

# Fahrgeschäft Freak



Das Fahrgeschäft Freak darf auf keinem Rummelplatz fehlen. Mit seiner Gesamthöhe von 35 Meter ist die Aussicht da oben sehenswert. Das Karussell fasst 8 Fahrgäste, die mit 120 km/h und einer Beschleunigung von 4,2 G in die Sitze gedrückt werden. Am Kassenhaus werden die Fahrkarten gekauft, vorher aber noch an die Höhenkontrolle, da es eine minimale Größe gibt, um mitfahren zu dürfen. Das Modell hat Beleuchtung und Sound.

Funktionsweise in EEP:

Beim Starten der Demoanlage startet das Karussell automatisch und dreht seine Runden. Nach Beenden der Runde steigen die Fahrgäste aus und neue Fahrgäste ein. Die zweite Gondel hält an, um die Fahrgäste aussteigen zu lassen und die neuen, schon wartenden Fahrgäste aufzunehmen. Neue Runde, neuer Spaß. So geht es Runde für Runde im Automatikbetrieb. Dem Set liegen zwei allgemeine Sounddatei bei, die Rummelplatzgeräusche simulieren. An unterschiedlichen Stellen aufgestellt, sind so nette Umgebungsgeräusche zu realisieren.

## Technisches:

Das Karussell wird mit Lua gesteuert. Beim schnelleren Laufen lassen von EEP kann es zu Fehl Funktionen durch die Zeitsprünge kommen. Hierfür ist die Funktion Reset gedacht, die das Karussell zurücksetzt auf Anfang. EEP bedingt sind gewisse Teile hinter Glas nicht sichtbar. Das Karussell kann in einem manuellen Betrieb fahren, so kann es mit der Funktion Freak\_Start in Betrieb gesetzt werden und mit der Funktion Freak\_Halt angehalten werden um ein Fahrgastwechsel zu ermöglichen.

Die einzelnen Funktionen können über den im Lieferumfang enthaltenen Taster „Signaltaster aufschriftbar DH1“ aufgerufen werden. Der Taster ist Freeware von DH1. In der Demoanlage sieht man, was es alles für mögliche Funktionen gibt. Ein Schalten der Funktion geht in voller Fahrt des Hauptarms am besten da die Steuerung erst gewisse Funktionen abarbeiten muss damit die Taster den Befehl weitergeben können.

Es kommt gelegentlich zu kleineren Korrekturen am Hauptarm und den Gondeln beim Anhalten, hier werden die Positionen gerichtet, wenn es mal durch, warum auch immer nicht ganz passt. Die Fahrgäste, Lift und beide Schranken werden automatisch gesteuert. Beim Einsteigen der Fahrgäste bleibt manchmal ein oder mehrere Sitze frei. Dies ist gewollt, um etwas Abwechslung zu generieren.

Einige Anpassungen müssen im Lua-Skript vorgenommen werden.

Diese sind im Skript gut gekennzeichnet.

Das ist die Liste der Einstellungen, die der User anpassen muss, damit alles reibungslos läuft auf der eigenen Anlage.

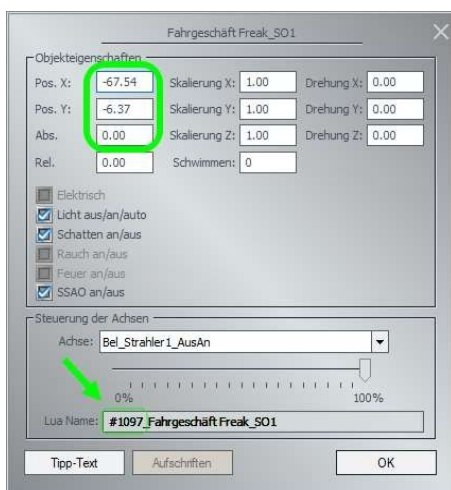


Abb. Hier die Werte ablesen und in die Steuerung eintragen.

FreakID: Hier die Immobilien-ID der Modelle eintragen

```
local FreakID = "#1"
```

```
local FreakMitarbeiterID = {"#3", "#4"}
```

```
local FreakLauflichtID = {"#5", "#6"}
```

```
local FreakKassenhausID = "#2"
```

```
-- FreakAutomatikFreak_Modus: 0 = Manueller Betrieb / 1 = Automatikbetrieb
```

```
local FreakAutomatikFreak_Modus = 1
```

```
-- FreakEinsteigen: Zeit zum Ein- und Aussteigen (in Sekunden)
```

```
local FreakEinsteigen = 6
```

```
-- Freak_Laufzeit: Zeit für eine Runde fahren in Sekunden)
```

```
local Freak_Laufzeit = 15
```

-- Parameter für Demoanlage - Steuert die Anzeige im Bildschirm 0=Demo/Anzeige an 1=Normal/Anzeige aus  
local Freak\_Demoanlage = 1

Positionen der 2 Mitarbeiter

local Freak\_mX1 = 32.05 -- X Positon Mitarbeiter 1

local Freak\_mY1 = -18.32 -- Y Positon Mitarbeiter 1

local Freak\_mZ1 = 1.42 -- Z Positon Mitarbeiter 1

local Freak\_mX2 = 19.69 -- X Positon Mitarbeiter 2

local Freak\_mY2 = -18.17 -- Y Positon Mitarbeiter 2

local Freak\_mZ2 = 1.37 -- Z Positon Mitarbeiter 2

Die untenstehenden Zeilen müssen in Ihrer Anlagen-Lua eingetragen werden. Das Hauptskript muss geladen werden und die Funktion Freak\_Loop() wird in der EEP-Main eingetragen.

```
clearlog()
```

```
dofile("..\\LUA\\SO1\\Freak_Demo_SO1.lua")
```

```
function EEPMain()
```

```
    Freak_Loop()
```

```
    return 1
```

```
end
```

Damit läuft das Karussell schon im Automatik Modus und dreht seine Runden. Für weitere Funktionen müssen dann die mitgelieferten Schalter eingebaut werden. (Siehe Demoanlage)

Meiner Meinung nach kann das Modell nicht ohne LUA gesteuert werden. Versuch macht aber bekanntlich klug.

Es ist leider nicht möglich, die Gondeln wie im Original zwischenzeitig anzuhalten und sie dann wieder frei zugeben zum Schaukeln. Nach dem Schaukeln müssen die Gondeln wieder synchron laufen mit dem Hauptarm, was sich nicht realisieren lässt.

Nun aber viel Vergnügen mit dem Freak.

Die mitgelieferten Lua-Skripte wurden von Volker Feldmann (VF1) erstellt.

Bei Fragen und Anregungen bin ich über Skype oder über das Forum zu erreichen.

## English:

The ride Freak should not be missing on any fairground. With its total height of 35 meters, the view is worth seeing. The carousel holds 8 passengers, who are pushed into the seats at 120 km/h and an acceleration of 4.2 G. The tickets are bought at the ticket office. Tickets are purchased at the ticket booth, but before that to the height control, because there is a minimum height to be allowed to ride. The model has lighting and sound.

### How it works in EEP:

When the demo system is started, the carousel starts automatically and turns its rounds. After finishing the round, the passengers get off and new passengers get on. The second gondola stops to let the passengers get off and to pick up the new, already waiting passengers. New round, new fun. So it goes round after round in automatic mode. The set comes with two general sound files that simulate fairground sounds. Placed at different locations, nice ambient sounds can be realized this way.

### Technical:

The carousel is controlled with Lua. When running EEP faster, it can come to missing functions due to the time jumps. For this the function Reset is meant, which resets the carousel to the beginning. Due to EEP, certain parts are not visible behind glass. The carousel can run in a manual mode, so it can be started with the function Freak\_Start and stopped with the function Freak\_Halt to allow a passenger change.

The individual functions can be called by the included pushbutton "Signal pushbutton inscribable DH1". The pushbutton is freeware from DH1. In the demo installation you can see all possible functions. Switching the function works best when the main arm is in full speed, because the controller must first process certain functions so that the pushbuttons can pass on the command.

It comes occasionally to smaller corrections at the main arm and the gondolas when stopping, here the positions are straightened, if it times by, for whatever reason not completely fits. The passengers, lift and both barriers are controlled automatically. When passengers board, sometimes one or more seats remain empty. This is intentional to generate some variety.

Some adjustments have to be made in the Lua script.

These are well marked in the script.

This is the list of settings that the user must adjust to make everything run smoothly on their own layout.

FreakID: Enter the real estate ID of the models here

```
local FreakID = "#1
```

```
local FreakEmployeeID = {"#3", "#4"}
```

```
local FreakRunningLightID = {"#5", "#6"}
```

```
local FreakCashHouseID = "#2"
```

```
-- FreakAutomaticFreak_Mode: 0 = Manual mode / 1 = Automatic mode
```

```
local FreakAutomaticFreak_Mode = 1
```

```
-- FreakEnter: Time to get in and out (in seconds)
local Freak_Enter = 6
-- Freak_running time: time to run a lap (in seconds)
local Freak_running time = 15
-- Parameter for demo plant - Controls the display in the screen 0=Demo/Display on
1=Normal/Display off local Freak_Demo plant = 1
```

Positions of the 2 workers

```
local Freak_mX1 = 32.05 -- X position employee 1
local Freak_mY1 = -18.32 -- Y Positon employee 1
local Freak_mZ1 = 1.42 -- Z Positon employee 1
local Freak_mX2 = 19.69 -- X Positon employee 2
local Freak_mY2 = -18.17 -- Y Positon employee 2
local Freak_mZ2 = 1.37 -- Z Positon employee 2
```

The lines below must be entered in your attachment lua. The main script must be loaded and the function Freak\_Loop() is entered in the EEP main.

```
clearlog()
dofile(".\\LUA\\SO1\\Freak_Demo_SO1.lua")
function EEPMain()
Freak_Loop()
return 1
end
```

With this the carousel already runs in automatic mode and turns its rounds. For further functions the supplied switches must be installed. (See demo installation)

In my opinion the model can not be controlled without LUA. However, as is well known, trial and error makes perfect.

Unfortunately, it is not possible to stop the gondolas in between like in the original and then release them to rock again. After swinging, the gondolas have to run synchronously with the main arm again, which cannot be realized.

But now have fun with the Freak.

If you have any questions or suggestions, you can reach me via Skype or the forum.

\*\*\* Translated with [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (free version) \*\*\*

## Französisch:

Le manège Freak est un incontournable des fêtes foraines. Avec sa hauteur totale de 35 mètres, la vue vaut vraiment le coup d'œil. Le manège peut accueillir 8 passagers, qui sont poussés dans leurs sièges à 120 km/h avec une accélération de 4,2 G. Les billets sont achetés à la caisse, mais il faut d'abord passer le contrôle d'altitude, car il y a une taille minimale pour pouvoir monter. Le modèle a un éclairage et un son.

### Fonctionnement dans EEP :

Au démarrage de l'installation de démonstration, le carrousel démarre automatiquement et fait des tours. Lorsque le tour est terminé, les passagers descendent et de nouveaux passagers montent. La deuxième nacelle s'arrête pour laisser descendre les passagers et accueillir les nouveaux passagers qui attendent déjà. Nouveau tour, nouveau plaisir. C'est ainsi que les tours se succèdent en mode automatique. Le set est accompagné de deux fichiers sonores généraux qui simulent les bruits de la fête foraine. Placés à différents endroits, ils permettent de réaliser de jolis bruits d'ambiance.

### Les aspects techniques :

Le carrousel est contrôlé avec Lua. Lors de l'exécution rapide d'EEP, il peut arriver que les fonctions manquent en raison des sauts temporels. La fonction Reset est prévue à cet effet et permet de remettre le carrousel au début. En raison de l'EEP, certaines parties ne sont pas visibles derrière la vitre. Le carrousel peut fonctionner en mode manuel, il peut être mis en marche avec la fonction Freak\_Start et arrêté avec la fonction Freak\_Halt pour permettre le changement de passagers.

Les différentes fonctions peuvent être appelées à l'aide du bouton-poussoir "Signalaster aufschriftbar DH1" inclus dans la livraison. Le bouton-poussoir est un freeware de DH1. Dans l'installation de démonstration, on peut voir toutes les fonctions possibles. L'activation de la fonction se fait au mieux lorsque le bras principal est en pleine course, car la commande doit d'abord traiter certaines fonctions pour que les boutons puissent transmettre l'ordre.

Il y a parfois de petites corrections sur le bras principal et les nacelles lors de l'arrêt, les positions sont alors ajustées si, pour une raison ou une autre, elles ne conviennent pas tout à fait. Les passagers, l'ascenseur et les deux barrières sont commandés automatiquement. Lors de l'embarquement des passagers, il arrive qu'un ou plusieurs sièges restent libres. Ceci est voulu afin de générer un peu de variété.

Quelques adaptations doivent être effectuées dans le script Lua.

Elles sont bien indiquées dans le script.

Il s'agit de la liste des réglages que l'utilisateur doit adapter pour que tout fonctionne sans problème sur sa propre installation.

FreakID : Saisir ici l'ID de la propriété des modèles.

```
local FreakID = "#1".
```

```

local FreakID = {"#3", "#4"}
local FreakLauflichtID = {"#5", "#6"}
local FreakCaisseID = "#2"
-- FreakAutomatikFreak_Modus : 0 = mode manuel / 1 = mode automatique
local FreakAutomatikFreak_Modus = 1
-- FreakEntrée : Temps d'entrée et de sortie (en secondes)
local FreakEinsteigen = 6
-- temps_de_marche_de_freak : temps pour faire un tour, en secondes)
local Freak_Runtime = 15
-- Paramètres pour installation de démonstration - contrôle l'affichage à l'écran 0=Démo/affichage
activé 1=Normal/affichage désactivé local Freak_Demoanlage = 1

```

Positions des 2 collaborateurs

```

local Freak_mX1 = 32.05 -- X position de l'employé 1
local Freak_mY1 = -18.32 -- Y Positon employé 1
local Freak_mZ1 = 1.42 -- Z Poste de l'employé 1
local Freak_mX2 = 19.69 -- X Positon collaborateur 2
local Freak_mY2 = -18.17 -- Y Positon employé 2
local Freak_mZ2 = 1.37 -- Z Positon collaborateur 2

```

Les lignes ci-dessous doivent être inscrites dans votre Lua d'installation. Le script principal doit être chargé et la fonction Freak\_Loop() est inscrite dans l'EEP-Main.

```

clearlog()
dofile("../LUA\\SO1\\Freak_Demo_SO1.lua")
function EEPMain()
Freak_Loop()
return 1
end

```

Ainsi, le carrousel fonctionne déjà en mode automatique et fait ses tours. Pour d'autres fonctions, les interrupteurs fournis doivent être installés. (Voir l'installation de démonstration)

A mon avis, le modèle ne peut pas être piloté sans LUA. Mais comme chacun sait, c'est en essayant qu'on devient intelligent.

Il n'est malheureusement pas possible d'arrêter les gondoles entre-temps comme dans l'original et de les laisser se balancer à nouveau. Après le balancement, les nacelles doivent à nouveau être synchronisées avec le bras principal, ce qui n'est pas réalisable.

Maintenant, je vous souhaite beaucoup de plaisir avec le monstre.

Si vous avez des questions ou des suggestions, vous pouvez me joindre par Skype ou via le forum.

\*\*\* Traduit avec [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (version gratuite) \*\*\*

Polnisch:

Przejażdżka Freak jest obowiązkowym punktem każdego wesołego miasteczka. Przy całkowitej wysokości 35 metrów, widok jest warty zobaczenia. Karuzela mieści 8 pasażerów, którzy są wpychani na swoje miejsca z prędkością 120 km/h i przyspieszeniem 4,2 Gs. Bilety kupuje się w kasie, ale najpierw trzeba udać się do kontroli wysokości, ponieważ istnieje wymóg minimalnego wzrostu, aby zostać dopuszczonym do jazdy. Model posiada oświetlenie i dźwięk.

Jak to działa w EEP:

Po uruchomieniu systemu demonstracyjnego karuzela uruchamia się automatycznie i obraca się na okrągło. Po zakończeniu rundy pasażerowie wysiadają i wsiadają nowi. Druga gondola zatrzymuje się, by pozwolić wysiąść pasażerom i odebrać czekających już nowych pasażerów. Nowa runda, nowa zabawa. Więc idzie runda za rundą w trybie automatycznym. Do zestawu dołączone są dwa ogólne pliki dźwiękowe, które symulują odgłosy wesołego miasteczka. Umieszczone w różnych miejscach, można w ten sposób zrealizować przyjemne dźwięki otoczenia.

Dane techniczne:

Karuzela jest sterowana za pomocą języka Lua. Podczas szybszego uruchamiania EEP może dojść do brakujących funkcji ze względu na skoki czasowe. Do tego przeznaczona jest funkcja Reset, która resetuje karuzelę do początku. Ze względu na EEP, niektóre części nie są widoczne za szkłem. Karuzela może działać w trybie ręcznym, więc można ją uruchomić funkcją Freak\_Start i zatrzymać funkcją Freak\_Halt, aby umożliwić zmianę pasażera.

Poszczególne funkcje można wywołać za pomocą przycisku "Signal push-button inscribable DH1" wchodzącego w zakres dostawy. Przycisk jest darmowym oprogramowaniem od DH1. W instalacji demo można zobaczyć wszystkie możliwe funkcje. Przełączanie funkcji najlepiej wykonywać, gdy główne ramię jest w pełnym ruchu, ponieważ układ sterowania musi najpierw przetworzyć pewne funkcje, zanim przyciski będą mogły przekazać polecenie.

Niekiedy dokonuje się drobnych korekt głównego ramienia i gondoli podczas zatrzymania; tutaj koryguje się pozycje, jeśli z jakiegoś powodu nie do końca pasują. Pasażerowie, winda i oba szlabany są sterowane automatycznie. Kiedy pasażerowie wchodzi na pokład, czasami jedno lub więcej miejsc pozostaje pustych. Jest to celowe, aby wygenerować pewną różnorodność.

W skrypcie Lua trzeba wprowadzić pewne poprawki.

Są one dobrze zaznaczone w skrypcie.

Jest to lista ustawień, które użytkownik musi dostosować, aby wszystko działało sprawnie w jego własnym systemie.



FreakID: Wprowadź tutaj prawdziwy identyfikator modeli.

```
local FreakID = "#1
```

```
local FreakEmployeeID = {"#3", "#4"}
```

```
local FreakLauflichtID = {"#5", "#6"}
```

```
local FreakCashHouseID = "#2"
```

```
-- FreakAutomaticFreak_Mode: 0 = tryb ręczny / 1 = tryb automatyczny
```

```
local FreakAutomaticFreak_Mode = 1
```

```
-- FreakEntry: Czas wejścia i wyjścia (w sekundach)
```

```
local FreakEntry = 6
```

```
-- Freak_running time: czas na przebiegnięcie okrążenia (w sekundach)
```

```
local Freak_running czas = 15
```

```
-- Parametr dla systemu demo - steruje wyświetlaniem na ekranie 0=Demo/Display on  
1=Normal/Display off local Freak_Demo system = 1
```

Stanowiska dwóch członków personelu

```
local Freak_mX1 = 32.05 -- X pozycja staff 1
```

```
local Freak_mY1 = -18.32 -- Pracownik pozycji Y 1
```

```
local Freak_mZ1 = 1.42 -- Pracownik pozycji Z 1
```

```
local Freak_mX2 = 19.69 -- X Positon Employee 2
```

```
local Freak_mY2 = -18.17 -- Y Positon Employee 2
```

```
local Freak_mZ2 = 1.37 -- Z Positon Employee 2
```

Poniższe linie muszą być wpisane do twojego zakładu lua. Należy załadować skrypt główny i wprowadzić funkcję Freak\_Loop() do EEP-Main.

```
clearlog()
```

```
dofile(".\\LUA\\SO1\\Freak_Demo_SO1.lua")
```

```
funkcja EEP Main()
```

```
Freak_Loop()
```

```
powrót 1
```

```
koniec
```

Dzięki temu karuzela działa już w trybie automatycznym i kręci się w kółko. Dla dalszych funkcji należy zainstalować dostarczone przełączniki. (Patrz instalacja demo)

Moim zdaniem model nie może być kontrolowany bez LUA. Ale jak wszyscy wiemy, próba i błąd czyni mistrza.

Niestety nie ma możliwości chwilowego zatrzymania gondoli jak w oryginale, a następnie wypuszczenia ich do ponownego bujania. Po rozkołysie gondole muszą znowu jechać synchronicznie z głównym ramieniem, co nie jest możliwe.

Ale teraz baw się dobrze z Freakiem.

Jeśli macie jakieś pytania lub sugestie, możecie się ze mną skontaktować przez Skype lub na forum.

\*\*\* Przetłumaczono za pomocą [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (wersja darmowa) \*\*\*