

Simulator WORLD



Werk-Feuerwehr Simulator 2014

Alltag einer Werkfeuerwehr

Flight Simulator X

Norilsk & Twin Otter Extended

Train Simulator 2013

Dreiländereck-Route

Schiff-Simulator 2012

Mods & Ausblick



Schiff-Simulator 2012



S. 12

Werk-Feuerwehr Simulator 2014



S. 26

Train Simulator 2013



S. 22

Flight Simulator X



S. 17

Editorial 03

Simulator-News 04

Impressum/ Vorschau 30

Saitek Cyborg
Flight Stick, Headset & Mouse 10

Spintires
TecDemo 12

Schiff-Simulator 2012
Mods & Ausblick 14

Flight Simulator X
Norilsk & Twin Otter Extended 17

Train Simulator 2013
Dreiländereck-Route 22

Werk-Feuerwehr Simulator 2014
Der Alltag einer Werkfeuerwehr 26

Simulator WORLD Edition 9

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

In dieser Ausgabe von Simulator WORLD sind alle grundlegenden Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde mit einem Beitrag vertreten:

Mit Werk-Feuerwehr Simulator 2014 erleben Sie den Einsatz der Brandbekämpfung einer Werkfeuerwehr.

Die Community von Schiff-Simulator 2012 hat bis heute zahlreiche neue Schiffe für die Binnenschiffahrt erschaffen und bereitgestellt.

Mit der neuen Twin Otter Extended haben wir einen Ausflug zu dem nördlich am Polarkreis in der sibirischen Tundra gelegenen Flughafen Norilsk unternommen.

Und mit der Spintires TecDemo haben wir uns tief im Schlamm festgefahren und wieder rausgeholt!



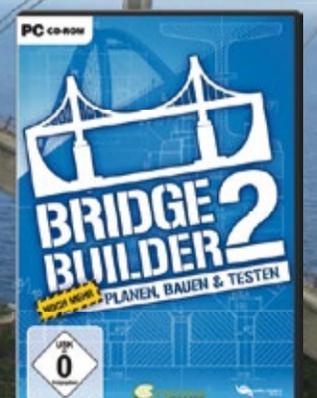
Frank Möllenhof
Chefredakteur Simulator WORLD
moellenhof@simulatorworld.de

**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 welchem 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



Stadtbahn-Simulator Düsseldorf

Die Düsseldorfer Linie U78 realitätsnah und detailgetreu erleben - Die Stadtbahn-Linie U78 verbindet den Düsseldorfer Hauptbahnhof mit der Messe Nord und verläuft teils unterirdisch, teils oberirdisch. Fahre den Stadtbahnwagen B80 auf der originalgetreu nachgebauten Strecke nach Fahrplan oder im freien Modus.

Das detaillierte Cockpit bietet nahezu alle Funktionen des Originals. Eine lebendige Stadt mit Verkehr, Fahrzeugen und Fußgängern erwartet dich. Sämtliche ober- und unterirdische Haltestellen der Linie sind enthalten und können angefahren werden. Die Haltestellen wurden realitätsgetreu nachgebildet und warten mit Schildern, Sitzbänken und Anzeigetafeln auf. Mit dem Modding-Editor kannst du eigene Strecken erstellen.

Features

- Befahre die Düsseldorfer Linie U78 vom Hauptbahnhof zur Messe Nord
- Detailliertes Cockpit mit nahezu allen originalen Funktionen: Trittstufenvorwahl, Sandstreuanlage, Fahrschalter, u.v.m.
- Sämtliche ober- und unterirdischen Haltestellen der Linie sind enthalten und können angefahren werden
- Eine lebendige Stadt mit Fußgängern, Fahrzeugen, Verkehr
- Fahre nach Fahrplan oder im freien Modus
- Vorfälle wie Verkehrsstaus verursachen Verspätungen, die aufgeholt werden müssen
- Integriertes Wetter-System
- Erstelle eigene Strecken mit dem Modding-Editor

Der Simulator ist noch in Entwicklung und die ge-



zeigten Bilder sind Preshots. Veröffentlichung des Stadtbahn-Simulator soll am 13.11.2013 sein.

Mehr Infos unter: www.simuwelt.de



AES - Version 2.32

AES (Airport Enhancement Services) übernimmt die komplette Steuerung am Boden, vom Follow-Me-Fahrzeug das Sie zu Ihrer Parkposition geleitet, über das automatische Heranfahren der Fluggastbrücke, bis hin zum kompletten Pushback-Verfahren. Beeindruckend realistisch!

Die Wunschliste mit den Flughäfen, die auf eine AES-Unterstützung warten, ist lang. Mit der neuen Version 2.32 hat Oliver Pabst jedoch erneut einen großen Teil abgearbeitet, sodass jetzt wieder viele neue Flughäfen mit AES versorgt werden können.

Übrigens, hier mal ein paar Fakten: AES unterstützt mittlerweile 401 Flughafen Add-ons im FS2004 und 260 im FSX.

Für 111 davon im FS2004 und 57 im FSX, werden KEINE Credits benötigt, d.h. hier ist die Verwendung der Bodenverkehrsdienste kostenlos!

Von den insgesamt 451 Flughäfen sind darüber hinaus 55 Freeware. Die neue AES-Version finden Sie auf der Produktseite bei Aerosoft.

Mehr Infos finden Sie unter:
www.aerosoft.de



Add-on für den Microsoft Flight Simulator X



MEGA AIRPORT

LONDON-HEATROW

EXTENDED

**ADD-ON
BALD
ERHÄLTlich!**

Viele weitere Add-ons: www.aerosoft.de

Berlin-Wittenberg für Train Simulator 2013

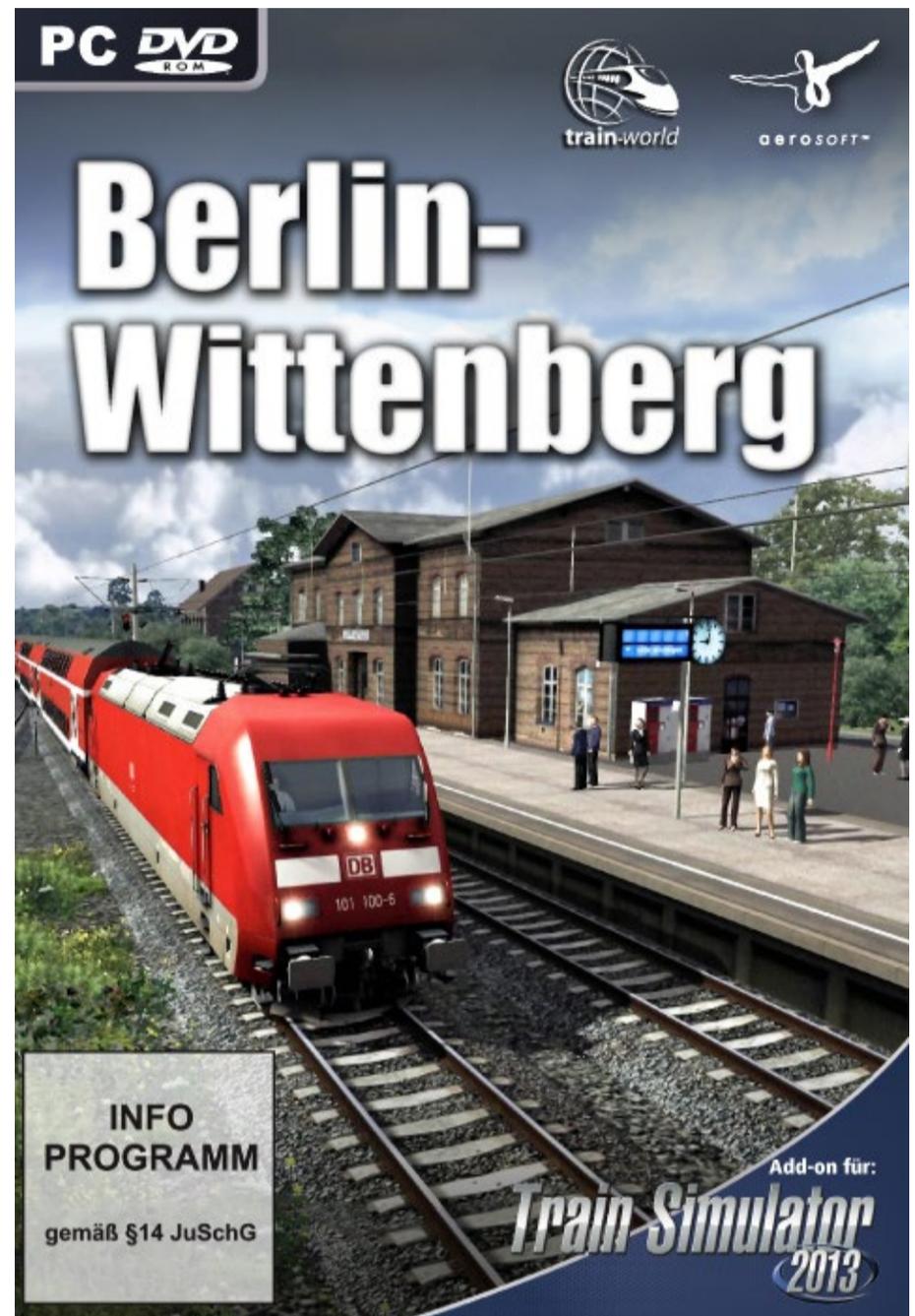
Die neue Route Berlin-Wittenberg ist jetzt für Train Simulator 2013 am Start! Entdecken Sie mit dem Add-on Städte und Landschaften, bezaubernde Nächte und einen großen Himmel über Berlin, Brandenburg und Sachsen/Anhalt auf einer der wichtigsten Bahnstrecken Deutschlands.

115 km zweigleisig elektrifizierte Hauptbahn von Berlin Hbf (Tief) nach Flughafen Berlin/Brandenburg (wo die große Bahn aus sattsam bekannten Gründen noch gar nicht hinfährt...) und Lutherstadt Wittenberg. 2 km S-Bahnstrecke (Linie S25 von Teltow Stadt bis Potsdamer Platz) mit Stromschiene und der Spezifik bei der Signalisierung (mechanische Streckenschleifensignale, mehrstufige Heruntersignalisierung) 30 detaillierte Bahnhöfe / Haltepunkte.

Ein Bw (Wittenberg) mit umfangreichen Rangiermöglichkeiten, Dieseltankstelle, Kohlebansen und Wasserkran. Ein Güterbahnhof (Großbeeren) mit mehreren Anschlussgleisen für Rangierszenarien und Containerbeladung. Detailgetreues Ks-Signalsystem vom Signalteam PZB (500/1000/2000Hz-Magnete verlegt) von virtual Railroads. LZB optisch angedeutet. Hektometertafeln alle 200m, bei der S-Bahn alle 100m. Sightseeing in Berlin (Potsdamer Platz bis Stadtgrenze).

Kurvenüberhöhung in weiten Bereichen des Add-on. Eigenes Wettermodell und detaillierte, sehr aufwändige Nachteffekte, dazu hoher Wiedererkennungswert Simulation / reale Landschaft. Mit Rollmaterial Doppelstockwagen RE160 mit Matrixanzeige und 10 Szenarien.

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



Der Planer: Landwirtschaft

Virtuelles Bauernhof-Management mit abwechslungsreichen Features. Mit *Der Planer: Landwirtschaft* kündigt der Games-Publisher rondomedia die Veröffentlichung einer detailreich gestalteten Wirtschafts-Simulation an, die sowohl langjährige Fans der legendären *Der Planer-Reihe* wie auch andere Spieler des Genres ansprechen wird, welche viel Spaß am Micro-Management und stimmungsvoller Spielatmosphäre haben. Das virtuelle Ich des Spielers erbt in der neuen Simulation, die vom Entwicklerstudio crenetic umgesetzt wurde, von seinem Großvater einen etwas heruntergekommenen Bauernhof und bekommt die große Chance, diesen Betrieb mit Geschick und guter Planung wieder auf Vordermann zu bringen.

Nach einem ausführlichen Tutorial, welches den Spieler wahlweise auf kölsch, bayerisch, nord- oder hochdeutsch vertont in das Spielgeschehen einführt, investiert der Spieler ganz im Stile einer klassischen Wirtschafts-Simulation in neue Fahrzeuge, Gebäude, Maschinen und Felder. Er stellt Personal ein, kümmert sich um das optimale Wachstum der Feldfrüchte und die Versorgung seines Milchviehs.

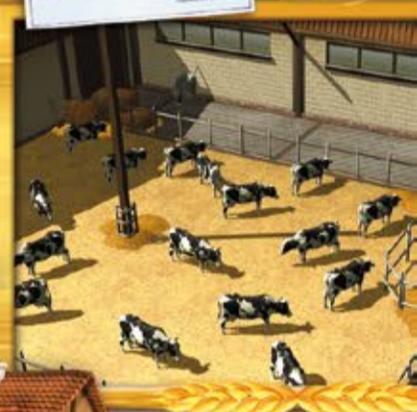
Wer vorausschauend plant und vor allem in der Startphase richtig kalkuliert, der wird schon bald sein Privathaus – ganz in der Tradition der *Der Planer-Reihe* – mit verschiedenen Erwerbungen ausbauen und verschönern, sich über verschiedene Events freuen und seine persönlichen Talente nach und nach festigen können. So eröffnen sich dem virtuellen Landwirt weitere Möglichkeiten, die das Spielgeschehen noch abwechslungsreicher gestalten. Der Release von *Der Planer: Landwirtschaft* ist für den 11.09.2013 vorgesehen, der Preis wird bei 29,99 Eur liegen. Die Simulation wird im gesamten deutschsprachigen Raum sowohl im stationären Handel als auch über den digitalen Vertrieb erhältlich sein.



Weitere inhaltliche Details zu *Der Planer: Landwirtschaft* werden im Rahmen der [Gamescom 2013](#) in Köln bekannt gegeben.

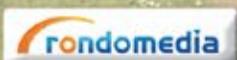


VOM UNERFAHRENEN STADTMENSCHEN ZUM LEITER EINES LANDWIRTSCHAFTLICHEN BETRIEBES



- Investiere in neue Traktoren, Maschinen, Kuhställe, Silos, alternative Energien, Felder, neue Lagerräume u.v.m.
- Schreibe schwarze Zahlen oder nimm Kredite auf und behalte deine Ein- und Ausnahmen stets im Blick
- Optimiere deine Felderwirtschaft unter Berücksichtigung von Bodenqualität, Wettereinfluss, und Schädlingsbefall
- Inklusive Talentsystem und einem vertonten 3D-Mentor, der dich in die Geheimnisse der Landwirtschaft einweist
- Vertonung auf kölsch, bayerisch, nord- und hochdeutsch

www.simuwelt.de
www.facebook.com/simuwelt



Zu Wasser und in der Luft...

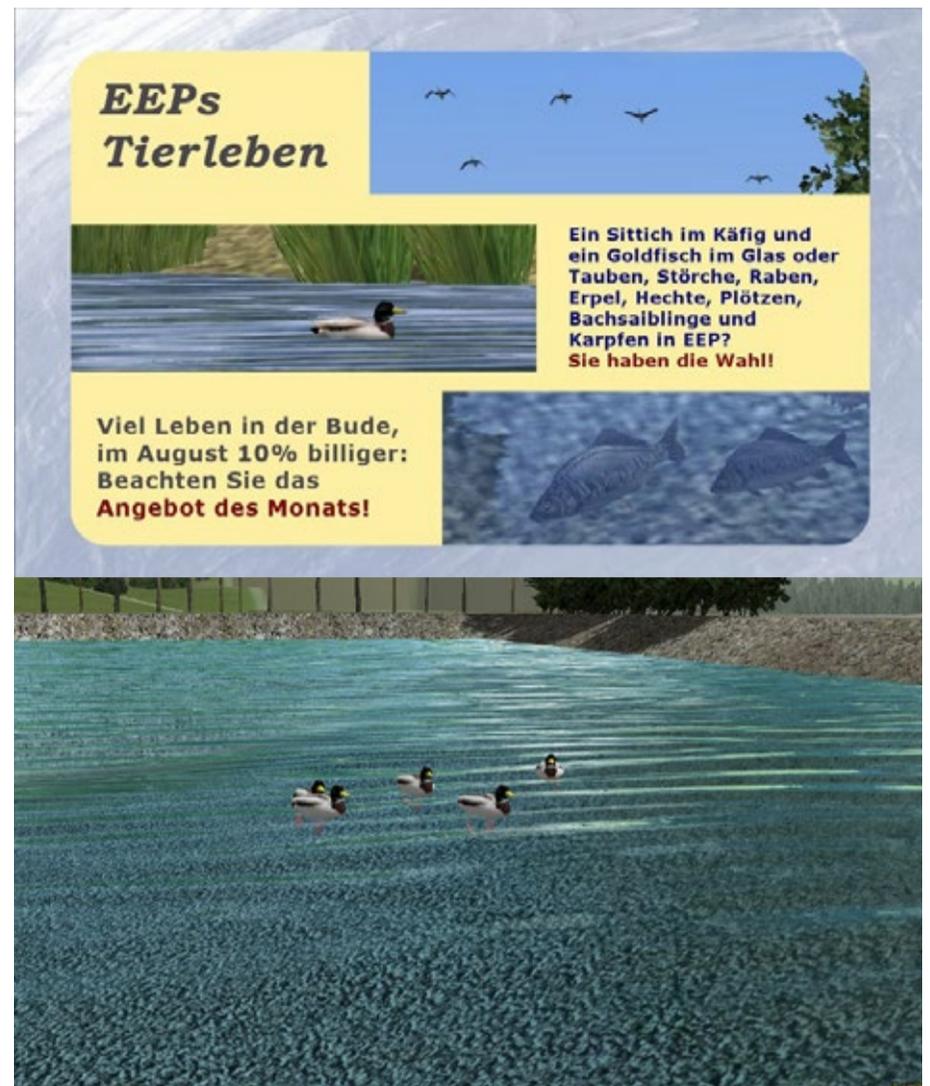
An der gegenüberliegenden Talflanke folgt ein langer Güterzug der scheinbar natürlichen Trennlinie zwischen Wald und Ackerland. In wenigen Minuten wird er den Dorfrand passieren.

Der Anlagenbauer weiß, dass sich just in diesem Augenblick Lothar Wilkes Schrankenwärter in Bewegung setzen wird, um im Handumdrehen den Bahnübergang zu sichern. Ein Krächzen überlagert das eintönige Rattern des Zuges - Raben!

Der Betrachter blickt in den kobaltblauen Himmel, in dem die Raben schwirren Flugs zur Stadt ziehen und drei Störche vergebens nach Fröschen Ausschau halten, die es in EEP noch nicht gibt. Im Dorfteich gibt es Saiblinge - möchte man ihnen zurufen - und Plötzen!

Das Set besteht aus insgesamt 60 kinematisch animierten Modellen verschiedener Vogel- und Fischarten, die als Landschaftsobjekte oder „Rollmaterialien“ in EEP 9 verbaut werden können. Dies ermöglicht den Einsatz ganzer Fisch- oder Vogelschwärme. Die Bewegungsoptionen werden dabei von Flugrouten oder Wasserwegen bzw. festgelegter Radien und Amplituden für Auf- und Abwärtsbewegungen definiert

Alle Neuheiten zu EEP unter: www.eepshopping.de



Erhältlich ab
Oktober
2013!



Satek Cyborg Flight Stick, Headset & Mouse

Wir haben dieses Cyborg-Set, bestehend aus Flight Stick, Headset und Mouse mehr als drei Monate im täglichen Betrieb eingesetzt und getestet. Gegenüber früheren Modellen dieser Reihe, vor allem die Cyborg Headsets, konnten diese drei Geräte vollends überzeugen und haben sich im Dauereinsatz bewährt.

F.R.E.Q. 5 Stereo-Spiele-Headset für PC und Mac von Mad Catz

Eigenschaften

Stereo-Sound, extra große 50mm-Membranen, robuste und doch leichte Metallkomponenten, abnehmbares, geräuschreduziertes Mikrofon, Kontrollelemente an der Hörermuschel: Lautstärkeregelung, Stummschaltung des Mikrofons, Equalizer-Presets durch Tastendruck umschaltbar, verwendbar mit MP3-Playern und Handys (Apple iPhone, Blackberry und HTC).

Das Stereoheadset überzeugt durch Ausstattung und Verarbeitungsqualität. Frühere Headsets der Cyborg-Serie waren dagegen schlecht verarbeitet und brachen leicht an den Aufhängungen der Hörermuschel. Der FREQ5 ist dagegen stabil verarbeitet und sitzt fest am Kopf. Er trägt sich allerdings nicht leicht. Da er für das Gaming und den Einsatz am PC gemacht ist, sollte er auch etwas robuster sein. Die Klangcharakteristik ist druckvoll, brilliant und individuell. Für den seinen Preis bietet der FREQ5 äquivalente Leistung und Qualität.

Mad Catz® R.A.T. 5 Gaming Mouse for PC and Mac

Eigenschaften

Leichtes Aluminiumgehäuse - fünf Gewichte mit jeweils 6 Gramm. Vier benutzerdefinierte DPI-Einstellungen von 100 bis 5600.

Die RAT5 Maus liegt perfekt und „schnell“ in der Hand. Ergonomie und Verarbeitung sind erstklassig. Für das Gaming hat die Maus alle nötigen Features, Regler und Schalter. Wer die Maus auch zum Arbeiten benutzen will, der muss sich auf den harten Druckpunkt der Maustasten einstellen. Dieser ist für das Gaming ausgerichtet.

F.L.Y 5 PC Flight Stick

Eigenschaften

Trigger, vier Tasten und Scroll Rad im Kopfteil des Sticks. Ein-/ und ausfahrbarer Coolie Hat. 6 Gehäuse Tasten und Modus Taste. Dualer Schubregler für die Steuerung von Flugzeugen mit mehreren Triebwerken. Drehbare Achse für das Seitenruder.

Dieser Flight Stick ist mein „All-Time-Favorit“. Warum das so ist, kann man im Beitrag *Kamchatka & Su 26* in *Simulator World Edition 6-2013* lesen!

Frank Möllenhof



- ◀ **F.R.E.Q. 5 Headset**
 Größe des Treibers: 50 mm
 Neodymium-Magneten: Grad N38
 Material der Membran: Mylar/PET 50 mm
 Lautsprecherspule: Kupferdraht rund, hochkant gewickelt
 Frequenzumfang: 20Hz - 20kHz
 Kabellänge: umflochtene USB-Kabel 2 m / umflochtene Audiokabel 1 m (3,5 mm Klinke)



- ◀ **Mad Catz R.A.T. 5**
 USB 2.0-Anschluss Funktionierte mit Windows® 8, 7, Vista (alle Versionen), XP, XP 64-bit und Mac OS X 10.6.6 oder höher (Intel-Prozessor für Mac erforderlich). Maus mit vergoldetem USB-Anschluss, 5 herausnehmbare Gewichte mit je 6 g und Aufbewahrungsbehälter für Gewichte.



- ◀ **F.L.Y 5 PC Flight Stick**
 Das Jubiläumsmodell zum 10. Geburtstag des Mad Catz Joystick. Anschluss: USB Systemvoraussetzung: Win XP, XP64, Vista, Windows 7



Spintires Tech Demo

Die von den Oovee™ Game Studios entwickelte, mit mehreren Intel® Awards ausgezeichnete und bereits als spielbare Tech- Demo vorgestellte Simulation „Spintires“ bringt wohl alle Voraussetzungen mit sich, um zu einer der coolsten Off-Road-Trucking-Simulationen diesseits des Urals zu werden.

Gleich nach Vorstellung der Demo im Jahre 2008 wurde Spintires bereits 2009 von Intel® mit dem ersten Platz in der Kategorie „Best Threaded Game“ und dem zweiten Platz in der Kategorie „Best Game Optimized for Intel® Graphics“ ausgezeichnet. Darüber hinaus konnte sich die Simulation auch in einer ganzen Reihe von ersten Reviews die Anerkennung der Gamespresse erstreiten und erfreut sich schon seit geraumer Zeit einer wachsenden Modding-Community, welche das Gameplay der Demo seit ihrem Release stetig erweitert hat.

Der neue Titel Spintires hat auf Kickstarter Unterstützung gefunden, und damit kann das Entwicklerstudio Oovee™ sein imposantes Simulationsprojekt nun in die Tat umsetzen. Am Ende der Kickstarter Aktion konnten insgesamt £ 60,935 gesammelt werden! Das Feedback aus der Community sowie Gameplayvorschläge der „Kickstarter-Backer“ werden nun ihren Weg ins Spiel finden. Das Ziel, den Titel bis 2014 fertig zu stellen und als DRM freies Produkt anzubieten, welches von jedem Spieler modifiziert werden kann, ist somit fix! Mit dem Erreichen ihres Ziels von £50,000 auf Kickstarter plant Oovee™ einen koope-

rativen Multiplayer-Modus umzusetzen, der es zwei Spielern erlauben wird, zusammenzuarbeiten, indem sie Seilwinden und anderes Truckzubehör nutzen. So können besonders schlammige und extrem rutschige Herausforderungen gemeistert werden. Weitere Ziele der Finanzierung sind die Implementierung von Modding-Tools, das Hinzufügen von zusätzlichen Trucks und Cockpit-Innenansichten sowie die Entwicklung eines Wettkampf-Multiplayer-Modus.

Der Mönchengladbacher Games-Publisher rondo-media freut sich, die Truck-Simulation sowohl in der digitalen Distribution als auch im Retail-Vertrieb im gesamten deutschsprachigen Raum für IMGN.pro übernehmen zu können. Eine deutsche Lokalisierung des Spiels ist selbstverständlich vorgesehen.

Tech Demo

Wer die Spintires Demo auf der Website der Entwickler unter www.spintires.com noch nicht getestet hat, der hat was verpasst. Dieser Simulator ist der „Ober-Hammer“! Grafik, Features und Simulations-Parameter sind vom Allerfeinsten und dieser Monster-Truck steckt einfach alles weg. Es zeigt sich mal wieder, dass viele russische Entwicklerteams was vom Programmieren verstehen und dazu mit ihren Geräten begeistern können!

Frank Möllenhof



- ◀ Festfahren im Schlamm - das Einsinken des Fahrzeugs, verdrecken der Räder, Abgasrauch, Licht, Schatten, Tageszeit, Getriebe - alles wird simuliert und dargestellt.



- ◀ Das Terrain in der Demo ist groß genug um sich mit dem MAZ-535 auszu-toben. Die Lkw-Modelle MAZ-535/537 (russisch MA-535/MA-537) sind Zugmaschinen des weißrussischen Fahrzeugherstellers Minski Awtomobilny Sawod, die in den frühen 1960er-Jahren für das sowjetische Militär entwickelt wurden, um Raketen und Panzer zu transportieren.



- ◀ Die Grafikengine von Spintires zeigt eine extrem gute Performance. Die Details und Darstellungsqualität sind überragend.



Schiff-Simulator 2012 Mods & Ausblick

Im Sommer 2012 kam der Schiff-Simulator 2012 auf den Markt. Seit dem hat sich zwar einiges rund um den Binnenschiffahrt-Simulator getan, aber offenbar nicht genug, um eine weitere kommerzielle Beschäftigung seitens der Entwickler honorieren zu können.

Während sich die Community rund um den Schiff-Simulator 2012 - allen voran „Haggusehm“ - fleißig daran gemacht hatte, neue Schiffe als Mods zu erstellen und für alle Anwender des Schiffsimulator auf der offiziellen Website/Forum der Entwickler <http://games.weltenbauer.com> unter <http://games.weltenbauer.com> gratis als Download zur Verfügung zu stellen, haben sich die Verkaufszahlen offenbar nicht so gut entwickelt, so dass die Entwickler weiter am Schiff-Simulator 2012 arbeiten können.

Schiff-Simulator 2012 hat also - zumindest kommerziell - Schlagseite bekommen und liegt jetzt im Trockendock.

Dabei hat es dieser Schiffsim in sich, ist sehr gut gemacht und bietet viele Möglichkeiten. Dazu verdient er im Vergleich zu anderen die Bezeichnung „Simulator“, da er diesen Anspruch im Gegensatz zu vielen Spielen, die dieses Attribut nur aus Vermarktungsgründen führen, tatsächlich erfüllt.

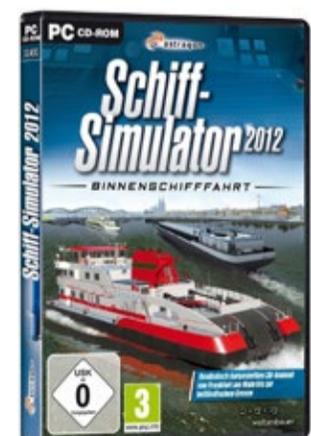
Aber scheinbar gibt es nicht genügend Freizeit-Kapitäne, die ihre Zeit damit verbringen wollen, Ladung und Fahrgäste entlang des Rhein und Main von Frankfurt bis Duisburg zu befördern.

An den Entwicklern und Publisher hat es nicht gelegen. Auch die Mod-Community hat mit vielen neuen Schiffen einen enormen Beitrag zum Ausbau des Schiff-Simulator geleistet und der Schiff-Simulator 2012 ist eine ausgesprochen anspruchsvolle und qualitativ hochwertige Simulation.

Ich finde es sehr schade, dass dieses Potenzial und die Community jetzt auf dem Trockendock liegen und hoffe, dass die virtuelle Binnenschiffahrt noch eine Zukunft hat und weitere Freunde finden kann.

In diesem Sinne: „Schiff Ahoi !“

Frank Möllenhof





- ◀ Die „GMS Stendhal“ von Anwender Hagguhsem als Mod erstellt.

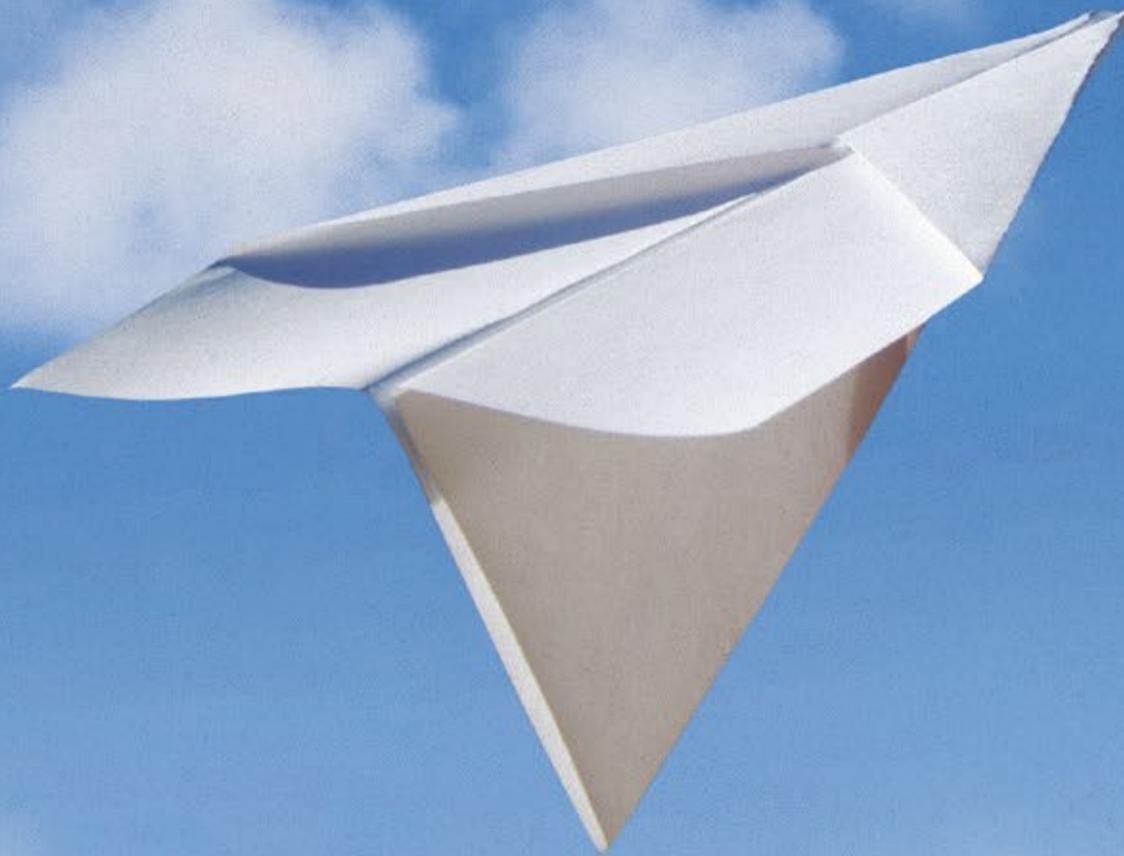


- ◀ „Rheinpfeil“ - ein russisches Tragflügelboot des Typs „Raketa“ (dt. Rakete), das zwischen 1972 und 1997 im Dienst der Köln-Düsseldorfer Deutsche Rheinschiffahrt AG stand. Für Schiff-Simulator 2012 von Hagguhsem als Mod verwirklicht. Alle Mods sind kostenlos als Download bei <http://games.weltenbauer-se.com/> verfügbar.



- ◀ Die „MS Stadt Neckarsteinach“ - ebenfalls von Hagguhsem für Schiff-Simulator 2012 als Mod gebaut.

It all started with a dream.



Explore an endless world



www.simmarket.com





Norilsk & Twin Otter

Mit Tundra Bereifung zur nördlichsten Großstadt der Erde

Für diesen „Aus-Flug“ mit Flight Simulator X habe ich mir wieder zwei Exoten ausgesucht: den Flughafen Norilsk und die Twin Otter Extended. Diese beiden hervorragende Produkte ergeben auch eine interessante Kombination.

Norilsk

Norilsk ist eine an den Nordwestausläufern des Mittelsibirischen Berglandes gelegene Großstadt im Norden der Region Krasnojarsk, von Sibirien und Russland (Asien). Die Stadt hat 175.365 Einwohner (Stand 14. Oktober 2010) und gilt als nördlichste Großstadt der Erde. Das Klima ist sehr rau mit Temperaturen von bis zu -53°C und Schneestürmen an 120 Tagen im Jahr. Sechs Wochen im Jahr geht die Sonne nicht auf und im Sommer natürlich sechs Wochen nicht unter.

Die Region um Norilsk ist besonders reich an Bodenschätzen und nur an wenigen Monaten im Jahr über eine 120 km entfernte Schiffspassage oder mit dem Flugzeug zu erreichen.

Norilsk gilt als einer der weltführenden Rohstofflieferanten. Seit 1993 bildet das vormalige Norilsker Nickelkombinat den Kernbestandteil des zur Interros-Gruppe zählenden Konzerns MMC Norilsk Nickel, eines der zehn größten und zugleich profitabelsten Unternehmen Russlands sowie Weltmarktführer in der Nickelproduktion.

Aufgrund der Nickel-Produktion gibt es in der Stadt und der Umgebung eine hohe Umweltverschmutzung. Die Natur der Umgebung ist großflächig schwarz gefärbt. Im Jahr 2003 betrug der Gesamtausstoß an Luftschadstoffen in Norilsk über 2,02 Millionen Tonnen. Im Oktober 2006 wurde die Stadt vom Blacksmith Institute zu einem der zehn „am schlimmsten belasteten Orte der Welt“ erklärt.

Auch 2007 erhielt der Ort diese „Auszeichnung“. Nochmals bestätigt wurde diese Angabe durch einen Bericht des russischen Statistikamtes Rosstat im Juni 2011, laut welchem Norilsk der am meisten verschmutzte Ort Russlands ist.

Seit November 2001 ist Norilsk eine geschlossene Stadt. Ausländer dürfen, wenn überhaupt, nur mit einer Genehmigung einreisen. Der Flughafen von Norilsk liegt rund 35 Kilometer westlich der Stadt.

Features im Flight Simulator X

- Extrem detaillierter Flughafen mit kompletter Infrastruktur
- Unmittelbare Umgebung wird ebenfalls abgedeckt
- Geneigte Start- und Landebahn (aktivierbare Befehrerung durch den Benutzer)
- Texturen für vier Jahreszeiten (beeindruckender tiefer Winter)
- Viele statische Flugzeuge



Twin Otter Extended

Die Twin Otter ist ein kleines und unglaublich vielseitiges Flugzeug. Kein anderes Flugzeug ist schon auf Asphalt-Runways, Watt, Wasser, Sand, Schnee und Eis gelandet. Außerdem ist es das einzige Flugzeug, das regelmäßig in beide Polargebiete fliegt und Flughäfen in extremen Höhen sowie tropische Inseln und einen Strand im Vereinigten Königreich anfliegt.

Nach all diesen Jahren ist es immer noch ein wahrlich bemerkenswertes Flugzeug. Unterschätzen Sie die Twin Otter nicht! Sie ist kein zweimotoriges GA Flugzeug, sondern eher ein komplexes, kleines Verkehrsflugzeug. Twin Otter Extended wird Ihnen die ganze Komplexität des Flugzeugs demonstrieren.

Die von Aerosoft entwickelte Version für FSX und P3D ist ebenfalls bemerkenswert. Es ist nicht nur eine der besten Modellierungen (2k Texturen), sondern bietet auch komplexe Systeme sowie die bisher beste Umsetzung eines Turbinentriebwerks. Die Flugmodelle sind so präzise wie möglich und wurden von verschiedenen Twin Otter Piloten getestet.

Die nicht ausreichenden FSX Standardsysteme wurden durch eigene Module komplett ersetzt. Das Flugzeug kann wahlweise mit Ski-, Tundra- oder Schwimmerfahrwerk ausgestattet werden, sodass es Sie praktisch überall hinbringen kann. Mit Cargo- und Passagierversionen, 100er und 300er Modellen sowie

verschiedenen Triebwerken bieten wir die komplette Bandbreite dieses fantastischen Flugzeuges. Der erfahrene Simmer kann das Flugzeug mit allen notwendigen Checks und Tests starten, aber falls Sie möchten, ist es ebenso möglich, die erweiterte interaktive Checkliste Schritt für Schritt abzuarbeiten oder sogar direkt zum startklaren Flugzeug zu springen. Somit sind komplexe Flugzeuge unseres Erachtens für alle Benutzer zu steuern.

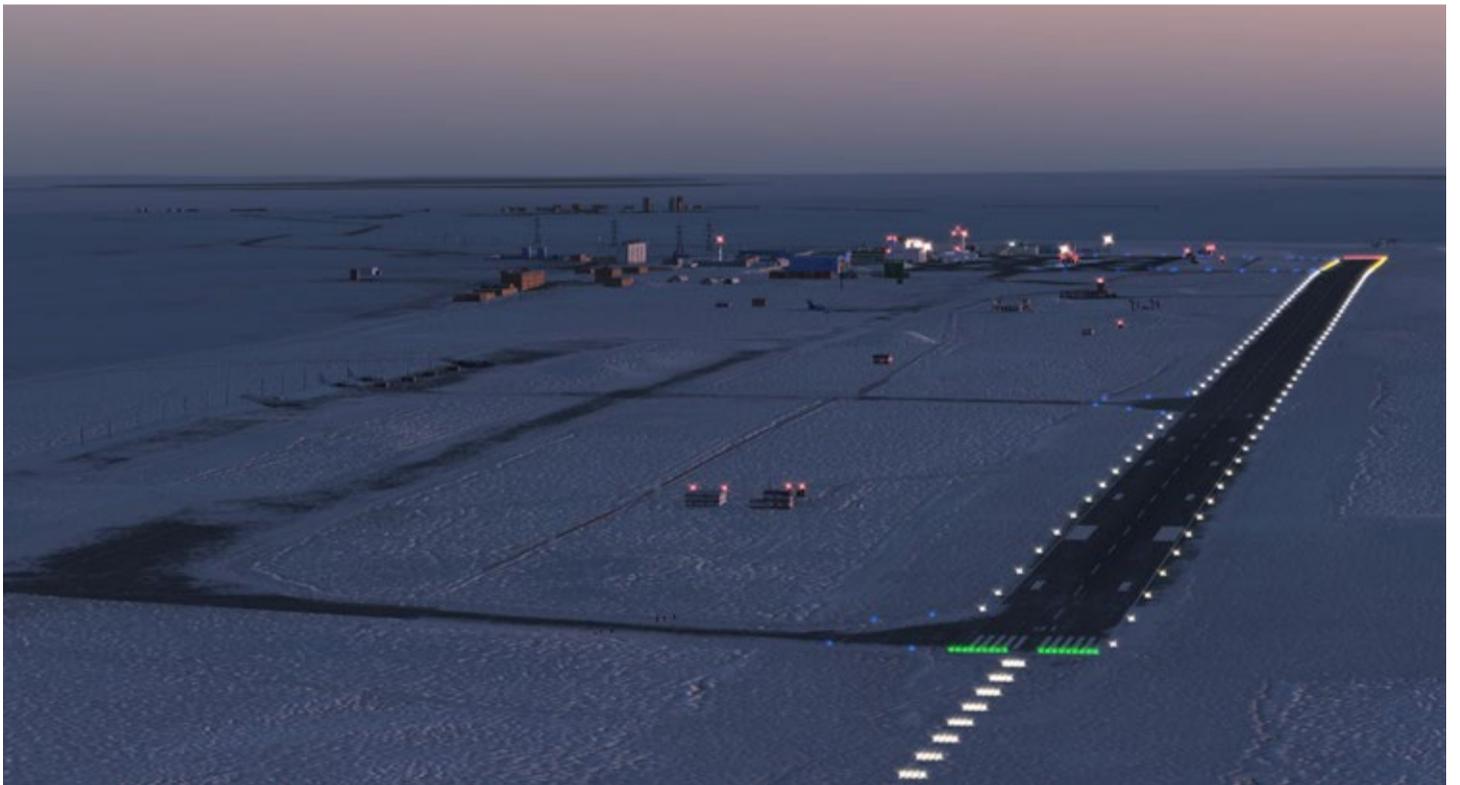
Features

- Zehn Modelle (DHC-6 100 und DHC-6 300 mit Standard-, Tundra-, Ski- und Schwimmerfahrwerk)
- Benutzerfreundliche Bildwiederholungsrate
- Alle Modelle mit individuellen originalgetreuen Flugmodellen
- Detaillierte Simulation der Triebwerke (korrekte Anzeige von Drehmoment, RPM und ITT)
- Schadenmodelle für Triebwerke
- Angepasste elektrische & hydraulische Systeme und Treibstoffsystem
- Detaillierte Sounds mit Dutzenden zusätzlichen Soundeffekten
- Detaillierte Bordelektronik mit Bendix King Transceivers, realistischem Collins Autopilot und Digital Flight Data Recorder (mit Google Earth Exportmöglichkeit)
- Viele weitere Features wie ein vollständiges Paint-Kit, umfangreiche Handbücher, Treibstoffplaner / Cargo Loader Modul, Livery Manager

Die Gegend rund um den Flughafen Norilsk ist bestens für Erkundungsflüge mit der Twin Otter ausgestattet mit Tundra-Wheels oder Skiern geeignet.



Der Flughafen von Norilsk in der sibirischen Tundra gelegen. Die Befehrerung der Start- und Landebahn lässt sich im Flight Simulator X durch den Benutzer aktivieren.



Dies ist nicht die Stadt Norilsk, dann müsste der Boden ringsherum fast schwarz sein - hier zu sehen ist eine kleinere Siedlung in der Nähe des Flughafens sowie die mit dem Add-on neu hinzugekommene Infrastruktur und Landschaft rund um den Flughafen.





Norilsk & Twin Otter im Flight Simulator X

Die Twin Otter ist bereits zum dritten Mal für Flight Simulator modelliert worden. Diesesmal ist es wirklich ein High-End Produkt geworden. Für anspruchsvolle und erfahrene Anwender, die dieses Flugzeug im Simulator möglichst realitätsgetreu fliegen und bedienen wollen, bietet die Maschine nahezu alles, was mit FS-X technisch machbar ist. Auch optisch sowie von der Ausstattung und Varianten her ist der Flieger jetzt zu einem echten Highlight geworden.

Der Flughafen von Norilsk ist ebenfalls auf höchstem Niveau mit vielen Details und Features für FS-X umgesetzt worden. Die Stadt Norilsk mit seiner Industrie-Dreckschleuder ist immerhin noch weit genug vom Flughafen entfernt, um die Weite und Schönheit der sibirischen Tundra fernab von Umweltverschmutzung genießen zu können. Genau dazu ist die Twin Otter in der Version mit den großen Tundra-Wheels oder Skiern bestens geeignet. Da es kaum weitere Flughäfen in der Gegend gibt, bietet sich die Erkundung der Landschaft mit selbsterstellten Aufträgen an. Hierbei kann man dann mit der Twin Otter und den dicken Reifen oder Skiern starten und landen, wo man will - oder kann. Und genau das macht den Reiz dieser Kombination von Norilsk und Twin Otter Extended aus!

Frank Möllenhof

Infobox

Systemanforderungen

NORILSK X

- Flight Simulator X oder Prepar3D
- Windows XP, VISTA, 7, 8
- 3,0 GHz Prozessor
- 3D Grafikkarte mit mindestens 512 MB
- Festplattenplatz 2 GB

TWIN OTTER EXTENDED

- Flight Simulator X oder Prepar3D
- Windows XP, VISTA, 7, 8
- 3,0 GHz Prozessor
- 3D Grafikkarte mit mindestens 512 MB
- Festplattenplatz 1.1 GB
- Maus mit Mausekball
- Joystick mit Throttle und Rudder Control

Info: www.aerosoft.de

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



**CESSNA®
YOKE SYSTEM**

YOKE FEATURE SET

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



CESSNA TRIM WHEEL

TRIM WHEEL FEATURE SET

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



CESSNA RUDDER PEDALS

RUDDER PEDAL FEATURE SET

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

CLOSER TO REALITY™ //

Offizielle Cessna Lizenz

madcatz.com

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

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

Saitek®



SAITEK.COM



Entlang der Dreiländereckstrecke Mit Taurus & Co.

Die Strecke selbst kommt mit 10 Szenarien plus 5 Free roam Szenarien und natürlich Quickdrive. Da diese Szenarien von allen Kunden befahrbar sein müssen, wird für jedes auf Train Simulator Standard Rollmaterial zurückgegriffen. Das heißt, man fährt meist mit der BR101 und deutschen Passagierwagen.

Da dies nicht so ganz der Realität entspricht, hat sich das Team rund um diese Strecke entschlossen, eine Alternative anzubieten. Dieselben 10 Standardszenarien wurden geklont und umbenannt, damit sie bei der Installation die Originaldateien nicht überschreiben.

Dann wurde jedes Szenario mit realistischem Rollmaterial ausgestattet. Vom OEBB Taurus bis zur DB BR218. Voraussetzung das dies beim Spieler funktioniert ist, dass dieser das entsprechende Rollmaterial installiert hat.

Mit im Paket befindet sich somit eine .pdf Datei, in der alle nötigen Wagen und Loks angeführt werden und die Links zu den Produkten angegeben sind.

Bis auf zwei Loks handelt es sich um Freeware, das heißt, der Spieler muss nur bei zwei Produkten in die Tasche greifen.

Dieses Paket soll bereits kurz nach der Veröffentlichung der Strecke auf rail-sim.de gratis zur Verfügung gestellt werden.

Die Szenarien im Detail

Alle Aufgaben sind durchnummeriert und es sollten, wenn möglich, zumindest die ersten drei in der korrekten Reihenfolge durchgespielt werden. Bei den ersten zwei handelt es sich um Einführungsszenarien. Im ersten fährt der Spieler einen REX von Lindau nach Bludenz.

Mit im Führerstand befindet sich ein erfahrener Kollege, der viel über die Strecke erzählt und ein paar gute Tipps gibt. Im zweiten Teil übernimmt man dann, wieder mit diesem Kollegen, einen EC von Zürich nach Wien und fährt ihn den Arlbergpass hinauf. Wie bereits im ersten Teil ist alles sehr einfach gehalten und es gibt viel zu sehen und zu lernen.

Das dritte Szenario ist dann ohne weitere Hilfe eines erfahrenen Kollegen. Es handelt sich um einen Nachtzug, der von Bludenz nach Lindau gebracht werden muss. Es herrscht wenig Verkehr und das Szenario ist wiederum eher einfach gehalten.

Ab Szenario 4 wird es dann jedoch immer komplexer. Szenario 9 und 10 verlangen dem Spieler gutes Wissen in Bezug auf die Signalisierung ab und bestehen aus meist recht knapp berechneten Zeitplänen. Wer sich für das oben erwähnte Graspaket entscheidet, hat bei Szenario 9 noch eine zusätzliche Aufgabe. Da der Taurus in der Schweiz mit einem anderen System fährt als in Österreich und in Deutschland muss an der Grenze Stromabnehmer gewechselt werden.



In diesem Graspaket befinden sich auch Aufgaben für die BR218. Szenario 7 klingt recht einfach. Man fährt mit einer BR218 vom Wolfurter Güterbahnhof zum Steinbruch in Hohenems um dort Wagen abzuholen und diese dann wieder nach Wolfurt für Verschubarbeiten zu bringen.

Da jedoch alle anderen Züge Vorfahrt haben, ist wiederum Vorsicht geboten und gute Kenntnis, was Signale angeht.

Im österreichischen und deutschen Streckenabschnitt gibt es zudem ein PZB System, das eigens für diese Strecke entwickelt wurde. Alle Standardloks sowie der für die Alternativaufgaben benötigte Taurus sprechen auf dieses System an. Wer sich also nicht an die vorgegebenen Geschwindigkeiten hält, muss mit einer Zwangsbremmung rechnen.

Highlights

Wenn man sich mal mit all der Technik und den vier verschiedenen Signalsystemen vertraut gemacht hat, kann man mehr Zeit damit verbringen, den Kopf aus dem Fenster zu stecken und die Landschaft genießen.

Zwischen dem Grenzbahnhof Hoerbranz und dem Hauptbahnhof Bregenz fährt man über eine eingleisige Nebenlinie direkt am Bodensee-Ufer entlang. Das Ufer mündet dann in einen Hafen, der sich gleich neben den Gleisen befindet.

Der Bahnhof Lindau befindet sich auf einer Insel und um auf diese zu gelangen müssen die Züge über einen viergleisigen Bahndamm fahren. Schön langsam geht es hier an Bootsstegen, Spaziergängern und schöner Begrünung vorbei über das Wasser.

Der gesamte Arlbergpass ist einen Blick nach außen wert, aber der wohl schönste Abschnitt liegt zwischen Hintergasse und Wald am Arlberg. Hier verläuft die Strecke weit über dem darunterliegenden Tal und über viele Brücken und Viadukte.

Im Szenario 4 fährt man einen Sonderzug zum Jubiläum der Bodensee-Schifffahrt, der alle Häfen verbindet. Im Alternativpaket kommt hier die BR218 in TEE Lackierung mit einem TEE-Zug zum Einsatz. Während der Fahrt sieht man somit immer wieder Schaulustige und Fotografen.

Auch die Häfen sind randvoll mit Leuten. Diese Aufgabe ist die Einzige, in dem der Spieler bis zum Hafen in Rorschach fährt.

Szenarien mit Verschubarbeiten sind leider keine enthalten. Dabei gibt es einige Bahnhöfe entlang der Strecke, in denen Verschubarbeiten zum täglichen Ablauf gehören. In der Schweiz wären das Rorschach und St. Margrethen, in Deutschland Reutin und Lindau und in Österreich Feldkirch. Bludenz und Wolfurt.

Im Szenario „Von Hafen zu Hafen“ geht es mit einem Sonderzug von Lindau in die Schweiz. ▶



Der Taurus stellt das Arbeitspferd auf der Strecke dar und kommt somit am häufigsten zum Einsatz. ▶



Abseits der Hauptstrecke gibt es auch eine Menge zu tun. Hier eine BR218 beim Steinbruch in Hohenems. ▶





In Feldkirch befindet sich zudem eine Autoverladestelle. Die jetzigen Aufgaben berücksichtigen dies leider nicht, aber für zukünftige Aufgaben gäbe es hier sicher gutes Potenzial.

Das mit Abstand längste Szenario heißt "Von nun an geht's Bergab". Es ist 70min lang und man muss einen, langen, schweren Güterzug von St. Anton am Arlberg nach Wolfurt bringen.

Es liegt viel Schnee und es ist sehr kalt. Die Lok rutscht gerne und vorsichtiges Fahren ist angesagt.

Wie bereits anderweitig angesprochen nutzen die mitgelieferten Szenarios bei Weitem nicht das Potenzial an Aufgabemöglichkeiten die diese Strecke hat.

Es wurden zu zukünftigen Aufgabenpaketen noch keine Entscheidungen getroffen aber man darf gespannt sein. Zu hoffen bleibt, dass sich die Community dieser Strecke annimmt und dafür zahlreiche interessante Szenarien erstellt.

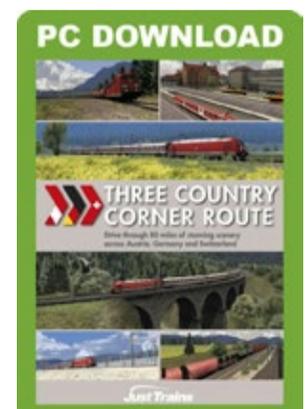
Kompatibilität mit Train Simulator 2013

Die Version dieser Strecke, welche im August auf den Markt kommt ist, ist nur kompatibel mit Train Simulator Versionen, die als TS2012 oder früher gekauft wurden und dann auf TS2013 aktualisiert worden sind.

Für Kunden, die sich den TS2013 neu gekauft haben, ohne vorher eine ältere Version dieser Software besessen zu haben, wird nach dem Update auf TS2014 ein Patch erarbeitet werden. Mit diesem wird die Strecke dann für alle Kunden kompatibel sein.

Der Grund hierfür sind die komplexen Änderungen an den Assets, die von Railsimulator.com beim Update von TS2012 auf TS2013 gemacht wurden.

Stefan Verjee-Lorenz





Werk-Feuerwehr-Simulator 2014

Den Alltag einer Werkfeuerwehr erleben

In diesem Simulations-Spiel kann man den Alltag einer Werkfeuerwehr in einem großen Industrieunternehmen erleben. Ausgelaufene Chemikalien, entwichene Giftstoffe und in Brand geratene Industrieanlagen sind nur einige Situationen, die es zu bewältigen gibt. Dazu ist der Spieler mit speziellen Fahrzeugen wie dem Turbo-Löschler von Zikun Firetrucks, Drehleiter und Atemschutzgerät ausgerüstet.

Anders oder neu gegenüber der Vorgängerversion des Werk-Feuerwehr Simulator sind zahlreiche realitätsnahe Missionen auf dem neuen Werkgelände mit Tankanlagen, Hallen, Stahlpodesten u.v.m., der erweiterte Fuhrpark und neue Funktionen an den Fahrzeugen, die mehr Realismus als im Vorgänger bieten.

Der Spieler kann jetzt mit einer Axt Hindernisse wie Holztüren oder Kisten zerstören, um zum Brandherd zu gelangen und eine Taschenlampe für Nachteinsätze nutzen. Dazu ist es möglich zusätzliche Einheiten nach zu alarmieren, um Großbrände zu bekämpfen

Grundlagen des Spiels

Schichtsystem

Eine Schicht dauert 24 Stunden von 8 Uhr bis 8 Uhr. In der Schicht gibt es 4 Stunden Pause, in denen man ruhen kann. Hierzu sucht man seinen Schlafraum auf. Sollte die Ruhepause durch einen Einsatz unter-

brochen werden, so können die verbleibenden vollen Stunden nachgeholt werden.

Die Wache

Die Wache ist der Haupt-Anlaufpunkt. Hier findet man den Fahrzeugpark, die Einsatzzentrale, Schlafräume, Küche, Büros, Umkleieräume und vieles mehr. In der angeschlossenen Wartungshalle kann man Fahrzeuge waschen und reparieren. Auf dem Gelände befindet sich außerdem eine Wasser-Tankstelle, der Übungsturm und andere Dinge.

Der Fahrzeugpark

Folgende Fahrzeuge stehen für die Einsätze bereit: Einsatzleitfahrzeug (ELF), Tanklöschfahrzeug (TLF) – teilweise mit Schnellangriffssystem, Drehleiterfahrzeug (DLK) und der Zikun Turbolöschler als Aerosol-Löschfahrzeug. Es gibt außerdem noch Notarzt und Krankenwagen, die aber nicht bewegt werden können.

Steuerung im Spiel

Zur Steuerung der Spielfigur und der Fahrzeuge werden die Pfeiltasten zum vor-, rückwärts- und seitlichen bewegen benutzt. Alternativ können du auch die WASD-Tasten benutzt werden. Weitere mögliche Aktionen werden immer durch Tasten im unteren Bildschirmbereich angezeigt.



Fahrzeuge

Einsatzleitfahrzeug (ELF)

Einsatzleitfahrzeuge, auch ELF genannt, werden vom Einsatzleiter für Großeinsätze genutzt, um die einzelnen Fahrzeuge zu koordinieren. Außerdem wird ein ELF auch für kleinere Einsätze und Kontrollfahrten genutzt.

Tanklöschfahrzeug (TLF)

Tanklöschfahrzeuge, auch TLF genannt, sind für fast alle Einsätze geeignet. Durch die komplette Ausrüstung können sowohl kleinere Brandherde als auch Großschadenslagen gut bewältigt werden. Ausrüstung: Atemschutz, Großtank mit Hohlstrahlrohr

Drehleiterkorbfahrzeug (DLK)

Mit dem Drehleiterkorbfahrzeug können Brände in großer Höhe bekämpft und auch Personen gerettet werden. Ausstattung: Atemschutz, Wasseranschluss, Hohlstrahlrohr. Mit den Pfeiltasten kann die Drehleiter bei hergestellter Einsatzbereitschaft vertikal und horizontal geschwenkt werden. Die Drehleiter ist auch bei Betrieb voll schwenkbar und bietet die Möglichkeit, den Korb abzusenken, sodass der Spieler ein- bzw. aussteigen kann.

Wechsellader / AB Gefahrgut

Der Wechsellader enthält den Abrollbehälter Gefahrgut. Der Abrollbehälter kann bei stehendem Fahrzeug auf eine ebene Fläche gesetzt werden und ist so von allen Seiten zugänglich. Er enthält alle Utensilien, die bei einem Gefahrguteinsatz benötigt werden.

Zikun Turbolöschler

Der Turbolöschler ist durch ein einzigartiges Aerosol-Löschfahrzeug für alle Großeinsätze sehr gut geeignet.

Zwischen den Einsätzen

Wenn keine Einsätze anstehen, gibt es trotzdem eine Menge zu tun, wie im richtigen Leben auch.

Einsatzbereitschaft der Fahrzeuge sicherstellen

Bei jedem Schichtbeginn wird dem Spieler ein Fahrzeug zugewiesen, für das er verantwortlich ist. Wenn es während eines Einsatzes nicht richtig funktioniert oder dir Wasser oder Benzin ausgehen, werden dem Spieler eine Menge Punkte abgezogen. Das Fahrzeug sollte also regelmäßig, etwa nach Schichtbeginn, komplett durchgeprüft werden. Dazu gehören die Kontrolle aller Lichter/Blinker/Signaleinrichtungen.

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.



Spielersicht beim Löschein-satz eines Dachstuhlbrand.



gen und auch die Kontrolle der Tank- und Wassermüllmengen. Sollte etwas kaputt sein oder die Tanks leer, muss alles schleunigst repariert bzw. nachgefüllt werden.

Übungen durchführen

Auf dem Gelände der Wache findet man mehrere Möglichkeiten, um Einsätze zu üben und seine Handhabung zu perfektionieren. Im Übungsturm können viele Einsätze durchgeführt werden, diese sind spezifisch auf das Fahrzeug und die Ausrüstung ausgerichtet, welches der Spieler zu Schichtbeginn erhalten hat.

Fahrzeuge reinigen und reparieren

Die Fahrzeuge werden im Laufe der Zeit sehr dreckig, wenn man auf dem Werksgelände mit ihnen unterwegs ist. Es ist aber sehr wichtig, diese sauber zu halten, um die Signalwirkung der Fahrzeuge nicht zu verlieren, außerdem sieht man auch weniger, wenn Scheiben und Scheinwerfer dreckig sind. Daher sollten die Fahrzeuge regelmäßig gewaschen werden. Wenn Teile des Fahrzeugs defekt sind, müssen sie repariert werden, um die Funktionstüchtigkeit während eines Einsatzes zu gewährleisten. Wenn ein

Fahrzeugteil defekt ist, fährt man zur Wartungshalle und führt den Reparaturvorgang aus.

Fazit

Werk-Feuerwehr Simulator 2014 kann als Spiel durchaus überzeugen und den Einblick in den Alltag einer Berufsfeuerwehr vermitteln. Um aber als ausgesprochene Simulation zu gelten, fehlen frei definierbare Parameter. Der Spieler ist gezwungen, den vorgegebenen Einsätzen zu folgen und kann sich nur innerhalb dieser Parameter und Zeitfenster bewegen. Wer sich daran nicht stört und Interesse an der Feuerwehr mit ihren Fahrzeugen und Geräten hat, der kann mit Werk-Feuerwehr Simulator 2013 seine Freude haben, denn einen der wichtigsten Aspekte haben die Entwickler gegenüber den Vorgängerversionen endlich in den Griff bekommen: Die Performance der Grafikkarte und das Gameplay sind deutlich besser geworden!

Frank Möllenhof

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!

SIGNAL-HANDBUCH der Deutschen Bahn AG als PDF

Erscheint Ende Oktober!

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

Impressum

SIMULATOR WORLD

Fachzeitschrift für PC-Simulationen

Homepage: www.simulatorworld.de

Herausgeber:

ALBO medien GmbH
Lindberghring 12
33142 Büren

Deutschland

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

Handelsregister: B 9728
Steuernummer: 339 5801 0442
FA Paderborn

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

Anschrift der Redaktion:

ALBO medien GmbH
Simulator World

Lindberghring 12
33142 Büren

Deutschland
email: redaktion@albo-medien.de

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

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 verwendeten Logos und Schutzmarken sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

VORSCHAU EDITION 10/2013



Euro Truck Simulator 2 - Going East Add-On



Eisenbahn X - Nachfolger von eisenbahn.exe 9.0



Bau-Simulator 2014

„Fahren Sie wohin und so oft Sie wollen!“



Im **TRAIN SIM MAGAZIN** und im **JAHRBUCH DER EISENBAHN-SIMULATION 2012** können Sie lesen, wie es funktioniert! Erhältlich im Bahnhofsbuchhandel und direkt unter: www.albo-medien.de