



Wenn ein Fisch anbeißt, wackelt der Schwimmer, wahlweise als **Desktopsymbol**.

Angeln 2010

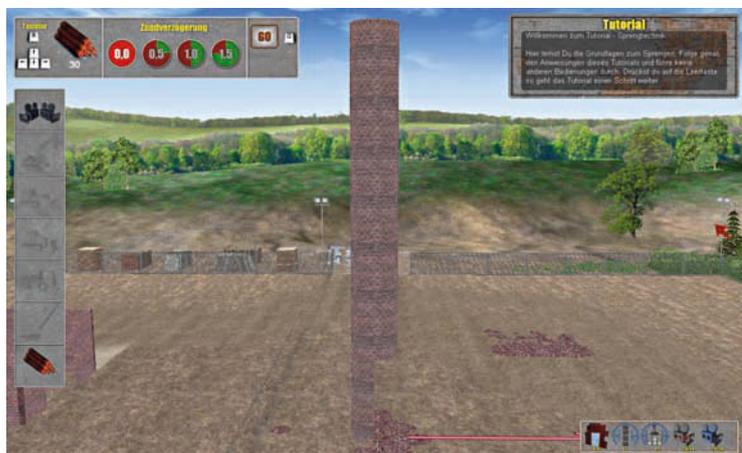
DVD
Test-Check

Wenn Sie Ihren Arbeitsspeicher im Hintergrund belasten wollen, dann spielen Sie **Angeln 2010**. Auf Wunsch informiert Sie lediglich ein Icon auf dem Desktop, ob ein Fisch anbeißt, den Sie dann einholen müssen, ohne die Schnur zu überlasten. So bleiben Ihnen wenigstens die 60 Schauplätze erspart,

die nur platt als Hintergrundbilder existieren. Eine Einführung in den Sport fehlt ebenso wie eine einsehbare Tastaturbelegung. **CB**

ANGELN 2010		USK
GENRE	Angeln-Simulation	ab 0 Jahren
HERSTELLER	Contendo / Astragon	
CA. PREIS	10 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM, Geforce 3 / Radeon 8500	
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft	

36 SPIELSPASS



Mäßige Physik: Wir bezweifeln stark, dass dieser Turm stehen könnte.

Spreng- und Abriss-Simulator

Der **Abriss-Simulator** steuert sich in etwa so anspruchsvoll wie damals der Playmobil-Bagger im Sandkasten. Statt einem durchdachten Einsatz von Abrisskugel und Bohrern ist das Spielaufschnelles Handeln ausgelegt. Bringen wir mehr als fünf Sprengladungen gleichzeitig an, bricht

vor allem die Leistung zusammen. Und begräbt den Spielspaß gleich mit. Lieber stehen lassen. **CB**

SPRENG- & ABRISS-SIMULATOR		USK
GENRE	Simulation	ab 0 Jahren
HERSTELLER	ETS / Astragon	
CA. PREIS	20 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	2,0 GHz, 2,0 GB RAM, Geforce 3 / Radeon 8500	
PREIS/LEISTUNG	Ungenügend	

30 SPIELSPASS



Diese **Fahrgäste** müssen Sie mit dem Bus zum Zielort kutschieren.

Bus-Simulator 2009

Eine Busfahrt, die ist lustig. Aber nicht als Fahrer. Oder als Manager.

Die Reihe der mittelmäßigen Simulatoren wird fortgesetzt: Kurz vor Heftschluss hat uns Astragons **Bus-Simulator 2009** erreicht. Sie verwalten ein Busunternehmen und setzen sich auch selbst ans Steuer. Der Management-Part ist simpel: hauptsächlich kaufen und warten Sie Busse oder nehmen Aufträge an. Die Menüs sind im Vergleich zum Vorgänger unübersichtlicher und langweiliger. Im Simulationsteil haben Sie dafür mehr zu tun. Es gibt jede Menge Steuerungsmöglichkeiten für den Bus, allerdings brauchen Sie die nicht wirklich. Wenn man nicht blinkt, bekommt man nicht einmal eine Rückmeldung. Auch an die anderen Verkehrsregeln müssen Sie sich nicht unbedingt halten, denn Geldstrafen von unter hundert Euro beim Überfahren von Fußgängern stören nicht sonderlich. Wie schon in den Menüs gilt beim Busfahren, dass sich das Inter-

face im Vergleich zum **Bus Simulator 2008** verschlechtert hat. Die stilvollen Armaturen wurden von drögen Knöpfen ersetzt. Bei der störrischen Fahrphysik freut man sich, dass die KI damit auch zu kämpfen hat. Spätestens wenn man an Straßenpfosten (zur Verdeutlichung: Bus mit zehn Tonnen, Straßenpfosten aus Plastik) hängen bleibt, kann man sich auch nicht mehr für das eigentlich interessante Manövrieren der Busse begeistern. Die hässliche Grafik und die identischen Aufgaben tragen nicht gerade zum Spielspaß bei. Der **Bus-Simulator 2009** ist recht realistisch, macht aber dementsprechend ähnlich viel Spaß wie die tägliche Autofahrt zum Arbeitsplatz. **SG**

BUS-SIMULATOR 2009		USK
GENRE	Simulation	ab 0 Jahren
HERSTELLER	Contendo / Astragon	
CA. PREIS	18 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6	
PREIS/LEISTUNG	Gut	

43 SPIELSPASS

Führerschein entziehen

Sara Geller: Gut, dass im Bus-Simulator 2009 nicht die echte Polizei meine Fahrkünste kontrolliert, sonst hätte ich keinen Führerschein mehr. Den würde ich in diesem Spiel aber auch gar nicht haben wollen. Das eigentlich anspruchsvolle Lenken der Busse wird durch die störrische Physik und die langweiligen Aufgaben wirklich zur Arbeit. Der Sinn des Verwaltungsteils ist mir entgangen. Da setze ich mich doch lieber in einen echten Bus. Den muss ich auch nicht lenken.



redaktion@gamstar.de