

Cargo Rail Sopraceneri

Dreitelliges Szenario von [FortyCS](#)



Guten Morgen! Heute sind Sie verantwortlich für die Zustellung und Abholung von Wagengruppen im Wagenladungsverkehr (Cargo Rail) von SBB Cargo im nördlichen Tessin, dem Sopraceneri. Das Szenario umfasst drei Teile: Im ersten Teil geht es von Bellinzona S. Paolo nach Biasca, wo ein Teil der Wagen abgestellt wird. Danach geht es mit den restlichen Wagen nach Bodio. Im zweiten Teil wird in Bodio rangiert, um die Wagen der lokalen Industrie zuzustellen und abzuholen. Im dritten Teil geht es mit einem Zwischenhalt in Biasca, wo sie zusätzliche Wagen mitnehmen, zurück zum Rangierbahnhof Bellinzona S. Paolo.

Zum Szenario

Das Szenario umfasst drei Teile von je ca. 50 Minuten Dauer:

- **Zwei abwechslungsreiche Fahrten im Nahgüterverkehr:** Die beiden Zugfahrten entsprechen zwei realen Touren im Nahgüterverkehr (die für Rangiermanöver in Biasca eingeplanten Wartezeiten wurden jedoch verkürzt). Die KI-Personenzüge entsprechen dem Fahrplan 2021/2022 und wenn immer möglich den realen Zugkompositionen. Die KI-Güterzüge basieren auf den im grafischen Fahrplan verfügbaren Informationen und wurden vielfältig und möglichst realitätsnah zusammengestellt. Auch neben den Gleisen wurde auf Details geachtet. In Bodio treibt sich übrigens ein Trainspotter herum. Wer findet ihn?
- **Rangierfahrten in Bodio:** In Teil 2 wird im Bahnhof Bodio und den Anschlussgleisen rangiert. Als erstes wird der zuvor eingefahrene Kieszug ins Anschlussgleis rangiert. Als zweites wird mit den Wagengruppen aus den Abstellgleisen der Zug für die Rückfahrt in Teil 3 gebildet. Als drittes werden die in Teil 1 nach Bodio gebrachten Wagen in die richtigen Anschlussgleise rangiert, bevor dann zum Schluss an den Zug für die Rückfahrt gekuppelt wird.

Hinweise zum Spielablauf

☞ **Allenfalls ist ein Workaround nötig, um Teil 1 des Szenarios laden zu können.** Beim Laden von umfangreichen Szenarios kann der TS beim Laden mit einer "Out of Memory"-Fehlermeldung abstürzen. Dies kann durch das vorgängige Laden eines „leichteren“ Szenarios verhindert werden. [Hier](#) wird beschrieben, wie das geht. Alternativ kann dieses Szenario auch **aus dem Szenario-Editor gestartet** werden (normalerweise aufgrund möglicher Signalfehler sonst nicht zu empfehlen).

- ☞ Es wird empfohlen, die **automatische Pause** bei Textmeldungen zu aktivieren (unter *Einstellungen* > *Spiel* Haken setzen).
- ☞ Die **Tabulatortaste** soll generell nur bei Aufforderung (Textmeldung) genutzt werden; hier konkret nur zu Beginn von Teil 1.
- ☞ Das **Signalbild „Vorwarnung“** bei Signalen vom Typ N (oranges Licht und Buchstabe **V**) weist auf einen verkürzten Bremsweg zum übernächsten Signal hin. Beim nächsten Signal gilt deshalb V^{\max} 40km/h, das übernächste zeigt Halt.
- ☞ Bei **Rangierfahrten** gilt V^{\max} 30km/h. In Bodio müssen zwei Handweichen bedient werden, welche zu den Anschlussgleisen führen. Für das Ankoppeln der Wagen in der Steigung der nördlichen Ausfahrt in Bodio allenfalls den Zug etwas zurückrollen lassen, damit das Kuppeln zwischen Schiebewand- und Containertragwagen gelingt.
- ☞ Die **Signale von Rivet** zeigen nach Passieren eines Zuges in Gegenrichtung jeweils Fahrt. Das ist störend, kann soweit ich weiss aber nur von Rivet geändert werden. Gerne dürft ihr [Rivet](#) darauf [aufmerksam machen](#), vielleicht tut sich dann was.
- ☞ Die **Zwergsignale** zeigen nicht immer das richtige Signalbild. Dies betrifft ein Zwergsignal bei der Südeinfahrt in Biasca (Szenario Teil 1 und Teil 3) und die Mitte des Gleisfeldes in Bodio bei den Rangierfahrten (Teil 2 und 3). Einfach auf das HUD achten, dort steht, wann wohin gefahren werden darf.

Urheberrechte und Dank

Das Szenario wurde von [FortyCS](#) erstellt, mit fachlicher Unterstützung von [johannes](#).

Falls jemand dieses Szenario oder eine darauf aufbauende Variante auf anderen Online-Plattformen zur Verfügung stellen oder in einem *Let's Play* oder dergleichen präsentieren will, ist eine vorgängige Rücksprache mit mir erforderlich.

Feedback und Bugreports

Schreibt mir gerne eine PM oder einen Kommentar auf [rail-sim.de!](#)

Welche Assets benötige ich für das Szenario?

Nachfolgend sind die benötigten Add-ons und Repaints aufgeführt.

Die mit * markierten Assets werden im Szenario nur für dekorative Zwecke bzw. als Static Consist eingesetzt. Das Szenario ist auch ohne diese Assets uneingeschränkt spielbar.

Die mit x markierten Assets werden nur vereinzelt für KI-Züge verwendet. Falls diese nicht vorhanden sind, allenfalls mit dem Programm [LocoSwap](#) durch ähnliches Rollmaterial tauschen.

Payware

Rivet Games

[Gotthardbahn Alpine Classic](#) (Strecke sowie Re 460, EW IV A und B, Bt)

[SBB RABe 523 EMU Add-On](#)

ChrisTrains

[NS 6400](#) (Repaint-Grundlage für Loks von SBB Cargo und Infra)

TrainworX

☞ TrainworX bietet verschiedene [Bundles](#) an

[Re 620](#)

[Re 420](#)

[Re 421 passenger and freight pack](#) (für EC-Wagen)

x [Tm 232](#)

B42 Rail

[Aufgaben- und Rollmaterialpaket 1 für Zürich-Olten](#) (zahlreiche Güterwagen sowie Baustellen-Assets)

3D-Zug

[Verkehrspack Güterwagen](#)

[Kranzug](#)

K Trains

[Vectron - class 193](#)

Dovetail Games

[MRCE BR 185.5 Loco Add-On](#) (Repaint-Grundlage für Loks von SBB Cargo, bIs Cargo und DB Cargo)

Virtual Railroads

[Sdggmrss](#)

[Sggmrss](#) (inkl. Repaints)

[Sggmrss Tanktainer](#) (inkl. Repaints)

[Sgns](#) (inkl. Repaints)

[Sgns Tanktainer](#) (inkl. Repaints)

WaggonWerkstatt

[DB Sdggmrs](#) (für Teil 3 des Szenarios)

SimTrain.ch

[SOB TRAVERSO](#)

Freeware und Repaints

TrainworX

[RedOctoberSUI Swiss Freight Wagon pack](#)

Rail-Sim.de

[Rangier- und Güterzugslokomotive Am 843](#) (Spielerlok und KI)

[\[RDF_RS\] BR 193 Repaintpack V3](#)

[\[MA\] Schweizer Repaintpack für MRCE 185.5 von DTG](#)

x [Re 465 der BLS im aktuellen Design \(Refit\)](#)

[RABe 524 TILO](#)

[3Dzug KI Pack, Laars Autos Repaint Pack von springer6](#)

[\[S\] Eanos-X Repaint: "Schrott"](#)

x [Rs Flachwagen \(3DZug\)](#)

Railworks Austria

x [Rnooss](#)

Railomanie

[3DZUG KI Güterwaggon Repaints](#)