train test

Class 466

aus der Sheerness Branch Line Extension

Vorwort

Um die veralteten Züge der Class 508 auf der Sheerness Branch Line zu ersetzen, bestellte das Eisenbahnunternehmen Network SouthEast erstmals 1993 Triebwagen der Class 466. Mittlerweile verkehren die 75 mp/h schnellen EMUs fast ausschließlich auf der Nebenbahn zwischen Sittingbourne und Sheerness-on-Sea. Seit der Privatisierung der britischen Eisenbahn fährt der zweiteilige Stromschienenzug für Southeastern. Da sie ihr vom Äußeren und den Eigenschaften recht ähnlich ist, wird die Class 466 gelgentlich auch zusammen mit der Class 465 in der Grafschaft Kent eingesetzt.

Trägt die Class 466 zur Attraktivität der Sheerness Branch Line Extension bei oder trübt sie eher dessen Gesamtbild? Das wird Ihnen dieser Testbericht näher bringen.

Eckdaten zum Produkt

Vollständiger Name:	---
Entwickler:	RSC
Veröffentlichungsdatum:	September 2013
Preis:	13,99€ (zusammen mit der Sheerness Branch Line Extension) Link zum Steam-Shop

Features:

- Drei Szenarien
- Quick Drive kompatibel

[frei nach Steam]

Das Modell

Die Außenansicht

Das Modell der Class 466 ist solide, aber bei manchen Reflexionen ist die Außentextur leicht verpixelt.

Am Modell der Class 466 gibt es nichts auszusetzen. Auf den ersten und zweiten Blick wirkt es gut gelungen, Erbsenzähler würden erkennen, dass manche Teile der Textur bei bestimmten Reflexionen minimal verpixelt sind. Da das aber kaum auffällt und bei einigen Fahrzeugen im Train Simulator vorkommt, möchte ich diesem kaum Gewichtung verleihen. Hauptsache ist, dass man das Modell als solches identifizieren kann und besondere Merkmale entsprechend umgesetzt wurden. Und das ist hier der Fall.

Positiv bemerken muss ich die Tatsache, dass zwei Lackierungen mitgeliefert werden. Ihr Vorbild stammt zwar bei beiden von Southeastern, aber Southeastern ist im Moment auch die einzige Eisenbahngesellschaft, die Classes 466 einsetzt.

Die Fahrgastansicht

Die Fahrgastansicht ist nicht schlecht, hätte aber auch detaillierter sein können.

Auch hier muss ich erstmal das Vorhandensein einer Passagieransicht loben. Sie ist auch recht gut umgesetzt, die Texturen und Formen geben im Groben das typische Bild einer Class 466 wieder. Sehr schön gemacht ist die Beleuchtung: Die Entwickler haben sowohl das normale, als auch das blaue Licht überzeugend abgebildet. Bessere Proportionen der Fenster und eine realistischere Kameraeinstellung würden der Fahrgastansicht jedoch eine authentischere Note geben.

Der Führerstand

Das Cab haben die Entwickler gut getroffen.

Der Führerstand wirkt überzeugend. Die Bedienelemente haben die richtige Größe, die Anzeigen funktionieren und an der Scheibe sieht man Abnutzungsspuren. Ein Cablight ist auch vorhanden, was man aber nicht selbst einstellen kann, sondern je nach Tageszeit bereits an- oder ausgeschaltet ist. Etwas irritierend finde ich, dass man das rechte Fenster öffnen kann, das linke jedoch nicht. Schön ist, dass jeweils nur im benutzten Führerstand ein Triebfahrzeugführer sitzt.

Das Modell

★★★★☆

4 von 5 Sternen

Sounds, Szenarien und Sonstiges

Sounds

Leider hat der Sound der virtuellen Class 466 wenig Gemeinsamkeiten mit dem Original. Das typische Anfahrgeräusch, bei dem der Zug von einer Tonstufe in die nächste schaltet (Beispiel), wurde zwar umgesetzt, aber mehr schlecht als recht: Den Ein-Ton-Sound, der bis ungefähr 10 mp/h erklingt, hat man vollkommen vergessen. Der darauffolgende, der die Tonstufen wechselt, klingt blechern und elektronisch. Das Rollgeräusch setzt viel zu spät ein und wirkt „grob dosiert“, d.h. der Zug klingt bei 40 mp/h genauso wie bei 60 mp/h. Des Weiteren setzt es erst bei ungefähr 30 mp/h ein, sodass man – wenn man den Kombihebel bei 15 mp/h auf 0 stellt – das Gefühl hat, der Zug mache gar keine Geräusche. Quietschen in den Kurven haben die Entwickler übrigens auch nicht eingebaut.

Bei einigen realen Triebwagen der Class 466 ertönt beim Bremsen kein Motorgeräusch. Was aber abnimmt, ist der Rollsound. Leider wurde nicht eins von beidem umgesetzt.

Szenarien

Im zweiten Szenario fährt man die Class 466 durch eine traumhafte Winterlandschaft nach Sittingbourne.

Drei Szenarien werden standardmäßig mitgeliefert. Eines davon ist ein 15-minütiges Tutorial, in den anderen beiden fährt man eine Class 466 von Sittingbourne nach Sheerness-on-Sea bzw. zurück. In ersterem steuert man seinen Zug in der Dunkelheit Richtung Sheerness-on-Sea, während man in letzterem im Winter mit Schneefall die Rückfahrt antritt. Von der Atmosphäre her sind die Szenarien schon mal sehr gelungen, aber wie sieht’s mit dem KI-Verkehr aus? Nun ja, auf einer größtenteils eingleisigen Strecke lässt sich da logischerweise wenig machen, aber der Entwickler hat die Möglichkeiten ausgenutzt. Einziges Manko in Sachen Aufgaben: Es könnten mehr sein, aber im Workshop gibt es bereits eine große Anzahl an User-erstellten Szenarien.

Zugsicherung

Der Entwickler hat nicht alle in der Realität vorhandenen Sicherungssysteme eingebaut. So fehlt z.B. die DSD, die ungefähr vergleichbar ist mit der deutschen Sifa. Was aber umgesetzt wurde, ist die DRA, die verhindern soll, dass der Triebfahrzeugführer den Bahnhof verlässt ohne auf das Ausfahrsignal zu achten. Auch die AWS ist implementiert worden. Von der Umsetzung her sind die Sicherungssysteme gut gelungen, allerdings scheinen sie

teilweise weder von der Bedienung, noch der Programmierung so komplex zu sein wie ihre deutschen Pendants.

Sonstiges

Die Fahrphysik und Fahreigenschaften wirken recht unrealistisch. Man hat den Eindruck, der Zug beschleunige und bremse zu schnell und die Bremse lasse sich nicht richtig dosieren. Auch das Schaukeln wirkt relativ künstlich: Fährt der Zug bspw. über eine Weiche, schaukelt er erst ein Stück nach rechts und dann ein Stück nach links. Bei einer gewissen Geschwindigkeit bekommt man so das Gefühl, der Zug würde gleich entgleisen.

Das Handbuch wird nur in Englisch mitgeliefert, was aber bei einem englischen Entwickler, der englische Fahrzeuge baut vollkommen in Ordnung ist. Es enthält auch alle wichtigen Informationen, wie ein Bild mit den Bedienelementen im Cab und eine Liste der Zugziele. Des Weiteren kann man sich im Handbuch über die Szenarien informieren und erfährt etwas zur Geschichte der Class 466.

Die Türanimation macht einen guten Eindruck. Die Türen öffnen bzw. schließen in realistischer Geschwindigkeit und der Sound klingt authentisch und läuft synchron zur Animation ab.

Wie bei allen Zügen dieses Entwicklers kann die Zugzielanzeige nur im Szenarioeditor eingestellt werden. Das hat den Nachteil, dass es für Rückfahrten mit dem gleichen Zug nicht möglich ist, das entsprechende Ziel anzeigen zu lassen. Des Weiteren kann man im Quick Drive dadurch nicht das gewünschte Zielschild einstellen. Der Vorteil allerdings ist, dass man bei einem Neustart des Szenarios (bspw. nach dem Speichern) nicht noch einmal das richtige Zielschild auswählen muss.

Sounds, Szenarien und Sonstiges

★★★☆☆

3 von 5 Sternen

Fazit

Kaufempfehlung?

Da die Class 466 kein eigenständiges Add-On ist, muss man zwei Ausgangssituationen unterscheiden:

Sie überlegen, sich die Sheerness Branch Line Extension zu kaufen. Ist die Class 466 so schlecht umgesetzt, dass Sie davon lieber absehen sollten?	Sie sind eigentlich nur an der Class 466 interessiert und würden nur ihretwegen die Sheerness Branch Line Extension kaufen. Ist das ratsam?
Nein, das ist nicht der Fall. Im Großen und Ganzen ist die Class 466 ganz gut umgesetzt, nur an einigen Stellen wäre mehr Gründlichkeit schön gewesen. Modell und Fahrgastansicht sind solide und der Führerstand wirkt authentisch. Bei den Aufgaben hat der Entwickler Kreativität und Können bewiesen. Die Sicherungssysteme entsprechen dem Standard. An den Sounds und der Fahrphysik wäre noch viel Arbeit nötig, aber dafür stimmen die Türanimation und das Handbuch. Und die Sounds kann man ja mit dem entsprechenden Soundpack von Armstrong Powerhouse für knapp 5 Euro verbessern.	Nein, denn so gelungen ist die Class 466 auch wieder nicht. Abgesehen davon, dass sie in der Realität in Reinform sowieso nur auf der Sheerness Branch Line eingesetzt wird, wären 14 Euro nur des Zuges wegen einfach nicht gerechtfertigt. Als ein Fahrzeug, das mit einem Add-On geliefert wird, ist es völlig in Ordnung, aber als Stand-Alone Add-On hat es zurzeit zu viele „Ecken“. Der Führerstand, die Szenarien, das Handbuch und die Türanimation ist zwar gelungen, aber dafür müssten die Sounds und die Fahrphysik unbedingt verbessert werden. Die Sicherungssysteme sind standardmäßig umgesetzt worden.

Anregungen und Kritik

Ich bin immer offen für Anregungen und Kritik. Sollte Ihnen ein Fehler aufgefallen sein oder haben Sie Verbesserungsvorschläge, kontaktieren Sie mich unter mrx03[at]web.de.

Hinweis: Ich bin kein Triebfahrzeugführer und habe daher keinen direkten Vergleich zum Originalfahrzeug. Demzufolge steht mir einzig und allein das Internet mit Bildern und Videos zur Verfügung. In vielen Fällen ist ein Vergleich von bspw. Farben der Schalter nicht möglich, da verschiedene Bauserien verschieden ausgeführt sind. Unter vielen Bildern und Videos ist diese jedoch nicht angegeben. Dieser Testbericht legt deswegen das Augenmerk in erster Linie auf den Spielspaß.

Haftungsausschluss: Der vorliegende Testbericht spiegelt ausschließlich die nicht repräsentative Meinung des Autors wider. Die im Dokument vorliegenden Links wurden sorgfältig überprüft, dennoch kann keine Gewähr für deren Inhalt und Aktualität übernommen werden. Der Autor übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Vollständigkeit und faktische Fehlerfreiheit in diesem Dokument. © mr.x, 2013.

© mr.x, 2013

Die Weiterverbreitung des Testberichtes ist gestattet.