

16. Macht euch mal ´nen Kopf (Umsetzen einer Lok - das Kopfmachen)

Ein beliebtes, wenn auch schwieriges, Szenario ist das sogenannte "Kopfmachen". Nein, ihr sollt jetzt nicht nachdenken! Ihr sollt aufpassen! Gemeint ist damit das Umsetzen der Lok. Sie koppelt also zum Beispiel im Bahnhof ihre Waggons ab, fährt auf dem Nachbargleis an ihnen vorbei und koppelt hinten, nein, ist ja dann vorn, wieder an. So ist die Lok immer vorne (und ist sie mal hinten, ist halt hinten vorn).

Und das werden wir uns jetzt bauen. Wieder gehen wir, wie gewohnt, Schritt für Schritt vor. Als Zug nehmen wir eine Diesellok und 2 Personenwaggons.

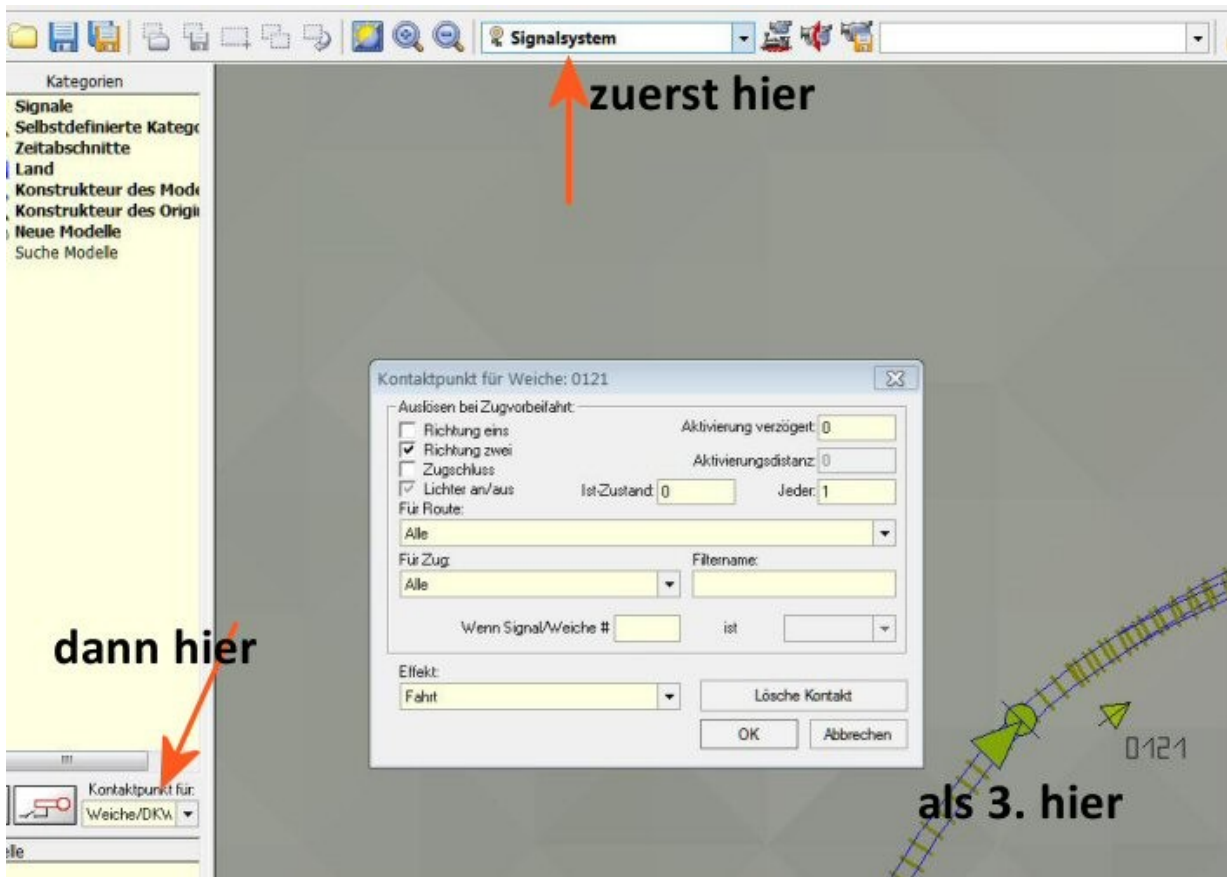
Zuerst bauen wir uns einen Bahnhof, der zwei Gleise hat.



Diese beiden Gleise vereinigen sich an jedem Ende zu jeweils einem Gleis.

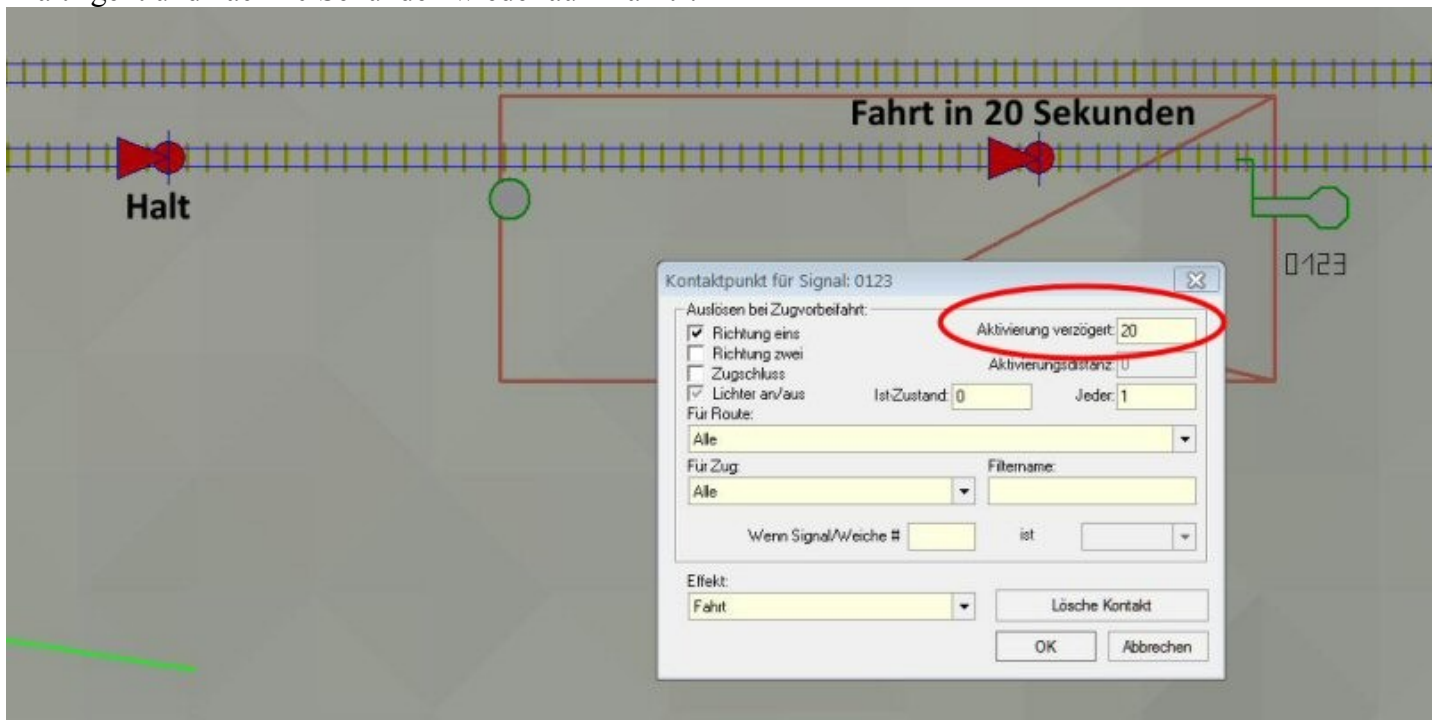
Am rechten Gleis soll der Zug nun einfahren, anhalten und die Waggons abkoppeln. Dann soll er bis hinter die Weiche fahren, rückwärts auf dem linken Gleis an den Waggons vorbeifahren und hinter der anderen Weiche wieder auf das rechte Gleis fahren und die Waggons wieder ankoppeln. Damit er das so macht, wie wir uns das vorstellen, benötigen wir einige Kontakte.

Zuerst natürlich die Weiche, damit er beim Ankommen auf das rechte Gleis fahren kann.

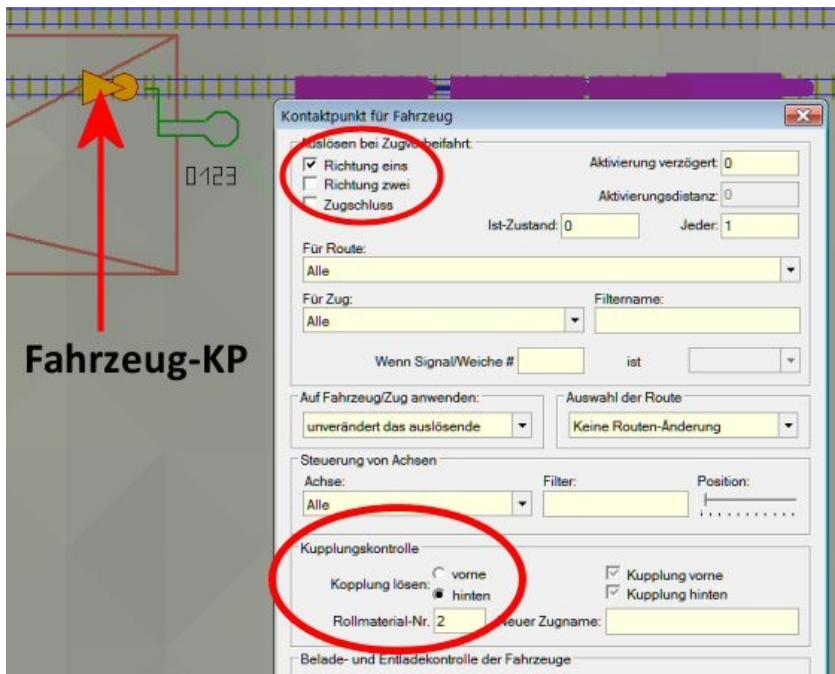


Also den Layer "Signalsysteme" wählen, dort "Kontaktpunkt für" die Weiche aussuchen, das Weichengleisstück markieren und den Kontaktpunkt setzen. Im Eigenschaftsfenster die Fahrtrichtung angeben (die Experten nennen das auch Wirkrichtung, weil der KP nur in die eingestellte Richtung funktioniert) und den Weicheneffekt für das rechte Gleis setzen (bei mir ist das der Effekt "Fahrt" - das kann bei euch gegebenenfalls anders sein).

Da der Zug am Bahnhof ja erstmal halten soll, setzen wir ein Signal, daß beim Eintreffen des Zuges auf "Halt" geht und nach 20 Sekunden wieder auf "Fahrt".



Jetzt soll die Lok die Waggons abkoppeln. Dazu setzen wir kurz vor dem Signal einen Fahrzeugkontakt und nehmen die gezeigten Einstellungen vor.

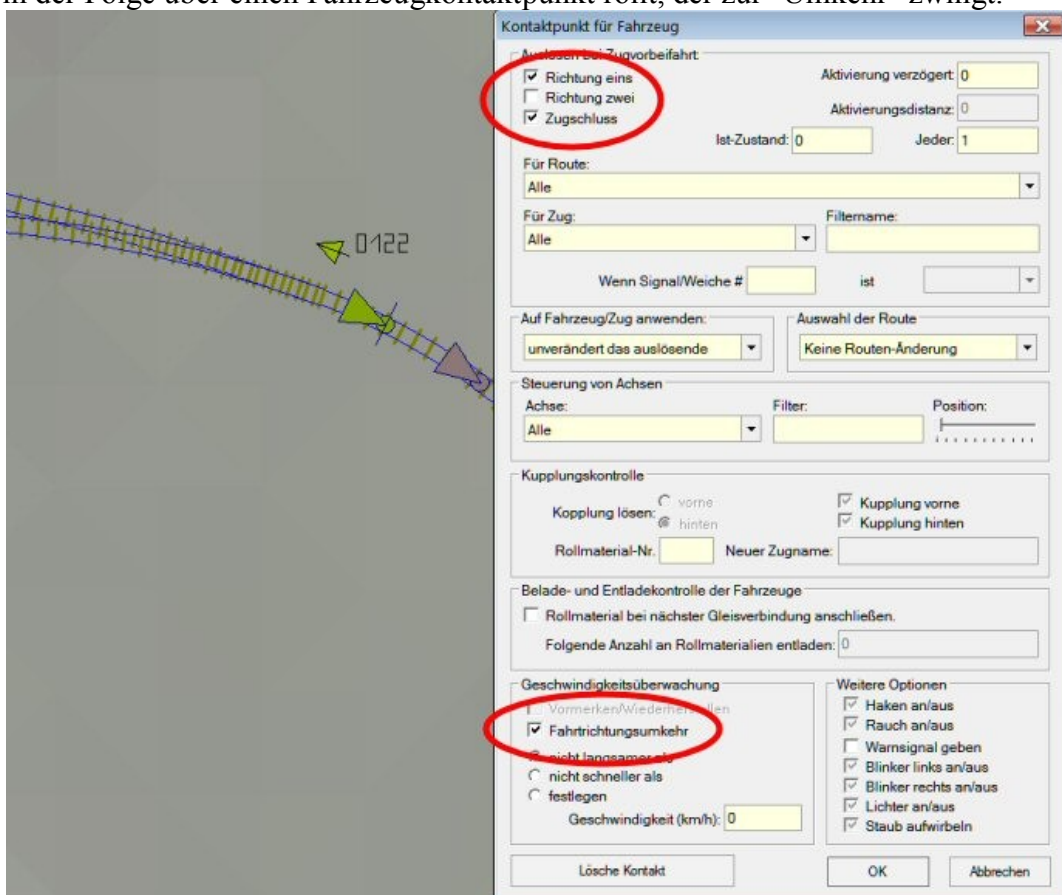


In dem Eingabefeld "Rollmaterial-Nr." tragen wir, je nach dem, ob ihr vorn oder hinten ausgewählt habt, das Fahrzeug ein, welches getrennt werden soll. In unserem Fall ist es die "2" und achten darauf, daß das Häkchen darüber auf "hinten" gesetzt ist. Somit löst sich die Kupplung zwischen Lok und Waggon. Das hat zur Folge, daß die Personenwaggons stehen bleiben und die Lok das Weite sucht.

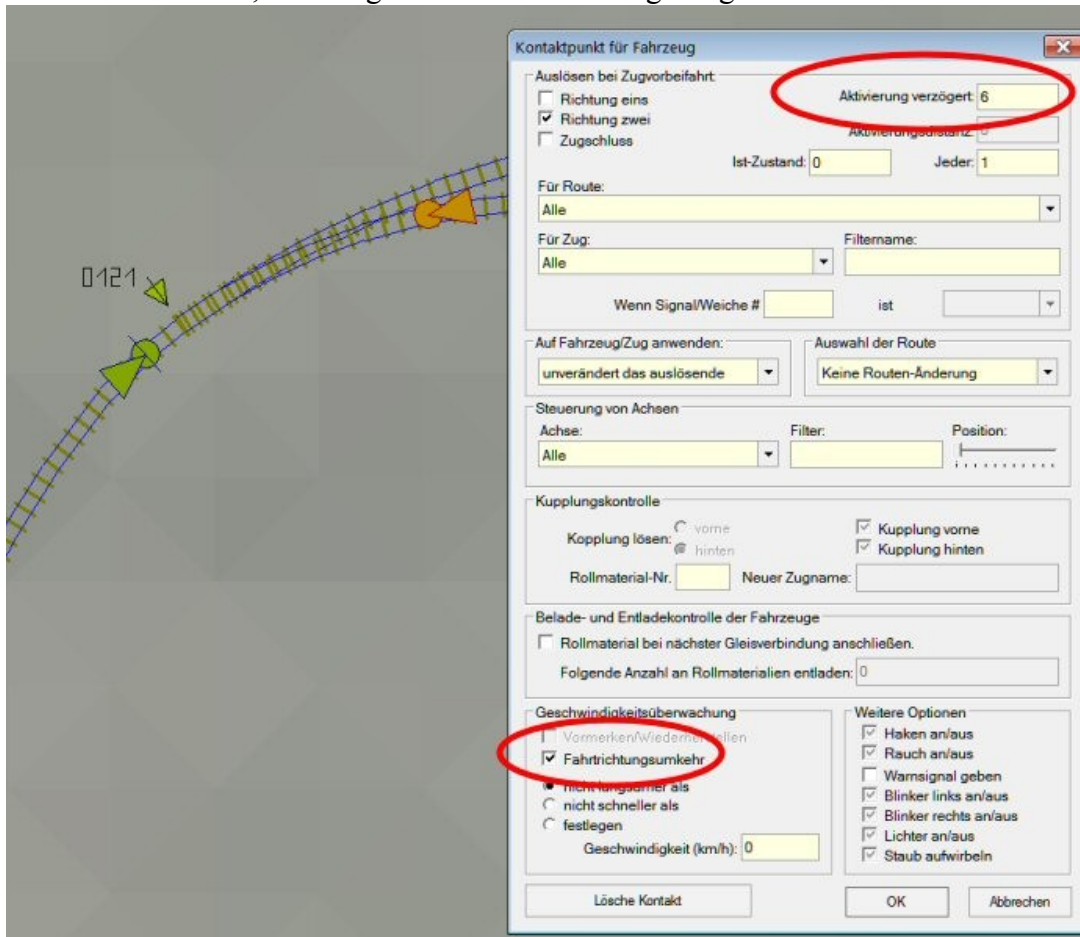
Das schauen wir uns jetzt mal an:

<http://youtu.be/Bo-CRAS7MGY>

Weiter geht es damit, daß die Lok nun bis hinter die Weiche fährt, mit "Zugende" die Weiche umstellt und in der Folge über einen Fahrzeugkontaktpunkt rollt, der zur "Umkehr" zwingt.



Die Lok fährt nun allerdings rückwärts über die gestellte Weiche auf das leere Gleis und rollt an den stehenden Waggons vorbei bis hinter die andere Weiche. Kurz vor der Weiche muß wieder ein Umkehrkontakt hin, allerdings mit einer Zeitverzögerung von 6 Sekunden.



Der Grund, warum der Umkehrkontakt vor der Weiche liegen muß, ist der, daß sonst auch der ausfahrende Zug mit den Waggons wieder umkehren würde. So wendet nur der Benutzer des linken Gleises.

Schauen wir es uns wieder an:

<http://youtu.be/pD5CH1OnHHM>

Damit die Lok nicht auf die Waggons draufsemmt, muß sie ihre Geschwindigkeit kurz davor auf ca. 3-5 km/h verringern. Den Kontakt dazu legen wir auf den soeben passierten Umkehrkontakt und messen die Sekunden, wann die Geschwindigkeitsverringern greifen soll. Hier in der Demo sind das 30 Sekunden. Auch den Umkehrkontakt statten wir mit einer Verzögerung aus, die man sich ausprobieren muß.

Tipp: Am besten eignet sich dazu eine Uhr mit Sekundenzeiger.

Wenn der Zug nach dem Ankoppeln wieder in die Richtung ausfährt, aus der er in den Bahnhof eingefahren ist, überfährt er einen Fahrzeugkontakt, der die ja nun gelösten Kupplungen wieder "scharf" macht. Damit es beim nächsten Kopfmachen auch wieder funktioniert.

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 Zugnummer:

Belade- und Entladekontrolle der Fahrzeuge
 Rollmaterial bei nächster Gleisverbindung anschließen.
Folgende Anzahl an Rollmaterialien entladen: 0

Geschwindigkeitsüberwachung
 Vormerken/Wiederherstellen
 Fahrtrichtungsumkehr
 nicht langsamer als
 nicht schneller als
 festlegen
Geschwindigkeit (km/h): 0

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

Dazu müssen die beiden Kästchen, die jetzt hellgrau sind, solange angeklickt werden, bis sie schwarz sind. Bei höheren EEP-Versionen muß ein Haken stehen.

Schauen wir uns das Ankoppelmanöver und die Abfahrt an:

<http://youtu.be/OZXwYQLLe80>

Bei den ganzen Zeitverzögerungen ist viel Probierarbeit nötig. Es wird wahrscheinlich nicht beim 1. Mal gelingen, aber wenn es dann funktioniert, ist es schön anzusehen, oder?