

Tourist Bus Simulator

GRAND THEFT AUTOBUS

Genre: **Simulation** Publisher: **Aerosoft** Entwickler: **TML-Studios / Pedepe** Termin: **6.12.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wir erkunden eine offene Welt, lassen Geld aus dubiosen Quellen in unsere Firma fließen und erschaffen ein Imperium. Von Harald Fränkel

Fans von Bus-, Lkw- und Landwirtschafts-Simulatoren stellen klare Bedingungen an ihr Lieblingsgenre: 1. Die Spielfigur darf weder Hände noch Füße haben, sondern muss Lenkrad und Pedale mit Jedi-Kräften bedienen. 2. Die KI-gesteuerten Verkehrsteilnehmer erreichen maximal eine 0,1 auf der zehnstufigen Evelyn-Burdecki-Skala. 3. Das Herumgurken in der Walachei muss sich so ziehen, dass der Spieler eine Pflegekraft benötigt, die ihn ab und zu umpositioniert, damit er sich nicht wundsitzt. Der Tourist Bus Simulator erfüllt diese Voraussetzungen mit Bravour. Ihn unterscheidet aber auch viel von der Konkurrenz, beginnend beim unverbrauchten Szenario. Goodbye Deutschland, willkommen auf Fuerteventura!

Ah, eine Insel

Das Wirtschaftssystem im Tourist Bus Simulator entpuppt sich als überraschend umfangreich, zumindest für das Genre Fahr-Simulator. In seiner Funktion als Firmenchef stellt der Spieler Fahrer ein, Mechaniker für die hauseigene Werkstatt und Reiseleiter, die bei Besichtigungstouren zum Einsatz kommen. Damit die Mitarbeiter zufrieden sind, muss nicht nur das Gehalt stimmen.



Bei Überlandfahrten auf Fuerteventura geht es auch mal staubig zu.

Er sucht sogar Wohnungen und gibt Freizeittipps. Er schaltet auf der Karte Symbole frei, die für Häuser, Restaurants, Strände, Bars und Fitnessstudios stehen. Selbstverständlich kauft er auch Busse. Außerdem schließt der Geschäftsführer Versicherungen ab, um Verluste auszugleichen, falls Mitarbeiter krank werden oder Unfälle verursachen.

Atmosphäre erzeugen aber vor allem andere Merkmale: So besitzt der Spieler selbst ein schmuckes interaktives Büro, darf Wohnungen und Häuser kaufen und diese sogar selbst einrichten. Die im beachtlich großen Maßstab 1:5 umgesetzte kanarische Insel lädt zum Erkunden ein und belohnt das

auch. Ganz besonders im Fall von versteckten Frachtcontainern, die mit Zahlenschlössern gesichert sind. Im Inneren der Stahlboxen finden sich schon mal Zehntausende von Euro, aus welchen illegalen Quellen auch immer. Um die Schlösser zu knacken,



Gut sehen beim Tourist Bus Simulator nur die Busse und die Lichteffekte aus, gerade nachts.



Harald Fränkel
@GameStar_de



Dass der Tourist Bus Simulator auch auf der Stufe »realistisch« wenig mit einer Simulation zu tun hat, ist mir recht. Da lässt es sich bei Tag, Nacht und Regen entspannt reisen, und ich muss mich weder um Fahrscheine noch Zeitplan kümmern. Stattdessen befasse ich mich mit dem Drumherum und fröne den Freischaltmechaniken – mir hat noch kein Bus-Spiel mehr Spaß gemacht. Mit diesem Titel lässt sich massig Zeit verbrennen, schon das Tutorial dauert zwei Stunden. Hartkernige Berufskraftfahrer-Fans winken wohl ab. OMSI 2 bietet den größten Realismus und kostenlose Busse und Maps, ist aber hässlich. Der Bus-Simulator 18 punktet bei der Grafik und mit dem Mehrspielermodus, bleibt aber oberflächlich. Der Tourist Bus Simulator wiederum hat mit seinem ganz anderen Ansatz eine Haltestelle in meinem Herzen gefunden.

löst der Spieler Rätsel mithilfe kurzer Notizen: »Bevor ich mir den Code auf einen Zettel schreibe, um diesen dann wie immer zu verlieren, nutze ich lieber vier Hinweise in meiner Umgebung, die den Code beinhalten.« Wer nun die Umgebung absucht, findet auf einer Hauswand ein aufgespritztes »C5«. Einige Meter weiter hat jemand »B2« auf einen Tisch geschmiert. Außerdem gibt's in der Nähe eine Table-Dance-Bar, die »D1« heißt. Lange Rede, kurzer Sinn: Man muss nicht Sherlock heißen, um aus den drei Hinweisen B, C und D die Ziffernfolge 2-5-1 zu kombinieren. Die erste Zahl lässt sich im Zweifel durch Ausprobieren herausfinden.

Sightseeing und Shuttle-Service

Da der Obermotz seinen Fuhrpark pflegen und warten muss, tuckert er regelmäßig zur Waschanlage und besorgt auch Ersatzteile für die Werkstatt. Damit die Fahrgäste glücklich sind, organisiert er Getränke und Snacks, die er in Supermärkten erwirbt. Verträge mit Internet-Providern ermöglichen WLAN in den Bussen. Alle diese Serviceleistungen wirken sich positiv auf die Erfahrungspunkte aus. Stufenanstiege schalten neue Aufgaben frei. Anfangs dürfen wir nur Linienfahrten ausführen, später stehen Shuttle-Services und die erwähnten Sightseeing-Touren auf dem Programm. Für möglichst viele Erfahrungspunkte sollte der selbst fahrende Unternehmer natürlich ebenfalls keine oder wenige Unfälle bauen.

Angeichts einiger scharfer Kurven geraten die Touren bisweilen zur Herausforderung – gerade auf der teils abenteuerlichen Straßenführung in den 20 Städten, von Serpentina ganz zu schweigen! Solange der Bus nirgends andözt, kann man aber rasen wie Randle McMurphy beziehungsweise Annie Porter. Fans von Fuerteventura sind harte Hunde. Statt um Leib und Leben sorgen sie sich eher darum, dass die Klimaanlage angestellt und die Klotür entriegelt ist.

Im Fuhrpark befinden sich übrigens auch bis zu drei Autos. Die sind kein Beiwerk, sondern spielerisch relevant: Ein Jeep erlaubt es, die Insel schneller zu erkunden. Immerhin ist unser Spielplatz rund 323 virtu-



Im Gebäude oben rechts befindet sich die erste Wohnung des aufstrebenden Busunternehmers.

ellen Quadratkilometer groß, was der Fläche von Dresden entspricht. Im Pkw muss sich der Unternehmer keinen Kopf wegen Blechschäden und Kosten machen. Im weiteren Verlauf lassen sich ein Buggy und ein Service-Fahrzeug freischalten.

»Große Fahrzeugauswahl«

Was ist beim Tourist Bus Simulator Sein, was Schein? Wegen einer irreführenden Angabe des Herstellers wagen wir einen beispielhaften Ausflug ins Werbefernsehen als Vergleich: Im aktuellen Oral-B-Genius-Clip zeigt eine junge Dame, wie man »richtig Zähne putzt«. Was lernen wir dabei? Dass die elektrische Bürste dafür keinesfalls eingeschaltet sein darf und es stattdessen wichtiger ist, zu grinsen wie ein frisch abgefülltes Eichhörnchen. Wenn nun die Macher des Tourist Bus Simulator behaupten, ihr Werk biete eine »große Fahrzeugauswahl«, bedeutet dies: Der Käufer bekommt einen authentisch umgesetzten MAN Lions Coach, einen MAN Lions Coach C, einen MAN Lions Coach, einen MAN Lions Coach C, einen MAN Lions Coach und einen MAN Lions Coach C. Es gibt genau EIN Bus-Modell. Den zwölf Meter langen MAN Lions Coach und den um 1,60 Meter erweiterten MAN Lions Coach C. Am Ende ist der Tourist Bus Si-

mulator sehr viel mehr Spiel als Simulation. Was wir keinesfalls negativ meinen!

Das Spiel hat also Schwächen, auch technisch: Die hölzernen animierten Klon-Pinoccios, die durch kulissenhafte Städte klappern, erinnern an die Augsburger Puppenkiste. Außerdem sind die Pop-up-Effekte extrem: Im Tourist Bus Simulator malen unsichtbare Arbeiter des Straßenbauamtes fünf Meter vor uns Markierungen auf die Fahrbahn, im gleichen Abstand wachsen sogar Wände gen Himmel. It's a kind of magic! ★

TOURIST BUS SIMULATOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 7400 / AMD Ryzen 7 1700
Geforce GTX 660 / Radeon RX 460
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700K / AMD Ryzen 5 2600X
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- authentisch umgesetzte MAN-Busse
- zwei Internet-Radiokanäle
- schlecht animierte, hässliche, geklonte Passanten
- Nachladen von Objekten (Pop-ups)
- Grafikfehler (Clipping)

SPIELDESIGN



- motivierende Freischaltmechanismen
- umfangreiches Wirtschaftssystem
- Erkunden wird belohnt
- als Fahrsimulation zu oberflächlich
- überempfindliche Tastatursteuerung

BALANCE



- tolles spielbares Tutorial
- einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- freies Speichern
- sehr gemächlicher Beginn
- unrealistisch viele Krankmeldungen und Unfälle beim Personal

ATMOSPHÄRE / STORY



- unverbrauchtes Szenario
- interaktives Büro, einrichtbare Wohnungen und Häuser
- Kunden-/Mitarbeiterzufriedenheit
- unglaublicher Verkehr
- keine sichtbaren Unfallschäden

UMFANG



- große Spielwelt
- viele Tätigkeiten abseits der Fahrerei
- drei (spielerisch relevante) Autos
- nur ein Busmodell in zwei Größen
- kein Mehrspielermodus

FAZIT

Nettes Casual-Bus-Spiel mit Firmenmanagement. Hardcore-Simulations-Fans greifen wahrscheinlich zu Kreuzen und Knoblauch.



Die Büroräume sind interaktiv. Aufgaben lassen sich auch über ein Smartphone erledigen.