



## **Viessmann Commander** Software-Version 1.4

**Aktuelle Infos,  
Änderungen, Ergänzungen...**



**Viessmann**

### **Lieber Modelleisenbahner,**

mit diesem Update kann der Commander mfx-Loks vollwertig steuern. mfx-Loks müssen also nicht mehr über das Motorola-Protokoll gesteuert werden. Sie können 16 Lokfunktionen nutzen und die Lok frei mit höheren Adressen als 255 programmieren.

mfx ist für Sie kein Thema? Sie profitieren trotzdem vom Update 1.4: Es beinhaltet nämlich auch eine neue Zufallssteuerung der Fahrstraßen, die den Spielspaß weiter erhöht.

### **mfx im Commander integriert**

Da der Commander keine Hardware hat, um mfx-Daten am Hauptgleis zu lesen, braucht man das Programmiergleis, um mfx-Lokomotiven am Commander adressieren zu können. Nachdem eine mfx-Lokomotive am Programmiergleis erkannt wurde, kann diese am Hauptgleis gefahren werden, und alle 16 Funktionen sind bedienbar. Ein Auslesen der Lokbezeichnung (z. B. BR103), Funktionsbilder usw. ist leider nicht möglich. Diese Informationen müssen manuell eingetragen werden.

Um eine mfx-Lokomotive fahren zu können, soll diese auf das Programmiergleis gestellt werden. Nach wenigen Sekunden wird die ID der Lok ausgelesen. Falls die Lok am Commander noch nie angemeldet war, wird automatisch die kleinste freie Lokadresse zugeordnet.

Ebenfalls ist es möglich, direkt den Lokeditor zu öffnen, die Lok auf mfx umzustellen und eine Adresse in die Lok zu schreiben. Das ist besonders geeignet, um schon existierende mfx-Loks, die bisher unter Motorola gefahren sind, auf mfx umzustellen. Dadurch bleiben Lokbild, Name usw. erhalten. Die Lokadresse können Sie im Übrigen frei vergeben.

### **Neue Hilfsfunktionen bezüglich mfx:**

- Es gibt Loktypen, die, nachdem sie einmal mfx gesehen haben, nie wieder über Motorola fahren wollen. Diese Loks kann man mit der Taste „mfx Verlassen“ im Lokeditor wieder auf Motorola-Modus umstellen.
- Bei vielen mfx-Loks lassen sich Anfahr- und Bremsverzögerung, Höchstgeschwindigkeit und Lautstärke individuell über Motorola-Register einstellen. Diese Einstellmöglichkeiten finden Sie im Lokeditor in Karte 3. Die Einstellmöglichkeiten werden aber nicht von allen Lokomotivtypen unterstützt.

### **Vorgehensweise**

#### **Lok scannen:**

Stellen Sie dazu die mfx-Lok auf das Programmiergleis am Commander. Der blaue Schriftzug „scanne Lok“ erscheint. Nach kurzer Zeit sehen Sie das Menüfeld in der Mitte des Commanderbildschirms, mit dem Sie

1. in den Lokeditor gehen und die Lokdaten editieren,
2. die Lok direkt auf einen der zwei Regler legen (links oder rechts) und
3. den Editor verlassen können.

Zu 1. Lokeditor: Sie können der Lok auf Seite 1 ein Bild zuordnen, die Adresse der Lok ändern und einen Namen und Beschreibung dazu eingeben. Sie können in den weiteren Karten die Funktionstasten editieren, das Lokverhalten wie Bremsen, Beschleunigen oder Höchstgeschwindigkeit einstellen sowie die Sound-Lautstärke ändern. Karte 3 ist dazu

**Commander**



## **Viessmann Commander Software-Version 1.4**

**Aktuelle Infos,  
Änderungen, Ergänzungen...**



**Viessmann**

in der Bedienung neu gestaltet worden. Die Reihenfolge der Protokolle auf der Liste des Lokeditors ist von der Voreinstellung abhängig.

Sollten Sie Probleme beim mfx-Programmieren im Editor haben, nutzen Sie die Taste „mfx verlassen“. Damit wird die Lok in den Motorola-Modus versetzt, was ein leichteres Neuprogrammieren ermöglicht.

Unter der Adresse erkennen Sie beim mfx-Programmieren einer Adresse einen roten Fortschrittsbalken. Ist dieser verschwunden und die Adresse darüber grün, können Sie die Lok auf dem Programmiergleis probefahren.

Zu 2. Lok direkt auf den Regler legen: Sie müssen dazu die Lok auf das Hauptgleis „Main“ stellen. Der Hauptbildschirm und die zwei Regler haben auf dem Programmiergleis keine Wirkung. Die Lokfunktionen 0 – 4 sind direkt am Bildschirmrand verfügbar, die weiteren erreichen Sie mit der F-Taste. Das hat sich nicht geändert.

Zu 3. Erklärt sich von selbst.

mfx-Adressen von Lokomotiven können an jeder Zentrale unterschiedlich sein. Das liegt daran, dass jede Zentrale eine andere Kennung bzw. ID hat und jeder mfx-Decoder beim Anmelden seine Kennung (ID) an die Zentrale schickt. Die Zentrale vergibt daraufhin an die Lok bzw. deren Decoder eine "Gleisadresse", unter der sie gesteuert wird.

Man kann also die vorgeschlagene (vom Commander vergebene) Adresse verwenden oder aber eine eigene Betriebsnummer als Gleisadresse festlegen. Die ID der Lok verändert sich dadurch nicht.

### **Besondere Hinweise für den Lokeditor**

**Bitte beachten Sie folgenden Hinweis:** Wenn Sie mfx-Lokomotiven auf der Anlage im bisherigen Motorola-Format verwenden, kann es vorkommen, dass diese Lokomotiven nicht mehr reagieren, sobald Sie die erste mfx-Lok auf dem Hauptgleis fahren. Dies ist eine Eigenschaft von mfx-Lokomotiven, die ein mfx-Signal erkennen und nun auf die Zuweisung einer "Gleisadresse" warten. Diese Zuweisung findet beim Commander aber ausschließlich auf dem Programmiergleis statt.

Sie müssen also konsequenterweise alle, jedoch mindestens die davon betroffenen mfx-Lokomotiven auch auf das mfx-Protokoll umstellen.

Eine Lokomotive bzw. deren Decoder, der das mfx-Protokoll „versteht“, „hört“ auch auf das Motorola-Protokoll, jedoch nicht unbedingt gleichzeitig.

Sollten Sie eine mfx-Lokomotive auf das Programmiergleis gestellt haben, die sich nach dem Scan in dem aufgehenden Fenster als Motorola-Lok meldet, so empfehlen wir, die Lok im Lokeditor manuell auf mfx umzustellen. Öffnen Sie dazu den Lokeditor, wechseln Sie das Protokoll von Motorola auf mfx und weisen Sie der Lok manuell eine Adresse zu. Falls die Lok fährt, aktivieren Sie erst "Motorola anhalten", bevor Sie auf mfx wechseln.

In sehr seltenen Fällen kann es geschehen, dass eine mfx-Lok, die sich irrtümlich als Motorola-Lok angemeldet hat, langsam auf dem Programmiergleis fährt. Betätigen Sie dann zunächst die Taste „Motorola anhalten“, wechseln Sie das Protokoll auf mfx und weisen eine neue Adresse zu.

### **Der Zufallsgenerator**

Es ist mit dem Update einfacher als bisher, „Zufall“ in den Spielbetrieb zu bringen. Vor allem die Ausfahrt aus Bahnhöfen (auch dem Schattenbahnhof) war etwas statisch. Bei großen Anlagen mit vielen Gleisen war der Aufwand hoch, alle Fahrstraßen zu befahren.

**Commander**



## Viessmann Commander Software-Version 1.4

**Aktuelle Infos,  
Änderungen, Ergänzungen...**



**Viessmann**

### Zeitlicher Zufall

In den Fahrstraßenkarten 4 und 7 sind nun die Zeitdauer der Sanduhr und Sperrzeit der Uhr zufällig angelegt, wenn man zwei gleiche Befehlssymbole hintereinander einträgt, also z. B. zweimal die Sanduhr. Bei den Zeiten dieser zwei Befehle bestimmt die erste Position die minimale und die zweite Position die maximale Zeitdauer. Der Commander wählt nun eine zufällige Zeit, die dazwischen liegt. Dadurch sind zufälliger Betriebsabläufe möglich.

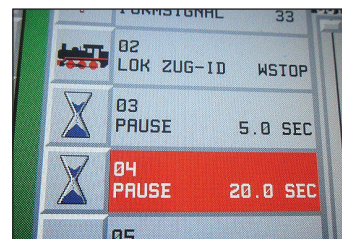
Eintragsbeispiele:



Karte 4 wählt eine Pause zwischen 1 und 20 Sek.

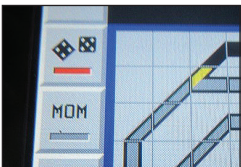


Karte 7: Eintrag sperrt Fahrstraße 2 zwischen 10 und 30 Sek.



Karte 7: Pause zwischen 5 und 20 Sek.

### Fahrstraße zufällig auswählen



Im Rückmeldeeditor finden Sie eine neue Taste direkt über der "MOM"-Taste: ein „Würfel“-Icon. Dieses Würfel-Icon ermöglicht das Stellen von Fahrstraßen nach dem Zufallsprinzip. Wenn also von einem ZNR-Feld oder RM gleichzeitig mehrere Fahrstraßen gestellt werden könnten und bei allen die Zufalloption aktiv ist, wird eine zufällige Fahrstraße gewählt. Das kann aber bedeuten, dass auch mehrmals nacheinander dieselbe Entscheidung getroffen wird. Nach mehreren Abläufen sollte aber die Wahrscheinlichkeit für jede Fahrstraße ungefähr gleich sein.

Der Zufallsgenerator funktioniert auch dann, wenn nicht alle Fahrstraßen vom selben Rückmelder starten – z. B., wenn ein zufälliger Zug aus einem Schattenbahnhof ausfahren soll.

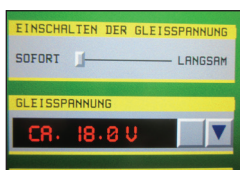
Wichtig ist, dass alle Fahrstraßen, die gestellt werden könnten, auch die Zufallsfunktionalität haben. Ist das nicht der Fall, dann greift automatisch die bisherige Methode: Immer die Fahrstraße mit der kleinsten Nummer hat Priorität.

### Sonstige neue Merkmale / Fehlerkorrekturen

- Langsame Erhöhung der Gleisspannung:

Lokomotiven mit großen Kondensatoren ziehen direkt am Anfang viel mehr Strom

als im Betrieb. Mit einer langsameren Erhöhung der Spannung kann der Commander mehrere Lokomotiven gleichzeitig ansteuern, ohne dass es zu einem Kurzschluss kommt. Unter Systemparameter /



Protokoll- und Verstärkereinstellungen gibt es dazu eine neue Option: "Einschalten der Gleisspannung". Damit stellen Sie die Wartezeit ein. Wenn die Einstellung nicht auf "sofort"

steht, wird die Gleisspannung stufenweise erhöht. Die Stufen sind 12 V, 13 V, 15 V, 17 V und 18 V. Die maximale Einstellung entspricht 1,5 Sekunden zwischen den einzelnen Stufen.

- Im Gleisplaneditor werden Namen für die Symbole angezeigt (z. B. „Gleisperrsignal zweibegriffig“).

Commander



## **Viessmann Commander** Software-Version 1.4

**Aktuelle Infos,  
Änderungen, Ergänzungen...**

- Bildschirmschoner kann ausgeschaltet werden:  
Die Option befindet sich unter die Displayhelligkeits-Einstellungen. Bitte beachten Sie, dass ohne den Bildschirmschoner der Commander eine höhere Temperatur erzeugen kann. Wenn das Display längere Zeit ohne Änderung eingeschaltet ist, können Grafikelemente "einbrennen" und eine längere Zeit leicht sichtbar bleiben.
- Korrekturen in der Kommunikation mit der Multimaus:  
Jetzt funktioniert auch die Version des Nothalts, der die Spannung nicht abschaltet (falls nur DCC-Loks aktiv sind).
- Das Aufspielen eines Backups konnte dazu führen, dass alte Gleiselemente erhalten bleiben, wenn der neue Gleisplan kleiner war als schon im Commander vorhanden.
- Im Lokeditor besteht die Option, alle Motorola-Loks anhalten zu lassen. Es gibt Motorola-Loks, die ihre Fahrstufen auch nach sehr langer Zeit in stromlosem Zustand in Erinnerung behalten und sofort losfahren, wenn sie wieder aufs Gleis gesetzt werden. Wenn man sich nicht mehr an die Adresse erinnert, konnte es schwierig sein, die Lok wieder im Betrieb zu nehmen. Deswegen gibt es eine neue Taste auf der Karte 1 im Lokeditor womit man Motorola-Loks anhalten kann, auch wenn die Adresse nicht bekannt ist. Da es alte Motorola-Loks gibt, die den generellen Halt-Befehl nicht unterstützen, werden alle mögliche Motorola-Adressen nacheinander mit einem Stopp-Befehl adressiert.
- Auf dem LSB werden nun die Funktionen F13 bis 20 von externen Handreglern und Interfaces unterstützt.
- Beim Editieren des Loknamens oder des Kommentars im Lokeditor verschwinden die Lokbilder nicht mehr.
- Im Lokeditor gibt es oben links eine Fahrstufen- und Richtungsanzeige.
- Die Liste der Digitalformate ist dynamisch, abhängig von der Protokollvorauswahl.
- Die Cursorposition wird nach einem Neustart richtig wiederhergestellt.
- Diverse kleinere Fehler wurden beseitigt.



**Viessmann**

**Commander**



## Viessmann Commander Software-Version 1.4

**Aktuelle Infos,  
Änderungen, Ergänzungen...**



**Viessmann**

### Kompatibilität:

Das Update-Programm ab Version 1.02 hat eine optimierte Programmstruktur und ist nicht mehr kompatibel mit älteren Versionen.

**v1.018:** Lässt sich auf alle vorhergehenden Versionen aufspielen.

**v1.021, 1.030, 1.042 und höher:** Setzen v1.018 voraus.



### Treiber-Versionen (PC):

Wichtiger Hinweis zur Kommunikation zwischen Updater, Back Up Programm und dem Commander. Die beiden Programme benötigen in jedem Fall einen aktuellen Treiber für den USB-Port des Commanders (Version 2.0.0 oder höher). Treiber über das Betriebssystem stets aktuell halten.

**Mit älteren Treiber-Versionen funktioniert das Update nicht!**



Führen Sie das Update gemäß Kurzanleitung oder Referenzhandbuch durch.

### Beachten Sie:

Während des Update-Vorganges dürfen Sie keinesfalls die Stromversorgung des Commanders oder des PC unterbrechen. Sollte der Commander nach der Update-Prozedur nicht selbstständig abschalten, wiederholen Sie die Prozedur und schalten den Commander unter keinen Umständen aus.

Wenn ein Teil des Software-Updates nicht fehlerfrei bis zum Ende läuft und der Commander sich nicht ausschaltet, wiederholen Sie das Software-Update.

Falls es zu Problemen mit der USB-Verbindung kommt, informiert Sie ein Fenster auf dem PC darüber. Folgen Sie den Anweisungen des Update-Programms: Trennen Sie die USB-Verbindung (USB-Stecker ziehen) und stellen Sie sie wieder her (USB-Stecker einstecken). Bestätigen Sie mit "OK". Das Update läuft weiter.



## Updates

Aktuelle Software für Ihren Commander finden Sie im Internet unter [www.viessmann-commander.de](http://www.viessmann-commander.de). Updaten Sie Ihren Commander regelmäßig, um stets die bestmögliche Leistung sicherzustellen.

Aktuelle Infos finden Sie im Forum und auf der Commander-Website.

Commander