

P-Loren CJ-Bahn (600 mm) - beladbar

Bei vielen Feld- und Waldbahnen (und Museumsbahnen) wurden einfache Loren für den Personentransport umgerüstet.

Bei der privaten Feldbahnsammlung CJ-Bahn (in der Nähe von Heilbronn) findet man eine interessante Version.

Als Fahrwerk dienen ausgedient Kipploren. Ein Wellblechdach auf vier Stahlträgern, die mit Holzquerbalken und Kopfteil verbunden sind und ein Sitzbalken in Fahrzeugmitte, das ist schon Alles. Auch hier ist mir leider kein Baujahr bekannt. Da aber solch einfache Modifikationen bei Feldbahnen seit Anfang an in den eigenen Werkstätten durchgeführt wurden, ist wieder ein Einsatz quer durch alle Epochen denkbar.

Technische Daten:	<u>LüP:</u>	2360 mm
	<u>Breite:</u>	920 mm
	<u>Höhe:</u>	2000 mm
	<u>Höhe der Sitze:</u>	900 mm SO
		405 mm Fahrzeugboden
	<u>Achsstand:</u>	800 mm
	<u>Raddurchmesser:</u>	330 mm
	<u>Sitzplätze:</u>	3-4

Modelle

Alle Wagen haben bewegliche Lochräder und sind für die Aufnahme von GT-Personen mit einer „klebenden“ Sitzfläche (im Bild rechts grün) und „abstoßenden“ Schutzwänden (blau) ausgestattet.

Die LOD-Funktion (ab EEP8) wird unterstützt.

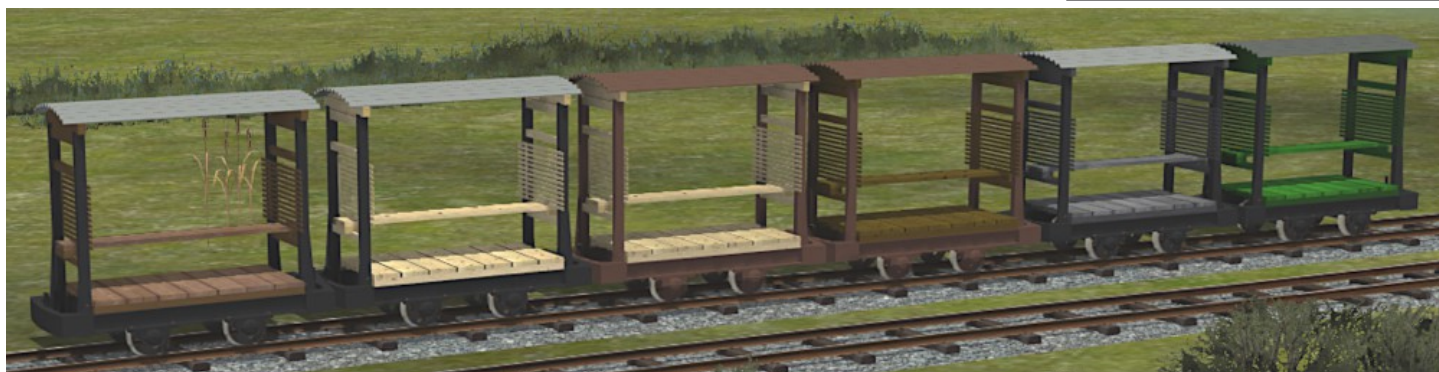
LOD0 = 7227 Dreiecke

LOD1 = 3726 Dreiecke = 48% Reduktion bei 50 m

LOD2 = 22 Dreiecke = 99% Reduktion bei 280 m.



Es gibt 6 Farbvarianten (unten)



Dateiname: P-Lore_CJ_KK1
EEP-Name: P-Lore_CJ

P-Lore_F_gru_KK1
P-Lore_CJ Fichte

P-Lore_CJ_FR_KK1
P-Lore_CJ Fichte Rost

P-Lore_CJ_R_KK1
P-Lore_CJ Rost

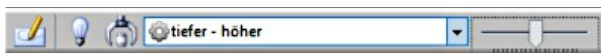
P-Lore_CJ_gr_KK1
P-Lore_CJ grau

P-Lore_CJ_gru_KK1
P-Lore_CJ grün

Kupplung als eigenständiges Rollmaterial

Die Wagen sind nur mit Kupplungshaken aber ohne Kupplungsketten ausgeführt. Als Zusatzmodell ist eine Kupplungskette als eigenständiges Rollmaterial beigelegt.

Die Kupplungskette läßt sich in der Höhe verschieben, um sie auch mit anderen Modellen verwenden zu können.



Sie wird als 'P-Kupplung (höhenverstellbar)' als 'Personenwagen' und zusätzlich als 'G-Kupplung (höhenverstellbar)' als 'Güterwagen' installiert.

Personen als Güter für beladbare Personenwagen

Um die Personenwagen (vorrangig die 600mm Wagen, die oft offen gebaut sind) mit Fahrgästen zu bestücken, nutze ich die Option, Flächen als „Klebefläche“ zu konfigurieren. Diese Fläche wird in den Wagen auf Höhe der Sitzfläche eingebaut.

Auf dieser Sitzfläche können dann die Figuren, die als Güter ausgeführt sind, sitzen.

Das ist zwar auf der einen Seite etwas umständlich, die Figuren entsprechend "einsteigen" zu lassen, führt aber zu einer wesentlich größeren Flexibilität als fest-verbundene Figuren.

Auf der anderen Seite müssen die zusätzlichen Figuren nicht ständig mit den Wagen 'mitfahren', wenn sie nicht tatsächlich gebraucht werden (ressourcenfreundlich).

Es funktioniert ab EEP14. Ob ältere Versionen mit den Figuren was anfangen können, kann ich leider nicht testen (wahrscheinlich aber nicht, diese Art der Beladung ist wohl erst mit EEP14.1 gekommen(?)).

Figuren als Ladegüter

Bei den beladbaren Modellen sind jeweils „Fahrgäste als Ladegut“ enthalten. Die verwendete Sitzhöhe beträgt bei den meisten Modellen 40,5 cm. Bei Fahrzeugen mit abweichender Sitzhöhe sind die Figuren für die Sitzhöhen der Wagen angepaßt.

Figuren von anderen beladbaren Personenwagen können meist auch verwendet werden, da sie auf der Sitzfläche und nicht auf dem Boden eingesetzt werden, allerdings kann es vorkommen, daß die Füße etwas in den Boden einsinken oder gar vollkommen darin verschwinden (bei geschlossenen Wagen nicht ganz so schlimm, bei offenen Wagen schon störend).

In V14NKK10157 enthaltene Figuren:



GT Frau 07(-2)
gelb / schwarz
GT_Frau07(-2)gb(s)_KK1



GT Frau 05
grün
GT_Frau05gru_KK1



GT Junge 02(a)
dunkelrot / schwarz 2
GT_Junge02_KK1



GT Junge 03
grün
GT_Junge03gru_KK1

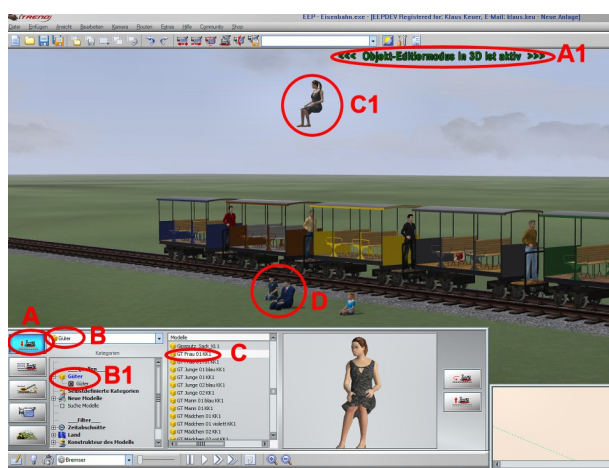


GT junger Mann 01
lila
GT_jMann01il_KK1

Dateiname:

Einsetzen der Figuren

Bilder zeigen die Shop-Modelle aus V14NKK10076



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.

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

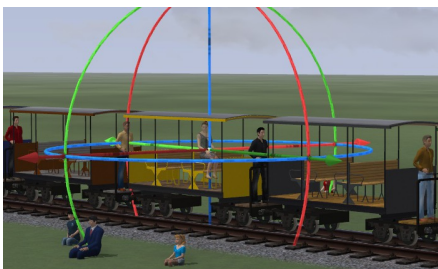
Zunächst sollte sie in den Wagen gesetzt und in die gewünschte Richtung gedreht werden. Dazu unbedingt in oder über die Sitzhöhe gehen, da die Figur sonst wieder auf den Boden fällt.

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,

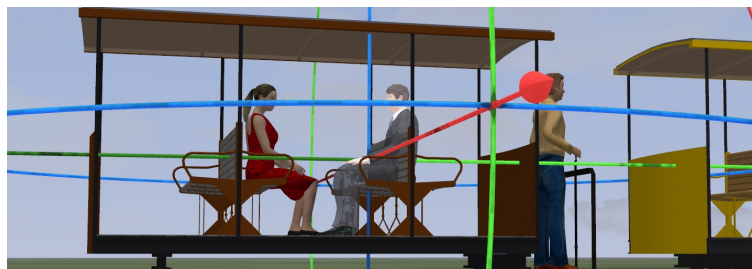
kann man sie auch leicht „ineinander“ setzen.

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

Bei geschlossenen Wagen kann man die Figuren nicht mehr anklicken, da die Modellbox des Wagens 'im Wege' ist. Wenn man den Wagen vorübergehend sperrt, dann kann man alle Figuren erreichen und genau positionieren.



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 bei sehr schneller Fahrt (getestet mit mehr als 200 km/h) und beim Speichern und erneutem Öffnen der Anlage. Ein Abspeichern als Zug mit Fahrgästen funktioniert erst ab EEP16.3.