DM 14,50 / sfr 14,50 / S 116,- / hfl 18,- / lfr 354,- / Lit 19 000,-

B 7539 E
ISSN 0720-051 X

Eisenbahn JOURNAL

Juni
6/2000

Eisenbahn JOURNAL Juni 2000

mit CD-Rom

Verkehrsgigant + Railroad Tycoon II

Sinnvolles Spielen:

Die Taschengeldanlage

4 390753 914508 06

Editorial

Es ist wieder soweit, dem vorliegenden Eisenbahn JOURNAL liegt wieder eine CD-Rom bei, wie jeder geradzahligen Ausgabe seit Anfang 2000. CD-Rom wie Journal stehen unter dem Motto „Hin zum sinnvollen Spielen, über den Computer und die Taschengeldanlage zum Modellbahn-Profi".
Markige Worte, werden Sie denken, aber wir stecken den Kopf nicht in den Sand und warten auf das endgültige Aussterben der Modellbahner-Generation, wie es von nicht Wenigen in der Branche vorausgesagt wird. Wir glauben vielmehr, dass es auch unter den heutigen Kindern und Jugendlichen genügend Freaks gibt, die sich früher oder später zu sinnvollen Spielern entwickeln werden. Das geht jedoch nicht gegen den Computer, sondern nur mit ihm!
Wir wissen auch, dass die Zeit vorbei ist, wo man noch staunend mit Vater am Bahndamm stand und die vorbeiziehenden Dampf- oder Altbau-E-Lokomotiven bewunderte oder aber auf unzähligen verträumten Nebenbahnen in diesem Land noch „Eisenbahn pur" erleben konnte. Von ihnen hat die jetzige Leser-Generation die Begeisterung gewonnen, die sich später in verschiedenen Fototouren und in veröffentlichungsreifen Modellbahnen niederschlug. Heute regieren, wie immer übrigens, der Zeitgeist und der technische Fortschritt und der heißt u.a. Computer. Außerdem gibt es sie immer noch, die faszinierende Eisenbahn, mit pfeilschnellen ICE, Rollenden Landstraßen, Leichtbautriebwagen auf modernisierten Nebenstrecken und sogar Dampf, ganz gleich ob bei Museumsbahnen oder auf den noch betriebenen Schmalspurstrecken im Osten. Nehmen wir also unsere Kinder und machen mit ihnen Touren zu diesen Strecken; verbringen wir einmal ein Wochenende an einer Dampfbahn oder fahren einmal ICE, einfach so! Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn der Funke nicht überspringt. Viele Beispiele aus meinem Bekanntenkreis haben gezeigt, dass es geht. Und wenn der Funke einmal übergesprungen ist, spricht auch nichts dagegen, wenn die Kinder diesen mit einem interessanten Computerspiel wie „Railroad Tycoon" oder „Verkehrs-Gigant" ausleben. Beide Spiele befinden sich übrigens als spielbare Demoversionen auf unserer CD-Rom!
Aber alles Neue verblasst mit der Zeit und so ist es auch mit Computerspielen, vielleicht hier besonders. Nehmen Sie sich dann einfach Zeit für die Kinder, ganz gleich ob Vater, Mutter oder Opa, laden Sie andere Kinder ein und basteln Sie gemeinsam an einer Modellbahn. Häuser basteln, Straßen verlegen, Bäume pflanzen, Kabel verlegen, Modelle reparieren – nichts ist so vielseitig und spannend wie das Umsetzen der Realität ins Modell, alle „Berufe" sind gefragt. Dass man Kinder am Fernseher oder Computer nicht endlos alleine lassen sollte, sondern sie zum sinnvollen Spielen animieren kann, wollen wir mit unserem Titelbild und dem Beitrag auf den Seiten 6 bis 11 demonstrieren. Mit einem Taschengeld von DM 100,-- pro Monat lässt sich über fünf Monate eine erste Modellbahnanlage erstellen, die einfach glücklich macht. Wir haben in den vergangenen Ausgaben fünf monatliche Schritte gezeigt und die einzelnen Beiträge auf der vorliegenden CD-Rom noch einmal zusammengefasst. Diese lassen sie sich problemlos am Computer anschauen oder fürs Bauen ausdrucken.
Ausreden zählen also nicht, es liegt an uns selbst, unser schönes gemeinsames Hobby nach vorn zu bringen! Also, auf geht's, investieren Sie mit in die Zukunft!
Übrigens: Sollten unsere Stammleser mit diesem Thema nicht so viel anfangen können, Sie finden in dieser Ausgabe natürlich überwiegend die gewohnten Beiträge.

Ingo Neidhardt, Chefredakteur

Legendäre Schnellzuglokomotive: die BR 01.5, von Manfred Weisbrod, ab Seite 16

Inhalt

Vorbild

Dampflok-Impressionen eines Schotten:
Steam in Western Germany 12

Die Baureihe 01[5] 16

Die Prototyp-Diesellok Blue Tiger von Adtranz/GE:
Tiger auf der Lauer 24

Kühnes Projekt am Chemnitzer Bahrebach-Viadukt:
Wenn die Pfeiler kürzer werden 30

Schweizer Panoramawagen auf Meterspur:
Schöne Aussicht 32

Eine fast vergessene Schmalspurstrecke:
Die Kerkerbachbahn 36

Die Cargo-Lok 350 001:
Nur eine kurze Episode 40

Eisenbahnen in Alaska, Teil 2:
Alaska Rail Road 42

Titelbild: **Alt und Jung, Kinder und Eltern, „Spielzeug"-Eisenbahn und Computer: Keine Gegensätze, sondern harmonisches Miteinander. Die einen lernen von den anderen und jeder hat seinen Spaß. Wer alle Folgen unserer Serie „Die 5-Stufen-Anlage" kompakt zusammengefasst lesen möchte, findet sie auf der CD-Rom. Dazu gibt's den EJ-Jahrgang 1978 und einiges mehr!**
Abb.: MV-Helge Scholz

Über den Computer und die Taschengeld-Anlage zum sinnvollen Spielen, ab Seite 6

Vorbild und Modell: der Blue Tiger, von Gerhard Zimmermann und Helge Scholz, ab Seite 24

Reiseziel Nummer eins in der Schweiz: der Glacier Express, von Beat Moser, ab Seite 32

Modell

Stufe 6: Jetzt geht's los!
Die 5-Stufen-Anlage 6

Prototyp-Diesellok im Modell:
Blue Tiger von Mehano 29

Neue Bausätze:
BR 94.2-4 in H0 von Westmodel 60

2. Dioramenpreis der Modellbahn Süd:
Das Bw Rheinbrück 62

Neues vom Schneider Schorsch:
The Return of the Snyder George 68

Schmalspurbahn von Reinhold Barkhoff:
Mit der Kleinbahn H0e an die See ... 74

Die Eisenbahn-Journal-Marktübersicht:
Stellwerke, Teil 2 78

Baureihe 96 optisch aufpoliert:
Schönheitskur für bayerische Riesin 82

Ein Lagerhaus zur Reichsbahnzeit:
Wenn's im Katalog nichts gibt ... 84

6. Modellbau-Wettbewerb:
Allgäuer Erinnerungen 88

Das Eisenbahn-Journal-Firmenporträt:
Lemaco 90

Rubriken

Harz-Urlaub, Dampf inklusive
Bahn + Touristik 46

Bahn-Notizen 48

Neuheiten 54

Mini-Markt 94

Cover und Erläuterungen zur CD-Rom 105

Fachhändler-Adressen 114

Impressum 116

Bahn-Post 118

Neue Bücher 119

Sonderfahrten und Veranstaltungen 120

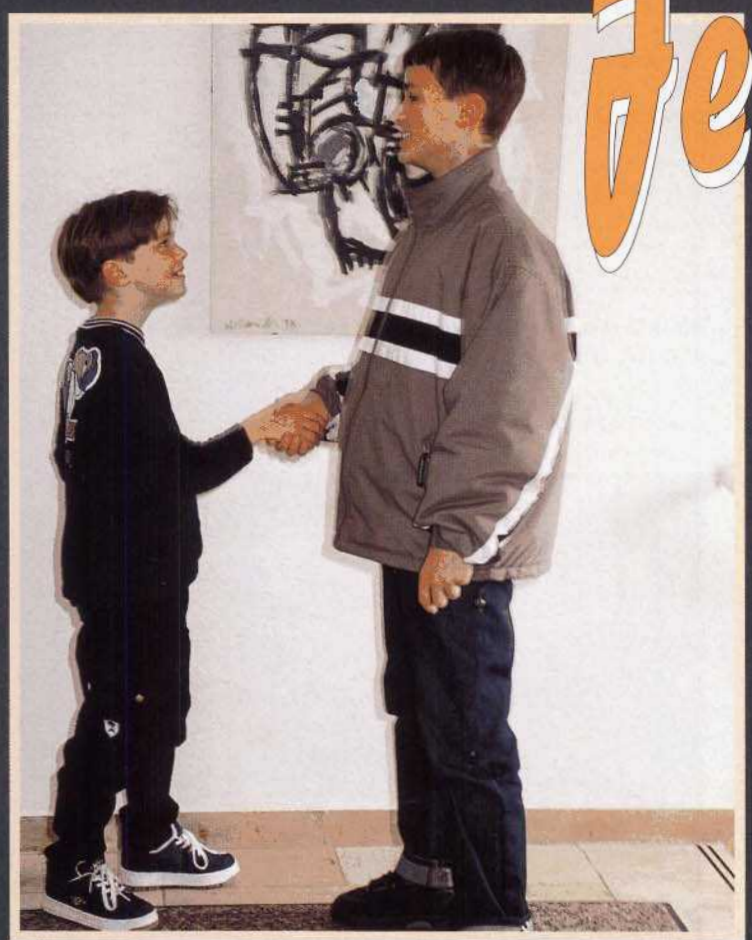
Typenblatt:
BR 17[10-11], Schnellzuglokomotive, preuß. S 10[1] 121

Abbildungen dieser Doppelseite: Jürgen Nelkenbrecher, Gerd Wilhelm, MV-HS, Urs Jossi, Helge Scholz (2), Reinhold Barkhoff

Mit der Eisenbahn an die See – Anlagenplanung mit Reinhold Barkhoff, ab Seite 74

Gekonnte Modellumsetzung: das Bw Rheinbrück von Friedel Helmich, ab Seite 62

Jetzt geht's



Stirbt der Modellbahn-Nachwuchs aus? Wird unser Hobby zum Reservat für Rentner und Reiche? Sitzen Kinder nur noch an PC und Glotze bei Pokemon, Sailor Moon & Co? Nicht, wenn wir etwas dagegen tun!

Das Spiel mit der Modellbahn fördert Geschicklichkeit und Fantasie, regt die Beschäftigung mit der Technik an, gibt nicht zuletzt Eltern und Kindern ein gemeinsames Hobby. Das Eisenbahn-Journal hat von Dezember bis April gezeigt, wie man mit einem 500-Mark-Budget in fünf Schritten zu einer spielintensiven Digital-Anlage kommt. Auf der CD-Rom dieser Ausgabe sind sie noch einmal zusammengefasst. Nun ist die Anlage fertig, das Spiel geht los!

los!

Das Alternativprogramm zu Video-Geballere und Glotzen-Stumpfsinn: Bauen, Basteln, Spielen – natürlich digital und damit auf dem technischen Level der Zeit! Das Auspacken von Loks und Wagen geht ruck-zuck und wie Weichen und Entladebrücke funktionieren, ist eh gleich gecheckt.

Kleben, Anmalen, Schalten: Beim Basteln und Spielen mit der Modellbahn sind viele Fertigkeiten und Ideen gefragt. Ohne didaktischen Zeigefinger ergeben sie sich einfach aus dem Spiel. Manch unentdecktes Talent tritt zu Tage, Interessen werden neu geweckt, Fantasie und manuelle Geschicklichkeit gefördert. Alles ist ein Stück Ausbildung und Erziehung, die wir unseren Kindern – selbstverständlich auch Mädchen! – mit auf ihren Weg geben können. So „verpackt" macht es auch sichtlich Spaß!

Der Schnee vom letzten Weihnachtsfest ist fast überall verschwunden und draußen sieht man schon die ersten Knospen. Andy hat nun Ende April seine Modellbahn, die in fünf Monaten entstanden ist, betriebsbereit ins Zimmer bekommen – da gibt es natürlich nichts Wichtigeres als seinem Kumpel die Sache endlich vorzuführen. Tagtäglich mit Maus und Bildschirm konfrontiert, müssen er und sein Freund hier ganz neue Fertigkeiten entwickeln. Die Roco-Lokmaus haben sie schnell gegriffen und die ersten Runden gedreht; was ein Entkupplungsgleis ist, wissen sie auch schon und ... als am Trafo ein Kabel heraussprang, war schon guter Rat teuer. Onkel Ernst hat den beiden weitergeholfen – faszinierte Blicke verfolgten sein „Tun". Hey, das bring ich auch – und schon basteln die zwei Elektrikerlehrlinge zum ersten Mal an derartigem „Spielzeug" herum. Schließlich

ist der Onkel nicht immer da und das nächste Mal müssen sie sich selber helfen. Gelernt ist gelernt – sowas kriegt man in der Schule nicht jeden Tag gezeigt.

Was den beiden viel Spaß gemacht hat? Die Verladebrücke ... und die Entkupplungsgleise am oberen Bahnhof ... und – während des Spiels kommen ihnen so die ersten Ideen: Da und dort gehört noch ein Baum hin und am Bahnhof wird ja gar nichts verladen! Eine Tankstelle muss in die kleine Stadt – ohne ist das nicht echt. Stimmt! Her mit dem Kleber, schon steht eine Zapfanlage auf dem Bahnhofsplatz. He, schau mal, die dicke Frau da auf dem Bahnsteig! „Mama, gibt es noch mehr solche Figuren? Kaufst Du mir welche?" Scheinbar ist der Funke übergesprungen ... Wenn die Burschen wüssten, dass Onkel Ernst zwei Wagen mitgebracht hat, würden sie wohl auf die tollsten Wünsche

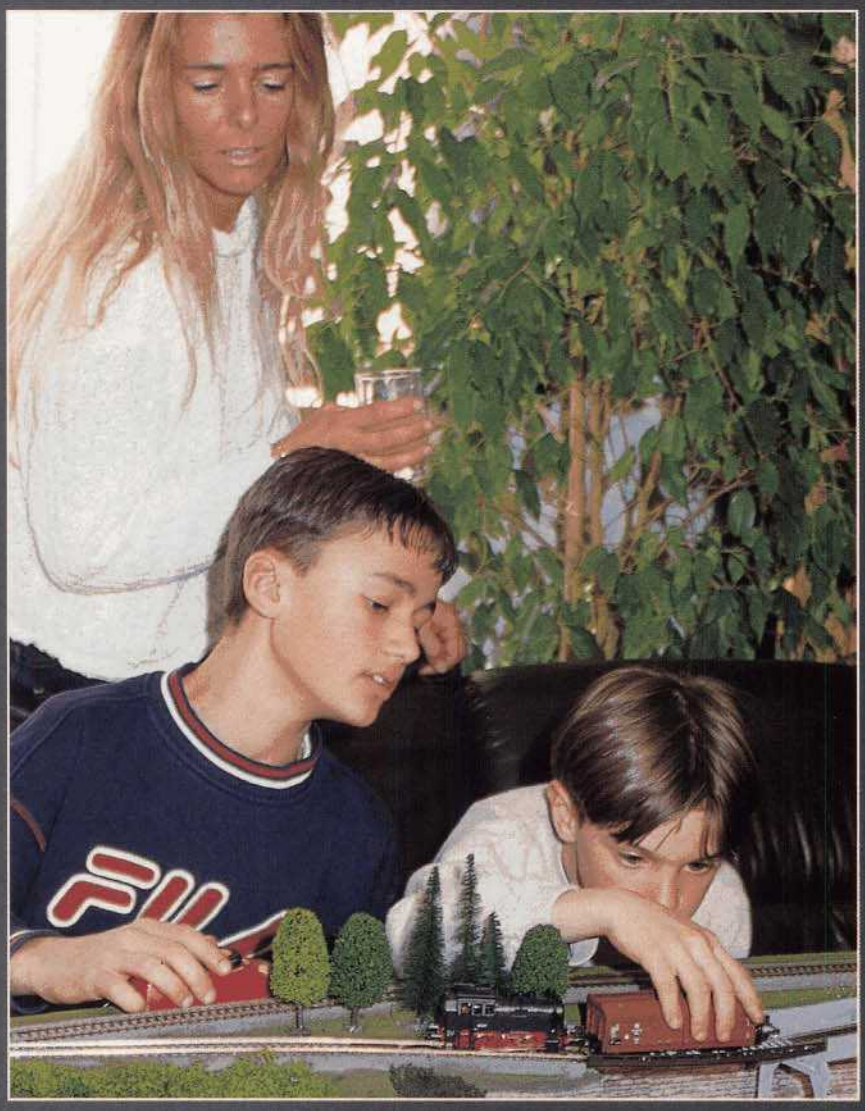
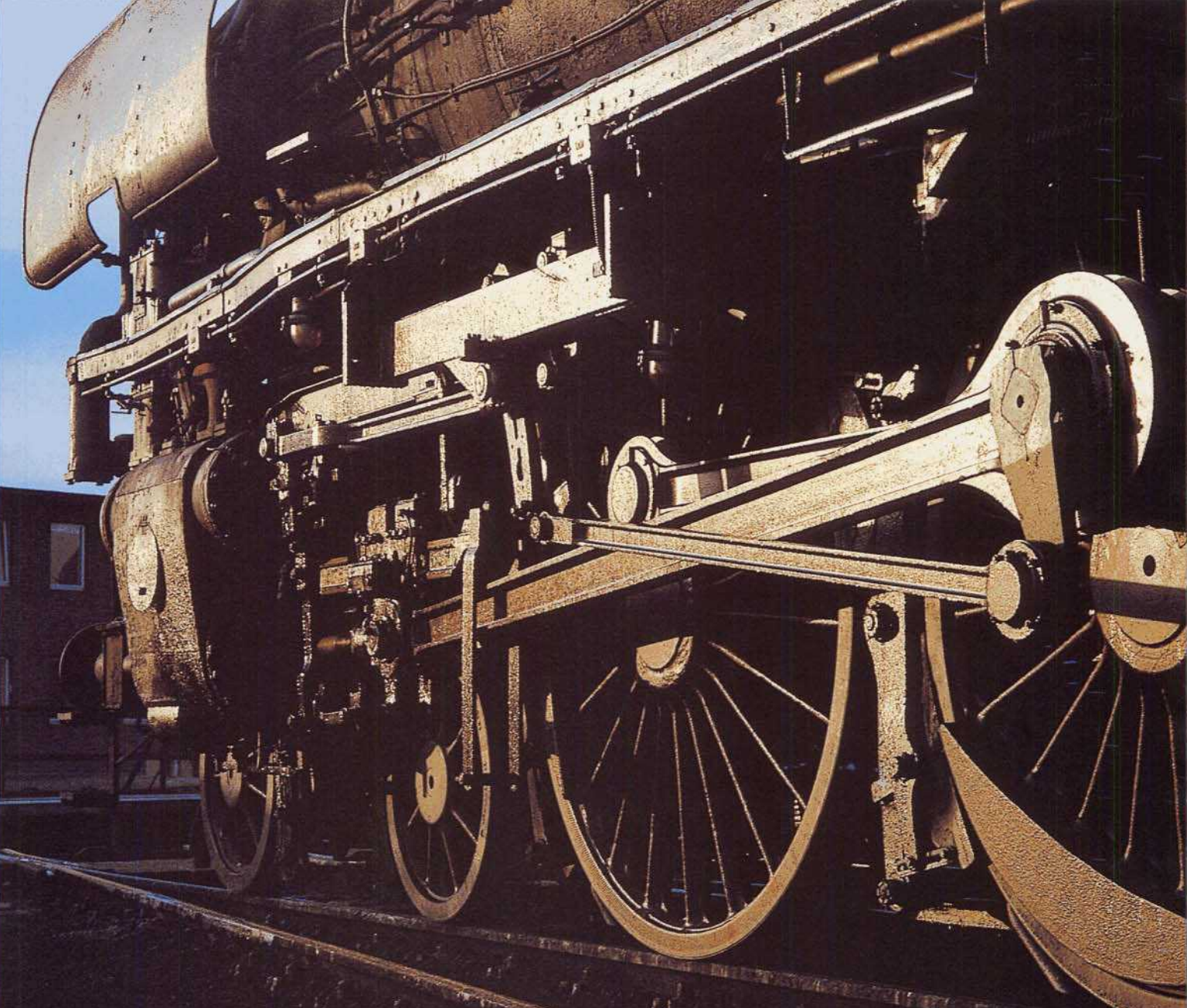
Fotos: MV-Helge Scholz

kommen: Kranwagen, ein ICE und flache Anhänger mit Trucks drauf.

Der erste „Hobbytag" neigt sich dem Ende entgegen und der Umgang mit Klebstoff, Farben und Pinsel war gar nicht so schwer. Michas nächster Besuch bei Andy ist schon fest ausgemacht und vielleicht legt sich die Euphorie der ersten Stunde nicht so bald. Nach dem Spielen auf der Anlage „entspannen" die zwei sich noch bei einem Computerspiel – wie sie dort das Gleispuzzle zu einer Strecke zusammensetzen müssen, haben sie von der Anlage gesehen.

Wovon werden sie heute Nacht wohl träumen? Sicher nicht von der vorbeidonnernden Altbau-01 und den „Tausend-Türen-Wagen" – aber vielleicht von einem kleinen Zug?

Auf alle Fälle von etwas ganz Neuem, was (auch) irre viel Spaß macht!



Aller Anfang ist schwer und ein paar Tipps oder eine hilfreiche Hand manchmal Gold wert. Beim nächsten Mal weiß man's dann schon selber und braucht weder Mama noch Onkel. Beim Test der neuesten EJ-CD-Rom mit ihren beiden Eisenbahnspielen kann den beiden ohnehin keiner der Erwachsenen mehr etwas vormachen!