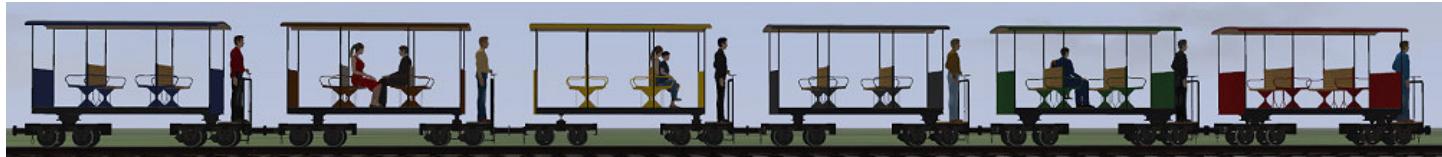


## O&K 4-achs Sommerwagen (600 mm)



Schon zu Beginn des 20. Jahrhundert wurden von O&K (Orenstein & Koppel) auch Personenwagen für 600mm Spurweite angeboten. Es gab sowohl 2- als auch 4-achsige Modelle, geschlossen oder offen, mit 8 bis 50 Sitzplätzen.

Das Vorbild dieses Sommerwagens befindet sich derzeit in der Aufarbeitung irgendwo in Spanien. Zwei quer eingebaute Doppelbänke bieten Platz für 12 Personen. Er wird auf alten Brigadwagen-Drehgestellen fahren, ein gebremstes und ein ungebremstes, obwohl der 1902 ausgelieferte Wagen wahrscheinlich als 2-Achser ausgeführt war – vielleicht als Straßenbahnwagen.

Da der Wagen demnächst wieder fahrtüchtig sein wird, ist ein Einsatz quer durch alle Epochen möglich.

### Technische Daten:

Baujahr:	1902
Länge / Breite / Höhe mit Dach:	4930 / 1650 / 2510 mm
Drehzapfenabstand:	2800 mm
Radstand Drehgestelle:	680 mm
Radstand gesamt:	3480 mm
Spurweite:	600 mm
Gewicht:	etwa 3.0 t
Sitzplätze:	12

### Modelle



Die Modelle haben bewegliche Lochräder.

Per Schieberegler, Kontaktpunkt oder LUA kann ein Bremser auf die Plattform gestellt werden.

Die Wagen haben eine „Klebefläche“ in Höhe der Sitzflächen, auf die die „Reisenden“ als Güter gesetzt werden können (ab EEP14.1).

Die Modelle unterstützen die LOD-Funktion. Dabei werden pro Modell drei Modelle in unterschiedlicher Detaillierung je nach Entfernung ausgetauscht, um die Grafikkarte zu entlasten.

(LOD0 = etwa 29000 Dreiecke, LOD1 = knapp 14000 Dreiecke bei 40m, LOD2 = 3000 Dreiecke bei 250m und LOD3 = 360 Dreiecke bei 400m).

Die LOD-Stufen sind für EEP14 ausgelegt. Bei älteren Versionen kann es zu Darstellungsfehlern (früheres Umstellen) kommen.

Die Modelle werden im Verzeichnis ...Resourcen/Rollmaterial/Schiene/Schmalspur600 installiert.

Die Modelle sind in EEP unter Rollmaterial/Bahn/Schmalspur 600mm/Personenwagen 600mm abrufbar.

Die Fahrgäste werden im Verzeichnis ...Resourcen/Goods/Boxes/KK1\_Pers installiert.

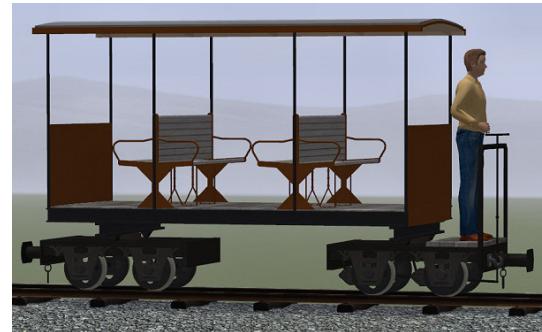
Die Fahrgäste sind in EEP unter Güter/Güter abrufbar.

## 6 Farbvarianten



**4-achs Sommerwagen blau - beladbar (KK1)**

(Dateiname: OK\_Pers\_bl\_bel\_KK1)



**4-achs Sommerwagen braun - beladbar (KK1)**

(Dateiname: OK\_Pers\_br\_bel\_KK1)



**4-achs Sommerwagen gelb - beladbar (KK1)**

(Dateiname: OK\_Pers\_gel\_bel\_KK1)



**4-achs Sommerwagen grün - beladbar (KK1)**

(Dateiname: OK\_Pers\_gr\_bel\_KK1)



**4-achs Sommerwagen grau - beladbar (KK1)**

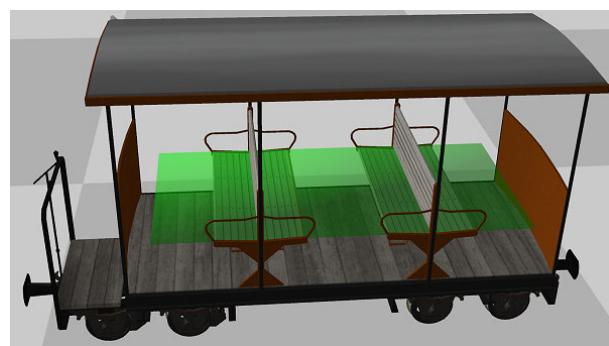
(Dateiname: OK\_Pers\_gra\_bel\_KK1)



**4-achs Sommerwagen rot - beladbar (KK1)**

(Dateiname: OK\_Pers\_r\_bel\_KK1)

### Beladefunktion (ab EEP14.1)



In Grün die in EEP nicht sichtbare „Klebefläche“ für Reisende.

Die Fahrgäste sind als Güter konstruiert und können auf der „Klebefläche“ Platz nehmen. Das funktioniert ab EEP14.1.

Vorteil: Die Figuren können beliebig auf den Sitzen verteilt werden.

Nicht verwendete Figuren werden nicht immer „mitgeschleppt“.

Nachteil: Das Platzieren der Figuren ist etwas umständlicher (verglichen mit der Skalierung).

Die Fahrgäste (Güter) werden in EEP14 leider nicht mit „Zug speichern“ übernommen.  
(Diese Funktion ist ab EEP16.3 integriert.)

## Figuren als Ladegüter

Als Fahrgäste sind 6 Figuren, jeweils in zwei Farben, enthalten. Ein Mann und eine Frau, die entsprechend der Fahrzeughänke der O&K-Wagen ausgeführt sind und 4 Kinder (die auch schon in der Kirmesbahn mitfahren – dort fest eingebaut).



**GT Mann 01 (blau)**  
Dateiname: GT\_OK\_Mann01(bl)\_KK1



**GT Frau 01 (rot)**  
GT\_OK\_Frau01(r)\_KK1



**GT Mädchen 01 (violett)**  
GT\_Maedchen01(vio)\_KK1



**GT Mädchen 02 (rot)**  
GT\_Maedchen02(r)\_KK1



**GT Junge 01 (blau)**  
GT\_Junge01(bl)\_KK1



**GT Junge 02 (blau)**  
GT\_Junge02(bl)\_KK1

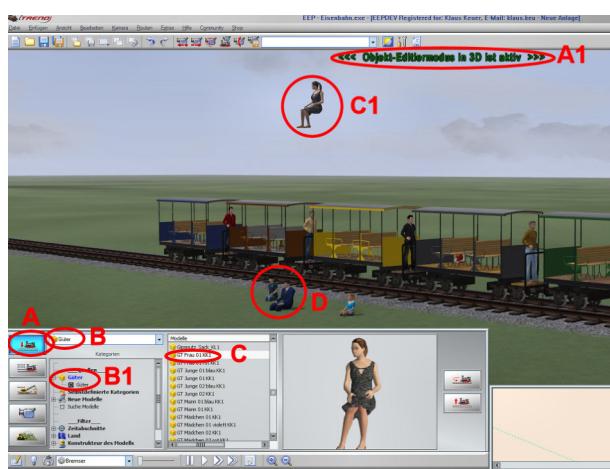
## Einsetzen der Figuren

In der 3D-Ansicht durch auf die Schaltfläche (A) in den Objekt-Editiermodus umschalten (A1). Güter (B) und Güter/Güter (B1) anwählen und in der Modelle-Liste nach **GT xxx** suchen. Das gewünschte Modell anwählen und im 3D-Fenster eine Position anklicken. Dann fällt die Person aus dem Himmel (C1). Da es fast unmöglich ist, die richtige Position zu treffen, bietet es sich an, einen Punkt unmittelbar vor dem Wagen zu wählen (D). Hier kann man sich zunächst alle Figuren einladen, die in den Wagen platziert werden sollen.

Durch Aus- und wieder Einschalten des Objekt-Editiermodus kann man durch Anklicken der Figur den Gizmo öffnen, um die Figur richtig zu platzieren.

Zunächst sollte sie in den Wagen gesetzt und in die gewünschte Richtung gedreht werden. Dazu unbedingt in oder über die Sitzhöhe gehen, da die Figur sonst wieder auf den Boden fällt.

Wenn sie erst mal auf der „Klebefläche“ sitzt, kann man sie leicht hin und her schieben. Da die Grundfläche der Figuren recht klein bemessen ist,

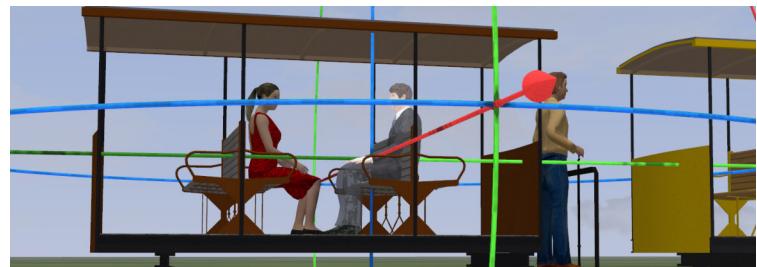


kann man sie auch leicht „ineinander“ setzen.

Wenn man durch die Position einer anderen Figur fährt, wird diese zunächst mit verschoben, springt dann aber wieder in die richtige Position zurück.



Plazierung der Figur mit Hilfe des Gizmo in auf die Sitzfläche.



Feinjustierung, ebenfalls mit Hilfe des Gizmo.

Die so eingesetzten Figuren behalten ihren Platz auf den Wagen bei, auch beim Speichern und erneutem Öffnen der Anlage. Ein Abspeichern als Zug mit Fahrgästen funktioniert erst ab EEP16.3

Alle Modelle enthalten in V14NKK10076

© Klaus Keuer 2021 – O&K\_Pers\_(600mm)\_KK1.pdf