

Wilde Waus

Streckenlänge : 493 Meter

Höchster Streckenpunkt : 18,53 Meter

Anzahl Wagen : 9 Stück

Anzahl Fahrgäste : 12

Die Schienen können frei verlegt werden. Für die Steigungen gibt es eine komplett fertig animierte Schiene und eine Schiene in der noch nachträglich eine Kettenanimation eingelegt werden kann. Dies ist am besten, wenn die Animation die gleichen Werte hat in den Objekteigenschaften wie das darunterliegende Gleisstück. Dann braucht es nur noch in der Höhe angepasst werden. Zugegeben ist es etwas Fleißarbeit dieses zu verbauen.

Bei zu engen Radien oder wilden Gleisüberhöhungen kommt es dazu, dass die Rollen etwas in der Schiene eintauchen. Das lässt sich technisch leider nicht ändern, was aber nichts mit den Fahreigenschaften zu tun hat. Die Wagen bekommen ihre Geschwindigkeit über Kontaktpunkte und fahren nicht im Leerlauf die Bahn runter. Die Fahrgäste werden über den Bügel aus und eingeblendet. Wenn der Bügel auf ist, ist die Figur nicht sichtbar.

Bei geschlossenem Bügel kann die Fahrt beginnen.

Das Sprossengestell hat einen verschiebbaren Betonklotz und 5 Schienenhalter, die in der Höhe über die Objekteigenschaften angepasst werden können. Die Stütze kann am Kopf via Achse gedreht werden und der Sockel ist ebenfalls beweglich in der Höhe. Im Kassenhaus sitzt ein Kartenverkäufer, wenn das Rollo oben ist. Im Technikraum kann die Figur auch ein oder ausgeblendet werden. Beide Immobilien haben Licht.

Anmerkung: Auf das Mitliefern von Blöcken habe ich bewusst verzichtet, weil alle Achsen auf null gesetzt werden beim Einsetzen. Kontaktpunkte, Signale und die Wagen müssten auch neu eingesetzt werden. Wer einen Block benötigt, kann sich ja an der Demo-Anlage bedienen. Die Funktion des Strahlers ist in EEP14 eingeschränkt. Der kann nicht ausgeschaltet werden und die Lauflichter müssen über die Objekteigenschaften eingestellt werden. Die Wagen können nicht gekoppelt werden.

Nun aber viel Spaß beim Bauen der eigenen Schienenbahn.

English

Wild Waus

Route length : 493 meters

Highest track point : 18,53 meters

Number of cars : 9 pieces

Number of passengers : 12

The rails can be laid freely. For the gradients, there is a completely ready animated track and a track in which a chain animation can still be inserted afterwards. This is best if the animation has the same values in the object properties as the underlying track piece. Then it only needs to be adjusted in height. Admittedly, it is a bit of hard work to install this.

If the radius is too tight or the track is too high, the rollers will dip into the rail a bit. Unfortunately, this cannot be changed technically, but this has nothing to do with the driving characteristics. The cars get their speed via contact points and do not coast down the track. The passengers are faded in and out via the bow. When the shackle is open, the figure is not visible.

When the stirrup is closed, the ride can begin.

The rung frame has a sliding concrete block and 5 rail supports that can be adjusted in height via the object properties. The support can be rotated at the head via axis and the base is also movable in height. A ticket seller sits in the ticket booth when the blind is up. In the technical room, the figure can also be faded in or out. Both properties have lights.

Note: I deliberately did not include blocks, because all axles are set to zero when they are inserted. Contact points, signals and the cars would also have to be reinserted. If you need a block, you can use the demo layout. The function of the spotlight is limited in EEP14. It cannot be switched off and the running lights must be set via the object properties. The cars can not be coupled.

But now have fun building your own railroad.

Waus sauvages

Longueur du parcours : 493 mètres

Point le plus haut de la ligne : 18,53 mètres

Nombre de voitures : 9 unités

Nombre de passagers : 12

Les rails peuvent être posés librement. Pour les pentes, il y a un rail entièrement animé et un rail dans lequel une animation de chaîne peut encore être insérée ultérieurement. Il est préférable que l'animation ait les mêmes valeurs dans les propriétés de l'objet que le tronçon de voie situé en dessous. Il suffit ensuite d'ajuster la hauteur. Il est vrai que c'est un peu laborieux de le mettre en place.

En cas de rayons trop étroits ou de surélévations sauvages de la voie, il arrive que les galets s'enfoncent un peu dans le rail. Malheureusement, il n'est pas possible de changer cela techniquement, mais cela n'a rien à voir avec les propriétés de conduite. Les wagons obtiennent leur vitesse par des points de contact et ne descendent pas la voie au ralenti. Les passagers sortent et entrent par l'arceau. Lorsque l'arceau est ouvert, le personnage n'est pas visible. Lorsque l'arceau est fermé, le trajet peut commencer.

Le châssis à échelons possède un bloc de béton coulissant et 5 supports de rail dont la hauteur peut être ajustée via les propriétés de l'objet. La tête du support peut être tournée via l'axe et le socle est également mobile en hauteur. Dans la caisse, un vendeur de billets est assis lorsque le store est levé. Dans le local technique, le personnage peut également être affiché ou masqué. Les deux propriétés ont de la lumière.

Remarque : j'ai volontairement renoncé à fournir des blocs, car tous les axes sont mis à zéro lors de la mise en place. Les points de contact, les signaux et les wagons devraient également être réutilisés. Ceux qui ont besoin d'un bloc peuvent se servir de l'installation de démonstration. La fonction du radiateur est limitée dans EEP14. Il ne peut pas être désactivé et les chenillards doivent être réglés via les propriétés de l'objet. Les wagons ne peuvent pas être couplés.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à construire votre propre chemin de fer.

Polnisch

Dziki Waus

Długość trasy : 493 m

Najwyższy punkt toru: 18,53 m

Liczba wagonów : 9

Liczba pasażerów : 12

Tory można układać dowolnie. W przypadku gradientów dostępna jest ścieżka całkowicie animowana oraz ścieżka, do której można później wstawić animację łańcuchową. Najlepiej, jeśli animacja ma takie same wartości we właściwościach obiektu, jak ścieżka, na której została wykonana. Wówczas należy jedynie wyregulować jego wysokość. Trzeba przyznać, że jego instalacja wymaga trochę pracy.

Jeśli promień jest zbyt ciasny lub tor jest podniesiony zbyt wysoko, rolki zanurzają się nieco w szynie. Niestety, technicznie nie da się tego zmienić, ale nie ma to nic wspólnego z właściwościami jezdny. Samochody uzyskują prędkość dzięki punktom kontaktowym i nie poruszają się po torze w pozycji neutralnej. Pasażerowie są wpuszczani i wypuszczani przez bar.

Gdy pasek jest otwarty, figura nie jest widoczna. Gdy strzemię jest zamknięte, można rozpocząć jazdę.

Rama szczebelkowa ma ruchomy blok betonowy i 5 podpór szynowych, których wysokość można regulować za pomocą właściwości obiektu. Wspornik można obracać w głowicy za pomocą osi, a podstawa ma również możliwość zmiany wysokości. Sprzedawca biletów siedzi w kasie biletowej, gdy rolety się kończą. W pomieszczeniu technicznym postać można również wygaszać lub pomniejszać. Obie nieruchomości są oświetlone.

Uwaga: Celowo nie uwzględniłem bloków, ponieważ po ich wstawieniu wszystkie osie są ustawione na zero. Konieczne będzie także ponowne zainstalowanie punktów kontaktowych, sygnalizacji i wagonów. Jeśli potrzebujesz bloku, możesz użyć układu demonstracyjnego. Funkcja reflektora jest ograniczona w EEP14. Nie można go wyłączyć, a światła do jazdy trzeba ustawić we właściwościach obiektu. Samochodów nie można sprzęgać.

Ale teraz baw się dobrze, budując swoją własną kolejkę.