

train  
test



AP Class 321

# Vorwort

Wie kommt es dazu, dass ein Zug den Spitznamen „Dusty Bin“, also „Staubiger Kasten“ bekommt? Die Antwort liegt in dem für Ausländer oft unverständlichen britischen Humor. Das Maskottchen der Gameshow „3-2-1“, das einen Mülleimer darstellte, hieß ebenfalls „Dusty Bin“. Wer jetzt aber die Brücke zur englischen Class 321 geschlagen hat, bleibt ein Rätsel. Neben dem Namen und dem Baujahr haben die Gameshow und der EMU nämlich relativ wenig gemeinsam.

Der vierteilige 100 mp/h schnelle EMU wurde Ende der 80er Jahre von der BREL York gebaut. Anfangs wurde er auf den Strecken um Bedford eingesetzt, aber schon ab 1990 löste er die bis zu 50 Jahre alten Züge auf der Great Eastern Main Line ab. Später wurden einige Garnituren an Silverlink abgegeben, die ihren Dienst um Euston und Birmingham verrichteten. Heute ist die Class 321 auf vielen Strecken schon wieder abgelöst worden. Hauptsächlich trifft man sie nur noch im Großraum London und auf der Leeds – Doncaster Wakefield Line an.

Da es im Moment recht viele Strecken um London für den Train Simulator gibt, hätte die Class 321 schon mal ein großes Einsatzgebiet. Aber ist sie auch so gut umgesetzt, dass das Fahren Spaß macht? Das werden Sie auf den folgenden Seiten erfahren.



## Class 321 Electric Multiple Unit Pack

Preis: 14,99 £ (umgerechnet 18,21 € (Stand: 06.03.14))

Entwickler: Armstrong Powerhouse

Veröffentlichungsdatum: Februar 2014

[Link zum Shop](#)

## Was verspricht der Entwickler?

- Insgesamt 15 Lackierungen
- Hochauflösende Texturen
- Authentische Sounds
- Auf den Fahrer abgestimmte Beschleunigungs- und Bremsphysik
- Driver Only / Guard operation Funktion
- Elektronische Zugzielanzeige (alte dreieckbasierte und neue Dot Matrix Variante)
- Originalgetreuer 3-Stufen Fahr- und Bremshebel
- DVD (Driver Vigilance Device) (optional)
- Quick-Drive Kompabilität

[frei nach Armstrong Powerhouse]

## Das Modell

### Scharfe Warnung

So gestochen scharf werden die virtuellen Fahrgäste selten davor gewarnt, sich nicht zwischen die schließenden Türen zu stellen. Aber auch andere Texturen der Warnschilder und Logos sind von hoher Qualität – und das bei allen 15 Lackierungen. Leichte, nicht aufdringliche Abnutzungsspuren an der Front und auf einigen Warnschildern runden das durchweg positive Äußere ab.

Gute Texturen können ziemlich viel kaschieren, aber über schlechte Proportionen täuscht nichts hinweg. Bei der Class 321 ist das aber auch gar nicht notwendig – weder außen noch innen. Der überaus detaillierte Innenraum kann sich gut sehen lassen. Bis ins kleinste Detail hat der Entwickler hier Feinarbeit geleistet.



*Nicht nur bei der London Underground heißt es: „Mind the gap!“*



*Vom Orbit Tower (rechts) kann man nicht nur den Olympic Park überblicken.*



## Fotovergleich



*Kaum voneinander zu unterscheiden: die echte Class 321 (links) und die virtuelle (rechts) im Bahnhof Ipswich.*

### Fast alles ist bedienbar

Im Führerstand der Class 321 kann fast jeder Hebel bedient werden. Neben den Standards wie Innen- und Außenbeleuchtung sowie zu öffnenden Fenstern kann der Spieler von hier auch das Licht im Fahrgastraum ein- und ausschalten, die Länge des Zuges ablesen und die Zugzielanzeiger wie in der Realität mit einer Bedieneinheit einstellen. Aber auch optisch hat das Cab der Class 321 einiges zu bieten. Der Spieler hat eine große Bewegungsfreiheit, kann sich zur Rückwand drehen und in jeder Ansicht ausmodellerte Details mit scharfen Texturen entdecken. Handschriftliche Notizen auf dem Bedienpult und eine nachgeahmte Spiegelung in der Fassung des Scheibenwischerknopfs scheinen die Realität recht gut zu treffen. Auch die Abnutzungsspuren tragen zur Authentizität des Führerstands bei. Zwei kleine Kritikpunkte gibt es trotzdem: Der Fahrersitz und der Teppich an der Wand des Bedienpults tragen grundsätzlich die Network SouthEast Farbgebung, egal in welcher Lackierung man gerade fährt. Des Weiteren ist das Plakat mit den Sicherheitshinweisen, das an der Tür zum Fahrgastraum hängt, verpixelt. Aber gut, darüber lässt sich hinwegsehen.



*Den Führerstand haben die Entwickler gut getroffen.*

## Der Triebfahrzeugführer muss im Cab bleiben

Schade, dass der Entwickler keine Passagieransicht umgesetzt hat. Das kann auch der gute Innenraum aus der Außenansicht nicht wieder wettmachen.

# Sounds, Szenarien und Sonstiges

## Ist da was zu hören?

Wer vor dem Spielstart nicht die Windows-Lautstärke auf mindestens 40% gestellt hat, wird sich wundern, wie lautlos die Class 321 vor sich hin fährt. Wer es dann getan hat, wird im Führerstand fast nur Rollgeräusche zu hören bekommen. Ob das in der Realität auch so ist, konnte ich nicht überprüfen, da es im Internet keine Führerstandsmithfahrt gibt. Wenn man aber bedenkt, dass der Motor recht weit weg vom Cab ist, wirkt das nicht ganz unrealistisch.

## Zu gut gemeint



*In einem Szenario fährt man eine Class 321 der First Capital Connect von Welwyn Garden City nach London Kings Cross.*

Nein, damit meine ich nicht die Anzahl der Szenarien; stolze acht Stück sind enthalten. Eines davon spielt auf ECML London – Peterborough, die anderen sieben auf der GEML London – Ipswich. Dabei übernimmt man hauptsächlich schnellere Vorortzüge.

Zu gut gemeint hat es der Entwickler beim KI-Verkehr in den Standard-Szenarien. Einerseits bekommt der Spieler dadurch ein realistisches Gefühl vom Bahnverkehr auf englischen Hauptverkehrsstrecken.

Andererseits schlägt sich das so stark auf die Performance nieder, dass vor allem in den großen Bahnhöfen Londons und bei den Werkstätten das Wort „Diashow“ untertrieben wäre. Einzige Abhilfe: Die Einstellungen drosseln. Aber mindestens um zwei Stufen, sonst spürt man kaum eine Verbesserung.

Nicht nur die Menge des KI-Verkehrs ist suboptimal, sondern auch die Menge der Payware Add-Ons, die dafür benötigt werden. Ganze zehn Stück sind es, inklusive recht unpopuläre, wie z.B. irgendwelche Güterwagen. Wer nicht alles hat, wird mit einer Fehlermeldung daran gehindert, das Szenario zu spielen. Gut, der erfahrene Spieler weiß, man kann diese einfach mit Strg + E oder Strg + Q umgehen. Durch weniger Add-Ons hat man dann auch

weniger KI-Verkehr, was wiederum gut für die Performance ist. Aber im Sinne des Erfinders ist das trotzdem nicht.

Wer die Szenarien dann aber zum flüssigen Laufen gebracht hat, wird nicht enttäuscht. Große Besonderheiten erwarten den Spieler nicht, was jedoch im regulären Bahnverkehr sicher auch nicht so oft vorkommt. Stattdessen erlebt er gut und abwechslungsreich gefüllte Gleise, die einem realen Fahrplan zu folgen scheinen.

Die Class 321 ist Quick-Drive kompatibel, kann aber nicht im Workshop genutzt werden.

### **Ein ausgeklügeltes System**

Beim Thema Zugsicherung hat der Entwickler ein ausgeklügeltes System entworfen. Alle Sicherungssysteme, die auch im Vorbild verbaut sind, also AWS, DSD und DRA, wurden umgesetzt. Vor allem die DSD, die in etwa der deutschen Sifa entspricht, hat bei einigen Fahrzeugen eines anderen Entwicklers für Unmut gesorgt, weil sie nicht abschaltbar war. Diesen Fehler hat der Entwickler der Class 321 nicht gemacht: Wer nicht alle 30 Sekunden einen Knopf drücken möchte oder gelegentlich in die Außenansicht wechseln möchte, kann die DSD jederzeit ab- und zuschalten. Möchte man in die Außenansicht, aber nicht auf die DSD verzichten, kann man den visuellen Alarm einstellen, der dann per Benachrichtigungsfenster anzeigt, dass wieder die DSD gedrückt werden muss. Hier wurde wirklich an alles gedacht.

### **Ohne Zugbegleiter unterwegs**

Wie auch in Deutschland fahren in Großbritannien selten Zugbegleiter auf Nebenbahnen mit. Ohne ihn muss der Triebfahrzeugführer den Zug selbst abfertigen. Im Spiel hat der Entwickler auch eine solche Option geschaffen. Beim Szenariostart wird dem Spieler mitgeteilt, ob ein Zugbegleiter mitfährt. Wenn nicht, muss er im In-Game-Benachrichtigungsmenü die DOO (Driver-Only-Operation) auswählen. Damit muss er die Türen selbstständig schließen.

### **Von Büchern, Physik, Türen und Anzeigen**

Das Handbuch ist gut gegliedert und enthält alle wichtigen Informationen. Es ist zwar nur in Englisch verfügbar, aber so geschrieben, dass auch Nicht-Muttersprachler das Wichtigste verstehen können. Beschriftete Bilder und einfach geschriebene Guides erleichtern das Verständnis und bieten einen schnellen Überblick. Auch der komplizierte Aufrüstvorgang, der realitätsgetreu umgesetzt wurde, wird im Handbuch Schritt für Schritt erklärt.

Die authentische Fahrphysik trägt einen nicht gerade kleinen Teil dazu bei, dass man sich während des Spielens fast wie in einer echten Class 321 fühlt. Weder der Beschleunigungs- noch der Bremsvorgang wirken ruckartig, sind aber dennoch deutlich zu spüren. Auch das Schaukeln während der Fahrt, vor allem an Weichen, wirkt nicht zu weich und nicht zu stark.

Die Animation der Türen ist dem Entwickler gut gelungen. Sie öffnen und schließen weder zu schnell noch zu langsam. Kurz bevor sie endgültig geschlossen sind, bleiben sie wie beim Vorbild kurz stehen. Auch der Sound kann sich sehen lassen, wenngleich er – wie alle Sounds – viel zu leise ist.

Besonders schön gemacht ist die Zugzielanzeige. Je nach Lackierung wurde eine alte dreiecksbasierte oder eine neue LED-Anzeige eingebaut. Beide lassen sich im Spiel per Bedieneinheit im Führerstand steuern. Dabei kann man – abhängig von der Lackierung – bis zu 87 Ziele einstellen.

## Fazit



### Zusammenfassung

Außenmodell	● ● ● ● ●	(5/5)
Führerstand	● ● ● ● ●	(4/5)
Passagieransicht	● ● ● ● ●	(0/5)
Sounds	● ● ● ● ●	(4/5)
Szenarien	● ● ● ● ●	(3/5)
Zugsicherung	● ● ● ● ●	(5/5)
Sonstiges	● ● ● ● ●	(4/5)
(s. entsprechender Abschnitt)		

### Kaufempfehlung?

Ja. Der Zug ist zwar relativ teuer, dafür aber gut gemacht. Außenmodell und Führerstand sind top und die Zugsicherungssysteme werden auch den DSD-Muffeln durch optische Warnungen schmackhaft gemacht. Der Sound ist leider wie so oft bei diesem Entwickler viel zu leise und die Szenarien dürften bei einem Payware-Produkt eigentlich keine weitere Payware erfordern. Außerdem ist der Realitätsanspruch des Entwicklers sehr lobenswert, sollte jedoch auch mit der Performance vereinbar sein. Insgesamt aber fördern viele kleine Details und nette Features auch die Langzeitmotivation.

# 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](mailto:mrX03@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.

**Quellen:** S. 2, Recherche unter Zuhilfenahme diverser englischsprachiger Wikipedia-Artikel; S. 3, oben: Werbetext von Armstrong Powerhouse, frei übersetzt vom Autoren (mr.x); S. 4, oberer Kasten, linkes Foto: Martin Haynes, flickr.com. Alle weiteren Abbildungen sind Bildschirmausdrucke aus dem Spiel „Train Simulator 2014“.

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, 2014.

© mr.x, 2014

Die Weiterverbreitung des Testberichtes ist gestattet.