

## FFM Sommerwagen 210 (600 mm)



Der Sommerwagen 210 des FFM (Frankfurter Feldbahn Museum) wurde vermutlich 1994 nach historischem Vorbild von O&K Orenstein & Koppel) in den Werkstätten der ehemaligen Jarotschiner Kreiskleinbahn in Waidschütz/Polen gebaut. Ein erster Restaurierungsversuch wurde 2005 abgebrochen. 6 Jahre später konnte der Wagen dann erstmals von einem Brauerei-Gaul über die Gleise des Museums gezogen werden.

Der kleine Wagen eignet sich hervorragend als Pferdewagen oder macht ebenfalls ein gutes Bild hinter kleinen Dampf- oder Dieselloks. Er ist auf einem Lorenfahrwerk aufgebaut und hat zwei Längsbänke, die jeweils 3 bis 4 Personen Platz bieten.

Ähnliche Fahrzeuge waren bereits Anfang 1900 in einem O&K-Katalog zu finden, so daß ein Einsatz quer durch alle Epochen denkbar ist.

<b>Technische Daten:</b>	<u>Baujahr:</u>	1994
	<u>Länge / Breite / Höhe:</u>	3650 / 1800 / 2350 mm
	<u>Radstand:</u>	1280 mm
	<u>Lochräder Ø:</u>	400 mm
	<u>Gewicht:</u>	etwa 1,5 t
	<u>Sitzplätze:</u>	ca. 8

### Modelle



Die Modelle haben bewegliche Lochräder.

Per Schieberegler, Kontaktpunkt oder LUA kann ein Bremser auf die Plattform gestellt werden.

Die Wagen haben eine „Klebefläche“ in Höhe der Sitzflächen, auf die die „Reisenden als Güter“ gesetzt werden können (ab EEP14.1).

Die Modelle unterstützen die LOD-Funktion. Dabei werden pro Modell drei Modelle in unterschiedlicher Detaillierung je nach Entfernung ausgetauscht, um die Grafikkarte zu entlasten.

LOD0 = etwa 27000 Dreiecke, LOD1 = gut 10000 Dreiecke (65% / 40m), LOD2 = 416 Dreiecke (99% bei 450m).

Die Modelle werden im Verzeichnis ...*Resourcen/Rollmaterial/Schiene/Schmalspur600* installiert.

Die Modelle sind in EEP unter *Rollmaterial/Bahn/Schmalspur 600mm/Personenwagen 600mm* abrufbar.

Die Fahrgäste werden im Verzeichnis ...*Resourcen\Goods\Boxes\KK1\_Pers* installiert.

Die Fahrgäste sind in EEP unter *Güter/Güter* abrufbar.



## 6 Farbvarianten



**FFM Sommerwagen 210 - beladbar (KK1)**

(Dateiname: FFM\_SoWg\_210\_bel\_KK1)  
(entspricht dem Wagen aus dem FFM)



**FFM Sommerwagen rot - beladbar (KK1)**

(Dateiname: FFM\_SoWg\_210rt\_bel\_KK1)



**FFM Sommerwagen 210 blau - beladbar (KK1)**

(Dateiname: FFM\_SoWg\_210bl\_bel\_KK1)



**FFM Sommerwagen gelb - beladbar (KK1)**

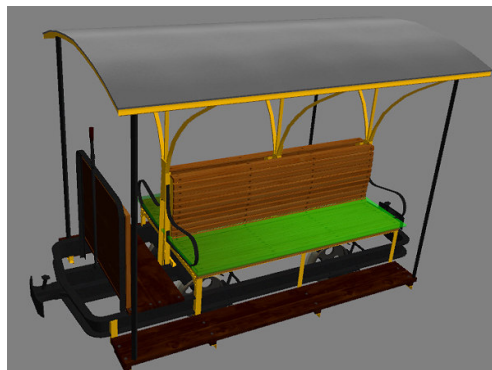
(Dateiname: FFM\_SoWg\_210gb\_bel\_KK1)



**FFM Sommerwagen 210 grau - beladbar (KK1)**

(Dateiname: FFM\_SoWg\_210gr\_bel\_KK1)

## Beladefunktion (ab EEP14.1)



In Grün die in EEP nicht sichtbare „Klebefläche“ für Reisende.

Die Fahrgäste sind als Güter konstruiert und können auf der „Klebefläche“ Platz nehmen. Das funktioniert ab EEP14.1.

Vorteil: Die Figuren können beliebig auf den Sitzen verteilt werden.

Nicht verwendete Figuren werden nicht immer „mitgeschleppt“.

Nachteil: Das Platzieren der Figuren ist etwas umständlicher (verglichen mit der Skalierung).

Die Fahrgäste (Güter) werden in EEP14 leider nicht mit „Zug speichern“ übernommen (Diese Funktion ist ab EEP16.3 integriert.)  
Aber beim Speichern und wieder Öffnen der Anlage wird die Position der Figuren beibehalten.

# Figuren als Ladegüter

Als Fahrgäste sind 4 Figuren enthalte (Farbvarianten bereits vorhandener Figuren).



GT Frau 03 (dunkelrot)  
GT\_Frau03dr\_KK1



GT Mann 01 rot  
GT\_Mann01rt\_KK1



GT Mädchen 02 ocker  
GT\_Maedchen02ok\_KK1




GT Junge 02 grün  
GT\_Junge02gru\_KK1

Dateiname:

## Einsetzen der Figuren

(Die Bilder zeigen Wagen und Figuren aus dem SHOP-Set V14NKK10076)



In der 3D-Ansicht durch  auf die Schaltfläche (A) in den Objekt-Editiermodus umschalten (A1). Güter (B) und Güter/Güter (B1) auswählen und in der Modelle-Liste nach **GT xxx** suchen. Das gewünschte Modell auswählen und im 3D-Fenster eine Position anklicken. Dann fällt die Person aus dem Himmel (C1). Da es fast unmöglich ist, die richtige Position zu treffen, bietet es sich an, einen Punkt unmittelbar vor dem Wagen zu wählen (D). Hier kann man sich zunächst alle Figuren einladen, die in den Wagen platziert werden sollen.

Durch Aus- und wieder Einschalten des Objekt-Editiermodus kann man durch Anklicken der Figur den Gizmo öffnen, um die Figur richtig zu platzieren.

Zunächst sollte sie in den Wagen gesetzt und in die gewünschte Richtung gedreht werden. Dazu unbedingt in oder über die Sitzhöhe gehen, da die Figur sonst wieder auf den Boden fällt.

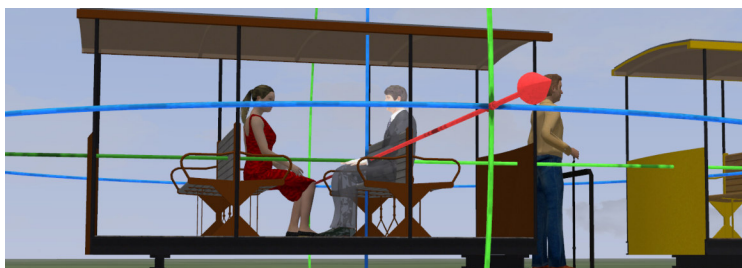
Wenn sie erst mal auf der „Klebefläche“ sitzt, kann man sie leicht hin und her schieben. Da die Grundfläche der Figuren recht klein bemessen ist,

kann man sie auch leicht „ineinander“ setzen.

Wenn man durch die Position einer anderen Figur fährt, wird diese zunächst mit verschoben, springt dann aber wieder in die richtige Position zurück.



Platzierung der Figur mit Hilfe des Gizmo in auf die Sitzfläche.



Feinjustierung, ebenfalls mit Hilfe des Gizmo.

Die so eingesetzten Figuren behalten ihren Platz auf den Wagen bei, auch beim Speichern und erneutem Öffnen der Anlage. Ein Abspeichern als Zug mit Fahrgästen funktioniert erst ab EEP16.3

Bei geschlossenen Wagen kann man die Figuren nicht mehr anklicken, da die Modellbox des Wagens 'im Wege' ist. Wenn man den Wagen vorübergehend sperrt, dann kann man alle Figuren erreichen und genau positionieren.

Zum Entsperrten mit **CONTROL** & **SHIFT** &  auf den Wagen klicken und 'Objekt entsperren' wählen.

Alle Modelle enthalten in V14FKK10012

© Klaus Keuer 2021 – FFM\_SoWg\_(600mm)\_KK1.pdf