

## Beschreibung zur Ausbauanlage Kopfbahnhof Koppingen (V15NDH10117)

### Die Idee...

entstand vor etwas mehr als eineinhalb Jahren. Es sollte so ablaufen, dass aus mehreren virtuellen Depots Personen- und Güterzüge aus 3 Richtungen auf den Kopfbahnhof zufahren. Personenzüge im Wendezugbetrieb fahren überwiegend in die zur Verfügung stehenden 10 Gleise ein, Personenzüge, die nicht für den Wendezugbetrieb ausgelegt sind umfahren den Bahnhof ebenso wie Güterzüge.

Der Betrieb für den Zugverkehr sollte weitgehend mit Lua gesteuert werden.

Also ging ich ans Werk. Zunächst wurden die Streckenverläufe gelegt, danach die virtuellen Depots eingerichtet und dann die Signalisierung vorgenommen.

Zuletzt wurden die Fahrstraßen eingerichtet.

Meine Idee war, dass Züge sich den weiteren Fahrweg selbst anfordern wenn sie über ein definiertes Gleis fahren. Wenn dieses Gleis noch vor dem Vorsignal liegt, dann passiert der Zug das Vorsignal schon in der korrekten Stellung.

Das funktioniert nun so wie ich mir das vorgestellt habe.

Um die Anzahl der Güterzüge überschaubar zu halten, dabei aber gleichzeitig viel Abwechslung auf der Anlage zu haben werden Güterzüge an den Depots vorbei geleitet. Unter der Oberfläche werden die Züge aufgelöst. Es werden also alle Waggons einzeln vom Zug getrennt und in ein eigenes Depot geleitet. Die Güterlok fährt ebenfalls in ein dafür vorgesehenes Depot.

Nun werden aus den zur Verfügung stehenden Waggons neue Güterzüge zusammengestellt. Zuletzt fährt die Güterlok vor den Zug und zieht die Waggons in eines der regulären Depots.

### Installation...

Am einfachsten ist die Installation aus dem in EEP vorhandenen Modell-Installer.

Wenn Sie mit diesem Tool arbeiten werden alle für die Anlage und den Betrieb benötigten Modelle und Dateien an den vorgesehenen Platz im EEP-Ordnersystem installiert.

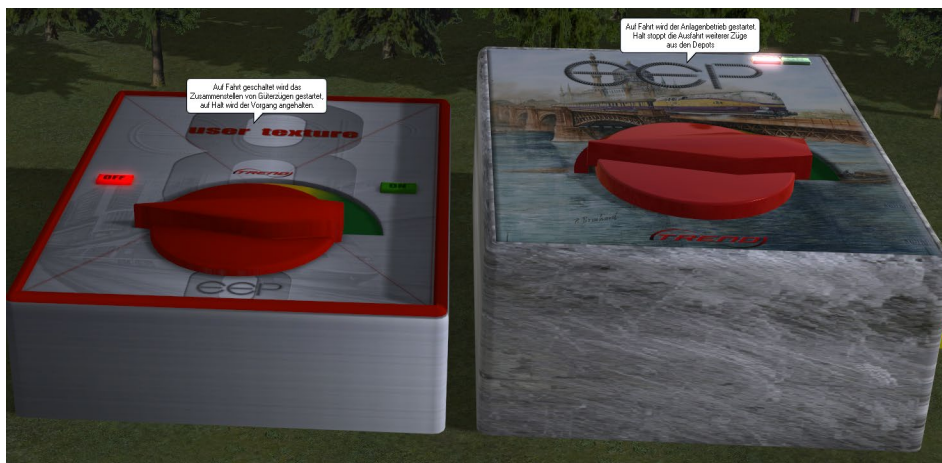
Die Dokumentation wird in den Ordner Ressourcen\Doc\DH1\ installiert, die Anlagendateien werden in den Ordner Ressourcen\Anlagen\DH1\ kopiert.

Alle von der Anlage nachgeladenen Lua Scripte finden Sie im Ordner ..\Lua\Kopfbahnhof2\.

### Inbetriebnahme...

Nach der Installation können Sie die Anlage laden. Mit der Kamera „Start/Stop“ richten Sie die Kamera auf 2 „Trafos“.

Tipp-Texte zeigen Ihnen an, was mit welchem Schalter ein- bzw. ausgeschaltet wird.



Der linke Schalter startet oder stoppt die unterirdische Zusammenstellung von neuen Güterzugverbänden, der rechte Trafo startet bzw. stoppt den Fahrbetrieb auf der Anlage. Bitte beachten Sie, dass beim Schalten des rechten Trafos auf Halt der Anlagenbetrieb nicht unmittelbar anhält. Züge auf der Anlage fahren nach und nach in die Depots zurück. Ferner wirkt der Trafo nur auf den Zugverkehr. Die Zusammenstellung neuer Güterzüge wird beim Stopp der Anlage nicht automatisch angehalten. Vielmehr müssen Sie hierfür den linken Schalter selbst auf Halt stellen.

**Achtung!!** Der Trafo wird unter bestimmten Umständen während des Betriebs vorübergehend auf Halt geschaltet wenn eine Güterlok zum Ankuppeln in ein Gleis fährt. Dies dient dem sicheren Ablauf und sollte nicht verändert werden.

Neben den beiden Trafos befinden sich noch 2 Taster (Slot-Info und Reset) die im Normalfall nicht benutzt werden müssen.

Dennoch sei hier der Zweck erklärt.

Wenn Sie, was ich bei Lua gesteuerten Anlagen empfehle, das Lua Ereignisfenster anzeigen lassen, werden hier Hinweise zum Ablauf angezeigt.

Wenn Sie den Taster Slot-Info betätigen werden im Ereignisfenster die in den verwendeten Slots gespeicherten Werte angezeigt.

Um diese Werte auf ihren ursprünglichen Wert zurück zu stellen betätigen Sie bitte den Taster Reset. Dies sollten Sie nur tun, wenn die Anlage gestoppt wurde.

Welche Datenslots von der Anlage verwendet werden können Sie am Ende des Scripts EEPMain1.lua nachlesen.

### *Ausgestaltung...*

Damit Sie nicht auf eine leere Oberfläche schauen müssen, habe ich einen Gestaltungsvorschlag umgesetzt. An den 4 Bahnhöfen sind kleine bis mittelgroße Orte entstanden. Diese sind mit Straßen verbunden. Ampeln regeln den Verkehr an den wichtigen Einmündungen und Kreuzungen. Auch die Landschaft habe ich ein wenig ausgestaltet, da ist aber noch viel Platz für eigene Ideen.

### *Die Lua Scripte...*

Neben dem zur Anlage gehörenden Lua-Script im Anlagenordner gehören 6 weitere Scripte zur Steuerung.

Funktionen.lua	für die Steuerung übergeordneter Funktionen wie z.B. die Regelung der Geschwindigkeit oder die Ausfahrt aus den Depots
FS_nach_Gleis.lua	für die Steuerung der Fahrstraßen beim Zugverkehr
Gueterzuege.lua	für die Steuerung der Zusammenstellung / Zerlegung der Güterzüge
Buegeln.lua	für die Steuerung des Umbügelns im Kopfbahnhof und bei den Güterloks
Strassen.lua	für die Steuerung des Straßen- und Straßenbahnverkehrs
EEPMain1.lua	für die Erweiterung der EEPMain.

Das Nachladen dieser Scripte wird Ihnen auch im Ereignisfenster angezeigt.

Bitte beachten Sie, dass die Reihenfolge in der die Scripte geladen werden mit der oben angegebenen übereinstimmen muss.

### *Fahrzeugnamen und Routen...*

Damit alle Fahrzeuge ihr Ziel auf der Anlage erreichen muss bitte Folgendes beachtet werden:

Die Namen und Routen der „Züge“ müssen für

Gattung	Name beginnt mit	Route
Güterzug	#G_Zug	GZ
Personenzug	#P_Zug	PZ
Wendezug	#PW_Zug	PW
ICE	#ICE_Zug	ICE
PKW	#PKW	Alle
LKW	#LKW	Alle, Aldi oder Spedition*
Bus	#Bus	Bus_Linie1, Bus_Linie2, Bus_Linie3
Taxi	#Taxi	Siehe Bus
Straßenbahn	#Linie1, #Linie2, #Linie3	Straba_Linie1, Straba_Linie2, Straba_Linie3

### *Einsetzen neuer Züge...*

Um neue Züge auf der Anlage einzusetzen benutzen Sie bitte das Einsetzgleis welches mit einer eigenen Kamera versehen ist. Stellen Sie dort ihren Zug zusammen. Beachten Sie bitte die Konventionen bezüglich der Namen und Routen aus der obigen Tabelle. Geben Sie dem Zug nun eine entsprechende Geschwindigkeit. Die korrekte Einstellung der Route wird vor dem Signal 319 überprüft. Ist die Route ok, dann wird das Signal auf Fahrt geschaltet, ansonsten müssen Sie bitte die Routeneinstellung überprüfen.

Beachten Sie bitte, dass für das korrekte Umbügeln im Kopfbahnhof die Züge in den Tabellen zugliste und achsliste (Script Buegeln.lua) korrekt eingetragen werden müssen.

Und nun viel Spaß mit der Anlage

DH1

## Description of the extension of Koppingen terminus station (V15NDH10117)

### *The idea...*

was created just over a year and a half ago. It was supposed to run in such a way that passenger and freight trains from several virtual depots approach the terminus from 3 directions.

Passenger trains in shuttle operation mainly enter the available 10 tracks, passenger trains that are not designed for shuttle operation bypass the station as well as freight trains.

The operation for train traffic should be controlled to a large extent with Lua.

So I went to work. First the tracks were laid, then the virtual depots were set up and then the signalling was done.

Finally, the routes were set up.

My idea was that trains should request the further route themselves when they travel over a defined track. If this track is before the approach signal, the train passes the approach signal in the correct position.

Now this works like I imagined it.

To keep the number of freight trains manageable and to have a lot of variety on the layout, freight trains are routed past the depots. Below the surface the trains are dissolved. So all wagons are separated from the train individually and directed to a separate depot. The freight locomotive also drives to a depot provided for this purpose.

Now new freight trains are assembled from the available wagons. Finally, the freight locomotive drives in front of the train and pulls the wagons into one of the regular depots.

### *Installation...*

The easiest way is to install it from the model installer available in EEP.

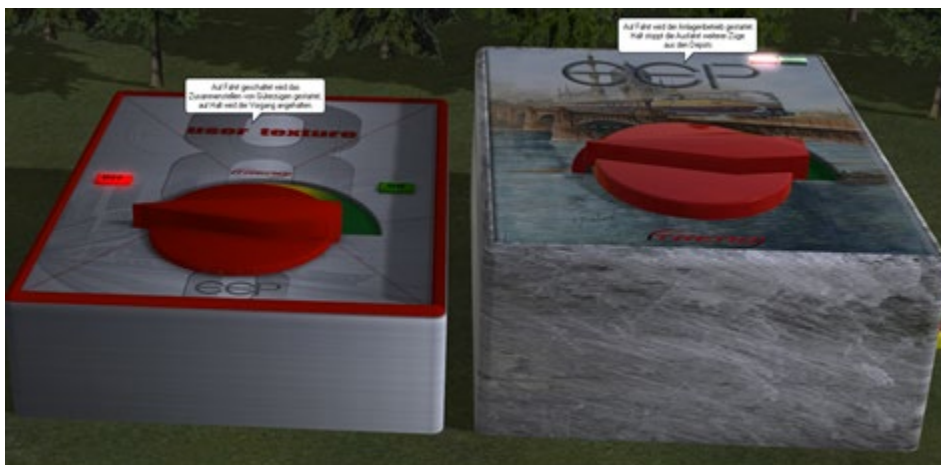
When you work with this tool, all models and files needed for the installation and operation are installed to the designated place in the EEP folder system.

The documentation is installed in the folder Ressourcen\Doc\DH1\, the plant files are copied to the folder Ressourcen\Doc\DH1\.

All Lua scripts reloaded from the attachment can be found in the folder ..\Lua\Kopfbahnhof2\.

### *Commissioning ...*

After the installation you can load the system. With the camera "Start/Stop" you point the camera to 2 "transformers".



The left switch starts or stops the underground composition of new freight train sets, the right transformer starts or stops the driving operation on the layout.

Please note that when the right transformer is switched to stop, plant operation does not stop immediately. Trains on the layout will gradually return to the depots.

Furthermore the transformer only affects the train traffic.

The composition of new freight trains is not automatically stopped when the plant stops. Instead, you have to set the left switch itself to stop.

Attention! Under certain circumstances, the transformer is temporarily switched to stop during operation when a freight locomotive enters a track for coupling. This is for safe operation and should not be changed.

Next to the two transformers there are 2 buttons (Slot-Info and Reset) which normally do not have to be used.

Nevertheless the purpose is explained here.

If you display the Lua event window, which I recommend for Lua controlled systems, you will get hints about the process here.

If you press the button `Slot-Info` the event window shows the values stored in the used slots.

To reset these values to their original values please press the `Reset` button.

You should only do this when the system has been stopped.

Which data slots are used by the system can be read on the end of the script `EEPMain1.lua`.

### *Design...*

So that you do not have to look at an empty surface, I have implemented a design suggestion. At the 4 stations small to medium sized places were created. These are connected with streets. Traffic lights regulate the traffic at the important junctions and crossroads.

I also designed the landscape a little bit, but there is still a lot of space for own ideas.

### *The Lua Scripts...*

In addition to the Lua script in the system folder belonging to the system, 6 other scripts belong to the control system.

Funktionen.lua for the control of higher-level functions such as speed control or exit from the depots

FS\_nach\_Gleis.lua for the control of the routes for train traffic

Gueterzuege.lua for the control of the composition / disassembly of the freight trains

Buegeln.lua for the control of ironing in the terminus station and freight locomotives

Strassen.lua for the control of streetcar and streetcar traffic

EEPMain1.lua for the extension of the EEPMain.

The reloading of these scripts is also shown in the event window.

Please note that the order in which the scripts are loaded must match the order given above.

### *Vehicle names and routes...*

In order for all vehicles to reach their destination on the layout, the following must be observed:  
The names and routes of the "trains" must be

Genus	Name begins with	Route
Freight train	#G_Zug	GZ
passenger train	#P_Zug	PZ
Shuttle train	#PW_Zug	PW
ICE	#ICE_Zug	ICE
Car	#PKW	Alle
Truck	#LKW	Alle, Aldi oder Spedition*
Bus	#Bus	Bus_Linie1, Bus_Linie2, Bus_Linie3
Cab	#Taxi	Siehe Bus
Streetcar	#Linie1, #Linie2, #Linie3	Straba_Linie1, Straba_Linie2, Straba_Linie3

### *Inserting new trains...*

To insert new trains on the layout, please use the insertion track which is equipped with its own camera. Put your train together there. Please note the conventions for names and routes in the table above. Now give the train an appropriate speed. The correct route setting is checked before signal 319. If the route is ok, the signal will be switched to moving, otherwise please check the route setting.

Please note that for correct ironing at the head station the trains must be correctly entered in the tables zugliste and achsliste (script Buegeln.lua).

And now have fun with the system  
DH1

\*\*\* Translated with [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) \*\*\*

## Description de l'extension de la station terminus de Koppingen (V15NDH10117)

### L'idée...

a été créé il y a un peu plus d'un an et demi. Il était censé fonctionner de telle sorte que les trains de passagers et de marchandises provenant de plusieurs dépôts virtuels s'approchent du terminus dans trois directions.

Les trains de passagers en service de navette entrent principalement sur les 10 voies disponibles, les trains de passagers qui ne sont pas conçus pour le service de navette contournent la gare ainsi que les trains de marchandises.

L'exploitation pour le trafic ferroviaire devrait être contrôlée dans une large mesure avec Lua.

Je suis donc allé travailler. On a d'abord posé les voies, puis on a mis en place les dépôts virtuels et enfin on a fait la signalisation.

Finalement, les itinéraires ont été mis en place.

Mon idée était que les trains devaient demander eux-mêmes la suite du trajet lorsqu'ils passent sur une voie définie. Si cette voie se trouve avant le signal d'approche, le train passe le signal d'approche dans la bonne position.

Cela fonctionne maintenant comme je l'avais imaginé.

Pour que le nombre de trains de marchandises reste gérable, mais en même temps pour avoir une grande variété dans le tracé, les trains de marchandises sont dirigés vers les dépôts. Sous la surface, les trains sont démantelés. Ainsi, tous les wagons sont séparés du train individuellement et conduits à un dépôt séparé. La locomotive de fret se rend également à un dépôt désigné.

De nouveaux trains de marchandises sont maintenant assemblés à partir des wagons disponibles.

Enfin, la locomotive de fret passe devant le train et tire les wagons dans l'un des dépôts réguliers.

### Installation...

Le plus simple est de l'installer à partir du modèle d'installation disponible dans EEP.

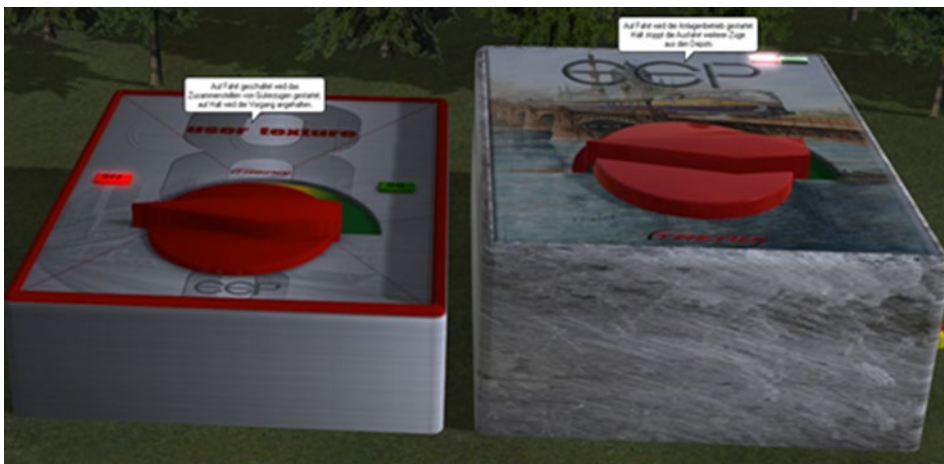
Lorsque vous travaillez avec cet outil, tous les modèles et fichiers nécessaires à l'installation et au fonctionnement sont installés à l'endroit désigné dans le système de dossiers EEP.

La documentation est installée dans le dossier Resourcen\Doc\DH1\, les fichiers de l'usine sont copiés dans le dossier Resourcen\Doc\DH1\.

Tous les scripts Lua rechargés à partir de la pièce jointe se trouvent dans le dossier ..\Lua\Kopfbahnhof2\.

### Mise en service...

Après l'installation, vous pouvez charger le système. Avec la caméra "Start/Stop", vous dirigez la caméra vers 2 "transformateurs".



L'aiguillage de gauche permet de démarrer ou d'arrêter l'assemblage souterrain des nouveaux trains de marchandises, le transformateur de droite permet de démarrer ou d'arrêter la conduite sur le réseau.

Veillez noter que lorsque le bon transformateur est mis à l'arrêt, le fonctionnement de la centrale ne s'arrête pas immédiatement. Les trains sur le tracé reviennent progressivement aux dépôts.

De plus, le transformateur n'affecte que le trafic ferroviaire.

La composition des nouveaux trains de marchandises n'est pas automatiquement arrêtée lorsque l'usine s'arrête. Au lieu de cela, vous devez régler l'interrupteur de gauche lui-même pour qu'il s'arrête.

Attention ! Dans certaines circonstances, le transformateur est temporairement commuté pour s'arrêter en cours de fonctionnement lorsqu'une locomotive de fret s'engage sur une voie pour s'atteler. C'est pour un fonctionnement sûr et cela ne doit pas être modifié.

À côté des deux transformateurs, il y a deux boutons (Slot-Info et Reset) qui ne doivent normalement pas être utilisés.

Néanmoins, l'objectif est expliqué ici.

Si vous, que je recommande pour les systèmes contrôlés par Lua, affichez la fenêtre de l'événement Lua, des notes sur le processus sont affichées ici.

Si vous appuyez sur le bouton `Slot-Info`, la fenêtre de l'événement affiche les valeurs stockées dans les créneaux utilisés.

Pour réinitialiser ces valeurs à leurs valeurs initiales, veuillez appuyer sur le bouton `Reset`.

Vous ne devez le faire que lorsque le système a été arrêté.

Les créneaux de données utilisés par le système peuvent être lus à la fin du script `EEPMain1.lua`.

### *La conception...*

Pour que vous n'ayez pas à regarder une surface vide, j'ai mis en œuvre une suggestion de conception. Dans les 4 stations, des lieux de petite et moyenne taille ont été créés. Ceux-ci sont liés à la rue. Les feux de circulation régulent le trafic aux carrefours et aux intersections importantes. J'ai aussi un peu dessiné le paysage, mais il y a encore beaucoup de place pour les idées personnelles.

### *Les scripts de Lua...*

En plus du script Lua dans le dossier de l'installation appartenant à l'installation, 6 autres scripts appartiennent au contrôleur.

Funktionen.lua pour le contrôle des fonctions supérieures telles que le contrôle de la vitesse ou la sortie des dépôts

FS\_nach\_Gleis.lua pour le contrôle des itinéraires du trafic ferroviaire

Gueterzuege.lua pour le contrôle de la composition / du démontage des trains de marchandises

Buegeln.lua pour le contrôle du repassage dans les gares terminus et les locomotives de fret

Strassen.lua pour le contrôle du trafic des tramways et des tramways

EEPMain1.lua pour l'extension de l'EEPMain.

Le rechargement de ces scripts est également indiqué dans la fenêtre de l'événement.

Veillez noter que l'ordre dans lequel les scripts sont chargés doit correspondre à l'ordre indiqué ci-dessus.



### *Noms et itinéraires des véhicules...*

Pour que tous les véhicules atteignent leur destination sur le réseau, les points suivants doivent être respectés:

Les noms et les itinéraires des "trains" doivent être

Genre	Le nom commence par	Route
Train de marchandises	#G_Zug	GZ
Train de passagers	#P_Zug	PZ
Train navette	#PW_Zug	PW
ICE	#ICE_Zug	ICE
Voiture	#PKW	Alle
Camion	#LKW	Alle, Aldi oder Spedition*
Bus	#Bus	Bus_Linie1, Bus_Linie2, Bus_Linie3
Cab	#Taxi	Siehe Bus
Tram	#Linie1, #Linie2, #Linie3	Straba_Linie1, Straba_Linie2, Straba_Linie3

### *Mettre en place de nouveaux trains...*

Pour insérer de nouveaux trains sur le réseau, veuillez utiliser la voie d'insertion qui est équipée de sa propre caméra. Montez votre train là-bas. Veuillez noter les conventions concernant les noms et les itinéraires du tableau ci-dessus. Donnez maintenant au train une vitesse appropriée. Le réglage correct de l'itinéraire est vérifié avant le signal 319. Si l'itinéraire est correct, le signal sera réglé pour voyager, sinon vous devez vérifier le réglage de l'itinéraire.

Veuillez noter que pour un repassage correct à la gare centrale, les trains doivent être correctement saisis dans les tableaux zugliste et achsliste (script Buegeln.lua).

Et maintenant, amusez-vous avec le système  
DH1

\*\*\* Traduit avec [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) \*\*\*

## Opis rozbudowy stacji końcowej Koppingen (V15NDH10117)

### Ten pomysł...

została stworzona nieco ponad półtora roku temu. Miała ona przebiegać w taki sposób, aby pociągi osobowe i towarowe z kilku wirtualnych składów zbliżały się do terminalu z 3 kierunków.

Pociągi pasażerskie w ruchu wahadłowym wjeżdżają głównie na dostępne 10 torów, pociągi pasażerskie, które nie są przeznaczone do ruchu wahadłowego omijają stację, jak również pociągi towarowe.

Eksploatacja dla ruchu pociągów powinna być w dużej mierze kontrolowana przez Lua.

Więc poszedłem do pracy. Najpierw ułożono tory, potem ustawiono wirtualne składy, a następnie wykonano sygnalizację.

W końcu trasy zostały wytyczone.

Mój pomysł był taki, że pociągi powinny same żądać dalszej trasy, gdy przejeżdżają przez określony tor. Jeżeli tor ten znajduje się przed sygnałem zbliżania, pociąg mija sygnał zbliżania we właściwym miejscu.

To działa teraz tak, jak sobie to wyobrażałem.

Aby liczba pociągów towarowych była łatwa do opanowania, ale jednocześnie bardzo zróżnicowana w układzie, pociągi towarowe są kierowane obok składów. Pod powierzchnią pociągi są rozwiązywane. Tak więc wszystkie wagony są oddzielone od pociągu indywidualnie i prowadzone do osobnej zajezdni. Lokomotywa towarowa również jedzie do wyznaczonej zajezdni.

Teraz nowe pociągi towarowe są montowane z dostępnych wagonów. W końcu lokomotywa towarowa wjeżdża przed pociąg i wciąga wagony do jednej z regularnych składów.

### Instalacja...

Najprostszym sposobem jest zainstalowanie go z poziomu instalatora modelu dostępnego w EEP.

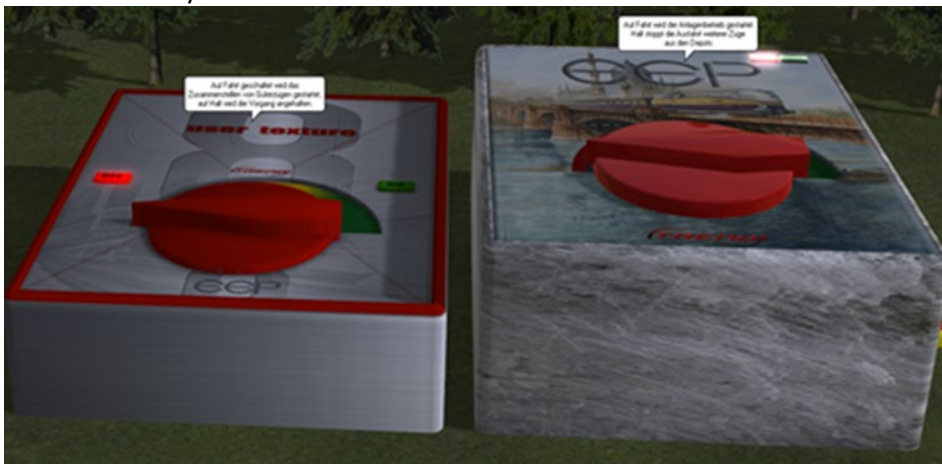
Podczas pracy z tym narzędziem, wszystkie modele i pliki wymagane do instalacji i obsługi są instalowane w wyznaczonym miejscu w systemie folderów EEP.

Dokumentacja jest instalowana w folderze Ressourcen\Doc\DH1\, pliki roślin są kopiowane do folderu Ressourcen\Doc\DH1\.

Wszystkie skrypty Lua przeładowane z załącznika znajdują się w folderze ..\Lua\Kopfbahnhof2\.

### Uruchomienie...

Po zakończeniu instalacji można załadować system. Za pomocą kamery "Start/Stop" kierujesz ją na 2 "transformatory".



Lewy zwrotnica rozpoczyna lub zatrzymuje podziemny montaż nowych składów pociągów towarowych, prawy transformator rozpoczyna lub zatrzymuje jazdę po układzie.

Należy pamiętać, że po wyłączeniu właściwego transformatora praca instalacji nie kończy się natychmiast. Pociągi na układzie wracają stopniowo do zajezdni.

Co więcej, transformator wpływa tylko na ruch kolejowy.

Skład nowych pociągów towarowych nie jest automatycznie zatrzymywany w momencie zatrzymania zakładu. Zamiast tego należy ustawić sam lewy przełącznik, aby się zatrzymał.

Uwaga! W pewnych okolicznościach transformator jest tymczasowo przełączany w celu jego zatrzymania podczas pracy, gdy lokomotywa towarowa wjeżdża na tor w celu sprzęgnięcia. Ma to na celu zapewnienie bezpiecznej eksploatacji i nie powinno być zmieniane.

Obok dwóch transformatorów znajdują się 2 przyciski (Slot-Info i Reset), które normalnie nie muszą być używane.

Niemniej jednak cel jest tu wyjaśniony.

Jeśli, co polecam dla systemów sterowanych przez Lua, wyświetli się okno zdarzeń Lua, tutaj wyświetlane są notatki dotyczące procesu.

Po naciśnięciu przycisku `Slot-Info` w oknie zdarzeń wyświetlane są wartości zapisane w używanych slotach.

Aby zresetować te wartości do wartości oryginalnych, należy nacisnąć przycisk `Reset`.

Należy to zrobić tylko wtedy, gdy system został zatrzymany.

Które sloty danych są wykorzystywane przez system można odczytać na końcu skryptu `EEPMain1.lua`.

### *Projektowanie...*

Abyście nie musieli patrzeć na pustą powierzchnię, wprowadziłam w życie propozycję projektu. Na 4 stacjach stworzono małe i średnie miejsca. Są one związane z ulicami. Światła regulują ruch na ważnych węzłach i skrzyżowaniach.

Trochę też zaprojektowałem krajobraz, ale jest jeszcze sporo miejsca na własne pomysły.

### *The Lua Scripts...*

Oprócz skryptu Lua w folderze zakładu należącym do zakładu, 6 kolejnych skryptów należy do kontrolera.

Funktionen.lua do sterowania nadrzędnymi funkcjami, takimi jak regulacja prędkości lub wyjście z magazynu

FS\_nach\_Gleis.lua do kontroli tras dla ruchu pociągów

Gueterzuege.lua do kontroli składu / demontażu pociągów towarowych

Buegeln.lua do kontroli prasowania w stacji końcowej i lokomotywach towarowych

Strassen.lua do kontroli ruchu tramwajowego i tramwajowego

EEPMain1.lua dla rozszerzenia EEPMain.

Przeładowanie tych skryptów jest również widoczne w oknie zdarzeń.

Należy pamiętać, że kolejność, w jakiej skrypty są ładowane, musi być zgodna z podaną powyżej kolejnością.

### Nazwy pojazdów i trasy...

Aby wszystkie pojazdy dotarły do celu na planie, należy przestrzegać następujących zasad:

Nazwy i trasy "pociągów" muszą być

Rodzaj	Nazwa zaczyna się od	Route
Pociąg towarowy	#G_Zug	GZ
pociąg pasażerski	#P_Zug	PZ
Pociąg wahałowy	#PW_Zug	PW
ICE	#ICE_Zug	ICE
Samochód osobowy	#PKW	Alle
Trucki	#LKW	Alle, Aldi oder Spedition*
Autobus	#Bus	Bus_Linie1, Bus_Linie2, Bus_Linie3
Taxi	#Taxi	Siehe Bus
Tramwaj	#Linie1, #Linie2, #Linie3	Straba_Linie1, Straba_Linie2, Straba_Linie3

### Wstawianie nowych pociągów...

Aby wstawić nowe pociągi na układ, należy skorzystać z toru wstawiania, który jest wyposażony we własną kamerę. Zbierzcie tam swój pociąg. Proszę zwrócić uwagę na konwencje dotyczące nazw i tras z powyższej tabeli. Teraz dajcie pociągowi odpowiednią prędkość. Prawidłowe ustawienie trasy jest sprawdzane przed sygnałem 319. Jeśli trasa jest w porządku, sygnał zostanie ustawiony na jazdę, w przeciwnym razie należy sprawdzić ustawienie trasy.

Należy pamiętać, że dla prawidłowego prasowania na stacji czołowej pociągi muszą być prawidłowo wpisane do tabeli zugliste i achsliste (skrypt Buegeln.lua).

A teraz bawcie się dobrze z systemem

DH1

\*\*\* Przetłumacz z Tłumaczem DeepL \*\*\*