



Voreingestellte Adresse: DCC/NMRA / Motorola®: 03

Die CV-Werte (DCC) bzw. Register-Werte (Motorola®) der Tabelle gelten nur für den Sounddecoder der „Dampflokomotive Ty 2, PKP“.

Der Sounddecoder wurde optimal auf diese Lok eingestellt. Dennoch können Sie viele Decoder-Eigenschaften Ihren Wünschen anpassen. Dazu lassen sich bestimmte Parameter (die so genannten CVs – Configuration Variable – oder Register) verändern.

Beachten Sie dazu die Kapitel „Einstellmöglichkeiten im DCC-Digitalbetrieb“ und „Einstellmöglichkeiten im Motorola®-Digitalbetrieb“ in der Sounddecoder-Betriebsanleitung. Prüfen Sie aber vor jeder Programmierung, ob diese tatsächlich notwendig ist. Falsche Einstellungen können dazu führen, dass der Decoder nicht richtig reagiert.

Für einen hohen Fahrkomfort ist der Decoder werkseitig auf 28 Fahrstufen vorprogrammiert. Damit ist er mit allen modernen DCC- (wie Z21®, MULTIMAUS® und Lokmaus 2) und Motorola®-Steuergeräten einsetzbar.

Hinweis: Setzen Sie den Decoder auf Lokmaus 1-Anlagen ein, können Sie das Fahrergeräusch über die Horntaste abrufen. Für eine korrekte Lichtfunktion muss der Decoder jedoch auf 14 Fahrstufen umprogrammiert werden. **Beachten** Sie dazu die Lokmaus-Handbücher oder fragen Sie Ihren Fachhändler.

Bei diesem Decoder der neuesten Generation ist eine stärkere Verknüpfung von Fahr- und Sound-Abläufen vorhanden: So setzt sich die Lok bei eingeschaltetem Sound (Funktionstaste «F1» aktiviert) vorbildentsprechend erst dann in Bewegung, wenn die Sound-Sequenz «Dampf kochen» vollständig abgeschlossen und der Zustand «Dampfdruck betriebsbereit» erreicht ist. Umgekehrt wird die Sound-Sequenz «Dampfdruck absenken» nur dann nach erneuter Betätigung der Funktionstaste «F1» (jetzt «Sound aus») ablaufen und anschließend in den Zustand «Ruhefeuer» übergehen, wenn die Lok beim Betätigen der Taste «F1» bereits zum Stehen gekommen ist. Ein schnelles Ein- oder Ausschalten des Sounds über die Taste «F1» ist somit nur dann möglich, wenn die Lok schon bzw. noch in Bewegung ist. Das momentane oder dauerhafte (= „Durchläuten“) Aktivieren des Signales der Lok erfolgt ausschließlich nur durch Einschalten der Funktion, da die Programmierung der Funktionstaste als Schalter («ein»/«aus») und nicht als Taster (Taste gedrückt = Funktion ausgelöst, Taste losgelassen = Funktion aus) ausgelegt ist (dies ist bei bestimmten Sounds als „Durchläutesignal“ nötig).

Das bedeutet: Ein zweiter Signalton kann erst nach einer 2. Betätigung der Funktion («Signalton aus») ausgelöst werden.

Gesamtablauf der Funktion :

1. Tastendruck = «Signalton ein»,
2. Tastendruck = «Signalton aus»,
3. Tastendruck = «Signalton ein»,
4. Tastendruck = «Signalton aus», etc.!

Default address: DCC/NMRA / Motorola®: 03

The values for CV (DCC) or Register (Motorola®) showing in the table are only obtained for the Sounddecoder of the “Steamlocomotive Ty 2, PKP”.

The Sounddecoder was optimized for this locomotive. However, many of the decoder properties can be adjusted to meet your specific needs. Certain parameters (the so-called configuration variables [CVs] or registers) are used for this purpose. Please consult the chapter “Adjustment Options with DCC Digital Mode” and „Adjustment Options with Motorola® Digital Mode“ of the included Sounddecoder operating manual for further details. Before starting any type of programming, please make sure that this action is really necessary. Wrong settings may cause the decoder to respond incorrectly.

The decoder is factory-set to 28 running steps for optimal traveling comfort. This means the decoder can be used with all modern DCC (e.g. Z21®, MULTIMAUS® and Lokmaus 2) as well as Motorola® control units.

Note: The running sound can be triggered with the horn button when using the decoder with Lokmaus 1 systems. However, the decoder must be reset to 14 running steps in order for the light function to work properly. Please consult the Lokmaus manuals for further details or contact your retailer.

A stronger link between driving and sound sequences is available in the case of this newest generation sound decoder: therefore the engine will not start to move correspondingly when the sound model is switched on ('F1' function key activated) until the 'placing in service' sound sequence is completely closed and 'Steam Pressure Ready for Operation' status has been reached. Conversely, the 'Lower Steam Pressure' sound sequence will then only run and subsequently convert to the 'Self Fuel' status, following the operation of the 'F1' function key (now: 'Sound Off') again, if the engine had already stopped when the 'F1' key was operated. Therefore, switching the sound on or off quickly by means of the 'F1' key will only be possible if the engine is already or still in movement. The momentary or longterm (= 'Sounding Through') activation of the signal of the engine will take place exclusively by switching on the function, because the programming of the function has been designed as a switch ('on/off'), not as a key (key pressed = function triggered: key released = function off); this is necessary as a 'sounding through signal' in the case of certain engine sounds. This means that a second signal sound can only be triggered after the second operation of the function.

The whole sequence of the function is:

- 1st switch pressure = signal tone one, 2nd switch pressure = signal tone off, 3rd switch pressure = signal tone on, 4th switch pressure = signal tone off, etc.

Domyślny adres: DCC/NMRA / Motorola®: 03

Wartości CV (DCC) lub wartości rejestrowe (Motorola®) tabeli obowiązują tylko dla dekodera dźwięku „Lokomotywa parowa Ty 2, PKP”.

Dekoder dźwięku dopasowano optymalnie do tej lokomotywy. Pomimo tego wiele właściwości dekodera można dopasować do własnych preferencji. W tym celu można zmieniać określone parametry (tzw. zmienne konfiguracji – CV – lub rejestry). Prosimy zwrócić uwagę na rozdział „Możliwości regulacji w trybie cyfrowym DCC” oraz „Możliwości regulacji w trybie cyfrowym Motorola®” w załączonej instrukcji dekodera dźwięku. Przed każdym programowaniem należy jednak sprawdzić, czy jest ono faktycznie niezbędne. Błędne ustawienia mogą spowodować niewłaściwą reakcję dekodera.

Aby zapewnić wysoki komfort jazdy, dekodek został fabrycznie zaprogramowany na 28 stopni jazdy. Tym samym może on być używany ze wszystkimi nowoczesnymi systemami obsługującymi DCC (jak Z21®, MULTIMAUS® i Lokmaus 2) a także z urządzeniami sterującymi Motorola®.

Wykorzystując dekodek z instalacjami Lokmaus 1, można przywołać odgłosy jazdy przez przycisk sygnału dźwiękowego. Aby zapewnić prawidłowe funkcjonowanie świateł, dekodek należy jednak przeprogramować na 14 stopni jazdy. Przestrzegać instrukcji podanych w podręcznikach systemu Lokmaus lub prosimy o kontakt ze sprzedawcą.

Opisany tu dekodek dźwięku najnowszej generacji charakteryzuje się bardzo silnym powiązaniem przebiegów jazdy i dźwięków. I tak przy włączonym dźwięku (aktywowany przycisk funkcyjny «F1») lokomotywa zgodnie z rzeczywistą pracą zostaje wprawiona w ruch dopiero po całkowitym zakończeniu sekwencji dźwiękowej «start silnika» i po osiągnięciu stanu «jałowe obroty silnika». W odwrotnej sytuacji sekwencja dźwiękowa «wyłączenie silnika» może zostać włączona dopiero po ponownym uruchomieniu przycisku funkcyjnego «F1» (tu «wyłączenie dźwięku») a następnie przechodzi do stanu «jałowy bieg silnika», jeżeli w chwili uruchomienia przycisku «F1» lokomotywa jest była w bezruchu. Tym samym szybkie włączenie lub wyłączenie dźwięku za pośrednictwem przycisku «F1» jest tylko wtedy możliwe, gdy lokomotywa jest już/jeszcze w ruchu. Chwilowe lub trwałe aktywowanie sygnału lokomotywy (pełne wybrzmienie) jest możliwe tylko przez włączenie tej funkcji, ponieważ przycisk funkcyjny zaprogramowano jako włącznik/wyłącznik («ZAŁ»/«WYŁ») a nie jako przycisk (przycisk wciśnięty = funkcja aktywna, przycisk zwolniony = funkcja wyłączona) (jest to konieczne dla określonych dźwięków lokomotyw dla pełnego wybrzmienia dźwięku). Oznacza to, że drugi sygnał dźwiękowy może zostać wyzwolony dopiero po drugim uruchomieniu funkcji («wyłączenie sygnału dźwiękowego»).

Całkowity przebieg funkcji :

1. wciśnięcie przycisku = «włączenie sygnału dźwiękowego»,
2. wciśnięcie przycisku = «wyłączenie sygnału dźwiękowego»,
3. wciśnięcie przycisku = «włączenie sygnału dźwiękowego»,
4. wciśnięcie przycisku = «wyłączenie sygnału dźwiękowego», itp.!

F0	Licht ein/aus / Light on/off / Wł./Wył. światła
F1	Fahrgeräusch ein/aus / Sound on/off / Wł./Wył. odgłosów jazdy
F2	Pfeife kurz / Short whistle / Gwizdawka krótko
F3	Pfeife lang / Long whistle / Gwizdawka długo
F4	Schaffnerpfeiff / Conductor's signal / Gwizdek konduktora
F5	An-/Abkuppeln / Couple/Decouple / Sprzęganie / rozprzęganie
F6	Rangiergang ein/aus / Shunting mode on/off / Wł./Wył. manewrowania
F7	Kurvenquietschen ein/aus (nur mit F1 und in Fahrt) / Curve squeaking on/off (only with F1 and whilst driving) / Wł./Wył. pisków jazdy na zakręcie (tylko z F1 i podczas jazdy)
F8	Sanden ein/aus / Sanding on/off / Wł./Wył. piaskowania
F9	Luftpumpe ein/aus / Airpump on/off / Wł./Wył. pompy powietrznej
F10	Speisepumpe ein/aus / Feed pump on/off / Wł./Wył. pompy zasilającej
F11	Kohleschaufeln ein/aus / Scoop of coal on/off / Wł./Wył. szufłowania węgla
F12	Injektor ein/aus / Injector on/off / Wł./Wył. iniektora
F13	Entwässern ein/aus (nur mit F1) / Drain on/off (only if F1 is switched on) / Wł./Wył. usuwania wody (tylko z F1)
F14	Lautlos ein/aus / Mute on/off / Bez dźwięków
F15	Ansage / Announcement / Zapowiadanie
F16	Ansage / Announcement / Zapowiadanie
F17	Hilfsbläser ein/aus / Blower on/off / Wł./Wył. dmuchawy pomocniczej
F18	Abschlammern / Blow down / Przedmuch odmulin
F19	Lichtmaschine ein/aus / Dynamo machine on/off / Wł./Wył. alternatora
F20	Pfeife / Whistle / Gwizdawka
F21	Wasserfassen ein/aus / Water drum on/off / Wł./Wył. tankowania wody
F22	Lautstärke lauter / Volume increase / Głośność +
F23	Lautstärke leiser / Volume decrease / Głośność –

CV	Werkswert / Default setting / Wartość fabryczna
1	3
2	5
3	30
4	18
5	180
6	1
8	8 = Reset
14	195
29	14
266	64

Weitere Informationen zum Sounddecoder finden Sie unter:
Mor information about the sounddecoder can be found here:
Dodatkowe informacje o Sounddecoder można znaleźć na:

