

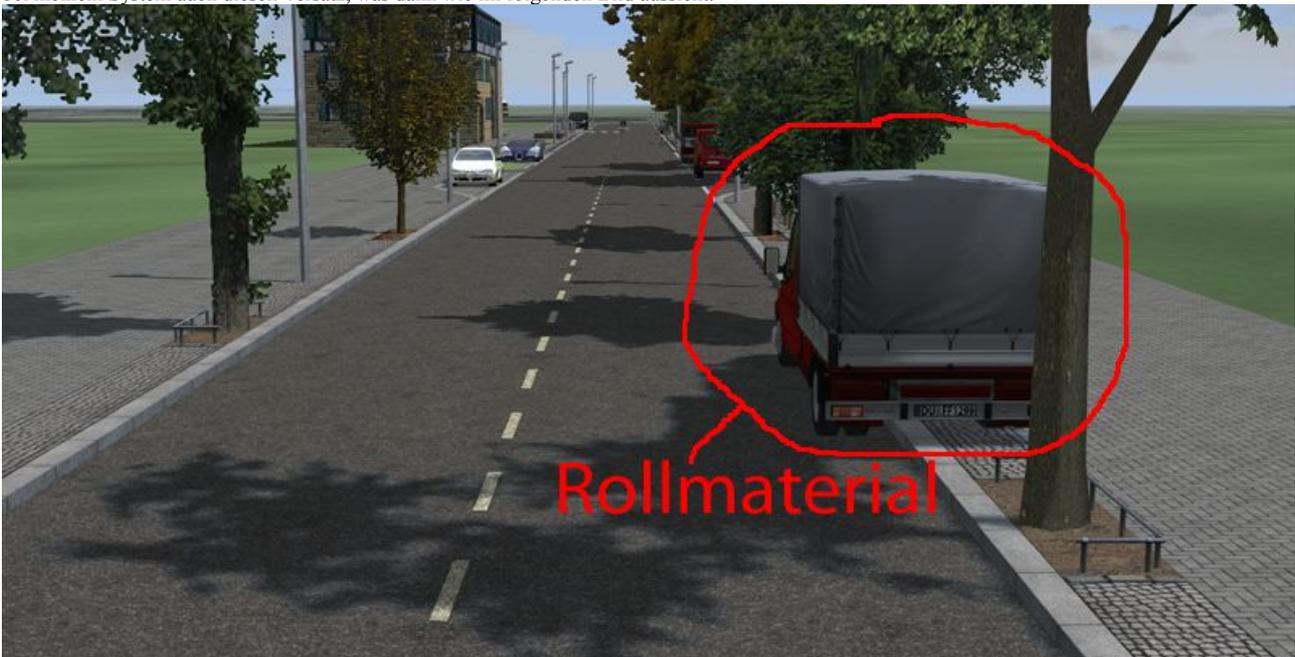
# 1 Spur Großstadt-Straßensystem Grundset

Das vorliegende Set ist im Grunde genommen ein Straßen-Baukasten, bei dem mit Hilfe von vielen Gleisobjekten (GO's) verschiedene Verkehrssituationen nachgebildet werden können.

Das Besondere an diesem System ist:

- es ist konsequent auf eine echte 1-spurige Fahrspur ausgelegt, weshalb die Fahrwege und Weichen wie bei den Eisenbahngleisen gehandhabt werden können, nur mit einem Abstand von 3,5m. D.h. Fahrzeuge (die z.B. auf der Straßenmitte fahren, wie Fahrzeuge für Feldwege Fw) schneiden keine Weichen mehr auf und geraten dadurch nicht mehr auf die falsche Fahrbahn.
- Der Gehweg setzt sich aus 0,26m Bordstein + 0,74m Schutzstreifen + 5,2m Gehwegfläche zusammen, was einigen Spielraum für spezielle Situationen (z.B. Sitzbereiche vor Restaurants o.ä.) und einem Radweg (kommt in einem Erweiterungsset) bietet.
- alle GO's mit Gehweg besitzen am Anfang und Ende des Modells ein Hilfsgleis mit einem seitlichen Abstand von 10m und 1,1m Tiefe zur Fahrbahn, um das nächste GO einfach andocken zu können. Bei einigen Modellen war diese Vorgehensweise nicht praktikabel, da der Abstand zum nächsten Hilfsgleis zu gering war und deshalb beim Einsetzen ein Einrasten dieser Hilfsgleise verursachte, was u.a. beim Verschieben des Modells ein 90°-drehen des Modells bewirkt.

Es gibt bei diesem System aber auch ein großes Problem. Die meisten Fahrzeuge in EEP wurden so konstruiert, das sie einen Versatz von 2m nach rechts aufweisen, damit sie auf den bisherigen Straßensplines aneinander vorbei fahren können, ohne zu kollidieren. Diese Fahrzeuge haben natürlich bei meinem System auch diesen Versatz, was dann wie im folgenden Bild aussieht.



Ich hatte Trend deswegen angeschrieben, bisher aber keine Antwort erhalten, weshalb ich nicht sagen kann, ob Trend eine Möglichkeit schaffen will, damit die bisherigen Straßenfahrzeuge auch mit diesem System genutzt werden können. Die Konstrukteure der bisherigen Straßenfahrzeuge werden ihre Modelle höchstwahrscheinlich nicht umrüsten oder neu bauen.

Das bedeutet, das dieses System ein experimentelles ist, da bisher nur wenige Fahrzeuge zur Verfügung stehen, die mittig fahren können (eine Auflistung diese Fahrzeuge/ Konstrukteure folgt am Ende dieser Dokumentation).

Aber je mehr User dieses System unterstützen möchten, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, das sich Trend und/ oder die Konstrukteure auf eine Änderung des bisherigen Systems einlassen.

Dieses Grundset besteht aus:

- 327 Gleisobjekte für Straßen
- 16 Gleisobjekte für Wasserwege
- 48 Immobilien
- 71 Landschaftselemente
- 29 Splines

macht also insgesamt 491 Modelle, sowie einer Demo-Anlage und diese Dokumentation.

Wenn die User dieses System unterstützen möchten, dann habe ich folgende Erweiterungen angedacht:

- Radwege
- Winterset
- Nebenstraßen mit verschiedenen Parksituationen (eventuell auch mit Kopfsteinpflaster)
- spezielle Verkehrssituationen (z.B. Verkehrstunnel) und ein Parkplatzsystem wie vor Lidl & CO anzutreffen ist.
- eventuell auch eine Hochstraßen-Erweiterung
- wenn ich die Texturen hinbekommen sollte, dann baue ich die ganzen Sets mit einer Textur für frühere Epochen und ohne dem Blindenleitsystem.

Es ist also noch 'ne Menge zu tun bzw. machbar.

Wobei dieses System so konzipiert ist, das die Modelle im 3D-Modus leicht mit den Modellen aus den Erweiterungssets ausgetauscht werden können. D.h. wer anfangs nur mit dem Grundset ein Straßennetz in seiner Anlage aufgebaut hat, diese mit Ampeln und Kontaktpunkten für eine Schaltung versehen hat, und später mit Radwegen ausstatten oder einem Winterkleid versehen möchte, der braucht bloß die entsprechenden Modelle/ Splines aus der Liste aussuchen und ersetzen. Dabei werden keine Modelle verschoben, und keine Strecken müssen verändert werden, womit auch keine Kontaktpunkte verschoben werden. Weichen sollten eigentlich dabei auch nicht beeinflusst werden. Dies gilt natürlich nur für die Radweg- und Winter-Erweiterung, die anderen Erweiterungen bedingen einen strukturellen Umbau.

Für die Modellbezeichnung habe ich folgende gängige Abkürzungen benutzt:

Einm	-	Einmündung
FU	-	Fußgängerübergang
Gel	-	Geländer
Gwg	-	Gehweg
Kr	-	Kreuzung
Kv	-	Kreisverkehr
Mst	-	Mittelstreifen
PSP	-	Parkspur
Pstr	-	Parkstreifen
Ras	-	Rasen
Straba	-	Modell ist für Straßenbahnverkehr ausgelegt, Bordstein und Gehweg ist um 12cm abgesenkt.
Ugng	-	Übergang
Verl	-	Verlängerung
Str	-	Straße

Dabei habe ich versucht, die Modelle bei der Bezeichnung möglichst in Gruppen zusammenzufassen. Modelle für Bahnübergänge beginnen mit 1Spur\_Bue. Weitere Gruppenbezeichnungen sind: 1Spur\_Bushalt; 1Spur\_Einm; 1Spur\_FU; 1Spur\_Gel; 1Spur\_Kurve; 1Spur\_Kv1-4, wobei 1 für 1-sp-Modelle; 2 für 2-sp-Modelle; 3 für normale Bordstein- und Gehweghöhe; 4 für abgesenkte Bordstein- und Gehweghöhe (-12cm für Straßenbahnverkehr) steht; 1Spur\_Mst für Modelle mit Grünstreifen (sind alle mit Tauschtextur ausgestattet); 1Spur\_Verl und es gibt auch einige Modelle, die als 1Spur\_Ugng Übergangsmodele zu anderen Straßenspline-Modellen dienen. (für Modelle folgender Kons: NP1, DH1, PW1, TB1, PB1)

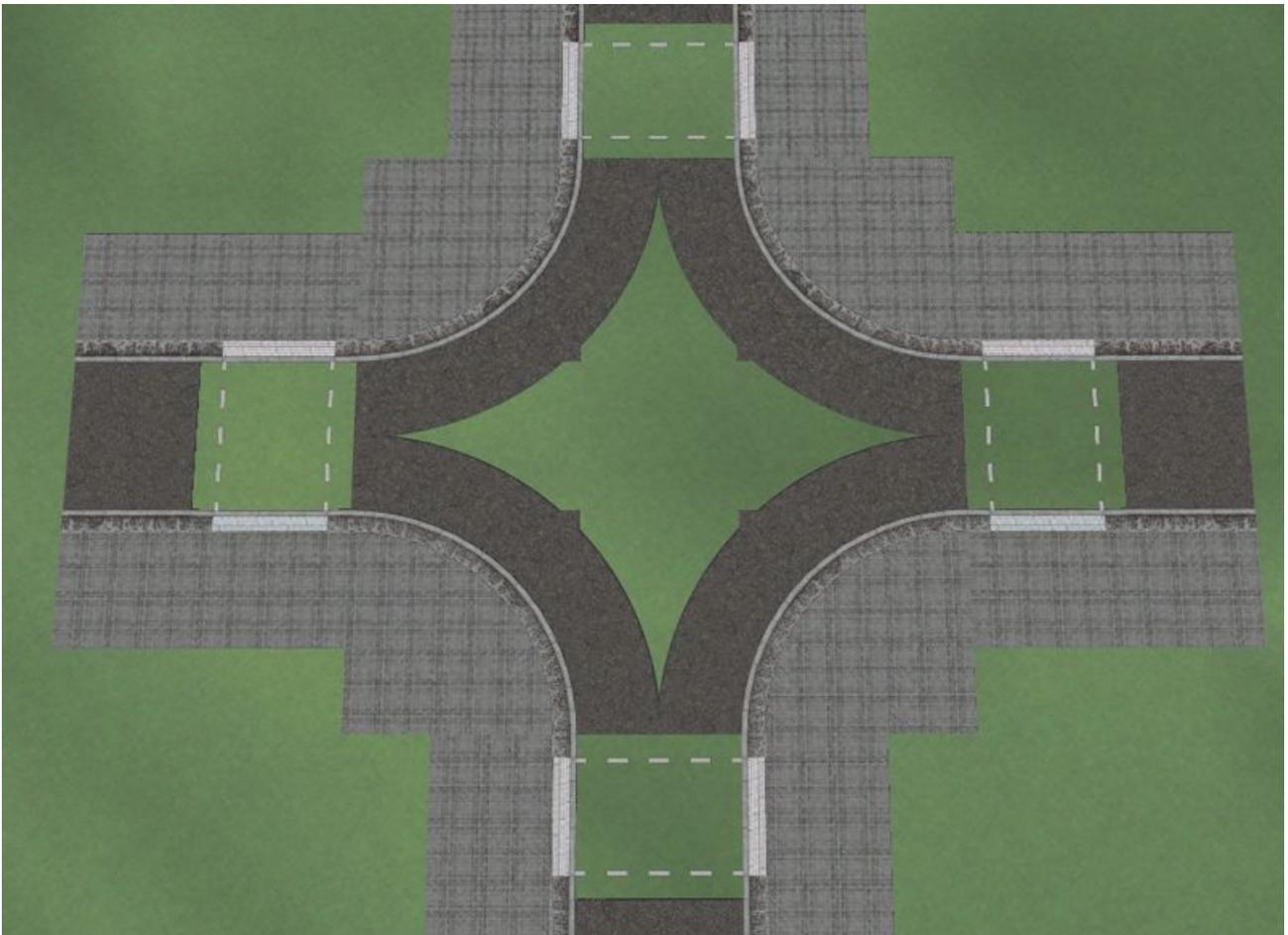
#### Modelle und Aufbauhinweise:

Damit der einfache Ausbau mit Radwegen funktionieren kann, ist beim Aufbau von Kreuzungen, Einmündungen u.ä. folgendes zu beachten. Die Kurven für Kreuzungen und Einmündungen habe ich ohne angeschlossenen Fußgängerüberwegen gebaut. Dafür sind die beiden Modelle *1Spur\_FU\_7m\_Anf+5,6m\_Verl\_vorne\_AS3* und *1Spur\_FU\_7m\_End+5,6m\_Verl\_hinten\_AS3* gedacht. Die Besonderheit dieser Modelle besteht darin, das sie einen 5,6m langen Gehweg vor bzw. hinter dem Übergang besitzen, der für die Führung und Absenkung des Radweges benötigt wird.

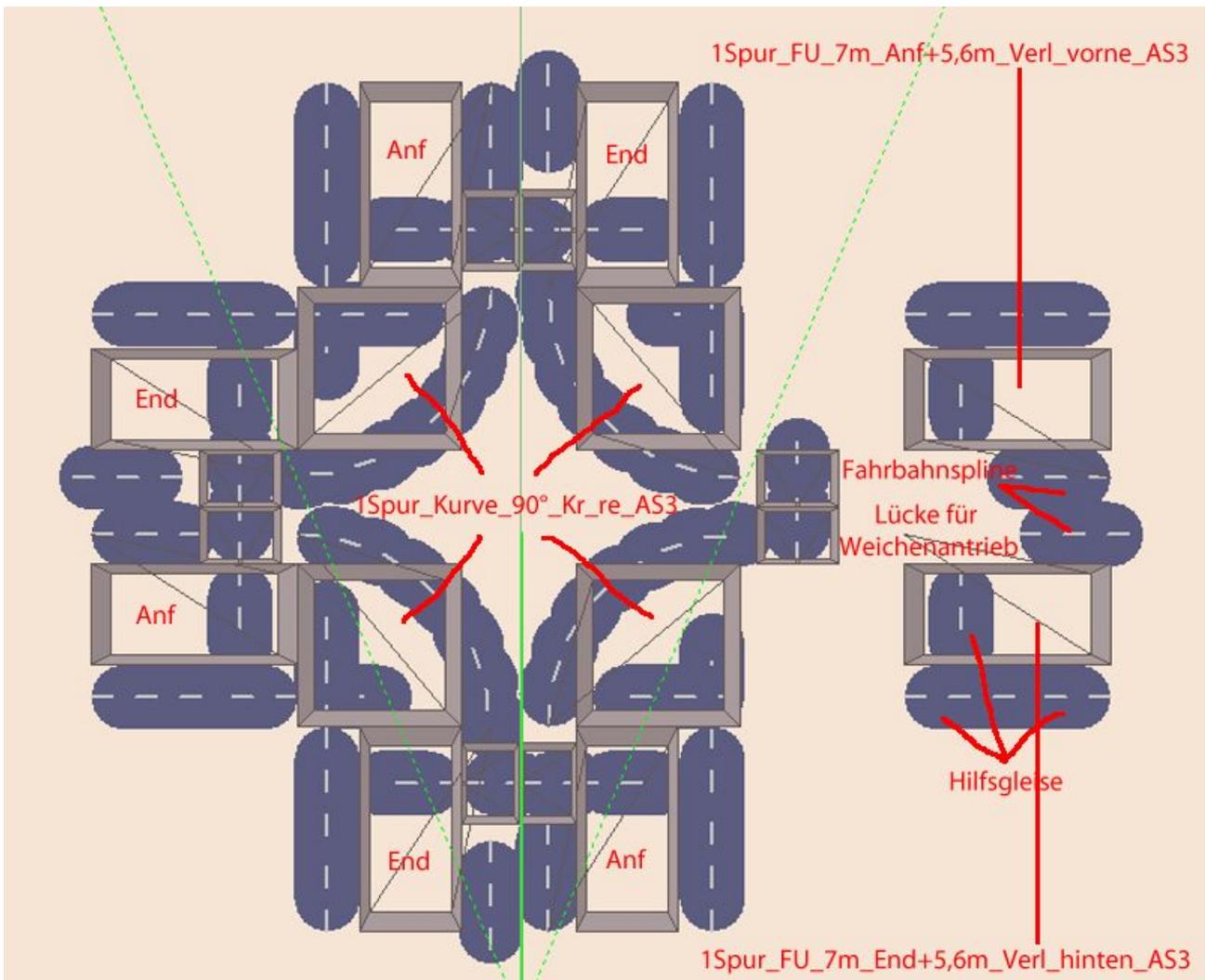
Weiterhin besitzen diese Modelle zwei Hilfsgleise, die zueinander ausgerichtet sind, womit ein Andocken an andere GO's von beiden Seiten erleichtert wird. Ein drittes im rechten Winkel zu den anderen beiden dient zum Andocken von Zebrastreifen (diese haben eine Länge von 3,5m und eine Breite von 5m – die Überwege sind 5m breit). Da diese Streifen 3,5m Länge haben, also einer Fahrspurbreite entspricht, kann man diese auch benutzen, um den Abstand zum gegenüber liegenden Fußgängerüberweg, je nach Anzahl der Spuren korrekt zu bauen.

Folgende zwei Bilder dienen als Aufbaubeispiel:

Verwendet wurden dafür nur die Modelle: *1Spur\_Kurve\_90°\_Kr\_re\_AS3*, *1Spur\_FU\_90°\_Streifen\_3.5x5m\_AS3*, *1Spur\_FU\_7m\_Anf+5,6m\_Verl\_vorne\_AS3* und *1Spur\_FU\_7m\_End+5,6m\_Verl\_hinten\_AS3*. Als Kurzform verwende ich hier *Kurve*, *Streifen*, *Anf* und *End*.

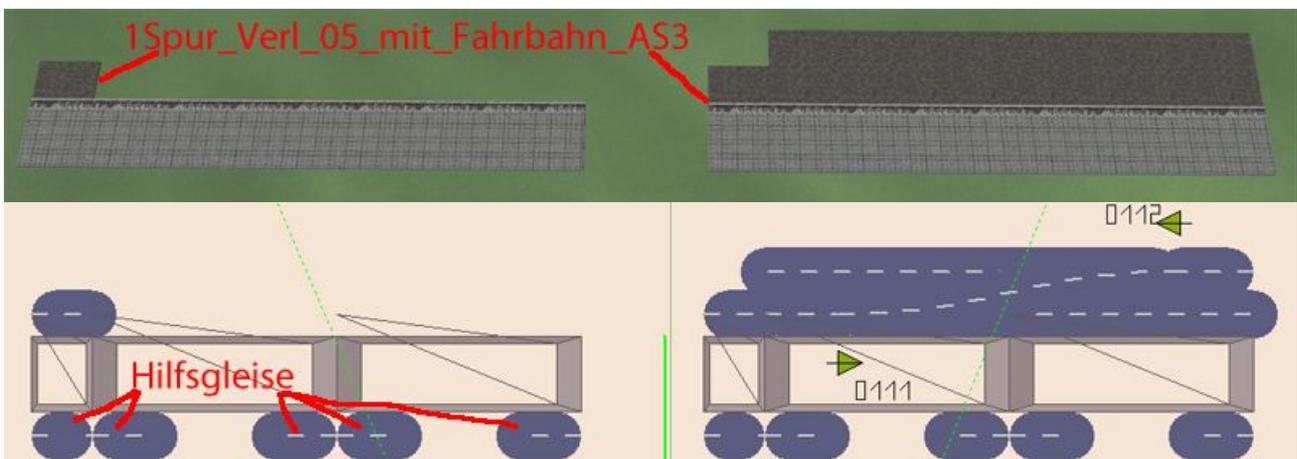


Die Kreuzung soll in diesem Beispiel nur 2-spurig sein, also fange ich mit *Anf* an, docke 2x *Streifen* an *Anf*; an die *Streifen* docke ich *End* an, womit der Übergang der linken Seite soweit fertig wäre. Weiter geht es mit *Kurve* an *Anf*, an *Kurve* kommt *End*. Hier nutze ich wieder 2x die *Streifen*, an deren Ende das Modell *Anf* kommt. An dieses dockt man wieder *Kurve* an. Womit dann der untere Übergang soweit fertig wäre. Und so geht es weiter, bis die Runde rum ist. Die Modelle *Anf* und *End* haben einen 7m langen leeren Bereich, der für Weichenantriebe gedacht ist. Dann müssen nur noch die Weichenantriebe mit geraden Fahrbahnen verbunden werden, und schon ist die Kreuzung fertig. Leitlinien sind unter den Wasserwegen zu finden.



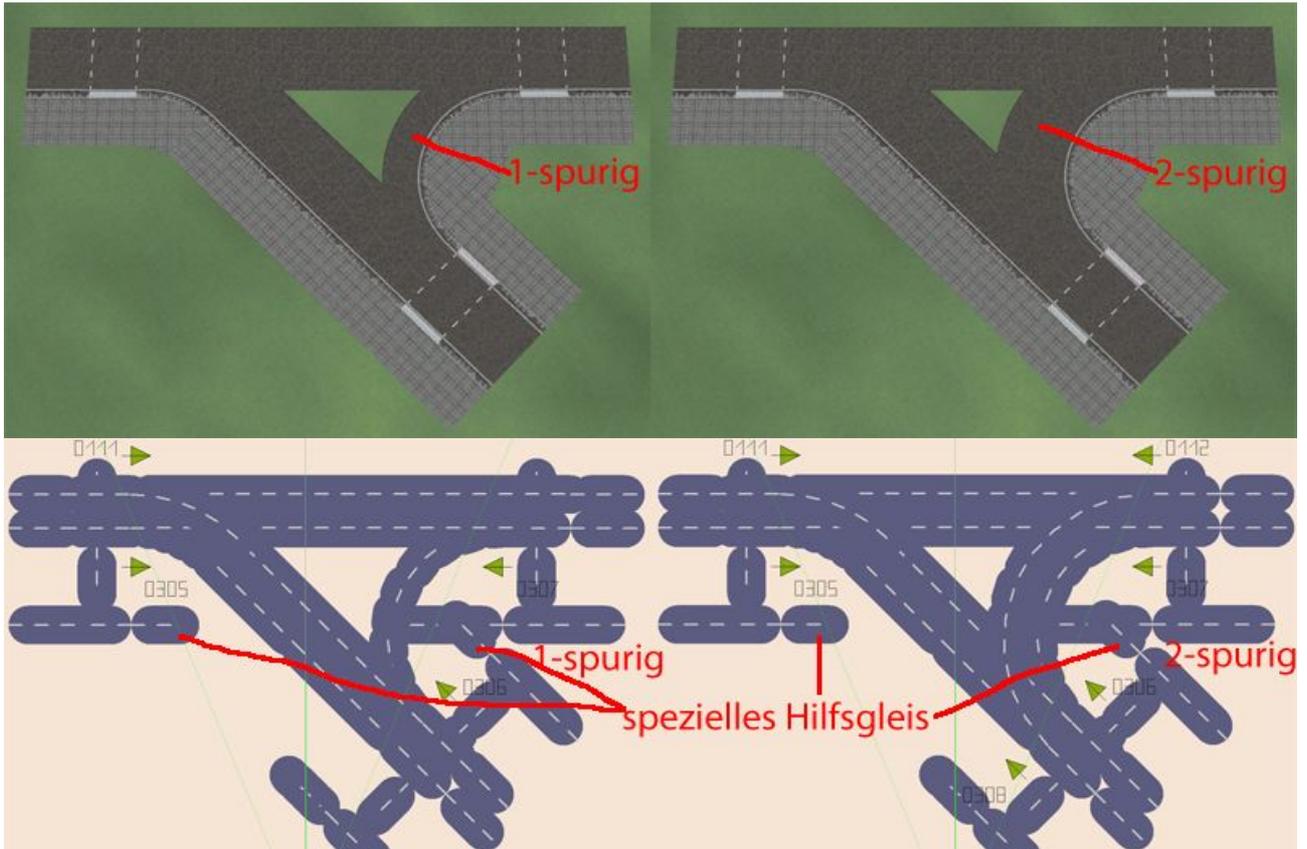
Zur Fortführung der Straße können dann die *Verl*-Modelle benutzt werden. Diese liegen in 5m, 10m, 20m und 50m Länge vor (wobei gilt: Modelle mit 2m oder 5,6m Länge dienen als Ausgleich), und werden ohne Fahrbahnen eingebaut, damit man diesen Raum auch für Überhol- und Spurwechsel-Manöver nutzen kann. Dazu werden einfach Weichenantriebe eingebaut und mit normalen Fahrbahnsplines verbunden. Zum Andocken mehrerer *Verl*-Modelle nutzt man die Hilfsgleise, die (wie bei allen anderen GO's) einen Abstand von 10m und eine Tiefe von 1,1m haben.

Es gibt aber auch das Modell *1Spur\_Verl\_05m\_mit\_Fahrbahn\_AS3*, welches mit einer Fahrbahn versehen ist und als Vorlage für Bogenmodelle und als Abstandsschablone dienen kann.

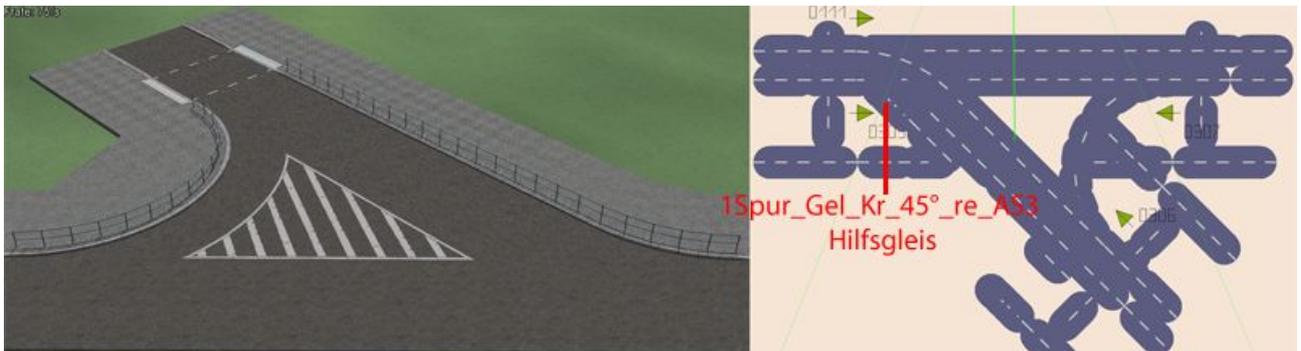


### Einmündungen:

Einmündungen liegen im Winkel von 45° und 135° vor und ergänzen sich damit. Das vorliegende Bild zeigt die beiden Einmündungsmodelle ohne Ausgestaltung und ein Einfädeln in einer Richtung (1-spurig) oder in beide Richtungen (2-spurig).



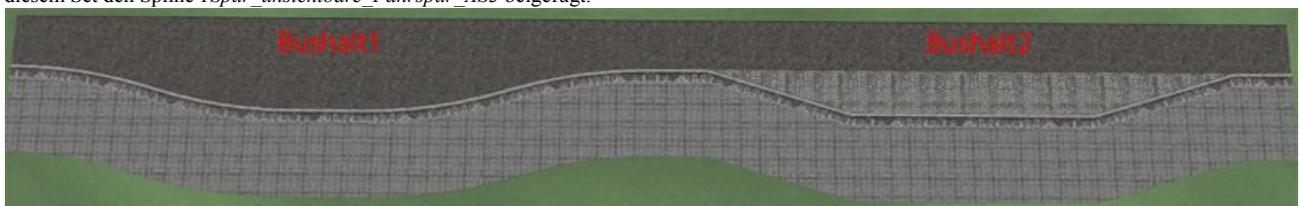
Wie auf dem Bild zu sehen ist, gibt es eine dreieckige offene Fläche. Um diese zu schließen, setzt man *1Spur\_Einm+Kr\_135°\_re\_Sperrfläche1\_AS3* oder *1Spur\_Einm+Kr\_135°\_li\_Verkehrsinse1\_AS3* an das spezielle Hilfsgleis von *1Spur\_Einm\_135°\_re\_AS3* (*1Spur\_Einm+Kr\_135°\_li\_Sperrfläche1\_AS3* gehört an *1Spur\_Einm\_135°\_li\_AS3*) bei der 1-spurigen Variante, bei der 2-spurigen nimmt man *1Spur\_Einm+Kr\_135°\_re\_Sperrfläche2\_AS3* oder *1Spur\_Einm+Kr\_135°\_li\_Verkehrsinse2\_AS3*. Wenn man nach dem Andocken die Sperrfläche per Menü um 10m oder 20m in eine Richtung verschiebt, kann man das spezielle Hilfsgleis nutzen, um die Einmündungsmodelle mit den jeweiligen Geländern auszustatten. Danach wird die Sperrfläche wieder um die 10m oder 20m zurück verschoben.



Das Modell *1Spur\_Gel\_Kr\_45°\_re\_AS3* (*1Spur\_Gel\_Kr\_45°\_li\_AS3*) besitzt ein Hilfsgleis, an dem man ein 27m langes Geländer andocken kann. Wenn die Einmündung mehr als diese 2 Fahrbahnen erhalten soll, dienen die Modelle *1Spur\_Einm\_45°\_re\_Spurausgleich\_2,47m-3,5m\_AS3* und *1Spur\_Gel\_Einm\_45°\_Spurausgleich\_2,47m-3,5m\_AS3* (bzw. die linken Versionen davon) zur passenden Verlängerung und werden an das 45°-Einmündungsmodell angedockt.

### Bushaltestelle 1+2:

Die Bushaltestellen sind befahrbar aufgebaut und bestehen aus einem Anfang, einer Verlängerung (5m, 10, 20m) und einem Ende. Die Anfang und Endmodelle haben jeweils eine Länge von 20m. Die Versionen 1+2 unterscheiden sich nicht nur in der Fahrbahn des Haltebereichs, sondern die Modelle der Bushalt2 müssen mit einem unsichtbaren Gleisstil eingesetzt werden. Um nicht ständig in der Spline-Liste suchen zu müssen, habe ich diesem Set den Spline *1Spur\_unsichtbare\_Fahrspur\_AS3* beigelegt.



Für den Busbereich gibt es weiterhin eine Buswendestelle mit / ohne durchführende Straße, einen Mittellinien-Spline (unter Wasserwege) der eine Busspur abgrenzt und als Immobilien die Straßenzeichen Bus-längs und Bus-quer.

#### Bahnübergänge (Bue):

Die Bahnübergänge von 45°, 90° und 135° bauen sich im Prinzip wie folgt auf: (siehe Bild weiter unten)

Das Anfangsmodell besitzt ein Betonstreifen, an diesen wird für einen 1gl-Übergang das Endmodell angedockt, für einen 2gl- oder mehrgleisigen Übergang ein oder mehrere Verlängerungsmodelle angedockt. Damit hat man eine Fahrspur nach rechts (ganz unten). Will man eine weitere Fahrbahn, beginnt man mit *1Spur\_Bue\_135°\_Anf\_Isp\_re\_3,5m\_AS3*, nutzt *1Spur\_Bue\_135°\_Igl\_Verl\_re\_AS3* als Verlängerung und beendet den BÜ mit *1Spur\_Bue\_135°\_End\_Isp\_re\_3,5m\_AS3*. Dabei wird der Anfang mit 3,5m seitlichen Versatz 3,5m nach links verschoben.

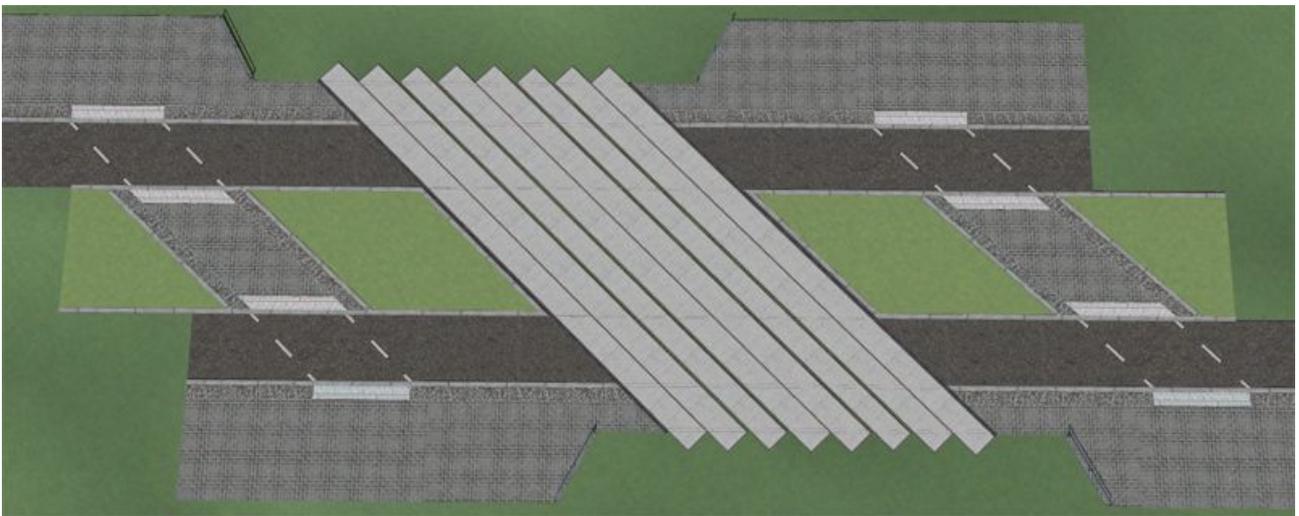
Optional kann man einen Mittelstreifen einbauen, wobei der 7m-Mittelstreifen um 7m nach links verschoben werden muss, der 3,5m-Mittelstreifen aber um 5,25m.

Dann geht es mit *1Spur\_Bue\_135°\_Anf\_Isp\_li\_3,5m\_AS3* weiter, nutzt *1Spur\_Bue\_135°\_Igl\_Verl\_li\_AS3* als Verlängerung und beendet den BÜ mit *1Spur\_Bue\_135°\_End\_Isp\_li\_3,5m\_AS3*. Je nachdem, ob man vorher einen Mittelstreifen eingebaut hat und welchen, wird der Anfang um 7m oder 5,25m verschoben. Der linke Abschluss des BÜ beginnt mit *1Spur\_Bue\_135°\_Anf\_li\_AS3* und setzt sich mit *1Spur\_Bue\_135°\_Igl\_Verl\_li\_AS3* und *1Spur\_Bue\_135°\_End\_li\_AS3* fort.

Alle BÜ-Modelle müssen mit einem unsichtbaren Gleisstil eingesetzt werden.

Ich habe aber auch Schablonen erstellt, mit deren Hilfe man die Anfangsmodelle für bis zu 4 Fahrbahnen pro Fahrtrichtung ausrichten kann. Pro Winkel gibt es 3 Schablonen, die sich dahin gehend unterscheiden, ob ein Mittelstreifen von 7m, 3,5m oder kein Mittelstreifen genutzt werden möchte.

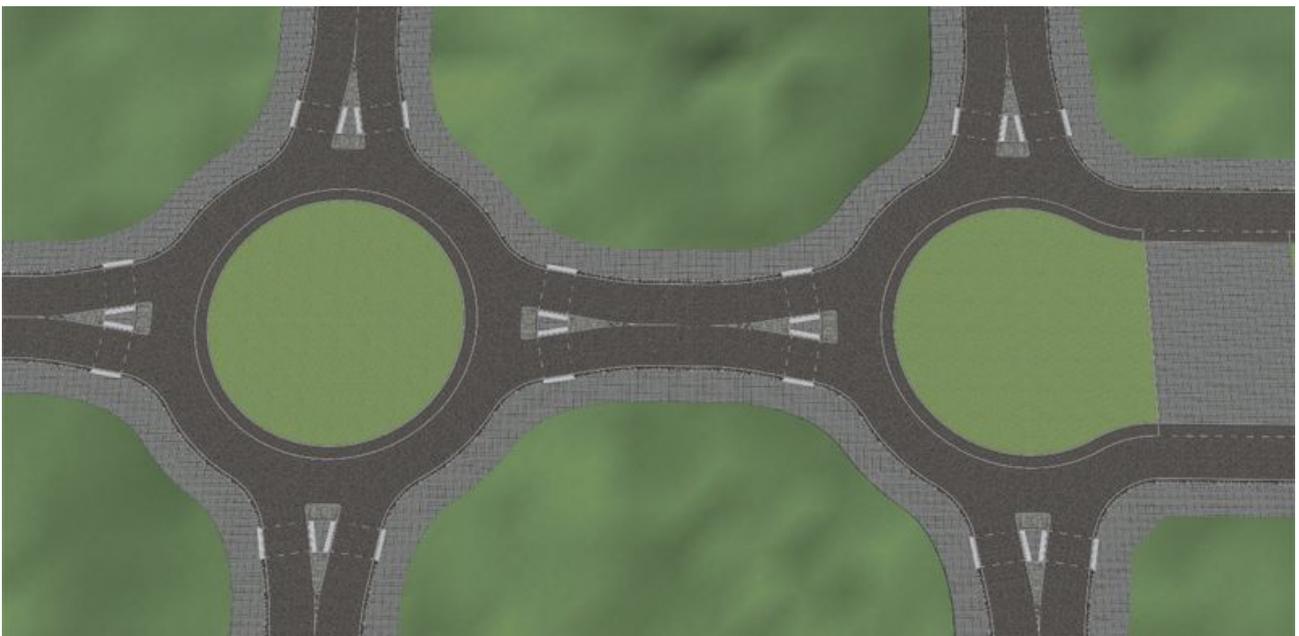
Zu beachten ist aber, wenn man Fußübergänge vor oder nach dem BÜ nutzen möchte, nimmt man z.B. *1Spur\_Bue\_135°\_Anf\_mit\_FU\_Mst\_7m\_AS3*, statt dem *1Spur\_Bue\_135°\_Anf\_Mst\_7m\_AS3*, damit die Verlängerung und das Mittelstreifen-Ende auch mit den restlichen BÜ-Teilen übereinstimmt. Das gleiche gilt für die entsprechenden End-Modelle. Zur Vervollständigung der Fußübergänge kommen wieder die Modelle *1Spur\_FU\_7m\_Anf+5,6m\_Verl\_vorne\_AS3* und *1Spur\_FU\_7m\_End+5,6m\_Verl\_hinten\_AS3* zum Einsatz.



*1Spur\_Bue\_45°\_Igl\_Verl\_re\_AS3* vom Nullpunkt und 0° dieses Modells:  $x=0, y=-3,18m$  Gleis mit 45°-Winkel und -0,5m Höhe. Gleis von Koordinaten bei 90° dieses Modells mit  $x=0m$  und  $y=16,82m[e]$  und 45° Verschiebung einsetzen

#### Kreisverkehr:

Die Kreisverkehr-Modelle sind modular aufgebaut und können teilweise miteinander kombiniert werden. Diese Modelle beginnen mit *1Spur\_Kv* gefolgt von einer Zahl von 1-4, wobei 1 für 1sp-Zufahrt; 2 für 2sp-Zufahrt; 3 für normale Modelle mit normaler Bürgersteighöhe und 4 für die selben Modelle, aber mit abgesenkten (-12cm) Bürgersteig für den Straßenbahnverkehr, steht.



Kombiniert werden können z.B. 1sp-Zufahrt-Anf mit 1sp-Zufahrt-Ende (was einen kompletten Kreis ergibt, links im Bild) oder 1sp-Verlängerung (rechts im Bild). 1sp\_Zufahrt\_3Stern\_Anf kann mit 1sp\_Zufahrt\_3Stern\_End, 1sp-Zufahrt-Ende oder oder 1sp-Verlängerung kombiniert werden.

Äquivalent gilt das auch für die 2sp-Modelle. Die Kreisverkehr-Modelle besitzen fest eingebaute Fußübergänge.

Die Modelle können an den Hilfsgleisen angedockt werden und bilden in der Mitte des Kreises Hilfsgleise, an die man dann die Rasen- oder Gehwegfläche andocken kann.

Die Modelle *1Spur\_Kv1\_Verl\_Anf\_AS3* und *1Spur\_Kv2\_Verl\_Anf\_AS3*, sowie deren End-Modelle dienen als Übergang zu einem 31,36m breiten Mittelstreifen, welcher mit einer Rasen- oder Gehwegfläche ausgestattet werden kann. Dazu gibt es ein Reihe von Modellen, wie Verlängerungen von 5m; 10m; 20m und 50m, eine Linksabbiegespur sowie Abschlussmodelle und Fußgängerüberwege. Auch hier dienen die 2m und 5,6m als Ausgleich und die Verlängerungen habe bis auf die Linksabbieger- und 5m-Modellen keine eigene Fahrbahn, um Überholvorgänge zu ermöglichen.

Dieser Mittelstreifen kann für eine reine Grünfläche/ Allee, mit dem Gehweg als Marktfläche, als Straßenbahn- oder Busbahnhof genutzt werden.

Eine oberirdisch geführte U-Bahn oder S-Bahn auf dem Mittelstreifen wäre sicher auch eine Überlegung wert.

Hinweis:

Die Rasenflächen der Kreisverkehr-Modelle sind wie alle anderen Modelle mit Rasenfläche als Tauschtextur ausgelegt, zusätzlich sind aber nur die Kv-Mittelstreifen-Gehweg-Modelle als Tauschtextur ausgelegt. Weswegen die Rasen- und Gehwegflächen extra an die Hilfsgleise angedockt werden.

Zu finden sind die Tauschtexturen unter „Resourcen\Gleisobjekte\Strassen\Grossstadtstrassen\_AS3\TT\_1Spur\_Gehweg\_520x520\_AS3.png“ und „Resourcen\Gleisobjekte\Strassen\Grossstadtstrassen\_AS3\TT\_1Spur\_Rasen\_500x500\_AS3.png“.

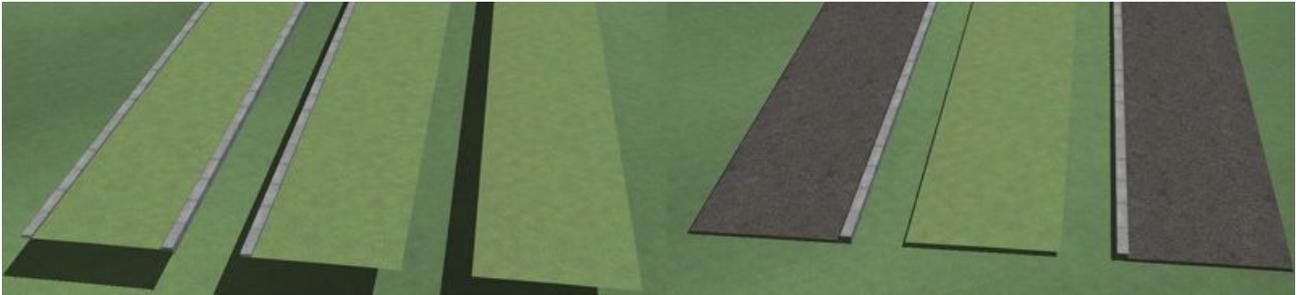
Alle anderen Gehwegflächen sind nicht als Tauschtextur ausgelegt.

#### Mittelstreifen (Mst 3,5m und 7m):

Da es in der Realität nicht überall solch breite Mittelstreifen gibt, habe ich auch 3,5m und 7m breite Mittelstreifen-Modelle gebaut. Als GO's gibt es dafür wieder Verlängerungen und Ausgleiche, Abschlüsse, Fußgängerüberwege mit den Winkeln 45°; 90° und 135° sowie für die Mitte der Kreuzung eine ovale und runde Verkehrsinseln (diese liegen auch als Immobilien vor). Für die 7m-Mittelstreifen habe ich eine Wendestelle sowie eine Wendestelle mit Fußgängerübergang und rundem Abschluss gebaut.

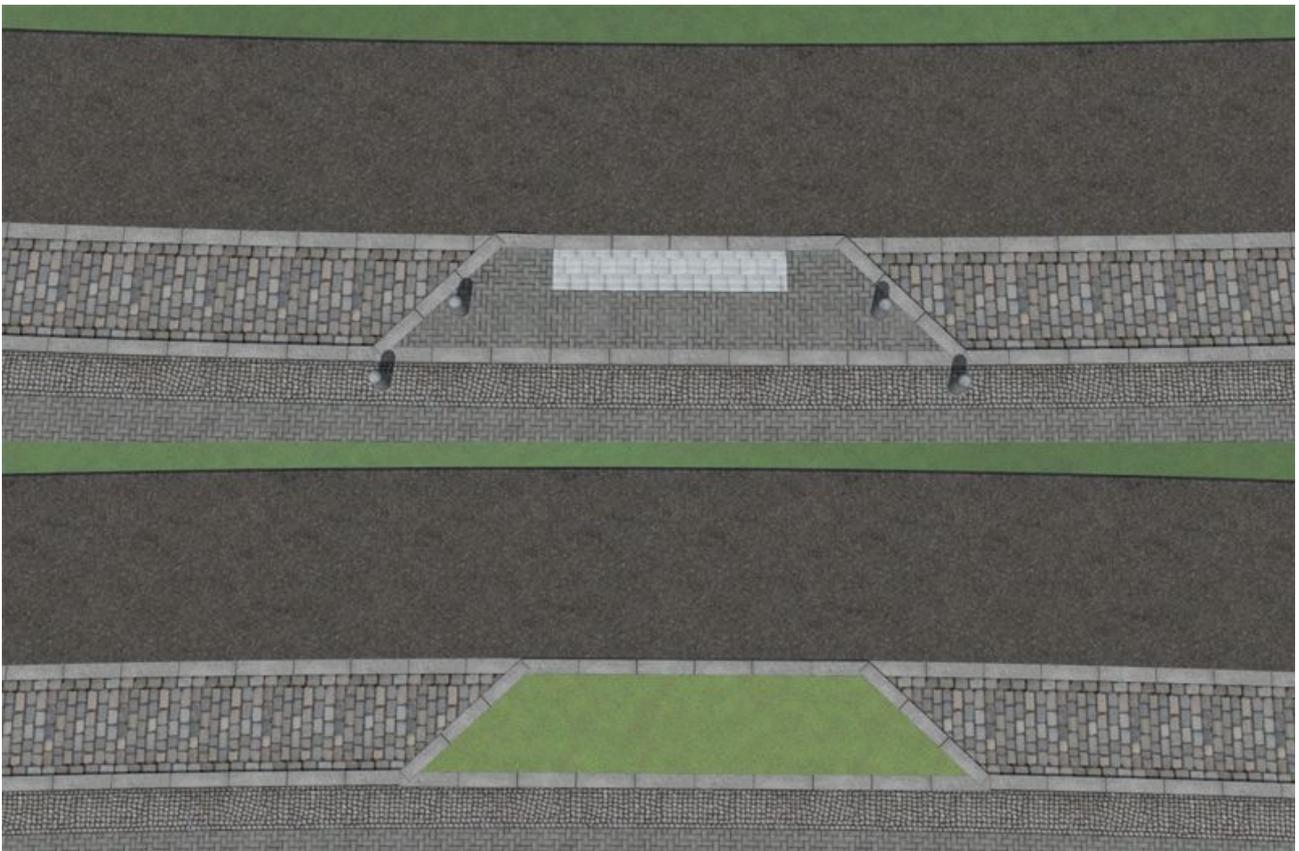
Die Mittelstreifen können aber auch mit Splines gebaut werden. Auf dem folgendem Bild sind v.l.n.r. folgende Splines zu sehen:

*1Spur\_Mst\_3,5m\_Rasen\_komplett\_AS3*; *1Spur\_Mst\_3,5m\_Rasen\_re\_offen\_AS3*; *1Spur\_Mst\_3,5m\_nur\_Rasen\_AS3* sowie *1Spur\_Mst\_li\_ohne\_Rasen\_AS3*; *1Spur\_Mst\_3,5m\_nur\_Rasen\_AS3* und *1Spur\_Mst\_re\_ohne\_Rasen\_AS3*.



Diese Splines sind alle 3,5m breit

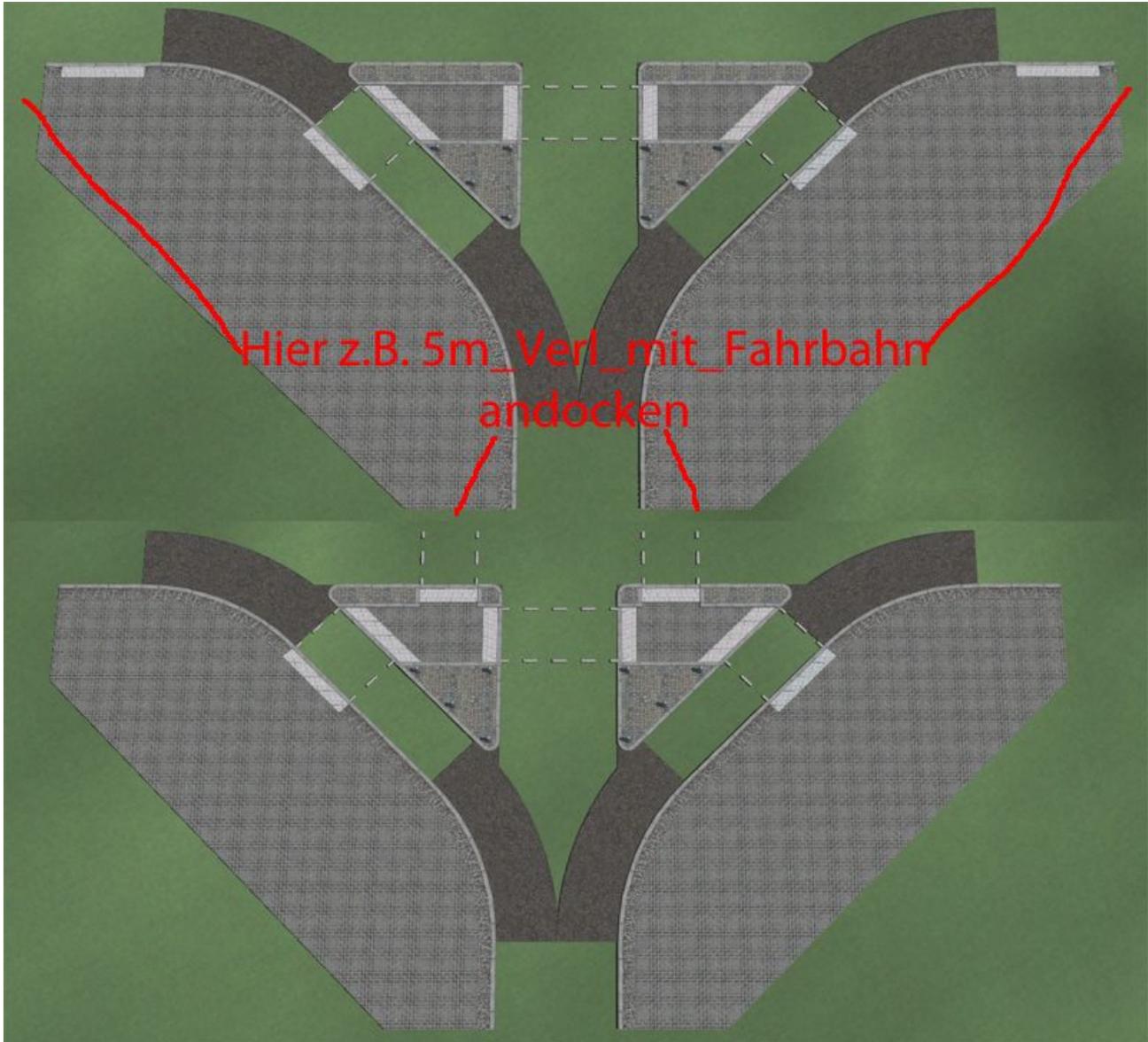
#### Bucht-Modelle:



Die beiden Bucht-Modelle habe ich bewusst nur mit dem Bereich der in die Parkspur/-streifen reicht, konstruiert, damit man diese leichter verschieben oder später einsetzen kann. Weiterhin bieten sie die Möglichkeit des Einsatzes bei einer leichten Biegung des Parkspur/-streifen-Splines, sowohl nach innen als auch nach aussen.

#### Kreuzung mit Verkehrsinsel:

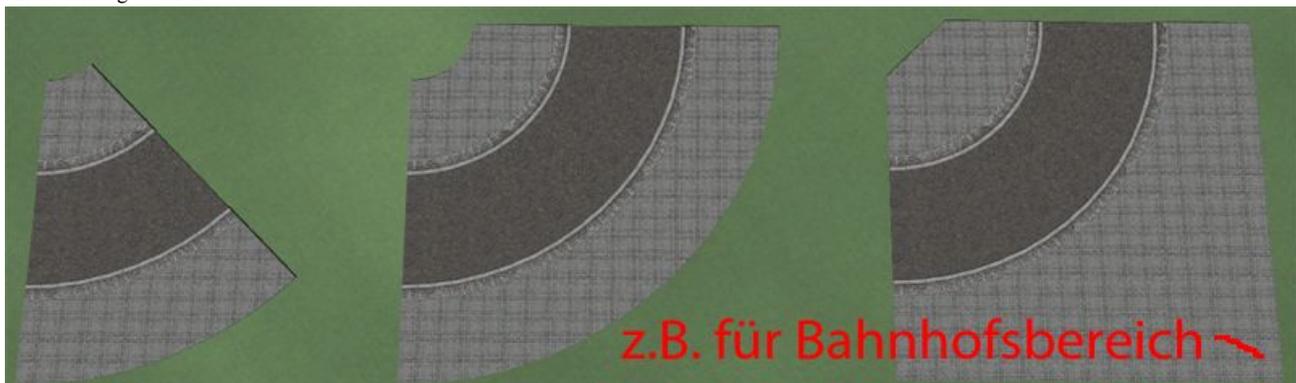
Diese Kreuzungsmodelle stellen eine besondere Verkehrssituation dar. Wie auf dem folgenden Bild zu sehen ist, werden diese Modelle mit einigen Fahrbahnstücken eingesetzt. Die freien Stellen sind für Weichenantriebe und Fahrbahn vorgesehen. Auch diese Modelle haben Hilfsgleise, die in diesem Fall auch für z.B. die 5m\_Verl\_mit\_Fahrbahn (oder Spline mit Gehweg) genutzt werden sollten, damit die Weichenantriebe auch mit dem Modell abschließen können.



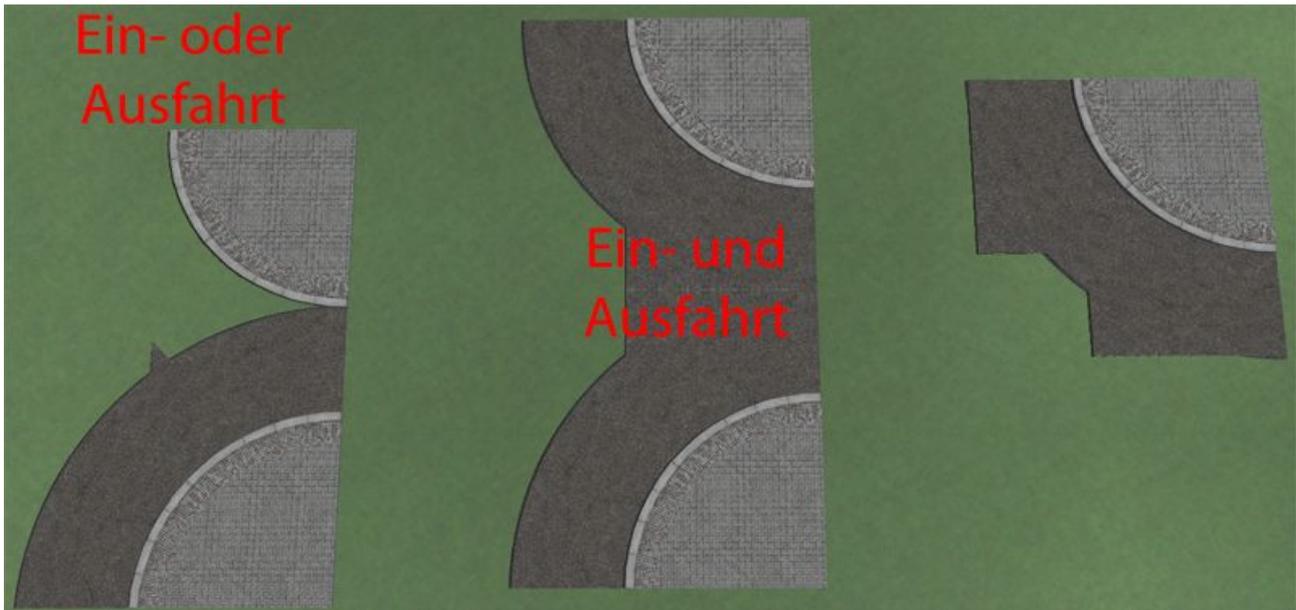
Die so eingebauten Modelle sind für jeweils eine Fahrspur ausgelegt. Wenn man mehrere Fahrspuren dazwischen haben will, verlängert man den FU mit dem Modell *1Spur\_FU\_Str\_Kr\_mI\_AS3* für jede Spur einmal (Hilfsgleise sind entsprechend vorhanden).

#### Kurvenmodelle:

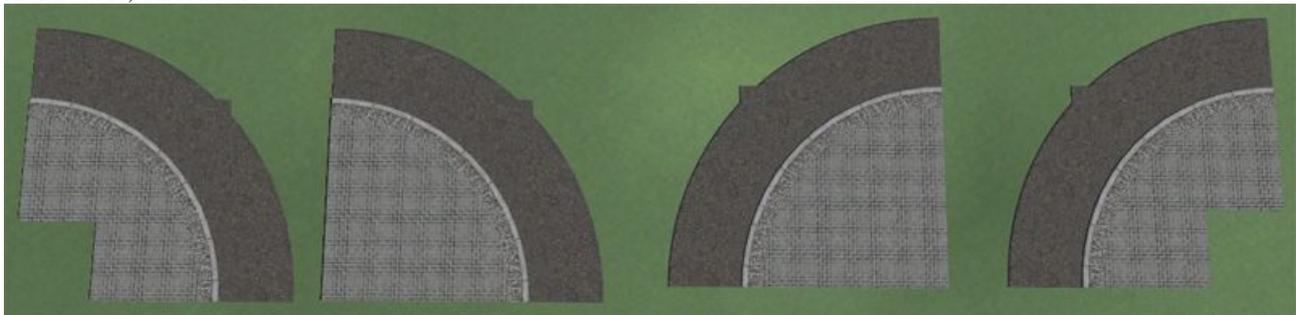
Ich habe auch einige Kurvenmodelle mit einem Radius der Aussenspur von 15,25m und einem Winkel von 45°/90° gebaut, die auf beiden Seiten einen Gehweg besitzen.



Folgende Modelle haben einen Radius von 7,95m und damit die Breite des kompletten Gehweges (mit Schutzstreifen und Bordstein) und können damit als Ein- und/ oder Ausfahrten bzw. als Gehwegabschluss dienen.



Für normale Kreuzungen sind die Modelle *1Spur\_Kurve\_90°\_Kr\_re/li\_AS3* und *1Spur\_Kurve\_90°\_Kr\_re/li\_Gwg-Ecke\_AS3* gedacht, die einen Radius von 11,75m besitzen.

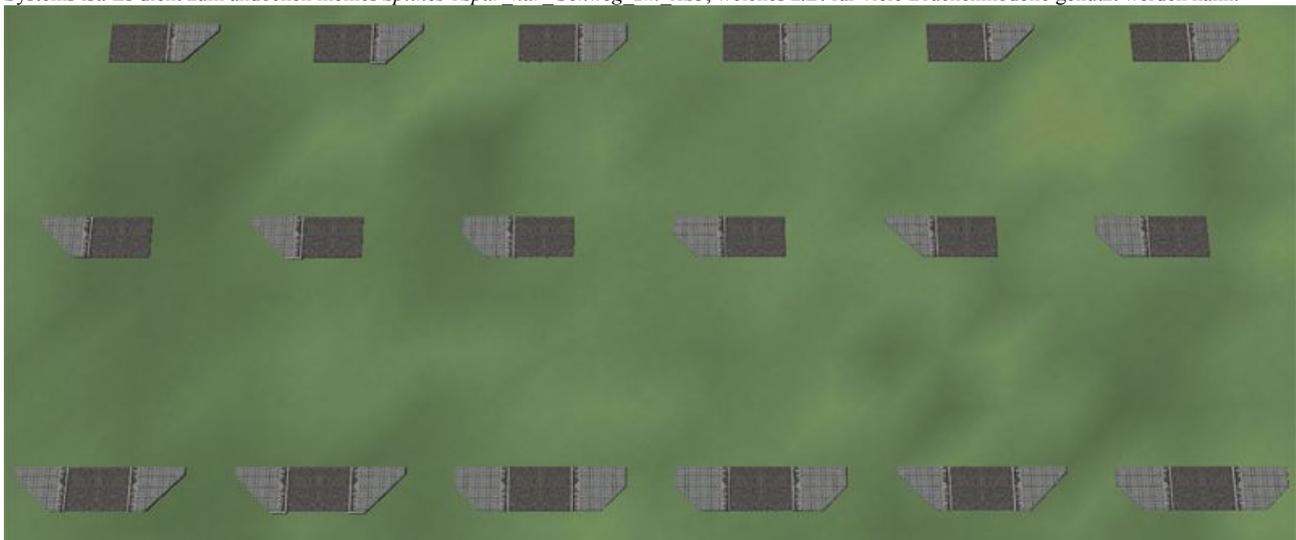


Übergänge zu Modellen von anderen Konstrukteuren:

Der User möchte vermutlich auch Straßen und Modelle anderer Konstrukteure einsetzen. Die von mir gebauten Modelle haben aber nur eine optische Aufgabe, da beide Systeme nicht miteinander kompatibel sind und werden mit unsichtbarem Gleisstil eingesetzt.

Meine Modelle haben alle eine Breite von 5m und zwei Hilfsgleise, das eine liegt 10m rechts und in 1,1m Tiefe, also passend zu meinem System und das andere auf Höhe der Spline-Mitte, so das daran die Splines anderer Konstrukteure angedockt werden können.

Das Modell *1Spur\_Ugng\_re\_Gwg\_5,2m\_zu\_Gwg\_2m\_AS3* hat auch ein zweites Hilfsgleis, obwohl es ein Übergang innerhalb meines eigenen Systems ist. Es dient zum andocken meines Splines *1Spur\_nur\_Gehweg\_2m\_AS3*, welches z.B. für viele Brückenmodelle genutzt werden kann.



Für folgende Konstrukteure und Splines sind Übergänge vorhanden:

Teerstraße 1+2 von DH1; Stadt- und Landstraße von NP1; die 1Spurstraßen von PB1; die Berliner Kopfsteinpflasterstraßen von PW1 und die Asphaltstraßen von TB1.

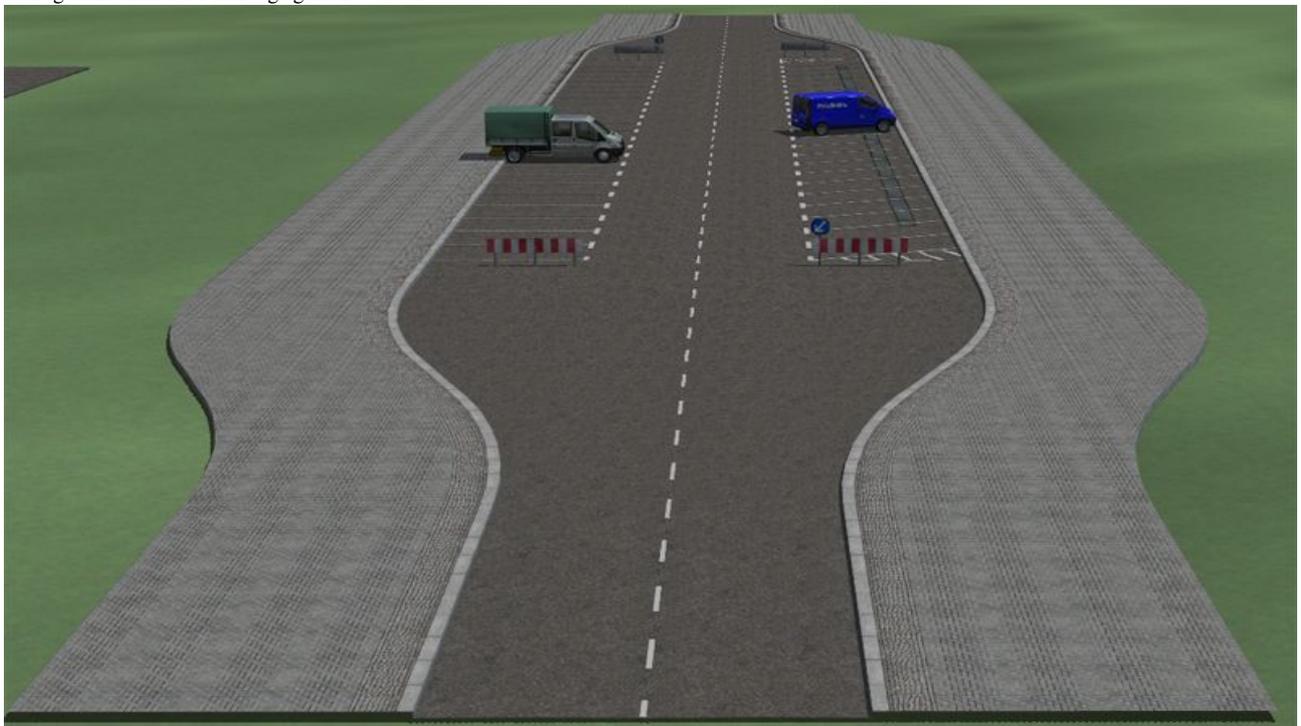
Wenn noch weitere benötigt werden sollten, könnt ihr dies im MEF in meinem Thread Großstadtstraßensystem kund tun, oder mir eine E-Mail senden (Adresse am Ende der Doku). Wenn genug Interessierte vorhanden sind, werden diese dann mit den Sonderbauformen mitgeliefert.

Sonderbauformen für spezielle Verkehrssituationen:

Die Modelle *1Spur\_Verl\_Abbiegespur\_2sp\_re/li\_Anf\_AS3* ermöglichen eine Spurerweiterung um gleich 2 Spuren nach re/ li, die Modelle *1Spur\_Verl\_Abbiegespur\_re\_Anf/End\_AS3* ermöglichen eine Spurerweiterung um eine Spur.

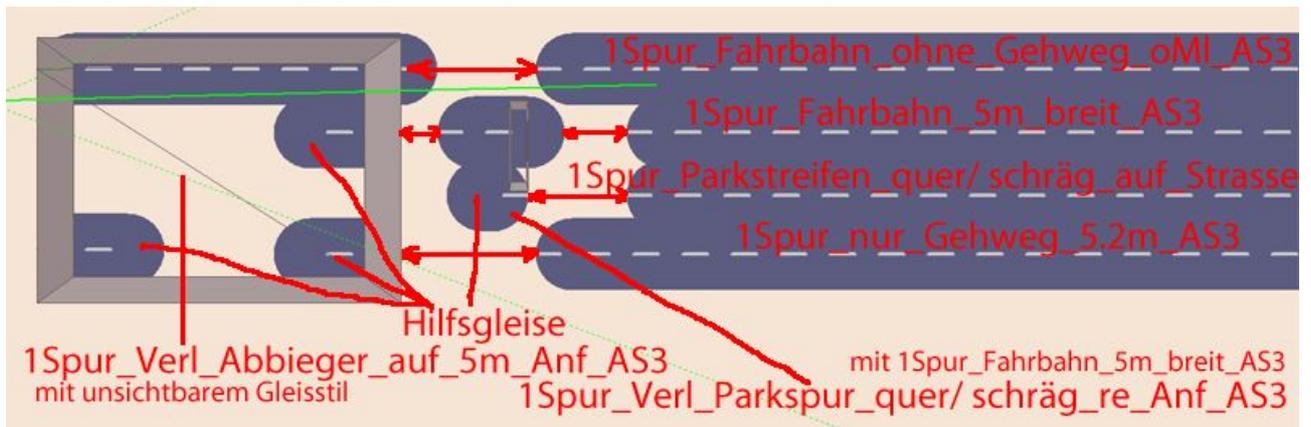


Auf speziellen Wunsch habe ich einen Spline *1Spur\_Fahrbahn\_5m\_breit\_AS3* gebaut, der breiter als die normalen Fahrbahnen ist. Dieser Spline kann auch in Verbindung mit den Splines *1Spur\_Parkstreifen\_quer\_auf\_Strasse\_AS3* und *1Spur\_Parkstreifen\_schräg\_auf\_Strasse\_AS3* für Quer- und Schrägstellflächen für Fahrzeuge genutzt werden.



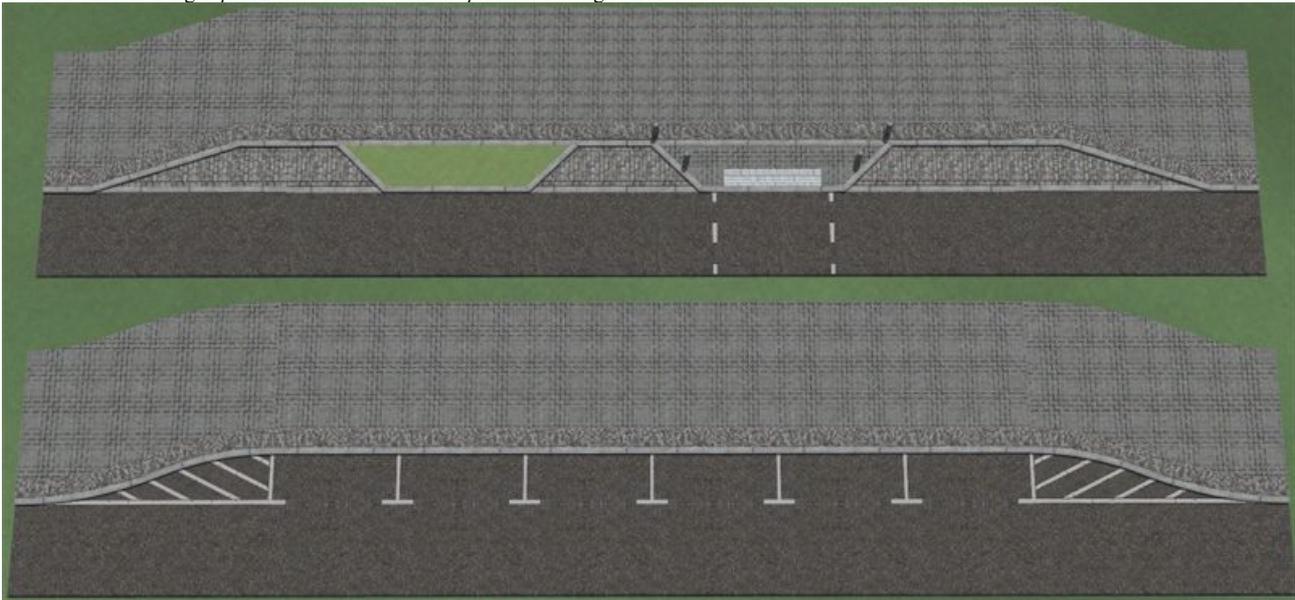
Für diese Aufbausituation empfiehlt sich folgende Vorgehensweise:

*1Spur\_Verl\_Abbieger\_auf\_5m\_Anf\_AS3* wird mit unsichtbarem Gleisstil eingesetzt, an dieses Modell wird dann von oben nach unten der Spline *1Spur\_Fahrbahn\_ohne\_Gehweg\_oMI\_AS3*, das Modell *1Spur\_Verl\_Parkspur\_quer/schräg\_re\_Anf\_AS3* und der Spline *1Spur\_nur\_Gehweg\_5.2m\_AS3* angedockt. An das Modell *1Spur\_Verl\_Parkspur\_quer/schräg\_re\_Anf\_AS3* dockt man nun die Splines *1Spur\_Fahrbahn\_5m\_breit\_AS3* und *1Spur\_Verl\_Parkspur\_quer/schräg\_re\_Anf\_AS3* an. Das ganze schließt man dann mit den entsprechenden End-Modellen ab.

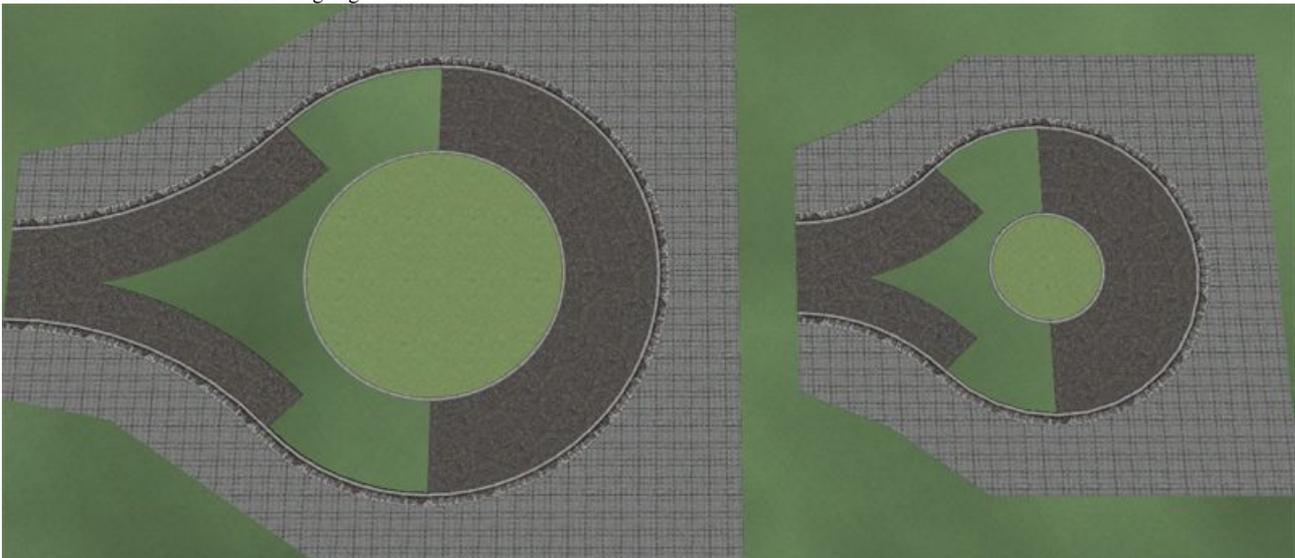


Für Parksituationen längs der Fahrbahn stehen zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

Einen Parkstreifen mit Kopfsteinpflaster und eine Parkspur mit Längsbuchten. Beide haben ein Anfangs- und End-Modul und werden mit Splines weitergeführt und haben eine Breite von 2m. Für beide Parkstreifen sind die Buchten *1Spur\_Bucht\_10m\_Rasen\_AS3* und *1Spur\_Bucht\_10m\_FU\_AS3* sowie die Erweiterung *1Spur\_Bucht\_10m\_FU\_Betonsperre\_AS3* vorgesehen.



Zu den Sonderbauformen gehören auch die Wendehammer, und davon habe ich zwei diesem Set beigelegt. Der Große ist für Lkw und Busse, der Kleine nur für den Pkw-Verkehr ausgelegt.



Folgende Splines gehören gewissermaßen auch zu den Sonderbauformen:



Der obere Spline *ISpur\_ohne\_Gehweg\_beschädigt\_AS3* besitzt als GO einen Anfang und ein Ende und der Gehweg muss als Spline mit einem Abstand von 5,25m nach rechts (nötigenfalls muss noch eine Korrektur um 12cm nach oben erfolgen) extra verlegt werden.  
Die unteren Splines sind von oben nach unten *ISpur\_Strassenrand\_re\_AS3*, *ISpur\_Fahrbahn\_ohne\_Gehweg\_oMl\_AS3*, *ISpur\_gestrichelte\_Mittellinie\_AS3*, *ISpur\_Fahrbahn\_ohne\_Gehweg\_oMl\_AS3*, und *ISpur\_Strassenrand\_li\_AS3*. Als Aufbaureihenfolge empfiehlt sich die Verlegung der beiden Fahrspuren mit einem Abstand von 3,5m, dann wechselt man zu den Wasserwegen und verlegt in der Mitte der beiden Fahrspuren eine Mittellinie. Diese Mittellinie wird dann mit einem Abstand von 5,25m nach rechts und links vervielfältigt und diese durch den jeweiligen Strassenrand ersetzt.

#### Immobilien:

Einige GO's habe ich auch als Immobilien gebaut, wie z.B. die Geländer; Verkehrsinseln und Zebrastreifen. Diese sind unter Immobilien/ Verkehr/ Verkehr (Hauptgruppe) zu finden.

#### LSE:

Die Landschaftselemente bestehen aus einigen Asphaltplatten und etlichen Straßenschäden und Baumscheiben. Zu finden sind diese Modelle unter Landschaftselemente/ Andere

Die vorhandene 3,5mx3,5m Sperrfläche lässt sich, am besten einsetzen, wenn man die durchgehende Mittellinie 3,5m neben die Fahrbahn setzt und von der Länge und Winkel so anpasst, das mit der gegenüberliegenden Fahrbahn eine eingerahmte Fläche entsteht. Je nach Größe dieser Fläche werden dann mehrere Sperrflächen aneinander gereiht, bis die eingerahmte Fläche vollständig ausgefüllt ist. Danach setzt man noch eine entsprechend große Asphaltplatte ein und senkt diese um 1cm ab.

#### Allgemeine Hinweise:

Alle Splines haben eine Wiederholrate von 5m (nur der Spline *ISpur\_ohne\_Gehweg\_beschädigt\_AS3* hat eine Wiederholrate von 10m), weshalb alle 2m Ausgleichs-Stücke keine Fahrbahn eingebaut haben, sondern mit Verlängerungen kombiniert werden sollten, deren Fahrbahn auch extra eingebaut werden, wie z.B. *ISpur\_Verl\_10m\_re\_AS3* und die Fahrbahn dann nicht mit 10m Länge, sondern mit 12m Länge verlegt wird.

In der beiliegenden Demo-Anlage habe ich auch einige Verkehrssituationen als Blockvorlage gebaut. Diese können markiert und unter einer eigenen Bezeichnung abgespeichert werden, je nachdem Ihr Eure Ordnerstruktur gestaltet.

Wenn mehrere Modelle, wie z.B. Pflanzkasten und Pflanzkasten-Sitzfläche übereinanderliegen, dann sind diese so gebaut, das sie mit den selben Koordinaten eingesetzt werden.

Bisher ist das vorliegende System nicht mit den bisherigen Straßensystem kompatibel, auch wenn Trend z.B. eine Option einbauen sollte, mit der alle bisherigen Fahrzeuge um 2m versetzt werden, werden beide Systeme vermutlich auch weiterhin nicht kompatibel sein (wie sollte EEP einen Übergang von einem zum andern System erkennen und den Versatz umschalten können?). Aber ich kann mir vorstellen, wenn Trend mitspielt und genügend Interesse für ein wirklich 1-spuriges Straßensystem vorhanden sein sollte, sich auch Konstrukteure finden lassen, die sich dann auch um andere Straßenbereiche kümmern werden, wie z.B. Land- und Dorfstraßen, Autobahnen und Ladestraßen. Damit wäre es dann möglich, ein ganzes Straßennetz aufzubauen, ohne auf das alte System zurück greifen zu müssen.

#### Auflistung der Konstrukteure und ihrer Modelle die auf der Strassenmitte fahren können:

(zumindest soweit die Kons auf meine Anfrage geantwortet haben, Vollständigkeit kann daher nicht garantiert werden. Spontan fallen mir z.B. die Scania-Longline-Lkw's von SM1 oder viele Modelle von BH1 (die noch konvertiert werden müssten) ein, die nicht in der Auflistung auftauchen)

#### KW1:

KW1401 & KW1402 (bis EEP6) / V70XKW1401 & V70XKW1402

#### HG1:

V10NHG10009 (T-55a-Panzer) und V10NHG10011 (Brückenleger)

#### FB1: (ich zitiere)

V10NFB10011; V80NFB10012; V10NFB10012; V10NFB10013. Alle zukünftigen Straßenfahrzeuge werden ebenfalls für einspurige Straßen geeignet sein, bei Zugfahrzeugen als eigenständiges Modell, bei Anhängern über Schieberegler realisiert.

#### JW3:

V80NJW30056 Gleislose Bahn

#### KJ1:

V80NKJ10005; V80NKJ10014; V80NKJ10021; V80NKJ10025; V80NKJ10035; V80NKJ10036; V80NKJ10038 für Feldweg und V80NKJ10017; V80NKJ10040; V80NKJ10041; V80NKJ10042 mit Achse zum Verschieben.

#### FF1: (bis EEP6 bei VORA)

FF100010; FF100048; FF100050; FF100064; FF100077; FF100081; FF100084; FF100086; FF100087; FF100088; FF100090 mit variabler Spurlage und FF100004; FF100008; FF100009; FF100082 für Feldwege.

#### Credits:

Mein Dank geht an Trend für EEP und seine Tools sowie die Grastextur und Teile der Textur für die beschädigte Straße.

Weiterhin danke ich den Entwicklern des LS17-Straßensystems, das mir als Inspiration für den Straßenrand diente.

Alle anderen Texturen stammen von Hostern freier Texturen wie Bildburg, [CG Textures] und All CG Textures bzw. selbst geschossenen Bilder.

Für Anregungen, Kritiken oder Fehlermeldungen bin unter [Perry67@gmx.de](mailto:Perry67@gmx.de) zu erreichen.

Hiermit wünsche ich allen Usern viel Spaß, Erfolg und Kreativität mit dem vorliegenden Set, beim Aufbau eines halbwegs realistischem Straßenverkehrsnetzes. Über Bilder Eurer Kreationen in Euren Anlagen im MEF (da bin ich auch mit einem eignen Thread vertreten) würde ich mich sehr freuen.

Viele Grüße

Andreas Sowa (AS3)