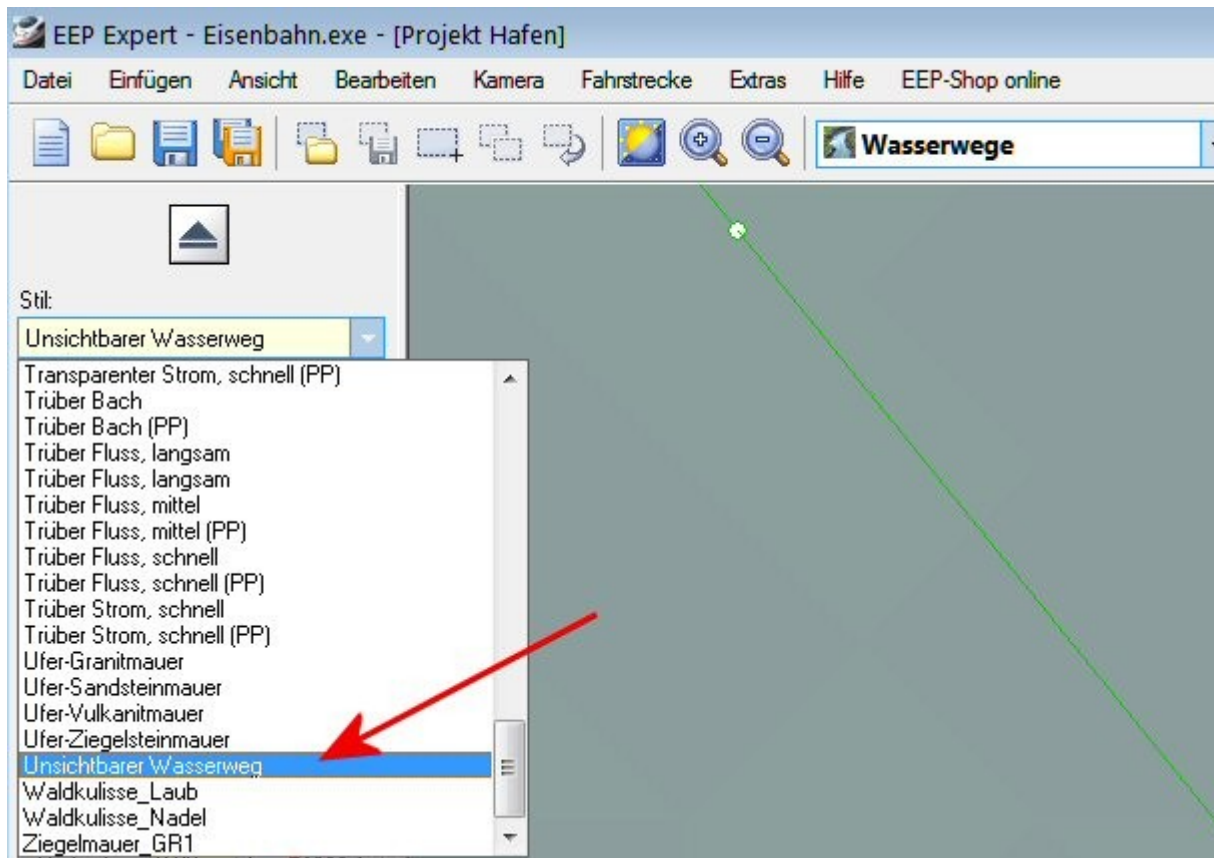


Thema: 11.3 Jetzt wird's eng für die große Fähre

So. Unser Hafen ist ja nun fast fertig und wir können beginnen, Leben in die Bude zu kriegen. Beginnen wollen wir gleich mit dem Schwierigsten, der Eisenbahnfähre. Sie ist groß, massig und braucht jede Menge Platz. Ah, da kommt sie ja schon...



Wie jedes Rollmaterial, braucht auch die Fähre einen Fahrweg. Bei Wasserfahrzeuge, oder wenn man unsichtbare Wege verlegen möchte, nimmt man den "unsichtbaren Wasserweg".



Im 2D-Editor erkennt man ihn als dünne grüne Linie, ist sie nicht beidseitig verbunden, dann ist sie gelb. Im 3D-Editor werden grundsätzlich ab EEP 7 alle unsichtbaren Splines als schwarz-gelb karierte Fahrwege dargestellt. Auch unser Wasserweg ist im 3D-Editor schwarz-gelb.



Entscheidend ist nun die Tiefe, in der wir den Wasserweg verlegen. Setzen wir den ersten Strang, landet er bei -10 Meter auf dem Meeresgrund. Würden wir nun die Fähre drauf setzen, sähe es so aus:



Nun ist ja die Fähre kein U-Boot. Also müssen wir eine Gleichhöhe finden, die dem Schiff

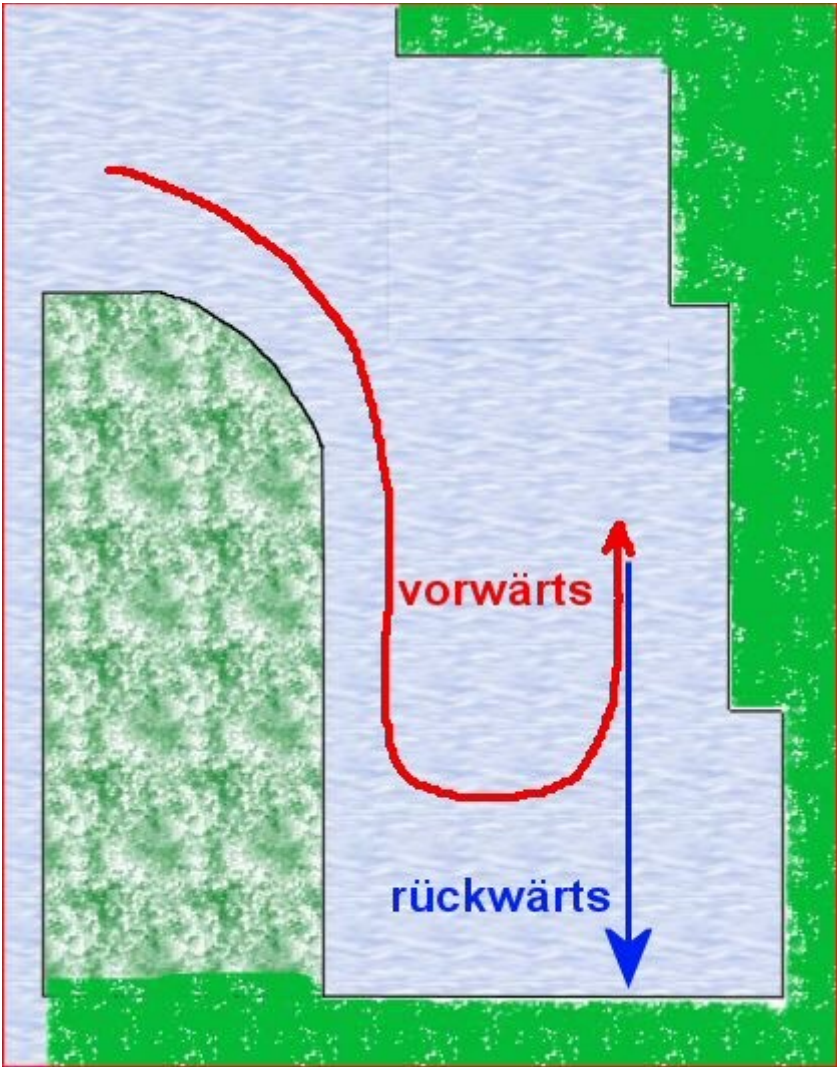
Höhe:	abs. H.	rel. H.
Anfang:	-6.50	3.50
Ende:	-6.50	3.50
Abgleich:	0.00	<input type="button" value="↑"/>

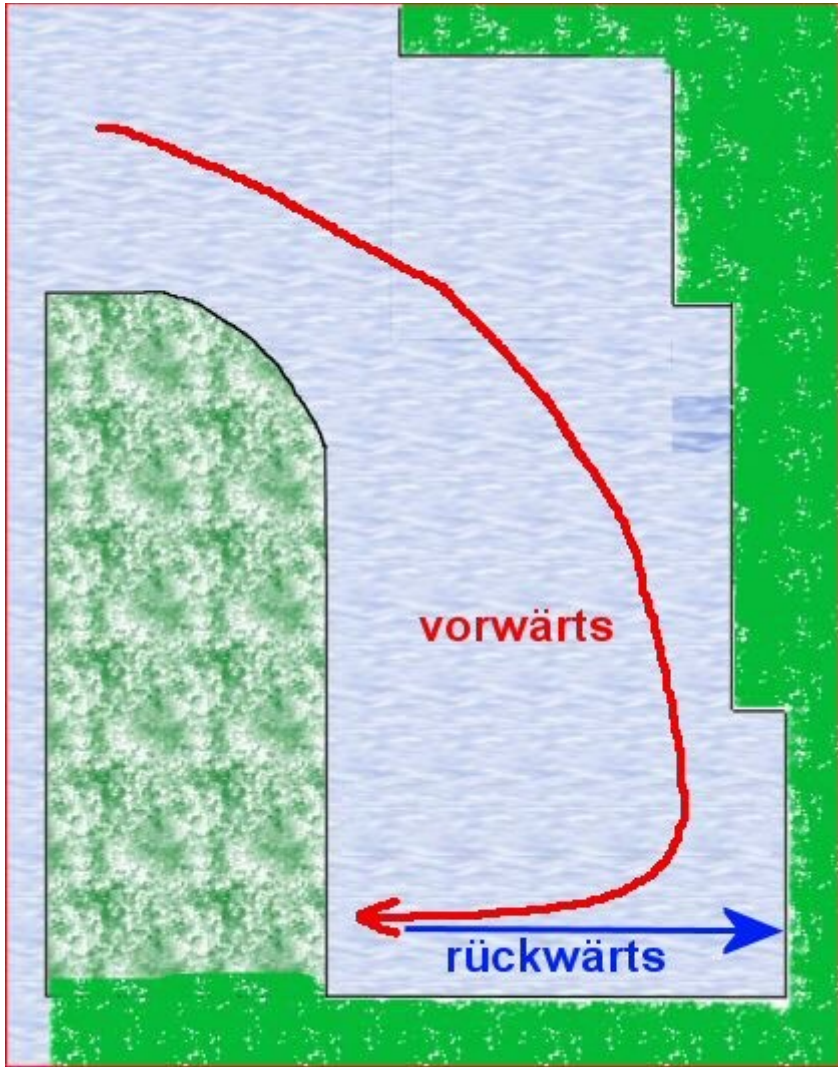
gerecht wird. Für die "Vogelfluglinie" ist das - 6,50 Meter.

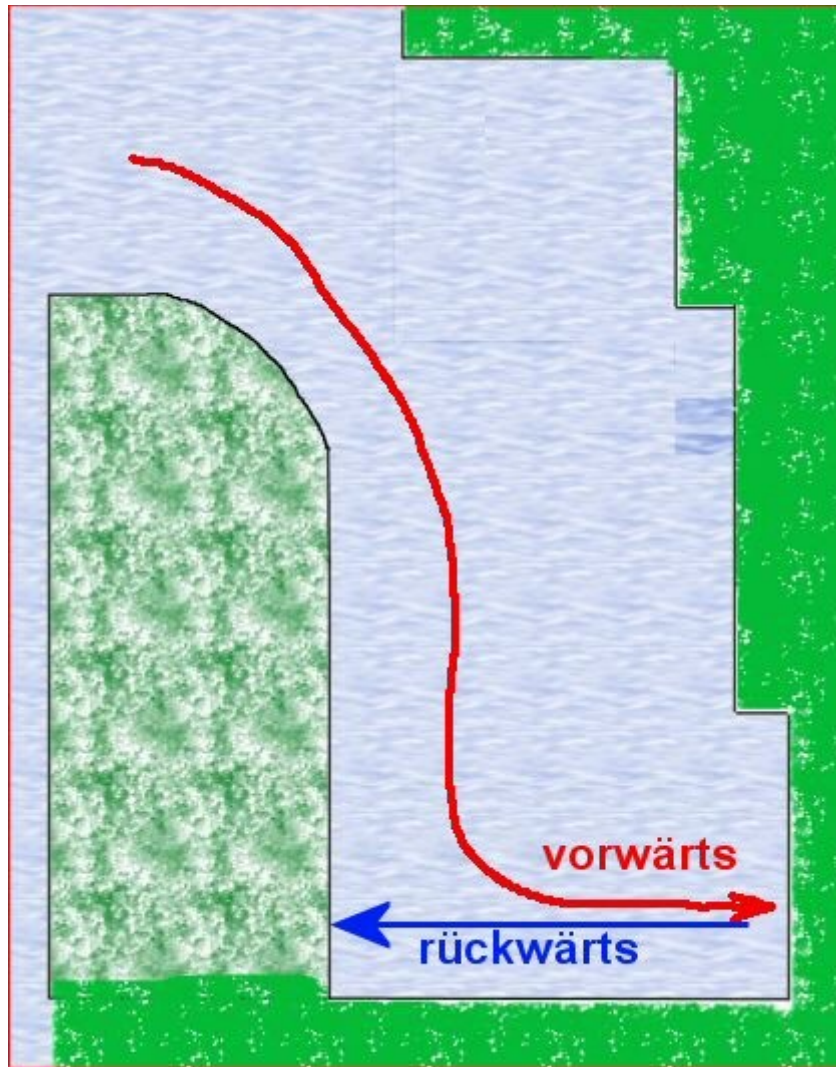
Dann pflügt sie wie im ersten Bild mit dem richtigen Tiefgang durch die EEP-Meere. Diese Gleichhöhe werden wir für die Fähre stets beibehalten.

Tip: kleinere Schiffe oder Boote werden unter Umständen einen nicht so tiefen Wasserweg benötigen.

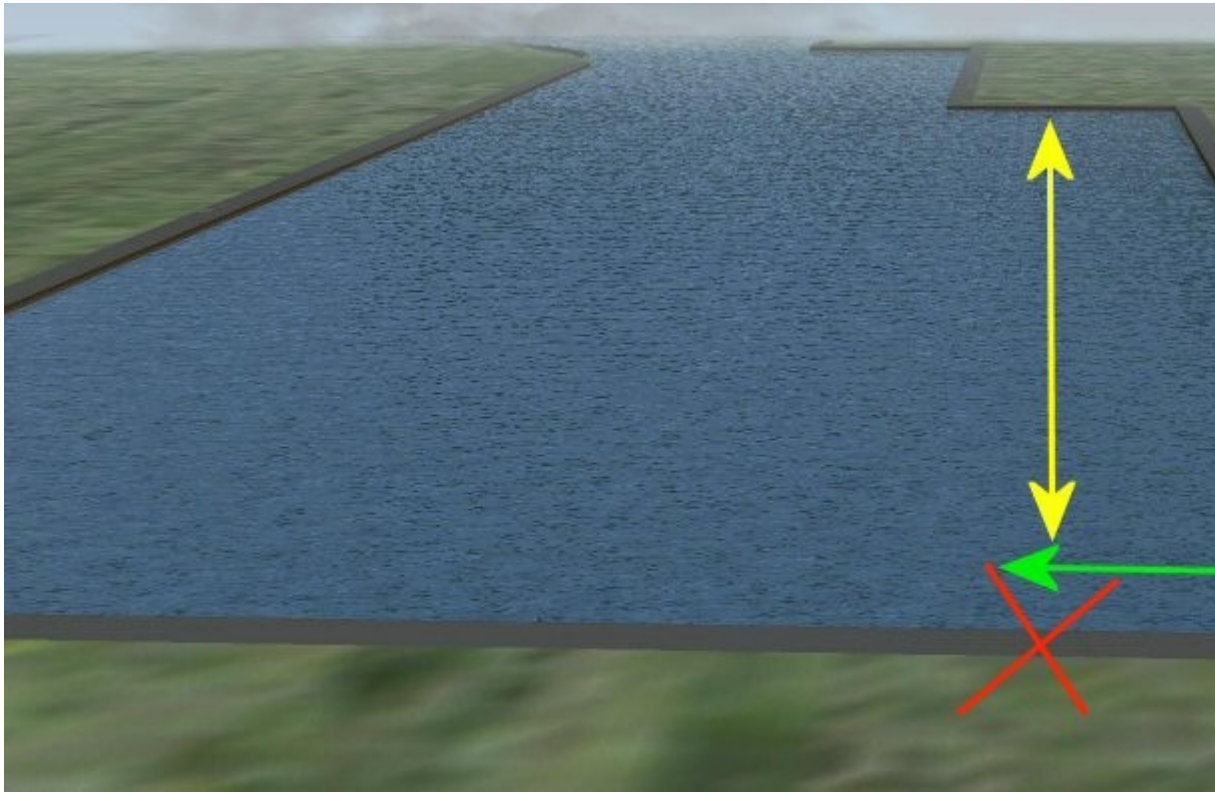
Mein Wasserweg für die Fähre endet erstmal vorläufig in der Hafeneinfahrt. Das hat einen Grund. Während es auf dem offenen Meer egal ist, wo die Fähre ihren Wendekreis einschlägt, ist das Anlegen an einer Hafenufermauer Präzisionsarbeit. Das ist im realen Betrieb genauso, wie hier auf unserer Anlage. Dazu müssen wir uns ersteinmal unsere Anlegestelle für die Fähre aussuchen. Nicht jede Ecke des Hafenbeckens ist dafür geeignet, denn die Fähre muß rückwärts anlegen, damit Fahrzeuge rauf und runter fahren können. Also suchen wir eine gerade Hafenkante, bei der die Fähre genügend Platz zum rangieren hat. Dazu bedienen wir uns wieder unserer Hafenskizze und ich schlage euch ein paar Möglichkeiten vor.







Da die Bauweise und Beschaltung nachher bei allen identisch ist, nehme ich euren Vorschlag an und nehme den ersten. So sieht unsere Anlegestelle jetzt aus: leer und verlassen. Das wird sich aber bald ändern. Auf was müssen wir noch achten?

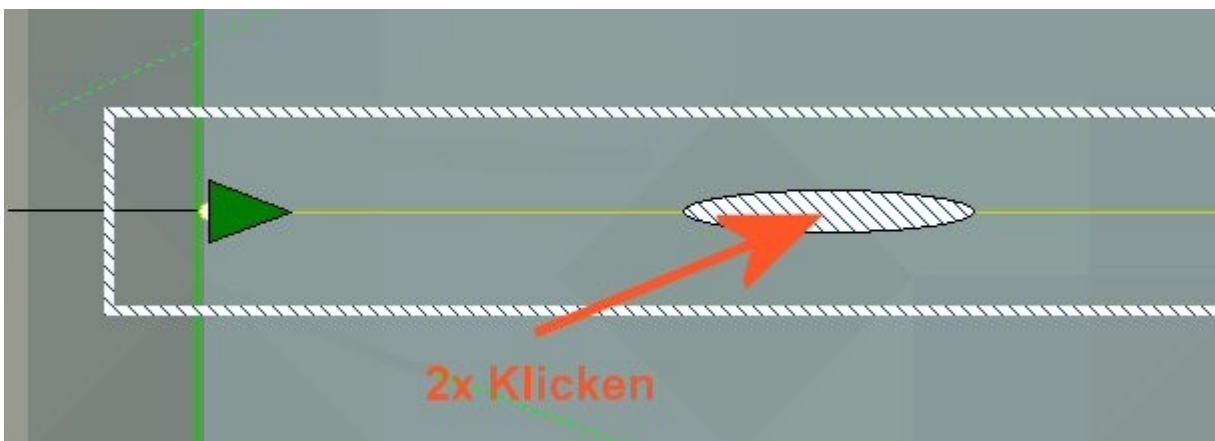


Grüner Pfeil: Genügend Abstand zur parallelen Kaimauer. Sonst streift das Heck beim Losfahren über Land.

Gelber Pfeil: Ausreichend Platz, damit die Fähre nach dem Wenden gerade steht.

Bauen werden wir das im 2D-Editor. Wir beginnen mit dem ersten Wasserweg-Spline direkt an der Kaimauer und legen ihn in - 6,50 Meter Tiefe. Achtet auf das (-) Minuszeichen, sonst habt ihr ein Flugboot.

Liegt das Gleisstück, wird es bei euch an der Kaimauer das grüne Dreieck haben, was den Anfang des Gleises bedeutet. Markiert es und klickt in der Mitte 2x, so das jetzt der grüne Punkt dort liegt.



So kann man die Länge des Gleisstücks anpassen, wenn zwischen Fähre und Kai der Abstand nicht stimmen sollte. Nun habe ich die anderen Gleise angefügt und ein bis zwei

Schiffslängen vor die entgegengesetzte Kaimauer verlegt.

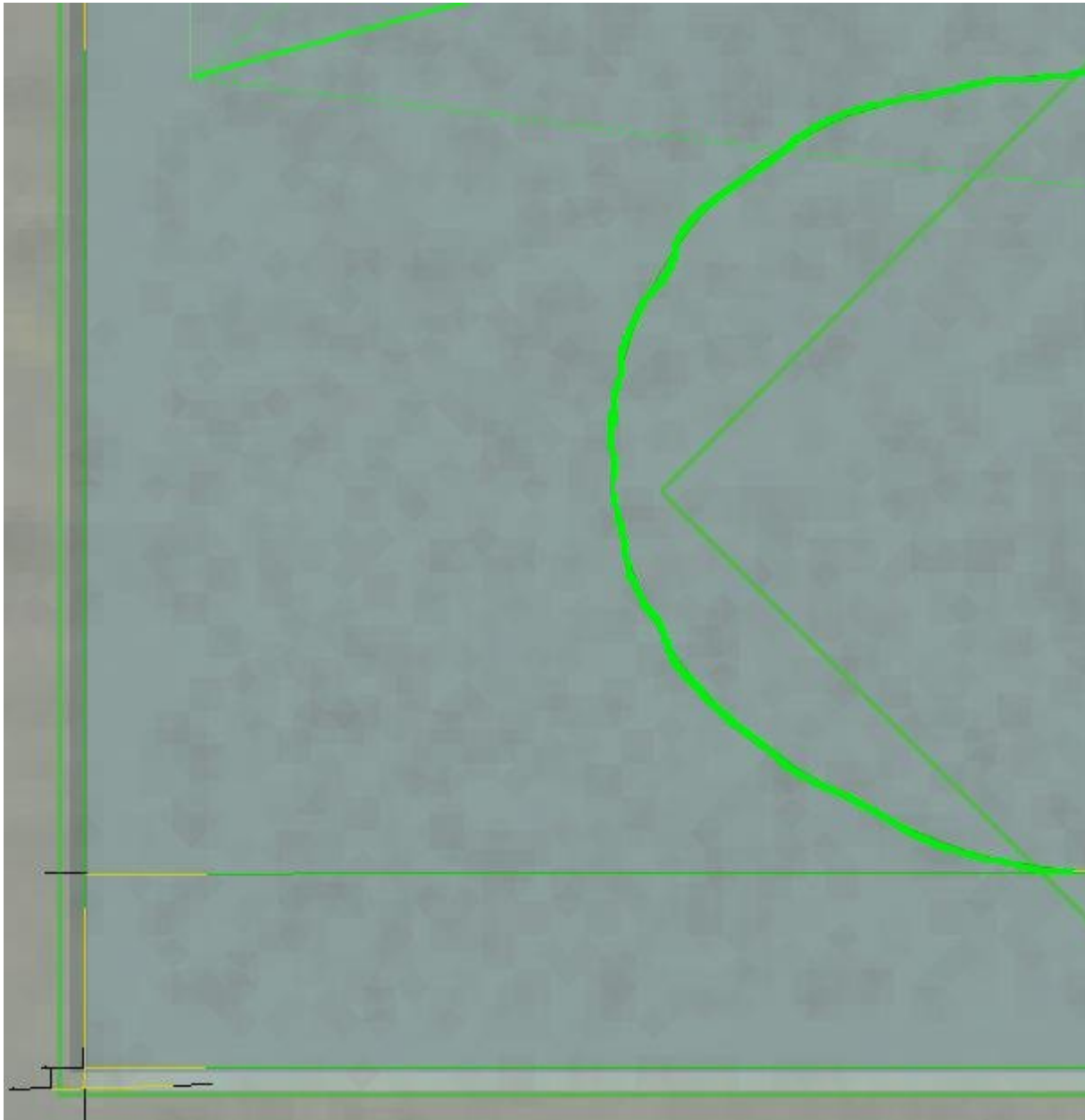


Diesen Bauabschnitt lassen wir nun erst mal ruhen, da wir uns jetzt um das schwierigste Stück kümmern wollen: den Wendekreis der Fähre auf engstem Raum. Sie wird schon vorher ihre Geschwindigkeit gedrosselt haben, so auf ca. 5 km/h. Beim Wendemanöver darf die Fähre keine Kaimauer berühren und trotzdem müssen wir so dicht heran, wie es ebend geht, da das Hafenbecken kaum breiter ist, als die Fähre lang. Gehen wir es an.

Ich habe meinen in der Hafeneinfahrt endenden Wasserweg in das Hafenbecken verlängert. Am rechten Rand habe ich, trotz aller Enge, etwas Abstand gelassen, da dort eventuell später Kähne zum Be- oder Entladen festgemacht haben könnten.



Den Wendekreis habe ich dann ganz sachte begonnen und den Bogen so weit gezogen, bis das Ende genau auf der bereits liegenden Geraden mündet (roter Pfeil).



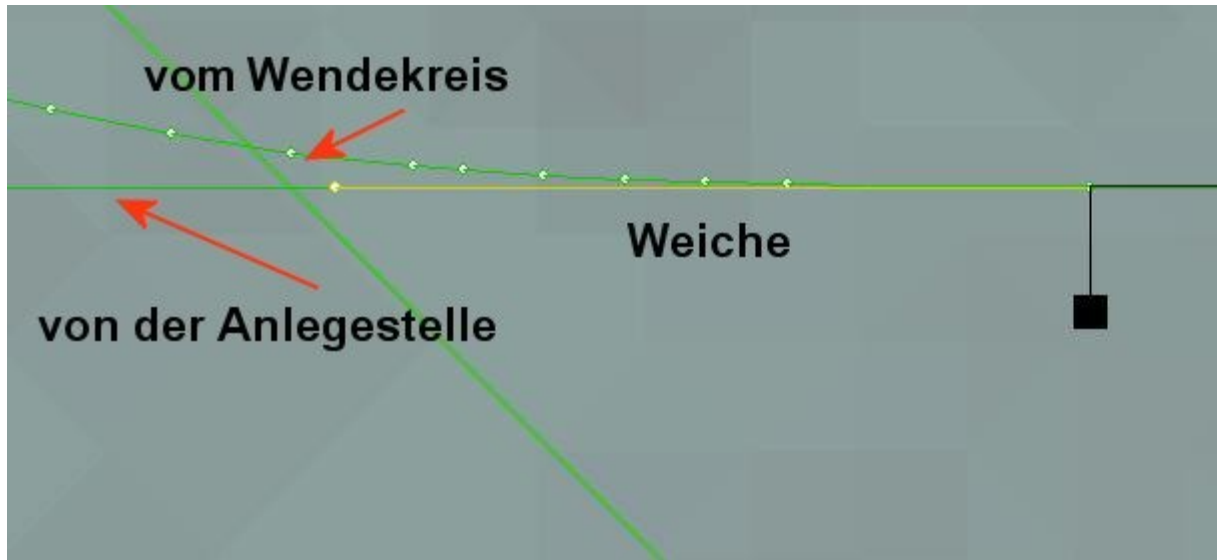
Jetzt führen wir das Wendekreisende exakt auf der Geraden entlang. Nach 1 - 2 Schiffslängen bauen wir nun eine 2-Wege-Weiche ein, damit die Fähre beim Rückwärtsfahren nicht wieder in den Wendekreis zurückfährt, sondern die Gerade entlang Richtung Anlegestelle.



Mit einem Gleisstück verbinden wir nun die Weiche mit dem offenen Ende des Wendekreises.

Bevor wir nun die notwendigen Kontaktpunkte zur Fahrtrichtungsumkehr und für die Weiche setzen, müssen wir noch die Fahrtroute für das Ablegen und das Verlassen des Hafenbeckens legen.

Dazu brauchen wir wieder eine Weiche, die ich vor die erste Weiche positioniere. Dadurch spare ich ein paar Kontaktpunkte.



Von dort aus führe ich nun den Wasserstraßenweg durch die Hafenausfahrt hinaus auf das offene Meer, lege einen sehr großzügigen Wendekreis und schließe wieder an das bereits liegende Einfahrtsgleis an. Der Fahrweg der Fähre wäre somit definiert und wir können beginnen, die Kontaktpunkte zu legen. Das machen wir im 4. Teil.

tycoon
