

# Bus-Simulator 2008 • Kein Hoch auf unseren Busfahrer

 quick-save.de/2017/12/bus-simulator-2008/

Sven Festag

10. Dezember 2017





**Simulationsspiele sind beinahe so alt wie das Spielen auf dem Heimcomputer selbst. Astragon hat diese Sparte mitbegründet und vor zehn Jahren seinen ersten Bus-Simulator veröffentlicht.**

Der *Bus-Simulator 2008* entstammt dem deutschen Entwicklerstudio IceBytes und ist von der, ebenfalls deutschen, Astragon Software GmbH am 13. Dezember 2007 veröffentlicht worden. Wie der Name bereits vermuten lässt, schlüpft der Spieler in die Rolle eines Busfahrers und Busunternehmers. Er ist in seinem Betrieb nicht nur für die Fahrten, sondern auch für die Beschaffung und Instandhaltung der Fahrzeuge sowie die wirtschaftliche Verwaltung verantwortlich.



The screenshot displays the 'Fuhrpark' (Fleet) management interface. On the left is a sidebar menu with options like 'Konto', 'Betrieb', 'Fuhrpark', 'Werbeflächen', 'Promotion', 'Aufträge', 'Linienverkehr', 'Tagesreisen', 'Sonderfahrten', and 'zum Menü'. The main area shows a list of buses with their models and types. On the right, detailed information for the selected 'Tiger's Town L' bus is shown, including seating, standing space, and purchase cost. A 'Bus mieten' button is highlighted with a mouse cursor.

Konto	
€	1500,00

Fuhrpark	
<b>Tiger's Town L</b> Niederflurbus	
<b>Cityliner</b> Niederflurbus	
<b>Tiger's Regio</b> Überlandbus	
<b>Volkan 1250</b> Überlandbus	
<b>BigTown</b> Gelenkbus	
<b>BG 900</b> Gelenkbus	
<b>BGG 900</b> Doppelgelenkbus	
<b>Star-Rider</b> Doppeldeckerbus	

Tiger's Town L Niederflurbus	
Sitzplätze:	29
Stehplätze:	9
Anschaffungskosten:	EUR 1.000
Info	
Bus kann gemietet werden!	
Bus mieten	

Seite 1 von 2  
nächste Seite ->

v1.4

Zu Beginn des Spiels benennt der Spieler seine Firma und kann mit 1.500 Euro Startkapital seinen ersten Bus mieten und die erste Linienstrecke befahren. Die Preise der Fahrscheine können individuell vor jeder Fahrt festgelegt werden und beeinflussen direkt die Anzahl der Fahrgäste. Außerdem können Tages- und Sonderfahrten veranstaltet werden. Dabei handelt es sich um eine Fahrt mit einem oder wenigen Haltepunkten mit einer festen Anzahl an Fahrgästen und einem festen Umsatz.

Um zusätzlich Geld in die Kassen zu spülen, kann der Bus als Werbefläche vermietet werden. Je öfter die Anzeigen wechseln, desto lukrativer sind sie. Darüber hinaus können Kampagnen gestartet werden, die den sogenannten Fahrgastindex erhöhen, also mehr Fahrgäste anlocken um so die Kapazitäten der Fahrzeuge auszureizen oder sogar einen größeren, und damit kostenintensiveren, Bus sinnvoll einzusetzen.

Auf der Straße trägt der Spieler in seiner Rolle als Busfahrer die Verantwortung, seine Fahrgäste schnell und sicher ans Ziel zu bringen. Unfälle mit Sachschaden oder mangelnde Fahrzeugbeleuchtung kosten das Busunternehmen 25 Euro zuzüglich etwaiger Reparaturen am Fahrzeug. Rotlichtverstöße hingegen werden mit 50 Euro Bußgeld und einer Verwarnung geahndet. Sammeln sich während einer Fahrt eine Verspätung von mehr als fünf Minuten oder drei polizeiliche Verwarnungen an, wird die Fahrt vorzeitig beendet. Gleiches gilt bei einem Unfall mit Personenschaden.

Die einzelnen Fahrten können mehrmals gefahren werden. Sonder- und Tagesfahrten haben stets ein festgelegtes, teils angepasstes Szenario, zum Beispiel findet die Fahrt zum Weihnachtsmarkt stets bei winterlichen Bedingungen statt. Bei Linienfahrten rotieren drei Szenarien. Die erste Fahrt einer Linie ist stets trocken und bei Tageslicht, die zweite bei Dunkelheit und die dritte unter Einfluss von Niederschlag. Danach beginnt der Rhythmus von vorn.



Nach dem Spielstart darf sich der Spieler durch ein klares, modernes Menü klicken, das auf den ersten Blick ein hochwertiges Spiel erwarten lässt. Sobald allerdings der Ladebildschirm ausblendet und die Grafik des Spiels zu sehen ist, wird dieser Eindruck sofort enttäuscht. Die Busse selbst können noch mit einem ordentlichen Aussehen punkten, die Umgebung kann diesem Anspruch bei Weitem nicht gerecht werden. Autos und Ampeln sind kantig, die Texturen von Straßen und Wänden matschig. Das Grün der Bäume erinnert weniger an Blätter als an übrig gebliebenen Spinat auf dem Teller. Weiterhin ist die Umgebung sehr einfältig gestaltet. Es gibt nur wenige verschiedene Gebäude, sodass sich diese nicht nur häufig wiederholen, sondern auch gleiche Gebäude direkt nebeneinander vorkommen. Manchmal sind sie sogar derart ungenau platziert, dass sie sich überlappen und ineinander stecken.

Die Musik umfasst genau einen Titel, der das Menü ständig untermalt, aber auf Dauer eintönig, gar nervig wird. Während der Fahrt verzichtet das Spiel auf Musik. Stattdessen darf der Fahrer den Motorengeräuschen lauschen. Diese sind bei jedem Fahrzeug gleich und haben nichts mit dem Klang eines Dieselmotors in einem echten Bus gemein. Immerhin die Geräusche der Türen lassen erahnen, dass der Spieler einen Bus steuert.

Um den Bus zu steuern, stehen dem Spieler vier Kameraperspektiven zur Verfügung. Neben zwei Verfolgerkamas, eine vom Busdach und eine hinter dem Bus, gibt es Ansicht vom Fahrersitz und eine direkt durch die Frontscheibe. Keine der Perspektiven ist allerdings geeignet, den Bus vernünftig zu manövrieren, da Ampeln, Hindernisse oder Fußgänger nicht immer im sichtbaren Bereich liegen. Darüber hinaus fällt der Innenraum, der in der Cockpit-Ansicht zu sehen ist, sehr dürftig aus. Armaturen, Lenkrad und Fahrscheindrucker fehlen und auch auf Rückspiegel muss der Fahrer verzichten.



Von der frei konfigurierbaren Tastenbelegung abgesehen, ist die Steuerung ein Graus. Es ist praktisch unmöglich, den Bus rund um eine Kurve zu fahren. Viel mehr endet es darin, das Verkehrsmittel in einzelnen, eckigen Bewegungen zu führen, bis es wieder parallel zum Straßenverlauf ausgerichtet ist. Scheitert der Spieler daran und kollidiert mit einem Hindernis, wie etwa einer Ampel, ist es überaus wahrscheinlich, dass der Bus daran hängen bleibt, sich kurz löst, um sofort wieder hängen zu bleiben. Jeder dieser Ruckler beschert dem Spieler eine Strafe für einen Unfall mit Sachschaden, bis dieser den Bus rückwärts vom Hindernis trennen konnte. Oder trotzig wegen der verlorenen Einnahmen die Fahrt abbricht.

Wenig hilfreich ist dabei die stark überzeichnete Darstellung der Geschwindigkeit, die das Manövrieren des Beförderungsmittels bei mehr als 30 km/h nahezu unmöglich machen.

Allgemein ist die Performanz des Simulators überraschend schlecht. Trotz der wenig zeitgemäßen Grafik ist das Spiel auf den angegebenen Anforderungen unspielbar. Selbst auf deutlich stärkeren Systemen ist es nicht möglich konstante 30 Bilder pro Sekunden zu erreichen. Stattdessen stützt das Spiel mit einer gewissen Regelmäßigkeit nach Ende einer Fahrt ab, sodass die Fahrt wiederholt werden muss.

Verspätungen entstehen durch falsches Abbiegen oder rote Ampeln, mag man meinen. Ärgerlicher Weise auch dadurch, dass die Fahrgäste meinen, im Schneckentempo zu der Tür zu gehen, die am weitesten von ihnen entfernt ist. Darüber hinaus sind ihnen jegliche

Verkehrsregeln unbekannt, sodass sie nicht selten unkontrolliert auf die Straße laufen. Manche von ihnen verfügen sogar über die Fähigkeit durch den stehenden Bus zu laufen. Resultat beim Anfahren: Fahrtabbruch wegen Verkehrsunfall mit Personenschaden.

Doch nicht nur die Intelligenz der Fahrgäste ist auf der Strecke geblieben, sondern auch die wirtschaftliche Komponente. Die Kosten für Busmiete und Reparaturen sind utopisch niedrig und die Einnahmen sind wegen falscher Addition der Fahrscheinpreise deutlich zu hoch. Auch die üblichen Konventionen zur Darstellung von Uhrzeiten missachtet das Spiel, sodass der Bus um 18:61 Uhr abfährt.



Wer sich fragt, weshalb Berufssimulatoren in den vergangenen Jahren derart beliebt geworden sind, dem sei gewiss gesagt: Wegen dem Bus-Simulator 2008 nicht. Das Spiel läuft trotz vier Patches weder flüssig noch stabil, obwohl sich die Grafik fernab zeitgemäßer Standards wiederfindet. Zu den inhaltlichen Fehlern, die dem Spiel den Titel *Simulator* in jeglicher Form absprechen, gesellen sich eine Reihe technischer Mängel dazu, sodass von Spielspaß letztlich keine Rede mehr sein kann. Einzig die Deinstallation kann dem entgegenwirken.

Zusätzliche Quellen: [MobyGames](http://MobyGames)

Titel:	Bus-Simulator 2008
Erscheinungsdatum:	13.12.2007

Entwickler:	IceBytes
Publisher:	astragon Software GmbH
System:	<i>PC (Win)</i>
Kaufen:	<u>eBay</u> <sup>1</sup> , <u>Medimops</u>

Test-System kursiv

<sup>1</sup>Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.st.