

# Korrekte Verwendung von Trackmarkern

Ein Beispiel zur Verwendung der "Trackmarks" (rote Pfeile)

Im wesentlichen, helfen dir die Trackmarks später im Fahrermodus deine Züge genauer steuern zu können. (z.B: Wenn du deine Züge mit verschiedenen Gütern be- bzw. entladen möchtest)

Ein Beispiel:

Angenommen du hast folgende Karte bebaut:

Auf der einen Seite ein Kohlebergwerk, auf der anderen Seite ein Kraftwerk und dazwischen eine kleine Stadt mit Bahnhof (nennen wir ihn BHF). Jetzt brauchst du zwei Strecken, die eine führt vom Kohlebergwerk direkt zum Kraftwerk. Und die andere macht einen "Umweg" durch die Stadt.

So weit, so gut!

Du möchtest, dass der "Kohlezug" direkt vom Bergwerk zum Kraftwerk fährt, ohne durch die Stadt zu fahren. Jetzt kommen die Trackmarker zum Einsatz.

Einen Trackmarker setzt du auf halber Strecke zwischen Bergwerk und Stadt und eine setzt du auf halber Strecke vom Bergwerk zum Kraftwerk. Den Marker in Richtung Stadt nennen wir "StBhf", den Marker Richtung Kraftwerk nennen wir "TMKraft" (siehe Skizze)



Wenn du jetzt mit [STRG]+[F2] in den Fahrermodus wechselst, kannst du den Zügen, anhand der Fahrerbefehle die genaue Richtung vorgeben, so kannst du z.B. Züge mit verschiedenen Gütern be- bzw. entladen. (Der Zug sucht nicht mehr nach dem kürzesten Weg) <-- AI Direction Marker (gelbe Pfeile) geben den Zügen die Richtung vor, unabhängig vom kürzesten Weg (Den der Zug sonst nehmen würde).

Das könnte dann so aussehen:

1. FAHRE ZU STARTPUNKT > "TMKraft"

2. FAHRE ZU > "Kraftwerk" > KOHLE ABLADEN

Dieser Zug ist also unterwegs, aber wir haben noch einen Personenzug im Einsatz. Dieser soll in der Stadt Fahrgäste aufnehmen und diese am Bergwerk bzw. am Kraftwerk aussteigen lassen.

1. FAHRE ZU STARTPUNKT > "StBhf"

2. FAHRE ZU > "Bhf" > ...

3. FAHRE ZU > KRAFTWERK > ...

Wenn man will, kann man jetzt mit dem "WIEDERHOLEN"-Befehl einen "Pendelzug" einrichten!

Achtung: ich habe festgestellt, dass man die Trackmarks mit viel Fingerspitzengefühl setzen muss. Soll heißen: nicht jede Strecke damit "zupflastern". Wenn auf einer Strecke (in eine Richtung) mehrere Trackmarks gesetzt sind, musst du in den Fahrerbefehlen den Weg über jeden auf der Strecke gesetzten TM "programmieren", sonst bekommst du im "Betriebsfunk" die Meldung: keine Route zum Ziel oder ähnliches.

Fazit:

Richtig eingesetzt, bekommst du mit den Trackmarkern unendlich viele Möglichkeiten der Steuerung.

Vielen Dank an den Autor des englischen Originals Gary Parkin, dessen Seite es leider nicht mehr gibt.

Viel Spass beim Bauen wünscht

Catweazle0412