

Kurzübersicht

Jan 25

Symbol	Element	I	Tunnel gerade	xQ	Kurve mit Schleife	j	Spirale Auslauf
⌘	Bodenplatte	J	Jumper	xR	Transfer	l	Schiene lang
⌘	Transparente Ebene	K	Kaskade	xS	Spinner	m	Schiene mittel
=	Transparente Ebene klein	L	Säule	xT	Tiptube	q	Schiene langsam
@	Bodenplatte klein	M	Gaußkanone	xV	Wirbel mit 3 Eingängen	r	Winkelstein
(Halbe Bodenplatte klein l	N	Vulkan	xW	2 mal 2 in 1 links	s	Schiene kurz
)	Halbe Bodenplatte klein r	O	Auffangkorb	xx	Kreuzung 3fach	t	Tunnel vertikal
*	Bodenplatte für 1 Element	P	Splash	xy	2 in 1 links mit Kurve	u	Lochschiene konkav
!	Fehlende Bodenplatte	Q	Looping	xZ	Seilbahn Ende	v	Lochschiene konvex
o	Kugel	R	Trampolin	yC	Kurve 2x groß	xa	Seilbahnschiene
Höhenelemente		S	Weiche	yH	Helix	xb	Brückenelement
+	Höhenstein klein	T	Tunnelkurve	yI	Gerade kreuzt Kurve	xi	Lift Kugelauslauf
1	Höhenstein groß	U	Tunnelweiche	yK	Carousel	xj	Lift Kugelauslauf
2	Höhenstein x 2	V	Wirbel	yM	Kanone vertikal	xt	Flextube
3	Höhenstein x 3	W	3 in 1	yR	Releaser	Wände	
4	Höhenstein x 4	X	Kreuzung	yS	Splitter	xl	Wand lang
5	Höhenstein x 5	Y	2 in 1	yT	Turntable	xm	Wand mittel
6	Höhenstein x 6	Z	Ziel	yW	2 mal 2 in 1 rechts	xs	Wand kurz
7	Höhenstein x 7	xA	Seilbahn Start	yX	Gekreuzte Kurven	Power Elemente	
8	Höhenstein x 8	xB	Brückenstein	yY	2 in 1 rechts mit Kurve	z1	Höhenstein mit Licht
9	Höhenstein x 9	xC	Kurve 3x klein	Schienen		z+	Höhenstein klein mit Licht
Aktionssteine		xD	Dipper	a	Schiene gebogen kurz	z2	Licht Basisstein
A	Start	xF	Lift	b	Schiene gebogen	zA	Dome Starter
B	Balkon	xG	Basisstein für Einsätze	c	Schiene gebogen minus	zE	Elevator
C	Kurve	xH	Spirale	d	Schiene gebogen plus	zF	Finish Trigger
D	Freifall	xi	Gerade mit 2 Kurven	e	Zielleiter	zL	Lever
E	Doppelbalkon	xK	Katapult	f	Lift Röhre	zQ	Queue
F	Flip	xL	Tunnelsäule	g	Schiene extralang	zS	DropDownSwitch
G	Fänger	xM	Mixer	h	Spirale Kurve	zT	Trigger
H	Hammer	xP	Color Swap	i	Spirale Start	zZ	Finish Arena

Zeilenstruktur: Position HöheSteinDetailOrientierung SchieneDetailRichtung KugelFarbeOrientierung
 Position: ZeilennummerSpaltennummer
 Höhe: Höhenstein: Kombination aus +, 1-9, E, L, xL (xL mit Orientierung)
 oder B mit vorangestellter Lochnummer (Orientierung bei B und E kann angegeben werden)
 Stein und Schiene: (siehe oben) bei Stein ist auch |Stein| möglich, bei Wand vorangestellte Nummer der Säule, wenn nicht unterste
 Detail: S, U, xD: [-+], xF:[LiftElementeAnzahl][RichtungAuslauf], xH: [SpiraleElementeAnzahl], xV: [QuirlStellung],
 xB: [BrückenElementeAnzahl], xM, yM, xt:[RichtungAuslauf], R:[Winkelstein1Richtung][2Richtung]
 Orientierung: a-f (siehe unten), Richtung bei Schienen wie Orientierung Freifall
 Kugel: o Farbe: RGBSA (rot, grün, blau, silber, gold)

Orientierung	a	b	c	d	e	f
Kurve						
2 in 1, Weiche						
Kreuzung						
Fänger, Freifall						
gerader Stein						
Basisstein						
Balkon						
Orientierung	a	b	c	d	e	f
Kurve 3x klein						
Kurve 2x groß						
2 mal 2 in 1 links						
2 mal 2 in 1 rechts						
2 in 1 links mit Kurve						
2 in 1 rechts mit Kurve						
Kreuzung 3fach						
Gekreuzte Kurven						
Gerade mit 2 Kurven						
Gerade kreuzt Kurve						
Kurve mit Schleife						
Splitter						