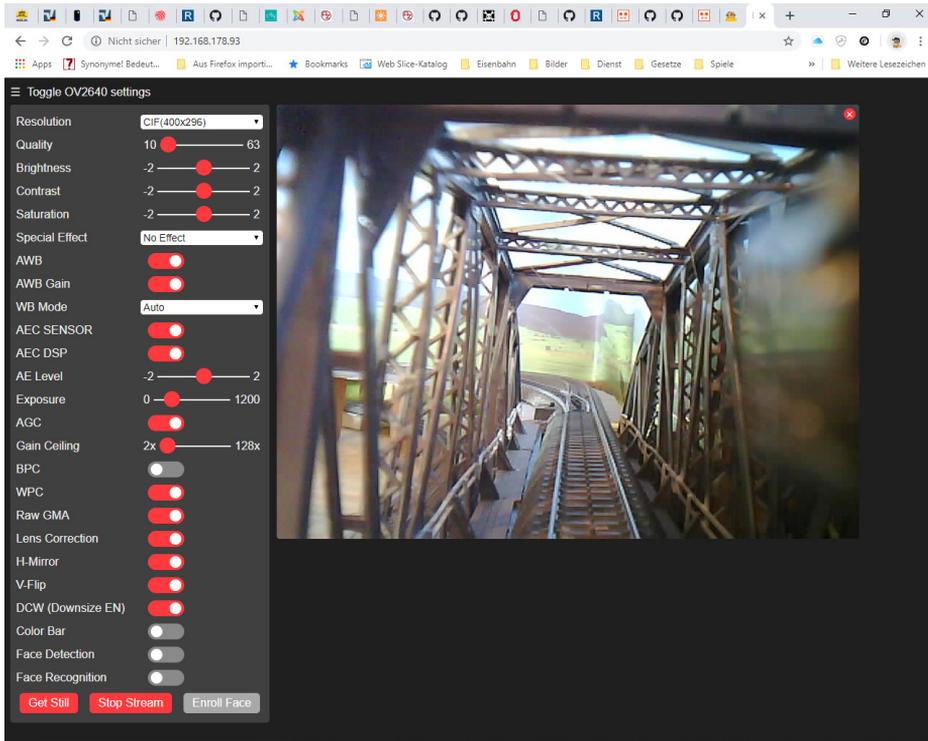


## Der Kamerawagen

Die Modellbahn ist eine Simulation der realen Welt. Allerdings endet die verkleinerte Welt genau da, wo es keine Miniaturabbilder mehr gibt. Wir haben zwar auch kleine »Menschen« auf der Anlage und sogar im Zug, sehen können die aber natürlich nicht. Aber es wäre doch schön, wenn man die Zugfahrt mit den Augen des Lokführers sehen könnte. Wir können uns zwar nicht ins Cockpit der Lok quetschen, aber eine kleine Kamera leistet da auch schon einiges.



**Abb. 4–20** Der Kamerawagen fährt über die Brücke in unserer Anlage.

Einen kleinen sehenden Lokführer können wir uns nicht besorgen, allerdings einen Kamerawagen, der uns dieses Bild verschafft und in den Browser unseres Eisenbahn-PCs überträgt.

Wie wir nun das Kamerabild in den Browser bekommen, haben wir bereits im Kapitel 2 unter Tag 7 erläutert.

Auf jeden Fall sollten Sie den Wagen in Bewegung setzen und die erstaunlichen Bilder genießen.

Wir sind nun am Ende der Betriebsbeschreibung der Einzelkomponenten. An dieser Stelle soll – falls es möglicherweise etwas untergegangen ist – noch einmal ein Punkt aufgegriffen werden.

### **Inbetriebnahme der Anlage**

Wahrscheinlich haben Sie schon geahnt, dass die einzelnen Komponenten nicht in einer beliebigen Reihenfolge gestartet werden können. Deshalb hier noch mal eine knappe Darstellung:

- Gleisbox und damit auch die Decoder sowie CANguru-Bridge unter Spannung setzen; auf den Gleisen liegt nun noch keine Spannung an,
- CANguru-Server auf dem PC aufrufen,
- anschließend warten, bis auf dem Display der CANguru-Bridge »Connect!« erscheint,
- mit CANguru-Server Verbindung zur CANguru-Bridge herstellen (auf »Connect«-Button im CANguru-Server klicken),
- dann erst Win-DigiPet aufrufen.

## **Der Weg zum Automatikbetrieb**

Eines unserer Ziele war von Anfang an, einen automatisierten Spielablauf zu erreichen. Wir wollen also einen Knopf betätigen und daraufhin fahren unsere Loks geordnet ohne unser Zutun auf der Anlage. Dafür haben wir keinen Aufwand gescheut. Dieses Ziel wollen wir nun weiterverfolgen.

Hauptakteur ist natürlich Win-DigiPet.

### **Fahrstraßen**

Dort gelangt man allerdings nicht in einem Schritt zur Automatik. Wir müssen uns mit Begriffen wie Fahrstraßen und Zugfahrten beschäftigen.

Fangen wir mit den Fahrstraßen an. Fahrstraßen definieren den Weg, den ein Zug nehmen kann. Sie beginnen stets an einem Zugnummernfeld und enden bei mir stets auf dem nächsten Zugnummernfeld neben dem am nächsten gelegenen Signal. Will man die Fahrstraße befahren, so muss eine Lok auf diesem Zugnummernfeld stehen. Im folgenden Bild wurde die DB 640 auf ein Zugnummernfeld gezogen. Sie zeigt die korrekte Fahrtrichtung an, um nun in den Bahnhof bis zum Signal, das richtigerweise auf Rot gestellt wurde, einzufahren. Mit der rechten Maustaste wählt man Start- und Zielpunkt und schon geht die Fahrt los. Die Lok fährt zum Zielpunkt und die Adresse wandert auf das nächste Zielnummernfeld.