

Simulator WORLD



Rise of Flight

Channel Battles Edition

Emergency 2014

Die Rettungssimulation

West Somerset Railway

Route für Train Simulator 2014

ICE T & Taurus

Neue Loks und Züge für TS2014





Rise of Flight

S. 18



Emergency 2014

S. 12



SAR - Search & Rescue

S. 10



Train Simulator 2014

S. 23

Editorial	03
Simulator-News	04
Impressum/ Vorschau	32

RETTUNGS - SIMULATION

SAR - Search & Rescue	10
Emergency 2014 - Die Rettungssimulation	12

FLIGHT - SIMULATION

Rise of Flight Channel Battles Edition	18
--	----

TRAIN - SIMULATION

DB BR411 ICE-T Add-On	23
MRCE ES 64 U2 Taurus Add-On	25
West Somerset Railway	28

Simulator WORLD Edition 1/14

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

In dieser Ausgabe von Simulator WORLD präsentieren wir zwei Vertreter des Genres der Rettungssimulation: *SAR - Search & Rescue* und *Emergency 2014*. *SAR* erinnert stark an das Konzept von *theHunter*, nur ohne Jagd, wogegen *Emergency 2014* ein bewährtes Konzept erfolgreich fortführt. *Rise of Flight* bietet mit der *Channel Battles Edition* die nächste Episode des WW-1 Luftkrieg auf höchstem Niveau, wobei hierzu allerdings auch ein PC auf höchstem Niveau empfehlenswert ist. Für *Train Simulator 2014* haben wir uns zwei neue High-Tech Loks und Züge angeschaut: den *ICE-T* und den *Taurus*. Lesen Sie in dieser Ausgabe von Simulator WORLD, ob diese beiden Add-ons auch auf High-Tech Niveau für den Simulator umgesetzt wurden.



Frank Möllenhof
Chefredakteur Simulator WORLD
moellenhof@simulatorworld.de

Gewinnen Sie ein Simulations-Paket!

Simulator WORLD verlost unter allen Lesern,
die sich bis zum 17.01.2014 auf unserer Website unter:

www.albo-medien.de

für den Newsletter anmelden, fünf Simulations-Pakete mit:



Ultimate 146 – The Complete Collection

Zusätzlich zur RJ70, RJ85 und RJ100 enthält dieser NEUE Release die BAe 146-100, 146-200 und 146-300 sowie sechs Flugzeuge mit drei verschiedenen Cockpits, 60 Bemalungen und über 100 realistische Animationen! Bitte nehmen Sie Ihre Plätze für die Landung ein! Die Avro RJ Flugzeug Serie ist ein Upgrade des vierstrahligen Regionalflugzeugs 146 von British Aerospace. Viele große Verbesserungen sowohl in der Kabine als auch im Cockpit mit neuen ALF507 Triebwerken, FADEC, halbdigitale Cockpit Instrumente und ein neues GNLU910 FMC warten auf Sie! Diese hoch detaillierte Simulation liefert ein 2D und 3D Cockpit mit der Option im Simulator zwischen „Lite – reinsetzen und losfliegen“ und „Mid Level - besser erst einmal das Handbuch lesen“ zu wechseln.

Mehr Infos unter: www.aerosoft.de



Seychelles X

Die Seychellen (benannt nach Jean Moreau de Séchelles, Finanzminister am Hofe des französischen Königs Ludwig XV.) sind eine Inselgruppe im Indischen Ozean, nördlich von Madagaskar und ungefähr 600 Seemeilen vom afrikanischen Kontinent entfernt. Wie die ebenfalls im Indischen Ozean liegenden Malediven sind die meisten Inseln der Seychellen Koralleninseln. Dieses Add-on beinhaltet die komplette Inselwelt der Seychellen mit allen Flugplätzen, Inseln und anderen wichtigen Merkmalen, außerdem AI Flugverkehr (mit eigens erstellten Modellen und Flugplänen), AI Schiffsverkehr, animierte Tiere, besondere Objekte wie Schiffs- oder Flugzeugwracks und vieles mehr. Außerdem beinhaltet das Add-on etliche Freiflugszenarien und eine Geocache Mission.

Mehr Infos unter: www.aerosoft.de



H36 Dimona X

Die Hoffmann H36 Dimona ist kein typisches Kleinflugzeug sondern gehört zur besonderen Klasse der Reisemotorsegler. Ausgestattet mit den langen Flügel eines Segelflugzeuges und einem festeingebauten Kleinmotor, sind Motorsegler durchweg eigenstartfähig. Sie können es wie ein normales Flugzeug nutzen oder den Motor abschalten und in den Segelflug übergehen. Bei der H36 Dimona X handelt es sich um den ersten High-end Motorsegler für den Microsoft Flight Simulator. Das extrem detaillierte Flug- und Motormodell bildet die Grundlage dieses Produktes - akkurat simuliert bis hin zum Höhenverlust beim Trudeln. Das Flugzeug wurde sehr sorgfältig modelliert und mit großartigen vom üblichen Standard abweichenden Animationen versehen. Die komplett in der Dimona enthaltenen Systeme wurden äußerst präzise umgesetzt.

Mehr Infos unter: www.aerosoft.de



DC-8 Jetliner

Diese Sammlung früher DC-8 Modelle verbindet die neuesten Modellierungs- und Texturtechniken mit exakter Flugdynamik. Entstanden ist eine authentische Simulation dieses kultigen Flugzeuges! DC-8 Jetliner umfasst die Serien 10 bis 42. Alle Modelle wurden anhand von präzisen Plänen nachgebildet, verfügen über den charakteristischen Double-Bubble-Rumpf und die mehrscheibige Cockpitverglasung, die dieses Flugzeug so unverwechselbar machen. Jedes Modell hat viele einzigartige Animationen zu bieten. Einziehbare Landelichter, Stoßheber, funktionierende Hebel für Stör- und Landeklappen und natürlich das Trim Ruder. Das Fahrwerk ist authentisch modelliert und detailliert mit Federn, Radzylindern und sogar Bremsleitungen animiert. Eine wartende Stewardess an der hinteren Tür und selbstangetriebene Einstiegstreppen tragen ihren Teil zu einem authentischen Feeling dieses klassischen Jetliners bei.

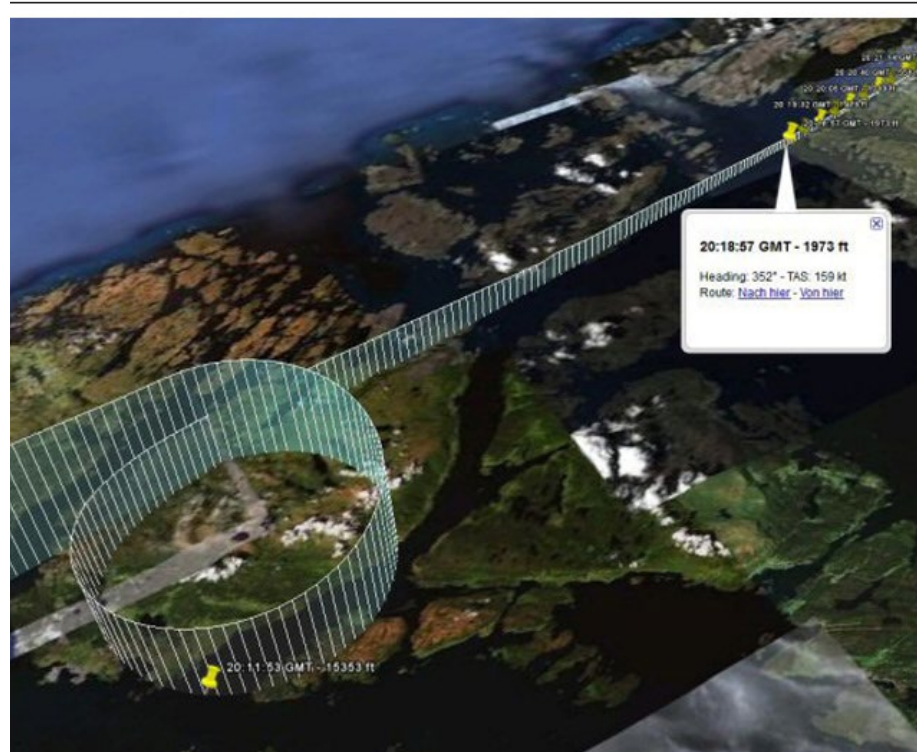
Mehr Infos unter: www.aerosoft.de



FlightSim Commander 9.4

Der FlightSim Commander ist auf die Version 9.4 aktualisiert worden. Dieser ultimative Flugplaner erlaubt eine einfache Routenplanung im Microsoft Flugsimulator 2004, Flugsimulator X und Prepar3D. Auf der Moving Map kann der Airliner-Pilot seinen Flugweg direkt verfolgen. Mit dem Flugplaner ist eine professionelle automatische oder manuelle Routenplanung möglich. Nordatlantik- und Pazifik-Routen können ebenso eingefügt werden wie SID's und STAR's. Ein Highlight ist sicherlich die Anbindung an Google Earth. Damit können der Flugplan und die eigene Position in Echtzeit in Google Earth© angezeigt werden.

Mehr Infos unter: www.facebook.com/FlightSim2013



Sahara Desert Fly-In

„Sahara Desert Fly-In“ ist eine Add-On Szenerie für den FSX, die eine Fläche von etwa 150 Quadrat-Meilen der Wüstenlandschaft am westlichen Rand der Sahara in Mauretanien, Afrika abdeckt. Sie wurde für den Flugsimulator Enthusiasten konzipiert, der es genießt, langsame Flugzeuge in geringen Höhen zu fliegen, Flugzeuge wie Piper Cub, Drifter Ultralight, Cessna 182 Skylane bis hin zu Hubschraubern und Segelflugzeugen. Genießen Sie unkomplizierte VFR-Flüge über interessantes, sehr detailliertes Gelände im Tiefflug.

Mehr Infos unter: www.aerosoft.de



The Holiday Express

Willkommen an Bord des Holiday Express! In der Nacht vor dem Christfest, da regte im Haus sich niemand und nichts, nicht mal eine Maus. Die Strümpfe, die hingen paarweis am Kamin, als ein Zug, so schnell wie ein Feldhase, erschien.

Die Gleise wurden verlegt, der Zug ist abfahrtsbereit. Die Geschenke liegen unter dem Baum, das Abenteuer kann beginnen! Alles was Sie benötigen, um ein nostalgisches Ferienabenteuer zu genießen, ist in dieser Box enthalten. Absolvieren Sie eine Reihe von saisonbedingten Herausforderungen oder erkunden und genießen Sie einfach nur die Fahrt. Ein kleiner Tipp: Achten Sie auf das Mauseloch!

Mehr Infos unter: www.train-world.de



Engadin - Express für Microsoft Train Simulator

Die Strecke des Engadin-Express von simtrain.ch umfasst die eigentliche Engadin-Linie der Rhätischen Bahn von Bever nach Scuol-Tarasp, das Oberengadiner Dreieck von St. Moritz und Pontresina via Samedan nach Bever, die Vereinalinie von Klosters nach Sagliains im Unterengadin und das Teilstück der Bernina-Bahn von Pontresina nach St. Moritz. Der Vielfalt dieser Streckenabschnitte entspricht auch das mitgelieferte Rollmaterial. Der TrainSim-Lokführer findet beinahe das ganze Rollmaterial des RhB-Stammnetzes, sowie einige ausgesuchte Fahrzeuge der Bernina-Bahn. Und als besonderes Highlight ist der Autoverladezug mit dem Steuerwagen BDt 1731, den gedeckten Autotransportwagen und den offenen Verlade- und Endwagen enthalten. Als separate Zusatzprodukte können „Allegra Stammnetz Plus“ und „RhB Nostalgie“ jederzeit dazu installiert werden.

Mehr Infos unter: www.simtrain.ch



New EEP - Eisenbahn X Expert

Mit der erweiterten Pro-Version der Aufbau- und Steuerungssimulation New EEP EisenbahnX können Sie komplexe Eisenbahnwelten an Ihrem PC oder Notebook bauen. In der Expertversion ist es erstmals möglich, Züge als Lokführer zu steuern. Natürlich können Sie den gesamten Bahnverkehr auch über ein ausgeklügeltes Signalsystem kontrollieren. Bilden Sie Züge aus Dampf-, Diesel- oder E-Lokomotiven sowie Personen- oder Güterwaggons. Auch die anderen exklusiven Funktionen der Expert-Version werden Sie begeistern: Über ein separates Stellpult behalten Sie immer die Übersicht.

Mehr Infos unter: www.eepshopping.de



aeroflyRC7

R/C FLIGHT SIMULATOR

Brand-
NEU!



DER NEUE RC-Flugsimulator

Die Sensation:

- 👍 Nach Download sofort startbereit
- 👍 Für jeden beliebigen Simulator-Commander Fernsteuerung oder Joystick geeignet
- 👍 Alle Modelle in der Größe stufenlos verstellbar
- 👍 Über 200 Modelle
- 👍 Über 50 Landschaften
- 👍 Quadrocopter, Motorflug, Hubschrauber, Segelflug
- 👍 Perfekionierte Flugphysik mit echtem Flugfeeling

IKARUS-Commander und Zubehör unter www.ikarus.net

Heute noch
downloaden
und fliegen!

Download oder DVD
zum unschlagbaren Preis von

nur **139,- Euro**

Berlin-Leipzig für Train Simulator 2014

Anfang des kommenden Jahres wird es einen Zusatz zu Berlin-Wittenberg geben, der das Add-on von Genshagener Heide aus bis zum Güterbahnhof Seddin verlängert (25 km zweigleisige Hauptbahn und Zitat „einer der wichtigsten Rangierbahnhöfe der DB Netz AG in Ostdeutschland“ (Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Bahnhof_Seddin). Diesen Zusatz können all jene erwerben, die im Besitz der Strecke Berlin-Wittenberg sind. Die Strecke wird überall (außer an Weichen) Kurvenüberhöhung (ohne Ruckler) haben, 3D-Fahrleitung (außer Seddin Gbf), auf dem BAR die Stationen Genshagener Heide, Struweshof, Saarmund und auf der Wetzlarer Bahn die Stationen Michendorf und Seddin.

Mehr Infos unter: <http://bahnjan.blogspot.de/>



Railworks Plus Pack Vol. 2

Das neue Add-On Railworks Pluspack Vol. 2 führt Sie zu den schönsten Bahnstrecken Deutschlands. Erleben Sie die Schönheit des Hochschwarzwaldes bei der Fahrt über einzigartige Bergstrecken. 31 Original-Bahnhöfe und Haltepunkte, über 200 Originalobjekte, 49 Tunnel und 5 spektakuläre Viadukte verteilt auf ca. 170 Streckenkilometer machen die Fahrten zu einem realistischen Erlebnis. Drei bekannte Strecken befinden sich im Lieferumfang dieser Erweiterung für den Train Simulator 2014: Schwarzwaldbahn, Höllentalbahn und Dreiseenbahn. Passende Aufgaben sorgen für so manche Herausforderung und bieten ein abwechslungsreiches Spiel.

Mehr Infos unter: www.halycon.de



SteamPower1830

Ab sofort ist das Free-to-Play-Onlinespiel „SteamPower1830“ im neuen Windows Store verfügbar. Das Erstlingswerk vom Hamburger Indie-Entwickler Hexagon Game Labs verwendet neben der selbstentwickelten Ubique-Game-Engine auf HTML5-Basis leistungsfähige Windows Azure Server von Microsoft. Das Aufbaustrategiespiel im aufwendig gestalteten Eisenbahn-Setting verfügt damit über ein technisches Framework, welches ein device- und plattformübergreifendes Spielerlebnis der nächsten Generation ermöglicht. Während einer Spielsession kann jederzeit zwischen allen unterstützten Plattformen wie beispielsweise PC, Microsoft Surface und Windows Phone gewechselt werden.

Mehr Infos unter: www.steampower1830.com



Bergrettungs-Simulator

Retten Sie Menschenleben in den Bergen und erleben Sie die spannende Arbeit der Bergwacht hautnah. Als Retter der Bergwacht nutzen Sie Spezialfahrzeuge wie Helikopter, Pistenraupe, Ski-Doo und Quad, um Menschen in akuter Notlage zu helfen. Bernhardiner unterstützen Sie bei der Suche nach Lawinenopfern oder Vermissten. Versorgen Sie Knochenbrüche bei Skifahrern oder spüren im Wald verirrte Wanderer auf. Erleben und führen Sie dramatische Rettungsaktionen durch, wie z. B. Abseilen vom Rettungs-Heli bei Schneesturm in ein Gletscher-Massiv!

Mehr Infos unter: www.simuwelt.de



American Truck Simulator

Raus aus Europa! Auf in die Landschaften von Kalifornien! Fahren Sie mit riesigen amerikanischen Trucks durch Kalifornien und liefern termingerecht Waren und Güter. Von SCS Software, Entwickler der Euro Truck Simulator-Reihe, kommt nun die nächste spannende Simulation. Detailgetreue Zugmaschinen und typische amerikanische Landschaften und Städte begleiten Sie auf dem Weg durch Kalifornien.

Mehr Infos unter: www.simuwelt.de



Bau-Simulator 2015

RELEASEVERSCHIEBUNG: „Bau-Simulator 2014“ wird voraussichtlich im dritten Quartal 2014 erscheinen. Im Bau-Simulator 2015 kann man allein oder im Multiplayermodus gemeinsam mit Freunden das Steuer von 14 originalgetreuen Baumaschinen übernehmen. Dank der Lizenzen von LIEBHERR, MAN und STILL baggert man mit realistischen Baggern das Fundament eines Einfamilienhauses, gießt Beton mit einer haushohen Betonpumpe in die Wandverschalung einer Industriehalle oder transportiert Paletten mit dem Pritschenwagen zum frisch gewalzten Sportplatz. Über 15 verschiedene Gebäude können in mehr als 100 Arbeitsschritten gebaut werden.

Mehr Infos unter: www.simuwelt.de





SAR- Search and Rescue

Mit Hut und Stiefel durch den Park

Der SAR-Simulator bringt uns in einen abgelegenen Nationalpark, in dem wir zu Fuß oder mit dem Fahrrad Einsätze bestreiten müssen. Als Ranger und Hüter des Nationalparks ist es unsere Aufgabe den Park sauber zu halten und für die Sicherheit der Touristen zu sorgen.

Als Ranger ist man in einer kleinen Holzhütte mitten im Park stationiert. In dieser kann man sich ausruhen und Proviant einpacken. Im Park sind noch weitere Hütten verteilt, die alle als Stützpunkte dienen.

Ausgestattet ist man anfangs mit einem kleinen Rucksack, in dem man nur eine sehr begrenzte Anzahl an Dingen transportieren kann. Es ist somit wichtig sich zu überlegen was man für den anstehenden Einsatz benötigt. Für jede erfolgreiche Mission erhält man Punkte, mit denen man dann weitere Dinge einkaufen kann. Vom GPS, über Nachtsichtgeräte bis hin zu Schlangensprays.

Die Aufgaben beginnen sehr einfach. Man muss Gegenstände finden oder auf Spurensuche gehen. Jedes Mal wenn man eine Aufgabe absolviert hat, wird die nächste freigeschaltet. Und so arbeitet man sich langsam durch die zur Verfügung stehenden Missionen.

Für jede Aufgabe hat man einen bestimmten Zeitrahmen. Wird dieser überschritten, so wird die Aufgabe beendet.

Grafisch ist das Spiel ganz Ok. Setzt man alle Einstellungen auf Maximum, so kommt es immer wieder zu Nachladehängern. Ändert und optimiert man die Einstellungen etwas, so wird dies jedoch weniger und das Spiel flüssiger spielbar.

Der Sound ist sehr leise und man muss die Lautstärke sehr weit aufdrehen um Dinge wie Fußschritte oder Vogelgezwitscher zu vernehmen. Bevor man wieder ins Hauptmenü zurückkehrt, muss man die Lautstärke wieder zurücknehmen, da man sonst von lautstarker Musik empfangen wird.

Die Aufgaben laufen fast immer gleich ab. Es geht zu Fuß oder mit dem Fahrrad zum Einsatzort, wo dann meist etwas gesucht werden muss. Entweder eine Uhr oder eine davongeflogene Kappe.

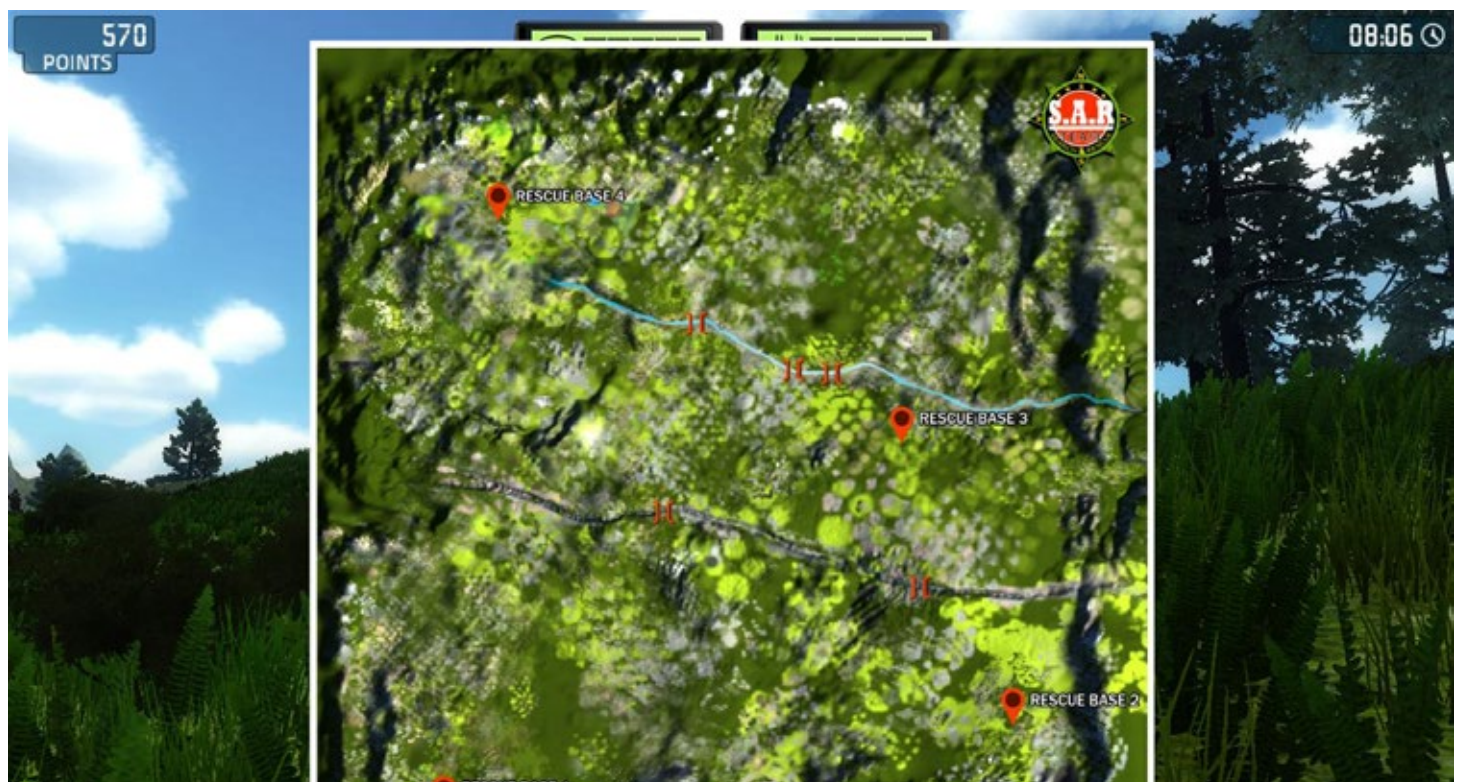
Fazit

Search and Rescue hat einen vielversprechenden Titel, ist aber ein recht langsames Spiel. Man verbringt den Großteil der Zeit auf dem Fahrrad oder irgendwo im Walde zu Fuß und sucht nach kleinen Gegenständen. Wer gerne in der virtuellen Natur herumspaziert um sich zu entspannen, der ist hier gut aufgehoben. Wer nach Abenteuer und Action sucht, wird hier wohl eher enttäuscht sein

Im Park gibt es eine Menge zu entdecken. Holzhütten dienen als Zielpunkte und Orte, an denen man sich erholen und Proviant kaufen kann.



Sich verirren ist hier recht einfach. Die Karte ist eine wichtige Hilfe.



Die Landschaft ist ganz gut gemacht. Bei hohen Grafikeinstellungen kommt es aber immer wieder zu Nachlade-ruckler.





Emergency 2014

Die Rettungssimulation

Emergency 2014 ist die neueste Version der "Emergency" Spielreihe und bringt neue Szenarien und neue Herausforderungen mit sich. Interessanterweise sind die beiden Vorgängerspiele, Emergency 2012 Deluxe und Emergency 2013 komplett mit enthalten. Somit gibt es eine große Auswahl an Szenarien und Optionen.

Das Spiel kann in verschiedenen Modi gespielt werden. Zum einen gibt es da die Kampagne. Diese besteht aus verschiedenen Szenarien und nur wenn man eines erfolgreich abschließt, kann man das nächste bestreiten.

Alternativ gibt es das freie Spiel (Sandbox Modus). Hier findet sich der Spieler in einer virtuellen Stadt wieder und wird mit allen möglichen Notfällen konfrontiert.

Durch Europa und durch die Zeit

Wählt der Spieler die Kampagnen aus, muss er große Unglücke in verschiedenen europäischen Städten bewältigen. Aber nicht nur das. In einem der Szenarien findet man sich im Jahre 1890 wieder. Die einzig verfügbaren Notfallfahrzeuge sind Pferdekutschen mit Wasserpumpen und Männer mit Äxten und einfachen Feuerlöschern.

Ausgestattet mit dieser bescheidenen Gerätschaft, muss man ein Großfeuer unter Kontrolle bringen und die in der Nähe liegende Stadt beschützen. Die

beste Strategie scheint zu sein allen Männern eine Axt in die Hand zu drücken und alle Bäume rund um das Feuer fällen zu lassen, sodass es sich nicht weiter ausbreiten kann. Danach das Feuer zu löschen ist aber alles andere als einfach und wer mit diesem Szenario beginnt, sollte sich auf ein längeres Spiel vorbereiten.

In der Hintergrundgeschichte von Emergency 2014 dreht sich alles um einen Asteroiden, der auf Kollisionskurs mit der Erde ist. Während die Erdlinge versuchen den Asteroiden vom Kurs abzubringen, verursachen Fragmente die als Meteoriten einschlagen Chaos auf dem ganzen Planeten. So viel zur Handlung. Das Ganze klingt eher nach einem Actionfilm als nach einem Computerspiel. Aber irgendwie funktioniert es und der Plot erlaubt einige recht spektakuläre Notfallsituationen.

Hat man erst das Feuer im Jahre 1890 gelöscht, so findet man sich am gleichen Ort wieder, nur 100 Jahre später. Die Gegend sieht nun etwas anders aus und die zur Verfügung stehende Ausrüstung ist auch wesentlich besser. Wieder dreht sich alles um ein großes Feuer, nur das diesmal eine Chemiefabrik betroffen ist. Viele Menschen waren giftigen Gasen ausgesetzt und benötigen spezielle Hilfe. Das ist ein großer Einsatz und der Spieler benötigt gute Organisationsfähigkeiten. Ich brauchte mehrere Anläufe bevor ich das Szenario erfolgreich abschließen konnte. Danach wird die Kampagne immer schwieriger und die Einsätze werden komplexer.

Wenn man Großbrände zu meistern hat, empfiehlt es sich gut zu planen.



Verschiedenes Personal kann verschiedene Aufgaben erfüllen. Hier schneidet ein Feuerwehrmann Verletzte aus Autowracks.



Straßen abzusperren ist sehr wichtig, um nicht weitere Menschen in Gefahr zu bringen.





Trotz des Schwierigkeitsgrades machten mir die Kampagnen recht viel Spaß. Man kann mit verschiedenen Ausstattungen experimentieren und verschiedene Strategien ausprobieren. Somit ist jeder Einsatz anders und neu.

Schließt man ein Szenario erfolgreich ab, bekommt man eine Auswertung. War der Spieler besonders gut, so erhält er zusätzlich eine Medaille.

In den Sandkasten

Mein Lieblingsmodus ist der Sandbox Modus (freies Spiel). Hier hat man wiederum zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Zum einen gibt es die Herausforderung. Diese ist recht einfach erklärt. Man muss mit einer immer größeren Anzahl an Notfällen zurechtkommen, solange bis man einen Fehler macht.

Im sogenannten "Endlos-Spiel" befindet man sich in einer virtuellen Stadt und übernimmt das Kommando aller vorhandenen Einsatzgruppen. Ziel ist es die Stadt sicher zu halten und alle Notfälle zeitgerecht und professionell abzuarbeiten. Die Szenarien, mit denen der Spieler konfrontiert wird, sind extrem mannigfaltig und für jede Situation muss man eine eigene Strategie entwickeln. Einmal jagt man einen Bombenleger, dann fährt man zu einem Verkehrsunfall oder zu einem medizinischen Notfall. Vom Taschendieb bis zum Großfeuer in einer Fabrik, alles ist möglich.

Ist man in seiner Tätigkeit erfolgreich, so bekommt man von der Stadt Subventionen. Mit diesen kann man neue Fahrzeuge kaufen und weiteres Personal einstellen. Hat man einige Zeit im Spiel verbracht, so merkt man recht schnell, welche Fahrzeuge am meisten gebraucht werden und welche eher nur für Spezial Einsätze benötigt werden. Dies sollte man beim Einkauf berücksichtigen. Wichtig ist auch, dass man nur eine begrenzte Anzahl jedes Fahrzeugtyps unterbringen kann.

Gameplay

Der Spielvorgang ist ganz auf die Computermouse ausgerichtet. Es gibt einige fly-out Fenster am Hauptbildschirm über die man mehrere Menüs und Untermenüs erreichen kann. Passiert ein Unfall, so wählt man genau die Fahrzeuge aus, die man vor Ort haben will und wo genau sie zu stehen haben. Die Mannschaften in den Fahrzeugen können mit verschiedenen Gerätschaften ausgestattet werden und können am Unfallort unterschiedliche Aufgaben erledigen. Sollte der Unfallort recht groß und komplex sein, so kann man Notfallpersonal in Gruppen aufteilen und auch Gruppenweise Befehle erteilen. Dies ist wesentlich effizienter, als auf jede Person individuell zu klicken.

Eine sehr interessante Facette ist, dass sich jeder Unfall auf die ganze Stadt auswirken und eine Kettenreaktion auslösen kann.

Das Spiel ist grafisch sehr ansprechend und sieht auch nachts sehr gut aus.



Nicht alle Einsatzorte sind leicht erreichbar und manchmal müssen die Einsatzkräfte die letzten Meter zu Fuß bewältigen.



Manchmal sind Einsatzorte selbst sehr gefährlich und es ist wichtig schnell zu arbeiten.





Angenommen es gibt ein Feuer. Die anliegenden Straßen haben wir gesperrt, damit die Feuerwehr in Ruhe ihren Dienst ausführen kann. Dies verursacht einen Verkehrsstau. Wenn wir wenig Glück haben, dann verläuft dieser Stau über einen Bahnübergang. Falls dort Autos auf den Gleisen zu stehen kommen, kann ein herannahender Zug mit ihnen kollidieren. Und schon hat man zwei Unfallstellen um die man sich kümmern muss. Man lernt so sehr schnell, dass es eine gute Idee ist, mithilfe der Polizei bestimmte Zufahrten rund um einen Unfallort abzuriegeln.

Wichtig zu beachten ist, dass Einsatzfahrzeuge und Notfallpersonal genauso verletzbar sind wie alle anderen Menschen und Objekte in der Stadt. Ich verlor einige Feuerwehrautos, weil ich sie in Situationen brachte, wo sie vom Feuer eingeschlossen wurden. Die armen Feuerwehrmänner mussten dann gerettet und vom Notarzt-Team betreut werden. Alles in allem recht realistisch und eine Erinnerung daran, dass man gut planen sollte und etwas vorsichtiger mit seinem Personal umgehen sollte.

Optisch macht das Spiel ebenfalls eine recht gute Figur. Selbst mit allen Grafikoptionen auf höchster Stufe gab es keine Stotterer und das Spiel lief schön flüssig. Das Layout ist recht gut gemacht und sehr übersichtlich. Das einzige Manko ist, dass man die Karte im oberen, rechten Bildschirmrand nicht vergrößern kann.

Fazit

Um ehrlich zu sein, als dieses Spiel zum Test anstand, war ich nicht allzu begeistert. Es scheint so, als gäbe es mittlerweile fast monatlich neue Spiele rund um Feuerwehr, Rettung & Co. Aber Emergency 2014 hat mich dann doch überzeugt. Der Spieleablauf ist gut gemacht, die Grafik ist schön und mit der Einbindung von Emergency 2012 und 2013 gibt es immer eine Menge zu tun.

Das Programm ist recht fesselnd und die Spielstunden vergehen wie im Flug. Ich hatte viel Spaß und wer Interesse an Notfallsituationen und Einsatzfahrzeugen hat, der ist hier gut aufgehoben.

Infobox

- OS: Windows XP / VISTA / 7
- CPU: 2,0 Ghz DualCore
- GRAFIK: 512 GB, Pixelshader 3.0
- RAM: 2 GB
- HD: 5 GB frei
- SOUND: DirectX 9.0
- DVD Laufwerk & DSL
- INFO: <http://e2012.deepsilver.com>



Best Wishes

for the Holiday Season
& the New Year



simFlight



simMarket

www.simflight.com www.simmarket.com



Rise of Flight Channel Battles Edition

Mit Rise of Flight begeben wir uns ganz an den Anfang der modernen Luftfahrt und zwar in den Ersten Weltkrieg. Während dieser Zeit spielten Fluggeräte aller Art, vom Zeppelin bis zum Doppeldecker, zum ersten Mal eine maßgebliche Rolle im Kriegsgeschehen. Die Flugzeuge bestanden aus Holz, welches mit Stoff umwickelt war. Die Lebenserwartung von Piloten war eher gering und wer es schaffte, mehrmals von Einsätzen zurückzukehren, wurde schnell zur Legende.

Rise of Flight entführt uns in diese Welt. Fernab von modernen, computergesteuerten Kampfjets geht es mit zerbrechlichen Flugzeugen in waghalsige Einsätze. Luftkämpfe erfordern einen kühlen Kopf und Bombeneinsätze gutes Einschätzungsvermögen.

Spieleaufbau

Wer die DVD-Version von Aerosoft kauft, erhält 10 fliegbare Flugzeuge, 25 KI-Flugzeuge und 125.000 Quadratkilometer an detaillierter Landschaft, speziell für das Channel Battles Szenario. Dem Spieler bieten sich verschiedene Optionen wie er seine Einsätze bestreiten möchte.

Die einfachste und schnellste Variante ist die sogenannte "Quick Mission". Hier wählt man ein Gebiet auf der Karte aus und mehrere weitere Parameter. Diese beziehen sich hauptsächlich auf die Ausstattung der Gegner. Startet man die Quick Mission, so befindet man sich sofort mitten in der Aktion. Bei Luftkämpfen dauert es nicht lange, bis ein Feindflug-

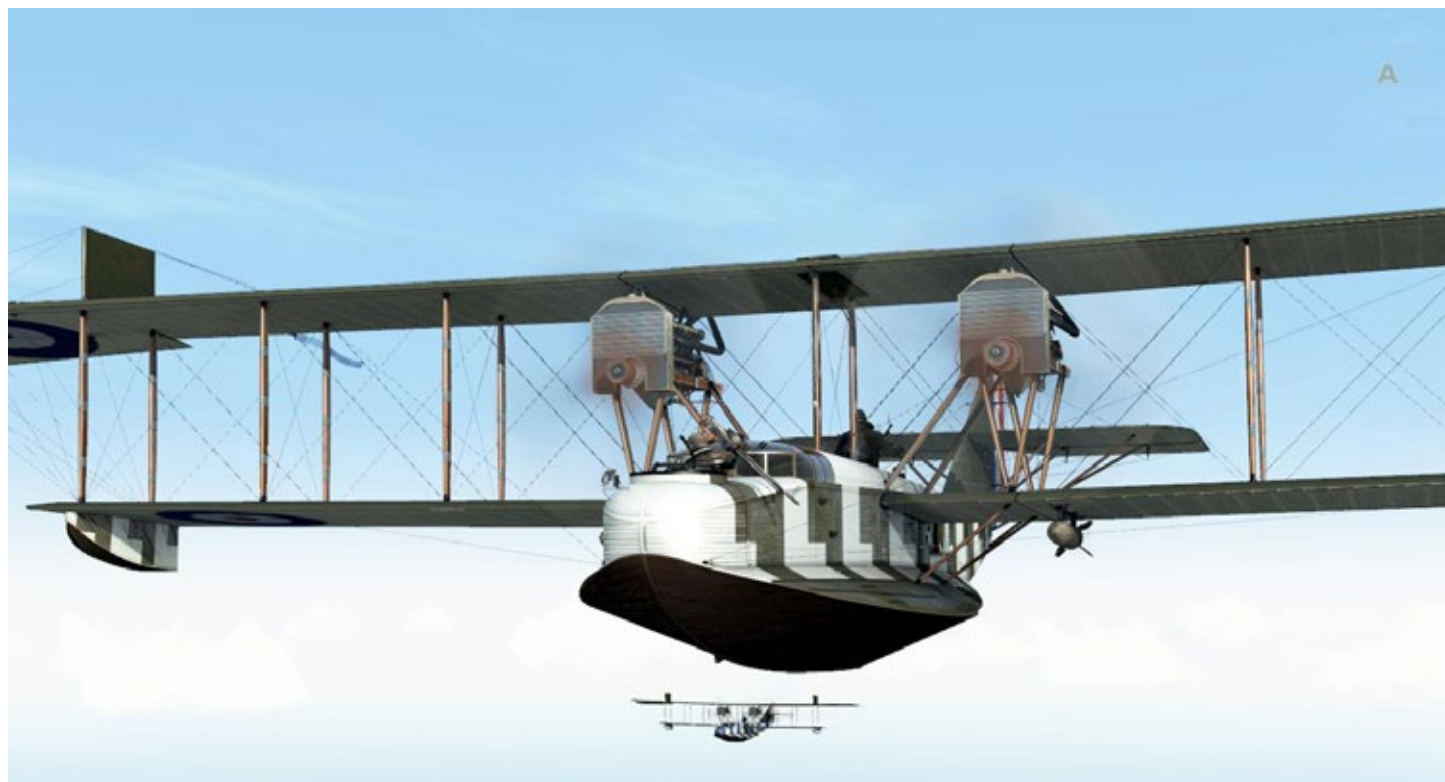
zeug hinter einem herfliegt und das Feuer eröffnet. Die Quickmission endet, wenn man alle Feinde besiegt hat oder selbst abgeschossen wird.

Eine weitere Möglichkeit bieten die "Survivor Missions" in welchen man immer wieder neuen Angriffswellen standhalten muss.

Für wen dies zu sehr nach einem simplen Spiel klingt, gibt es aber noch eine Menge anderer Optionen. Man kann auch komplette Missionen abfliegen. Diese beginnen für gewöhnlich auf einem Flugplatz. Die Motoren des Flugzeugs sind abgeschaltet und man muss den gesamten Startvorgang abhandeln. Danach geht es mit Hilfe von recht einfachen Navigationsmitteln zum Einsatzort. Überlebt man den Einsatz, so endet die Mission meist mit dem Rückflug und der Landung zurück auf der Basis. In diesen Missionen wird man meist von anderen Flugzeugen begleitet und bekommt eine bestimmte Rolle zugeteilt. Die An- und Abflugzeiten zu den Einsatzorten können oft sehr lang sein.

So gibt es Einsätze, bei denen man in Großbritannien startet und zuerst einmal den Kanal überqueren muss, bevor es losgeht. Dies kann in manchen Flugzeugen schon mal einiges an Zeit in Anspruch nehmen. Für Spieler, denen dies zu langweilig ist, gibt es die Option die Zeit zu komprimieren. Bis zu 16-facher Geschwindigkeit ist möglich. Auch einen virtuellen Autopiloten gibt es, den man bei Bedarf aktivieren kann. Das Flugzeug fliegt dann selbstständig zum Einsatzort.

Die enthaltenen Flugzeuge sind von einer sehr hohen Qualität. Optik sowie der Sound sind wirklich gut. ►

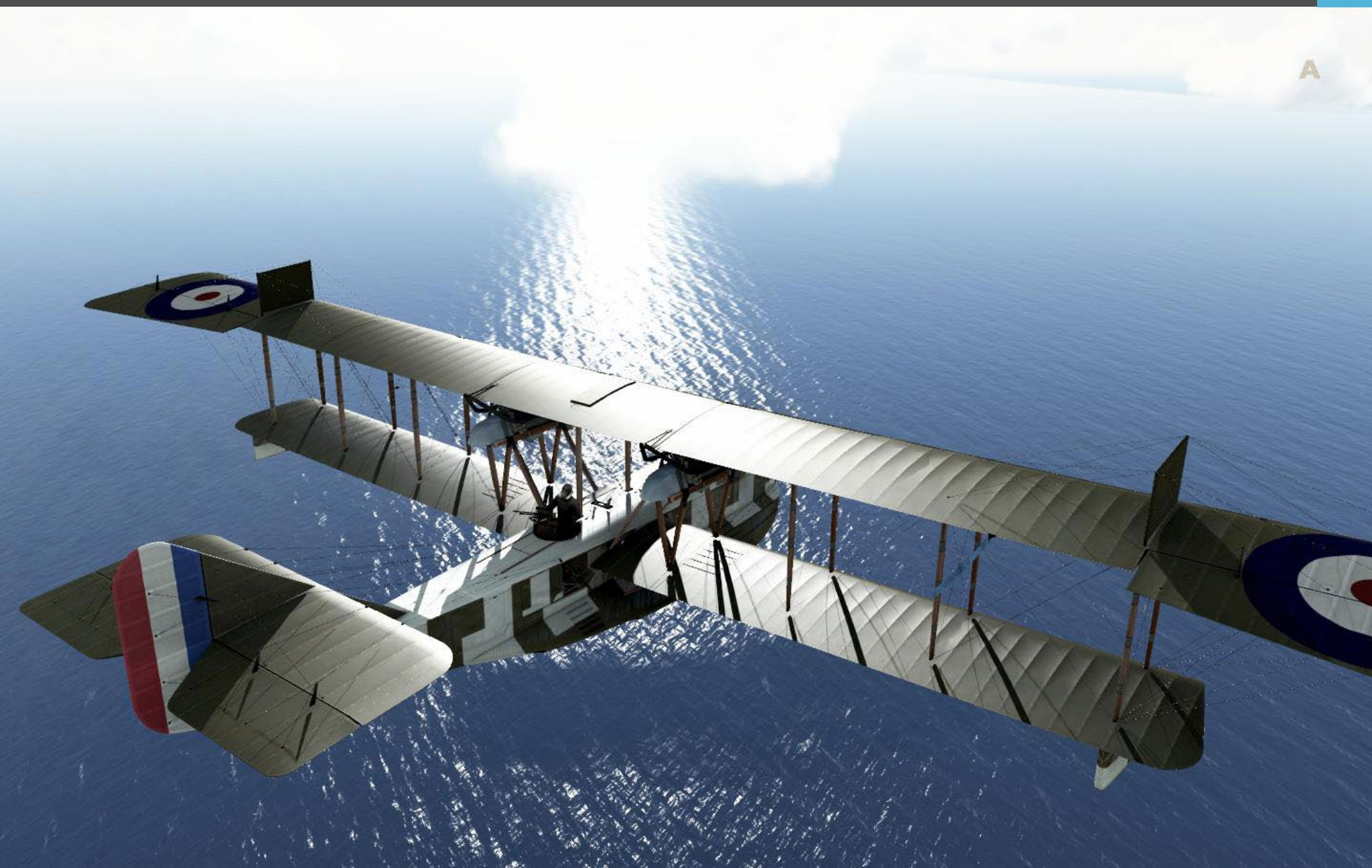


Kein GPS weit und breit. Die Cockpits sind denkbar einfach gestrickt. ►



Die Channel Battles Edition beinhaltet Einsätze über dem Ärmelkanal. ►





Neben diesen Optionen gibt es dann noch den Karriere Modus. Hier wählt man eine Luftstaffel aus und beginnt dann mit einfachen Trainingsflügen, bevor man langsam auf den Feind losgelassen wird. Ebenfalls recht interessant sind die Kampagnen, welche ähnlich wie Missionen ablaufen. Der Unterschied hier ist, dass es sich um historisch wahrheitsgetreue Einsätze handelt. Im Vorspann gibt es stets einen kurzen Einblick darüber, wie der reale Einsatz ablief und ob er erfolgreich war oder nicht.

Fliegen im Ersten Weltkrieg

Nachdem wir uns nun den Aufbau des Spieles gut angesehen haben, steigen wir mal ein und fliegen los. Das Erste, was sofort auffällt ist die Grafik. Die gesamte Optik im Spiel ist einfach umwerfend. Kleinste Details wie Regentropfen wurden nachgestellt. Die Landschaften und vor allem das Lichtermodell sind einfach einzigartig.

Bei einem Luftkampf im Sonnenuntergang wurde ich dann auch recht bald abgeschossen, da ich zu viel Zeit damit verbrachte, die tolle Landschaft und Wolkenstimmung zu betrachten.

All diese grafischen Schmankerl haben leider ihren Preis. Rise of Flight ist nicht für ältere Computer geeignet. Das Spiel benötigt einiges an Ressourcen. Hat man diese jedoch zur Verfügung und kann dadurch die Grafikeinstellungen entsprechend hoch einstellen, ist das Ganze eine wahre optische Freude.

Aber nicht nur bei der Grafik wurde tolle Arbeit geleistet, sondern auch beim Flugmodell. Die Flugzeuge fühlen sich real an und geben einem das Gefühl wirklich eine alte Maschine zu steuern. Wer modernes Fluggerät gewohnt ist, muss sich hier sehr stark neu orientieren. Die Cockpits sind extrem simpel und nur mit den wichtigsten Instrumenten ausgestattet. Um die Gierung des Flugzeuges zu erkennen, gibt es gar nur eine blaue Schleife, die an der Tragfläche montiert ist und wild im Wind flattert.

Der Sound ist ebenfalls sehr gut gelungen. Man hört das lautstarke Rattern der Motoren. Sitzt man im Cockpit so vibrieren alle Instrumente und Abgasströmen aus dem Auspuff.

Luftkämpfe sind wohl das spannendste in diesem Spiel. Es gibt einen Multiplayer Modus, den ich jedoch (aufgrund fehlender fliegerischer Fähigkeiten) vermieden habe. Hier könnte ich mir vorstellen, dass Flugtalent und Vorausdenken enorm wichtig sind. Ohne jegliche Hilfsmittel muss man das feindliche Flugzeug genau in das Fadenkreuz vor sich bringen, bevor man abdrückt.

Bomben abzuwerfen will ebenfalls gelernt sein. Zwar gibt es für alle Einsätze Hilfsmittel, die einem etwas unter die Arme greifen, aber ganz so einfach ist es dann meist doch nicht.

Nach etwas experimentieren konnte ich den Simulator mit meinem Saitek Flight- Controller Set verbind-



den. Das Ganze funktionierte sehr gut, leider gibt es aber in den Optionen keine Möglichkeit die Empfindlichkeit der Kontrollachsen einzustellen.

Was ebenfalls etwas negativ auffiel waren die recht häufigen Grammatik- und Rechtschreibfehler in der englischen Version des Spiels.

Mögliche Erweiterungen

Rund um dieses Spiel gibt es eine recht aktive Community. Auf der Webseite des Herstellers kann man einen Account erstellen und darüber zusätzliche Flugzeuge oder Missionen erwerben. Die Anzahl der zusätzlichen Maschinen wächst ständig und beinhaltet mittlerweile so ziemlich alles, was das nostalgische Fliegerherz begehrt.

Die Channel Battels Edition beinhaltet einige spezielle Einsätze über dem englischen Kanal. So gibt es einen Einsatz, in dem man ein U-Boot aufspüren und vernichten muss. Klingt einfach, war es aber bei Weitem nicht.

Die Menüs im Spiel erlauben übrigens eine große Anzahl an Einstellungen. Man kann das Flugzeug sowie die Missionen selbst so realistisch oder einfach abhandeln, wie man will. Hierbei kann man eine enorme Anzahl an Details ein- oder ausschalten. Dies betrifft vor allem die Flugzeuge.

Fazit

Wie bereits erwähnt ist Rise of Flight etwas anspruchsvoll, was Computerausrüstung angeht. Wer aber einen halbwegs modernen Rechner hat, sollte keine Probleme haben. Das Spiel ist zweifelsohne mit viel Recherche und Liebe zum Detail gemacht worden. So sehr, dass man das eher schlechte Englisch gerne übersehen kann.

Optisch ist dieser Simulator einfach unglaublich. Durch die Kombination dieses visuellen Eindrucks mit dem tollen Fluggefühl, dem guten Sound und den netten Details ergibt sich ein wirklich toller Flight-sim, in dem man sich schnell und sehr leicht verlieren kann.

Infobox

- OS: Windows XP/ VISTA/ 7
- CPU: 2,6 Ghz QuadCore
- RAM: 4 GB
- GRAFIK: 1024 GB VRAM
- HD: 10 GB frei
- SOUND: DirectX 9
- INTERNET: Registration
- INFO: www.aerosoft.de

TRAIN SIM

Fachzeitschrift für Bahnsimulation

MAGAZIN

„Das Train Sim Magazin jetzt
als Druckausgabe bestellen!“



Bestellen Sie das TRAIN SIM MAGAZIN als Druckausgabe
ab 3,- * Euro solange der Vorrat reicht direkt unter:

www.albo-medien.de

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

Telefonische Bestellung: 029 55 – 760 337

Bestellung per Fax: 029 55 – 760 333

* Einzelne Hefte ab 3,- Euro plus Versandkosten erhältlich

Foto: © Stihl024, www.fotolia.de



ICE-T

Add-on für Train Simulator 2014

Wenn es um Zugnamen geht, gibt es wohl kaum was „Cooleres“ als den ICE. Als die DB eine Version des ICE mit Neigetechnik vorstellte, verließen sie das bisherige Vorgehen die Züge mit einer Nummerierung zu versehen (ICE1, ICE2, ...). Stattdessen bekam der neue Zug den sprichwörtlich „coolsten“ Zugnamen aller Zeiten: ICE-T.

Als railsimulator.com (RSC) diesen Zug ankündigte, herrschte große Vorfreude in der TS Gemeinde. Die Screenshots sahen einfach toll aus und mit der simulierten Neigetechnik sollte dies doch sicher ein Must-have Produkt werden.

Identitätskrise

Als ich den Zug zum ersten Mal im Sim sah, war ich alles andere als enttäuscht. Das Außenmodell ist klasse, alle Details sind vorhanden und der Zug sieht einfach nur gut aus. Als ich dann in den Führerstand wechselte, verschwand das Lächeln von meinem Gesicht. Natürlich sind moderne Führerstände recht ökonomisch gestaltet. Dennoch, die Umsetzung hier entspricht bei Weitem nicht mehr dem, was man sich heutzutage von einem kommerziellen Produkt erwartet. Die Texturen sind von schlechter Qualität und das Ganze wirkt leblos und schal.

Der ICE-T ist nicht ganz so schnell wie seine Artgenossen und ist auf 230 km/h limitiert. Somit war es für mich eine ziemliche Überraschung, als ich die AFB auf 300 km/h einstellen konnte. Ab diesem Zeit-

punkt hatte ich den Verdacht, dass hier etwas nicht ganz stimmen konnte und spätestens als ich aus dem Bahnhof ausfuhr, wurde mir alles klar. Dies ist nicht der ICE-T. Dies ist der ICE 3, den RSC vor einiger Zeit auf den Markt gebracht hat. Alles was für den ICE-T gemacht wurde, war offensichtlich nur der Austausch des Außenmodells. Nicht mal den Sound haben sie geändert!

Ein ICE-T klingt komplett anders als ein ICE3. Somit ist das entweder ein gewaltiger Ausrutscher oder einfach Faulheit. Wie auch immer ab diesem Zeitpunkt war ich sehr enttäuscht und bereute es hierfür Geld ausgegeben zu haben.

Das Paket

Im Paket befinden sich drei Szenarien. Alle finden auf der Strecke Hamburg – Hannover statt. Wer diese Strecke also nicht besitzt, bekommt gar keine Szenarien. Der Zug ist für Quickdrive (schnelles Spiel) ausgestattet und kann als einfache oder Doppelgarnitur ausgewählt werden. Die Doppelgarnitur ist sehr lang und verbraucht einiges an Performance. Ich würde somit raten nur die Einfachgarnitur zu verwenden, es sei denn, Sie haben einen sehr starken Rechner.

Die Neigetechnik ist natürlich eines der wichtigsten Dinge in diesem Produkt. Von außen sieht das Ganze auch sehr gut aus. Der Zug legt sich richtig schön in die Kurven, vor allem bei höheren Geschwindigkeiten. Im Führerstand ist diese Funktion ebenfalls



simuliert, wirkt aber etwas eigenartig. Die Kameraperspektive des Lokführers ist nämlich starr. Somit bewegt sich der ganze Führerstand rund um den Lokführer herum. In engen Kurven "klebt" dieser dann an der Seitenwand. Laut den Foren handelt es sich hier um ein Defizit des Train Simulators selbst, welches nicht behoben werden kann.

Fazit

RSC hat in der Vergangenheit viele tolle Produkte auf den Markt gebracht, aber dieses gehört definitiv nicht dazu. Das Außenmodell sieht toll aus und optisch wirkt der Zug sehr gelungen. Dennoch, es wurde hierfür kein realistisches Physikmodell erstellt, sondern das Modell einfach über den ICE 3 gestülpt. Der Sound ist ebenfalls nicht authentisch. All dies hinterlässt den Anschein, dass hier ein Produkt auf die Schnelle auf den Markt gebracht wurde.

Vergleicht man diesen Zug mit Produkten aus dem Hause Just Trains oder Virtual Railroads, dann kann man eigentlich nur den Kopf schütteln. Ein schwaches Produkt, das den Preis nicht wert ist.



Infobox

- DB BR 411 ,ICE-T' EMU Add-On
- SIMULATOR: Train Simulator 2014
- PUBLISHER: RSC
- PREIS: 13,99 Euro
- INFO: www.railsimulator.com



MRCE ES 64 U2 „Taurus“ Lokomotive für Train Simulator 2014

Die ES64U2 ist eine sehr weitverbreitete Lokomotive und ist fast überall in Europa zu sehen. Da der Name nicht gerade von der Zunge rollt, ist sie wohl eher unter ihrem Spitznamen bekannt: Taurus.

Der Taurus kommt aus dem Hause Siemens und ist eine sogenannte Universallok. Das bedeutet, dass man ihn für Güterzüge, Regionalzüge, ICs, und ECs einsetzen kann. Der Taurus zieht sogar einen Hochgeschwindigkeitszug, den *railjet*. Eine ES64U4 stellte zudem den Welt-Hochgeschwindigkeitsrekord für elektrische Lokomotiven auf. Die Tauri sind aber nicht nur schnell. Der Name Taurus kommt nicht von ungefähr, denn diese Lok ist enorm kräftig. Somit sollte es wohl keine Überraschung sein, dass früher oder später eine ES64U2 für den Train Simulator auftauchen sollte. Ist die virtuelle Version genauso beeindruckend wie die reale? Wir haben uns das mal angesehen.

Der Taurus im TS2014

Das Außenmodell ist schon mal ausgezeichnet gelungen. Viele tolle Details und auch die Texturen sind von sehr hoher Qualität. Selbst wenn man ganz nah an die Lok herangeht, um sich Details anzusehen, bleiben die Texturen stets scharf und klar. Es gibt schöne Spuren von Abnutzungen. So kann man auf den Puffern Wetzstellen und Schmierrückstände erkennen. Der Führerstand ist ebenfalls sehr gut umgesetzt. Alle Schalter und Knöpfe sehen sehr realistisch aus und insgesamt macht das Ganze einen sehr gu-

ten und detaillierten Eindruck. Natürlich ist der Taurus eine moderne Lok. Somit mag der Führerstand vielleicht etwas kalt und ökonomisch wirken, aber so sehen moderne Loks innen nun mal aus.

Unterwegs macht der Taurus ebenfalls große Freude. Es ist eine sehr starke Lok und zieht problemlos auch längere Züge. Die ES64U2 ist limitiert auf 230km/h. Entfernt man diese Limitation, könnte die Lok um einiges schneller fahren. Da dies jedoch im realen Leben so gut wie nie stattfindet, wurde dies auch hier nicht umgesetzt. Es gibt nur eine Farbvariante der Lok und das ist eigentlich sehr schade. Man kann den Taurus fast überall antreffen und über die Jahre waren diese Loks in mindestens 100 verschiedenen Bemalungen unterwegs. Der Sound der Lok ist ebenfalls sehr gut gemacht. Obwohl man sagen muss, dass der Tonleiter bei der Abfahrt nicht ganz so gut klingt wie bei der realen Lok. Ich bin mir aber nicht sicher ob es sich hier um eine Limitation seitens des TS handelt. So weit, so gut. Ein tolles Außenmodell, gute Fahreigenschaften, ein netter Sound und ein schöner Führerstand. Gut investiertes Geld? Nicht wirklich.

Deja – vu

Ich habe den Verdacht, dass einige unserer Leser schon seit einiger Zeit einen Taurus für den TS besitzen. Vor etwa 2 Jahren brachte eine ungarische Firma namens HRQ den Taurus auf den Markt. Bei diesem Produkt handelt es sich um eine sehr präzise und



genaue Umsetzung der realen Lok mit vielen interessanten Features. Wie lassen sich also diese beiden Produkte vergleichen? Gar nicht. Denn sie sind ein und dasselbe Paket. RSC hat von HRQ die Lizenzen für deren ES64U2 erworben und verkauft diese nun unter eigenem Namen.

Das Modell und der Sound wurden übernommen, aber die Technik wurde enorm vereinfacht. Während der HRQ Taurus zuerst mal aufgerüstet werden muss und einige Systeme aktiviert werden müssen bevor es losgeht, ist die RSC Version sehr simpel und man kann einfach reinspringen und losfahren.

Im Prinzip ist das ja nichts Schlechtes. Ich denke nicht jeder will sich mit all der Technik einer realen Lok auseinandersetzen. Manche Leute wollen einfach nur fahren und ihren Spaß haben. Der wirkliche Nachteil des RSC Taurus ist der Paketumfang.

Die HRQ Version kommt mit 35 verschiedenen Bemalungen und bietet noch mehr als gratis Downloads. Sie hat zwei verschiedene Führerstände und beinhaltet sogar die ES64U4 Version. All das für fast denselben Preis. Irgendwie verblüffend.

Fazit

Der RSC Taurus ist ein sehr gutes Produkt. Er sieht gut aus, fährt sich gut, hat einen schönen Führerstand und einen netten Sound. Aber, wie bereits erwähnt, man kann dieselbe Lok mit wesentlich größerer Systemtiefe, 35 Bemalungen, verschiedenen Führer-

standversionen sowie ES64U2 für fast denselben Preis bekommen. Das muss jeder Anwender natürlich für sich selbst entscheiden. Für mich stellt sich hier eigentlich gar keine Frage.



Infobox

- MRCE ES 64 U2 ‚Taurus‘ Add-On
- SIMULATOR: Train Simulator 2014
- PUBLISHER: RSC
- PREIS: 13,99 Euro
- INFO: www.railsimulator.com

PC-DVDROM



CHANNEL BATTLES EDITION



aerosoft™

RISE OF FLIGHT

The First Great Air War

Erlebe den
Luftkrieg
über dem englischen Kanal!

39,99 €

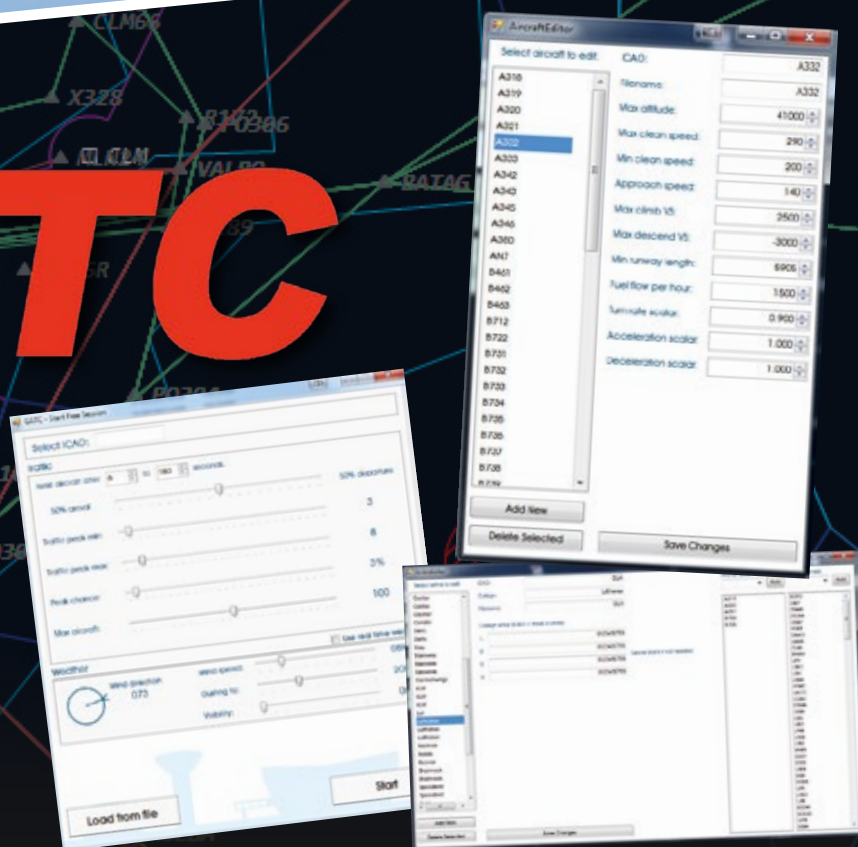
Spannende Dog-Fights für Flieger Asse!

Du überlebst nur durch Talent, Mut und Todesverachtung. Beherrsche in Rise of Flight die legendären Kampfflugzeuge des 1. Weltkriegs und beweise dich als Späher, Jäger oder Bomber.

GLOBALATC

29,99 €

Schlüpf in die Rolle eines Fluglotsen an einem von über 6000 Flughäfen! Meistere das Lotsen eines riesigen Airbus A 380 auf die Runway und das komplett unterschiedliche Leiten einer kleinen Twin Otter. Du bekommst Realismus auf allen Ebenen, von Wetter in Echtzeit bis hin zu den korrekten Fluggesellschaften an den Flughäfen.



www.aerosoft.de



West Somerset Railways

Route für Train Simulator 2014

Die West Somerset Railway ist wahrscheinlich eine der bedeutendsten und bekanntesten Museumseisenbahnen in Großbritannien. Die Strecke ist fast das ganze Jahr über geöffnet und kann sich jedes Jahr über Tausende Besucher freuen. Irgendwie ist das auch alles nicht allzu überraschend. Die Strecke verläuft durch wunderschöne südenglische Landschaften und durchquert romantische, kleine Orte. Es gibt auch Abschnitte an denen die Dampfzüge direkt entlang von schönen, weißen Sandstränden fahren.

Mit 36 Kilometern ist die West Somerset Railway die längste Museumsbahn in Großbritannien. Die Strecke hat eine bewegte Geschichte hinter sich und sah über die Jahre viele Veränderungen. Schon lange bevor die ersten Gleise verlegt wurden, gab es sehr viel Aufregung und Aktivitäten rund um dieses Projekt. Viele Vorschläge, wie man eine Strecke durch West Somerset bauen könnte lagen auf dem Tisch. Die meisten wurden wieder verworfen und es vergingen über 10 Jahre bevor mit den Bauarbeiten begonnen wurde. Die Gesamtkosten des Projekts betrugen 120.000 Pfund. Klingt nach einem Schnäppchen, aber das Ganze war im Jahr 1862.

Um 1874 wurde die Strecke weiter ausgebaut und verlief dann bis Maidenhead. Während ihrer gesamten Geschichte konnte sich die Strecke niemals über fehlende Passagiere oder Fracht beklagen. Aus den Mienen in Wales wurde Kohle in den Westen trans-

portiert und Tausende Touristen verwendeten die Bahn, um in West Somerset Urlaub zu machen. Trotzdem beschloss der Eigentümer, British Rail, im Jahre 1971 die Strecke zu schließen. Es dauerte allerdings nicht allzu lange bevor Anrainer und Eisenbahnorganisationen die Strecke als Museumsbahn wiedereröffneten. Nur fünf Jahre nach der Schließung war die Strecke wieder für den Verkehr geöffnet. Und daran hat sich bis zum heutigen Tag nichts geändert. In der virtuellen Welt

Aufgrund ihrer Popularität ist es wohl nicht verwunderlich, dass es diese Route schon öfters auf unsere Bildschirme geschafft hat. Es gab Versionen für Trainz und MS-Train Simulator. Dieses Projekt muss für die Erbauer eine rechte Herausforderung dargestellt haben. Die Fangemeinde ist groß und Vergleichsmaterial gibt es in Hülle und Fülle.

Eine interessante Facette dieses Produktes ist, dass es nicht spezifisch als Add-on für Train Simulator 2014 verkauft wird. Wer den Train Simulator hat, kann sich diese Strecke kaufen und sie funktioniert auch, wie alle anderen Produkte die man sich zuvor gekauft hat. Besitzt man jedoch keinen Train Simulator, dann kann man sich diese Strecke trotzdem kaufen. Sie enthält alles was man benötigt und funktioniert auch als eigenständig lauffähiges Produkt. Ich vermute, dass es sich hier um einen Versuch handelt, Interesse am TS bei den Leuten zu wecken, die keine Lust auf Hochgeschwindigkeits- oder moderne Güterzeuge haben.



Und mit all dem im Hinterkopf, schauen wir uns das Ganze jetzt mal genau an.

Die Strecke im TS2014

Das Paket beinhaltet die Strecke von Maidenhead bis Lydeard, eine 7F Lokomotive in West Somerset Railways Lackierung, eine GWR Hall Class, eine BR Class 33, Mk1 Wagen und Güterwagen. Ein sehr umfangreiches Paket, das zudem noch Quickdrive und neun Szenarien beinhaltet. Die Strecke sieht sehr gut aus. Neben den Gleisen wurde eine dichte Bepflanzung verbaut, zudem finden sich viele nette Details und es gibt immer was zu sehen. Jeder Bahnhof wurde exakt nachgebaut und mit realen Gebäuden und Objekten ausgestattet. Man muss hier sagen, dass die Bahnhöfe von ausgezeichneter Qualität sind. Von Blumentöpfen bis zu alten Holzbänken, alles ist vorhanden und schafft eine tolle Atmosphäre.

Das enthaltene Rollmaterial sieht gut aus, hat aber einen sehr schlechten Sound. Bei den Güterwagen konnte ich eigentlich gar keinen Sound feststellen. Das ist meiner Meinung nach ein ziemliches Manko. Die Stimmung, der Geruch und der Sound sind Dinge, die Dampflok- und Museumsbahnen im Allgemeinen ausmachen. Da wir keine Gerüche über den Bildschirm vermitteln können (zumindest noch nicht), hätte ich mir erhofft, dass zumindest der Sound gut umgesetzt wird. Der Streckenabschnitt entlang der Strände ist hingegen sehr gut umgesetzt. Die Wassertexturen haben animierte Wellen mit Schaumkap-

pen. Das Ganze ergibt einen guten Effekt und spiegelt einen Sandstrand sehr schön wieder. Entlang der Route befinden sich viele Objekte und an manchen Stellen bricht dadurch die Performance etwas ein. Trotz der manchmal niedrigen Frame-Rate wurde der Fahrspaß aber nicht wirklich getrübt.

Der Vergleich mit der Realität

Wenn man eine Strecke wie diese baut, hat man gleich von Anfang an zwei Probleme. Zum einen ist dies eine sehr bekannte Strecke und im Internet finden sich Tausende Fotos, Unterlagen und Videos. Viele Kunden, die dieses Produkt kaufen, kennen wahrscheinlich die reale Strecke recht gut und merken sofort, wenn was nicht richtig umgesetzt wurde. Zum Anderen sind die Geschwindigkeitsbeschränkungen sehr niedrig. Meist geht es nur mit 15 oder 25 mph (24 bis 40 km/h) voran. Rauscht man mit 160km/h durch die Landschaft, dann übersieht man doch einiges. Aber bei solch langsamen Geschwindigkeiten hat der Spieler viel Zeit sich umzusehen und die Landschaft genauer zu inspizieren.

RSC hat mittlerweile einiges an Strecken gebaut und man sollte eigentlich davon ausgehen, dass dem Team diese zwei Punkte bewusst waren und beachtet wurden. Dem ist aber nicht so und hier ist der Grund. Ich war noch nie auf der West Somerset Railway und um sicherzustellen, dass ich weiß, worüber ich schreibe, verbrachte ich einen Nachmittag mit Recherche im Internet. Ich schaute mir zahlreiche Videos und

Die Strecke verläuft oftmals ►
direkt entlang der Südküste.



An Büschen und Bäumen ►
wurde nicht gespart und die
Strecke wirkt sehr lebendig.



Die enthaltenen Bahnhöfe ►
sind sehr gut umgesetzt.





Fotos an und las einige Berichte über die Strecke. Obwohl dies nur eine kurze Einführung darstellen sollte, konnte ich mit meinem limitierten Wissen bereits einige Fehler entlang der Strecke identifizieren. Einige Brücken waren falsch, die Landschaftsgestaltung war teilweise nicht korrekt und an manchen Stellen war die Signalisierung komplett verkehrt. Ich habe bereits an mehreren Streckenprojekten für den Train Simulator mitgebaut. Die ersten Wochen und Monate werden meist mit Recherche verbracht. Dabei werden unzählige Fotos entlang der realen Strecke gemacht, Unterlagen ausgegraben und Gespräche mit Lokführern oder anderem Personal geführt.

Ich weiß nicht, ob RSC all dies gemacht hat oder nicht. Die Tatsache, dass ich nach nur wenigen Stunden Recherche einiges an Fehlern fand, stimmt mich aber nicht gerade hoffnungsvoll. Für mich ist das sehr schade. Die Erbauer waren sichtlich bemüht, eine schöne Strecke zu bauen. Viele Stunden wurden wohl investiert, um West Somerset vorbildgetreu nachzubilden. Auch die Gleisanlagen wurden hervorragend verlegt und sind sehr realistisch. Es drängt sich somit die Frage auf, warum diese Detailverliebtheit manchmal komplett abhandengekommen zu sein scheint.

Fazit

Für mich hinterlässt diese Strecke gemischte Gefühle. Es gibt Aspekte, die wirklich gut gelungen sind. Die Landschaftsgestaltung, die Strände, die Bahnhöfe und all die kleinen Details entlang der Route.

Wenn ich mich nicht mit der realen Strecke etwas auseinandergesetzt hätte, dann würde ich für dieses Add-on großes Lob aussprechen und es all unseren Lesern empfehlen. Aber ich habe mir nun mal die reale Strecke angesehen und fand einige ziemlich grundlegende Fehler. Dies, in Kombination mit dem schlechten Sound des Rollmaterials, hinterlässt einen etwas schalen Geschmack.

Diese Strecke hätte Potenzial für ein tolles Produkt, welches die Geschichte und das Flair dieser Museumsbahn perfekt hätte widerspiegeln können. Leider ist das Ganze eher mittelmäßig mit einigen sehr schönen Facetten und einigen recht nervenden Fehlern.

Infobox

- West Somerset Railway Add-On
- SIMULATOR: Train Simulator 2014
- PUBLISHER: RSC
- PREIS: 24,99 Euro
- INFO: www.railsimulator.com

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 2/2014



DC-8 Jetliner für Flight Simulator X



PREPAR3D V2



Trainz Simulator SS4 China Coal Heavy Haul Pack

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!