

## NS Plan mP 3000 motorpost

Versie 1.0

25-12-2025



Copyright © 2025 Marc D.

### Achtergrond Plan mP 3000

Ter vervanging van de oude Mat '24 motorposten werden 35 nieuwe exemplaren door de PTT besteld en aangeschaft, door Werkspoor gebouwd, onderhouden door NS die ook het personeel beschikbaar stelde om de treinen te bedienen en vanaf 1965 in dienst gesteld.

De motorrijtuigen zijn gebaseerd op de treinstellen [Plan T](#) en krijgen dezelfde aandrijving met 2 motoren per draaistel waardoor een los motorpostrijtuig een zeer groot acceleratievermogen heeft. Ze moeten ook de bestaande postrijtuigen [Plan C](#) en [Plan L](#) kunnen trekken en worden daarom voorzien van normaal stoot- en trekwerk.

De kleur bij aflevering was bruin maar de neus werd voor betere zichtbaarheid vanaf 1975 geel gemaakt. Vanaf 1981 volgde het geel-rode kleurschema. Na privatisering van de PTT werd vanaf 1989 de bestickering aangepast.

Op 1 juni 1997 komt er een einde aan het postvervoer per trein en worden de PTT logo's verwijderd. Al tijdens het postvervoer worden mP's ingezet of omgebouwd voor andere doeleinden, zoals de ombouw van de 3032 Jules in 1992 en de 3024 Jim in 2008 naar meettrein. Meerdere mP's vervoerden onderdelen in het sternet tussen de NS werkplaatsen. Een aantal gaan over naar NS Cargo maar worden nauwelijks gebruikt. Vanaf 2000 gaan ze over naar Railion en worden als sandite trein gebruikt voor het bestrijden van gladde sporen. NS Railinfrabeheer, later omgedoopt tot ProRail, heeft in samenwerking met Bombardier en Alstom een aantal mP's gebruikt voor [ERTMS](#) proefnemingen.

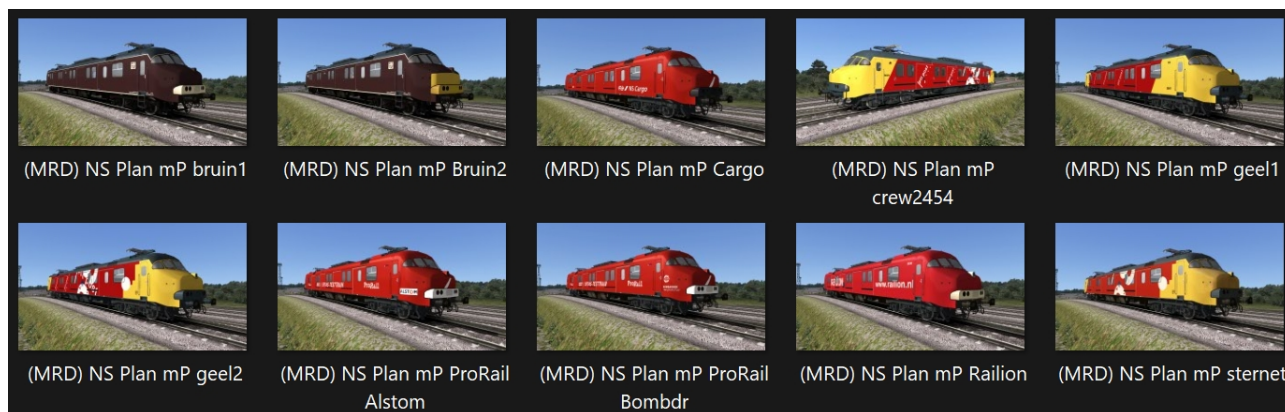
Sinds 1997 is de mP 3031 overgedragen aan het Spoorwegmuseum en teruggebracht in de originele bruin kleur.

In 2019 nam stichting 2454 Crew de mP 3029 over van Eurailscout en werd in Roosendaal grondig opgeknapt. In 2021 kwam deze in de rood-gele PTT-uitvoering samen met een verworven Hbbkss weer op de baan.

Bron [railwiki](#)

### Uitvoering in Train Simulator Classic

Er zijn **10** versies van de motorpost uit 3 tijdperken in de varianten bruin, geel-rood en geheel rood:



Er zijn een aantal [Quick Drive consists](#) meegeleverd waarbij de **NS Hbis H-Post Kbs** en [NS Plan E](#) pakketten nodig zijn. Quickdrives met ander materieel laat ik over aan de Train Simulator gemeenschap.

## Bediening

Voor de bediening zijn er verschillende klik & sleep spots in de cabines aanwezig:

mP bruin



mP geel



Toetsenbord:

dodeman - aan/uit **shift-numpadEnter** (standaard uit)

ATB - aan/uit **U** (standaard aan)

rijrichting - vooruit **W**, achteruit **S**

handrem - / (slash)

rangeerrem - activeren **]**, deactiveren **[**

luchthoorn: hoge toon - **n**

gecombineerde schakelaar – plafonnière: omlaag - **shift-B**

seinverlichting - aan **H**, uit **shift-H**

dodemanreset - **numpadEnter**

stroomafnemers op/neer - voor **P**, achter **shift-P**

tractie - opvoeren **A**, verlagen **D**

treinrem - activeren **'**, deactiveren **;**

ruitwisser - 2 standen aan **V**, uit **shift-V**

lage toon - **spatiebalk**

meterverlichting: omhoog - **B**

De schakelaars voor de cabine- en seinverlichting hebben 3 standen en staan standaard in de middelste neutrale positie.

Met de schakelaars kan de rangeer- of gevaarverlichting worden gesimuleerd. Er is dan geen machinist zichtbaar en de rode sluitverlichting aan de achterzijde van de trein brandt niet.

In de bovenste stand branden de gele frontseinen. In de onderste stand branden de beide rode sluitseinen en de middelste gele frontseinen aan beide zijden. Met behulp van de toets combinaties, of klikken op het icoontje in de **HUD**, is de seinverlichting voor de hele trein werkzaam en is de machinist zichtbaar. De schakelaars zullen dan automatisch in de neutrale positie komen te staan.

### Trein beveiliging

De motorposten zijn door medewerking van [ChrisTrains](#) uitgevoerd met een eenvoudige simulatie van het ATB-EG en dodeman systeem.

**ATB-EG** is de afkorting voor [Automatische Treinbeïnvloeding Eerste Generatie](#). Het ATB-EG systeem wordt op het merendeel van de spoorlijnen in Nederland toegepast. Dit oudere ATB systeem kan slechts vier snelheden aanduiden – 40km/u, 60km/u, 80km/u en 130km/u.

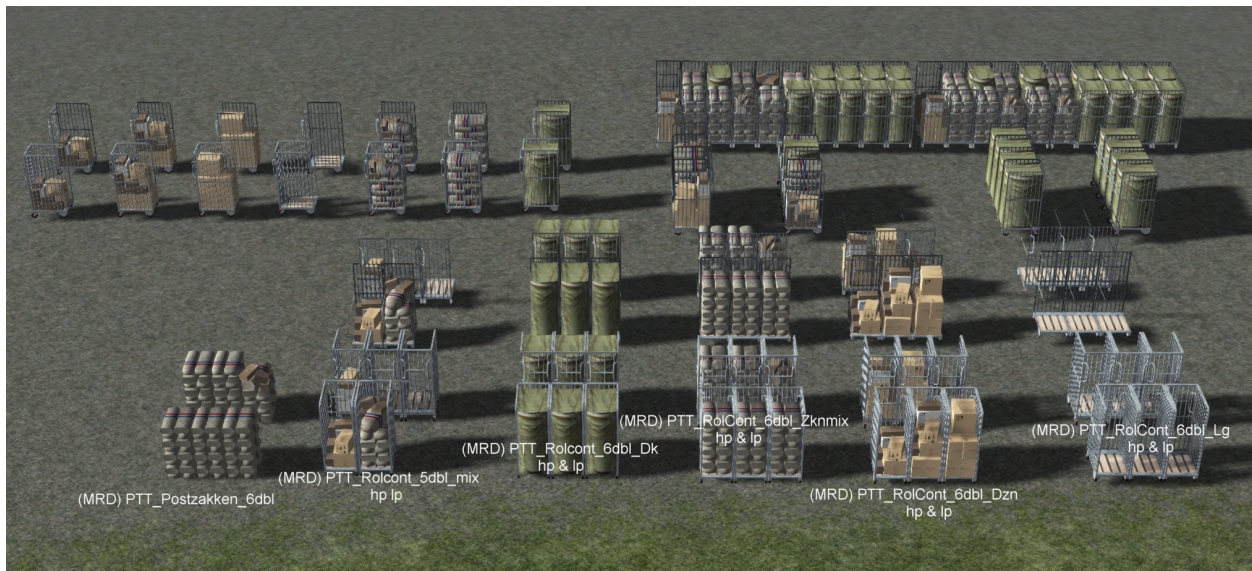
ATB-EG geeft de eerstvolgende **hogere** snelheid aan. Is de snelheidslimiet op een stuk spoor bijvoorbeeld 70 km/u, zal ATB-EG 80 km/u aangeven. Je kunt dus sneller rijden dan is toegestaan als je alleen afgaat op het ATB display. Daarom moet ook op de snelheidsborden langs het spoor gelet worden voor de werkelijke toegestane snelheid.

De **dodeman** bewaakt de alertheid van de machinist die op vaste intervallen een knop moet indrukken. Indien dit niet gebeurt zal de trein een noodremming inzetten. Het systeem staat standaard uitgeschakeld en de meldlamp op de stuurtafel continu brandt.

Wanneer het systeem is ingeschakeld dooft de meldlamp en wordt de timer gestart. Na 60 seconden zal de meldlamp oplichten en 2 seconden daarna zal een geluidswaarschuwing klinken. Indien de machinist niet binnen deze tijd reageert zal een noodstop worden ingezet. De machinist kan ook de dodeman resetknoppen in de cabine indrukken om de timer te resetten.

### Lading

Een aantal mP's is voorzien van lading in de vorm van PTT postzakken of rolcontainers.



De lading is ook als scenery object beschikbaar en is zowel in de World- als Scenario Editor te plaatsen. Er zijn hoog en laag gedetailleerde versies beschikbaar. Gebruik de hoog gedetailleerde versies spaarzaam omdat deze een grotere impact hebben op de frame rates.

### Installatie

De **MyRailDreams** foldermap uit dit gecomprimeerde bestand uitpakken en plaatsen in de Railworks/**Assets** map. In de **World editor/Scenario Tools** de developer **MyRailDreams** selecteren en **RailSimulator** aanklikken. Onder het **Engines & Tenders** icoon de gewenste uitvoering selecteren en plaatsen. De nummering gaat automatisch maar is ook aan te passen.

Voor objecten onder het **Clutter** icoon het gewenste object selecteren en plaatsen.

De hierboven afgebeelde PTT objecten worden ook meegeleverd met andere pakketten. Hierdoor kan de melding verschijnen of deze overschrijven moeten worden.

### Verspreiding

Dit pakket is Freeware en is bedoeld voor privégebruik. Deze bestanden mogen niet meegegeven worden met een route of scenario's.

### Uitgave notities

Versie 1.0

- eerste uitgave

Ondanks herhaaldelijk testen, corrigeren en weer testen kunnen er bedoeld, onbewust, of gewoon door onkunde foutjes in de Plan mP 3000 zitten.

**Dovetail Games Terms**

IMPORTANT NOTICE. This is user generated content designed for use with Dovetail Games Software. Dovetail Games does not approve or endorse this user generated content and does not accept any liability or responsibility regarding it. This user generated content has not been screened or tested by Dovetail Games. Accordingly, it may adversely affect your use of Dovetail Games' products. If you install this user generated content and it infringes the rules regarding user-generated content, Dovetail Games may choose to discontinue any support for that product which they may otherwise have provided. The Dovetail Games EULA sets out in detail how user generated content may be used, which you can review further here: <https://live.dovetailgames.com/legal/terms-of-use>. In particular, this user generated content includes work which remains the intellectual property of Dovetail Games and which may not be rented, leased, sub-licensed, modified, adapted, copied, reproduced or redistributed without the permission of Dovetail Games.

Vrij vertaald houd dit in dat DoveTail Games Limited geen verantwoording heeft en aansprakelijk gesteld kan worden als Train Simulator Classic niet meer werkt wanneer je deze content installeerd.