

Ideen, die aus ETS 2 ein noch besseres Spiel machen würden

 quick-save.de/2018/01/ets-2-verbesserungen/

Sven Festag

24. Januar 2018

Mit welchen Änderungen würde mir das Spiel noch besser gefallen? Diese Frage haben sich die meisten Spieler schon einmal gestellt. Ein Wunschzettel für den LKW-Simulator.

Vor inzwischen über fünf Jahren wurde *Euro Truck Simulator 2* vom tschechischen Entwicklerstudio *SCS Software* veröffentlicht. Trotz des inzwischen nicht mehr jungen Alters wird das Spiel weiterhin unterstützt. Neben Updates, die das Spiel weiter verbessern, werden zusätzlich herunterladbare Inhalt und Erweiterungspakete angeboten, die dem LKW-Simulator weitere Inhalte hinzufügen. Als Spieler hat man aber auch eigene Vorstellung davon, welche Elemente noch fehlen. Diese bewegen sich nicht selten auf dem schmalen Grad zwischen Hirngespinnst und genialem Einfall.



- Nachdem das befahrbare Gebiet nach Erscheinen des Spiels noch verhältnismäßig klein gewesen ist, wurde mit inzwischen vier Addons nachgebessert und neben Mitteleuropa auch Osteuropa, Skandinavien, Frankreich und Italien hinzugefügt. Nichtsdestotrotz lassen sich auch noch einige weiße Flecken auf der Karte betiteln. Bis heute fehlen die iberische Halbinsel, die Balkanstaaten sowie Teile Großbritanniens und Irland.
→ Eine größere, spielbare Karte, die am Ende ganz Europa umfasst, ist sicher erstrebenswert, benötigt aber eine nicht unerhebliche zeitliche und finanzielle Mittel. Bei dem aktuellen Rhythmus der Kartenerweiterungen als Addons in den nächsten Jahren durchaus denkbar.
- Die neuen Gebiete der Erweiterungspakete sehen wirklich gut aus und schaffen eine regionale Atmosphäre. Allerdings zum Nachteil der Basiskarte, die keineswegs schlecht ist, aber im direkten Vergleich überaus generisch wirkt und, insbesondere in den DACH-Staaten, einer Überarbeitung bedarf.
→ Die Überarbeitung vorhandener Gebiete ist weniger aufwendig, aber auch weniger prioritär. Ein solches Vorhaben ist als abschließendes Paket nach Vollendung der gesamten Karte, sozusagen als Feinschliff, aber durchaus denkbar.
- In den vergangenen Jahren sind einige neue LKW-Modelle erschienen, die inzwischen auch unter ihrer realen Marke gespielt werden können. Ergänzt werden diese durch Addons und DLCs, die die Anzahl der Auflieger und der verfügbaren Frachten erhöht. Dabei handelt es sich aber stets um die, zugegeben überaus verbreiteten, Sattelzüge. Gliederzüge mit Wechselbrücken, wie sie vor allem bei deutschen Logistik-, Versand- und Kurierunternehmen üblich sind, können jedoch nicht gespielt werden.
→ Die Umsetzung soll schon von den Entwicklern in Betracht gezogen worden sein. Allerdings braucht es dafür neben einem neuen Verladekonzept, das neben dem Anfahren verschiedener Ziele auch das Umbrücken vorsieht auch neue Zugmaschinen samt veränderter Fahrphysik. Sowohl für die Spieler als auch für die Entwickler eine ganz neue, aber zeitintensive, Herausforderung.



- Das Wettermodell beschränkt sich auf zwei Optionen. Regen oder kein Regen. Andere Möglichkeiten wie etwa Hitze, Schnee, Eis oder Wind sind genauso wie deren Folgen für den Frachtverkehr nicht im Spiel berücksichtigt worden.
→ Eigentlich keine schlechte Idee, die aber den Großteil der Spieler maßlos zu überfordern droht. Profis haben sicher ihren Spaß, sich mit ihrem Gespann durch widrige Bedingungen in Form von vereisten Straßen zu quälen und zu beweisen, dass sie die besten virtuellen Fernfahrer sind. Der Rest wird vermutlich einfach steckenbleiben und sich, falls möglich, zur nächsten Werkstatt schleppen lassen oder den Auftrag gänzlich abbrechen.
- Fährt der Spieler die Werkstatt an, so kann er mit einem Klick sämtliche notwendigen Reparaturen an seinem LKW vornehmen. Dabei wird grob zwischen einzelnen Baugruppen wie dem Motor, Getriebe oder dem Fahrerhaus unterschieden. Eine feinere Einteilung in einzelne Bauteile, deren Kosten sowie die benötigte Arbeitszeit werden nicht berücksichtigt. Auch eine Unterscheidung zwischen unfall- und verschleißbedingten Schäden findet nicht statt.
→ Auch keine schlechte Idee, aber auch wieder sehr umfangreich und detailliert. Das wird sehr wahrscheinlich darauf hinauslaufen, dass sich der Spieler weniger um die Auslieferung seiner Fracht und stattdessen mehr um rostige Schrauben und verbogene Schläuche kümmern muss und aufgrund der hohen Anzahl der Werkstattbesuche dort eine kostenlose Goldmitgliedschaft bekommt, die zum Warten in einem beheizten Raum mit Kaffeeautomaten berechtigt.

- Auffällig ist auch der überaus gesittete Verkehr, in dem Unfälle, Staus, Baustellen und Sperrungen weitgehend fehlen. Die Fahrer halten sich an die Regeln. Niemand schleicht, niemand drängelt, niemand schert zu dicht vor dem LKW ein. Auch ein Verkehrsaufkommen, das von Wochentag und Uhrzeit abhängt, fehlt. Außerdem gibt es keine überfüllten Rastplätze, sodass das Spiel den Spieler zwingt, seine Lenkzeit zu überschreiten. Gleichzeitig würde eine Anpassung der Strafen an die realen Bußgeldkataloge der einzelnen Länder den Simulator zusätzlich aufwerten.
→ Wie die meisten Vorschläge klingt auch das nach einer ganzen Menge Arbeit für die Entwickler. Aber auch nach einem der besten. Das aktuelle Verkehrsmodell ist tatsächlich eher konservativ gehalten. Computergesteuerte Fahrer, die sich gelegentlich daneben benehmen, könnten für etwas Zündstoff hinter dem Lenkrad sorgen. Sofern sich der Anteil solcher Fahrer in einem realistischen Rahmen bewegt, wäre das eine willkommene Abwechslung.

Zusätzliche Quellen: Simuwelt

Titel:	Euro Truck Simulator 2
Erscheinungsdatum:	19.10.2012
Entwickler:	SCS Software
Publisher:	SCS Software/Astragon Entertainment
System:	Computer (Linux), Macintosh (macOS), <i>PC (Win)</i>
Kaufen:	<u>Amazon</u> , <u>Steam</u>

Test-System kursiv