

# Rangieren

- Erheblicher Umbruch in der Fahrtlogik
- Entwicklung läuft parallel im Hintergrund
- Bis die bisherigen Möglichkeiten konvertiert sind
- Neue Aufgliederung der Fahrplan- und Zugfunktionen nötig
- Der zukünftige Simulator soll alte Fahrpläne weiterhin laden und dabei automatisch konvertieren können
- Hoffentlich....

# Bisheriger Ansatz

- Zug hat Fahrzeuge
- Zug hat Aufgleisort
- Zug hat Fahrplan und Zielort
- Diverse weitere Parameter
- Alles in einem Objekt ("Zug") integriert

# Rangieren - Anforderungen

- Nachbildung kompletter vorbildgetreuer Abläufe
- Simultionsstart: Es müssen Fahrzeuge irgendwo rumstehen können (Lokschuppen, Ladegleise)
- Loks müssen Fahrzeuge zusammen/auseinander fahren können
- Fahrzeuge müssen in eine Zugfahrt übergehen können
- Zugfahrt muss sich ändern können (Schiebelok, Wagen absetzen,...)
- Zugfahrt muss beendet werden können, Fahrzeuge bleiben stehen
- Fahrzeuge auf- und abgleisen (z.B. am Streckenende)

# Rangieren - Konzeptansatz

- Es gibt eine Sammlung von Fahrplänen
- Es gibt eine Sammlung von Fahrzeugverbänden
- Fahrpläne können Zugfahrten sein oder "Drehbücher" für Rangiermanöver
- Ein Fahrzeugverband ist die kleinste Einheit – wird nie getrennt
- Rangier/Zugfahrt ist Anreihung von mind. einem Fahrzeugverband
- Beginn Zugfahrt: Fahrzeugverbände werden einem Fahrplan zugeordnet
- Bei Auslösung aus der Zugfahrt ist der Fahrzeugverband verwaist

# Editor

Fahrplaneditor

Grundeinstellungen Fahrzeugverbände Fahrten Auf alle Züge anwenden Streckenmodule

Strecke  
3 (612 Esig)  
Verband  
1 (LINT)  
2 (420)

Fahrzeugverband-Editor

Grunddaten Fahrzeuge TabSheet1

Grunddaten

Nummer	Beschreibung	Fahrzeugverband-Gruppe
3	612 Esig	Strecke

Datum und Uhrzeit, an dem der Zugverband aufgelegt wird

Datum Sonntag , 30. Juni 1985 Uhrzeit 12:00:00

Definition des Aufgleispunkts

☐ Zusammen aufgleisen mit Fahrzeugverband-Gruppe

☒ Definition über Fahrstrasse

Wenholthausen P1 -> Eslohe F

☐ Auch bei besetzten Registern aufgleisen

☐ Definition über Aufgleispunkt ohne Einbindung Zusi-Stellwerk

☐ Nicht bei besetzten Registern aufgleisen

Streckenmodul

Referenz-Nr.

Standort des Verbands beim Aufgleisen

Modus

☒ Vorziehen bis Signal ☐ Fahrstraßenanfang

☐ Bahnsteigposition ☐ Vorgabeabstand zum Signal

Zuglänge für Standortwahl [m]

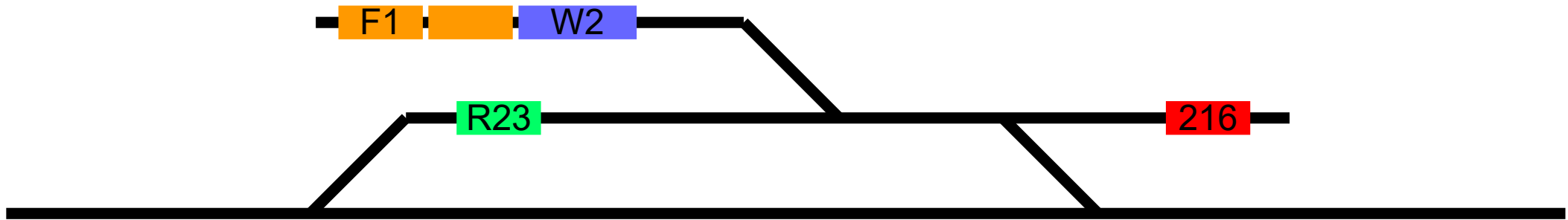
Anfangsgeschwindigkeit [km/h]

0

Abstand Fahrzeugspitze zum Signal [m]

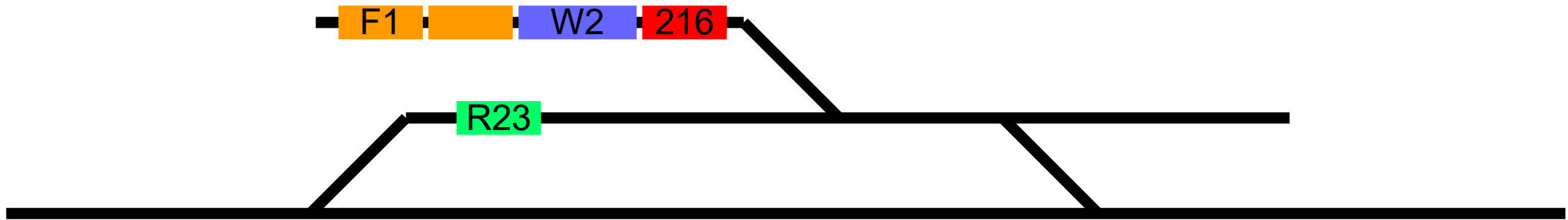
Streckenplan... Datei-Information... Abbrechen OK

# Rangieren - Beispiel



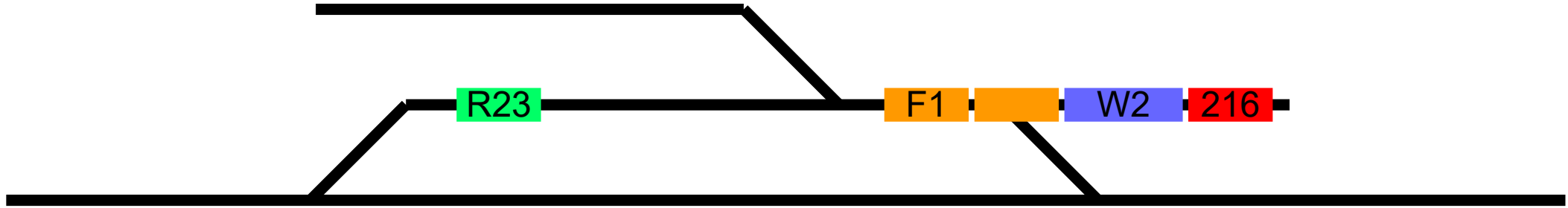
- Ausgangszustand: 4 Zugverbände sind aufgegleist (rot sei Lok)
- Es besteht ein Rangierfahrplan für Verband "216"
- "Fahre nach Gleis 3 und kupple an"

# Rangieren - Beispiel



- Die drei Verbände in Gleis 3 bilden eine Rangierabteilung
- Fahrplaneintrag "Fahre nach Gleis 5"

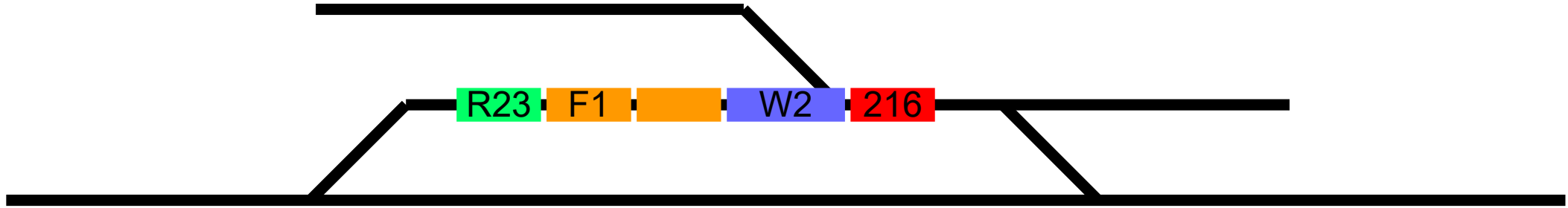
# Rangieren - Beispiel



- Fahrplaneintrag "Fahre nach Gleis 2 und kuppule an"



# Rangieren - Beispiel



- Ende des Rangierfahrplans und Übergang in den Zugfahrplan
- Zugfahrt verlässt den Bahnhof
- Übergang in Rangiermanöver entsprechend umgekehrt

# Rangieren - Konzeptansatz

- Vorgaben für das Kuppeln/Entkuppeln im Fahrplan
- Bei selbst gefahrenen Zügen über die ZusiDisplay-Handbedienung
- Rangierablaufpläne müssen dem Spieler dargestellt werden (sonst weiß er nicht was zu tun ist)
- Nebengleise müssen benannt werden (Zielsignale)

# Weiteres Vorgehen

- Bereits teilweise umgesetzt: Aufteilung in Zugverband und Fahrplan
- Parallele Weiterentwicklung
- Erste Beta, wenn die bisherigen Funktionen wieder laufen
- Dann (ggf. schrittweise) weitere Funktionen