

# Strecke Karlsruhe - Heidelberg

(Beta: Karlsruhe - Wiesloch-Walldorf)

@ichbinreis / CGE



Foto: Bad Schönborn Süd, 02.02.2024

Herzlich willkommen und vielen Dank für den Download meiner Strecke. Hier findest du alle wichtigsten Informationen, bekannte Fehler und die benötigten Assets, damit alles fehlerfrei läuft.

## **Allgemeine Informationen zum aktuellen Stand der Beta**

Befahrbar ist die Strecke von Karlsruhe Hbf bis Wiesloch-Walldorf. Von und nach Heidelberg Kirchheim/Rohrbach bzw. Heidelberg Hbf wurde bewusst kein Szenario erstellt. Es sind nur sehr wenige der benötigten Signale aufgestellt, und es fehlen noch Vegetation, Fahrleitung und der Großteil der Umgebung wie Häuser, Industrie und Felder.

In Karlsruhe Hbf fehlen weiterhin einige Objekte, insbesondere an einigen Bahnsteigen die Ne5-Tafeln. Mit Blick in Richtung Westgruppe fällt auf, dass die Höhenlage und Krümmung der Weichen und Gleise nicht passt. Das bedarf theoretisch einem kompletten Umbau der Gleisanlage. Um den Bau der Strecke in Richtung Norden zu beschleunigen, und da für diese Strecke ohnehin nur in Richtung Karlsruhe-Durlach gefahren wird, wurde vorerst darauf verzichtet und die Ecke in Richtung Ettlingen West bzw. Forchheim bzw. Karlsruhe West nur sehr provisorisch ausgestaltet.

Der Nachbau entspricht dem Stand von 2023. Später wurde die 120er La in Bruchsal in Richtung Weingarten hinaus verlängert, das wurde hier nicht so umgesetzt.

## Benötigte Assets für die Strecke

Titel	Author	Download
Konstanz-Villingen Route Add-On	virtualRailroads	<a href="#">Klick</a>
FrankfurtHighSpeed	DTG	<a href="#">Klick</a>
Muenster-Bremen	virtualTracks	<a href="#">Klick</a>
RhineValley1	DTG	<a href="#">Klick</a>
Freiburg-Basel	PAD-Labs	<a href="#">Klick</a>
Berlin-Leipzig	virtualTracks	<a href="#">Klick</a>
TreePack	VulcanProductions	<a href="#">Klick</a>
GrassPack	VulcanProductions	<a href="#">Klick</a>
Bahnsteigobjekte	EZY	<a href="#">Klick</a>
H-Tafel Set	TrainSimContent	<a href="#">Klick</a>
PR_stations	pawerybs	<a href="#">Klick</a>
SignalTeam-KS	Schuster	<a href="#">Klick</a>
Set1/Set2	TDR1909	<a href="#">Klick</a>
Signale	Schienenbus	<a href="#">Klick</a>
objekt	Radiomaster	<a href="#">Klick</a>
Objektsammlung	RoterStein	<a href="#">Klick</a>
Deutsche HV-Signale V9.8	SignalTeam	<a href="#">Klick</a>

Unverzichtbar sind dabei vor allem Konstanz – Villingen (Großteil der Gleise, Fahrleitung und Vegetation), die Vegetationspakete von VP (VulcanProductions), die EZY-Bahnsteigobjekte (alle Bahnsteige) und die Assets von Schuster und SignalTeam (Hv- und Ks-Signale).

Für die mitgelieferten Szenarien werden noch folgende Fahrzeuge benötigt:

- 425 von TSG (Payware) – [Klick](#)
- ICE 4 von 3D-Zug (Payware) - [Klick](#)
- ICE 3 (Payware, nur KI-Verkehr) - [Klick](#)
- Stadler Flirt (Payware, nur KI-Verkehr) [Klick](#) (inkl. SÜWEX-Repaint) plus GoAhead-Repaint (Freeware): [Klick](#)

Der RE73 verkehrt in den mitgelieferten Szenarien nicht, da zum Zeitpunkt der Veröffentlichung noch keinen 463 für RailWorks gibt. Die AVG S31/S32 wurde ebenfalls weggelassen. Der Einfachheit halber verkehren die 425 in den Szenarien mit der Standard DB Regio-Lackierung.

## Bekannte Fehler / Bugs

- Wenn in den Einstellungen „dynamische Flora“ aktiviert ist, wird ein Teil der Gleise durch Gräser durchwachsen. Dies lässt sich alternativ wie folgt abstellen:  
Die Datei „Texturing.bin“ in folgendem Verzeichnis aufrufen:  
C:\Program Files  
(x86)\Steam\steamapps\common\RailWorks\Assets\virtualRailroads\Konstanz-Villingen\Environment\Terrain  
Mit der serz.exe im Railworks-Hauptverzeichnis die Texturing.bin in eine Texturing.xml umwandeln, mit einem Textbearbeitungsprogramm (z. B. Editor oder Notepad++) öffnen und beide Werte des jeweiligen Grases auf 0 setzen
- Für Szenariobauer: Es sind „Punkte“ der Strecke Konstanz – Villingen gesetzt, da diese ganz zu Anfang beim Erstellen der Strecke mit übernommen wurden. „Route Origin“ verweist aber nach Karlsruhe Hbf.
- Bei einer Fahrt auf dem Gegengleis werden vereinzelt Signale Zs6 nicht gezeigt.
- Wenn zwischen Weingarten (Baden) und Karlsruhe-Durlach auf dem Gegengleis gefahren wird, sollte das Einfahrsignal von Karlsruhe-Durlach eigentlich ein Formsignal Zs3v Kz 6 zeigen. Leider wird die Kennziffer nicht angezeigt. Ich überlege noch, ob und wie ich es realistisch umsetzen kann, ohne auf ein Lichtsignal Zs3v zu wechseln.
- Bei der Einfahrt nach Karlsruhe Hbf kann es vorkommen, dass das Ausfahrtsignal einen Fahrtbegriff zeigt, auch, wenn die Zugfahrt in Karlsruhe Hbf endet.
- In Karlsruhe Hbf oder Bruchsal kommt es vereinzelt vor, dass trotz Fahrtstellung am Einfahrsignal ein Sperrsignal Hp0 zeigt.
- Es gibt einige Stellen, an denen die Übergänge in Neigungswechseln nicht ganz sauber ist. Einige bekomme ich leider trotz Glätten-Funktion nicht raus.
- Nicht überall ist Kuvenüberhöhung eingebaut.

## Nicht umgesetzte Features

Einige komplexere Gebäude sollten noch gebaut werden, z. B. das „Bahnhofsgebäude“ am Haltepunkt Ubstadt-Weiher am Gleis 1. Diese sind übergangsweise durch ähnliche Gebäude ersetzt.

Die Schnellfahrstrecke Mannheim – Stuttgart ist provisorisch zwischen der Üst Eisenhut und der Üst Forst abgebildet. Mit etwas Glück kann man in einem Szenario bei der Fahrt zwischen Ubstadt-Weiher und Bruchsal auch mal einen ICE über der Brücke erwischen. ☺

Beim Fahrleitungsbau habe ich besonders Wert auf Details gelegt, z. B. die Speiseleitung zwischen Bruchsal und Stettfeld-Weiher sowie (in der Realität auch so) leicht schräge Fahrleitungsmasten zwischen Ubstadt- und Stettfeld-Weiher sowie Schilder für die elektrische Streckentrennung. Dieser Qualitätsanspruch wäre ohne die Assets von RLB nicht möglich, besten Dank auch für eure Arbeit!

Die 1000 Hz- und 2000 Hz-Prüfabschnitte entlang der Strecke sind quasi „signalabhängig“. Es gibt, bis auf die 120er La in Bruchsal, keine dauerhaft wirksamen Geschwindigkeitsprüfabschnitte.

Beispiel: In Rot-Malsch wird am Einfahrtsignal aus Richtung Bad Schönborn Süd ein Signal Zs3 Kz 8 gezeigt, wenn der Fahrweg nach Gleis 3 führt. In diesem Fall wäre im echten Leben der Geschwindigkeitsprüfabschnitt auf 95 km/h aktiv. Die Wachsamkeitstaste muss bei diesem Signalbild bedient werden, eine 1000 Hz-Beeinflussung findet aber nur statt, wenn die Geschwindigkeit größer oder gleich 95 km/h entspricht.

Das ließ sich leider in Train Simulator nicht umsetzen, in diesem Fall findet leider auch über 95 km/h keine 1000 Hz-Beeinflussung statt, um zu verhindern, dass der 1000 Hz-Magnet beim Signalbild Ks 1 ohne Zs3 wirksam ist und zu grundlosen Zwangsbremungen führt.

Es wird kein Schnelles-Spiel-Szenario mitgeliefert und die Marker dafür sind auch (noch) nicht gesetzt.