



```
MaxBrakeForce ( 15 )  
Adhesion ( 0.2 0 )  
DerailRailHeight ( 0 )  
DerailRailForce ( 0 )  
DerailBufferForce ( 0 )  
NumWheels ( 8 )
```

**La Lavagna
degli
Specialisti**

L'ADHEASION IN TS

L'impostazione dell'aderenza in TS va fatta nella sezione **Adheasion** dei files .eng di TS. E' di **grande importanza**, per una buona simulazione.

Per impostarla correttamente, basta inserire l'aderenza, in decimale, al primo valore ed il suo doppio al secondo. Nel terzo va inserito il numero degli assi motori, moltiplicati per il **rapporto fra peso aderente e peso totale** della macchina. Il quarto va messo a '0', con eccezione per le macchine a vapore, che vogliono '0.5'. Il quarto valore è dichiarato come **non usato** dalle istruzioni Microsoft, che, però, ...lo differenzia.

Come scegliere l'adheasion? Bisogna tener conto di fattori oggettivi e di fattori pratici di esercizio (vedi sezione Trazione). Per una **Gr744** possiamo assumere 0.17 per il primo valore e 0.34 per il secondo. Per il terzo bisogna dividere il peso aderente (58.4t) per quello totale (70.2t) e moltiplicare il risultato per il numero degli assi motori (4).

Otteniamo: **Adheasion (0.17 0.34 3.328 0.5)**

L' **E404** è una macchina moderna per treni rapidi, ma non viene certo sfruttata al massimo in accelerazione; non serve conoscere il suo peso, in quanto **tutti gli assi sono motori: (0.24 0.48 4 0)**

Un **E655**, a rapporti corti, per treni molto pesanti, anche in salita, deve dare uno sforzo d'avviamento al limite: **(0.265 0.53 6 0)**.

L'**E656** ha i rapporti più lunghi, quindi, meglio: **(0.25 0.5 6 0)**

Per il vecchio trifase **E551** vale lo stesso discorso dell'E655, ma la tecnologia a bielle non potrà dare più di tanto: **(0.225 0.45 5 0)**

Al contrario, il motore a controllo elettronico aiuterà molto un **E412**, a soli 4 assi, che, sul Brennero, potrebbe richiedere: **(0.28 0.56 4 0)**.