

Reihe 24/2500 (Ep IV) für TS Classic



HANDBUCH

Version 2.1

Inhaltsverzeichnis

Geschichtliches.....	3
Nederlandse Spoorwegen (NS) Reihe 2400-2500	3
Was ist neu in Version 2.1?	4
Installation.....	5
Allgemein.....	5
Weitere Tipps	5
Retro Canvas Route	5
Rollmaterial	7
TS Object Browser Index	7
Preloads.....	7
Bedienung.....	8
Sifa und ATB	9
Impressum und Danksagungen	12

Disclaimer DoveTail Games Ltd.

IMPORTANT NOTICE. This is user generated content designed for use with DoveTail Games Limited's train simulation products, including Train Simulator 2020. DoveTail Games Limited does not approve or endorse this user generated content and does not accept any liability or responsibility regarding it.

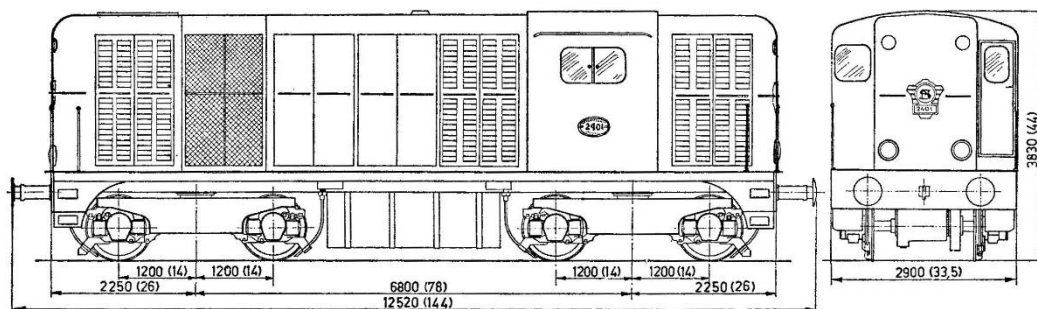
This user generated content has not been screened or tested by DoveTail Games Limited. Accordingly, it may adversely affect your use of DoveTail Games's products. If you install this user generated content and it infringes the rules regarding user-generated content, DoveTail Games Limited may choose to discontinue any support for that product which they may otherwise have provided.

The RailWorks EULA sets out in detail how user generated content may be used, which you can review further here: www.railsimulator.com/terms. In particular, when this user generated content includes work which remains the intellectual property of DoveTail Games Limited and which may not be rented, leased, sub-licensed, modified, adapted, copied, reproduced or redistributed without the permission of DoveTail Games Limited."

Geschichtliches

Nederlandse Spoorwegen (NS) Reihe 2400-2500

Während des Zeitraums, in dem die Baureihe 2200/2300 von Alsthom gebaut wurde, beschäftigte sich dieses Werk auch mit dem Bau einer universellen DE-Lokomotive für den leichten bis mittleren Güterverkehr, die für die Eisenbahnen in den französisch-afrikanischen Gebieten bestimmt war. Um den Ersatz von Dampflokomotiven durch Dieseltraktion zu beschleunigen, bestellte die NS 1954 130 Exemplare dieser Baureihe. Bei einem vollverschweißten Rahmen ist die Lokkasten in fünf Kammern unterteilt, in denen nacheinander die Luftausrüstung, die Kühler, der Dieselmotor mit Generator, die Kabine und die Batterien untergebracht sind. Eine weitere französische Fabrik, die SACM, lieferte die 8-Zylinder-Motoren. Die Maschinen konnten im Zugschaltung fahren, d.h. zwei oder mehr Lokomotiven konnten einen Zug ziehen, der von einem Tfführer gefahren wurde. Die Lokomotiven waren bis in die 80er Jahre im Einsatz. Sieben Lokomotiven wurden an Volker Stevin für den Bau eines Hafens in Saudi-Arabien verkauft und ein großer Teil der Baureihe kehrte nach Frankreich zurück, um für Arbeitszüge beim Bau von TGV-Strecken eingesetzt zu werden. Von dieser Gruppe wurden die 2512, 2454 und die 2459 repatriiert. Sie fahren nun, komplett restauriert, bei den Museumsbetriebe VSM bzw. STAR.



Was ist neu in Version 2.1?

Nach Version 2.0 wurden folgende Verbesserungen vorgenommen:

1. Realistische Texturen mit Schatteneffekten
2. Neue Kabine mit ATB und Sifa
3. Die NS 24/2500 von WG wird als Freeware-Addon weitergeführt
4. Verbessertes Scripting



Installation

Allgemein

Die NS-Serie 2400 von Wilbur Graphics wird als .zip Datei geliefert und enthält neben einer Leesmij_NL.txt folgende Elemente:

- Map Manuals\Wilbur Graphics mit englischen, deutschen und niederländischen Handbüchern:

WG_NS_2400_tp4_Handbuch_V2_1.pdf
WG_NS_2400_tp4_Manual_V2_1.pdf
WG_NS_2400_tp4_Handleiding_V2_1.pdf

- Installationsprogramm WG_NS_2400_tp4_V21_build_20231015.exe

Nach dem Start des Installationsprogramms werden Sie aufgefordert zum:

- Sprachauswahl für den Installationsprogramm (Niederländisch/Englisch/Französisch/Deutsch)
- Akzeptieren der Lizenzbedingungen (EULA)

Die neuesten Änderungen und Verbesserungen finden Sie in den Versionshinweisen unter .txt.

Weitere Tipps

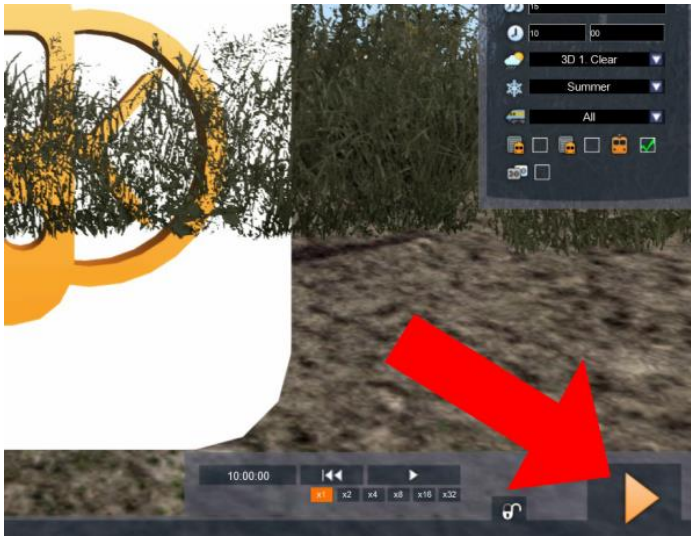
1. Die .zip-Datei muss vollständig entpackt werden, bevor Sie mit der Installation beginnen können.
2. Wenn die Installationssoftware den Ordner "Railworks" auf Ihrem System nicht finden kann, ist der Verweis auf diesen Ordner in der Windows-Registrierung möglicherweise nicht mehr gültig. Diese Situation trifft zu, wenn Sie die Steam-Umgebung auf einen anderen Computer oder ein anderes Laufwerk verschoben haben. Sie lösen dieses Problem, indem Sie die Installation von Steam wiederholen.

Retro Canvas Route

Nach der Installation dieser Version kann zu Beginn eines Szenarios das folgende Fenster angezeigt werden ('Broken Consist'):



Sie können dies einfach lösen, indem Sie auf das Feld BEARBEITEN klicken. TS Classic startet jetzt den Szenario-Editor. Der folgende Bildschirm wird dann angezeigt:



Alles, was Sie tun müssen, ist auf die Schaltfläche FAHREN unten rechts auf dem Bildschirm zu klicken. Die SE verlangt eine Bestätigung:



Klicken Sie auf JA, und das Szenario wird jetzt und in Zukunft ohne weiteres gestartet.

Rollmaterial

TS Object Browser Index

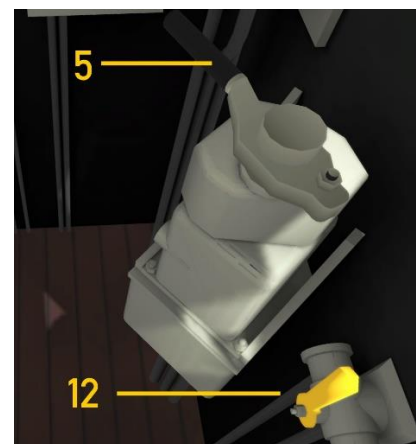
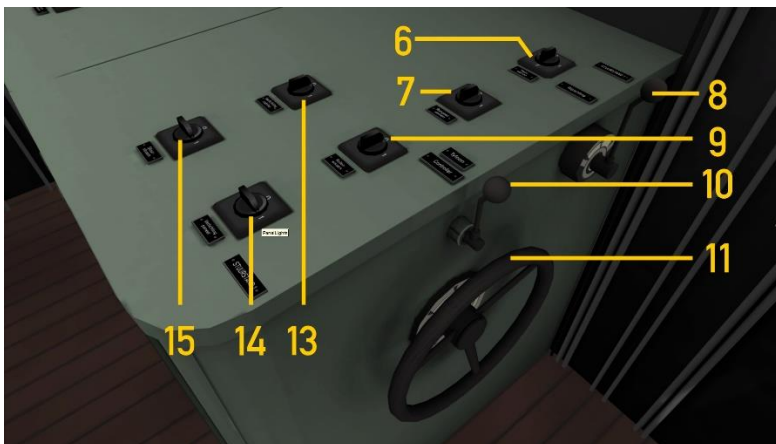
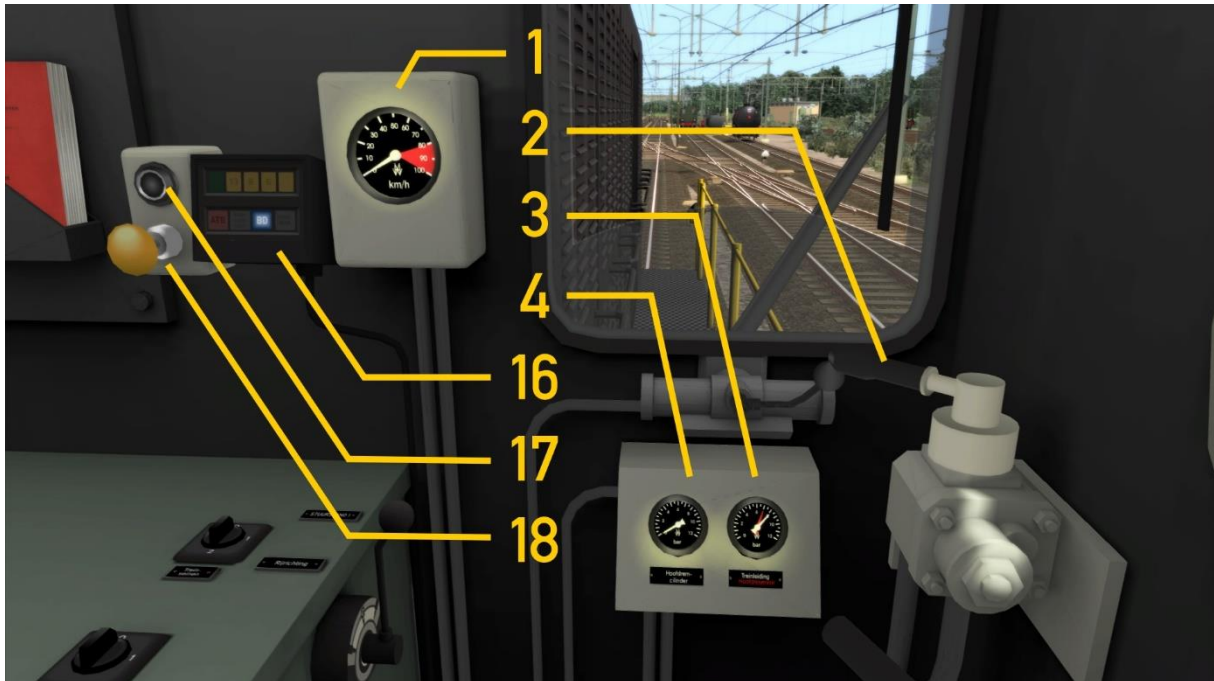
Scenario Editor	Ordner	Object ID
WG NS 2407 tp4	Rollend mat	WG_NS_2407_tp4
WG NS 2454 tp4	Rollend mat	WG_NS_2454_tp4
WG NS 2561 tp4	Rollend mat	WG_NS_2561_tp4



Preloads

WG NS 2407 tp4 Lz)
 WG NS 2407 tp4 mit 8 Rs trucks/Gleise
 WG NS 2454 tp4 (Lz)
 WG NS 2454 mit 5 NS ICR ABpmz Verschiebedienst
 WG NS 2400 tp4 Vorspann mit NAM Kesselwagen
 WG NS 2561 tp4 (Lz)

Bedienung



1	Tacho		10	Scheibenwischer	V
2	Lokbremsventil	[&]	11	Regler	A & D
3	Haupttg/Hpt. Luftbehälterdruck		12	Sander	X
4	Bremszylinderdruck		13	Anzeigerbeleuchtung	CTRL+F12
5	Führerbremsventil	; & '	14	F-Standbeleuchtung	CTRL+F11
6	Zg-Signale	H & Üsch+H	15	Steuerstrom ein/aus	CTRL+0
7	Ra-Signale	STRG+F9	16	ATB Fläche	
8	Fahrtrichtung	W & S	17	Sifa Meldungsleucht	
9	Pfeife	SPALTE	18	Sifa Bestätigung	NUM ENTER
	Pfeife (kurz)	N			

Die Bedienung weicht nicht vom TS-Standard ab, aber beim Rückwärtsfahren ist es schwierig, die Bedienelemente mit der Maus zu bewegen, da Lenkstand 2 mit Lenkstand 1 gespiegelt ist, genau wie in großen Unternehmen. Die Lok- und Zugbremskräne sind an der richtigen Stelle gelandet, auch im Sinne des Vorbildes.

Sifa und ATB

Unser NS 2400 (Corporate Identity, Epoche IV) ist in dieser Ausführung mit zwei optionalen Sicherheitsfeatures ausgestattet, der Sicherheitsfahrtschaltung (Sifa) und einer abgestimmten Simulation der Automatischen Zugbeeinflussung – Erste Generation (ATB-EG oder ATB). Beide Systeme überwachen die Aktionen des Spielers als Triebfahrzeugführer (Tzf). Die Funktion des DDM ist es, den Zug anzuhalten, wenn der Tzf das Bewusstsein verlieren sollte. Das ATB führt die gleiche Aktion aus, wenn das Tzf nicht auf die Befehle der Signale entlang der Linie reagiert. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob und welche Maschinen er in das Spiel einbezieht. Beide Maschinen können auf Wunsch gleichzeitig aktiviert werden.

Sifa



Dieses System erwartet, dass der Tzf mindestens einmal pro halbe Minute auf die Aufmerksamkeitstaste (2) klickt oder die numerische ENTER-Taste drückt. Wenn 30 Sekunden vergehen, ohne dass eine dieser Aktionen durchgeführt wird, ertönt ein Summer und ein blinkendes rotes Licht (1) erscheint auf dem Lenktisch. Ab diesem Moment hat der Tzf fünf Sekunden Zeit, um zu reagieren. Geschieht dies nicht, folgt ein Zwangsbremse. Erst wenn der Zug vollständig zum Stillstand gekommen ist, werden die Steuerungen wieder freigegeben.

Das Ein- und Ausschalten der Sifa erfolgt mit der Tastenkombination STRG + NUM-ENTER. Wenn die Lampe 9 des TAB-Panels (siehe unten) leuchtet, ist die Sifa aktiv.

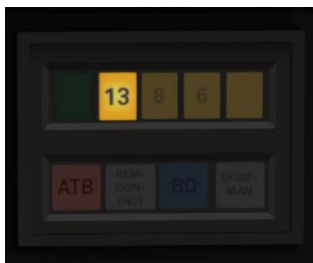
ATB

Dieses Sicherheitsmerkmal setzt sich aus drei Komponenten zusammen. Die erste Komponente hat die Aufgabe, Geschwindigkeitsbegrenzungen zu erkennen, die sich während der Fahrt in einer Entfernung von 1000-1200 Metern auf der eingestellten Weg des Zuges befinden. Die gefundenen Werte werden in einen von fünf Stufen umgerechnet: 40, 60, 80, 130 oder 140 km/h. Eine zweite Automatik überwacht die Reaktionen des Tzf auf das gefundene Tempolimit. Den letzten Teil bildet das ATB-Panel, das die Kommunikation mit dem Tzf mit Lampen und Klingensignalen ermöglicht.

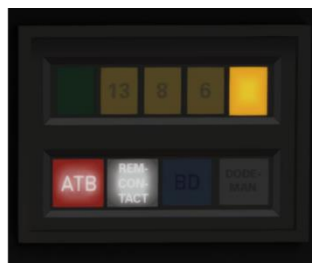


In diesem Panel finden wir neben der DDM-Lampe (9), die wir oben bereits kennengelernt haben, acht Lampen, die allein oder in Kombination die verschiedenen Zustände anzeigen können, die das ATB annehmen kann. Wenn das ATB nicht aktiv ist, leuchtet die Lampe 8 (BD = out of service) auf. Die Leuchte 7 (Bremskontakt) wird angezeigt, wenn der Tzf eine Zugbremse betätigt – auch wenn das ATB ausgeschaltet ist.

Wir verwenden die U-Taste, um das ATB ein- oder auszuschalten. Beim Einschalten des ATB erlischt die Lampe 8 und es wird die Geschwindigkeitsbegrenzung angezeigt, die gerade in Kraft ist, weil eine der Lampen 1 bis 5 leuchtet. Es ist auch ein Klingelton zu hören. Nach dem ausschalten des ATBs ertönt diese Glocke fünfmal kurz hintereinander.



Anhand eines Beispiels erklären wir die Funktionsweise des aktivierten ATB. Im linken Bild fahren wir eine Geschwindigkeit von 125 km/h. Im rechten Bild wird eine Begrenzung auf 40 km/h begegnet. Ein Klingelton ertönt ('Ting') und Lampe 5 leuchtet auf.



Der Tzf schaltet die Bremse ein und die Bremskontaktleuchte 7 wird gezeigt (links). Bei Erreichen der zugewiesenen Geschwindigkeit von weniger als 40 km/h (mit einem oberen Spiel von 5 km) ertönen kurz hintereinander drei Glockensignale ("ting ting ting").

Wenn der Tzf nicht innerhalb von 5 Sekunden auf einen Befehl zur Geschwindigkeitsreduzierung reagiert, klingelt 3 Sekunden lang eine Alarmglocke. Innerhalb dieses Zeitraums kann das Tzf eine ATB-Intervention noch verhindern, indem es noch eine Bremsung einsetzt. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, folgt eine Zwangsbremse. Die ATB-Lampe 6 leuchtet auf, ebenso die Bremskontaktleuchte.

Gleichzeitig wird die Zugbremse auf die höchste Position gebracht, während der Fahrregler und der Richtungshebel in die "neutrale" Position gebracht werden. Erst wenn der Zug vollständig zum Stillstand gekommen ist, werden diese Steuerungen wieder freigegeben.

Die Funktionen dieses "Wilbur Graphics"-ATB werden von einem Skript gesteuert, das mit Informationen gefüttert wird, die während des Fahrens eines Szenarios von der Simulation angefordert werden. Diese Daten stammen von den Hauptsignalen, der Streckengeschwindigkeit und/oder von Geschwindigkeitsschildern, je nachdem, welche Gleise, Signale und Geschwindigkeitsschilder verwendet werden. In der realen Welt schaut sich das ATB die Vorseignale an, wenn es Befehle erteilt. Infolgedessen kann das simulierte ATB eine andere Beschränkung als eine lokale Geschwindigkeitsbegrenzung anzeigen. Beim Fahren von Fahrplan- und Karriereszenarien sollten Sie daher auch auf das Limit achten, das TS im HUB anzeigt. Ein weiterer Unterschied zur Realität ist die Möglichkeit, ein Szenario ohne DDM und/oder ATB durchzuführen.



Impressum und Danksagungen

Gestaltung und Produktion:

© Wilbur Graphics, Henk van Willigenburg (www.wilburgraphics.com)

Tipps und Ratschläge:

Reinhart190953

ChrisTrains.com

TrainworX (Paul Mersel)

Ton van Schaik

Testarbeiten:

Ton van Schaik

Facebook:

Wilbur Graphics

<https://www.facebook.com/wilburgraphicspage/>

Versie 2.1 build 20231015

