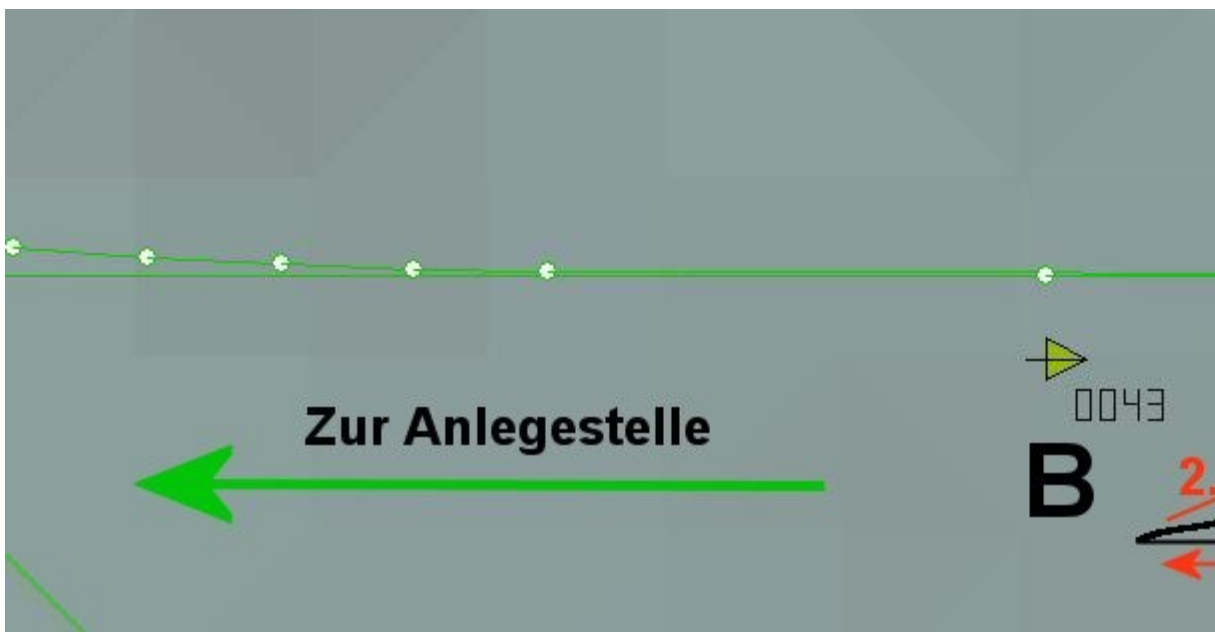


Thema: 11.4 Fähre sucht Kontakte

Im letzten Teil haben wir den Fahrweg der Fähre fertiggestellt. Da unsere Eisenbahnfähre schon in der Hafeneinfahrt lauert, wird es Zeit, daß wir die Kontaktpunkte der Weichen und der Fähre anlegen.

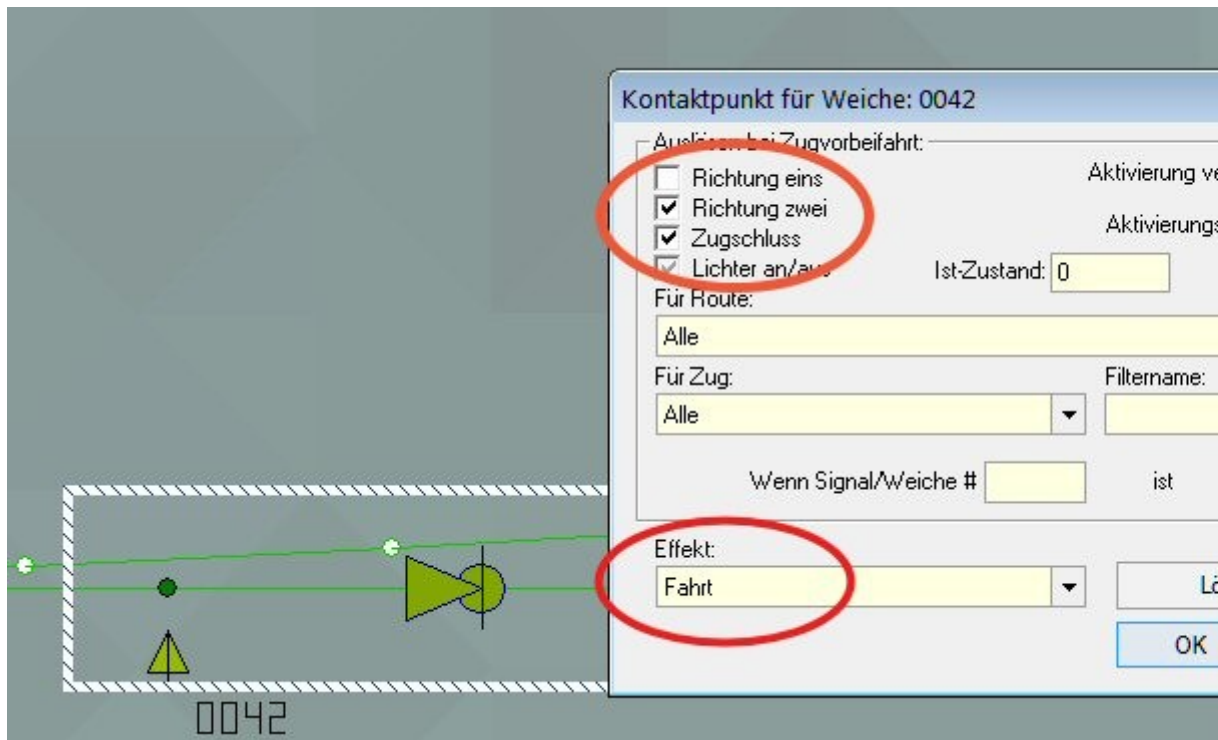
Dazu begeben wir uns in den 2D-Editor, in den Layer "Signalsysteme".

Damit nichts durcheinanderkommt, geben wir den beiden Namen. Sagen wir "A" für die Weiche, wenn die Fähre ankommt und "B", wenn die Fähre wieder losrudert.



Zur besseren Orientierung habe ich euch (rot) die Reihenfolge des Befahrens der jeweiligen Weiche notiert. Ich hoffe, ihr könnt damit was anfangen.

Der Reihe nach. Kommt die Fähre aus dem Wendekreis, überfährt sie zuerst die Weiche "A" und stellt sie dadurch automatisch auf "Abzweig". Da wir rückwärts aber geradeaus wollen, legen wir einen Kontaktpunkt gleich hinter der Weiche, legen die Wirkrichtung in Fahrtrichtung der Fähre fest und machen ein Häkchen bei "Zugschluß" rein.



Sobald die Fähre diesen Kontaktpunkt komplett überfahren hat, schaltet er die Weiche auf "Fahrt". Die Fähre könnte nun zur Anlegestelle düsen. Dafür bedarf es aber noch eines Fahrzeugkontaktes, der die Fahrtrichtung der Fähre umkehrt. Den finden wir hier:



Diesmal ist es ein violetter Kontaktpunkt, den wir mindestens 2 Schiffslängen von der Weiche entfernt legen. Nach einem rechtsklick auf den Kontaktpunkt sehen wir dieses Fenster:

Kontaktpunkt für Fahrzeug ✕

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

Richtung eins Aktivierung verzögert: 0
 Richtung zwei Aktivierungsdistanz: 0
 Zugschluss

Ist-Zustand: 0 Jeder: 1

Für Route: Alle

Für Zug: Alle Filtername:

Wenn Signal/Weiche # ist

Auf Fahrzeug/Zug anwenden: unverändert das auslösende

Auswahl der Route: Keine Routen-Änderung

Steuerung von Achsen

Achse: Alle Filter: Position:

Kupplungskontrolle

Kopplung lösen: vorne Kupplung vorne
 hinten Kupplung hinten

Rollmaterial-Nr. Neuer Zugname:

Belade- und Entladekontrolle der Fahrzeuge

Rollmaterial bei nächster Gleisverbindung anschließen.

Folgende Anzahl an Rollmaterialien entladen: 3

Geschwindigkeitsüberwachung

Vormerken/Wiederherstellen
 Fahrtrichtungsumkehr
 nicht langsamer als
 nicht schneller als
 festlegen

Geschwindigkeit (km/h): 8

Weitere Optionen

Haken an/aus
 Rauch an/aus
 Warnsignal geben
 Blinker links an/aus
 Blinker rechts an/aus
 Lichter an/aus
 Staub aufwirbeln

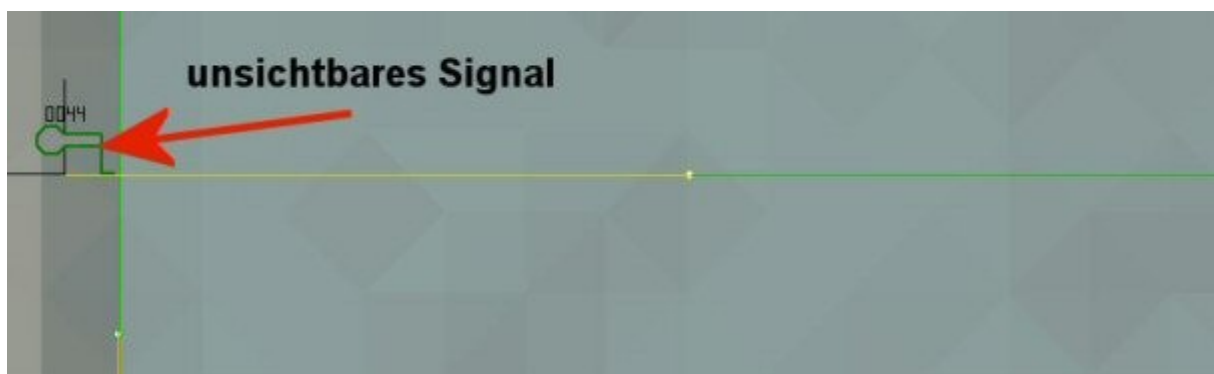
Lösche Kontakt OK Abbrechen

- a - Dort stellen wir wieder die Wirkrichtung ein (in Fahrtrichtung der Fähre),
b - machen einen Haken bei "Rollmaterial bei nächster Gleisverbindung...",
c - Anzahl geben wir "3" ein,
d - machen bei "Fahrtrichtungsumkehr" ein Häkchen rein und
e - bei Geschwindigkeit eine "8".

Zur Erklärung:

- a) Der Kontaktpunkt wird nur aktiviert, wenn die Fähre in der eingestellten Richtung drüber fährt. Also bei uns weg von der Anlegestelle in die "Sackgasse" rein.
- b) Auf der Fähre befinden sich 3 Eisenbahngleise für die Züge. Wenn wir nun rückwärts an die Anlegestelle heranfahren, wird automatisch eine Verbindung zu den dort an Land liegenden Gleisen hergestellt.
- c) Alle 3 Gleise werden entladen.
- d) Sobald die Fähre den KP erreicht hat, bremst sie ab und fährt in entgegengesetzte Richtung ohne zu wenden.
- e) Die festgelegte Geschwindigkeit. Hier fährt sie mit wenigstens 8 km/h. Schneller dürfte sie, aber nicht langsamer.

Damit sie an der Entladestelle auch zum Stehen kommt, stellen wir ein "unsichtbares Signal" ganz kurz vor die Kaimauer. Den dazugehörigen "Halt"- Kontakt legen wir vor das Vorsignal und das wiederum vielleicht 2 Schiffslängen entfernt vom Signal.



Jetzt haben wir es fast geschafft. Nur noch einen Kontaktpunkt. Den für die Weiche "B". Da die Fähre in Richtung Anlegestelle diese ja auf "gerade" gestellt hat, wir aber mit unserer Fähre zur Hafenausfahrt möchten, legen wir den KP kurz vor die Weiche, stellen die Wirkrichtung ein (in Fahrtrichtung der Fähre) und wählen unten bei "Effekt" <Umschalter>.

Wollen wir uns das mal im Film anschauen? Bitte sehr:

http://youtu.be/Smny_XTIUv0

tycoon
