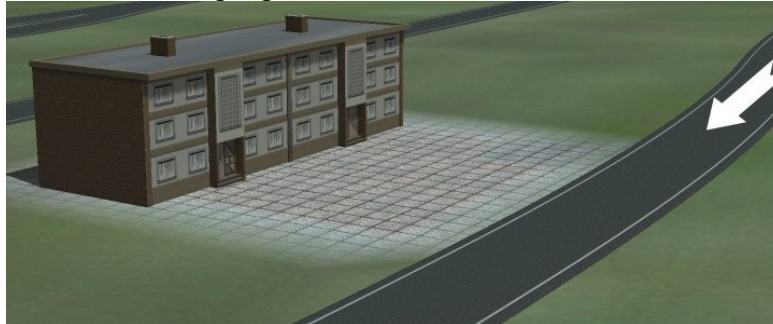


## 13.1 Tatü - tata, die Feuerwehr ist da Teil 2

Der 1. Teil beschäftigte sich ja mit Schaltstrecken und Kontakten, die wir zum Ausrücken der Feuerwehr benötigen. Nun haben die Feuerwehrautos die Halle verlassen und endlich kann die Reinigungskraft die leere Halle mal schnell feucht durchwischen.

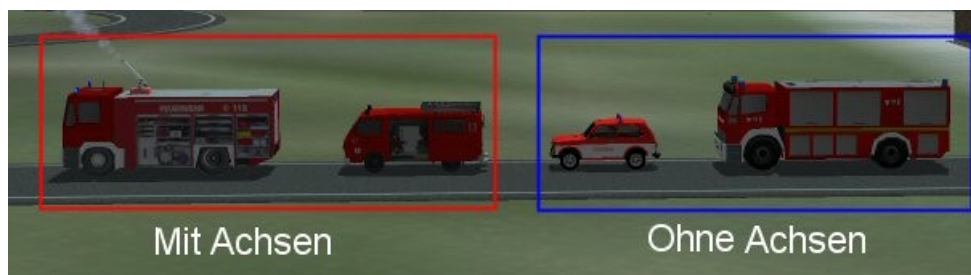
Momentan würden die Feuerwehrautos am brennenden Haus lediglich vorbeifahren (vielleicht auch winken), aber zum Anhalten und Löschen fehlt uns noch einiges. Zum Beispiel der sogenannte "Löschweg". Das sind die meist unsichtbaren Fahrwege, die wir brauchen, um die Autos in Löschposition zu bringen. Damit fangen wir jetzt an.

Das ist die Ausgangssituation. Die FW kommt von rechts.

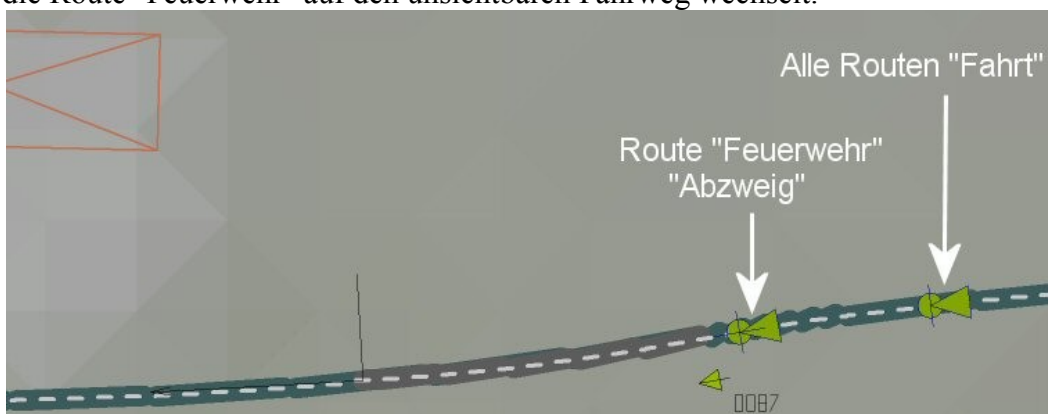


Nun scheint ja vor dem Haus genügend Platz zu sein, um unsere 4 FW-Autos in Stellung bringen zu können, aber das täuscht: es wird sehr sehr eng. Nun werden einige sagen: "dann rück doch das Haus einfach nach hinten, dann hast du mehr Platz!" Sicher. Hier könnte man es machen. Aber auf euren Anlagen habt ihr diesen Platz oft nicht. Deshalb machen wir das auch hier auf engstem Raum.

Wenn man sich unsere 4 FW-Autos mal anschaut, stellt man fest, daß nur zwei bewegliche Achsen haben: das mit der Wasserspritze und der Kleinbus. Diese beiden werden jeweils einen eigenen Löschweg bekommen, da nur auf diesem die Steuerkontakte für die Achsen gesetzt werden. Bei den anderen Beiden ist es egal, in welcher Konstellation sie einparken.

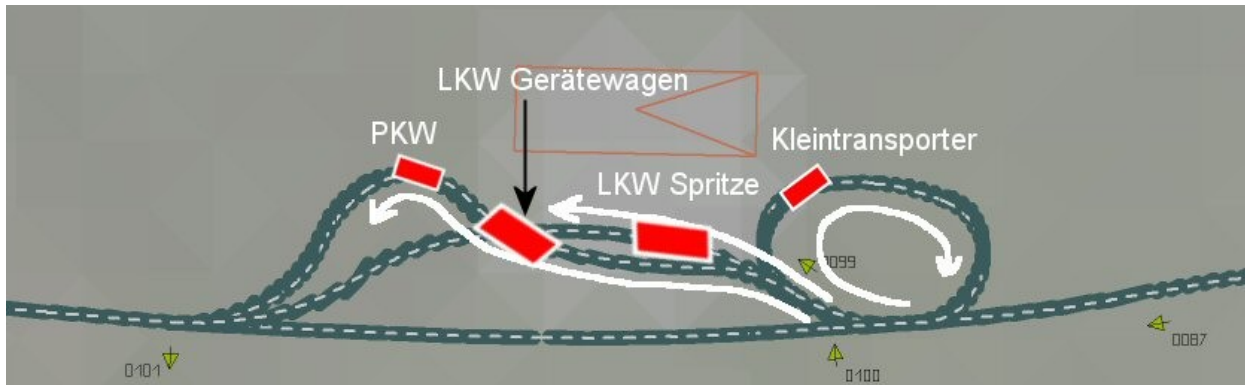


Zuerst trennen wir den Individualverkehr vom Löschweg. Dazu setzen wir eine 2-Wege-Weiche im selben Spline, wie die Straße, mit etwas Abstand vor das Brandobjekt und schließen einen unsichtbaren Fahrweg an, den wir erstmal genau über die Straße legen. Die Einstellungen der Weichenkontakte sieht ihr im Bild. Das bewirkt, daß alle, die nicht Route "Feuerwehr" sind, geradeaus am Brandobjekt vorbei fahren und nur die Route "Feuerwehr" auf den unsichtbaren Fahrweg wechselt.



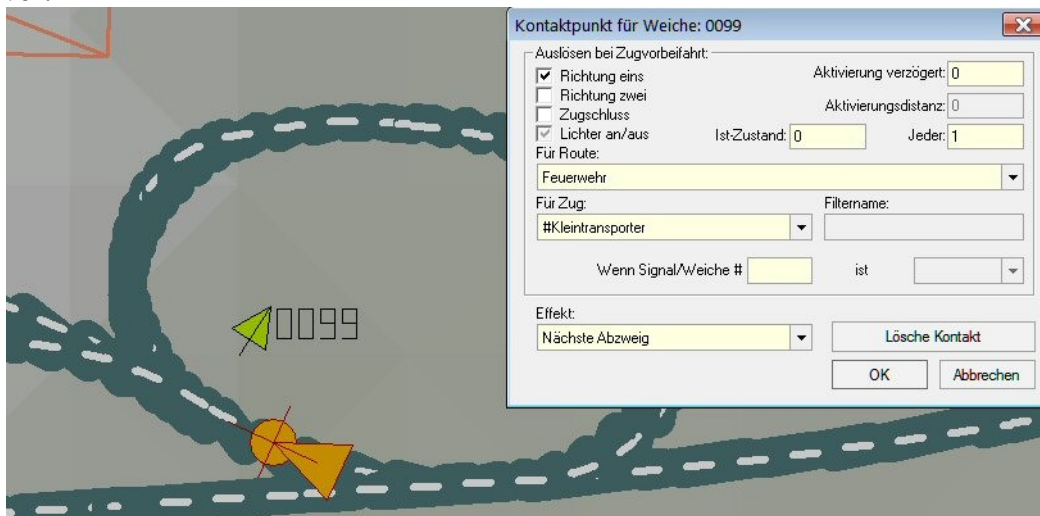
Wir führen den Löschweg in Richtung Brandhaus und fügen gleich eine kurze 3-Wege-Weiche an. Mit ihr trennen wir den Spritzenwagen und den Kleintransporter (da beide über Achsen verfügen) von den anderen beiden FW-Autos.

Alle Löschwege werden dann zum Schluß mit der normalen Straße wieder verbunden.



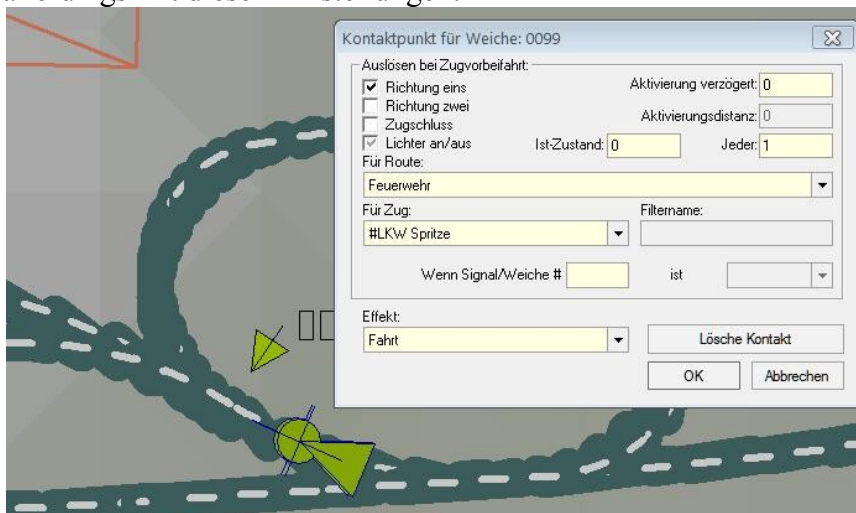
Somit ist klar definiert, welche Löschwege zur Verfügung stehen. Auf Grund der nun folgenden Weicheneinstellung findet jedes FW-Auto seine Position. Zuerst der Kleintransporter.

Ich lege den Weichenkontakt kurz vor die Weiche und nehme für den Kleintransporter diese Einstellungen vor.

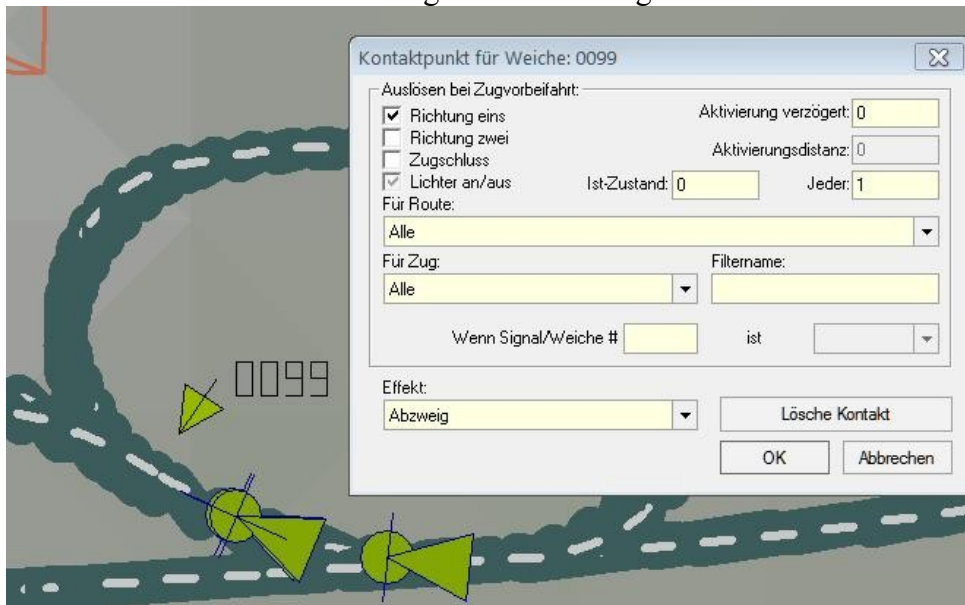


Hierbei ist wichtig, daß bei der Einstellung "Für Zug" der #Kleintransporter ausgewählt wird. Nun schaltet er die Weiche und fährt in seinen Löschweg.

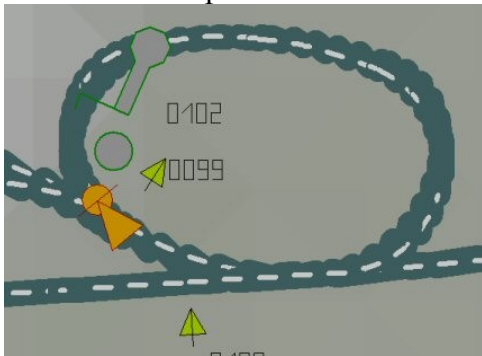
Nun folgt der Weichenkontakt für den LKW Spritze, den wir über den ebend gesetzten positionieren, allerdings mit diesen Einstellungen:



Bleibt für die anderen beiden FW-Autos nur noch eine Richtung übrig. Den Kontakt dafür legen wir aber kurz vor die beiden anderen und geben keinen Zugnamen ein.

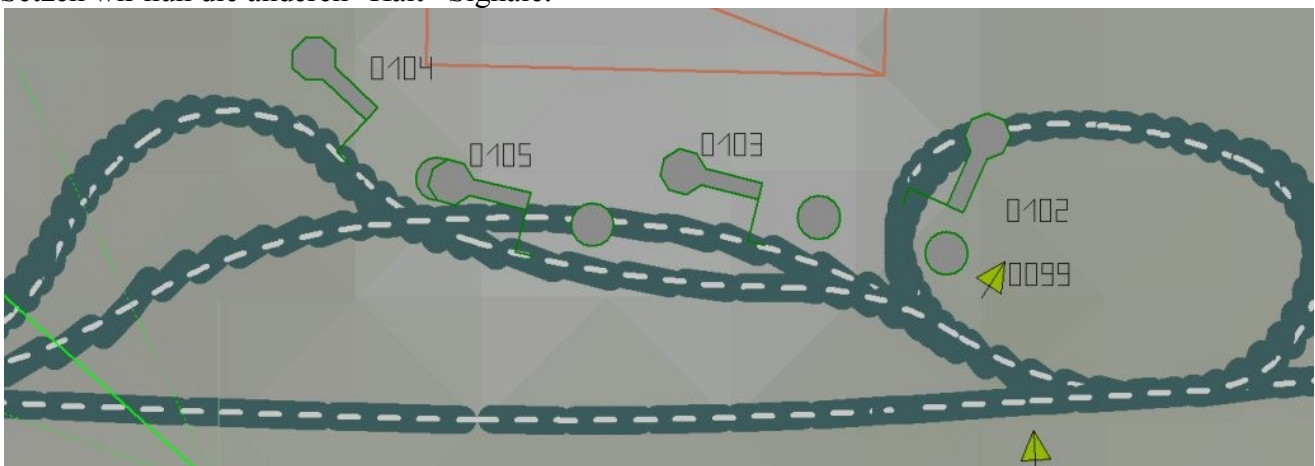


Der nächste Schritt wäre zunächst das genaue Positionieren der unsichtbaren "Halt"-Signale. Fangen wir beim Kleintransporter wieder an.



Der Kontakt für "Halt" ist kurz vor dem Vorsignal, mehr Platz haben wir eh nicht. Das heißt, das Auto bringt sich selbst zum Stehen. Das gilt auch für alle anderen Autos.

Setzen wir nun die anderen "Halt"-Signale.

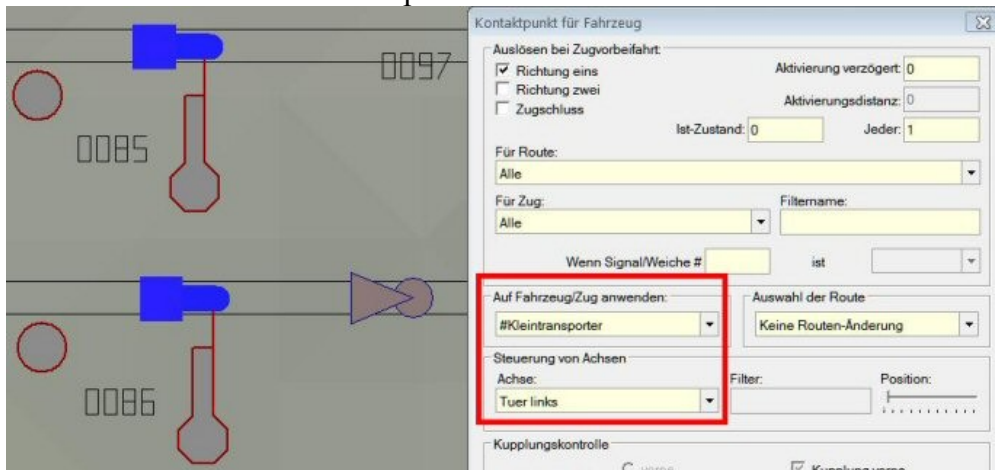


Signal 104 und 105 haben wieder eine Blockschaltung (also der hintere kann erst losfahren, wenn der vordere weg ist) und alle Signale haben eine Startverzögerung bekommen, damit sie der Reihe nach abfahren und es zu keinen Kollisionen kommt.

Nun kommen die Kontakte für die Achsen ins Spiel. Da müssen wir jetzt ein bißchen differenzieren. Und zwar für EEP-Version bis 6 und ab EEP-Version 7.

Ab EEP 7 können die Kontakte auf unserer Schaltstrecke für den 2. Teil abgelegt werden, also die untere.

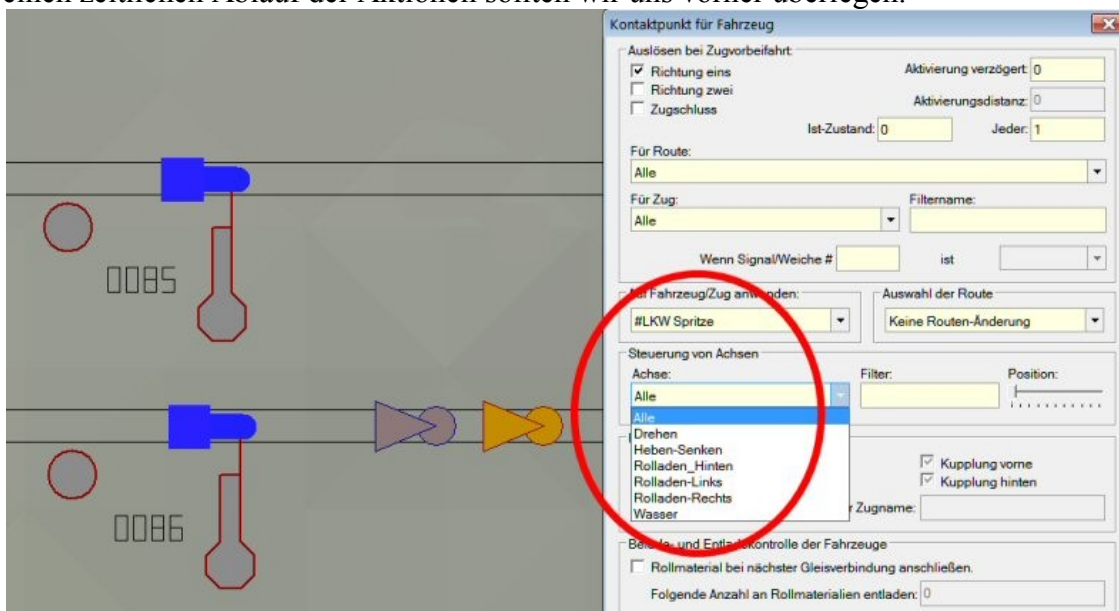
Das hängt damit zusammen, daß es ab nun die Möglichkeit gibt, ein Fahrzeug durch ein anderes zu steuern. Das sieht dann beim Kleintransporter-Kontakt so aus:



Uns interessiert hier nur die Achse für die linke Tür, da diese in Richtung Brandort zeigt. Zum Öffnen den Schieberegler ganz nach rechts bewegen.

Für die Versionen bis EEP 6 gibt es aber auch eine Lösung. Hier wird der Achs-Kontakt zum Tür-Öffnen direkt vor das Haltesignal gesetzt; vielleicht noch mit einer Verzögerung von ca. 5 Sekunden.

Bevor die Bude ganz abbrennt, bringen wir mal schnell die Wasserspritze in Stellung. Ab EEP 7 kommen die Kontakte wieder auf die Schaltstrecke, bis EEP 6 legen wir sie wieder direkt vor das Halte-Signal. Das Wasserspritzenfeuerwehrauto (welch ein Wort) hat allerhand Achsen. Eine gewisse Reihenfolge bzw. einen zeitlichen Ablauf der Aktionen sollten wir uns vorher überlegen.

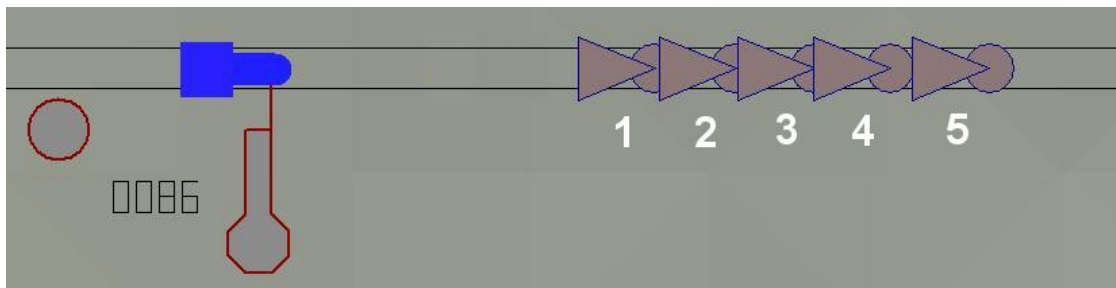


Sinnvoll wäre vielleicht diese Reihenfolge:

- Rolladen links hoch
- Rolladen hinten hoch
- Spritze heben und drehen (kann man auch gleichzeitig machen)
- strullern, äh "Wasser marsch" wollte ich sagen.

Da die Aktionen mittels Schieberegler eingestellt werden, ist ein Ausprobieren unumgänglich.

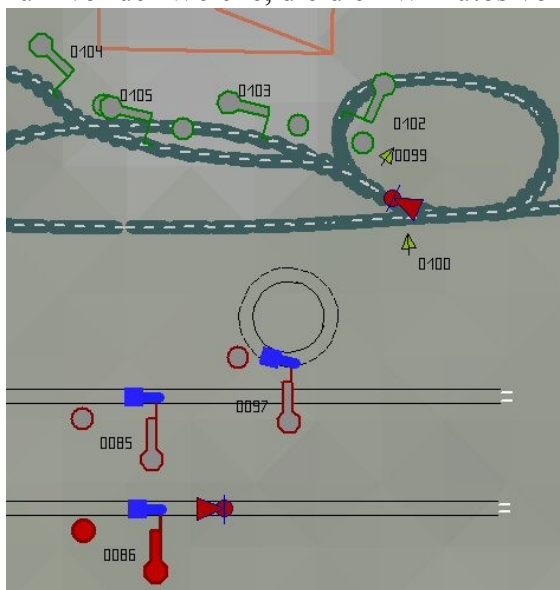
Hier die Achs-Kontakte auf der Schaltstrecke. Die werden nach Beenden der Einstellungen übereinander geschoben. Man könnte sie (ab EEP 8 glaub ich) auch in einem Gruppenkontakt unterbringen. Das ist so eine Art Kontakte-Container, in dem man diese zusammenfassen kann. Vielleicht später mehr dazu. Viel später.



- 1 für Rolladen links
- 2 für Rolladen hinten
- 3 für heben
- 4 für drehen
- 5 für Wasser

Da ja alle Achs-Kontakte zur gleichen Zeit vom Schaltauto überfahren werden, müssen wir, um einen zeitlichen Ablauf zu bekommen, jeweils eine geringe Verzögerung einstellen. Ein jeweiliger Abstand von 2-3 Sekunden sollte genügen. Da ist wieder probieren angesagt.

Was noch fehlt, ist unter anderem noch der "Fahrt"-Kontakt für das Signal der Schaltstrecke. Das lege ich kurz vor der Weiche, die die FW-Autos voneinander trennt.



Jetzt stellt sich uns die Frage, wie lange soll es überhaupt brennen? Gut, wenn es das Gebäude vom Finanzamt wäre, dann solange, bis der Rest auf ein Kehrblech paßt.

Aber mal Frust beiseite. Wir legen fest, es soll 3 Minuten lang knistern und dann soll pö a pö der Löscherfolg zu sehen sein. Also legen wir uns erstmal 3 oder 4 Immobilienkontakte des Brandhauses auf die untere Schaltstrecke. In die jeweiligen Eigenschaftsfenster stellen wir folgende Werte ein: bei allen ein Häkchen bei Feuer und Rauch.

- im 1. KP dann "Aktivierung verzögert" = 180 Schieberegler "Feuer" 1cm nach links, Schieberegler "Rauch" 1cm nach links
- im 2. KP dann "Aktivierung verzögert" = 200 Schieberegler "Feuer" mittig, Schieberegler "Rauch" noch einen cm nach links
- im 3. KP dann "Aktivierung verzögert" = 220 Schieberegler "Feuer" von der Mitte 1 cm nach links, Schieberegler "Rauch" mittig
- im 4. KP dann "Aktivierung verzögert" = 240 Schieberegler "Feuer" ganz nach links, Schieberegler "Rauch" ganz nach links

Nach 240 Sekunden ist der Brand also gelöscht. Diesen Wert, 240 Sekunden, benötigen wir, um die Zeitspanne für das Rücksetzen der Achsen und das Abfahrtssignal der FW-Autos einstellen zu können.

Logischerweise müssen erst wieder die Jalousien runter, das Wasser abgestellt und die Spritze wieder in Ausgangsstellung gebracht werden, bevor an ein Losfahren zu denken ist.

Also legen wir nochmal alle Achs-Kontakte auf die untere Schaltstrecke, alle bekommen als Verzögerung den Wert 242 und die Schieberegler werden wieder in die Ausgangsstellung geschoben.

Die "Fahrt"-Kontakte für die Signale der Löschfahrzeuge kommen ebenfalls auf die Schaltstrecke und bekommen als Verzögerung den Wert 245 eingetragen.

Was noch zu tun ist, die Hallentore für die Einfahrt müssen bei Annäherung der Löschfahrzeuge öffnen und, wenn alle drin sind, wieder schließen. Die Kontakte für das Öffnen lege ich in einigem Abstand auf die Straße. Nicht vergessen: nur für Route "Feuerwehr". Die Kontakte zum Schließen liegen direkt vor der Halle und haben eine Verzögerung von 15 Sekunden. Eventuell kann man diese Zeit noch verändern, sollte es zu kurz sein.

Schauen wir uns den 2. Teil des Brand-Szenarios im Video an: <http://youtu.be/9jAkRhBnjgQ>

Nun sind die Feuerwehrautos wieder in der Ausgangsstellung. Die Halle ist frisch gewischt, die Tore sind geschlossen. Es kann wieder gezündelt werden.