



Oldtimer-Straßenbahn für OMSI 2

Handbuch

Einleitung

Enthalten ist ein zweiachsiger Straßenbahntriebwagen mit passendem Beiwagen als Ein-, Zwei-, und Dreiwagenzug. Grobes Vorbild sind die 1905-1911 gebauten TW 32-54 und BW 142-145 der Innsbrucker Straßenbahn. Ich habe mir jedoch eine gewisse künstlerische Freiheit erlaubt, weshalb ich die Fahrzeuge trotz großer Ähnlichkeit als fiktiv bezeichnen möchte. Es ging mir ohnehin nicht darum, ein konkretes Vorbild möglichst genau nachzubauen. Vielmehr war es mein Ziel, eine für diese Zeit typische Straßenbahngarnitur mit ihren typischen Merkmalen umzusetzen.

Im Gegensatz zu den allerersten elektrischen Straßenbahnen ist die Front bereits verglast, um dem Fahrer wenigstens einen minimalen Wetterschutz zur Verfügung zu stellen. Seitlich sind die Plattformen jedoch nach wie vor offen, wodurch das Fahrzeug im Winter keinen besonders angenehmen Arbeitsplatz darstellt. Ebenfalls typisch für diese Zeit muss der Fahrer seine Tätigkeit im Stehen verrichten. Besonderes Augenmerk habe ich auf das Fahrverhalten gelegt, damit sich diese Straßenbahn nicht wie ein Bus auf Schienen verhält. Dementsprechend muss man hier beim Fahren ein bisschen mitdenken, denn Straßenbahn fahren war damals sehr viel Handarbeit. Eine Elektronik, die Fahrfehler ausgleicht, gibt es nicht und es handelt sich auch nicht um ein „Hebel-vor“-Fahrzeug. Vor allem das schnelle Bremsen im Gefahrenfall will geübt sein, denn einen Notbremsknopf wird man in diesem Fahrzeug nicht finden und die Räder blockieren schneller, als einem lieb ist.

Straßenbahnen in OMSI 2

Damit die Straßenbahn ordnungsgemäß funktioniert, sind die üblichen Dinge zu beachten:

- Mit dem Patch Changer muss die Version 2.2.32.0 von OMSI ausgewählt werden.
- In den Optionen müssen die Kopfbewegungen des Fahrers deaktiviert werden.
- Es sollten keine KI-Züge übernommen werden, sondern ein neuer Zug gespawnt werden.
- In der global.cfg der ausgewählten Map muss der Eintrag [realrail] vorhanden sein. Bei Straßenbahnmaps hat dies der Ersteller in der Regel schon getan.

Übrigens ist das Fahrzeug mit der Erkennung von Oberleitungshöhe, Trennern, Tunneln und Steigungen analog zu KT4D und NF6D kompatibel.

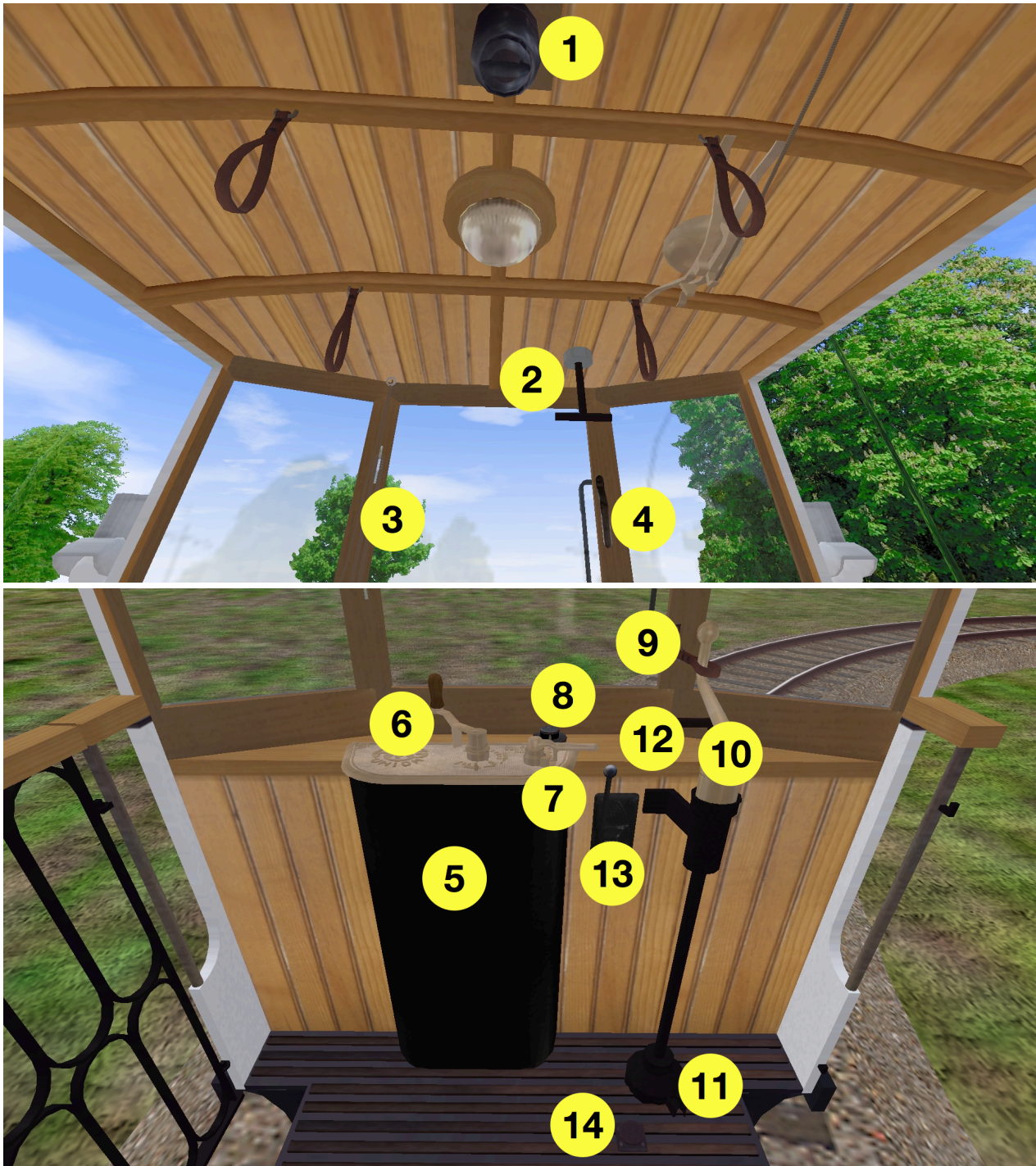
Installation

Den Inhalt des im Download enthaltenen Ordners „OMSI 2“ ins OMSI-Hauptverzeichnis kopieren. Dieses befindet sich üblicherweise bei „C:/Programme/Steam/SteamApps/common/OMSI 2“

Als nächstes sollte man sich von der Datei „OMSI 2/Inputs/keyboard.cfg“ ein Backup anfertigen. Anschließend muss der Inhalt der Datei „OMSI 2/Inputs/keyboard_tram.txt“ in die Datei „OMSI 2/Inputs/keyboard.cfg“ ganz am Ende hineinkopiert werden.

Im Fahrzeugauswahlmenü finden sich die Garnituren unter dem Hersteller „Tram“.

Bedienelemente



1	Lichtschalter (nur vorne)	8	Blinkerschalter
2	Überstromschalter	9	Handbremsschlaufe
3	Bügelleine	10	Handbremskurbel
4	Scheibenwischer	11	Sperrklinke
5	Fahrschalter	12	Sandstreuhebel
6	Schaltkurbel	13	Schienenbremse
7	Umkehrhebel	14	Trittglocke

Tastaturbefehle

Num 2	Fahrschalter ab	.	Schienenbremse
Num 5	Fahrschalter neutral	-	Sandstreuer
Num 8	Fahrschalter auf	H	Trittglocke
D	Umkehrhebel vor	L	Lichtschalter Triebwagen
R	Umkehrhebel zurück	8	Lichtschalter Beiwagen
Ä	Handbremse anziehen	9	Lichtschalter Beiwagen
Ö	Handbremse halten	Num 7	Blinker links
Ü	Handbremse lösen	Num 9	Blinker rechts
#	Sperrklinke	Num ,	Blinker aus
E	Stromabnehmer	1	Uhr einblenden
M	Überstromschalter		

Fahrzeug in Betrieb setzen (für Vorwärtsfahrt)

- Stromabnehmer heben (Taste E oder Klick auf Bügelleine)
- Schaltkurbel und Umkehrhebel aufstecken
- Falls vorhanden Schienenbremshebel einstecken
- Umkehrhebel auf Vorwärts (Taste D oder mit Maus bewegen)
- Handbremsschlaufe lösen
- bei Bedarf Beleuchtung einschalten (Taste L oder Klick auf Lichtschalter)
- Erste Fahrstufe einlegen und gleichzeitig Handbremse lösen (siehe entspr. Kapitel)

Richtungswechsel

Der Triebwagen kann in beide Richtungen gefahren werden. Tastaturbefehle wirken dabei immer auf den Fahrstand, der skriptseitig als aktiv gilt. Standardmäßig ist das der vordere Fahrstand. Um den aktiven Fahrstand zu wechseln, muss der Umkehrhebel beim gewünschten Fahrstand aufgesteckt werden.

Die Fahrgastmitnahme ist beim Solotriebwagen ebenfalls in beide Richtungen möglich, allerdings nur, wenn die Strecke mit Haltestellenwürfeln in beide Richtungen ausgerüstet ist (siehe Tram-SDK des NF6D-Addons).

Fahrschalter

Das Fahrzeug ist pro Fahrstand mit einem Schleifringfahrschalter mit 4 Serien- und 3 Parallelfahrstufen sowie 6 Bremsstufen ausgestattet. Die Fahrtrichtung wird mit dem Umkehrhebel (Tasten D und R) festgelegt. Pro Fahrzeug ist nur ein Umkehrhebel vorhanden. So wird verhindert, dass man beide Fahrschalter gleichzeitig in Betrieb nimmt. Umkehrhebel und Schaltkurbel sind mechanisch gegeneinander verriegelt. Beide lassen sich nur in Nullstellung aufstecken und abziehen. Der Umkehrhebel lässt sich nur bewegen, wenn die Schaltkurbel in Nullstellung ist. Die Schaltkurbel lässt sich nur bewegen, wenn sich der Umkehrhebel nicht in der Nullstellung befindet. Mit der Schaltkurbel (Tasten Num 2, Num 5 und Num 8) werden die Fahr- und Bremsstufen geschaltet.

In der Realität ist das (materialschonende ;-)) Bedienen eines Schleifringfahrschalters keine einfache Aufgabe, die Gefühl und Erfahrung erfordert. In OMSI ist es deutlich einfacher: Hier ist vor allem darauf zu achten, bei

langsamen Geschwindigkeiten die Fahrstufen nicht zu schnell aufzuschalten, um ein Auslösen des Überstromschalters zu verhindern. Außerdem sollte man die Bremsstufen nicht zu schnell zuschalten, da ansonsten Rädergleiten auftreten kann.

Wer den Fahrschalter darüber hinaus einigermaßen ordentlich bedienen möchte, sollte noch Folgendes beachten (auch wenn dies in OMSI keine Auswirkungen hat):

- Fahrstufen einzeln schalten
- längeres Verweilen nur auf der 4. und 7. Fahrstufe
- keine einzelnen Fahrstufen zurücknehmen, stattdessen über Null gehen
- kein unnötiges „Umrühren“ im Fahrschalter

Handbremse

Da die elektrische Bremse nur bis ca. 3 km/h wirksam ist, muss das Fahrzeug auf den letzten Metern mit der Handbremse zum Stillstand gebracht werden. Außerdem dient die Handbremse natürlich dazu, das stehende Fahrzeug gegen Entrollen zu sichern. Jeder Fahrstand hat eine Handbremse, die aus einer Handbremskurbel, einer Sperrklinke und einer Schlaufe besteht. Bei einem unbesetzten Fahrstand sollte die Handbremskurbel immer mit der Schlaufe gesichert werden. Durch Drehen der Handbremskurbel im Uhrzeigersinn (Taste Ä) wird die Handbremse unabhängig von der Stellung der Sperrklinke angezogen. Nach ca. eineinhalb Umdrehungen (abhängig vom Gewicht des Zuges) ist die Handbremse in der Regel ausreichend fest angezogen. Lässt man die Handbremse jedoch jetzt ohne eingelegte Sperrklinke los, so löst die Handbremse sich wieder von selbst. Nach dem Anziehen muss deshalb die Sperrklinke (Taste #) eingelegt werden, die die Handbremse in angezogener Stellung festhält. Wenn man die Handbremskurbel jetzt bei eingelegter Sperrklinke gegen den Uhrzeigersinn dreht (Taste Ü), so bleibt die Handbremse angezogen und die Kurbel läuft leer mit. Dreht man die Kurbel hingegen bei gelöster Sperrklinke gegen den Uhrzeigersinn, wird die Handbremse gelöst. Sollte es einmal nötig sein, die Handbremse bei gelöster Sperrklinke angezogen zu halten, so kann die Kurbel mit der Taste Ö festgehalten werden.

Beim Spawnen des Fahrzeugs sind beide Handbremsen mit der Schlaufe gesichert. Die vordere Handbremse ist außerdem mit eineinhalb Umdrehungen angezogen und die Sperrklinke eingelegt. Die hintere Handbremse ist beim Spawnen bereits gelöst.

Magnetschienenbremse

Anfang des 20. Jahrhunderts waren Schienenbremsen noch nicht besonders verbreitet. Deshalb besitzt das Fahrzeug standardmäßig keine Schienenbremse. Für Einsätze in späteren Epochen und als Museumsfahrzeug ist es aber möglich, per Repaint-Variable eine Schienenbremse „nachzurüsten“.

Um die Schienenbremse (sofern vorhanden) zu verwenden, muss der Schienenbremshebel (es ist nur einer pro Fahrzeug vorhanden) in die entsprechende Halterung gesteckt werden. Anschließend kann die Schienenbremse durch Anklicken des Hebels oder über die Punkt-Taste ein- und ausgeschaltet werden. Jedoch funktioniert die Schienenbremse nur, wenn Oberleitungsspannung vorhanden ist.

Sandstreuer

Bei schlechtem Schienenzustand, beim Auftreten von Rädergleiten oder Schleudern oder bei Gefahrbremungen kann mit der Minus-Taste Sand gestreut werden.

Gefahrenbremsungen

Das schnelle Anhalten in Gefahrensituationen ist mit diesem Fahrzeug etwas schwieriger: Wer den Fahrschalter direkt auf die letzte Bremsstufe durchreißt, hat schon verloren und unternimmt mit seinem Fahrzeug eine Schlittenfahrt. :D Als erstes sollte man den Sandstreuer und, falls vorhanden, die Schienenbremse einschalten. Anschließend schaltet man am Fahrschalter die Bremsstufen zügig, aber nicht zu schnell durch. Dabei gilt es, die richtige Schaltgeschwindigkeit zu finden: Schaltet man die Bremsstufen zu langsam durch, nutzt man nicht die volle Bremsleistung aus. Schaltet man die Stufen zu schnell durch, tritt Rädergleiten auf und der Bremsweg verlängert sich erheblich. In der Regel kann man die Bremsstufen bei langsamer Geschwindigkeit, gutem Schienenzustand oder eingeschalteter Schienenbremse schneller durchschalten als bei hoher Geschwindigkeit, schlechtem Schienenzustand oder fehlender Schienenbremse. In Fahrzeugen ohne Schienenbremse darf man außerdem nicht vergessen, am Schluss die Handbremse anzuziehen, um den Wagen komplett zum Stehen zu bringen.

Überstromschalter

Über jedem Fahrstand befindet sich ein Überstromschalter. Dieser überwacht die Fahrstromzufuhr und schaltet bei zu hohem Strom mit einem hörbaren Knall ab. Ist dies der Fall, muss der Fahrschalter in Nullstellung oder auf Bremsstufen geschaltet werden und anschließend der Überstromschalter wieder eingeschaltet werden (zweimal Taste M oder zweimal auf den Griff klicken). Zum Fahren müssen beide Überstromschalter eingelegt sein.

Beleuchtung

Die Beleuchtung wird mit Oberleitungsspannung versorgt (der Stromabnehmer muss also angelegt sein) und lässt sich nur komplett ein- bzw. ausschalten (Triebwagen: Taste L oder Klick auf Lichtschalter; Beiwagen: Taste 8 und 9 oder Klick auf Lichtschalter). Damit der hintere Scheinwerfer des Triebwagens rotes Licht zeigt, ist dieser mit einer roten Scheibe verdeckt. Um diese Scheibe einzustecken oder zu entfernen, muss auf die kleinen Halterungshaken auf dem entspr. Scheinwerfer geklickt werden.

Blinker

Anstelle von Blinkern sind am Triebwagen sogenannte Winkerlampen verbaut. Von Blinkern unterscheiden sich diese aber nur dadurch, dass sie mit Oberleitungsspannung versorgt werden und rosa leuchten statt orange blinken ;-). Die Bedienung erfolgt mit den üblichen Tasten Num 7, Num 9 und Num ,.

Trittglocke

Die Trittglocke wird mit der Taste H betätigt

Scheibenwischer

Auf jedem Fahrstand ist ein handbetätigter Scheibenwischer vorhanden. Dieser muss für jeden Wischvorgang händisch mit der Maus bewegt werden.

Türen, Gitter

Um zu verhindern, dass die Fahrgäste auf der falschen Seite aussteigen, sind dort Gitter eingehängt. Durch Klick auf die Halterungshaken links und rechts von den Einstiegen lassen sich die Gitter händisch ein- bzw. aushängen. Die Plattformtüren werden von den Fahrgästen geöffnet und geschlossen, es ist aber natürlich auch möglich, sie selbst zu öffnen.

Am Triebwagen können die Fahrgäste bei entsprechend gesteckten Gittern auf beiden Seiten ein- und aussteigen. In den Beiwagen können die Fahrgäste hingegen nur rechts ein- und aussteigen. Dies liegt daran, dass OMSI offenbar pro Fahrzeug maximal 8 Ein- bzw. Ausstiege erlaubt und Trieb- und Beiwagen skriptseitig eine Einheit bilden. Dadurch, dass der Einstieg im Beiwagen nur rechts möglich ist, wird die Maximalzahl von 8 Einstiegen auch beim Dreiwagenzug eingehalten.

Uhr

Mit der Taste 1 lässt sich am gerade aktiven Fahrstand eine Uhr platzieren, damit man auch ohne die rote Info-Zeile pünktlich losfahren kann ;-)

Repaints

Neben zwei Repaints für Eberlinsee liegen dem Fahrzeug außerdem diverse bunte Repaints bei. Diese haben zwar kein konkretes Vorbild, sind aber von entsprechenden zeitgenössischen Lackierungen inspiriert.

Für eigene Repaints befindet sich ein Template unter „OMSI 2/Vehicles/Tram_Zweiachser/texture/Repaints/Template.pdn“ Dieses Template kann für Triebwagen und Beiwagen verwendet werden.

Die Farbschemas lauten wie folgt:

farbschema_tw	Lackierung des Triebwagens
farbschema_bw	Lackierung des Beiwagens im Zeiwagenzug und des hinteren Beiwagens im Dreiwagenzug
farbschema_bw2	Lackierung des vorderen Beiwagens im Dreiwagenzug

Außerdem gibt es die folgenden CTI-Variablen:

vis_schienenbremse	0: Triebwagen ohne Schienenbremse 1: Triebwagen mit Schienenbremse
spurweite	0: Normalspur 1: Meterspur

Zielschilder

Zielschilder kommen in den Ordner „OMSI 2/Vehicles/Anzeigen/Tram_Zweiachser/Zielschilder“. Der Name des Unterordners muss gleich heißen wie der Globalstring mit dem Index 1 (also der zweite String, da nullbasiert) in der Hofdatei.

Liniensignale kommen in den Ordner „OMSI 2/Vehicles/Anzeigen/Tram_Zweiachser/Signalscheiben“. Der Unterordner muss ebenfalls gleich heißen wie der Globalstring mit Index 1. In diesem Unterordner können dann Liniensignale als TGA-Datei erstellt werden. Dabei muss der Dateiname exakt der Liniennummer entsprechen, die der Spieler später im Menü eingibt.