

Ersten Auftrag disponieren

Ersten Auftrag disponieren

Nach der Annahme muss dein Auftrag einem Fahrzeug und einer Startzeit zugewiesen werden. Genau das erledigst du in der Disposition.

Öffne über den **PC** die **Disposition**. Dort wählst du ein fahrbereites Fahrzeug aus und legst fest, wann die Beladung beginnen soll. Anschließend berechnet das Spiel den vollständigen Ablauf der Tour.

Voraussetzung: Dein Startfahrer muss dem Startfahrzeug zugewiesen sein. Benötigt das Fahrzeug einen Anhänger oder Auflieger, muss auch dieser passend gekoppelt und einsatzbereit sein.

Aufbau der Disposition



Beispielansicht: Je nach Fuhrpark und Bildschirmgröße kann die Darstellung abweichen.

Fahrzeug auswählen

Oben im Dispositionsplan wählst du das Fahrzeug aus, das den Auftrag fahren soll.

Aufträge

Links erscheinen alle angenommenen, aber noch nicht eingeplanten Aufträge und Teilladungstouren.

Zeitleiste

Jeder Tag besitzt eine Zeitachse von 00:00 bis 24:00 Uhr. Hier wird die Tour eingeplant.

Phasenplan

Nach der Planung zeigt die Zeitleiste alle berechneten Abschnitte der Tour farbig an.

Schritt für Schritt

1

Datum und Fahrzeug auswählen

Wähle oben den gewünschten Tag und dein Startfahrzeug aus. Klicke anschließend auf „Anzeigen“.

2

Auftrag prüfen

Der angenommene Auftrag steht links. Kontrolliere noch einmal Route, Fahrzeuganforderung, Entfernung und Vergütung.

3

Startzeit festlegen

Ziehe den Auftrag per Drag&Drop auf die Zeitleiste oder verwende den Button „manuell planen“.

4

Planung bestätigen

Bestätige Fahrzeug und gewünschten Beladungsbeginn. Danach wird der vollständige Tourablauf berechnet.

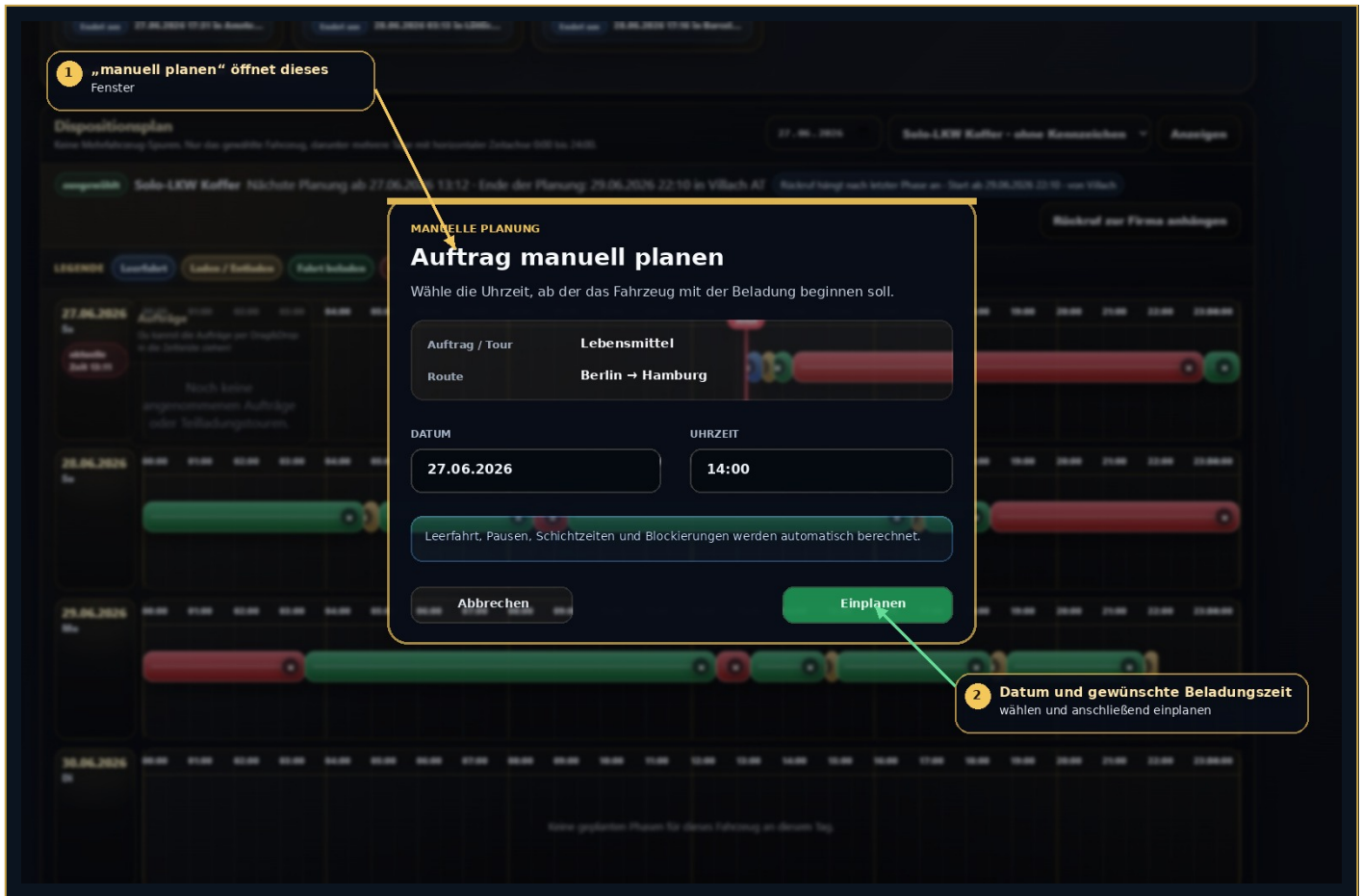
5

Phasenplan kontrollieren

Prüfe auf der Zeitleiste, wann die Tour startet und endet und ob sie rechtzeitig abgeschlossen wird.

Planung per Drag&Drop

Auf einem größeren Bildschirm kannst du einen Auftrag direkt auf die gewünschte Uhrzeit ziehen. Die Zeitleiste besitzt dafür Planungspunkte in **30-Minuten-Schritten**.



1. Klicke beim gewünschten Auftrag auf „manuell planen“.
2. Kontrolliere Auftrag und Route.
3. Wähle das Datum und die gewünschte Uhrzeit für den Beginn der Beladung.
4. Klicke auf „Einplanen“.

Was berechnet das Spiel automatisch?

Du musst nur Fahrzeug und gewünschten Beladungsbeginn festlegen. Die eigentliche Tour wird danach automatisch zusammengesetzt.

Anfahrt zum Startort

Befindet sich das Fahrzeug nicht am Abholort, wird die notwendige Leerfahrt automatisch davor eingeplant.

Be- und Entladung

Die benötigten Zeiten für das Laden und Entladen werden automatisch berücksichtigt.

Fahrzeit

Die Fahrt zum Ziel wird passend zur Strecke und zum eingesetzten Fahrzeug berechnet.

Pausen und Ruhezeiten

Notwendige Unterbrechungen und Schichtpausen werden in den Ablauf eingefügt.

Belegte Ressourcen

Das Spiel prüft, ob Fahrzeug, Fahrer und gegebenenfalls Anhänger oder Auflieger bereits anderweitig eingeplant sind.

Passende Kapazität

Fahrzeugart, Aufbau und benötigte Stellplätze werden vor der Planung kontrolliert.

Warum kann sich die gewählte Uhrzeit verschieben?

Deine Auswahl ist der gewünschte Beladungsbeginn. Kann das Fahrzeug diesen Zeitpunkt nicht erreichen, weil es noch beschäftigt ist, zunächst eine Leerfahrt benötigt oder eine vorgeschriebene Pause einhalten muss, wird die Planung automatisch auf den nächstmöglichen Zeitpunkt verschoben.

Beispiel: Du wählst 14:00 Uhr als Beladungsbeginn. Das Fahrzeug benötigt aber zwei Stunden Leerfahrt zum Abholort. Wenn es rechtzeitig frei ist, beginnt die Leerfahrt ungefähr zwei Stunden vorher. Ist es noch blockiert, startet die Leerfahrt erst nach der vorherigen Tour und die Beladung verschiebt sich entsprechend.

Den Phasenplan lesen

Farbe / Phase	Bedeutung
Leerfahrt	Das Fahrzeug fährt ohne Ladung zum Abholort oder zu einem anderen notwendigen Standort.
Laden / Entladen	Die Fracht wird aufgenommen oder am Ziel abgeladen.
Fahrt beladen	Das Fahrzeug transportiert die Fracht zum nächsten Ziel.
Pause / Schichtpause	Der Fahrer hält eine vorgeschriebene Unterbrechung oder Ruhezeit ein.

Klicke auf einen farbigen Abschnitt, um weitere Angaben wie Uhrzeit, Auftrag, Route, Status und Art der Phase zu sehen. Solange eine Tour nur geplant und noch nicht gestartet ist, kann sie über das kleine ✕ wieder aus dem Plan entfernt werden.

Teilladungen und Tourenplaner

Einzelne Teilladungen können zunächst im **Tourenplaner** zu einer gemeinsamen Route zusammengestellt werden. Die fertige Teilladungstour erscheint anschließend links in der Disposition und wird genauso wie ein normaler Auftrag per Drag&Drop oder über die manuelle Planung eingeplant.

Für den ersten Auftrag: Eine einzelne Komplettladung oder eine einfache Teilladung genügt. Wie mehrere Teilladungen sinnvoll kombiniert und ihre Stopps angeordnet werden, wird auf der eigenen Hilfeseite zum Tourenplaner erklärt.

Planung auf dem Smartphone

Die große Drag&Drop-Zeitleiste ist für Desktop-Bildschirme gedacht. Auf kleineren Geräten steht eine vereinfachte mobile Planung zur Verfügung: Auftrag auswählen, Startzeit eintragen und auf „**Tour einplanen**“ tippen.

Häufige Gründe, warum eine Planung nicht möglich ist

- Dem Fahrzeug ist kein Fahrer zugewiesen.
- Der benötigte Anhänger oder Auflieger fehlt oder ist nicht einsatzbereit.
- Fahrzeug oder Aufbau passt nicht zur Fracht.
- Für eine Teilladung sind nicht genügend Stellplätze verfügbar.
- Fahrzeug, Fahrer oder Anhänger sind in diesem Zeitraum bereits blockiert.
- Die gewählte Startzeit liegt außerhalb deines aktuell erlaubten Planungszeitraums.

Kurz zusammengefasst: Wähle ein fahrbereites Fahrzeug, ziehe den Auftrag auf die gewünschte Beladungszeit oder nutze „**manuell planen**“. Das Spiel ergänzt anschließend Leerfahrt, Be- und Entladung, Fahrzeit und notwendige Pausen automatisch.

Revision #1

Created 2026-07-12 15:39:41 UTC by Mystikal

Updated 2026-07-12 15:41:53 UTC by Mystikal