



ANLEITUNG ZUM PLUG-IN 1 ZU EEP 18.1

Sehr geehrter Kunde, für den Erwerb des Plug-in 1 zu EEP 18.1 möchten wir uns herzlich bei Ihnen bedanken!

Dieses Plug-in enthält sowohl neue Funktionen, als auch Verbesserungen. Deshalb bitten wir Sie, die nachfolgenden Erläuterungen, insbesondere die **Installationsanweisung**, besonders aufmerksam zu lesen.

Inhaltsverzeichnis

Neuerungen in EEP 18.1	4
Korrekturen	4
BONUS	4
Installationsanweisungen zum Plug-in 1	5
Neue Modelle im Plug-in 1 zu EEP 18.1	6
Straßensplines	6
"Bebaubare Straße – Einbahnstraße (SM2)"	6
"Bebaubare Straße – Bordstein (SM2)"	7
"Bebaubare Straße – ohne Bordstein (SM2)"	7
Fahrzeuge	7
"DAF-XF 480SC Kipper gb (DU1)"	9
"Volvo L220H – Straßenbau (DU1)"	10
"Asphaltfertiger (SM2)"	12
"Straßenwalze (AG3)"	14
"Streifenmaschine (SM2)"	15
"Fahrwegschichten-Bestimmer"	17
Verkehrszeichen	17
"Sicherheitsbake (SM2)"	17
"Leitkegel (SM2)"	17
"Leitkegel - rot (SM2)"	17
"Baustellenschild (SM2)"	17
Neue Funktionen im Plug-in 1 zu EEP 18.1	18
Skalierung von Gleisobjekten	18
Automatische Fahrstraßenschaltung mit Mehrfachzielen	19
Anzeige des ausgewählten Fahrwegs	20
Einfacheres Löschen von Fahrstraßen	20
Vereinfachte Handhabung beim "Gleislücke schließen"	21

Verkleinerung der Andockpunkte bei nicht ausgewählten Immobilien	21
Benutzerdefinierter Splash-Screen beim Laden von Anlagen	22
Leichtere Identifikation des aktiven Zuges	22
Nebelreduzierung	23
Verbesserter Spaziergängermodus	24
Verbesserte Kameraführung.....	24
Distanz von Tipp-Texten einstellbar.....	24
Spalte mit Lua-Funktionen in Gruppenkontakten	24
Neue Einstellmöglichkeiten in Kontaktpunkten für 3-Weg-Weichen.....	25
Repositionieren und Ein-/Ausblenden der 2D-Editorleiste	25
GBS speichern und mit Tipp-Texten versehen	26
GBS-Größe und -Position merken	26
Ergänzungen bei "Anlage mit einer Textur ausfüllen"	27
Flächendeckende Textur tauschen.....	28
Spezielle Randtextur einstellen	29
Automatische Jahreszeit-Einstellung	29
Neues zu Lua in EEP	30
EEPGetAnlPath()	30
EEPCheckSetRoute()	30
EEPSwitchSetTagText()	31
EEPSwitchGetTagText().....	31
EEPRoadTrackChangeAppearance.....	32
EEPRailTrackChangeAppearance	32
EEPTramTrackChangeAppearance	33
EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance.....	33
EEPStructureSetLightingColour().....	34
EEPRollingstockGetRotation()	34
EEPRollingstockGetHookPosition()	34
EEPOnTrainEnterTrainyard()	35
EEPIsTrainInTrainyard()	35
EEPPutTrainToTrainyard().....	36
Schlusswort	36
Impressum	36

Neuerungen in EEP 18.1

Die folgenden Neuerungen stehen Ihnen mit dem Update zu EEP 18.1 ohne den Erwerb des Plug-in 1 zur Verfügung:

Korrekturen

- Fehlerbehebung bei der Änderung von Gleisstilen
- Undo/Redo: In manchen Fällen trat ein Programmfehler nach dem Löschen und Wiederherstellen animierter Objekte (Rollmaterial) auf.
- Fehlende Geländeschatten wurden behoben.

BONUS

- Ein markiertes Weichengleis zeigt nun eine fettgedruckte Nummer an (wie bei markierten Signalen in früheren Versionen).
- Flugzeugkondensstreifen haben jetzt nachts eine stärkere Transparenz, wodurch sie weniger stark leuchten.
- Die Skalierungsberechnungen wurden stark optimiert.
- Die Positionsänderung von Immobilien per Lua wurde beschleunigt.

Installationsanweisungen zum Plug-in 1

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 1 zu EEP 18 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-in. Sie erkennen es an der Versionsnummer 18.1 in der unteren linken Ecke des Startbildschirms.

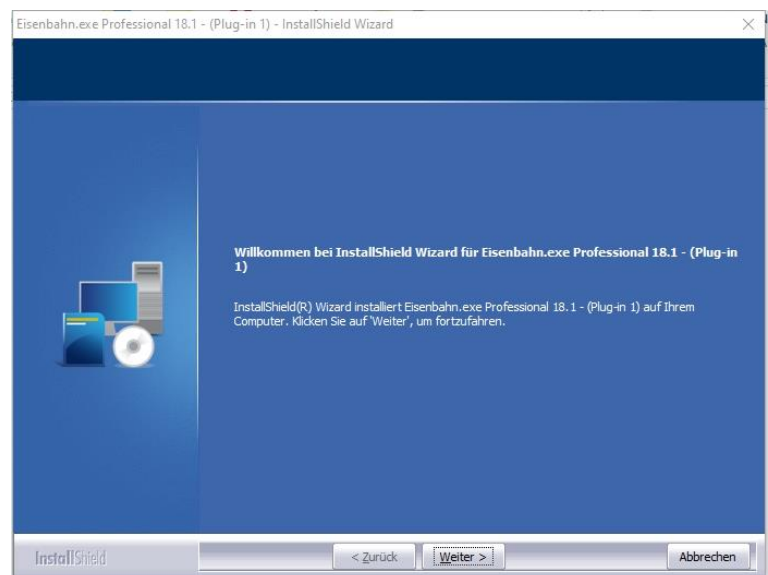
Das Plug-in enthält einen eigenen Installer, der neben neuen Modellen auch neue Funktionen enthält. Deshalb kann diese Datei nicht über den „Modell-Installer“ direkt aus EEP 18.1 geöffnet werden.



Beenden Sie bitte zunächst Ihr EEP 18.1!

Starten Sie die Installation des Plug-ins mit einem Doppelklick auf die Datei: V18TSP10062. Sie werden darüber informiert, dass das Setup Änderungen an Ihrem Gerät vornehmen wird, was Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche „Ja“ bestätigen müssen, um die Installation ausführen zu können. Im Anschluss startet selbstständig das InstallShield, welches Ihr EEP 18.1 um neue Funktionen erweitert.

Hier müssen Sie ebenfalls die Lizenzvereinbarungen bestätigen und den weiteren Anweisungen folgen, bis die Installation abgeschlossen ist.



Wichtige Hinweise:

Das Fenster verschwindet zeitweilig im Verlauf der Installation. Bitte warten Sie, bis es wieder zu sehen ist und Sie auf die Schaltfläche „Fertig“ drücken können. Erst dann ist die Installation abgeschlossen! Wenn die Installation abgeschlossen ist, starten Sie bitte Ihr EEP 18.1. Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz „Plugins: 1“.



Neue Modelle im Plug-in 1 zu EEP 18.1

Das Plug-in 1 zu EEP 18.1 enthält ein Startpaket aus Straßensplines, Fahrzeugen und Verkehrszeichen mit denen ein realistischer Bau von asphaltierten Straßen simuliert werden kann.

Straßensplines

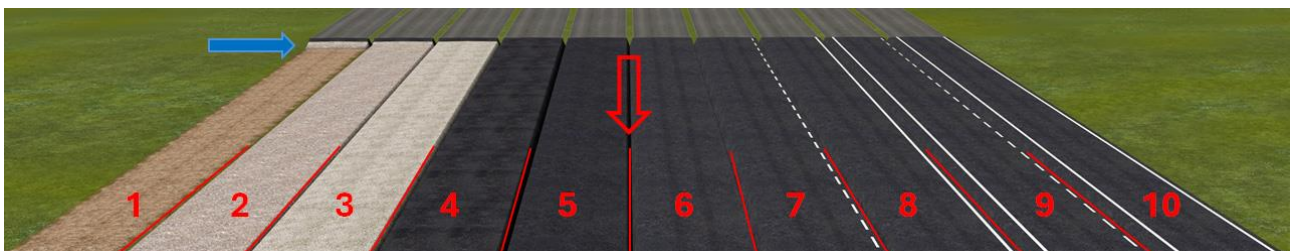
Die Dateien zu den folgenden Splines sind unter **Ressourcen\Gleisstile\Strassen** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster stehen sie nach Aktivierung des Straßeneditors im Dropdown-Menü **Straßenstil** im Ordner **Straßen** und im Bearbeitungsmodus des 3D-Fensters in der Kategorie **Fahrwege (Splines)\Straßen\Straßen**.

"Bebaubare Straße – Einbahnstraße (SM2)"

Dateiname: RC_S_OneWay1.3dm

Bebaubare Einbahnstraße mit 10 Schichten:

- 1 Nackter/verdichteter Boden
- 2 Kies 1, "Frostschuttschicht"
- 3 Kies 2, "Schottertragschicht"
- 4 Asphalt 1, "Basisschicht"
- 5 Asphalt 2, "Deckschicht"
- 6 Verdichtete Deckschicht
- 7 Aufgemalte gestrichelte Linie auf der linken Seite in Verlegerichtung
- 8 Aufgemalte durchgezogene Linie auf der linken Seite in Verlegerichtung
- 9 Aufgemalte gestrichelte Linie auf der linken Seite und durchgezogene Linie auf der rechten Seite in Verlegerichtung
- 10 Aufgemalte durchgezogene Linie auf der linken und auf der rechten Seite in Verlegerichtung



Der rote Pfeil stellt die Verlegerichtung aller 10 Straßensplines dar.

Die Ziffern entsprechen der Ebenennummer in der neuen Lua-Funktion [EEPRoadTrackChangeAppearance](#).

Über die Objekteigenschaften kann am Anfang und am Ende optional eine Übergangsobjekt (Bild rechts und blauer Pfeil oben) eingeblendet werden.



"Bebaubare Straße – Bordstein (SM2)"

Dateiname: RC_S_CurbOnly.3dm

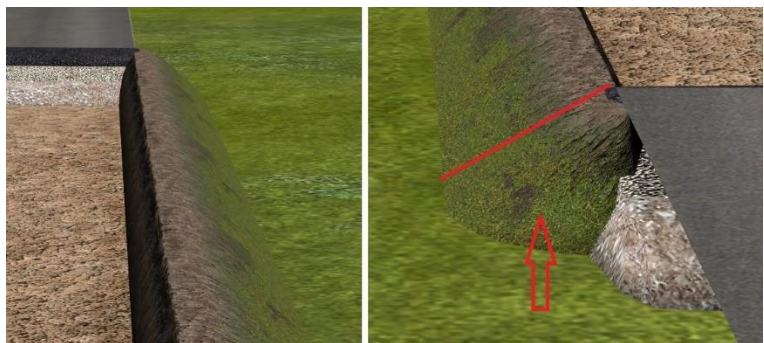
Einfache, nicht bebaubare Randspur mit Bordstein, die zur Begrenzung des Baugeländes auf beiden Seiten mit einem seitlichen Versatz von 1,75 m verwendet werden kann. Über die Objekteigenschaften kann am Anfang und am Ende optional eine Abschlussobjekt (Pfeil) eingeblendet werden.



"Bebaubare Straße – ohne Bordstein (SM2)"

Dateiname: RC_S_CurbIsOnly.3dm

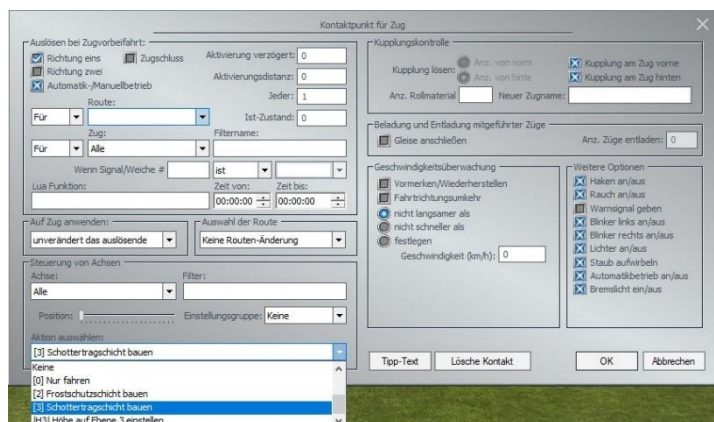
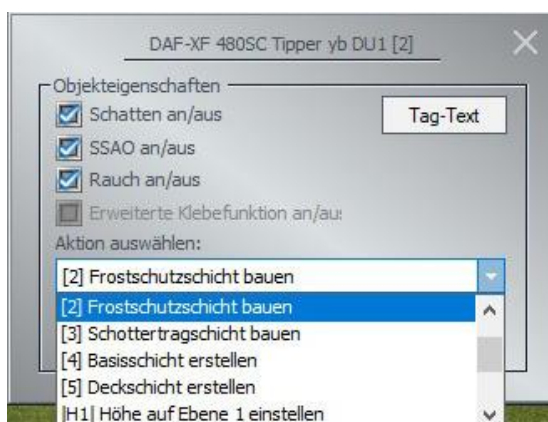
Einfache, nicht bebaubare Randspur ohne Bordstein, die zur Begrenzung des Baugeländes auf beiden Seiten mit einem seitlichen Versatz von 1,75 m verwendet werden kann. Über die Objekteigenschaften kann am Anfang und am Ende optional eine Abschlussobjekt (Pfeil) eingeblendet werden.



Fahrzeuge

Wenn sie auf "Bauen" eingestellt sind, ändern sie die angezeigte Schicht der bebaubaren Straße entsprechend ihren Einstellungen. Es wird empfohlen, den gewünschten Arbeitsschritt über **Aktionen** einzustellen. Es können aber auch Achsen dafür verwendet werden.

Aktionen können Sie sowohl im Dropdown-Menü **Aktion auswählen** in den Objekteigenschaften des entsprechenden Modells als auch in Zug-Kontaktpunkten im Bereich **Steuerung von Achsen** im gleichnamigen Dropdown-Menü auswählen.



Aktionen mit einer Zahl in eckigen Klammern stellen die Baufahrzeuge für das Auftragen der Schicht mit dieser Nummer ein, also z.B. [2] für die "Frostschutzschicht". [0] stoppt den Bau. [-] ist

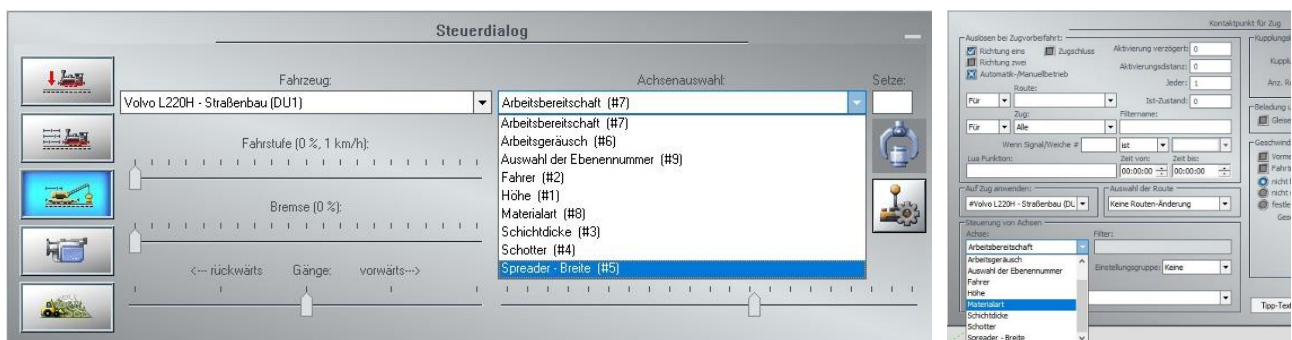
ein Sonderfall für den Asphaltfertiger, bei dem die Maschine vollständig zusammengeklappt wird und transportbereit ist.

Aktionen mit einem H# zwischen vertikalen Balken passen nur die Betriebshöhe eines Fahrzeugs zwangsweise an, sodass |H3| das Fahrzeug auf die dritte Schicht setzt.

Aktionen mit einem W# in runden Klammern legen die Einbaubreite für den Asphaltfertiger und den Kiesstreuer L220H fest, wobei z.B. (W1) eine Einbaubreite von 3,5 Metern festlegt.

Die alternativ manuell einstellbaren **Achsen** sind für User gedacht, die individuelle Einstellungen vornehmen und/oder die Flexibilität erhöhen möchten. Sie werden auch für bestimmte Workarounds benötigt. Wenn Sie beispielsweise "Bauen" ausschalten, erkennen die Fahrzeuge nicht mehr, dass sie eine bebaubare Spur verlassen haben. Sie müssen sie dann manuell auf die entsprechende Ebene schieben.

Achsen können Sie wie bei jedem anderen Modell sowohl in den Achseinstellungen des Steuerdialogs als auch in Zug-Kontaktpunkten im Bereich **Steuerung von Achsen** im gleichnamigen Dropdown-Menü **Achsen** auswählen und dann über den Schieber einstellen.



Weiterhin können Sie natürlich die Achsen über die Lua-Funktionen *EEPRollingstockSetAxis* und *EEPRollingstockSetAxisByNumber* einstellen. Die Achsnamen sind bei den einzelnen Modellen jeweils fett geschrieben. Die in runden Klammern hinter dem #-Zeichen angegebenen Zahlen entsprechen den Achsnummern (ohne #).



Wichtig zu wissen: Damit die internen Skripte zu einer Achsstellung überhaupt ausgeführt werden, muss unbedingt die Achse **Arbeitsbereitschaft** des Fahrzeugs auf Maximum eingestellt sein. Bei der Auswahl eines Arbeitsschrittes über eine **Aktion** ist dies nicht notwendig. Die Aktivierung erfolgt dabei automatisch. Bauaktionen sind in eckigen Klammern nummeriert, mit Ausnahme von [-] und [0], die speziell zum Deaktivieren einer Bauaktion dienen. Wenn eine Bauaktion aktiviert ist, blinken die Lampen auf den entsprechenden Fahrzeugdächern.

Die Fahrzeuge sollten bei jeder Geschwindigkeit korrekt funktionieren, aber in Wirklichkeit bewegen sie sich bei der Arbeit sehr langsam – nur 1 oder 2 km/h.

Die Dateien zu den Fahrzeugen sind unter **Ressourcen\Rollmaterial\Maschinen** gespeichert. Zum Einsetzen im Bearbeitungsmodus des **3D-Fensters** stehen sie in der Kategorie **Rollmaterial\Maschinen\Maschinen**.

"DAF-XF 480SC Kipper gb (DU1)"

Dateiname: RC_DAF_XF_Y_Tppr_DU1.3dm

Dieses Modell ist eine Variante des DAF-Kippwagens für den Straßenbau mit intern einprogrammierten Skripten, optisch erkennbar an der blauen Kippmulde und den weißen Streifen an den Radkästen und unterhalb der Windschutzscheibe. Der Wagen ist vorgesehen für den Bau der Ebenen 2 und 3 in Verbindung mit dem ["Volvo L220H – Straßenbau \(DU1\)"](#) und der Ebenen 4 und 5 in Verbindung mit dem ["Asphaltfertiger \(SM2\)"](#).



Der Kipper ändert keine Fahrspuren, aber er fährt auf der entsprechend der Achse **Auswahl der Ebenennummer** eingestellten Spur, wenn die Achse **Arbeitsbereitschaft** auf Maximum eingestellt ist. Beides kann ebenfalls über eine **Aktion** für das Fahrzeug eingestellt werden.

Achsen:

Höhe (#1) – bewegt das Fahrzeug vertikal unterhalb der Straßenoberfläche, um es an die ausgewählte Konstruktionsschicht anzupassen: MIN: -56 cm, MAX: 0 cm.

Kipper (#3) – steuert die Kippfunktion des Fahrzeugs: MIN: 0 Grad, MAX: 45 Grad.

Menge der Ladung (#5) – legt die Frachtmenge im Kipper fest. Bei aktiven Skripten steuert die Achse, wann sich das Fahrzeug abkoppelt, um mehr Ladung aufzunehmen: MIN: leer, MAX: voll.

Fahrer (#24) – steuert die Sichtbarkeit des Fahrers: MIN: versteckt, MAX: sichtbar.

Arbeitsgeräusch (#35) – aktiviert ein Motorengeräusch. kann verwendet werden, um einen Ton abzuspielen, wenn das Fahrzeug mit sehr geringer Geschwindigkeit fährt und sein tatsächlicher Motor nicht mehr zu hören ist.

Materialart (#36) – steuert visuell, welche Art von Material der Lkw transportiert: 0–33 %: Asphalt für Schicht [5] und [4], 34–66 %: Kies für Schicht [3], 67–100 %: Kies für Schicht [2].

Arbeitsbereitschaft (#37) – steuert, ob das Skript überhaupt ausgeführt wird. Wenn ja, blinken die Lichter oben auf der Kabine: MIN: Skript und Lichter aus, MAX: Skript und Lichter an.

Auswahl der Ebenennummer (#38) – legt fest, auf welcher Ebene der Kipper fährt, wenn das Skript aktiv ist: 0–19 %: Ebene [1], 20–29 %: Ebene [2], 30–39 %: Ebene [3], 40–49 %: Ebene [4], 50–100 %: Ebene [5].

Verbrauch der Ladung (#42) – legt die Zeit fest, in der der Kipper seine Ladung entleert: MIN: unendlich, MAX: 36 Sekunden. Der Standardwert beträgt ca. 115 Sekunden. In der Zeit entleert der Kipper seine Ladung über eine Straßenlänge von 60 m bei seiner Standardgeschwindigkeit von 2 km/h.

Aktionen:

Keine – deaktiviert Skripte, setzt das Fahrzeug auf die Grundeinstellungen zurück, entfernt die Ladung.

[0] Nur fahren – deaktiviert Skripte, setzt das Fahrzeug auf die Grundeinstellungen zurück, behält die Ladung bei, trennt die hintere Kupplung.

[2] Frostschutzschicht bauen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsschicht des LKWs auf [1] und die Ladung auf Schicht [2] Kies, aktiviert die hintere Kupplung.

[3] Schottertragschicht bauen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsschicht des LKWs auf [2] und die Ladung auf Schicht [3] Kies, aktiviert die hintere Kupplung.

[4] Basisschicht erstellen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsschicht des LKWs auf [3] und die Ladung auf Asphalt, aktiviert die hintere Kupplung.

[5] Deckschicht erstellen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsschicht des LKWs auf [4] und die Ladung auf Asphalt, aktiviert die hintere Kupplung.

[H1] Höhe auf Ebene 1 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -56 cm.

[H2] Höhe auf Ebene 2 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -35 cm.

[H3] Höhe auf Ebene 3 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -20 cm.

[H4] Höhe auf Ebene 4 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -8 cm.

[H5] Höhe auf Ebene 5 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf die Oberfläche.

Automatische Abläufe bei aktiven Skripten

- Beim Einfahren in eine bebaubare Straße ändert das Fahrzeug seine Betriebshöhe entsprechend der **Auswahl der Ebenennummer**, ähnlich wie bei den Aktionen [H1] bis [H5].
- Wenn die hintere Verbindung hergestellt ist, fährt der "Fahrzeugverband" mit 2 km/h vorwärts.
- Beim Einfahren in eine bebaubare Straße mit hergestellter hinterer Verbindung wird die Kippvorrichtung aktiviert und die Ladungsmenge beginnt stetig abzunehmen.
- Wenn die Ladungsmenge auf null sinkt, wird der "Fahrzeugverband" angehalten, die hintere Verbindung wird blockiert, der Lkw koppelt sich ab und fährt mit 10 km/h vorwärts. Skripte werden deaktiviert, um versehentliche Änderungen an bebaubaren Straßen zu vermeiden, die der Lkw befahren könnte. Das bedeutet, dass die "Höhe" des Lkws über Kontaktpunkte angepasst werden muss, wenn er den Arbeitsbereich verlässt. Ebenso muss vor dem erneuten Befahren des Arbeitsbereichs die "Bereitschaftsachse" auf Maximum eingestellt oder eine Fahrzeugaktion aufgerufen werden.
- Beim Verlassen einer bebaubaren Strecke wird die Höhe des Fahrzeugs auf die Oberflächenschicht eingestellt.
- Wenn beim Vorwärtsfahren eine befahrbare Spur verlassen wird, wird die Geschwindigkeit des gesamten Fahrzeugverbandes auf 5 km/s eingestellt, dann wird die hintere Verbindung blockiert, der Kipper löst sich und fährt mit 10 km/h vorwärts.

"Volvo L220H – Straßenbau (DU1)"

Dateiname: RC_Volvo_L220H_DU1.3dm

Dieses Modell ist eine Variante des Volvo L220H mit Kiesstreuer für den Straßenbau mit intern einprogrammierten Skripten, optisch erkennbar an den weißen Streifen an Radkästen und Motorhaube. Das Fahrzeug dient zum Bau der Schichten 2 und 3 in Verbindung mit dem ["DAF-XF 480SC Kipper gb \(DU1\)"](#).



Bei aktivierten Skripten (Achse **Arbeitsbereit-schaft** auf Maximum) baut das Fahrzeug die in der ausgewählten **Aktion** angegebene Schicht. Die Änderung der Fahrspur erfolgt vor dem Fahrzeug und das Fahrzeug fährt auf der neu gebauten Schicht. Das Fahrzeug kann die Fahrspur auch ohne den vorne angehängten Kipplaster ändern. Aber damit der Vorgang sinnvoller ist, wird die Kombination mit dem Kipplaster empfohlen.

Achsen:

Höhe (#1) – verschiebt das Fahrzeug vertikal unterhalb der Gleisoberfläche, um es an die ausgewählte Konstruktionsebene anzupassen: MIN: -56 cm, MAX: 0 cm.

Fahrer (#6) – steuert die Sichtbarkeit des Fahrers: MIN: versteckt, MAX: sichtbar.

Schichtdicke (#11) – legt die vertikale Ausdehnung der Räder und Seitenwände des Streuers des Fahrzeugs fest: MIN: 0 cm, MAX: 22,5 cm.

Schotter (#12) – legt die Sichtbarkeit der Ladung im Streuer und die Staubemission fest: MIN: versteckt, MAX: sichtbar.

Spreader – Breite (#17) – legt die Ausbreitung der Seitenwände fest: MIN: 3,0 m, MAX: 4,6 m

Arbeitsgeräusch (#49) – aktiviert ein Motorgeräusch. Kann verwendet werden, um einen Ton abzuspielen, wenn das Fahrzeug mit sehr geringer Geschwindigkeit fährt und sein tatsächlicher Motor nicht mehr zu hören ist.

Arbeitsbereitschaft (#50) – steuert, ob das Skript überhaupt ausgeführt wird. Ist dies der Fall, blinkt eine Leuchte oben auf der Kabine: MIN: Skript und Leuchte aus, MAX: Skript und Leuchte an.

Materialart (#51) – steuert visuell, welche Art von Material im Streuer transportiert wird: 0–49 %: Kies für Schicht [3], 50–100 %: Kies für Schicht [2].

Auswahl der Ebenennummer (#52) – legt fest, welche Schicht aufgebaut wird, wenn das Skript aktiv ist: 0–29 %: Schicht [2], 30–100 %: Schicht [3].

Aktionen:

Keine – deaktiviert Skripte, setzt das Fahrzeug auf die Grundeinstellungen zurück, entfernt die Ladung.

[0] Nur fahren – deaktiviert Skripte, setzt das Fahrzeug auf die Grundeinstellungen zurück, entfernt die Ladung, trennt die vordere Kupplung.

[2] Frostschutzschicht bauen – aktiviert Skripte, setzt Arbeitsschicht und Kies auf [2], aktiviert vordere Kupplung.

[3] Schottertragschicht bauen – aktiviert Skripte, setzt Arbeitsschicht und Kies auf [3], aktiviert vordere Kupplung.

(W0) Breite auf 3,0 m einstellen – stellt die Streubreite auf 3,0 m ein (Minimaleinstellung).

(W1) Breite auf 3,5 m einstellen – stellt die Streubreite auf 3,5 m ein.

(W2) Breite auf 4,3 m einstellen – stellt die Streubreite auf 4,3 m ein.

[H1] Höhe auf Ebene 1 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -56 cm.

[H2] Höhe auf Ebene 2 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -35 cm.

[H3] Höhe auf Ebene 3 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -20 cm.

[H5] Höhe auf Ebene 5 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf die Oberfläche.

Automatische Abläufe bei aktiven Skripten

- a) Beim Befahren einer bebaubaren Spur ändert das Fahrzeug seine Betriebshöhe entsprechend der "Auswahl der Ebenennummer", ähnlich wie bei den Aktionen |H1| bis |H5|.
- b) Wenn auf einer bebaubaren Spur eine Frontverbindung hergestellt wird, füllt sich der Streuer automatisch mit Fracht.
- c) Wenn eine bebaubare Spur mit einer hergestellten Frontverbindung befahren wird, füllt sich der Streuer automatisch mit Fracht.
- d) Beim Verlassen einer bebaubaren Spur wird die Höhe des Fahrzeugs auf die Oberflächenschicht eingestellt.

"Asphaltfertiger (SM2)"

Dateiname: RC_AsphaltPaver_SM2.3dm

Der Asphaltfertiger ist ein durch interne Skripte gesteuertes Fahrzeug, das nur in diesem Plug-in enthalten ist. Er dient zum Bau der Schichten 4 und 5 in Verbindung mit dem ["DAF-XF 480SC Kipper gb \(DU1\)"](#).



Wenn die Skripte aktiviert sind (Achse **Arbeitsbereitschaft** auf Maximum), baut das Fahrzeug die in der ausgewählten **Aktion** angegebene Schicht. Die Änderung der Spur erfolgt vor dem Fahrzeug und das Fahrzeug fährt auf der neu gebauten Schicht. Das Fahrzeug kann die Fahrspur auch ohne den vorne angebrachten Kippwagen ändern (abhängig von der Menge des mitgeführten Asphalts), aber damit der Vorgang sinnvoller ist, wird die Kombination mit dem Kipplaster empfohlen.

Die aktuell eingestellte Schicht wird auf den oberen Konsolen der Maschine angezeigt, die Einstellungen für die seitlichen Verlängerungen der Bohle werden auf den entsprechenden Konsolen angezeigt.

Achsen:

Höhe (#4) – bewegt das Fahrzeug vertikal unterhalb der Straßenoberfläche, um es an die ausgewählte Konstruktionsschicht anzupassen: MIN: -20 cm, MAX: 0 cm.

Fertigerbohle – Höhe (#14) – bewegt die Bohle vertikal und schafft so den gewünschten Raum unterhalb der zu bauenden Schicht: MIN: 0 cm, MAX: 25 cm.

Fertigerbohle – linke Seite (#17) – verlängert die linke Seite der Bohle: MIN: 135 cm, MAX: 277 cm.

Sensor – links (#18) – verlängert und verschiebt den Hözensensor auf der linken Seite der Bohle: MIN: eingeklappt, MAX: ausgefahren und nach hinten gerichtet.

Fertigerbohle – rechte Seite (#24) – verlängert die rechte Seite der Bohle: MIN: 135 cm, MAX: 277 cm.

Sensor – rechts (#25) – verlängert und bewegt den Hözensensor auf der rechten Seite der Bohle: MIN: eingeklappt, MAX: ausgefahren und nach hinten gerichtet.

Asphaltbehälterbreite (#37) – steuert die klappbaren Seiten des vorderen Behälters: MIN: weit geöffnet, MAX: zusammengeklappt.

Asphaltbeschicker (#47) – steuert die Sichtbarkeit des Asphalts unter der Bohle sowie dessen Förderkette und Geräusch: MIN: versteckt/aus, MAX: sichtbar/maximale Geschwindigkeit.

Asphaltreserven (#48) – legt die Asphaltmenge im vorderen Behälter fest: MIN: leer, MAX: voll.

Fahrer (#51) – steuert die Sichtbarkeit und Position des Fahrers: 0–19 %: versteckt, 20–41 %: Blick nach vorne links, 42–63 %: Blick nach vorne rechts, 64–86 %: Blick nach hinten links, 87–100 %: Blick nach hinten rechts.

Auswahl der Ebenennummer (#55) – legt fest, welche Ebene aufgebaut wird, wenn das Skript aktiv ist: 0–49 %: Ebene [4], 50–100 %: Ebene [5].

Arbeitsbereitschaft (#56) – steuert, ob das Skript überhaupt ausgeführt wird. Ist dies der Fall, blinkt eine Leuchte in der Nähe des Fahrersitzes: MIN: Skript und Leuchte aus, MAX: Skript und Leuchte an.

Arbeitsgeräusch (#58) – aktiviert ein Motorgeräusch. Kann verwendet werden, um einen Ton abzuspielen, wenn das Fahrzeug mit sehr geringer Geschwindigkeit fährt und sein tatsächlicher Motor nicht mehr zu hören ist.

Aktionen:

Keine – schaltet Skripte aus, klappt alle ausfahrbaren Elemente für den Transport ein, hebt die Bohle an, entfernt die Ladung, blockiert die vordere Kupplung.

[-] Transport – wie oben, behält jedoch die Ladung bei, falls vorhanden.

[0] Nur fahren – deaktiviert Skripte, stoppt den Bau, klappt den Asphaltcontainer auf, trennt die vordere Kupplung.

[4] Basisschicht erstellen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsschicht auf [4], klappt den Asphaltcontainer auf, aktiviert die vordere Kupplung.

[5] Deckschicht erstellen – aktiviert Skripte, stellt die Arbeitsschicht auf [5] ein, klappt den Asphaltbehälter auf, aktiviert die vordere Kupplung.

(W0) Breite auf 2,7 m einstellen – stellt die Streubreite auf symmetrische 2,7 m ein (Minimaleinstellung).

(W1) Breite auf 3,5 m einstellen – stellt die Streubreite auf symmetrische 3,5 m ein.

W2) Breite auf 4,3 m einstellen – stellt die Streubreite auf symmetrische 4,3 m ein.

[H3] Höhe auf Ebene 3 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -20 cm.

[H4] Höhe auf Ebene 4 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -8 cm.

[H5] Höhe auf Ebene 5 einstellen – bewegt das Fahrzeug auf die Oberfläche.

Automatische Abläufe bei aktiven Skripten

- Beim Einfahren in eine bebaubare Spur ändert das Fahrzeug seine Betriebshöhe entsprechend der "Auswahl der Ebenennummer", ähnlich wie bei den Aktionen [H3] -[H5].
- Nachdem die vordere Verbindung auf einer bebaubaren Spur hergestellt wurde, wird der vordere Container automatisch mit Fracht befüllt.
- Wenn eine bebaubare Spur mit einer hergestellten vorderen Verbindung befahren wird, wird der vordere Container automatisch mit Fracht befüllt.
- Beim Verlassen einer bebaubaren Spur wird die Höhe des Fahrzeugs auf die Oberflächenschicht eingestellt.

- e) Bei der Arbeit auf einer bebaubaren Spur ohne hergestellte vordere Verbindung nimmt die Asphaltmenge stetig ab und der vordere Behälter klappt langsam zusammen. Wenn die Ladungsmenge 0 erreicht, klappt der vordere Behälter auf und die Maschine stoppt.

"Straßenwalze (AG3)"

Dateiname: RC_AspaltRoller-AG3.3dm

Die Straßenwalze ist ein durch interne Skripte gesteuertes Fahrzeug, das nur in diesem Plug-in verfügbar ist. Sie ist in erster Linie dazu bestimmt, Schicht 5 zu verdichten und ihr das endgültige, glatte Aussehen von Schicht 6 zu verleihen. Auf Grund der begrenzten Anzahl an Schichten verändert die Walze die komplette Spurbreite, obwohl sie nur etwa halb so breit ist. Dies können Sie optisch kaschieren, in dem Sie zwei Walzen parallel fahren lassen, wobei der "Seitenversatz" bei einer Walze auf Minimum und bei der anderen auf Maximum eingestellt sein muss.



Die Maschine kann auch für die Arbeiten an den Schichten 1 bis 4 eingestellt werden, aufgrund der begrenzten Anzahl von Schichten verändert sie diese jedoch optisch nicht.

Achsen:

Höhe (#4) – bewegt das Fahrzeug vertikal unterhalb der Straßenoberfläche, um es an die ausgewählte Konstruktionsschicht anzupassen: MIN: -56 cm, MAX: 0 cm.

Seitlicher Versatz (#5) – bewegt das Fahrzeug von der Straßenmitte nach links oder rechts: MIN: 112,5 cm nach links, 50 %: Straßenmitte, MAX: 112,5 cm nach rechts.

Arbeitsbereitschaft (#33) – steuert, ob das Skript überhaupt ausgeführt wird. Wenn ja, blinkt ein Licht auf dem Dach: MIN: Skript und Licht aus, MAX: Skript und Licht an

Fahrer (#35) – steuert die Sichtbarkeit des Fahrers: MIN: versteckt, MAX: sichtbar

Auswahl der Ebenennummer (#50) – legt fest, auf welcher Ebene sich die Walze bewegt: 0-19 % Ebene [1], 20-29 % Ebene [2], 30-39 % Ebene [3], 40-49 % Ebene [4], 50-59 % Ebene [5], 60-69 % Ebene [6] Konstruktion, 70-100 % Ebene [6].



Beachten Sie, dass nur der Bereich 60-69 % das Aussehen der Straße beeinflusst.

Aktionen:

Keine – deaktiviert Skripte, setzt alles auf die Standardeinstellungen zurück, mit Ausnahme des Fahrers.

[0] Nur fahren – deaktiviert Skripte, stoppt den Bau, setzt die zugehörigen Achsen zurück.

[1] Bodenschicht verdichten – aktiviert Skripte, legt die Arbeitsebene auf [1] fest.

[2] Frostschutzschicht verdichten – aktiviert Skripte, legt die Arbeitsebene auf [2] fest.

[3] Schottertragschicht verdichten – aktiviert Skripte, legt die Arbeitsebene auf [3] fest.

[4] Basisschicht verdichten – aktiviert Skripte, legt die Arbeitsebene auf [4] fest.

- [6] **Deckschicht verdichten** – aktiviert Skripte, legt die Arbeitsebene auf [6] fest.
- [H1] **Höhe auf Ebene 1 einstellen** – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -56 cm.
- [H2] **Höhe auf Ebene 2 einstellen** – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -35 cm.
- [H3] **Höhe auf Ebene 3 einstellen** – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -20 cm.
- [H4] **Höhe auf Ebene 4 einstellen** – bewegt das Fahrzeug auf eine Höhe von -8 cm.
- [H5] **Höhe auf Ebene 5/6 einstellen** – bewegt das Fahrzeug auf die Straßenoberfläche.

Automatische Abläufe bei aktiven Skripten

- a) Beim Einfahren in einer bebaubaren Spur bewegt sich das Fahrzeug auf eine Höhe, die für die ausgewählte Ebene geeignet ist. Wassersprinkler werden an beiden Rollachsen aktiviert.
- b) Beim Verlassen einer bebaubaren Spur wird die Höhe des Fahrzeugs auf die Oberflächenschicht eingestellt und die Sprinkler werden deaktiviert.

"Streifenmaschine (SM2)"

Dateiname: RC_StrpPntr_SM2.3dm

Die Streifenmaschine ist ein durch interne Skripte gesteuertes Fahrzeug, das nur in diesem Plug-in verfügbar ist. Sie dient zum Erstellen der Ebenen 7 bis 10.

Für die Vielzahl an möglichen Straßenfahrbahnen und deren Streifen stehen nur noch die 4 o.g. Ebenen zur Verfügung. Da Streifenmaschinen (sowohl in der Realität und deswegen auch in EEP) immer ihren "Farbtopf" auf der rechten Seite haben, muss als Erstes die Streifenmaschine von der gegenüberliegenden Seite der Baustelle entgegen der Verlegerichtung die Streifen der Ebene 7 (gestrichelt) oder 8 (durchgezogen) erzeugen. Hierzu müssen Sie die Streifenmaschine mit der Achse **Seitlicher Versatz** nach rechts verschieben. Bei einer Steuerung über die entsprechende **Aktion** (empfohlen) erfolgt die Verschiebung automatisch.



Da Straßen mit Bürgersteigen auf deren Seite in der Regel (in Deutschland) keine Linie enthalten, wären Sie damit für Stadtstraßen bereits fertig. Das Gleiche gilt für eine Mittelfahrbahn einer mehrspurigen Straße mit Ebene 7 oder die linke Spur einer Autobahn mit Ebene 8.

Landstraßen und Autobahnen haben (in Deutschland) in der Regel auf der rechten Seite in Fahrtrichtung eine durchgezogene Linie. Um auch die zu erzeugen, müssen Sie – wenn entweder Ebene 7 oder Ebene 8 vorhanden ist - muss die Maschine zunächst um 180° gedreht werden, sodass sie in Verlegerichtung auf der unbemalten Seite fährt. Danach müssen Sie die richtige Schichtebene für die durchgezogene Linie auswählen, d.h. 9, wenn auf der anderen Seite bereits eine gestrichelte Linie ist, bzw. 10, wenn auf der anderen Seite eine durchgezogene Linie ist. Auch hierzu müssen Sie die Streifenmaschine mit der Achse **Seitlicher Versatz** nach rechts verschieben. Bei einer Steuerung über die entsprechende **Aktion** (empfohlen) erfolgt die Verschiebung automatisch.

Achsen:

Seitlicher Versatz (#1) – bewegt das Fahrzeug von der Straßenmitte nach rechts, um an der richtigen Stelle zu markieren; MIN: Straßenmitte, MAX: 80 cm nach rechts.

Linienanzeige (#10) – zieht eine visuelle Hilfe herunter, damit der Fahrer der Linie leichter folgen kann: MIN: aufrecht, MAX: nahe am Boden.

Fahrer (#12) – steuert die Sichtbarkeit des Fahrers: MIN: versteckt, MAX: sichtbar.

Auswahl der Ebenennummer (#19) – legt fest, welche Ebene aufgebaut wird, wenn das Skript aktiv ist: 0–79 % Ebene [7], 80–89 %: Ebene [8], 90–99 % Ebene [9], MAX: Ebene [10].

Arbeitsbereitschaft (#20) – steuert, ob das Skript überhaupt ausgeführt wird. Wenn ja, blinkt ein Licht auf dem Dach: MIN: Skript und Licht aus, MAX: Skript und Licht an.

Arbeitsscheinwerfer (#21) – schaltet Scheinwerfer ein, die den Boden um das Fahrzeug herum beleuchten: MIN: aus, MAX: ein.

Warnpfeile (#22) – schaltet je nach Einstellung der Achse blinkende Warnpfeile ein: MIN: linker Pfeil, DAZWISCHEN: aus, MAX: rechter Pfeil.

Arbeitsgeräusch (#25) – aktiviert ein Motorgeräusch. Kann verwendet werden, um einen Ton abzuspielen, wenn das Fahrzeug mit sehr geringer Geschwindigkeit fährt und sein tatsächlicher Motor nicht mehr zu hören ist.

Aktionen:

Keine – deaktiviert Skripte, setzt alles auf die Standardeinstellungen zurück, mit Ausnahme des Fahrers.

[0] Nur fahren – deaktiviert Skripte, stoppt den Bau, setzt die zugehörigen Achsen zurück.

[7] Gestrichelte Linie malen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsebene auf [7] und schiebt das Fahrzeug nach rechts.

[8] Durchgehende Linie malen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsebene auf [7] und schiebt das Fahrzeug nach rechts.

[9] Durchgehende zur gestrichelten Linie hinzufügen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsebene auf [9] und schiebt das Fahrzeug 75 % nach rechts.

[10] Durchgehende zur durchgehenden Linie hinzufügen Linie malen – aktiviert Skripte, setzt die Arbeitsebene auf [7] und schiebt das Fahrzeug 75 % nach rechts.

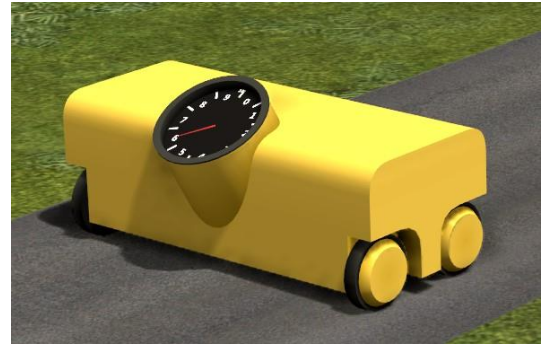
Automatische Abläufe bei aktiven Skripten

- a) Beim Wechsel in eine bebaubare Spur wird die Linienanzeige abgesenkt und der Container auf der rechten Seite mit Farbe gefüllt.
- b) Beim Verlassen einer bebaubaren Spur wird die Linienanzeige hochgestellt und die Farbe ausgeblendet.

"Fahrwegschichten-Bestimmer"

Dateiname: TrKMchn_FSAmachine.3dm

Einfaches Hilfsfahrzeug zum Ändern einer Spur in einen gewünschten Zustand, das nur in diesem Plug-in verfügbar ist.



Achse:

Auswahl der Ebenennummer (#50) – um die gewünschte Ebene einzustellen: 0–9 % keine Änderung, 10–19 % Ebene [1], 20–29 % Ebene [2], 30–39 % Ebene [3], 40–49 % Ebene [4], 50–59 % Ebene [5], 60–69 % Ebene [6], 70–79 % Ebene [7], 80–89 % Ebene [8], 90–99 % Ebene [9], MAX: Ebene [10].

Die eingestellte Ebene wird auf dem "Tachometer" angezeigt.

Verkehrszeichen

Die Dateien zu den folgenden Verkehrszeichen sind unter **Resourcen\Immobilien\Verkehr\Verkehrszeichen** gespeichert. Zum Einsetzen im 2D-Fenster oder 3D-Fenster in der Kategorie **Immobilien\Verkehr\Verkehrszeichen und Ampeln**.



Beachten Sie, dass diese Verkehrszeichen auf Höhe 0,0 m eingesetzt werden.

"Sicherheitsbake (SM2)"

Dateiname: RC_WrnngBrd_SM2.3dm

Einfache Sicherheitsbake zur Absicherung von Baustellen



"Leitkegel (SM2)"

Dateiname: RC_TrffcCn_SM2.3dm

Einfacher Leitkegel (orange)



"Leitkegel - rot (SM2)"

Dateiname: RC_TrffcCnR_SM2.3dm

Einfacher Leitkegel (rot)



"Baustellenschild (SM2)"

Dateiname: RC_Sgn_Cnst_SM2.3dm

Einfaches Baustellenschild (kein Signal)

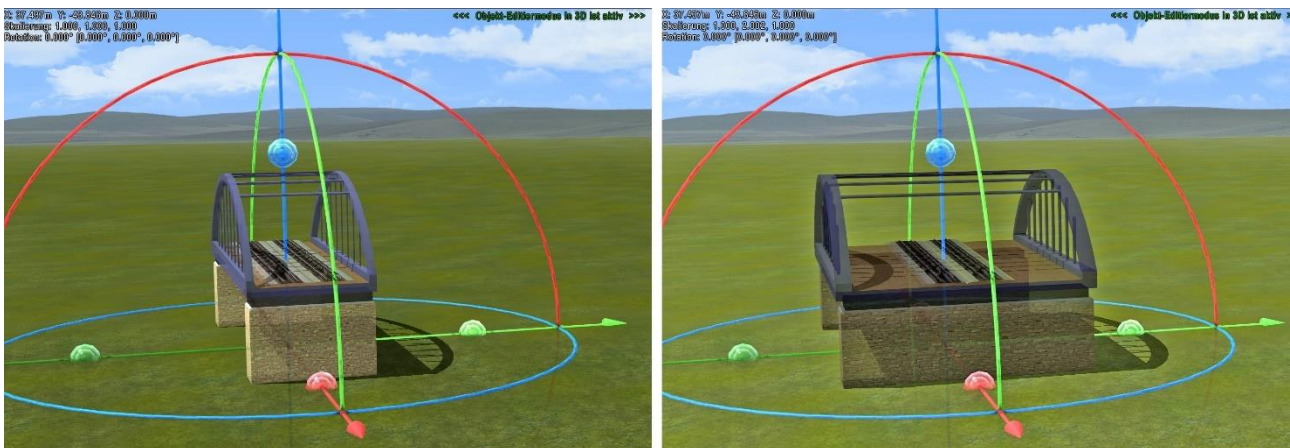


Neue Funktionen im Plug-in 1 zu EEP 18.1

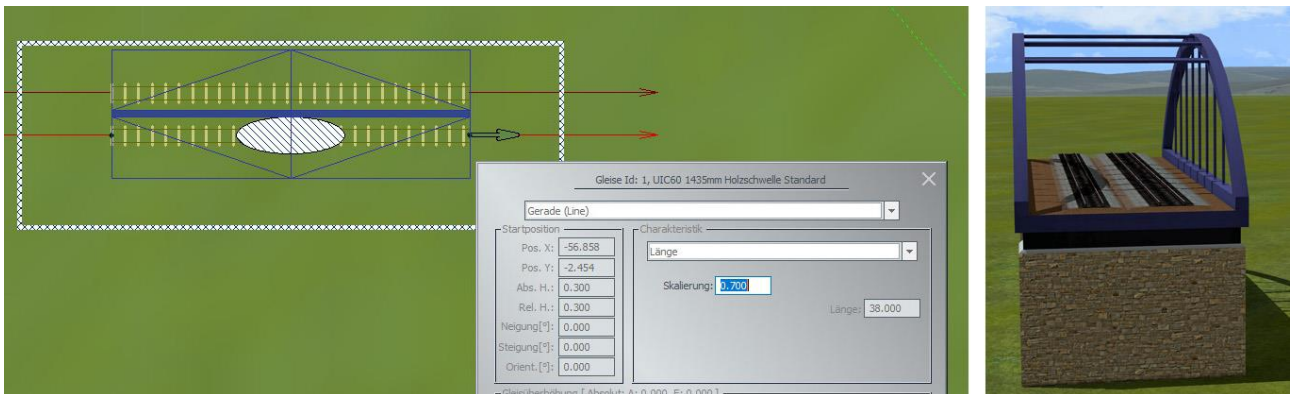
Skalierung von Gleisobjekten

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 wird eine neue Möglichkeit der Skalierung von Gleisobjekten eingeführt. Damit ist es möglich, sowohl die Immobilie eines Gleisobjektes als auch zugehörige Gleise **unabhängig voneinander** zu skalieren.

Das Skalieren der Immobilie geschieht bei geöffnetem Steuerdialog im 3D Fenster durch ziehen der Skalierungspunkte des erscheinenden Gizmos. Dies ist in allen 3 Ebenen möglich. Dadurch können Sie z.B. eine Brücke für 2 Gleise unabhängig von den Gleisen auf eine Breite für 4 Gleise erweitern oder auf eine Breite für 1 Gleis verschmälern.



Unabhängig davon können Sie im 2D Modus die Gleise einzeln parallel kopieren oder – wie bisher – die Breite eines Gleises z.B. von Normalspur auf Schmalspur skalieren.



Die Trennung eines Gleisobjektes zur Bearbeitung der Immobilie und/oder der Gleise ist damit nicht mehr erforderlich.

Automatische Fahrstraßenschaltung mit Mehrfachzielen

Während die mit EEP 18.0 eingeführte automatische Fahrstraßenschaltung nur 1 Fahrstraßenziel pro Route erlaubte, können Sie mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 eine automatische Gleiswahl über alle verfügbaren Ziele realisieren. Hierzu führen Sie in den Signaleigenschaften des Fahrstraßenstartsignals einen Doppelklick auf die Option **Fahrstrasse automatisch freigeben**, sodass dort ein Kreuz erscheint.



Fahrstrasse Start Id: 16

Fahrstrasse Ziel: **Nr. 3 Ziel 0016-3** Fahrstrasse Zustand: **Aktivieren**

Nr.:	Signal/Weiche	Effekt
1	Signal #0018	Fahrt
2	Weiche #0001	Alternativer Abzweig
3	Eisenbahngleis #1	Status: OK
4	Eisenbahngleis #17	Status: OK
5	Eisenbahngleis #18	Status: OK
6	Eisenbahngleis #6	Status: OK
7	Eisenbahngleis #29	Status: OK

Effekt: **Fahrstrasse automatisch freigeben**

☒ Fahrstrasse automatisch freigeben

OK

Kontaktpunkt für Fahrstrasse: 0016

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

☒ Richtung eins Aktivierung verzögert: 0

☐ Richtung zwei Aktivierungsdistanz: 0

☐ Zugschluss Jeder: 1

☒ Automatik-/Manuellbetrieb Ist-Zustand: 0

Route: Für **Alle** Zug: **Alle** Filtername:

Wenn Signal/Weiche # **ist** **Zeit von:** 00:00:00 **Zeit bis:** 00:00:00

Lua Funktion:

Effekt: **Fahrstrasse #02**

Tipp-Text Lösche Kontakt OK Abbrechen

EEP durchsucht die Strecken zu allen Zielen, ob diese frei sind. Die Suche beginnt dabei mit dem Ziel, dass Sie im Fahrstraßenkontaktpunkt unter **Effekt** eingestellt haben. Sobald eine Strecke als frei erkannt wird, wird diese Fahrstraße geschaltet.

Bei einem Fahrstraßenstartsignal kann man nur eine Art der automatischen Freigabe einstellen, entweder mit einem Haken für 1 Strecke pro Route oder mit einem Kreuz für mehrere Strecken pro Route.

Wenn nun in einem Bahnhof ein Fernzug immer nur nach Gleis 1, ein Regionalzug immer nach Gleis 2 einfahren soll und Güterzüge den Weg nehmen sollen, der gerade frei ist, dann benötigen Sie für Fernzug und Regionalzug ein Fahrstraßenstartsignal mit einem ☒ und 2 Kontaktpunkten sowie für Güterzüge ein weiteres Fahrstraßenstartsignal mit einem ☒ und 1 Kontaktpunkt.

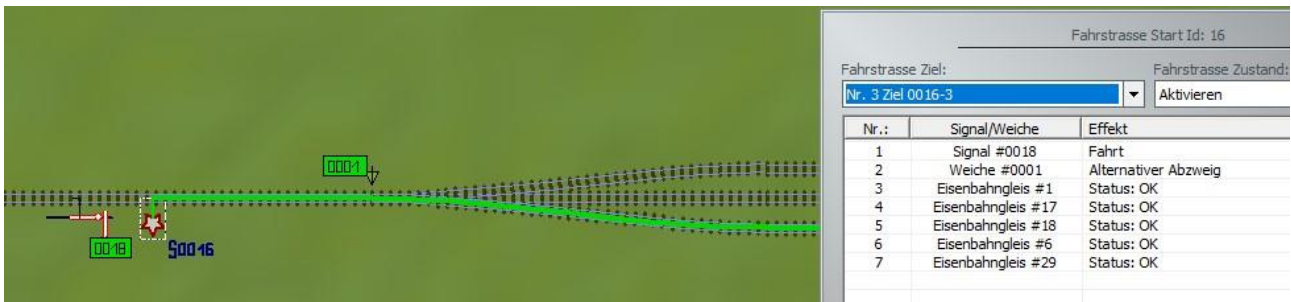




Mal links, mal rechts, je nach dem was frei ist.

Anzeige des ausgewählten Fahrwegs

Klickt man im Steuerstreckendialog mit der linken Maustaste auf ein Fahrstraßenstartsignal, so werden alle Fahrwege bis zu ihren Zielen farblich angezeigt. Ruft man danach mit einem Klick der rechten Maustaste auf das Startsignal deren Objekteigenschaften auf und wählt unter Fahrstraße Ziel einen der Fahrwege auf, so wird ab dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 nur noch dieser Fahrweg farblich hervorgehoben.



Nr.:	Signal/Weiche	Effekt
1	Signal #0018	Fahrt
2	Weiche #0001	Alternativer Abzweig
3	Eisenbahngleis #1	Status: OK
4	Eisenbahngleis #17	Status: OK
5	Eisenbahngleis #18	Status: OK
6	Eisenbahngleis #6	Status: OK
7	Eisenbahngleis #29	Status: OK

Einfacheres Löschen von Fahrstraßen

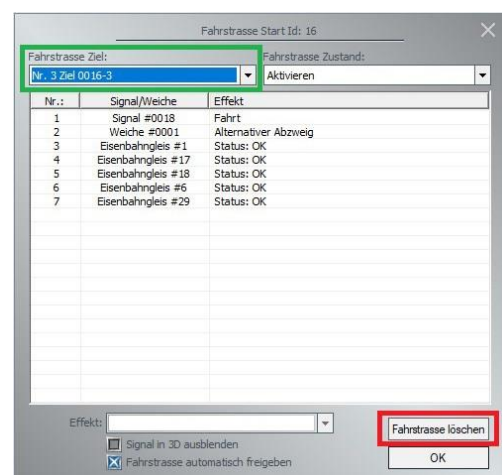
Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 wird das Löschen einer Fahrstraße vereinfacht.

Wählen Sie hierzu in den Eigenschaften des Fahrstraßenstartsignal unter **Fahrstraße Ziel** die Strecke aus, die Sie löschen möchten (grüner Rahmen).

Klicken Sie anschließend auf die neue Schaltfläche **Fahrstrasse löschen**.



Wichtig zu wissen: Wenn mehrere Fahrstraßen vom Startsignal ausgehen und Sie ein Ziel in der Mitte der Nummerierung auswählen, Wird die Nummerierung der nächsten Ziele entsprechend verringert.



Nr.:	Signal/Weiche	Effekt
1	Signal #0018	Fahrt
2	Weiche #0001	Alternativer Abzweig
3	Eisenbahngleis #1	Status: OK
4	Eisenbahngleis #17	Status: OK
5	Eisenbahngleis #18	Status: OK
6	Eisenbahngleis #6	Status: OK
7	Eisenbahngleis #29	Status: OK

Effekt:

☐ Signal in 3D ausblenden

☒ Fahrstrasse automatisch freigeben

Fahrstrasse löschen

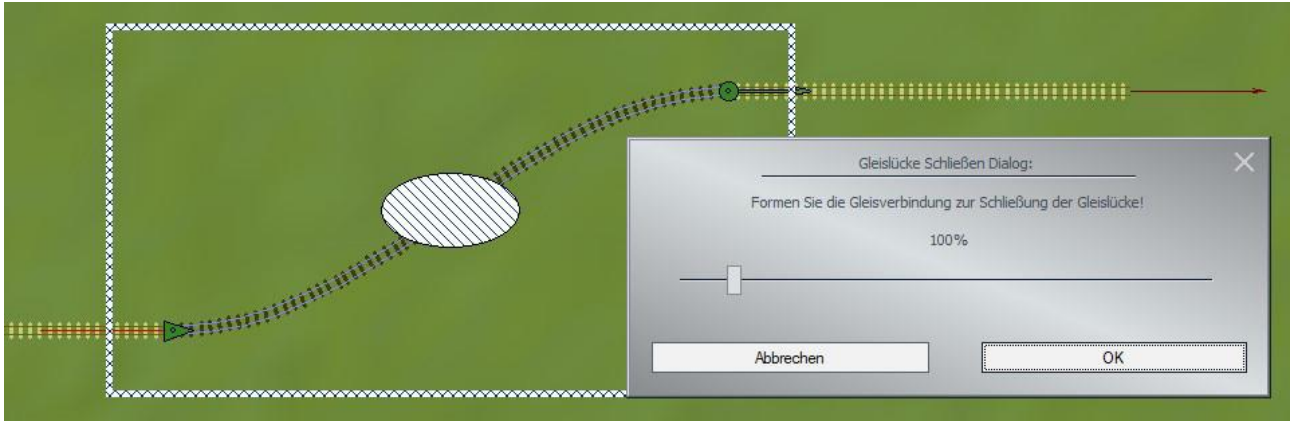
OK

Wenn Sie mehrere Ziele löschen möchten, müssen Sie den Vorgang entsprechend oft wiederholen. Die Fahrstraßenzielsignale und das -Startsignal müssen Sie einzeln händisch über die **Entf**-Taste löschen.

Vereinfachte Handhabung beim "Gleislücke schließen"

Ebenso wird mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 das Schließen einer Gleislücke vereinfacht.

Nachdem Sie die entweder den Menüpunkt Gleislücke schließen ausgewählt oder die Tastenkombination **Strg + G** gedrückt und dann die beiden offenen Gleisenden markiert haben, Wird die Gleislücke geschlossen und es poppt ein Fenster mit einem Slider auf. Nun können Sie mit der gedrückten linken Maustaste den Slider bewegen. Dabei können Sie in Echtzeitdarstellung beobachten, wie sich der Gleisverlauf verändert. Die Anpassung des Gleisverlaufs über den Slider ist sowohl in 2D als auch in 3D möglich.

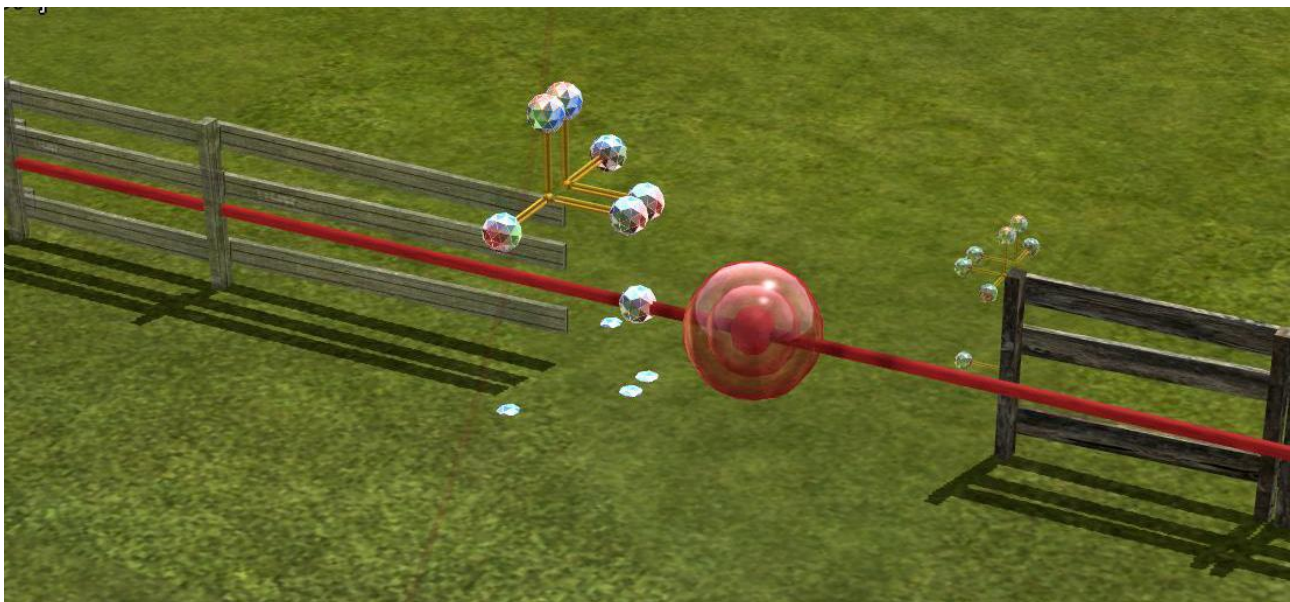


Wenn der Gleisverlauf Ihrem Wunsch entspricht klicken Sie auf **OK**. Möchten Sie allerdings den Slider auf den Default-Wert 100% zurückstellen, so führen Sie bitte einen Klick mit der rechten Maustaste auf den Slider aus.

Auch beim Slider wird der eingestellte %-Wert solange bestehen, bis Sie ihn entweder verändern oder EEP beenden.

Verkleinerung der Andockpunkte bei nicht ausgewählten Immobilien

Bei nicht ausgewählten Immobilien wurden die Andockpunkte verkleinert und stärker transparent dargestellt.



Benutzerdefinierter Splash-Screen beim Laden von Anlagen

Mit dem Plugin 1 zu EEP 18.1 wird die Möglichkeit eröffnet, einen Ladebildschirm für eigene Anlagen zu erstellen. Hierzu werden Ihnen als Beispiele Ladebildschirme der Anlagen "Demo", "Welcome to EEP", "Marsberg 2024", "Innofreight-Demo" und "Tunnel-Demo" zur Verfügung gestellt.

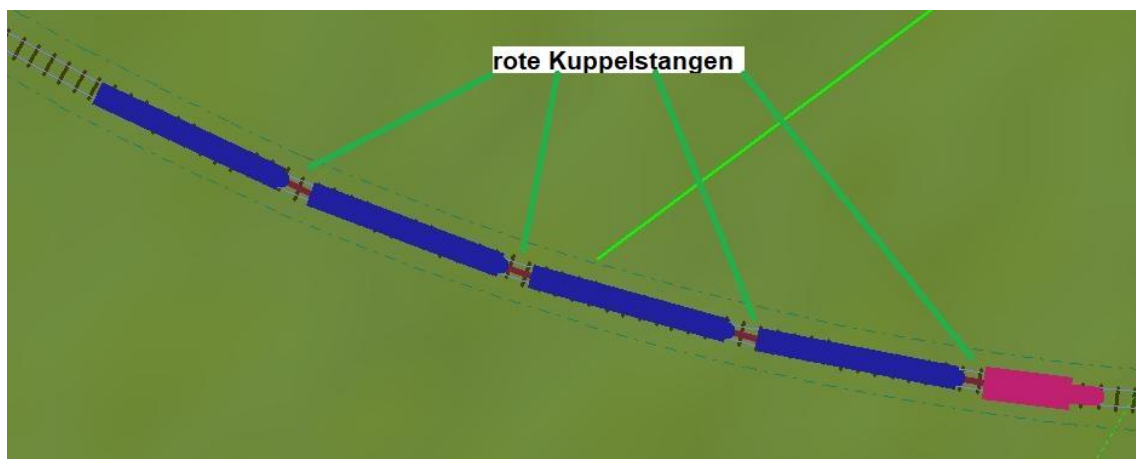


Um eigene Ladebildschirme zu erstellen, speichern Sie ein beliebiges Bild im **jpg-Format 1920 x 1080** im gleichen Ordner, in dem sich die zugehörige anl3-Datei befindet, unter dem gleichen Namen wie die anl3 Datei. Ob es sich bei dem Bild um einen Screenshot der Anlage oder ein mit einer Kamera geschossenes Foto handelt, ist egal.

Damit wird dieser Ladebildschirm während des Ladens der Anlage angezeigt.

Leichtere Identifikation des aktiven Zuges

Mit dem Plug-in 1 wird der aktive Zug in EEP im 2D- und im Radar-Fenster zur leichteren Identifikation des Zuges mit roten Kuppelstangen zwischen den Wagen dargestellt.



Nebelreduzierung

Mit dem Plug-in1 zu EEP 18.1 wurde der Wetterfunktionen das Kontrollkästchen "Nebel reduzieren" hinzugefügt. Bei Aktivierung bilden sich Nebelschwaden anstatt komplett dichtem Nebel.

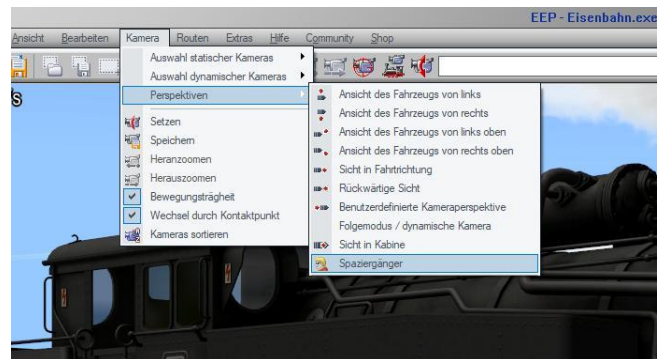


EEP benötigt allerdings eine gewisse Zeit bis sich dieser Effekt aufbaut und er ist stark vom Kamerawinkel abhängig.

Verbesserter Spaziergängermodus

Im Kameramodus als „Spaziergänger“ ist mit dem Plug-in 1 das Einsteigen in das Führerhaus einer Lokomotive oder eines Fahrzeuges alleine durch Annäherung möglich.

Hierzu schalten Sie im Menü **Kamera** unter **Perspektiven** auf **Spaziergänger** und bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten auf das gewünschte Modell zu.



Sobald sich der Spaziergänger neben dem Modell befindet wechselt automatisch die Kamera in die Führerhausansicht um. Ein "Verlassen" des Führerhauses ist wie bisher über Betätigung der Folgetasten 1 – 6 möglich.

Weiterhin wurde dem Spaziergängermodus ein neuer Sound „walk.wav“ hinzugefügt und die Lautstärkeverringung ist jetzt abhängig von der Entfernung.

Auch ein Seitwärtslaufen des Spaziergängers ist mit dem Plug-in 1 mittels **rechter** STRG-Taste + Pfeiltasten möglich.

Verbesserte Kameraführung

In der Verfolgungsansicht (Folgetasten 1 – 6) ist es mit dem Plug-in 1 möglich, durch Heranzoomen mit dem Mausrad an das Modell direkt ins Führerhaus zu wechseln. Ein Wechsel der Kameraposition ist dazu nicht erforderlich.

Ebenso ist es umgekehrt möglich, durch Herauszoomen aus dem Führerhaus wieder in den Verfolgermodus zu gelangen.

Distanz von Tipp-Texten einstellbar

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 können Sie im Bereich Betriebsparameter der Anlageneinstellungen die Anzeigedistanz von Tipp-Texten nach eigenen Vorstellungen einstellen.



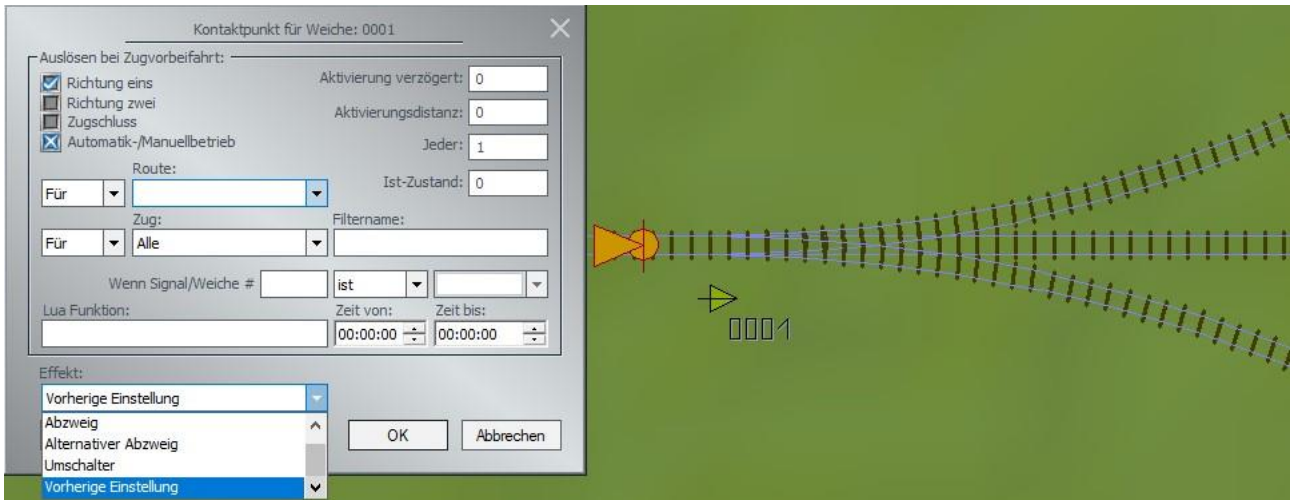
Spalte mit Lua-Funktionen in Gruppenkontakten

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 wurde dem Fenster für Gruppenkontakt-punkten eine Spalte hinzugefügt, die den Namen der in den einzelnen Kontaktpunkten aufgerufenen Lua-Funktionen enthält.

Kontaktpunkt für die Gruppe					
Nr.:	Kontakt für	Effekt	Lua Funktion	Zug	Route
1	Signal #0004	Fahrt mit 40km/h		Alle	Alle
2	Sound		FSanmelden_16	Alle	Für Triebwag
3	Kamera			Alle	Für Personen
4	Sound		FSanmelden_13	Alle	Für Personen
5	Sound		LokAbtrennung_15	Alle	Für Personen
6	Sound		OeffneAlleZugtuierenLinks	Alle	Für Personen

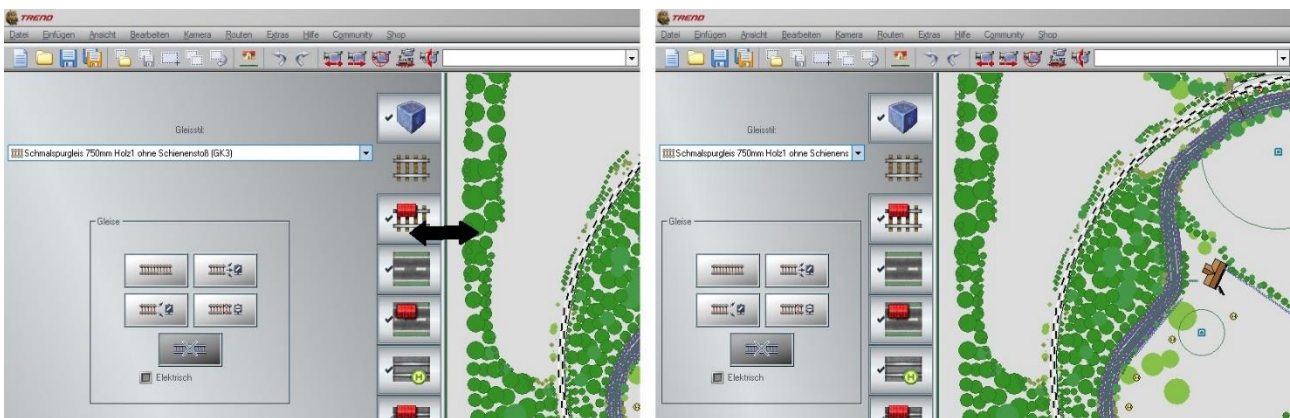
Neue Einstellmöglichkeiten in Kontaktpunkten für 3-Weg-Weichen

Während es neben **Fahrt**, **Abzweig** und **Alternativer Abzweig** bei 3-Weg-Weichen noch die Möglichkeit **Umschalter** gab, die in der vorgenannten Reihenfolge schaltete, gibt es mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 die zusätzliche Schaltmöglichkeit **Vorherige Einstellung**. Diese schaltet umgekehrt von **Fahrt** auf **Alternativer Abzweig**, von **Alternativer Abzweig** auf **Abzweig** und von **Abzweig** auf **Fahrt**.



Repositionieren und Ein-/Ausblenden der 2D-Editorleiste

Wenn Sie die 2D-Editorleiste vergrößert haben, um z.B. einen langen Gleisstil-Namen vollständig lesen zu können, können Sie ab dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 mit einem **Doppelklick der linken Maustaste** auf den Rand der Editorleiste diese wieder auf ihre Standardbreite zurücksetzen.



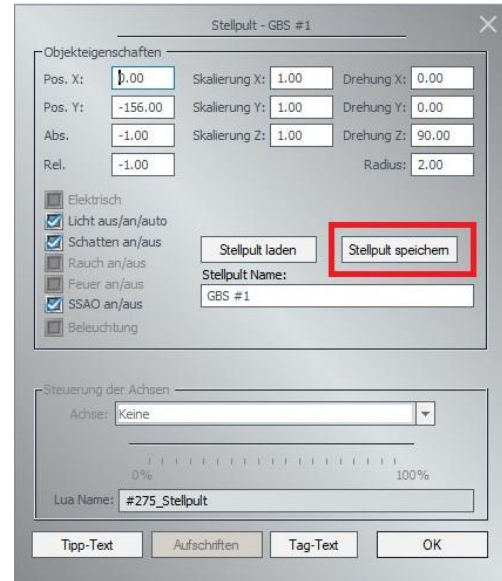
Weiterhin wurde im Plugin 1 das seitliche Ausblenden der 2D-Editorleiste per **Klick mit der rechten Maustaste** beschleunigt.



GBS speichern und mit Tipp-Texten versehen

Die Daten für ein GBS sind fest in der Anlagendatei integriert. Die Dateien im GBS-Ordner dienen nur als Sicherungskopie. Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 wurde den Objekteigenschaften der Immobilie **Stellpult** eine neue Schaltfläche **Stellpult speichern** hinzugefügt. Diese dient dazu eine solche Sicherungskopie anzulegen, ohne in den Gleisbildeditor wechseln zu müssen. Die Schaltfläche wird auch nur dann angezeigt, wenn die Immobilie Daten für ein Stellpult enthält.

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, öffnet sich der Windows Explorer und Sie können die internen Daten in eine gbs-Datei in einem beliebigen Verzeichnis speichern, wobei das GBS-Verzeichnis Ihrer EEP-Version hierbei voreingestellt ist. Diese Datei können Sie mit einem beliebigen Editor bearbeiten. Hierbei kann Ihre EEP-Anlage geöffnet bleiben.



Weiterhin gibt es mit dem Plug-in 1 die Möglichkeit, einer **GBS-Kachel mit einem Symbol** einen Tipp-Text zuzuweisen. Hierzu sollten Sie sich zunächst Spalte und Zeile der Kachel im GBS merken und dann die Datei entweder direkt in einem Editor oder wie oben beschrieben öffnen.

Scrollen Sie in der Datei nach unten bis zu dem Datenblock, der mit [Spaltennummer, Zeilennummer] beginnt, also z.B. [14,6]. Fügen Sie nun am Ende dieses Datenblocks folgende Zeile ein: `TipText = "Dies ist ein Tipp-Text"`, wobei der Text innerhalb der Anführungszeichen natürlich frei wählbar ist.

Nach der Bearbeitung speichern Sie die Datei im Editor und rufen in EEP abermals die Objekteigenschaften des Stellpults auf. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Stellpult laden** und danach auf die Schaltfläche **OK**. Speichern Sie nun die Anlage (am besten unter einem neuen Namen) ab. Sobald Sie in den Fahrbetrieb wechseln, poppt nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf ein **Symbol** einer Kachel der zugehörige Tipp-Text auf, wenn der Kachel einer zugeordnet wurde.

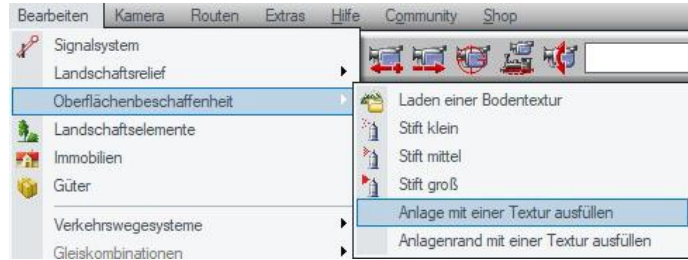


GBS-Größe und -Position merken

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 merkt sich EEP eventuelle Änderungen zu Größe und Position des GBS im Radarfenster. Dies ist besonders bei mehreren Gleisbildstellwerken in einer Anlage von Vorteil, da man nun bei einem Wechsel zwischen den GBS nicht jedes Mal erneut Größe und Position auf die persönlichen Vorlieben anpassen muss. Die Werte werden allerdings nicht mit der Anlage gespeichert, so dass bei einem Neustart die Gleisbildstellwerke gegebenenfalls neu angepasst werden müssen.

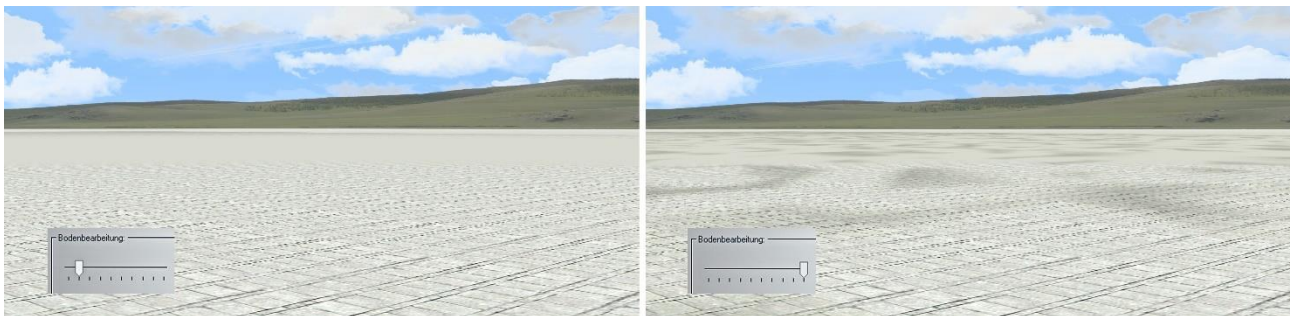
Ergänzungen bei "Anlage mit einer Textur ausfüllen"

Nach Auswahl einer Textur im Bereich **Bodenbearbeitung** im **Editor Oberflächengestaltung** des 2D-Fensters können Sie über den Menüpunkt **Bearbeiten -> Oberflächenbeschaffenheit -> Anlage mit einer Textur ausfüllen** den gesamten Anlagenboden komplett mit einer Textur ausfüllen.



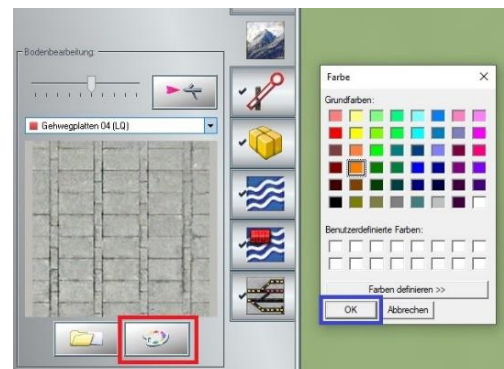
Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18 kann nun die Schattenintensität auf der Oberfläche über den Schieber im Bereich **Bodenbearbeitung** beeinflusst werden. Setzen Sie nach der Texturauswahl den **Schieber** auf die gewünschte Position und klicken dann auf den o.g. Menüpunkt. Bereits in 2D wird die Änderung der Schattenintensität deutlich. Bei einem

Wechsel nach 3D wird auch dort sofort die veränderte Schattenintensität sichtbar.



Sollte Ihnen die Schattenintensität zu stark oder zu schwach sein, verändern Sie einfach in 2D die Schieberstellung. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Schieber setzt diesen übrigens wieder in die Standardstellung zurück. Nach erneutem Klick auf den o.g. Menüpunkt wird die veränderte Intensität sowohl im 2D- als auch in 3D-Fenster wirksam.

Eine weitere Neuigkeit des Plug-in 1 zu EEP 18.1 erwartet Sie, wenn Sie die ausgewählte Textur einfärben möchten. Nach Aufruf der Farbpalette über die entsprechende Schaltfläche (roter Rahmen) und der Auswahl einer Farbe (grüner Kreis), wird mit dem Klick auf die OK-Schaltfläche der Farbauswahl (blauer Rahmen) umgehend die Textur im Auswahlfenster des Bereiches **Bodenbearbeitung** in der ausgewählten Farbe angezeigt. Falls Ihnen das Ergebnis nicht zusagt, können Sie damit nach erneutem Aufruf der Farbpalette eine andere Farbe aussuchen, ohne dass Sie sich erst im 3D-Fenster das Ergebnis ansehen müssen.



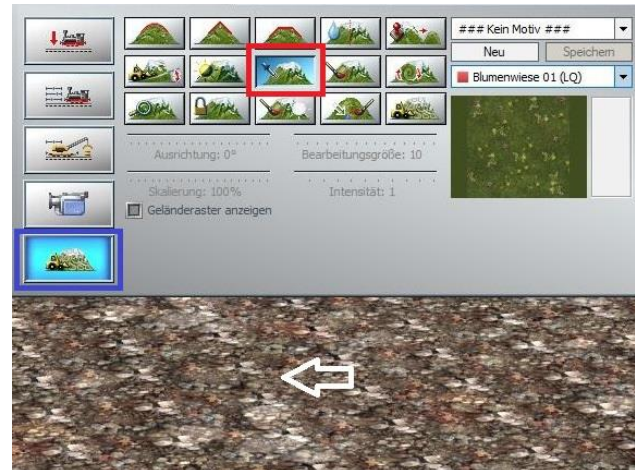
Flächendeckende Textur tauschen

Mit EEP 18.1 Plugin 1 können Sie eine aufgetragene Textur flächendeckend gegen eine andere Textur zu tauschen.

Aktivieren Sie hierzu die 3D-Oberflächengestaltung (blauer Rahmen) und klicken danach auf die Schaltfläche mit der Pipette (roter Rahmen). Danach wandelt sich der Mauscursor in einen Pfeil.



Klicken Sie danach erneut auf die Schaltfläche mit der Pipette. Wenn Sie im darauf erscheinenden Fenster die Frage **Textur ersetzen** mit einem Klick auf **Ja** beantworten, wird die neue Textur gegen die alte Textur getauscht.



Nach einem Klick mit der linken Maustaste auf die Textur, die Sie ersetzen möchten, wird diese in die Texturanzeige übernommen.

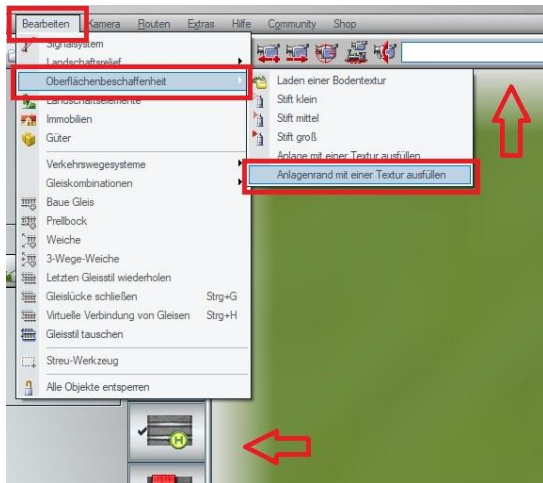
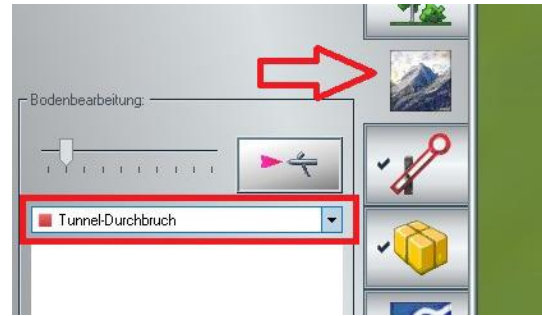
Wählen sie nun im Dropdown-Menü die Textur aus, die diese Textur ersetzen soll.



Spezielle Randtextur einstellen

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 haben Sie die Möglichkeit, rund um eine Anlage eine 1 Kachel breite einheitliche Randtextur (zum Beispiel eine Tunneltextur) einzustellen, um saubere Anlagenabschlüsse zu erzielen.

Stellen Sie hierzu im Oberflächen-Editor des 2D-Fensters zuerst die gewünschte Textur ein. Im Bild rechts ist es die Textur "Tunnel-Durchbruch".



Wählen Sie anschließend im Menü **Bearbeiten** den Menüpunkt **Oberflächenbeschaffenheit** aus. Mit einem Klick auf den Untermenüpunkt **Anlagenrand mit einer Textur ausfüllen** wird die gewünschte Textur eine Kachel breit rund um die Anlage aufgetragen.

Automatische Jahreszeit-Einstellung

Wenn man unter den *Umwelt-Einstellungen* **EEP-Zeit** als *Tageszeit* einstellt und in den *Programmeinstellungen* im Bereich *Optionale Funktionsweise* die Option **Anlage mit Systemzeit speichern** aktiviert, dann prüft EEP ab dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 nach dem Speichern der Anlage beim (nächsten) Öffnen der Anlage das Datum und setzt automatisch die entsprechende Jahreszeit.

Hinweis für Konstrukteure:

Für Rollmaterial und Immobilien wurde eine neue jahreszeitabhängige Achse (0 %, 25 %, 50 %, 75 %) eingeführt. Sie ermöglicht z.B. Texturänderungen oder Fensteröffnungen.

In der internen ini der 3dm-Datei gibt es einen neuen Eintrag unter

```
[Model] : TextureSeason=26450;
```

Damit kann die Textur je nach Jahreszeit eingestellt werden. Dies funktioniert für alle Modelle inkl. Gleise.

Neues zu Lua in EEP

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 18.1 stehen Ihnen die folgenden neuen Lua-Befehle zur Verfügung:

EEPGetAnlPath()		EEPGetAnlPath()
Parameter	keine	<pre>Pfad = EEPGetAnlPath() dofile(Pfad.."\\Dateiname.lua")</pre>
Rückgabewerte	einer	
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	
Zweck	Liefert den Speicherpfad der Anlagendatei (.anl3) zurück. Hierdurch können z.B. im Anlagenordner gespeicherte Lua-Dateien in die Anlagen-Lua-Datei eingebunden werden.	
Bemerkungen	• Der Funktionsaufruf durch EEP erfolgt ohne Parameter. • Der Rückgabewert ist der Pfad der Anlagendatei (ohne dessen Name) als String.	

EEPCheckSetRoute()		EEPCheckSetRoute(FahrstraßenstartsignalID , Fahrstraßen_Zielnummer)
Parameter	zwei	ok = EEPCheckSetRoute(33, 2)
Rückgabewerte	einer	if ok then
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	EEPSetSignal(33, 3, 1)
		end
Zweck	Überprüft, ob die Strecke einer Fahrstraße vom Startsignal bis zum Ziel frei oder besetzt ist	
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die Signal-ID des Fahrstraßenstartsignals. • Der 2. Parameter ist die Zielnummer der Fahrstraße, wie sie in den Objekteigenschaften des Startsignals angegeben ist • Der Rückgabewert ist true, wenn die Strecke frei ist und damit die Fahrstraße geschaltet werden könnte, oder false, wenn die Strecke besetzt ist. • ACHTUNG: Denken Sie daran, falls Sie anschließend die Fahrstraße schalten, dass die Signalstellung in der Funktion <i>EEPSetSignal()</i> 'Zielnummer + 1' ist, da Stellung 1 "Fahrstraße auflösen" bedeutet, und wenn anschließend die Rückruffunktion <i>EEPOnSignal_x()</i> aufgerufen werden soll, als 3. Parameter eine 1 gesetzt werden muss.	

EEPSwitchSetTagText()		EEPSwitchSetTagText (WeichenID, "Text")
Parameter	zwei	ok = EEPSwitchSetTagText(87, "besetzt")
Rückgabewerte	einer	
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	
Zweck	Ändert den Tag-Text einer Weiche. Jede Weiche kann einen eigenen String von maximal 1024 Zeichen Länge mitführen. Diese Strings werden mit der Anlage gespeichert und geladen. Da die Texte individuell jeder Weiche zugeordnet sind, gehen sie nicht verloren.	
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die Weichen-ID. • Der 2. Parameter ist der gewünschte Text. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false.	

EEPSwitchGetTagText()		EEPSwitchGetTagText (WeichenID)
Parameter	einer	ok, Text = EEPSwitchGetTagText(87)
Rückgabewerte	zwei	
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	
Zweck	Liest den Tag-Text einer Weiche aus. Mittels Tag-Texten können auch Weichen als permanente Speicher für relevante Informationen genutzt werden.	
Bemerkungen	• Der Parameter ist die Weichen-ID. • Der 1. Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false. • Der 2. Rückgabewert ist der Tag-Text, welcher der Weiche mitgegeben wurde. Wenn der 1. Rückgabewert false ist, ist der 2. Rückgabewert nil. Nach <i>EEPSwitchSetTagText()</i> liefert EEPSwitchGetTagText() noch im selben Zyklus der EEPMain() den neuen, geänderten TagText.	

EEPRoadTrackChangeAppearance()		EEPRoadTrackChangeAppearance (Strassen-ID, Ebenennummer)	
Parameter	zwei	ok = EEPRoadTrackChangeAppearance (87, 3)	
Rückgabewerte	einer		
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1		
Zweck	Ändert die Ebene einer Straße mit mehreren Ebenen und damit das Aussehen der Oberfläche der Straße.		
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die ID der Straße, deren Ebene geändert werden soll. • Der 2. Parameter ist die Nummer der gewünschten Ebene. Wird eine Zahl größer als die Anzahl der vorhandenen Ebenen angegeben, wird die Eingabe intern auf die höchste Ebenennummer gesetzt. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false.		

EEPRailTrackChangeAppearance()		EEPRailTrackChangeAppearance (Gleis-ID, Ebenennummer)
Parameter	zwei	ok = EEPRailTrackChangeAppearance(97, 2)
Rückgabewerte	einer	
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	
Zweck	Ändert die Ebene eines Gleises mit mehreren Ebenen und damit das Aussehen der Oberfläche des Gleises.	
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die ID des Gleises, dessen Ebene geändert werden soll. • Der 2. Parameter ist die Nummer der gewünschten Ebene. Wird eine Zahl größer als die Anzahl der vorhandenen Ebenen angegeben, wird die Eingabe intern auf die höchste Ebenennummer gesetzt. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false.	

EEPTramTrackChangeAppearance()		EEPTramTrackChangeAppearance (Strassenbahngleis-ID, Ebenennummer)	
Parameter	zwei	ok = EEPTramTrackChangeAppearance (87, 3)	
Rückgabewerte	einer		
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1		
Zweck	Ändert die Ebene eines Straßenbahngleises mit mehreren Ebenen und damit das Aussehen der Oberfläche des Straßenbahngleises.		
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die ID des Straßenbahngleises, dessen Ebene geändert werden soll. • Der 2. Parameter ist die Nummer der gewünschten Ebene. Wird eine Zahl größer als die Anzahl der vorhandenen Ebenen angegeben, wird die Eingabe intern auf die höchste Ebenennummer gesetzt. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false.		

EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance()		EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance (Weg-ID, Ebenennummer)	
Parameter	zwei	ok = EEPAuxiliaryTrackChangeAppearance (87, 3)	
Rückgabewerte	einer		
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1		
Zweck	Ändert die Ebene eines Weg-Elementes der Kategorie "Sonstige" mit mehreren Ebenen und damit die Oberfläche des Weges.		
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die ID des Weges der Kategorie "Sonstige", dessen Ebene geändert werden soll. • Der 2. Parameter ist die Nummer der gewünschten Ebene. Wird eine Zahl größer als die Anzahl der vorhandenen Ebenen angegeben, wird die Eingabe intern auf die höchste Ebenennummer gesetzt. • Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false.		

EEPStructureSetLightingColour()		EEPStructureSetLightingColour("#Lua-Name", R, G, B)
Parameter	vier	Name = "#13_Hermannsdenkmal"
Rückgabewerte	einer	ok = EEPStructureSetLightingColour(Name, 128, 255, 128)
Voraussetzung	EEP 18.1 -Plug-in 1	ok = EEPStructureSetLightingColour("#13", 128, 255, 128)
Zweck	Setzt alternative Beleuchtungsfarbe für benannte Immobilie.	
Bemerkungen	- Der 1. Parameter ist der Lua-Name der Immobilie als String. Er steht in den Objekteigenschaften und unterscheidet sich durch die vorangestellte ID vom Modellnamen. Es genügt die Nummer mit vorangestelltem #-Zeichen als Identifikator. - Die Parameter 2 – 4 bestimmen die Farbe aus den Anteilen für rot, grün und blau jeweils im Bereich von 0 - 255. Werte über 255 werden intern auf 255 gesetzt. Negative Werte und sonstige "ungültigen" Werte werden als 0 interpretiert. - Rückgabewert ist false, wenn die angegebene Immobilie nicht existiert, ansonsten true.	

EEPRollingstockGetRotation()		EEPRollingstockGetRotation("Fahrzeugname")
Parameter	einer	
Rückgabewerte	vier	ok, RotX, RotY, RotZ =
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	EEPRollingstockGetRotation("DB_Sdgkms_3180409-355")
Zweck	Ermittelt die Ausrichtung des Rollmaterials im EEP-Koordinatensystem.	
Bemerkungen	- Der Parameter ist der komplette Name des Rollmaterials als String. - Der 1. Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false. - Der 2. Rückgabewert ist die Drehung um die X-Achse in Grad. - Der 3. Rückgabewert ist die Drehung um die Y-Achse in Grad. - Der 4. Rückgabewert ist die Drehung um die Z-Achse in Grad.	

EEPRollingstockGetHookPosition()		EEPRollingstockGetHookPosition("Fahrzeugname")
Parameter	einer	ok, PosX, PosY, PosZ =
Rückgabewerte	vier	EEPRollingstockGetHookPosition("Brückenkran - Haken")
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	ok, PosX, PosY, PosZ = EEPRollingstockGetHookPosition("Brückenkran - 3 Haken", 2)
Zweck	Ermittelt die Position des Kranhakens des Rollmaterials im EEP-Koordinatensystem.	
Bemerkungen	- Der Parameter ist der komplette Name des Rollmaterials als String. - Der optionale 2. Parameter ist die Hakennummer, wenn mehrere Haken vorhanden. - Der 1. Rückgabewert ist true, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst false. - Der 2. Rückgabewert ist die X-Position in Metern. - Der 3. Rückgabewert ist die Y-Position in Metern. - Der 4. Rückgabewert ist die Z-Position in Metern.	

EEPOnTrainEnterTrainyard()		EEPOnTrainEnterTrainyard(DepotID, Name)	
Parameter	zwei	<pre>function EEPOnTrainEnterTrainyard(DepotID, Name) print(Name.." ist in Depot "..DepotID.." eingefahren") end</pre>	
Rückgabewerte	keiner		
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1		
Zweck	Wird immer dann aufgerufen, wenn ein "Fahrzeugverband" in ein virtuelles Depot einfährt.		
Bemerkungen	• Zwei selbst definierte Variablen in den Funktionsklammern nehmen für die weitere Verarbeitung folgende Werte auf: ○ In den 1. Parameter überträgt EEP die ID des virtuellen Depots, in das etwas eingefahren ist. ○ In den 2. Parameter überträgt EEP den Namen des eingefahrenen "Fahrzeugverbands". • EEP erwartet bei Aufruf dieser Funktion keinen Rückgabewert.		

EEPIsTrainInTrainyard()		EEPIsTrainInTrainyard(Name)	
Parameter	einer	ok, DepotID = EEPIsTrainInTrainyard("#Rheingold")	
Rückgabewerte	zwei		
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1		
Zweck	Gibt die Nummer des virtuellen Depots zurück, in dem sich der "Fahrzeugverband" befindet, oder die Zahl Null, wenn er sich in der Anlage befindet.		
Bemerkungen	• Der Parameter ist der Name des "Fahrzeugverbandes", dessen Aufenthaltsort ermittelt werden soll. • Der 1. Rückgabewert ist true, wenn der "Fahrzeugverband" existiert, oder false, wenn nicht. • Der 2. Rückgabewert ist die Nummer des virtuellen Depots in dem sich der "Fahrzeugverband" befindet oder 0, wenn er sich in der Anlage befindet. Ein Rückgabewert von -1 bedeutet, dass der "Fahrzeugverband" auf der Anlage existiert, aber in keinem Depot registriert ist.		

EEPPutTrainToTrainyard()		EEPPutTrainToTrainyard (DepotID, Name)
Parameter	zwei	
Rückgabewerte	einer	ok = EEPPutTrainToTrainyard(3, "#Rheingold") ok = EEPPutTrainToTrainyard(3, "")
Voraussetzung	EEP 18.1 - Plug-in 1	
Zweck	Verschiebt einen "Fahrzeugverband" in ein virtuelles Depot	
Bemerkungen	• Der 1. Parameter ist die ID des virtuellen Depots. Sie steht in der Kopfzeile des Eigenschaftfensters. • Der 2. Parameter ist der Name des "Fahrzeugverbands", der in das ausgewählte Depot verschoben werden soll. (Wichtig: Der "Fahrzeugverband" muss dort zuvor registriert sein.) Bei Eingabe eines Leerstrings ("") werden alle dort registrierten "Fahrzeugverbände" zurück ins spezifizierte virtuelle Depot verschoben. • Der Rückgabewert ist true, wenn die Funktion erfolgreich war, andernfalls false.	

Schlusswort

In die Entwicklung des **Plug-in 1 zu EEP 18.1** sind viele Wünsche erfahrener EEP-Anwender eingeflossen. Die Neuerungen erleichtern sowohl den Bau als auch den Betrieb Ihrer Anlagen. Die Lua-Erweiterungen eröffnen darüber hinaus neue Möglichkeiten, Ihre Anlagen „intelligent“ zu automatisieren.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Plug-in zu EEP 18.1.

Ihr EEP-Team des Trend Verlages

Impressum

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Leo-Wohleb-Str. 8, 79098 Freiburg, Deutschland

Service E-Mail: info@trendverlag.com

Geschäftsführer: Jürgen Ludwig

USt.-Id.Nr.: DE 142476761

HRB-Nr.: 300347

Registergericht: Freiburg

Programmierung und Modelle: Romuald Bacza, Szymon Masny, Alexander Geist

Text und Layout: Rudi Fey, Fried Sauert

Titelbild: Andreas Misch

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Die Reproduktion – ganz oder in Teilen – bedarf ungeachtet des Mediums der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Jegliche nicht autorisierte Verwendung dieser Publikation zum Training generativer Technologien der künstlichen Intelligenz (KI) ist ausdrücklich verboten.

© 2025 TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Alle Rechte vorbehalten