

# Anleitung zum Bau und Steuern von LW1 Ampelanlage

## Ampelanlage wie in der Realität

Wer von uns EEPlern hat nicht schon immer davon geträumt, Straßenkreuzungen mit Ampeln zu bestücken, wie sie uns im Straßenverkehr ständig in der Realität begegnen.

Ampeln können jetzt als Immobilien individuell zusammengestellt werden.

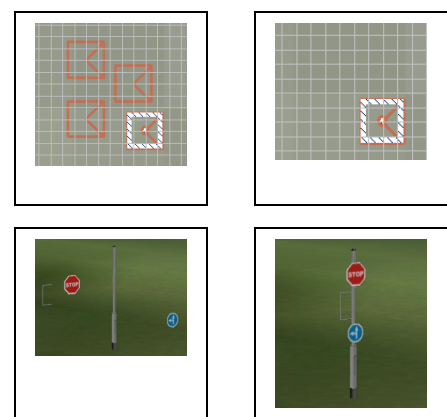
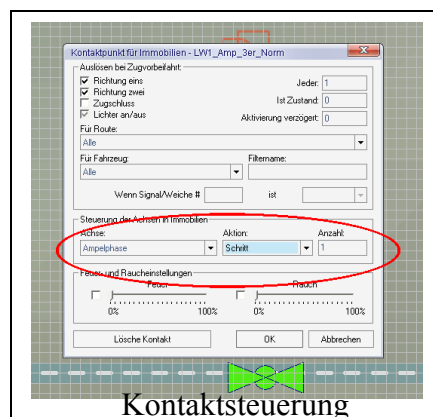
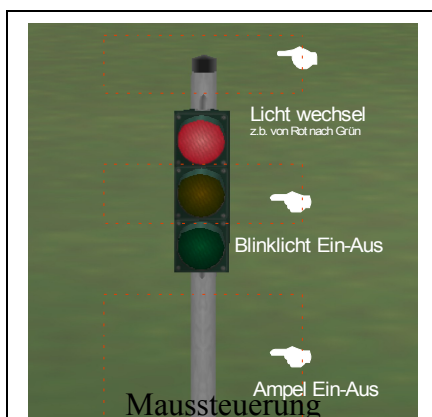
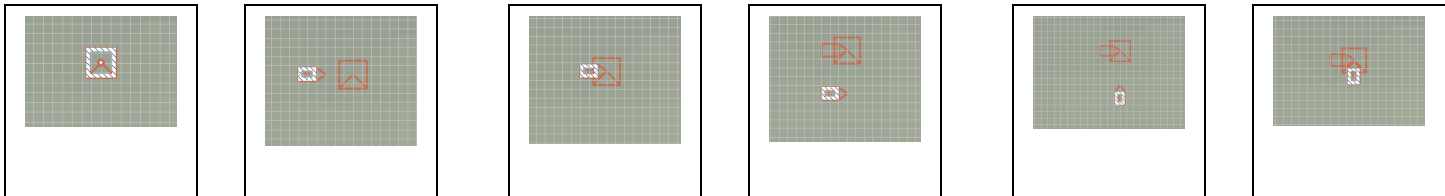
Also: Masten setzen, die passenden Ampeln (z.B.: Fußgänger, Linksabbieger, Blinkendes Gelb oder Straßenbahnampel) aussuchen und sonstiges Equipment hinzufügen. Ob es die kleine oder die 6-spurige Kreuzung mit Straßenbahn oder ein einfacher Fußgängerüberweg sein soll, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Der Aufbau ist auch für ungeübte EEPlern ganz einfach: Raster einschalten, die ein oder andere Höhe ändern und schon passt alles zueinander. Das Besondere hieran ist, dass das passende Signalbild mit einem einfachen Mausklick eingestellt werden kann: hier rot, da gelb blinkend, oder für Rechtsabbieger grün. Wer es jetzt noch realistischer haben will, kann dann seine bestückten Ampeln mit Kontakten steuern, da die Ampeln ein originalgetreues Signalbild zeigen.

Dies bedeutet den Wechsel von Rot über Rot-Gelb zu Grün und dann über Gelb zu Rot.

Sie können ausgeschaltet oder in den Blinkmodus gebracht werden (z.B.: Nachtschaltung oder Störung).

**Bitte beachten: Die Ampeln haben keine Signalfunktion .**



Linke Maustaste oder CTRL + Rechte Maustaste

Einfach die Immobilien übereinander legen, da die Höhenangaben meistens schon passend sind.

## Kontaktsteuerung

Ampelphase immer Schritt = 1 Von **Rot** über Rot-Gelb nach **Grün** Oder von **Grün** über Gelb nach **Rot**

Ansonsten Schritt = 1 = Einschalten (z.B. Blinklicht einschalten)

Schritt = -1 = Ausschalten (z.B. Ampel ausschalten)

*Viel Spaß beim Bauen der Ampelanlage*

*Gruß LW1*