound und realistischen Oberflächenreflexionen. Ihrem Konzept treu geblieben sind die Entwickler in Bezug auf eine intuitive Bedienung, der Flugzeugsteuerung über das Kippen des iPads bzw. per Touchfeld, und die hohen Ansprüche an die Flugphysik.

Fliegen Sie mit Hilfe der animierten Instrumente durch die Landschaft der kompletten Schweiz. Orientieren Sie sich mit Hilfe des Kompass und behalten Sie für korrekte Fluglage den künstlichen Horizont, den Fahrtmesser und auch den Höhenmesser im Auge. Richtungspfeile im virtuellen Cockpit weisen den Weg zum nächsten Flugplatz und auf der interaktiven Landkarte können Sie unter mehr als 30 Flugplätzen Ihren Startplatz wählen; ebenso wie jeden beliebigen Punkt auf der Karte. Für die Gamer unter den iPad-Piloten stehen ein Arcade-Modus mit Verfolgeransicht und eine frei bestimmbare Außenperspektive zur Verfügung. Die Karriere vom An-



fänger zum erfahrenen Piloten begleiten 40 Achievements (Herausforderungen), mit denen man sich in Bestenlisten mit anderen Usern messen kann.

Mehr Infos unter: www.aeroflyFS.com



„Stadtbahn Simulator Düsseldorf“ - Die Fahrerkabine der Stadtbahn-B80 D

Mitte November wird der „Stadtbahn-Simulator Düsseldorf“ erscheinen, der die realgetreue Fahrt mit der Linie U78 in Düsseldorf ermöglicht.

Im Mittelpunkt des Simulators steht natürlich die Steuerung und Bedienung der Stadtbahn B 80 D, die zwischen Ende der 70er bis Ende der 80er Jahre gebaut wurde und in vielen deutschen Städten nach wie vor zuverlässig im Einsatz ist. Um schon einmal einen Eindruck der Stadtbahn zu geben, gibt es bei Simuwelt Screenshots der Führerkabine der B80 D.

Das voll funktionsfähige Amaturenbrett wird per Tastatur oder Maus bedient und alle Abläufe und Bedienelemente sind hoch realistisch abgebildet! Somit können sich die eingefleischten Simulations-Fans unter euch freuen, denn der Stadtbahn-Simulator hat keinen Arcade-Charakter sondern richtet sich an Bahn-Begeisterte die Simulationen für ihr technisches Detailreichtum schätzen.

Der im Lieferumfang des Simulators inbegriffene Modding-Editor wird es sowohl Anfängern wie auch Profis ermöglichen das Streckennetz weiter auszubauen und Umgebungsobjekte hinzuzufügen.

Mehr Infos finden Sie unter: www.simuwelt.de



Die beliebte Phantasieroute für den TS 2013 - realistischer denn je!



Im Köblitzer Bergland 3

www.train-world.de

**DOWNLOAD
JETZT
ERHÄLTlich!**



Train Simulator 2014

Der Train Simulator geht in die vierte Runde und das besser denn je! Kultige Routen auf der ganzen Welt, Geschwindigkeiten von bis zu 300 Kilometern pro Stunde, alles ist möglich. Ein neuer Karrieremodus steigert die Spielfreude aller Simulations-Fans!

Der führende Hersteller von Eisenbahnsimulationen RailSimulator.com, kommt mit der neuen Version des Train Simulators, dem TS 2014. Zahlreiche Highlights lassen diesen Simulator zu einen besonderen Erlebnis werden.

Ob die Erhöhung der Geschwindigkeiten, verblüffend realistische Grafiken oder die Erweiterungsmöglichkeiten mit einer Vielzahl an Zügen und Originalrouten aus der ganzen Welt – die Verbesserungen werden nicht nur Eisenbahnfreunde begeistern. Der Spieler wählt selbst, ob er den Zug steuert oder neue Routen kreiert und Landschaften an sich vorbeiziehen sieht. Besonders innovativ ist der neue Karrieremodus, der viele Möglichkeiten bietet, sich mit erfolgreichen Fahrten Punkte und andere Belohnungen zu verdienen.

Mit dem TS 2014 ist es noch einfacher, auf den Zug aufzuspringen und eine Karriere als Lokführer zu beginnen, denn die Benutzeroberfläche ist noch einmal anwenderfreundlicher gestaltet als beim TS 2013. Weitere grafische Verbesserungen des Updates sind unter anderem detailliertere Entfernungen, neue Kamerasysteme und Scheinwerfereffekte. Sie machen den Train Simulator 2014 zur bisher realistischsten Zugsimulation.



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



London Underground

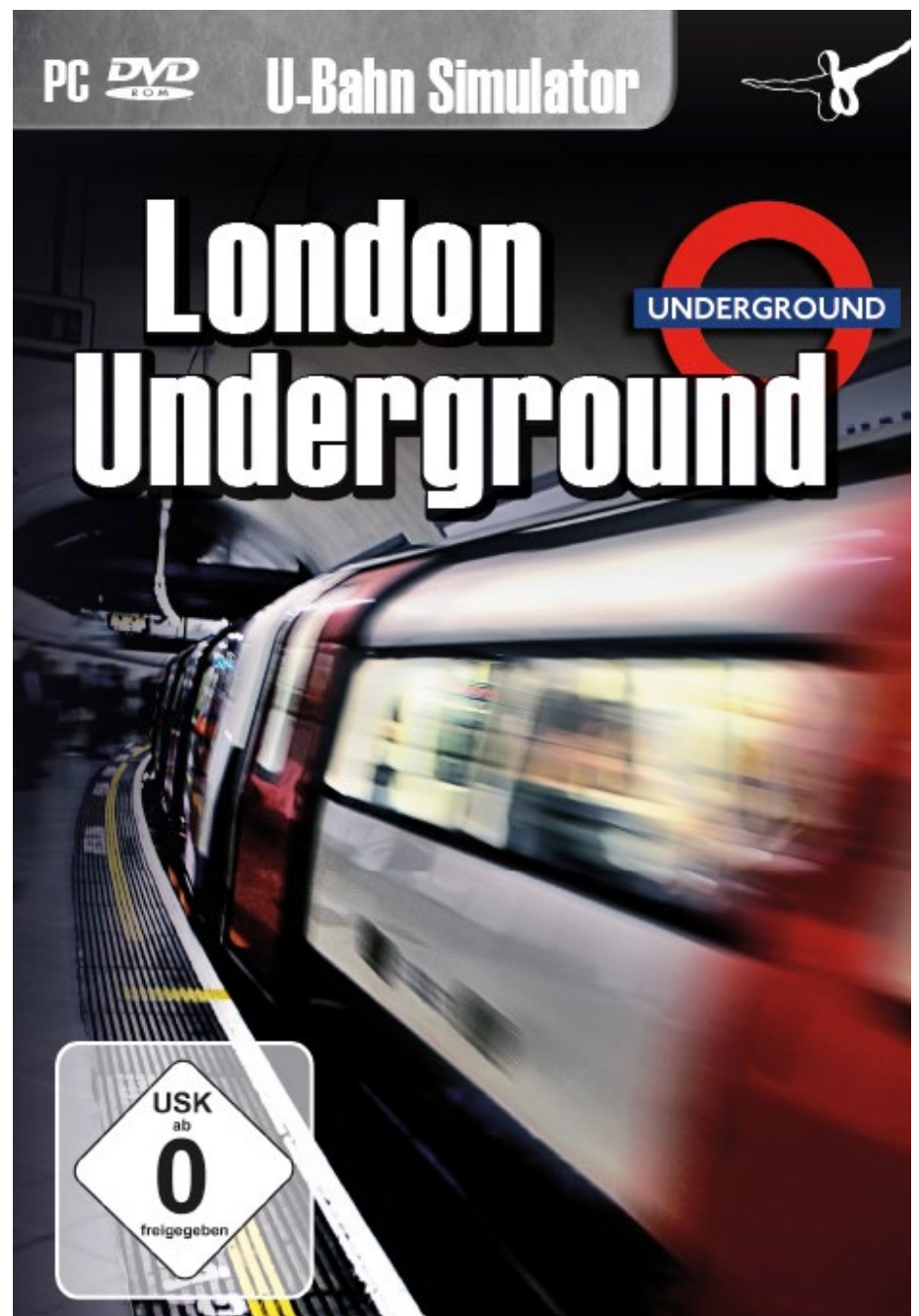
Mit World of Subways erscheint eine Serie mit den interessantesten U-Bahn Strecken der Welt für den PC. Nach New York und Berlin folgt jetzt mit Vol.3 der Londoner Underground.

Enthalten ist die gesamte Circle Line in ihrem aktuellen Verlauf einschließlich des im Dezember 2009 neu eröffneten Abschnittes nach Hammersmith. Damit bietet die Strecke auf einer Länge von 27km mit 35 Stationen viele Stunden Spielspaß und interessante Aufgaben.

Die Circle Line ist eine U-Bahn-Linie der London Underground, die um das Stadtzentrum von London herumführt. Die Circle Line wurde erstmals 1949 als solche bezeichnet, erschien allerdings bereits 1947 auf dem Liniennetzplan. Sie war nicht als separate Linie gebaut worden, sondern entstand aus einzelnen Strecken der Metropolitan Line und der District Line. Nur zwei kurze Abschnitte werden allein von der Circle Line befahren, nämlich die beiden Verbindungskurven zwischen den Stationen High Street Kensington und Gloucester Road sowie zwischen Aldgate und Tower Hill.

Die eigens entwickelte Fahrphysik basiert auf realen Werten, wie sie auch bei Trainingssimulatoren verwendet werden. Das Fahr- und Bremsverhalten der Züge wird so originalgetreu wiedergegeben und vermittelt das Gefühl, tatsächlich einen Zug der Londoner Underground zu steuern.

Gegenüber den ersten beiden Produkten dieser Serie wurde in Vol. 3 eine neue 3D-Engine verwendet. Der Simulator basiert jetzt auf der Vision-Engine von Trinigy. Dadurch wurde es möglich, wesentlich verbesserte Beleuchtungs- und 3DEffekte zu nutzen. Gleichzeitig konnten Laufstabilität und die Leistungsfähigkeit der 3D-Engine dadurch verbessert werden.



Weitere Infos unter: www.simulation4u.de



Landwirtschafts-Simulator

TITANIUM EDITION

**BRANDNEUE INHALTE:
AMERIKANISCHES SZENARIO
+ NEUE FAHRZEUGE**



MANAGE DEINEN EIGENEN HOF!



NUTZVIEHHALTUNG



ÜBER 100 AUTHENTISCHE FAHRZEUGE

Ab 02.10.2013 im Handel erhältlich.

OMSI 2

Auf geht's in eine neue Runde. Erleben Sie die Omnibus-Simulation ganz neu mit dem OMSI 2 und starten Sie eine Erkundungsfahrt durch Spandau.

OMSI 2 ist die Fortsetzung des bekannten und ausgezeichneten Omnibus – Simulator „OMSI - Der Omnibussimulator“. OMSI 2 bietet Ihnen nicht nur die bekannten Strecken und Busse aus OMSI, sondern auch noch viele spannende Neuerungen.

Erleben Sie mit OMSI 2 den ersten Gelenkbus der OMSI Geschichte, den MAN NG272. Erkunden Sie mit ihm die neue Omnibuslinie 5 vom U-Bahnhof Ruhleben bis zur Nervenlinik Spandau mit insgesamt 12 km Fahrtstrecke.

Mit der neuen Chronologiefunktion entdecken Sie nicht nur Spandau im Jahr 1986, sondern erleben Sie gleich den ganzen Wandel Spandaus von 1986 bis 1994. Lassen Sie sich also von dem Charme der 80er und 90er Jahren verzaubern und erleben Sie die Nachwendezeit in Spandau als Busfahrer eines Doppeldeckers oder Gelenkbusses.

Weitere Infos unter: www.omnibussimulator.de



NEW **eep**
eisenbahn.exe professional

EISENBAHN X
Aufbau- und Steuerungssimulation

Beinhaltet die neueste
ICE 3-Baureihe (BR 407)

**Die ganze Welt der
Eisenbahn am PC:
Planen, Bauen,
Steuern!**

Erscheint Ende Oktober!

Entdecken Sie die Welt der Eisenbahn: www.eep.eu



Saitek X52 Pro Flight Control System

Das X52 Pro gilt als das weltweit fortschrittlichste Flugsteuerungs-System. Ausgestattet mit programmierbaren Bedienelementen, die realitätsnah nach dem Vorbild militärischer und ziviler Luftfahrt konstruiert wurden, kann das X52 Pro vollständig angepasst werden und maximiert die Interaktion mit Flugsimulatoren.

Das X52 Pro ist schon seit einigen Jahren auf dem Markt und für die Flugsteuerung am PC ein technisches High-End Gerät sowie ein ergonomisches und optisches Highlight.

X52Pro Features

- Präziser Zentrierungsmechanismus, kontaktfreie Technologie an X- und Y-Achse und 2fache Steuerungsfeder zur Reduzierung des Achsenspielraums dienen zur Verbesserung von Kontrolle und Haltbarkeit
- 2-Stufen Abzugshebel aus Metall und 2 Hauptknöpfe aus einer Position erreichbar
- 4 Feuerknöpfe einschließlich Raketen-Abschussknopf mit Schutzkappe
- Leicht zugänglicher Pinkie Switch aus Metall mit Shift-Funktionalität zur Verdoppelung der programmierbaren Kommandos
- Zwei 8-Wege Coolie Hats (einer als Rundumblickschalter vordefiniert)
- Drehgriff
- 3-stufiger Drehschalter zur Moduswahl mit LED Anzeige
- 3 gefederte Gehäusetasten für bis zu 6 programmierbare Flugkommandos

- Handauflage in 5 verschiedenen Positionen verstellbar – für jede Handgröße
- Grüne LEDs und einstellbare Helligkeit

Das X52 Pro mit Airbus X & Flight Simulator X

Als Referenz zum Test des X 52 Pro haben wir den [Airbus X Extended](#) eingesetzt. Da der Airbus bekanntlich auch mit einem Stick gesteuert wird, ist die Kombination des X52 Pro mit dem Airbus X relativ authentisch. Über die SST Software von Saitek, welche zum Konfigurieren und Programmieren des X52 Pro benutzt wird, haben wir eine Konfiguration von Saitek für den FS-X geladen und es konnte hiermit ohne weitere Anpassung sofort losgehen.

Der Airbus X lässt sich mit dem X52 Pro hervorragend steuern. Um die komplexe Steuerung des Airbus X optimal über das X52 Pro ausführen zu können, sollte man einige Schalter und Regler individuell anpassen und belegen. Mit dem Drehgriff des Sticks kann die Rudersteuerung gut ausgeführt werden. Es sind daher nicht unbedingt zusätzliche Fußpedale notwendig. Das X52 Pro ist zusammen mit dem Airbus X eine perfekte Kombination für die anspruchsvolle Flugsimulation, bei der das X52 Pro alle seine Vorzüge und Möglichkeiten einbringen kann.

Frank Möllenhof



X52 Pro - Flightstick

◀ Leuchtende Knöpfe und Display – ideal in gedämmerter Umgebung. Gummierte Griffe und ergonomisches Design für hohen Komfort und ermüdungsfreies Spielen. Detailgetreues Design und hohe Haltbarkeit durch vielzählige Metallelemente. Flugzeuge in Flight Simulator X lassen sich fast vollständig mit dem X52 Pro bedienen, ohne zur Tastatur oder Maus greifen zu müssen. Selbst eine Maus-Funktion/Taste ist im X52 Pro Schubregler integriert.



X52 Pro - Schubregler

◀ Fortgeschrittene Programmierfunktionen durch die Saitek Smart Technology (SST) Software. Erweiterte Spielmöglichkeiten durch das Multifunktionsdisplay. Mit Flight Simulator X zeigt das MFD des X52 Pro die Radio Stack Einstellungen des Flugzeugs an, können direkt über die Schalter und Regler des Schubreglers eingestellt werden. Dazu gehören:

- Com 1 and Nav 1
- Com 2 and Nav 2
- ADF
- DME
- Transponder
- Autopilot



Landwirtschafts-Simulator

Jetzt auch für Konsole XBOX360 & PS3

Der Landwirtschafts-Simulator, ein echtes Publishing-Phänomen, brachte die Videospiele-Branche mit seiner jüngsten Version für PC und Mac, die innerhalb der letzten 12 Monate mit mehr als einer Million verkauften Einheiten zu einem waschechten internationalen Bestseller wurde, zum Staunen. Bei Release schoss der Landwirtschafts-Simulator in über einem Dutzend Länder direkt an die Spitze der Verkaufscharts, wurde zu einem äußerst beliebten Internet-Download und damit zu einer völlig neuen Referenz in der Videospielelandschaft.

Dieser einzigartigen Landwirtschafts-Simulation des Schweizer Entwicklerstudios Giants Software gelang es, durch die detailgetreue Darstellung landwirtschaftlicher Tätigkeiten sowie des Lebens auf einem Bauernhof ein breites Publikum zu begeistern.

Entgegen der landläufigen Meinung ist das Spielerpektrum dieser Simulation sehr weit gefasst: Junge Spieler werden von der Zugänglichkeit und dem Sandbox-Charakter des Spiels angezogen, während Fans landwirtschaftlicher Maschinen sich an dem riesigen Fuhrpark an Fahrzeugen und Maschinen bekannter Hersteller erfreuen können, die hier detailgetreu nachgebildet wurden. Spieler, die nur gelegentlich in den Landwirtschafts-Simulator eintauchen, haben oft zuvor Tage mit populären Games verbracht, welche ihnen auf facebook oder Mobilgeräten eine ähnlich ausgerichtete Spielerfahrung bieten.

Auch für erfahrene Spieler besitzt der Landwirtschafts-Simulator einen unwiderstehlichen Reiz – so ist die Simulation einer der meist gespielten und heruntergeladenen Titel auf Plattformen wie beispielsweise Steam, welche dafür bekannt sind, leidenschaftliche PC-Spieler aus aller Welt zusammen zu bringen.

Nun sind auch die Besitzer der Konsolen PlayStation®3 und Xbox 360® endlich an der Reihe, mit einer brandneuen, extra für Heimkonsolen entwickelten Version des Landwirtschafts-Simulator in die Arbeitskleidung eines Farmers zu schlüpfen und vielfältige, völlig neue Spielinhalte zu entdecken!

Der Landwirtschafts-Simulator auf PS3 und XBOX360

Im Landwirtschafts-Simulator auf PlayStation®3 und Xbox 360® stellt sich der Spieler den Herausforderungen eines Landwirts des 21. Jahrhunderts.

Von der Nutztierhaltung, dem Ackerbau, über das Verkaufen der so gewonnen Erzeugnisse bis hin zum Fahren und Bedienen von Fahrzeugen und landwirtschaftlichen Gerätschaften, ist der Spieler aufgefordert, seinen Hof in einer gigantischen offenen Spielwelt inklusive einer neuen US-amerikanisch inspirierten Karte selbst zu managen und immer weiter auszubauen. Der Landwirtschafts-Simulator begeistert mit einer großen Auswahl an insgesamt 100 Fahrzeugen und Maschinen, die dem Spieler erlau-



ben, seinen Ertrag zu vergrößern und den Erfolg seines Hofes weiter anzukurbeln. Diese Fahrzeugflotte enthält auch einige Geräte, die erstmals im Landwirtschafts-Simulator zu sehen und bedienen sind, wie die Case IH Axial-Flow Mähdrescher, den Case Magnum 340 Traktor und viele weitere!

Alle Tätigkeiten dieser authentischen Landwirtschafts-Simulation wurden originalgetreu nachempfunden – vom Bestellen der Felder bis zum Verkauf der Erträge und von der Nutztierhaltung bis zur Auslieferung der frischen Erzeugnisse.

Während des Spielverlaufs sollten virtuelle Bauern ihr so generiertes Einkommen clever verwalten und in den Ausbau des Hofes investieren: in den Kauf besserer und effizienterer Maschinen, den Zukauf und die Bestellung neuer Felder und das Anwerben von qualifizierten Hilfskräften, die ihm auf dem Hof zur Hand gehen. Floriert der Bauernhof erst einmal, kann der Spieler sogar neue Gebäude und Anlagen errichten, um seine Produktionsmöglichkeiten zu erweitern.

Völlig neue Spielumgebung

Der Landwirtschafts-Simulator für Konsole bietet den Fans eine immense Open-World-Spielumgebung. Ein völlig neues US-amerikanisches Setting wurde der - den Spielern aus der PC-Version des Landwirtschafts-Simulator bereits bekannten – europäischen

Karte hinzugefügt, was das Spielareal der Simulation nun verdoppelt.

Von typisch amerikanischen Farmen inspiriert, ermöglicht dieses neue monumentale Terrain den Hobby-Landwirten einen vollständigen Szenenwechsel mit neuen Örtlichkeiten sowie unverbrauchten Entwicklungsmöglichkeiten für ihren Hof und noch extensiveren Feldern, welche auch den größten landwirtschaftlichen Geräten des Spiels mehr als nur gerecht werden.

Die beeindruckenden American Quadtrac und Steiger 600 Traktoren von Case IH oder der kolossale Maxtron Mähdrescher aus dem Hause Grimme werden sich beispielsweise auf den riesigen Ackerflächen dieser einzigartigen, weitläufigen Umgebung wie zu Hause fühlen.

Eine riesige Anzahl an landwirtschaftlichen Gerätschaften und Fahrzeuge

Eines der beliebtesten Features des Landwirtschafts-Simulator ist sicherlich sein großer Fuhrpark an Fahrzeugen und Maschinen, welche der Spieler bedienen und zum Bewirtschaften seines Hofes nutzen kann.

Lizenzen international bekannter Hersteller (u.a. Case IH, Deutz-Fahr, Lamborghini, Same, Horsch, Grimme und Amazone) erlauben es den Fans, eine

Für die europäische Landwirtschaft ein etwas ungewöhnliches Bild: US-Trucks auf den Feldern bei der Getreiderente im Einsatz.



Der Konsolenumsetzung des Landwirtschafts-Simulators wurden neue Fahrzeuge hinzugefügt, um das Angebot an Maschinen zu erweitern.



Ein völlig neues US-amerikanisches Setting wurde der - den Spielern aus der PC-Version des Landwirtschafts-Simulator bereits bekannten – europäischen Karte hinzugefügt, was das Spielareal der Simulation nun verdoppelt.





riesige Anzahl an authentischen Fahrzeugen und Geräten im Spiel zu bedienen, welche den Originalen bis zur letzten Mutter und Schraube detailgetreu nachgebildet wurden.

Der Konsolenumsetzung des Landwirtschafts-Simulators wurden neue Fahrzeuge hinzugefügt, um das Angebot an gigantischen Maschinen wie beispielsweise den Case IH Axial-Flow Mähdreschern oder dem Magnum 340 Traktor zu erweitern. Diese Sammlung an hochmodernen landwirtschaftlichen Geräten wird es dem Spieler ermöglichen, seine Aufgaben noch effizienter zu bewältigen ... besonders auf der neuen, noch größeren Karte!

Das Spiel beinhaltet insgesamt 100 Fahrzeuge und verschiedene Geräte, die bis ins kleinste Detail nachmodelliert wurden und mit denen der Spieler nach realem Vorbild säen, düngen, mähen, ernten und die so gewonnen Feldfrüchte abtransportieren kann – und damit seinen landwirtschaftlichen Betrieb zum Florieren bringt!



Infobox

- Entwickler: Giants Software
- Publisher: Focus Home Interactive
- Distributor: Astragon
- Website: www.landwirtschafts-simulator.de
- Release: 05.09.2013
- Plattformen: PS3, XBOX 360
- Altersfreigaben: USK 0, PEGI 3

A world of simulation.



Explore an endless world



www.simmarket.com





Metronom ME 146

Add-on für Train Simulator 2013

Die unverkennbare Metronom ME 146 ist ein großartiges Add-On für Train Simulator Spieler, die Ihre deutsche Reisezug Sammlung erweitern möchten. Dieses Add-On enthält passende Doppelstockwagen und fahrbare Steuerwagen.

Die ME 146, die von Bombardier zwischen 2004 und 2011 gebaut wurde, gehört zu der Familie Traxx der Elektrolokomotiven und wurde von der Gesellschaft als 146.2s eingestuft. Das Design der Lokomotive basierte auf dem der BR 185, die von der Deutschen Bahn betrieben wurde.

Metronom führt private Personenverkehr Dienste von Hamburg Hauptbahnhof in Richtung Nord-Deutschland aus. Personenexpresszüge werden mit ‚ME‘ gekennzeichnet, während Regionaldienste mit „MER“ (Metronom Regional) markiert werden. Dank seiner Höchstgeschwindigkeit von 160 km/h (99 Stundenmeilen) ist die ME 146 ideal, um Personenexpress Dienste auszuführen.

Die ME 146 für Train Simulator ist in auffälliger blauer und gelber Metronom Lackierung erhältlich und verfügt über Besonderheiten, wie die AFB Automatische Fahr- und Bemssteuerung, SIFA Sicherheitsfahr-schaltung, PZB und LZB Signalisierungssysteme und Passagieransicht. Ebenfalls enthalten sind passende Bombardier Doppelstockwagen und fahrbare Steuerwagen für Wendezugbetriebe.

Die Lokomotive ist außerdem Quick Drive kompatibel, sodass Sie die Metronom ME 146 auf jeder quick drive aktivierten Strecke für Train Simulator, wie zum Beispiel die Strecken auf Steam, fahren können. Es sind außerdem Szenarien speziell für die Hamburg-Hanover Strecke enthalten (Die Hamburg-Hanover Strecke ist separat erhältlich und zum Spielen dieser Szenarien erforderlich).

Der Metronom im Train Simulator 2013

Dieses Add-on ist optisch wie technisch rund um gelungen und eine besondere Empfehlung für all jene, die gerne mit modernen Zügen den Personenferndienst nachvollziehen wollen. Dazu ist der Metronom für den Train Simulator technisch bestens ausgestattet. Die Steuerung der Lok kann aus dem Führerstand und dem Steuerwagen inklusive AFB, SIFA, PZB und LZB Funktionen erfolgen. Damit wird ein hoher Anspruch der Bedienung einer Lok im Simulator ermöglicht. Für Anfänger und Einsteiger gibt es ein sehr gutes Tutorial-Szenario, welches die grundlegende Steuerung der Lok sowie die Signale erklärt. Weitere hilfreiche Informationen sowie Beschreibung der Sicherungssysteme sind im Handbuch beschrieben.

Das Metronom Add-on Paket ist direkt über Steam oder www.railsimulator.com erhältlich.

Frank Möllenhof

Der Führerstand des Metronom ME 146 ist voll ausgestattet mit Fahr- und Sicherungssystemen AFB (Automatische Fahr- und Bremssteuerung), SIFA (Sicherheitsfahrschaltung), PZB (Punktförmige Zugbeeinflussung) und LZB (Linienzugbeeinflussung) für anspruchsvolles Fahren im Train Simulator 2013.



Die Inneneinrichtung der Doppelstockwagen ist authentisch und qualitativ sehr hochwertig modelliert. So kann man die Fahrt auch aus der Fahrgastsicht genießen.



Hier der Steuerwagen des Metronom. Folgenden Fahrzeuge sind in dem ME146-Pack enthalten: ME146 Lokomotive, Doppelstock-Steuerwagen mit 1. und 2. Klasse Abteilen, Doppelstock-Reisezugwagen mit 1. und 2. Klasse Abteilen, Doppelstock-Reisezugwagen mit 2. Klasse und Fahrrad Abteil und Doppelstock-Reisezugwagen mit 2. Klasse Abteil.





Rail Nation Eisenbahn-Strategie

Bei Rail Nation haben jetzt alle interessierten Strategiespieler und Eisenbahnfreunde die Chance, ein eigenes Eisenbahnunternehmen zu gründen, für einträgliche Transporte zu sorgen und sich in Gesellschaften zusammenzuschließen, um am Ende als Einzelspieler oder in der Gemeinschaft den Sieg davon zu tragen.

Da Bewegung im Eisenbahngeschäft alles ist, steht eine dynamische Landschaftskarte mit 3D-Zugmodellen bei Rail Nation im Zentrum des Geschehens. Für jeden neuen digitalen Eisenbahn-Tycoon gilt es, dort das persönliche Ansehen und Vermögen und das Prestige seiner Gesellschaft im direkten Wettstreit mit anderen Unternehmern zu mehren. Alle Berechnungen der Zugrouten und Warenpreise erfolgen dabei in Echtzeit. Effiziente Strecken müssen geplant und umfassende Fahrpläne für den Transport von insgesamt 48 verschiedenen Gütern entwickelt werden. So kann dank steigender Gewinne ein wachsender Fuhrpark aus insgesamt 36 unterschiedlichen Dampf-, Diesel- oder Elektrolokomotiven und 48 Waggonarten aufgebaut werden. Im Spielverlauf können mehr und mehr Städte bedient und die Herausforderungen großer Lieferwettbewerbe gegen andere Spieler angenommen werden. Exklusive Lizenzen sorgen für zusätzliche Einnahmen. Durch gezielte Warenlieferungen in die Städte lässt sich auch deren Entwicklung nachhaltig beeinflussen. Auch die Infrastruktur des eigenen Bahnhofs darf nicht vernachlässigt werden. Dank der Möglichkeit, eine

Gesellschaft zu gründen und interessierte Freunde, Mitstreiter oder vielleicht sogar harte Konkurrenten unter einem Dach zu vereinen, legt Rail Nation großen Wert auf ein kooperatives Spielerlebnis. Gemeinsam können u.a. wichtige Persönlichkeiten für Privilegien im Spiel verpflichtet werden. Insgesamt spielen auf einem Server mehrere Tausende Spieler mit- und gegeneinander. Rail Nation bietet durch komfortable Bedienbarkeit und ein umfassendes Tutorial einen einfachen Einstieg in Lokschuppen, Forschungslabor, Schienen- oder Bahnhofshallen und viele andere Gebäude können ausgebaut werden. Rail Nation bietet durch komfortable Bedienbarkeit und ein umfassendes Tutorial einen einfachen Einstieg in das Thema, ohne dabei auf fortgeschrittene Optionen für große Strategen zu verzichten. Es ist auf eine Spieldauer von 3 – 4 Monaten pro Runde angelegt. Eine Spielrunde besteht dabei aus sechs zeitlich aufeinander aufbauenden Eisenbahn-Epochen und einem darauf folgenden Endspiel, in dem die Spieler ihre gewachsenen Unternehmen im ultimativen Wettstreit gegeneinander antreten lassen.

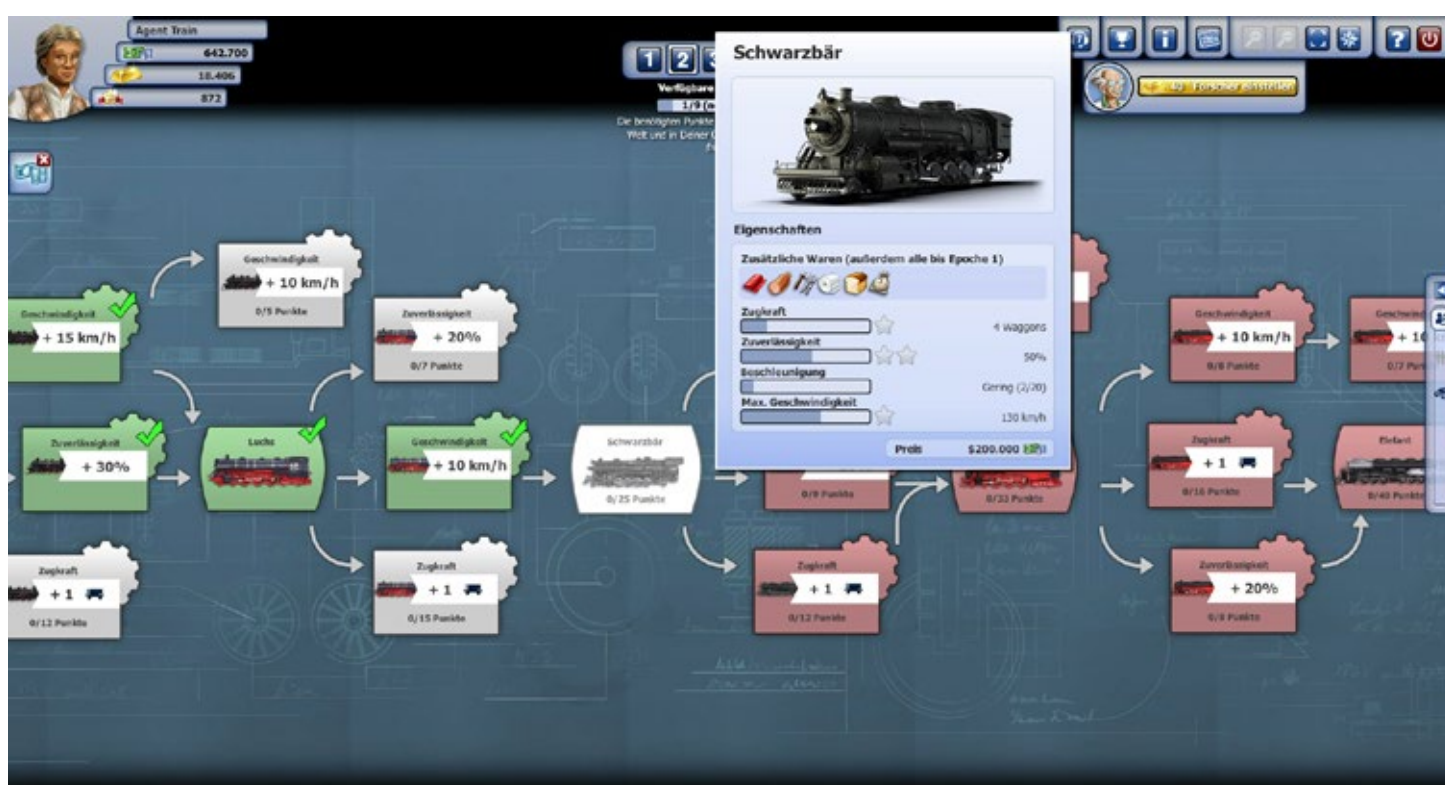
Rail Nation lässt sich kostenlos in alle gängigen Browsern spielen. Premiumkunden kommen für wenige Euro pro Monat zusätzlich in den Genuss verschiedener Annehmlichkeiten, mit denen sie ihre Loks noch effizienter bauen und einsetzen können.

Sie finden das Browserspiel unter:
www.railnation.de

Auf der Karte kann der Spieler seine Zugrouten verfolgen und Städte und Betriebe beliefern.



Neue Technologien müssen möglichst schnell erforscht werden um während einer Epoche die Nase vorne zu haben.



Lokschuppen, Forschungslabor, Schienen- oder Bahnhofshallen und viele andere Gebäude können ausgebaut werden.



SAITEK.COM



EISENBAHN X

Viel mehr als eine neue EEP-Version

Eisenbahn.exe feiert in diesem Jahr ein Jubiläum! Vor exakt 15 Jahren legten Marc Horstmann und Thorsten Lensing als Software Untergrund die erste Eisenbahn.exe-Version vor. Man konnte damals nicht ahnen, dass damit ein Kultprogramm entstand, von dessen unterschiedlichen Ausgaben im Laufe der Jahre mehr als eine Million Exemplare verkauft wurden. Maßgeblichen Anteil daran hatte ganz ohne Zweifel der Trendverlag, der den Gründern das Programm 2005 abkaufte und zusammen mit dem erfahrenen Programmiererteam von Soft Pro Jahr um Jahr bis hin zu EEP 9 optimierte.

Im Frühjahr 2012 entschloss sich Trend das Erfinder-Duo wieder an Bord zu holen, um das Programm mit viel Leidenschaft, reichlich Know-how und neuen Ideen entscheidend weiterzuentwickeln. Wenn man sich das Ergebnis anschaut, muss man sagen: Es hat sich gelohnt!

Der Sprung ist so groß, dass die Entwickler EEP 10 in Eisenbahn X umbauten und damit eine neue Reihe begründen möchten, die sie als NEW EEP bezeichnen. Neben den echten Neuerungen wie kinematisch animierten Figuren, steuerbaren Führerständen, einer Stellpultsteuerung für Bahnhöfe besticht Eisenbahn X vor allem durch

die neue benutzerfreundliche und ästhetisch gelungene Bedienoberfläche, die viele Funktionen intuitiv in Szene setzt. Nehmen wir allein den neu gestalteten 2D-Plan, der die Anlagendraufsicht in eine

kunstvolle und zugleich übersichtliche Zeichnung verwandelt, wie sie der versierte Modellbahner aus Hochglanzmagazinen kennt. Erstmals ist in EEP nun klar ersichtlich, wie das detaillierte Fahrwegesystem aus Schienen, Straßen, Luft- und Wasserwegen angeordnet ist und wo sich welches Objekt befindet. Auch inhaltlich hat sich bei der Anlagengestaltung einiges getan. So ermöglicht die verbesserte Landschaftsdarstellung mit 3D-Texturen nun auch weniger erfahrenen Anlagenbauern schneller und leichter fulminante Szenarien inklusive dynamischem Wetter mit Nebel, Regen, Blitz und Donner und automatischen Tag-/Nachtwechsel zu erstellen.

Wir wissen, für den echten Eisenbahner ist das alles Schnickschnack und deshalb bietet der Aufbausimulator ja auch ein leistungsstarkes Signalsystem, frei editierbare Fahrpläne und eine große Auswahl an detailgetreuen Fahrzeugen. Ein besonderes Highlight von Eisenbahn X stellt dabei der neue ICE 3 der Baureihe 407 dar. Obwohl es ihn im regulären Bahnverkehr der DB noch gar nicht gibt, kann man ihn in Eisenbahn X bereits aufgleisen und durch die eigene Anlage steuern. Doch damit nicht genug, denn in der Expertversion ist dies - wie schon erwähnt - erstmalig sogar als Lokführer möglich.

Zwei der angesprochenen neuen Features wollen wir hier etwas genauer vorstellen: Das Omega-Feature, also die beweglichen Figuren, und die animierten Führerstände.



Endlich: Das Ende der Einsamkeit

Die Generierung von Menschenmassen, welche die Anlage beleben, kann als echter Meilenstein in der Entwicklung von EEP betrachtet werden.

Zwar bietet Eisenbahn X auch animierte Menschen in der seit EEP 9 für Tiere bewährten Technik; also über die Editoren einsetzbare animierte Grüppchen, oder entlang von Fahrstraßen bewegte Figuren, doch wird so etwas im Falle von Menschen auf Dauer eintönig und vorhersehbar. Also hat sich Marc Horstmann entschlossen, das Ganze als editierbares Feature zu entwerfen und mit einem eigenen Editor im Planfenster auszustatten.

Eine - nennen wir sie mal - ‚Masse‘ wird als Element in der Anlage eingesetzt; es stehen dann eine Reihe von Kontrollelementen zur Verfügung, welche das Verhalten dieser Masse beeinflussen. Zunächst einmal eine Quelle, welche die sogenannten Omegas produziert - Marc nennt sie nicht Menschen, denn das sind sie nicht: „es sind dumme, hirnlos in ihr Verderben rennende künstliche Figuren“. Diese Quelle jedenfalls ist konfigurierbar. Man kann die maximale Anzahl von Omegas, die Produktionsrate und einige andere Werte festlegen.

Von hier aus produziert die Quelle nach den Vorgaben des Anlagenbauers ihre Omegas und hört damit auf, sobald die maximale Anzahl erreicht ist. Die

Omegas balgen sich ein bisschen und verteilen sich schließlich friedlich über ein gewisses Areal.

Um die Sache interessanter zu gestalten, können Felder erzeugt werden, welche die Omegas in Bewegung setzen. Sie sind dann bestrebt, etwa einem Repulsor auszuweichen oder werden von einem Attraktor angezogen. Schließlich gibt es Senken: gerät ein Omega in den Einflussbereich solch einer Senke, wird er in ihr Zentrum gezogen und schmerzlos eliminiert; was der Quelle Gelegenheit gibt den Omega zu recyceln.

Und das ist der Kreislauf: Omegas werden von Quellen erzeugt, bewegen sich dann getrieben von Feldern über die Anlage und werden von Senken vernichtet. Natürlich findet dieses Verschwinden und Auferstehen am besten irgendwo in Gebäuden, unter dem Terrain oder in Fahrzeugen statt, damit der Betrachter es nicht bemerkt. Um nun das Ganze mit dem Eisenbahnverkehr abstimmen zu können, lassen sich die Kontrollelemente über Kontaktpunkte ansteuern.

Damit kann ein einfahrender Zug eine Masse von Omegas auslösen, die etwa aussteigt und in einem Bahnhofsgebäude verschwindet. Eine andere Masse wird auf gleiche Weise aktiviert und stürmt parallel dazu die Waggonen. In dieser Hinsicht sind die Unterschiede zwischen Menschen und Omegas dann eher gering.

In der Welt von Eisenbahn X gibt es auch abseits der Gleiswege Aktivitäten wie Strassenverkehr mit Bussen und PKWs.



Neu in Eisenbahn X sind interaktive 3D-Führerstände für verschiedene Loktypen. Damit können die Anlangen jetzt auch aus der Lokführerperspektive befahren und genutzt werden.



Auch klassische E-Lokomotiven wie die der Baureihe 110 sowie viele andere Dampf-, Diesel- und E-Loks sind in Eisenbahn X vorhanden.





Interaktive Führerstände in Eisenbahn X Expert

Auch im Hinblick auf die Steuerung von Zügen beschreitet Eisenbahn X als New EEP neue Wege, indem man Lokomotiven und Triebwagen aktiv fahren kann. Hierzu begibt man sich wie in einem Fahrsimulator ins „Cockpit“ der Lok und nimmt den Platz des Lokführers ein. Man hat nun alle relevanten Steuerelemente vor sich, welche über den Mauszeiger ausgewählt und über das Bewegen der Maus in die gewünschte Stellung gebracht werden können. Je nach Loktyp sind verschiedene Steuerelemente wie z.B. Lokbremse, Zugbremse, Fahrtrichtungsschalter oder Fahrstufenregler ansteuerbar.

Weiter können z.B. der Not-Aus-Schalter, das Spitzenlicht, das Signalhorn und die Scheibenwischer aus dem Führerstand betätigt werden. Bei Dampflokbauereihen können interaktiv zusätzlich der Steuerungsausleger, der Regler, die Zylinderentwässerung und die Feuertür angesteuert werden. Ebenso ist es möglich, die Kupplungszustände per Kippschalter zu regeln.

Somit kann z.B. ein Kupplungsvorgang der in Eisenbahn X mitgelieferten, brandneuen ICE-Baureihe 407 vollautomatisch aus der Lokführerkabine erfolgen. Natürlich dürfen bei interaktiven Führerständen auch die Anzeigeelemente nicht fehlen, die dem Lokführer wichtige Fahrt- und Antriebszustände vermitteln.

So sind die Geschwindigkeitsanzeige und je nach Loktyp der Drehzahlmesser, Druckmesser, Volt- und Amperemeter animiert und zeigen je nach Fahrt-, Beschleunigungs- oder Bremsvorgang entsprechenden Werte an. Abgerundet werden die Führerstände durch detailgetreu nachempfundene Kabinen, bei denen neben Ausstattungsdetails je nach Baureihe z.B. auch die Sonnenschutzrollos per Mausklick angesteuert werden können.

In der Expert-Version von EisenbahnX werden standardmäßig bereits vier verschiedene Führerstände mitgeliefert. Diese umfassen die neueste ICE-Generation der Baureihe 407, die Diesellokbaureihe 132/232 „Ludmilla“, die klassische E-Lokbaureihe E10/BR110 und die Dampflokbauereihe 18.

Mit dem neuen Key-Feature der interaktiven Führerstände werden im guten alten Eisenbahn.exe nun also auch Lokführerträume wahr. In der nächsten Ausgabe des Train Sim Magazin werden wir in die Finale Release-Version von Eisenbahn X einsteigen und auf dem Führerstandssitz platz nehmen, um vom Arbeitsplatz des Lok- und Triebfahrzeugführers Personen- und Güterzüge durch die Eisenbahnwelten zu steuern!

Eisenbahn X wird ab Mitte November im Handel und direkt unter www.eepshopping.de erhältlich sein.



Laminar
Research



MEHR DETAILS. MEHR POWER. MEHR REALITÄT.

XPLANE 10

GLOBAL



NEUE VERSION:

64 BIT
OPTIMIZED

www.aerosoft.de



OMSI - Der Omnibussimulator Hamburg - Tag & Nacht

„Hamburg - Tag & Nacht“ ist eine Erweiterung für „OMSI - Der Omnibussimulator“ für den PC. Enthalten sind die Hamburger Buslinien 109 und 688 mit 12m-Stadtbussen der 1990er-Jahre in verschiedenen Varianten der Verkehrsbetriebe. Auf einer Streckenlänge von insgesamt 15 km (Fahrzeit über 100 Min.) können Sie als Busfahrer zahlreiche Sehenswürdigkeiten wie Rathausmarkt, Hauptbahnhof, Michel und die Reeperbahn im Nachtbus entdecken.

Das Fahrplansystem und sämtliche technische Details des Busses wurden an die Hamburger Verhältnisse angepasst. Vollendet wird das realistische Fahrgefühl mit Originalsounds, Fototexturen, Haltestellenansagen, neuen Fahrscheinen, Fahrgastsprüchen, zeitgemäßer Euro-Währung, modernen KI-Fahrzeugen, vielen Lackierungsvarianten und Lizenzen der Verkehrsbetriebe.

Die Linien

Im OMSI-Hamburg gibt es zwei fahrbare Linien: 109 und 688. Die 109 (Hauptbahnhof <> U Alsterdorf) verkehrt täglich zwischen ca. 4 und 1 Uhr und wird von der HOCHBAHN (ehem. HHA / Hamburger Hochbahn) betrieben. Die 688, betrieben von der PVG Schenefeld (mittlerweile Tochtergesellschaft der VHH), ist seit 2006 in Betrieb und verkehrt in den Nächten von Fr auf Sa und Sa auf So zwischen ca. 19 und 4 Uhr.

Die Linie 109 nahm 1976 nach Abschaffung der Straßenbahnlinie 9 ihren Betrieb auf. Liniennummer und -weg blieben weitestgehend unverändert. Allerdings wird die Linie inzwischen nicht mehr bis zum Flughafen Fuhlsbüttel geführt, sondern endet nun an der U-Bahn Alsterdorf. Hauptsächlich fahren hier Gelenkbusse (seit 1983); allerdings treffen Sie auch immer wieder Solobusse. Im Spiel wurden aus technischen Gründen nur die 12m-Solobusse umgesetzt.

Betrieben wurde die Linie bis 2011 von den Betriebshöfen Mesterkamp und Wendemuthstraße. Wochentags finden Sie hier 14 Umläufe gleichzeitig, am Wochenende sind es ein paar weniger. Die Fahrten gehen zur Hauptverkehrszeit vom Hauptbahnhof bis Alsterdorf, morgens und nachts teilweise nur bis Rathausmarkt oder Winterhude Markt. Eine Fahrt kann zur Hauptverkehrszeit bis zu 36 Minuten dauern.

Wenn Sie sich in Hamburg noch nicht so gut auskennen, schalten Sie einfach die Route Helper ein (gelber Pfeil in der Menüleiste). Die Fahrt von Hauptbahnhof nach Alsterdorf stadtauswärts startet am Hauptbahnhof auf der großen Straßenbrücke über die Eisenbahn, da dort der Pausenplatz dieser Linie ist. Fahren Sie in die zweite Einfahrt rechts auf den ZOB; ganz am anderen Ende beginnt die Linie. In Alsterdorf warten Sie mittig auf dem rechten gepflasterten Bushaltestreifen und setzen nach der Pause einfach eine Wagenlänge vor.



Welche Sehenswürdigkeiten können Sie auf dieser Linie begutachten? Hauptbahnhof, Mönckebergstraße, Rathausmarkt, Binnenalster, Alsterfleet, Jungfernstieg, Hotel Vier Jahreszeiten, Gänsemarkt, Stephansplatz, Alte Postdirektion, Planten un Blumen, Dammtor, Moorweide, St. Johanniskirche Pöselndorf, wechselnde Einbahnstraße Sierichstraße, Winterhude Markt, Polizeipräsidium Alsterdorf.

Welche Stadtteile werden Sie durchfahren? Hamburg-Altstadt, Neustadt, Rotherbaum, Harvestehude, Winterhude, Alsterdorf.

688

Die Nachtbuslinie verkehrt nur in den Nächten von Fr–Sa und Sa–So zwischen 19 und 4 Uhr. In der Realität verkehrt sie seit 2006 und auch tatsächlich nur zwischen 1 und 4 Uhr; dies wurde jedoch zugunsten des Gameplays etwas abgeändert. Die Takte und Fahrzeiten sind allerdings die gleichen. Da diese Linie nur 16 Minuten Fahrzeit und relativ dünne Takte hat, reicht hier ein Umlauf pro Tag aus. Betrieben von der PVG Schenefeld, fuhren hier hauptsächlich 12m-Solobusse der Jahrgänge 1994–2001. Im OMSI steht Ihnen dazu der Jahrgang 1994 zur Verfügung.

Wenn Sie sich in Hamburg noch nicht so gut auskennen, schalten Sie einfach die Route Helper ein. Die Fahrt von Rathausmarkt beginnt an der Seite des Rathausplatzes, da hier der Pausenplatz der Linie liegt. Umrunden Sie das große mittlere Gebäude

durch die beiden Einbahnstraßen und nehmen Sie an der kürzeren Bushaltestelle Richtung Jungfernstieg die Fahrgäste auf. Am Gänsemarkt teilt sich der Linienweg von der 109 und führt schräg links auf den Valentinskamp. Interessant wird es dann, wenn sich der Linienweg zwischen Millerntorplatz und Bf. Altona teilt, sodass Sie je nach Fahrtrichtung durch unterschiedliche Straßen fahren. Dies hängt hauptsächlich mit den vielen Einbahnstraßen in St. Pauli zusammen.

In Altona warten Sie einfach auf der linken Seite des Busbahnhofs. Wenn die Pause vorbei ist, ziehen Sie auf die rechte Seite (beim Fernbahnhof/Taxistand) und nehmen die Fahrgäste auf. Auf dem Weg stadteinwärts fahren Sie dann über die Reeperbahn und treffen am Millerntorplatz wieder mit dem anderen Linienweg Ri. Altona zusammen.

Welche Sehenswürdigkeiten können Sie auf dieser Linie begutachten? Rathausmarkt, Binnenalster, Alsterfleet, Jungfernstieg, Hotel Vier Jahreszeiten, Gänsemarkt, Musikhalle (jetzt Laeishalle), Brahms-Kontorhaus, Justizforum Sievekingplatz (Gerichte), Planten un Blumen, Handwerkskammer, Millerntorplatz, Heiligengeistfeld (Dom), Einbahnstraßen von St. Pauli (Simon-von-Utrecht-Str., Talstr., Hein-Hoyer-Str.), Große Bergstraße, Bf. Altona, Reeperbahn, Davidwache, Spielbudenplatz.

Welche Stadtteile werden Sie durchfahren? Neustadt, St. Pauli, Altona-Altstadt.

Feuer in einer der Industrieanlagen, ein gefährlicher Einsatz steht bevor. ►



Mit dem Einsatzfahrzeug vor Ort. Funktionen, Geräte und Ausrüstung können über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand aktiviert werden. ►



Spietersicht beim Löschein-satz eines Dachstuhlbrand. ►





Die Fahrzeuge

Hamburger Stadtbus 12m (HHA)

In den Jahren 1993 (Wagenr. 13xx) und 1994 (Wagenr. 14xx) wurden bei der HOCHBAHN u.a. 71 Niederflerbusse mit 12 m Länge und 2 Türen beschafft. 5 davon wurden auch als Fahrschulwagen eingesetzt. Die Ausstattung war weitestgehend identisch mit den Beschaffungen der anderen Verkehrsbetriebe in diesen Jahren.

Ein Drehzahlmesser wurde in diesen Jahrgängen nicht verbaut, aber der typische zusätzliche Zündschlüssel. Entgegen der verbreiteten Meinung hatten diese Fahrzeuge nicht 4-, sondern 5-Gang-Getriebe mit fester Wandlerüberbrückung ab dem 3. Gang. Der mechanische TIM-Drucker wurde Ende der 90er gegen den digitalen EFAD ausgewechselt. Dazu kam nach der Jahrtausendwende die Einführung des Digitalfunks und GPS zur automatischen Linienwegssteuerung.

Im Laufe der Jahre wurden noch einige Details aus technischen und betrieblichen Gründen verändert. Die grünen Karopolster wurden gegen rot-blaue Graffitipolster getauscht, die elektrische Rollstuhlrampe wurde wegen Störanfälligkeit auf Klapprampe zurückgerüstet und das Fahrgast-informationssystem wurde mit einer zweizeiligen Haltestellenanzeige im Innenraum und automatischen Ansagen aufgewertet.

Die originale und spätere Ausstattungsvariante sind im Simulator in den Baujahren ,93 und ,94 dargestellt; in der Realität fand die Umrüstung natürlich längerfristig statt. Alle 71 Fahrzeuge wurden schließlich 2007– 2009 ausgemustert und verkauft.

Hamburger Stadtbus 12m (VHH PVG) Die 20 Fahrzeuge der 94er-Baureihe bei der PVG Schenefeld waren Niederflerbusse. Ausgestattet waren alle mit grauem Innenraumdesign, 4-Gang-Automatik, Drehzahlmesser und ATRON-Fahrscheindrucker mit Razzia-automat für den automatischen Fahrscheinverkauf hinten (nachgerüstet 1999). Zusätzlich gab es eine Klimaanlage im Wagen 0546 sowie Fahrschuleinrichtung im Wagen 0548. Ursprünglich gab es bei allen Fahrzeugen eine elektrische Rollstuhlrampe, die jedoch wegen Störanfälligkeit bei allen Wagen außer 0548 auf Klapprampe zurückgerüstet wurde. Die PVG-Fahrzeuge haben im Gegensatz zur HHA keinen speziellen Zündschlüssel, sondern den serienmäßigen Startknopf. Die Fahrzeuge wurden im Mai 1994 zugelassen und (bis auf Wg. 0548) 2009 ausgemustert. Für dieses Fahrzeug gibt es auch eine alternative Lackierungsvariante (blau-weiß), die bei einigen Fahrzeugen nach Werbungswechsel angewandt wurde.

OMSI - Hamburg -Tag & Nacht ist erhältlich bei:
www.simulation4u.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 Uhl
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

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 11/2013



Euro Truck Simulator 2 - Going East - Add-On



OMSI 2



Bau-Simulator 2014

Train Simulator 2013

-COLLECTORS EDITION-

Train Sim
T-Shirt
inklusive!



Die beiden Add-ons bringen malerische Strecken und hochrealistisch umgesetzte Züge in den TS 2013. Neue Szenarien sorgen für viele Stunden Spielspaß!



Folgende Routen sind enthalten:
München-Augsburg,
Hagen-Siegen, Oxford
Paddington & Isle of
Wight.



Erweitern Sie Ihr Wissen rund um die Bahn-Simulation. In diesem Buch finden Sie ausführliche Berichte über Programme, Add-ons und Tools mit umfangreichen Hintergrundinformationen. Spannende Tutorials erleichtern Anfängern den Einstieg und liefern Fortgeschrittenen wertvolle Tips.



Das exklusive Train Simulator T-Shirt ist ein Must-Have für jeden PC-Zugführer!