

AUFGABEN FÜR DIE MARIAS PASS ROUTE



Amtrak NR. 8 - LOKFÜHRERAUFGABE

Willkommen am Bord des Amtrak Nr. 8 - Empire Builder. Unser Zug verließ gestern um 16:40 Uhr Portland (OR) und wird in Kürze im Bahnhof Whitefish (MT) halten. In Whitefish hat der Zug planmäßig einen Aufenthalt von 20 min. Die Endstation ist Chicago (IL) - Union Station, planmäßige Ankunft morgen, 16:20.

Bald, der Lokführer übernahm den Zug in Spokane (WA) um 1:15 Uhr und soll in Whitefish durch Sie abgelöst werden. Dort werden Sie den Zug übernehmen und über den Marias Pass fahren. Bevor Sie aber in Whitefish losfahren, werden Sie die Pause nutzen, um die Betriebsvorräte der Loks (Diesel und Sand) aufzufüllen. Ihr Dienst endet in Shelby.

Befolgen Sie alle Signale und Geschwindigkeitsbegrenzungen. Sie erhalten, wenn nötig, weitere Instruktionen von den zuständigen Fahrdienstleitern entlang der Strecke. Versuchen Sie, den Fahrplan einzuhalten, aber überschreiten Sie niemals die erlaubte Streckengeschwindigkeit. Sie werden feststellen, dass es einige Geschwindigkeitsschilder mit zwei Angaben gibt. P- (Passenger) und F- (Freight). Da Sie einen Personenzug führen, gelten für Sie die oberen (P-) Tempolimits. Der Streckenmonitor rechts auf dem Bildschirm informiert Sie über den aktuellen Betriebszustand der Strecke vor Ihnen. Es herrscht starker Zugverkehr, dies wird möglicherweise einige Verspätungen verursachen. Sie können auf der nächsten Seite des Infofensters Ihren Fahrplan einsehen, oder auf das Symbol für Fahrplan klicken.

Halten Sie auf allen im Fahrplan aufgeführten Bahnhöfen. Alle Weichen werden für Sie vom Stellwerk gestellt.


Diese Aufgabe ist selbsterklärend, die notwendigen Informationen erhalten Sie als Nachrichten während der Fahrt.

Schwierigkeitsgrad: mittel

Dauer: 3:30 Stunden

AMTRAK NR. 7 – BESICHTIGUNGSTOUR

Willkommen am Bord des Amtrak Nr. 7 - The Empire Builder - Chicago - St.Paul-Minneapolis - Portland/Seattle. Wir werden in wenigen Minuten Shelby (MT) erreichen. Wir laden Sie zu einer Fahrt über den berühmten Marias Pass bis nach Whitefish (MT) ein. Machen Sie es sich in einem der komfortablen Superliner-Wagen bequem und lassen die wunderschöne Landschaft am Wagenfenster vorbeiziehen. Oder klettern Sie in den Führerstand der Lok oder beobachten Sie den Zug und die Landschaft mit Hilfe der Außenkamera. Unser Lokführer kümmert sich schon um das Fahren und das Einhalten des Fahrplans.

Wir fahren nach dem offiziellen Amtrak-Fahrplan. Sie können den Fahrplan jederzeit einsehen, wenn Sie auf dieses Icon auf Ihrem Fahrerdisplay klicken:  (im TS2010)
Im Trainz 12 benutzen sie das Menü Werkzeuge.

Schwierigkeitsgrad: einfach

Dauer: 3:30 Stunden

SCHWERE FRACHT ÜBER MARIAS

EINSATZBESPRECHUNG IM DEPOT WHITEFISH

Sie sind Lokführer in der Einsatzstelle Whitefish und haben heute Bereitschaftsdienst. Soeben hat der Lokführer des Güterzuges EB-M BN 8612 von Sandpoint Jct. nach Shelby einen Bremsschaden gemeldet. Die Lok muss in Whitefish ausgetauscht werden. Sie haben mit Ihrer Lok 7411 den Ersatz zu stellen und den Zug über die Westrampe des Marias Passes bis nach Glacier Park zu fahren. Dort werden Sie von einem Kollegen abgelöst.

Unterwegs werden Sie in Conkelley am Aluminiumwerk eine weitere Wagengruppe mit Aluminiumprodukten aufnehmen. Da dieser Zugteil schwerer ist als die Wagen in Ihrem Zug, muss er am Anfang des Zuges eingereiht werden. Folgen Sie in Conkelley den Anweisungen des dortigen Rangierleiters.

Zwischen Essex und Marias werden Sie nachgeschoben, da die Leistung Ihrer vier SD 40 für die Steilstrecke nicht ausreichend ist. Sie werden vom Fahrdienstleiter in Essex über die Regeln im Nachschiebedienst aufgeklärt.

In Glacier Park werden Sie von einem dort wartenden Kollegen abgelöst. Sie haben dort etwa 3 Stunden Pause und übernehmen danach den Gegenzug. Grüßen Sie die Wirtin vom Glacier Inn von uns und lassen Sie sich die besten Forellen der Gegend schmecken.

Bevor Sie losfahren, betanken Sie Ihre Lok und füllen die Sandvorräte auf.

Gute Fahrt!

Schwierigkeitsgrad: mittel

Dauer: 3:50 Stunden

CFAC RANGIERLEITER – AUFGABEN

Die Columbia Falls Aluminium Company ist eine Aluminiumhütte gelegen in Conkelley, einem Ortsteil von Columbia Falls(MT), direkt an der BNSF-Hauptstrecke.

Aluminiumherstellung ist ein kontinuierliches Verfahren, regelmäßig unterbrochen nur für die Wartung. Jede unvorgesehene Unterbrechung sollte vermieden werden, da das Wiederaufstarten der Produktion mit erheblichen Kosten verbunden ist. (Der schlimmste Fall ist eine Stromunterbrechung, die länger als 15 min dauert, da das flüssige Aluminium in den

Elektrolyse-Wannen sich zu verfestigen beginnt. Das hat zu Folge, dass die Graphitauskleidung der Schmelzwannen erneuert werden muss. Aber auch eine Unterbrechung wegen Rohstoffmangel ist unerwünscht.)

Zur Aluminiumherstellung benötigt man Tonerde (Alumina, gewonnen aus Bauxit), Kryolit als Katalysator und sehr viel elektrische Energie. Daneben benötigt man Petrolkoks (green coke) zum backen der Anoden und zur Herstellung der Graphitziegeln mit welchen die Schmelzwannen (als Kathoden) ausgekleidet werden. Jede Aluminiumhütte besitzt eine eigene Karbonabteilung.

Das Rohaluminium wird in verschiedenen Produktformen ausgeliefert:

- Ingots (für Gießereien)
- Billets (fürs Strangpressen)
- Walzstäbe (zum Walzen, Folienherstellung usw.)
- Als Halb- und Fertigprodukte

Wir haben unsere Aluminiumschmelze etwas vereinfacht, der besseren Spielbarkeit wegen. Diese verbraucht Tonerde und Petrolkoks und produziert Ingots, Billets, Walzstäbe und Fertigprodukte (in Kisten verpackt).

DIE AUFGABEN:

Sie sind der Rangierleiter (und Materialdisponent) im Werksbahnhof der CFAC. Sie sind verantwortlich für den Nachschub der Rohstoffe Tonerde und Petrolkoks sowie für den Abtransport der Produkte zu den Abnehmern. Sie arbeiten eng mit der Bahngesellschaft BNSF zusammen, welche die bestellten Züge bis zum Übergabegleis im Werksbahnhof transportiert. Hier werden die Züge von werkseigenen Rangierloks übernommen, welche sie zu den Lade- und Entladestellen im Werksgelände bringen. Für die Übergabe stehen 2 Übergabegleise zur Verfügung, das befahren der übrigen Werksgleise ist für sechsachsige Loks (wegen enger Kurvenradien) nicht gestattet.

Sie haben 3 gebrauchte GP38-2 Rangierloks, besetzt mit dem „trio infernal“ an Lokführern (Josef, Lothar und Bald), zur Verfügung. Sie haben diese im Werksbahnhof zu dirigieren, indem Sie ihnen Fahrbefehle erteilen. Wenn Sie ein erfolgreicher Rangierleiter werden wollen, haben Sie keine Zeit selber zu fahren. Nur wenn sich einer Ihrer Lokführer hoffnungslos verfährt (sie stellen sich manchmal etwas dümmlich an), müssen Sie selbst ins Führerhaus springen und ihnen wieder auf den richtigen Weg helfen. Ansonsten halten Sie die Lokführer gut beschäftigt und erreichen so Ihr Ziel.

Überprüfen Sie öfters die Lagerbestände der Fabrik, indem Sie mit der rechten Maustaste (bei gedrückter Strg-Taste) auf die Fabrik klicken und dann „Details ansehen“ wählen. Wenn der kleine Gabelstapler (...beep, beep...) der mit Anhängern seine Runden um die Hallen dreht, stehen bleibt (geparkt in der westlichen Schmelzhalle), ist es ein untrügliches Zeichen, dass der Produktionsprozess angehalten wurde. Sehen Sie dann zu, so schnell wie möglich die Anlage zum laufen zu bringen, sonst sind Sie vermutlich Ihren Job los.

Ihr Ziel ist es, die Fabrik so lange wie möglich am laufen zu halten, wenigstens einige Stunden.

Es gibt drei Rufstellen innerhalb des Werksgeländes, wo Sie die jeweiligen Rohstoffe oder Leerwagen bestellen können. Wenn Sie an einer solchen Rufstelle (gekennzeichnet mit einem Schild mit Telefonsymbol) vorbeifahren, wird eine Bestellung für Tonerde, Petrolkoks oder Leerwagen ausgesendet. Damit treffen die Züge mit Nachschub „just-in-time“ ein und Sie können den Werksbahnhof einigermaßen von zu vielen Zügen freihalten.

Lesen Sie auch das Kapitel „**Beispiel für eine typische Runde im CFAC – Werksbahnhof**“ und drucken Sie die Lagepläne der Werksanlage aus, die auf der Marias Pass-CD abgelegt sind, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

CFAC RANGIERLEITER – ASSISTENT

Die Rohstoffbunker sind voll, die Lagerhallen fast leer. Versuchen Sie, die Anlage mindestens 3 Stunden am laufen zu halten.

Wertung:

1 Stunde: Hilfsrangierer

2 Stunden: Rangierleiter

3 Stunden: Chefdisponent

Schwierigkeitsgrad: mittel

Dauer: unbegrenzt

CFAC RANGIERLEITER – SPECIAL

Wegen Wartungsarbeiten wurde die Produktion im CFAC-Werk unterbrochen. Sie haben alle Vorbereitungen zum Wiederaufstart der Produktion zu erledigen. Die Rohstoffbunker sind leer, die Lagerhallen nur mäßig gefüllt. Versorgen Sie die Fabrik mit Rohstoffen, bis der Herstellungsprozess beginnt. Halten Sie die Fabrik mindestens 3 Stunden am laufen, gezählt vom Prozessbeginn an.

(Hinweis: Der Produktionsprozess beginnt, wenn beide Rohstoffe – Tonerde und Petrolkoks zur Verfügung stehen)

Schwierigkeitsgrad: fortgeschritten

Dauer: unbegrenzt

CFAC RANGIERLEITER – EXPERTE

Die Rohstoffbunker sind nahezu leer, die Warenlager fast voll. Keine einfache Aufgabe. Wenn es Ihnen gelingt, die Fabrik zumindest für 2 Stunden am laufen zu halten, sind Sie schon sehr gut. Mit 3 Stunden sind Sie ein wahrer Experte.

Schwierigkeitsgrad: Expert

Dauer: unbegrenzt

BEISPIEL FÜR EINE TYPISCHE RUNDE IM CFAC-WERKBAHNHOF

STARTBEDINGUNGEN

Wenn Sie die Aufgabe beginnen, finden Sie 3 Rangierloks auf folgenden Positionen (Streckenmarkierungen) vor:

CFAC CallAluminaTrack (Lothar)

CFAC CallCokeTrack (Josef)

CFAC CallEmptiesTrack (Bald)

In den Klammern sind die Namen Ihrer Werkslokführer und Sie haben ihnen entsprechende Anweisungen (Fahrerbefehle) zu erteilen, damit Sie ihre Arbeit erledigen. Sie brauchen nur dann ins Führerhaus zu springen und aushelfen, wenn sich die Lokführer hoffnungslos verfahren haben (ihre Intelligenz ist etwas beschränkt). Ansonsten sollten Sie nicht versuchen, die Rangierabteilungen selber zu fahren, da Sie es sonst zeitlich nicht schaffen, die Fabrik am laufen zu halten. Außerdem stehen noch 3 Wagengruppen auf den Abstellgleisen, zwei mit leeren Flachwagen und eine mit Petrolkoks (green coke) als Reserve für den Fall, dass ein bestellter Zug nicht rechtzeitig ankommt.

BESTELL- UND LIEFERRUNDE FÜR TONERDE (ALUMINA)

Tonerde ist der Rohstoff, den Sie in großen Mengen benötigen werden. (Verbrauchsverhältnis Tonerde – Petrolkoks ist 10:1)

1. BESTELLEN



Fahren Sie Lothars Lok langsam zu diesem Zeichen, bis sie eine Auftragsbestätigung bekommen. Parken Sie nicht auf dem Auslöser (Trigger), sondern ziehen Sie die Lok etwas zurück, etwa bis zu der Position des Rangierers mit der gelben Flagge. Sie werden später von der Transportleitung der BNSF über die Ankunft des

bestellten Zuges benachrichtigt. (Etwa nach 5 Minuten). Senden Sie Lothar in eine Warteposition in der Nähe des Übergabegleises damit er bereitsteht, den ankommenden Zug von den BNSF-Loks zu übernehmen.

Fahrerbefehle für Lothar:

[Navigieren Sie zur Streckenmarkierung → CFAC Wye1 out](#)

2. ÜBERGABEMANÖVER

Das Ankunftsgleis ist generell CFAC Yard 2 Mid. Wenn Sie die Lieferankündigung erhalten haben, können Sie bald den ankommenden Zug über das nördliche Hauptgleis einfahren sehen. Wenn der Zug angehalten hat, entkuppeln Sie die 2. Lok vom Zug und senden die BNSF-Loks in eine Warteposition (am besten zu CFAC Wye3 out, wenn diese Position frei ist.). Überprüfen Sie die Bezeichnung des Wagens, an den Lothar ankuppeln soll (Strg+RMT auf den Wagen, „Details ansehen“) und geben Lothar folgende Fahrerbefehle:

[Ankuppeln → \(Name des Wagens, z.B. BNSF alumina hopper xxxxx – 1\)](#)

[Navigieren über Streckenmarkierung → CFAC Wye1 out](#)

[Navigieren Sie nach → CFAC → TONERDE-BUNKER 1](#)

Abladen

Lothar ist jetzt im Bilde und fährt zum Tonerde-Bunker 1 um dort den Zug zu entladen. Sobald sein Zug die Weichen am Übergabegleis geräumt hat, senden Sie die wartenden BNSF-Loks in eine Position, in der Sie den leeren Tonerde-Zug übernehmen können:

[Navigieren Sie zur Streckenmarkierung → CFAC Yard 1W](#)

Das ist generell das Abfahrtgleis für BNSF-Züge. Überprüfen Sie die Bezeichnung der jetzt hinteren BNSF-Lok und fügen in Lothars Aufgabenleiste folgende Fahrerbefehle hinzu:

[Navigieren über Streckenmarkierung → CFAC Wye1 in](#)

[Ankuppeln → \(Name der hinteren BNSF-Lok, z.B. BNSF SD40-2 2\)](#)

es sei denn, Sie benötigen das „Flaschenhals“-Gleis CFAC BackyardTrack für andere Manöver. Sie können z.B. den nächsten Zug mit Rohstoffen ordern, da das Ankunftsgleis jetzt frei ist.

Wenn Lothar das Abladen beendet hat, wird er zurückfahren und die leere Wagengruppe an die wartenden BNSF-Maschinen ankuppeln. Abkuppeln Sie Lothar's Lok von den Wagen, **klicken auf seine Lok** und schicken ihn in irgendeine Position, wo er nicht im Weg steht, bis Sie ihn wieder brauchen.

Jetzt wird es Zeit, den BNSF-Zug mit der leeren Wagengruppe zur Abfahrt in Richtung Spokane abzufertigen. (Sie können den Zug auch zum anderen Portal schicken, da sich aber alle anderen Portale am Shelby-Ende der Strecke befinden, würde er Ihnen die nächsten 3-4 Stunden über die Strecke fahren, das ist nicht so günstig für die Spieleleistung.) Bevor sie dem BNSF-Lokführer den Fahrauftrag erteilen, vergewissern Sie sich, dass Sie nicht etwa schon den nächsten Zug, der noch nicht angekommen ist, geordert haben und die Strecke

nicht belegt ist. Die An- und Abfahrt zu den Übergabegleisen erfolgt mangels Weichenverbindung zwischen Columbia Falls und Conkelley in beiden Richtungen über das nördliche Hauptgleis, das in dem Fall zur eingleisigen Strecke wird. Wenn die Strecke frei ist, geben Sie dem BNSF-Lokführer den Fahrerbefehl *)

[Navigieren Sie nach → ToSpokane](#)

Sechssachsigen Loks ist die Einfahrt ins Werksgelände grundsätzlich **nicht erlaubt**. Vermeiden Sie nach Möglichkeit, die Hauptgleise zum Rangieren zu benutzen, Sie würden den Verkehr auf der Hauptstrecke behindern. Die Fahrdienstleiter auf der Hi Line würden darüber nicht sehr erfreut sein.

Dies war ein Beispiel für die Arbeitstechnik, die sie anwenden sollten, um Ihre Aufgabe, die Alu-Fabrik am laufen zu halten, erfolgreich zu meistern. Wenn einmal die Produktion gestartet ist, werden Sie nicht allzu viel Zeit haben um „Züge zu gucken“. Sie werden mehrere Arbeitsrunden, ähnlich der oben beschriebenen, gleichzeitig und günstig miteinander verzahnt durchführen müssen. Alles, was Sie brauchen ist, die richtigen Strategien herauszufinden. Diese Aufgaben stellen eine Herausforderung an Ihr Organisationstalent dar.

Wenn der kleine Gabelstaplerzug, der seine Runden um die Westhalle der Hütte dreht einmal ausbleiben sollte (er ist dann in der Halle geparkt), ist es ein Zeichen, dass der Produktionsprozess heruntergefahren wurde – das Werk steht.

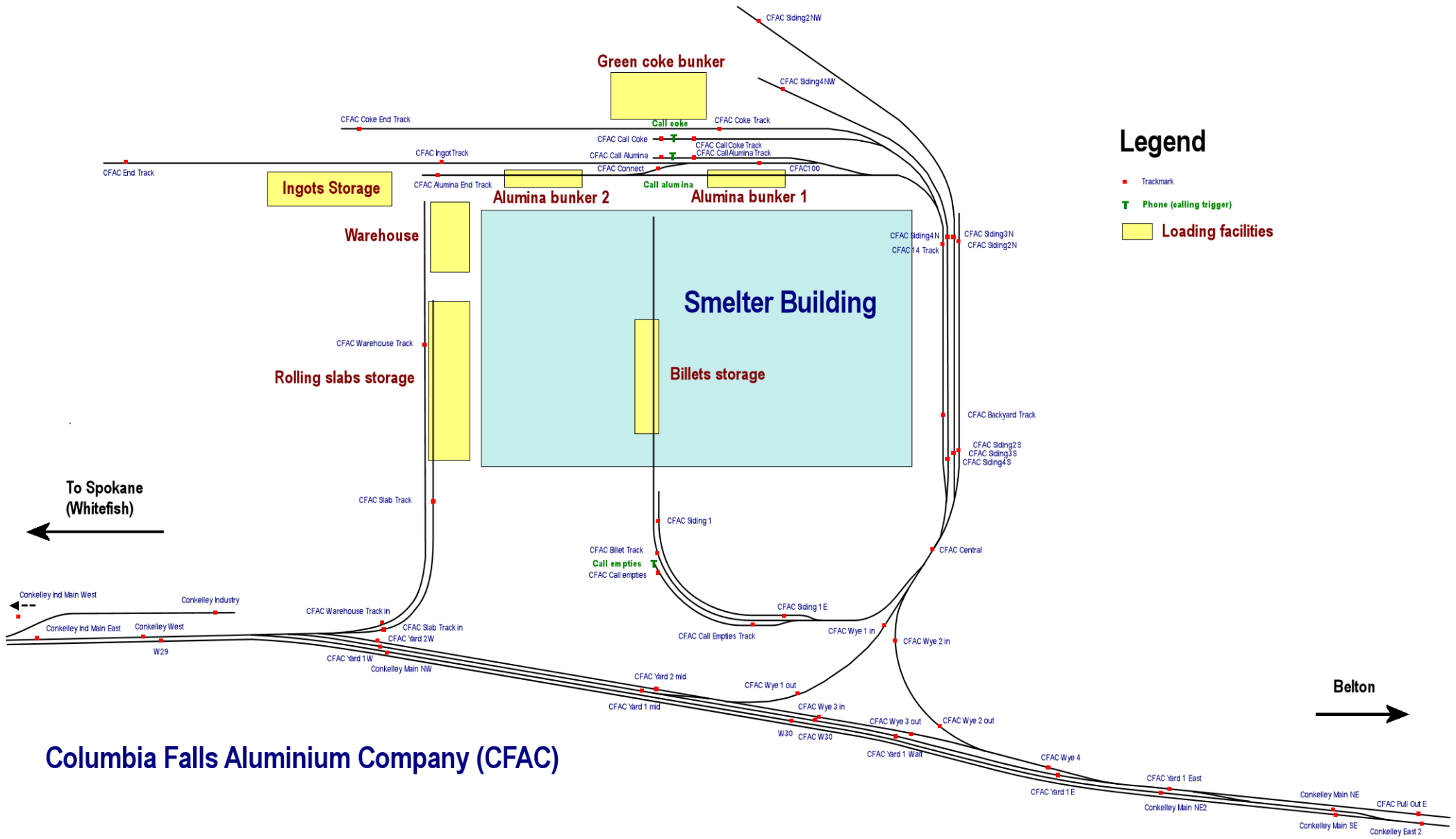
Viel Glück!

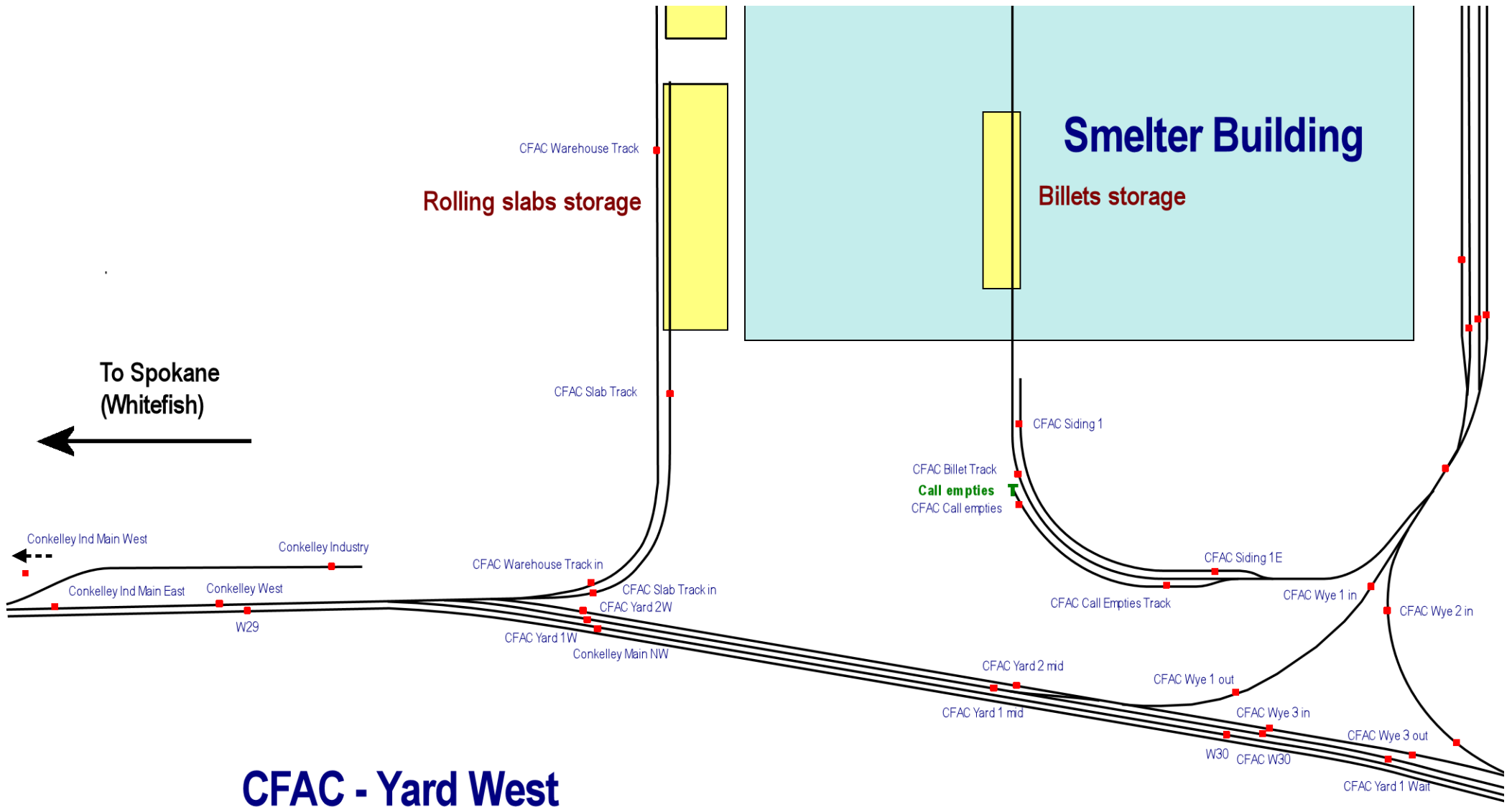
BEKANNTE PROBLEME:

CFAC – Aufgaben:

Wenn Sie zu Beginn der Aufgabe den ersten Zug anrufen, kann es gelegentlich passieren, dass nur eine Lok ohne Wagen ankommt. Alle weiteren bestellten Züge kommen korrekt an. Wenn es passiert, senden Sie die Leerlok zu einem Portal (Navigieren Sie nach → To Spokane) und bestellen neu.

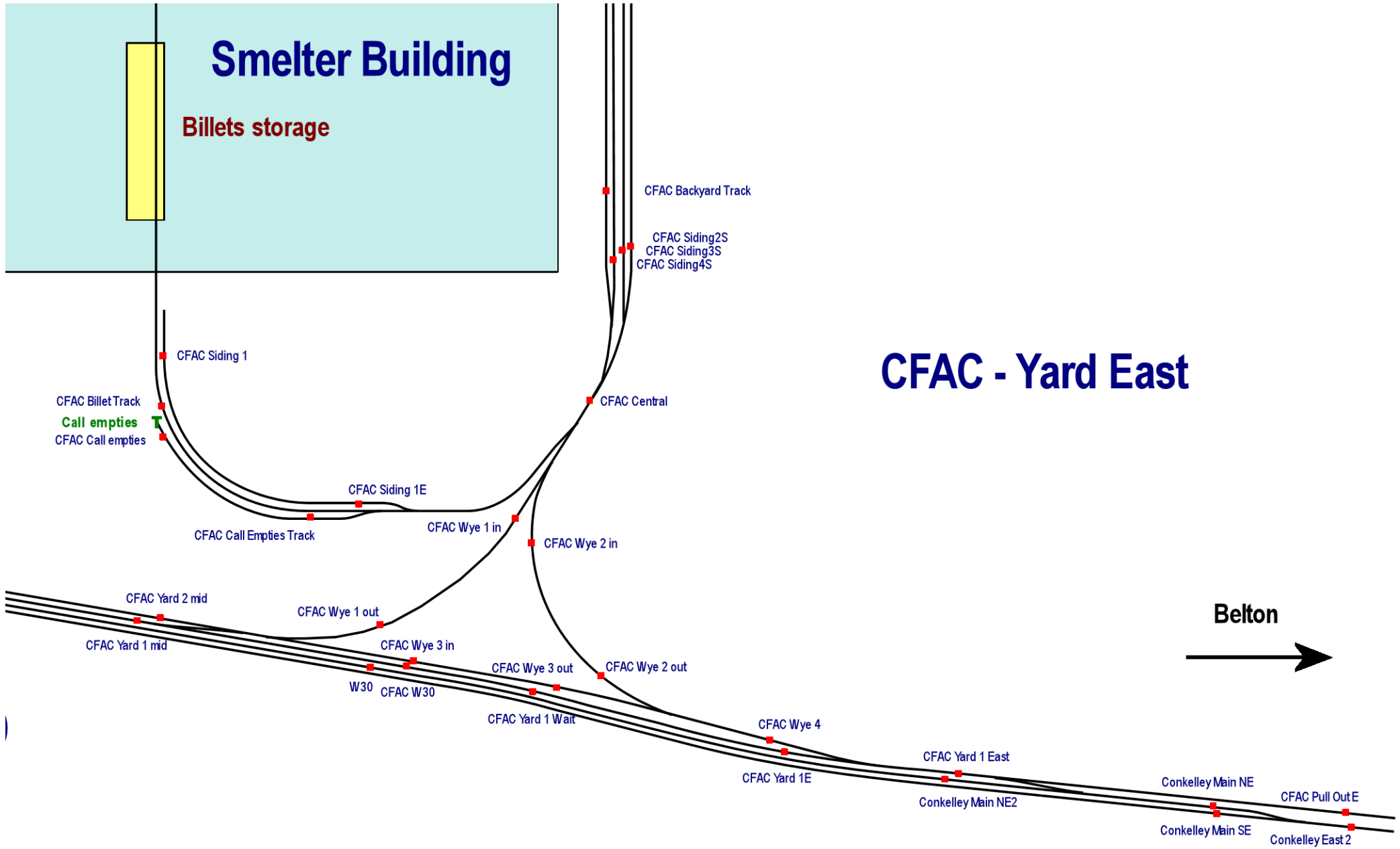
Wenn Sie zwischen dem Aufgabenstart und der Bestellung des 1. Zuges einige Minuten vergehen lassen, taucht dieser Fehler nicht mehr auf.





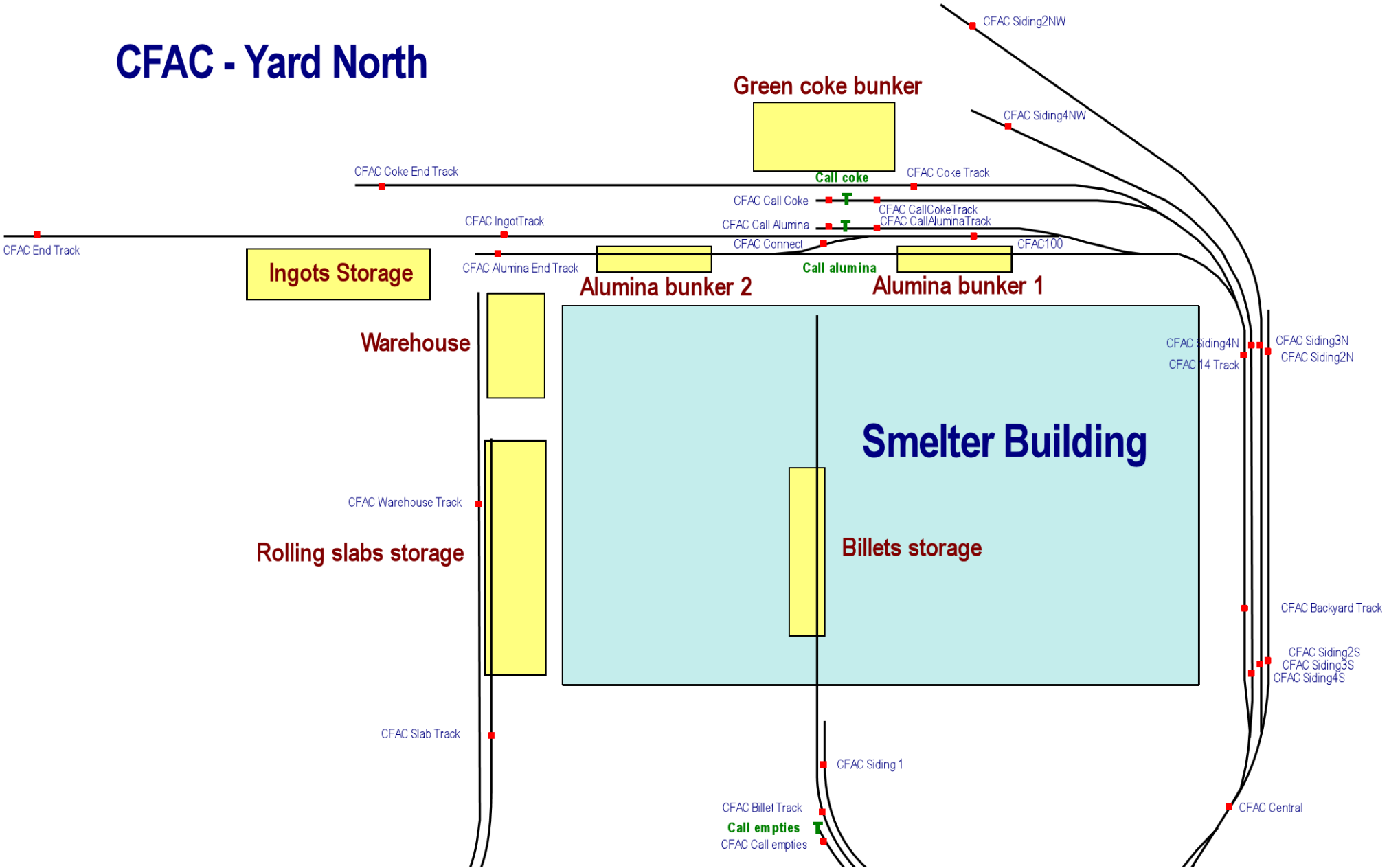
Smelter Building

Billets storage





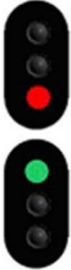










CFAC - Yard East

CFAC - Yard North



SIGNALE UND ZEICHEN

 <p>Fahrt frei</p>	 <p>Nächster Signal zeigt Halt erwarten</p>	 <p>Halt erwarten</p>	 <p>Halt</p>
 <p>Fahrt frei in Abzweig</p>	 <p>Fahrt in Abzweig Nächster Signal zeigt Halt erwarten</p>	 <p>Fahrt in Abzweig Halt erwarten</p>	 <p>Halt</p>
 <p>Tempolimit Ankündigung Alle Züge</p>	 <p>Tempolimit Alle Züge</p>	 <p>Tempolimit Ankündigung</p>	 <p>Tempolimit P-Personenzüge F-Güterzüge</p>
 <p>Ende Tempolimit Streckengeschwindigkeit P - 79 mph F - 60 mph</p>	<p>W</p> <p>Pfeifen (Whistle)</p>		

DANKSAGUNG

Vielen Dank an diese Autoren für die Erlaubnis, ihre hervorragenden Regeln der Marias Pass Route beizufügen:

David Hamann (Marinus) für sein „Wait for trigger“ – Fahrerbefehl

Steven Forget (sforget) für die „Unportal“ und „CPC:Emit train on trigger“ – Regel

(thackalane) für seinen sehr komfortablen Streckenmonitor.

Und an viele weitere Mitarbeiter die mit Objekten und Testen zum Gelingen beigetragen haben.

Ohne diese Regeln wären die Aufgaben niemals in der vorliegenden Form funktionstüchtig.