

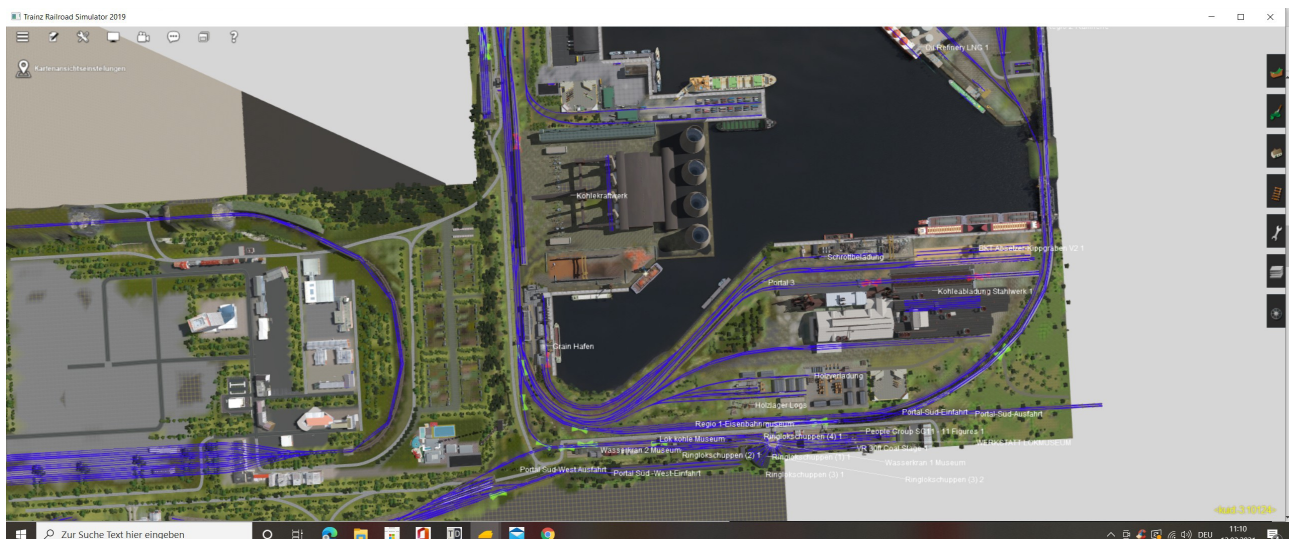
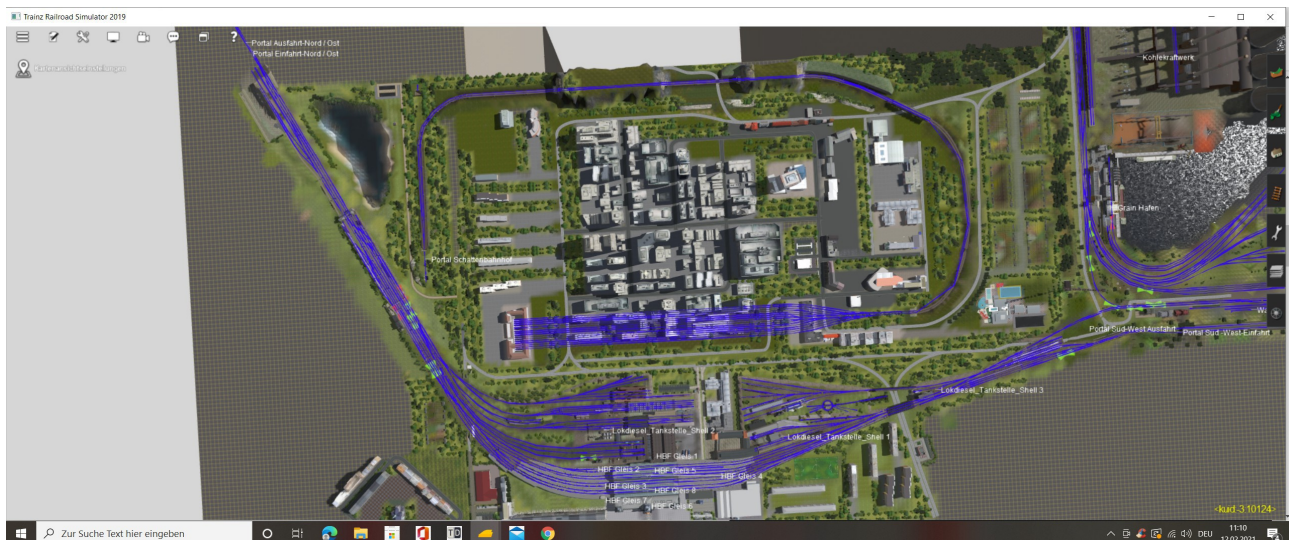
## City port

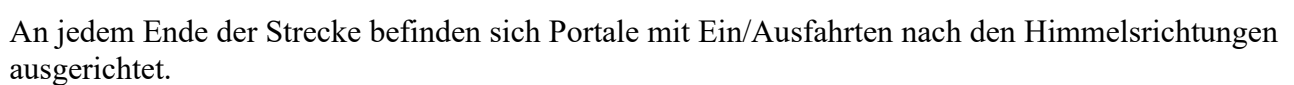
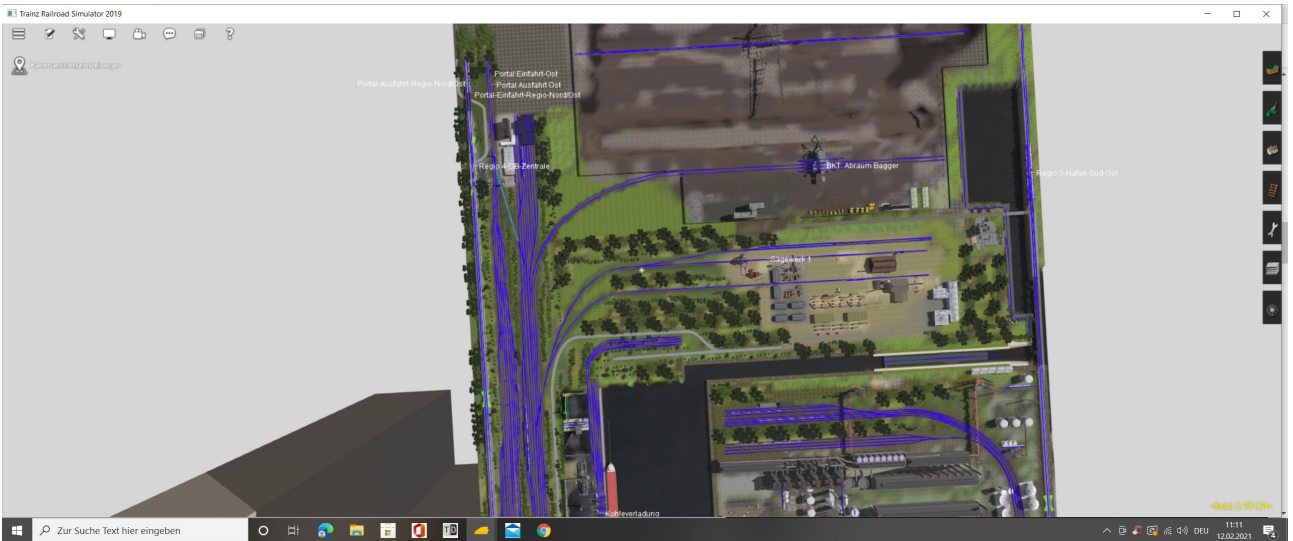
Hier mal eine Übersicht:

Unter der City befindet sich der „Schattenbahnhof“ mit 16 Abstellgleisen. Die Einfahrt befindet sich am Baseboard Rand Nord/Ost, „Einfahrt zum Schattenbahnhof“. Man kommt dann aus dem Portal „Schattenbahnhof“ heraus und fährt direkt zu den vorher gewählten Abstellgleis.

Wer wieder heraus fährt, muss im Fahrerbefehl zuerst „Fahre zu Schattenbahnhof“ eingeben, dann die weiteren Befehle.

Die Ausfahrt liegt direkt neben der Einfahrt am Baseboard Rand Nord/Ost.





Zusätzlicher Content „Braunkohletagebau 2.0“ wird benötigt und kann hier zum Download runter geladen werden:













[Der komplette Braunkohletagebau, opencast lignite mining V2.0 \(TRS2004, TRS2007, TS2010 & TS12\) - Webdisk - ot2007.de \(Trainz\)](#)

Achtung!!! Hier muss im



**Name:** BKT Absetzer-Kippgraben V2  
**Autor:** konni  
**Status:** Bearbeitet  
**Objekt-ID:** <kuid2:142675:1100:10>  
**Trainz-Version:** 2.4  
**Größe auf Festplatte:** 11.3MB  
**Bearbeitungsdatum:** 18-DEC-2020 20:57:30  
**Installationsdatum:** 01-MAY-2019 16:30:03  
**DLS-Upload-Datum:** -

in der Datei „GS Graben“

	body	12.02.2021 11:49	Dateiordner	
	\$screenshot\$	12.02.2021 11:49	JPG-Datei	20 KB
	abraum_wurf1.tfx	12.02.2021 11:49	TFX-Datei	1 KB
	abraum_wurf2.tfx	12.02.2021 11:49	TFX-Datei	1 KB
	abraum_wurf3.tfx	12.02.2021 11:49	TFX-Datei	1 KB
	abraum_wurf4.tfx	12.02.2021 11:49	TFX-Datei	1 KB
	coal_load	12.02.2021 11:49	WAV-Datei	105 KB
	config	12.02.2021 11:49	Textdokument	40 KB
	graben	12.02.2021 11:49	GS-Datei	15 KB
	graben	12.02.2021 11:49	TGA-Datei	17 KB
	triller	12.02.2021 11:49	WAV-Datei	205 KB
	umwelt	12.02.2021 11:49	WAV-Datei	97 KB

ganz am Ende folgender Eintrag zugefügt werden:



```

{
    inherited();
    SetMeshAnimationState(MESH_AUFNEHMER, true);
    AddHandler(me, "Scriptlet-Enabled", "", "SetProzess");
    AddHandler(me, "Soundsperre", "entsperren", "ResetTriller");
    AddHandler(me, "looprun", "Verbrauch", "LoopVerbrauch");
    AddHandler(me, "Animation-Event", "", "TranzferAbraum");
    AddHandler(me, "Browser-Closed", "", "MyWindowClose");
    abraumQueue = GetQueue("abraum_in");
    int i = 0;
    string zahl = "";
    for (i = 0; i < MAXHAUFEN; i++)
    {
        zahl = (string) (i + 1);
        abraumQueueArray[i] = GetQueue("abraum_inout" + zahl);
    }
    for (i = 0; i < MAXPRODUCT; i++)
    {
        zahl = (string) i;
        absetzerQueueArray[i] = GetQueue("absetzer_load" + zahl);
        abraumPrd[i] = World.FindAsset(GetAsset().LookupKUIDTable("abraum" + zahl));
        AddAssetToIndustryProductInfo("abraum" + zahl, "absetzer_load" + zahl, "absetzer" + zahl, false);
        AddAssetToIndustryProductInfo("abraum" + zahl, "absetzer_load" + zahl, "absetzer" + zahl, true);
    }
    PostMessage(me, "looprun", "Verbrauch", 5.0);
}
};

```

Der Grabenabnehmer funktioniert sonst nach speichern nicht mehr.

Die Map ist frei und kann von jedem genutzt werden.

Viel Spaß

Gruß Beko