

# NS Baureihe 2100 für TS Classic



## Handbuch

Version 1.0 build 20250215

# Inhaltsverzeichnis

Geschichtliches.....	3
Technische Daten.....	3
Installation.....	4
TS Object Browser Index.....	5
Führerstand.....	7
Tipps und Tricks.....	9
Übergangsanimationen.....	10
Impressum/Danksagungen.....	11

## 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 2021. 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.

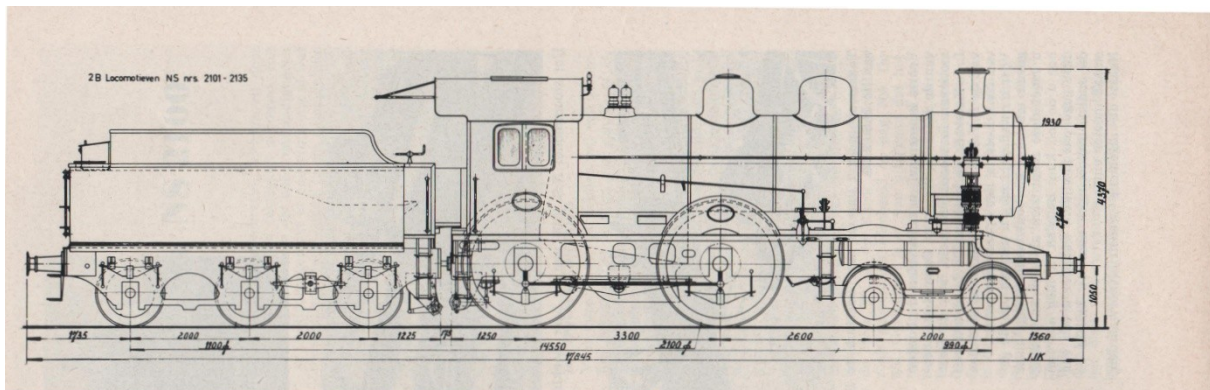
The RailWorks EULA sets out in detail how user generated content may be used, which you can review further here: [www.railsimulator.com/terms](http://www.railsimulator.com/terms). In particular, when this user generated content includes work which remains the intellectual property of DoveTail Games Limited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

## Geschichtliches

### NS Baureihe 2101-2135

Die Baureihe NS 2101–2135 umfasste die letzten Schnellzuglokomotiven der Hollandsche IJzeren Spoorweg-Maatschappij (HSM) mit den Nummern 501–535. Die Bauart war für die Beförderung der damals immer schwerer werdenden Personenzüge gedacht. Obwohl ein Entwurf für eine 2'C-Maschine vorlag, entschied man sich letztendlich für eine 2'B-Lokomotive mit einer Achslast von 17 Tonnen und großen Antriebsrädern (2100 mm). Nach der Fusion mit der Staatsspoorwegen (SS) im Jahr 1921 führen die Maschinen unter dem Spitznamen „Blikken Tinus“ bis in die 1950er Jahre weiterhin bei der NS. Die Lokomotiven wurden zwischen 1914 und 1920 von Schwartzkopff in Berlin und Werkspoor in Amsterdam gebaut. Die Lokomotive 2104 ist der Nachwelt erhalten geblieben und befindet sich in der ursprünglichen HSM-Lackierung im Niederländisches Eisenbahn Museum (NSM).

### Technische Daten



J.J. Karskens NVM

Achsfolge:	2' B
Max. Geschw.:	110 km/h
L. ü. P.:	17,845 m
Achsstand:	14,55 m
Treibrad Durchmesser:	2.100 mm
Max. Dampfdruck:	12 kg/cm <sup>2</sup>
Wasser/Kohlenvorräte:	19 m <sup>3</sup> / 6 t
Masse Lok + Tender:	103 t

## Installation

Die Reihe NS 2100 von Wilbur Graphics wird als .zip-Datei geliefert und enthält neben einer Liesmich\_DE.txt die folgenden Objekte:

- Ordner Manuals\Wilbur Graphics  
mit Deutschen, Englischen und Niederländischen Handbüchern:

WG\_NS\_2100\_Handbuch\_V1\_0.pdf  
WG\_NS\_2100\_Manual\_V1\_0.pdf  
WG\_NS\_2100\_Handleiding\_V1\_0.pdf

- Installationsprogramm WG\_NS\_2100\_V10\_build\_20250215.exe

Nachdem die Installations-.exe aktiviert worden ist, folgen einige Auswahl- und Einträge-Möglichkeiten:

- Sprache (Dutch/English/French/German)
- Akzeptieren der Lizenzbestimmungen (EULA)

Bitte lesen Sie auch die release notes.txt für aktuelle Änderungen usw.

## Andere Hinweise

- Die gepackten Dateien müssen entpackt werden, bevor Sie mit der Installation beginnen können.
- Wenn der Installer den Railworks-Ordner nicht finden kann, stellen Sie bitte sicher, dass die Windows Registry mit dem korrekten Railworks-Ordner verbunden ist. Dies kann passieren, wenn Sie die Steam-Umgebung zu einem anderen PC oder auf eine andere Festplatte verschoben haben. Das können Sie durch eine Neuinstallation von Steam an die ursprüngliche Stelle beheben.



## TS Object Browser Index



Name im Editor	Ordner	Objektname
<b>WG NSM 2104</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NSM_2104.xml
<b>WG NS 2109</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2109.xml
<b>WG NS 2126</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2126.xml
<b>WG NS 2135</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2135.xml
<b>WG NSM 2104T</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NSM_2104T.xml
<b>WG NS 2109T</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2109T.xml
<b>WG NS 2126T</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2126T.xml
<b>WG NS 2135T</b>	Rollmat_NS	NS_2100\Engine\WG_NS_2135T.xml
<b>WG CIWL Orient F 1287 oxog</b>	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_F_1287_orex_oxog.xml
<b>WG CIWL Orient PS 4035 ogog</b>	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_PS_4035_orex_ogog.xml
<b>WG CIWL Orient VL 3496 ogog</b>	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_VL_3496_orex_ogog.xml
<b>WG CIWL Orient WR 4008 ogog</b>	Rollmat_NS	CIWL_orex\WG_CIWL_WR_4008_orex_ogog.xml
<b>WG NS AB 7216</b>	Rollend mat	NS_AB_7201\WG_NS_AB_7201.xml
<b>WG NS B 7284 bl</b>	Rollend mat	NS_AB_7201\WG_NS_B_7184.xml
<b>WG NS AB 7521</b>	Rollend mat	NS_AB_7521\WG_NS_AB_7521.xml
<b>WG NS D 7521 skvb</b>	Rollend mat	NS_D_7521\WG_NS_D_7521_skvb.xml
<b>WG NS D 6066</b>	Rollend mat	NS_D6000\WG_NS_D6061\WG_NS_D6066.xml
<b>WG DB E28 AB4u ogog</b>	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_AB4ü28_ogog.xml
<b>WG DB E28 B4u ogog</b>	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_B4ü30_ogog.xml
<b>WG DB E28 PwPost4u oxog</b>	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_PwPost4ü_oxog.xml
<b>WG DB E28 WL4u ogog</b>	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_WL4ü_Mitropa_ogog.xml
<b>WG DB E28 WR4u ogog</b>	Rollmat_de	DB_E28\WG_DB_E28_WR4ü_Mitropa_ogog.xml
<b>WG NS D 6066</b>	Rollend mat	NS_D6000\WG_NS_D6061\WG_NS_D6066.xml
<b>WG_NS_C_bak_6921</b>	Rollend mat	NS_AB_6100\WG_NS_AB6116\WG_NS_C6921.xml
<b>WG_NS_AB_6100_bak_6116</b>	Rollend mat	NS_AB_6100\WG_NS_AB6116\WG_NS_AB6116.xml

Eine Erklärung der Abkürzungen ogog, oxog und skog finden Sie weiter unten in diesem Handbuch unter „Übergangsanimationen“.

# Preload Consists

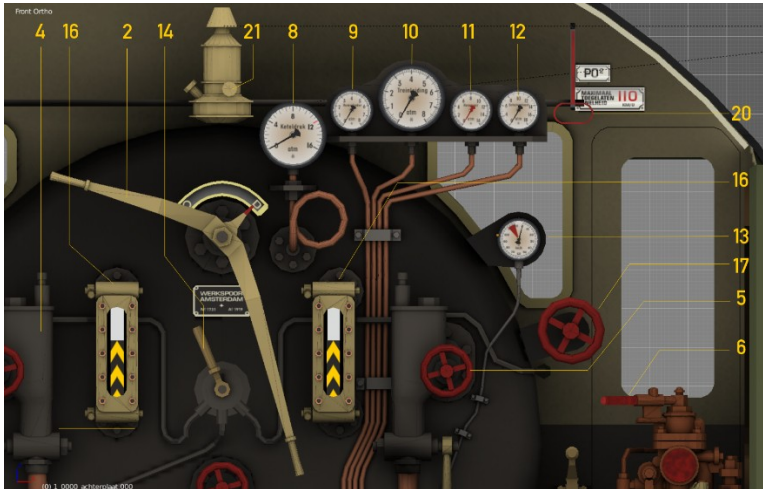
<i>Consist</i>	<i>SE Name</i>
WG NSM 2104	Leerzug
WG NS 2109	Leerzug
WG NS 2126	Leerzug
WG NS 2135	Leerzug
WG NS 2109	mit Etoile du Nord
WG NS 2126	mit P-Zug
WG NS 2135	Int. D-Zug

**Damit das mitgelieferte Rollmaterial aus diesem Release auch in eigenen Szenarien eingesetzt werden kann, müssen Unterordner von Provider Wilbur Graphics (Rollmat mat, Rollmat\_NS bzw. Rollmat\_de) in den Szenarien aktiviert werden, insbesondere wenn sie Teil einer Strecke sind, die nicht von Wilbur Graphics stammt.**

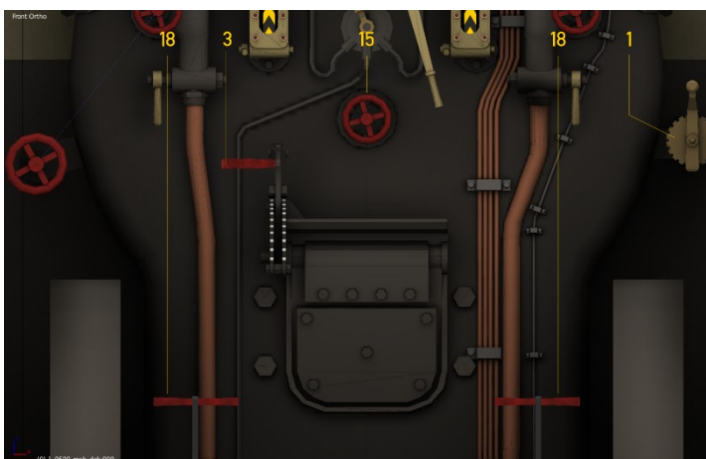


# Führerstand

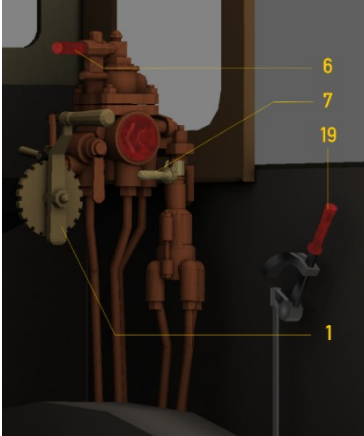
Um die Lokomotive in Betrieb zu nehmen, soll die Luftpumpe eingeschaltet werden (Handrad 17).



2	Regler	A D	13	Tacho	
4	Dampfstrahlpumpe (Heizerseite)		14	Sandstreuer	X
5	Dampfstrahlpumpe (Führerseite)		16	Wasserstandanzeiger	
6	Führerbremsventil	; ' [ ]	17	Luftpumpe	
8	Manometer Kesseldruck		20	Pfeife	LEERTASTE
9	Bremszylinderdruck			Pfeife (kurz)	N
10	Hauptleitungdruck		21	Öllampe F-Stand- beleuchtung	STRG + F11
11	Hauptluftbehälterdruck			Zg-Signale	H / UMST +H
12	Schiebekastendruck			RA-Signale	STRG + F9



1	Steuerrad	W S	15	Bläser	
3	Feuerklappe	F	18	Dämpfer	UMST+D



Auf der rechten Seite des Führerstandes befinden sich folgende Bedienelemente:

1	Steuerrad	W S
6	Führerbremsventil	; '
7	Zusatzbremsventil	[ ]
19	Zylinderhähne	C



Die 2100er waren mit einer Steuerbocksperre (22, B-Taste) ausgestattet, mit dem das Steuerrad während der Fahrt gesperrt werden konnte. Dadurch wurde verhindert, dass sich die Position des Steuerrads aufgrund der Vibrationen und Stöße der Maschine änderte. Das Bild zeigt den gesperrten Zustand.

Die Anordnung des Führerstandes folgt dem TS-Classic-Standard für Dampflokomotiven (Expertenmodus) und weicht daher in einigen Teilen vom Vorbild ab. Die Bedienung der Front- und Schlussignale erfolgt TSC-konform. Die 2100er verfügten über keine Elektroinstallation und die Signalbeleuchtung bestand aus Petroleumlampen. Diese können wie gewohnt mit der H-Taste ein- und ausgeschaltet werden. Die Rangiersignale werden mit der Tastenkombination STRG+F9 bedient und erlöschen beim Einschalten der Zugsignale automatisch. Als Rangiersignal ist am Tender zusätzlich eine weiße Lampe angebracht. Bei Fahrten im Dunkeln kann eine Öllampe zum Ablesen der Anzeiger eingeschaltet werden (STRG+F11).

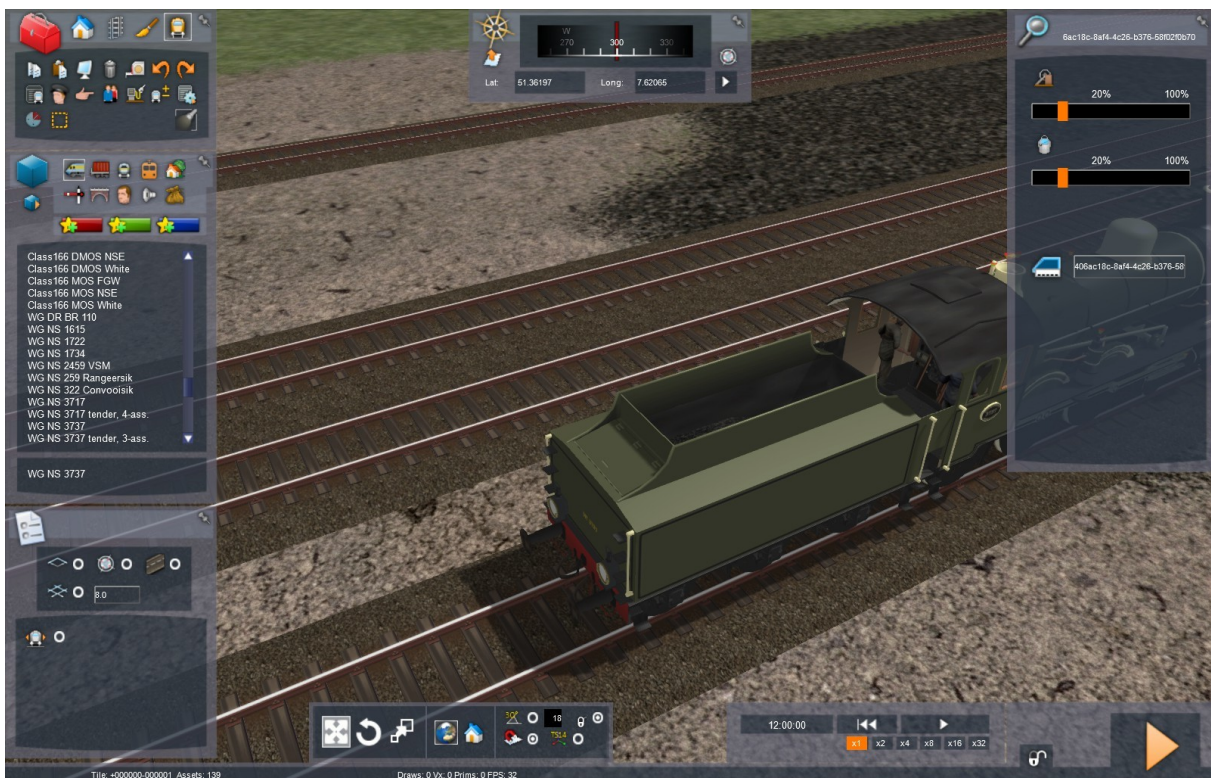




Museumslok HSM 504 als NS 2104

## Tipps und Tricks

Beim Erstellen eines Szenarios können die Vorräte der *Spielerlok* nach der Auswahl der Lokomotive mit einem doppelten linken Mausklick im rechten Flyout eingestellt werden:



## Übergangsanimationen

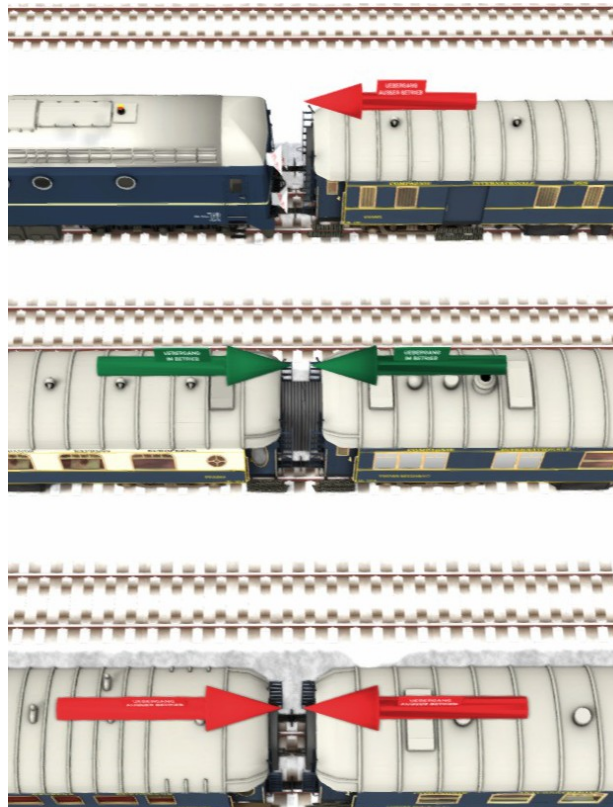
Beim Zusammenstellen von Consists im Szenario-Editor (SE) aus den mitgelieferten Wagon-Lits Reisezugwagen und den DB (Ex DRG) Reisezugwagen der Bauart 28 ist darauf zu achten, dass die korrekten Ausführungen miteinander gekuppelt werden. Der Übergangstyp wird angezeigt mit den Buchstabenkombinationen *sk*, *vb*, *og* bzw. *ox*, die die folgenden Bedeutungen haben:

*og* bzw. *vb* = animierte Übergang, ausgefahrener Faltenbalg (im SE wird ein grüner Pfeil gezeigt)

*ox* bzw. *sk* = nicht-animierter Übergang, eingezogener Faltenbalg (roter Pfeil)

Animierte und nicht animierte Übergänge sehen im entkuppelten Zustand bzw. im Szenario-Editor gleich aus. Der Unterschied wird aber deutlich, wenn an eine *ug*-Seite eines Wagens gekuppelt wird und die Animation im Szenario wirkt. Nicht animierte Übergänge werden hauptsächlich angewendet, wenn ein Wagen unmittelbar hinter einer Lok fährt oder bei einem Schlusswagen. Das Kuppeln ist jedoch immer möglich.

Wagen ohne Zusätze sind immer mit automatisch animierten Übergängen (*ogog* bzw. *vbvb*) ausgestattet.



# Impressum/Danksagungen

## Gestaltung und Produktion:

© Wilbur Graphics, Henk van Willigenburg ( [www.wilburgraphics.com](http://www.wilburgraphics.com) )

## Tipps und Beratung:

ChrisTrains.com

Ton van Schaik

## Testarbeit:

Reinhart190953, Ton van Schaik

## Facebook:

*Wilbur Graphics*

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



Versie 2.0 build 20250215