



5300
Commander

Kurzanleitung



Viessmann

**inklusive
Schulungs-DVD**

**Technik und Preis
einfach genial!**

Vorwort

Lieber Modelleisenbahner,
herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des **viessmann Commanders!** Mit dem Commander können Sie nicht nur bequem Züge fahren sondern auch komfortabel und umfassend die gesamte Modelleisenbahn steuern. Das einzigartige Gleisbild des **Commanders** erlaubt Ihnen einen schnellen und intuitiven Zugriff auf Ihre gesamte Anlage.

Mit Ihrer Entscheidung für den **Commander** haben Sie ein zukunftsfähiges Gerät erworben, das auch die bestehende Infrastruktur Ihrer Eisenbahn einbinden kann. Einfache Bedienung ohne lästiges Handtieren mit Bits, Bytes und Lötkolben zeichnen den **Commander** aus. Erleben Sie ungeahnte Möglichkeiten der Steuerung. Konzentrieren Sie sich ganz auf den Betrieb Ihrer Modelleisenbahn.

Übrigens:
Aktuelle Informationen und Software-Updates erhalten Sie im Internet unter www.viessmann-commander.de .

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg!

Ihr **viessmann**-Team

Lieferumfang

Bitte prüfen Sie, ob alle aufgeführten Teile vorhanden sind. Sollte Sie etwas vermissen, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Fachhändler, bei dem Sie dieses Gerät erworben haben, in Verbindung.

- Diese Kurzanleitung
- DVD „**Commander** Zubehör“
- **viessmann Commander**
- Netzteil inkl. Netzkabel
- Anschlussstecker für Gleise und Booster
- Bedienstift

Symbolschlüssel



Achtung!
Unbedingt beachten!



Info, Hinweis, Tipp



Verbot!

Inhaltsverzeichnis

Wichtige Hinweise	4	5. Losfahren!	15
Einsatzmöglichkeiten	4		
Bestimmungsgemäßer Gebrauch	4	Grundlegende Funktionen	15
Sicherheitshinweise	4	Lok steuern	15
Bedeutung der Anleitung	5	Weichen und Signale schalten	17
Erläuterung der verwendeten Symbole	5	Rückmeldung	18
Der Commander im Überblick	7	Editoren	19
Geräte-Überblick und Bedienelemente	7	Lokomotiv-Editor	19
Multifunktionstaster	7	Weichen- und Signaleditor	22
Commander Ein- und Ausschalten	7	Gleisbild-Editor	25
Fahrpulte	8	Fahrstraßen-Editor	27
Touchscreen	9		
Anschluss	10	Systemfunktionen	31
Geräte-Anschlüsse	10	Protokolle / Verstärkereinstellungen	31
Anschlusskizze	11	Startverhalten	31
		Sprache	31
		Modellzeit	31
		Display	31
		Software-Update	31
Darstellungsmodi des Commanders	12	Ergänzende Informationen	33
Modus Gleisbild + Loks	12	Technische Daten	33
Modus Lokomotiven	12	Konformitätserklärung	33
Modus Gleisbild	13	Umweltschutz / Entsorgung	33
Direktmodus	13	Gewährleistungshinweis	34
Fahrstraßenanzeige	13	Weitere Informationen	34
Inbetriebnahme / Schnellstart in 5 Schritten	14	Anhang	
1. Auspacken	14	Übersicht der Menüs	35
2. Anschließen	14	Übersicht der Schaltflächen	36
3. Einschalten	14		
4. Lok aufgleisen	14		

Wichtige Hinweise

Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Nicht geeignet für Kinder unter 14 Jahren!

Lesen Sie diese Anleitung vor der ersten Benutzung des Produkts bzw. dessen Einbau komplett und aufmerksam durch. Bewahren Sie diese Anleitung auf. Sie ist Teil des Produktes.

Einsatzmöglichkeiten

Mit dem **Commander** steuern Sie Ihre gesamte Modelleisenbahn. Das Fahren von Zügen und das Schalten von Zubehörartikeln wie Signalen, Weichen etc. beherrscht der **Commander** gleichermaßen komfortabel. Der **Commander** unterstützt die Formate Motorola alt / neu und NMRA-DCC. Er ist für alle Baugrößen geeignet.

Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Der **Viessmann Commander** darf ausschließlich dieser Anleitung gemäß verwendet werden. Dieses Produkt ist bestimmt

- zum Anschluss an elektrische Modelleisenbahnanlagen gemäß dieser Anleitung,

- zum Betrieb an dem mitgelieferten Netzteil,
- zum Betrieb in trockenen Räumen,
- unter Beachtung der unten angegebenen Sicherheitshinweise.

Jeder darüber hinausgehende Gebrauch gilt als nicht bestimmungsgemäß. Für daraus resultierende Schäden haftet der Hersteller nicht.

Es befinden sich keine zu wartenden oder zu reinigenden Teile innerhalb des Gehäuses.

Versuchen Sie niemals, den **Commander** zu öffnen. Dadurch erlischt die Gewährleistung. Unsachgemäße Behandlung kann den **Commander** zerstören.



Sicherheitshinweise

- Betreiben Sie den **Commander** niemals unbeaufsichtigt und verwenden Sie ihn niemals zur Steuerung von Personen befördernden Geräten.
- Der **Commander** ist kein Spielzeug. Stellen Sie sicher, dass er von Kindern nur unter Aufsicht benutzt wird.
- Verwenden Sie zur Versorgung des **Commanders** ausschließlich das mitgelieferte Netzteil.

- Überprüfen Sie **Commander** und Netzteil regelmäßig auf Beschädigungen an den Kabeln und an den Gehäusen. Offensichtlich beschädigte Teile dürfen Sie keinesfalls verwenden. Nehmen Sie keinesfalls Reparaturversuche selbst vor.
- Der Bildschirm ist ein empfindliches Bauteil. Stützen Sie sich nie darauf ab. Verwenden Sie keine harten oder spitzen Gegenstände als Zeigewerkzeug.
- Reinigen Sie den **Commander** bei Bedarf ausschließlich mit einem nebelfeuchten, weichen und fusselfreien Tuch. Verwenden Sie keine Reinigungsmittel. Diese können die Oberfläche angreifen.
- Sorgen Sie für ausreichende Belüftung von Netzteil und **Commander**. Der Einbau in geschlossene Fächer, Schubladen etc. kann zu gefährlichem Wärmestau führen. Überhitzung oder Brände können die Folge sein.
- Setzen Sie den **Commander** weder Regen, Feuchtigkeit, direkter Sonneneinstrahlung oder staubigem Umfeld aus. Vermeiden Sie starke Temperaturschwankungen. Wenn Sie den **Commander** aus kaltem Umfeld in warme Räume bringen, sorgen Sie für ausreichende Akklimatisierungszeit von mindestens einer Stunde.

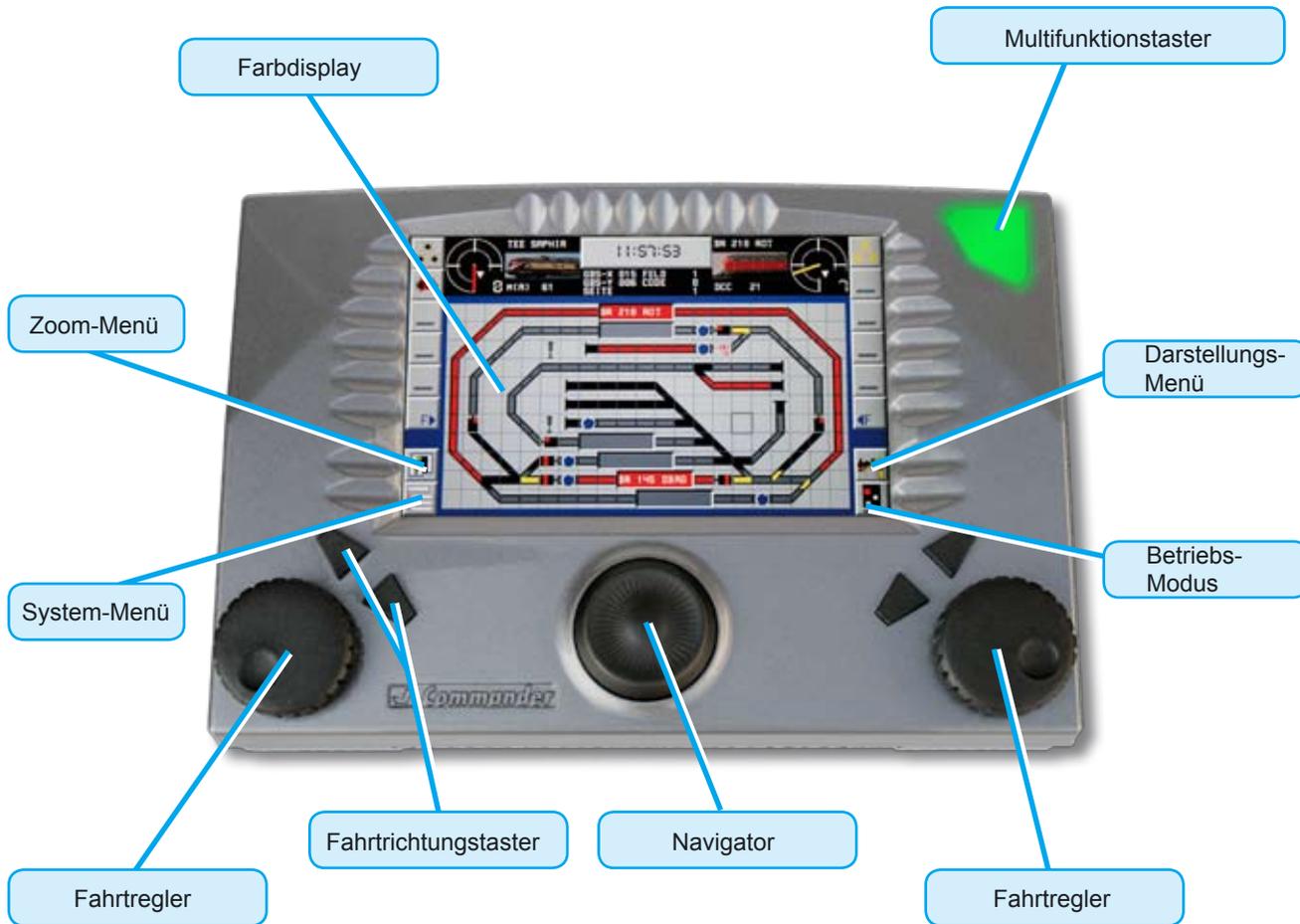
Bedeutung der Anleitung

Der **Commander** ist für eine intuitive Bedienung konzipiert. Daher haben wir diese Anleitung für den schnellen Start bewusst kurz gehalten. Die digitale Modelleisenbahn ist allerdings ein sehr komplexes Thema. Detaillierte Informationen finden Sie auf der mitgelieferten DVD und im **Commander** Referenzhandbuch.

Die DVD enthält eine multimediale Anleitung. Spielen Sie diese in einem DVD-Player oder auf Ihrem PC ab und wählen Sie die gewünschte Aufgabenstellung (z. B. Gleisbild erstellen) aus. Ein Film zeigt Ihnen dann Schritt für Schritt, was zu tun ist. Weiter enthält die DVD diese Kurzanleitung als PDF-Datei sowie Computerprogramme für den **Commander**. PDF-Dateien können Sie mit dem kostenlos erhältlichen Adobe Acrobat Reader® auf Ihrem PC anzeigen und ausdrucken.

Erläuterung der verwendeten Symbole

Die Steuerung des **Commanders** erfolgt zum großen Teil über Bildschirm-Schaltflächen. Die wichtigsten Schaltflächen-Symbole und eine Menü-Übersicht finden Sie in der hinteren Umschlagseite dieser Anleitung. Klappen Sie die Seite aus, um sie stets im Blick zu haben.



Der Commander im Überblick

Geräte-Überblick und Bedienelemente

Einen ersten Überblick über die Bedienelemente finden Sie auf der linken Seite.

Multifunktionstaster

Mit diesem beleuchteten Taster schalten Sie den **Commander** ein und aus. Außerdem können Sie zwei Nothalt-Funktionen auslösen. Das Leuchten des Tasters informiert Sie über den aktuellen Gerätezustand.

Taster	Bedeutung
aus	Gerät ist ausgeschaltet
grün blinkend	Gerät startet
grün	Gerät ist eingeschaltet, normaler Betrieb
rot-grün blinkend	Gerät ist eingeschaltet, Nothalt, Gleisspannung an
rot	Gerät ist eingeschaltet, Nothalt, Gleisspannung aus
rot blinkend	Gerät bereitet Abschaltung vor

Commander Ein- und Ausschalten

Einschalten:

- Drücken Sie den Taster, bis er grün blinkt (ca. 1-2 Sekunden).

Ausschalten:

- Halten Sie den Taster gedrückt, bis er rot blinkt (> 3 Sekunden).
- Bestätigen Sie die Bildschirmabfrage. Der **Commander** schaltet sich aus.

Nothalt 1:

Diese Nothalt-Stufe stoppt sofort alle Züge. Die Gleisspannung bleibt eingeschaltet.

Im Multiprotokollbetrieb (Mot. und DCC) ist diese Funktion nicht verfügbar.

- Um den Nothalt zu aktivieren, drücken Sie den Multifunktionstaster.
- Zum Aufheben des Nothaltes drücken Sie den Taster erneut kurz.

Nothalt 2:

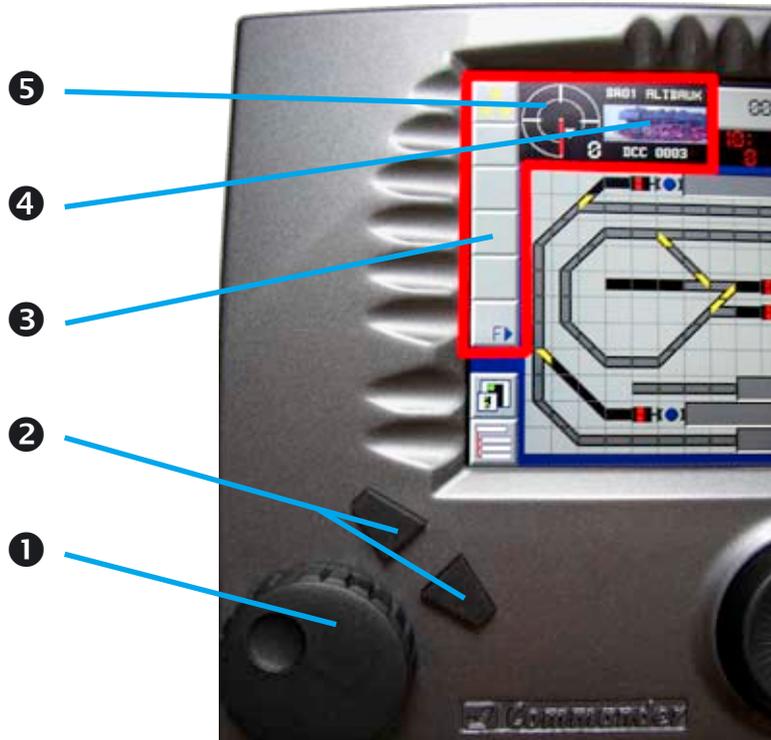
Diese Nothalt-Stufe stoppt sofort alle Züge und schaltet die Gleisspannung aus.

- Um den Nothalt zu aktivieren, halten Sie den Multifunktionstaster gedrückt, bis er dauerhaft rot leuchtet.
- Zum Aufheben des Nothaltes drücken Sie den Taster erneut kurz.



Fahrpulte

Der **Commander** verfügt über zwei gleichwertige Fahrpulte. Sie sind links und rechts des Displays angeordnet und bestehen aus folgenden Komponenten:



① Drehregler mit Nullstellungs-Anschlag. Drehen im Uhrzeigersinn erhöht die Fahrgeschwindigkeit; drehen entgegen dem Uhrzeigersinn reduziert die Fahrgeschwindigkeit. Ein Druck auf den Fahrtregler stoppt das ausgewählte Fahrzeug sofort (Notbremung).

② Zwei Fahrrichtungstaster. Mit den Tastern wählen Sie die gewünschte Fahrtrichtung.

③ Funktionsschaltflächen: Mit diesen Schaltflächen wählen Sie Sonderfunktionen der Loks per Finger-Tipp aus.

④ Lok-Auswahlfeld: Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die Loklisten auf. In diesem Feld zeigt der **Commander** ein frei wählbares Lokbild sowie Lokadresse und Lokbezeichnung.

⑤ Lok-Infofeld: In diesem Feld zeigt der **Commander** die eingestellte Fahrgeschwindigkeit (Tachozeiger und Fahrstufe bzw. Kilometer/Stunde).

Notbremung:

Drücken Sie auf den Fahrtregler, um das jeweilige Fahrzeug sofort anzuhalten.



Touchscreen

Das Farbdisplay des **Commanders** ist berührungssensitiv (Touchscreen = berührungsempfindlicher Bildschirm). Sie können dort Eingaben einfach mit dem Finger (Finger-Tipp) oder mit dem beiliegenden Spezialstift für Touchscreens machen.

Achten Sie darauf, dass keine Wassertröpfchen auf dem Touchscreen zurückbleiben. Wasser kann die Oberfläche des Touchscreens verfärben.

Setzen Sie den Touchscreen weder grellem Sonnenlicht noch ultravioletter Strahlung aus.



Bitte verwenden Sie keine spitzen oder harten Gegenstände wie Kugelschreiber, Bleistift, Nadeln etc. Diese könnten zu einem Zerkratzen des Displays führen.

Die Anzeigen des Displays sind berührungssensitiv. Schaltflächen sind zusätzlich besonders hervorgehoben. Drücken Sie leicht mit dem Finger auf eine Schaltfläche. Der **Commander** öffnet entweder ein weiteres Menü oder führt eine Aktion aus.

Pflege des Touchscreens

Vermeiden Sie ein Zerkratzen der empfindlichen Bildschirmoberfläche.

Reinigen Sie den Touchscreen mit einem weichen, leicht angefeuchteten, fusselfreien Tuch oder mit einem Einmal-Brillenputztuch.

Anschluss

Beachten Sie beim Anschluss des **Commanders** unbedingt folgende Hinweise. Diese gelten auch bei späteren Änderungen an der Verkabelung, etwa wenn Sie Signale und Gleise umbauen oder hinzufügen.



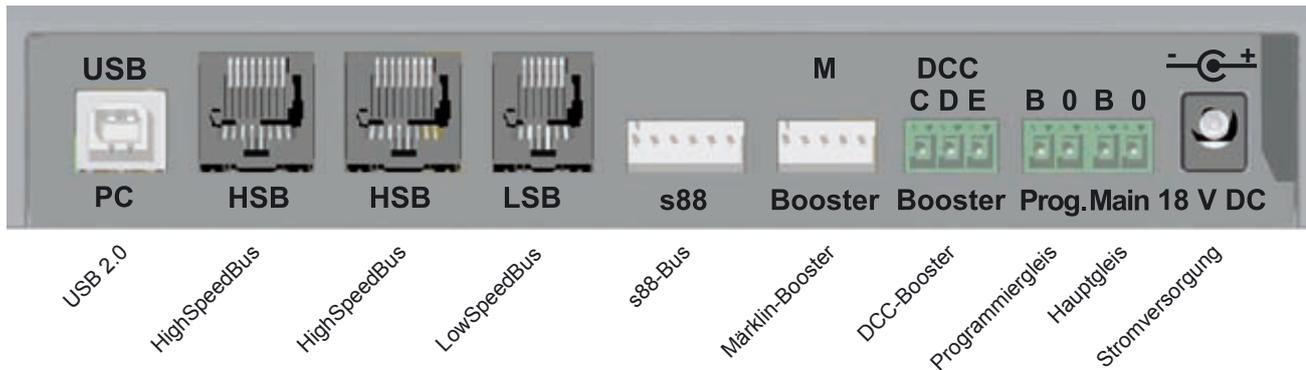
Alle Anschluss- und Montagearbeiten sind nur bei abgeschalteter Betriebsspannung durchzuführen. Eine Ausnahme sind nur die neuen Geräte an den Speedbus-Anschlüssen!

Letztere sollten Sie im laufenden Betrieb anschließen, um die automatische Konfiguration zu ermöglichen.

Sichern Sie die Stromquellen so ab, dass es im Falle eines Kurzschlusses nicht zum Kabelbrand kommen kann. Verwenden Sie ausschließlich nach VDE / EN gefertigte Modellbahntransformatoren!

Achten Sie beim Herstellen elektrischer Verbindungen auf ausreichenden Leitungsquerschnitt.

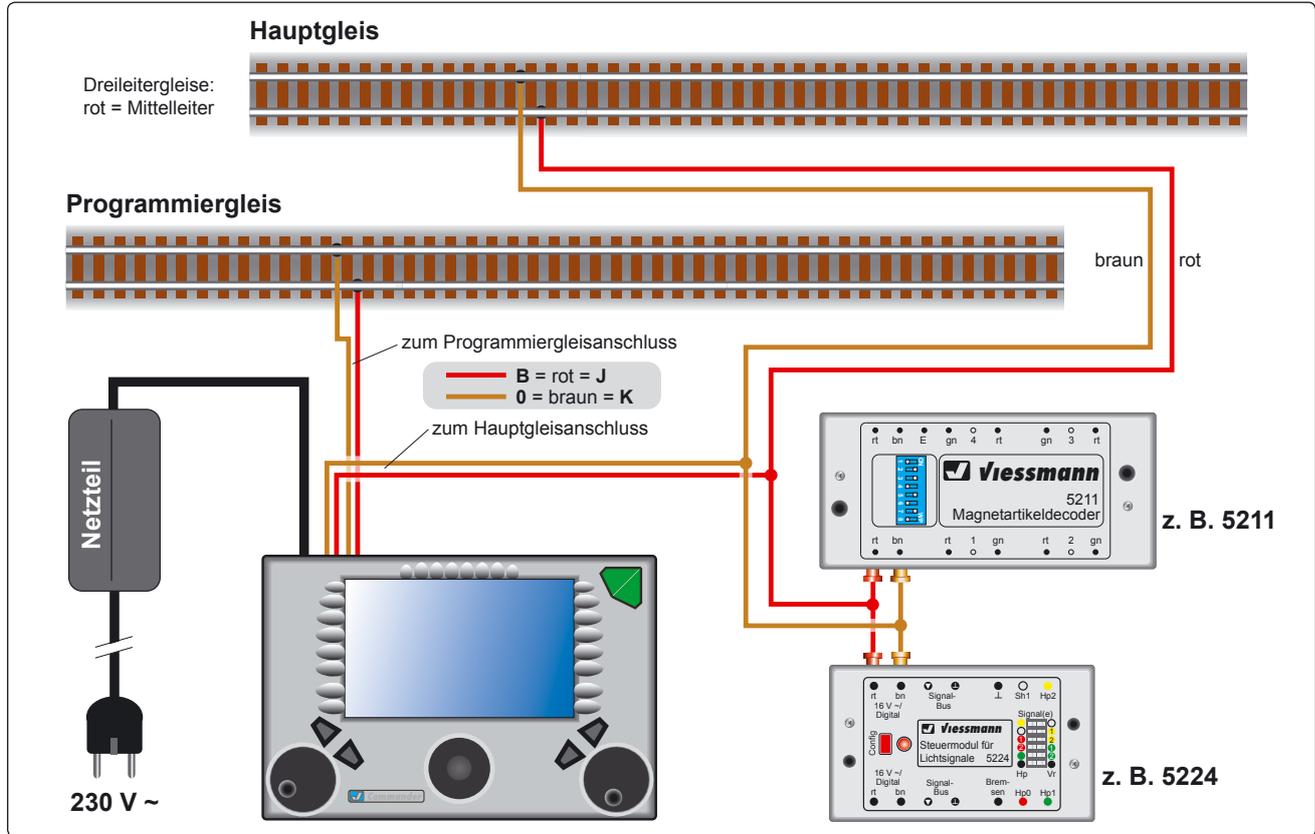
Geräte-Anschlüsse



Anschlusskizze

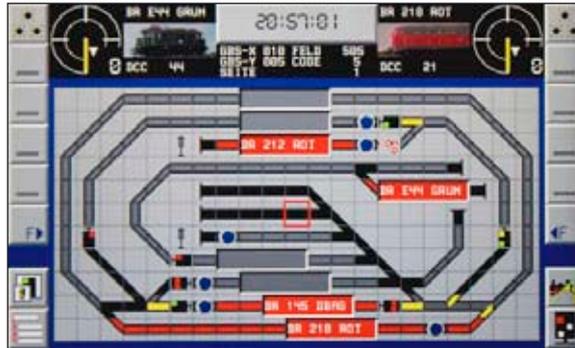
Beachten Sie: Bei DCC-Systemen ist die Polarität der Gleisanschlüsse unerheblich.

Bei Verwendung des Märklin-Motorola Protokolls achten Sie bitte auf die richtige Polarität, da ansonsten einige ältere Decoder nicht richtig funktionieren können.



Darstellungsmodi des Commanders

Der **Commander** verfügt über mehrere Darstellungsmodi. So können Sie den Betrieb individuell steuern. Die Auswahl treffen Sie im Menü „Darstellung“.



Modus Gleisbild + Loks

Dies ist die typische Darstellungsform. Sie gibt einen Überblick über den Gleisplan und zeigt zugleich zwei Fahrpulte für die Steuerung der Lokomotiven.



Modus Lokomotiven

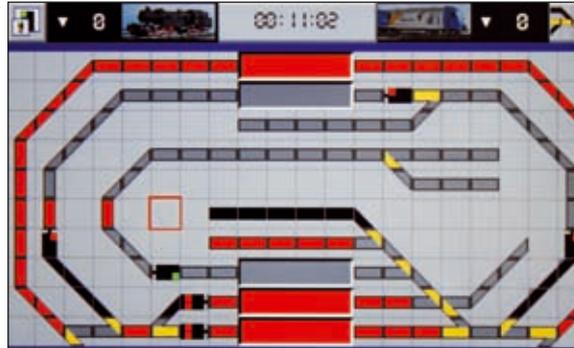
Hier haben Sie acht Loks im Schnellzugriff. Die jeweils aktiven Loks sind schwarz hinterlegt. Aktivieren Sie die Loks durch Antippen des jeweiligen Tachos. Wählen Sie die Loks aus der Lokliste durch Antippen des jeweiligen Lokbildes.

Für die jeweils aktiven Loks zeigt der Commander die aktuellen Betriebsstunden an.

Modus Gleisbild

Die Fahrpulte sind zugunsten einer bildschirmfüllenden Darstellung des Gleisplanes verkleinert.

Dieser Modus eignet sich, wenn Sie vorwiegend schalten wollen.



Direktmodus

Die klassische Bedienung herkömmlicher Digitalzentralen bildet dieser Modus nach. Von links nach rechts sehen Sie die Rückmeldeinformationen, können Sie Loks durch Direkteingabe der Adressen auswählen oder Zubehörartikel über die gruppierten Taster schalten.



Fahrstraßenanzeige

Dieser Modus dient der Überwachung des Automatikbetriebes. Der **Commander** zeigt tabellarisch eine Übersicht der in Betrieb befindlichen Fahrstraßen an.

Nähere Informationen zu den Darstellungsmodi finden Sie im Kapitel 1.2 des Referenzhandbuchs.

Inbetriebnahme / Schnellstart in 5 Schritten

Ein intuitives Bedienkonzept macht den Umgang mit dem **Commander** kinderleicht. In den folgenden fünf Schritten sehen Sie, wie schnell Sie mit dem **Commander** Ihre Züge steuern können. Viel Spaß und Erfolg mit Ihrem neuen **Commander**!

1. Auspacken

Nehmen Sie den **Commander** vorsichtig aus der Verpackung. Machen Sie sich mit den Bedienelementen anhand der Abbildung auf Seite 6 vertraut.

2. Anschließen



Hinweis:

Bei DCC-Systemen ist die Polarität der Gleisanschlüsse unerheblich. Bei Verwendung des Märklin-Motorola Protokolls achten Sie bitte auf die richtige Polarität, da ansonsten einige ältere Decoder nicht richtig funktionieren können. Beachten Sie die Abbildung.

- Verbinden Sie den Gleis Ausgang des **Commanders** mit den Gleisanschlüssen Ihrer Modelleisenbahnanlage.
- Verbinden Sie den Programmiergleis Ausgang des **Commanders** mit dem

Programmiergleisanschluss Ihrer Modelleisenbahnanlage.

- Schließen Sie das Netzteil an den **Commander** und eine geeignete Steckdose an.

3. Einschalten

Schalten Sie den **Commander** ein. Dazu halten Sie den Multifunktionstaster oben rechts am Gerät solange gedrückt, bis dieser grün aufleuchtet. Dies dauert etwa 1-2 Sekunden. Der **Commander** startet nun.

Nach dem Start erscheint auf dem Display des **Commanders** ein Beispiel-Gleisbild. Der **Commander** befindet sich jetzt im Modus „Gleisbild + Lok“. Den beiden Fahrpulten sind standardmäßig bereits zwei Fahrzeuge zugewiesen.

4. Lok aufgleisen

Stellen Sie eine Digital-Lokomotive auf das Programmiergleis. Der **Commander** erkennt automatisch das Fahrzeug.

Es öffnet sich ein Fenster „Zugmeldung“. Dort ist die Lok auf dem Programmiergleis mit der zugehörigen Digitaladresse angegeben (siehe Abbildung rechts).

Weisen Sie die Lok per Tipp auf die Schaltfläche „Lok auf Fahrpult“ dem

linken oder rechten Fahrpult zu oder editieren Sie den Lokdatensatz (siehe Kapitel „Lokomotiv-Editor“ ab Seite 19).



Lok auswählen:

Tippen Sie auf das Lokbild eines der beiden Fahrpulte. Es öffnet sich die Lokliste. Mit dem Navigator bewegen Sie sich durch die Liste und wählen eine Lok aus:

- Um durch die Sub-Listen zu blättern, drücken Sie den Navigator nach rechts oder links.
- Um die Sub-Listen nach oben oder unten zu scrollen, drücken Sie den Navigator entsprechend.
- Tippen Sie auf eine Lokbeschreibung oder ein Lokbild und übernehmen Sie die entsprechende Lok so auf das Fahrpult.

5. Losfahren!

Sie können die Lok jetzt mit dem gewählten Fahrpult steuern. Auch auf dem Programmiergleis können Sie die Lok fahren und ihre Sonderfunktionen (Licht, Sound etc.) aufrufen.

Stellen Sie die Lok an beliebiger Stelle auf das Hauptgleis und probieren Sie die Fahr- und Sonderfunktionen der Lok aus.

Grundlegende Funktionen

In den folgenden Abschnitten lernen Sie die grundlegenden Funktionen des **Commanders** kennen. Es empfiehlt sich, diese Abschnitte aufmerksam zu lesen und die Funktionen gleichzeitig am **Commander** auszuprobieren. So lernen Sie den **Commander** schnell kennen und können die Anleitung anschließend beiseite legen. Bewahren Sie sie zum Nachschlagen aber bitte gut auf.

Lok steuern

Lokomotiven steuern Sie bequem mit den beiden Fahrpulten des **Commanders**. Der **Commander** verfügt über eine interne Lokdatenbank, in der Sie Ihre Lokomotiven mit Foto und weiteren Parametern wie Name, Bild, Fahrverhalten etc. anlegen können. Jede Lok, die Sie mit dem **Commander** steuern wollen, sollten Sie zunächst in diese Datenbank eintragen. Zur besseren Übersicht zeigt der **Commander** die Lokdatensätze in mehreren Sub-Listen (Dampflokomotiven, Diesellokomotiven, E-Loks usw.) an.

Sie können die Loks auch im **Direktmodus** steuern: Tippen Sie im Direktmodus auf eines der Lokbilder. Das Bild verschwindet und stattdessen öffnet sich ein Adressfeld. Über die mittlere Tastatur

Zugmeldung



wählen Sie das Digitalformat und tippen eine Lokadresse ein. Die zugehörige Lok steuern Sie nun wie gewohnt auf dem entsprechenden Fahrpult.

Lokliste

ELEKTRO-LOKOMOTIVEN	
	BR 145 DBAG DCC 45
	E10.3 BUGELF DCC 10
	LUFTHANSA111 DCC 11
	BR120 TEE DCC 12
	E40 MARKLIN DCC 40
	BR143 S-BAHN DCC 43
	BR145 RH-PFZ DCC 45
	BR151.0 GRUN DCC 51

Anlegen einer Lok:

Stellen Sie eine neue Lokomotive auf das Programmiergleis. Der **Commander** erkennt die Lok und es öffnet sich das Fenster „Zugmeldung“. Hier können Sie nun einen Lokdatensatz anlegen beziehungsweise editieren.

Ein Finger-Tipp auf die entsprechende Schaltfläche öffnet ein Menü, in dem Sie alle Daten der Lok und des Decoders (Adresse, Digitalformat, Name, Bild, Fahrverhalten...) einstellen können. Mehr Informationen finden Sie im Kapitel „Lokomotiv-Editor“ auf Seite 19 oder im Referenzhandbuch (Kapitel 2.1).

Lok auswählen:

- Drücken Sie auf das Lokbild des gewünschten Fahrpultes. Es erscheint die Liste der gespeicherten Loks.
- Mit dem Navigatorknopf können Sie die gewünschte Sub-Liste auswählen und durch diese blättern. Die jeweils angeählte Lok ist rot hinterlegt.
- Tippen Sie auf Lokbeschreibung oder Lokbild und übernehmen Sie diese so auf das Fahrpult.

Sie können bis zu acht Loks im **Schnellzugriff** halten. Wählen Sie dazu den Displaymodus „Lokomotiven“ aus. Ein Finger-Tipp auf den Tacho genügt, um zwischen den Loks schnell hin und her zu schalten.



Achtung:

Eine Lok, die auf dem Fahrpult gefahren wird, fährt auch nach Abwahl vom Fahrpult mit der eingestellten Geschwindigkeit weiter.

Die neu angewählte Lok wird mit der bereits vorher eingestellten Geschwindigkeit übernommen.

Die Nullstellung des Fahrtreglers wird vom **Commander** neu eingestellt, so dass Sie bei jeder Lok bis zur Nullstellung des Fahrtreglers zurückdrehen können.

Lok fahren:

Wenn Sie eine Lok einem Fahrpult zugewiesen haben, können Sie sofort losfahren und haben Zugriff auf alle Lokfunktionen.

- Wählen Sie die gewünschte Fahrtrichtung durch Drücken der jeweiligen Fahrtrichtungstaste.
- Drehen Sie den Fahrtregler langsam nach rechts, bis die Lok die gewünschte Geschwindigkeit erreicht hat. Durch Drehen nach links reduzieren Sie die Geschwindigkeit wieder.
- Ein Druck auf den Fahrtregler stoppt das ausgewählte Fahrzeug sofort (Notbremsung).
- Mit den Zusatzfunktionsfeldern im Display können Sie Zusatzfunktionen wie Licht, Sound etc. per Finger-Tipp ein- oder ausschalten.

- Weitere Zusatzfunktionen rufen Sie über die Schaltfläche „F►“ auf. Zum Schließen des Menüs „Zusatzfunktion“ tippen Sie auf eine beliebige Stelle des Gleisplanes.

Weichen und Signale schalten

Der bequemste Weg, Weichen und Signale zu schalten, führt über das Gleisbild. Dazu müssen Sie ein Gleisbild Ihrer Modelleisenbahn im **Commander** angelegt haben (siehe Kapitel Editoren). Alternativ können Sie Weichen und Signale auch über den Direktmodus schalten.

Schalten im Gleisbild:

- Tippen Sie mit dem Finger auf das Symbol des zu schaltenden Gerätes (Weiche oder Signal). Oben im Display zwischen den beiden Lokinfofeldern befindet sich das Schaltmenü. Dort erscheint eine Auswahl von Schaltfeldern mit den möglichen Schaltstellungen (Weichenstellungen, Signalbegriffe).
- Tippen Sie mit dem Finger auf das gewünschte Symbol. Signal oder Weiche werden umgeschaltet und im Gleisbild erscheint die neue Stellung.

Schalten im Direktmodus:

Der Direktmodus des **Commanders** ist den Tastaturen herkömmlicher Digitalzentralen nachempfunden. Jeweils 16 Schaltflächen

Zusatzfunktionen einer Lok



bilden eine Gruppe. Die Anzahl der Gruppen ist abhängig vom Adressbereich des verwendeten Digitalsystems.

- Wählen Sie die Gruppen durch Antippen der Schaltflächen „GRP-“ oder „GRP+“.

Mit jeder Schaltfläche lässt sich ein Artikel (z. B. Weiche, Signal, etc.) zwischen zwei Schaltzuständen umschalten.

- Drücken Sie einmal kurz auf die gewünschte Schaltfläche um diese umzuschalten. Die Farbmarkierung der Schaltfläche wechselt die Farbe zwischen rot und grün und zeigt so den Status an.

Zuordnung von Adressen zu Schaltflächen:

Weisen Sie die Decoderadressen den jeweiligen Schaltflächen des Gleisplanes im Weichen- und Signaleditor zu. Informationen dazu erhalten Sie im entsprechenden Kapitel ab Seite 22 sowie im Referenzhandbuch (Kapitel 2.2).

Rückmeldung

Der **Commander** kann Rückmeldeinformationen über den s88-Bus und über den **viessmann** SpeedBus empfangen. Der LowSpeedBus-Anschluss am **Commander** ist kompatibel mit dem Lenz ExpressNet

und dem Roco Lokmaus-System. Sie können an diesen Bus entsprechende Geräte anschließen.

Um Rückmeldungen sinnvoll darstellen und verarbeiten zu können, sollten Sie das Gleisbild Ihrer Anlage eingegeben haben. Mehr Informationen finden Sie im Kapitel „Gleisbildeditor“ ab Seite 25.

Sie können Rückmeldungen auch im **Direktmodus** sehen. Dort finden Sie im linken Bildschirm Drittel ein Feld, das die Rückmeldeinformationen als grüne oder rote Leuchtfelder anzeigt. Das gewünschte Rückmeldemodul wählen Sie über die Tasten „MOD-“ und „MOD+“ aus.

Der **Commander** nutzt die Rückmeldeinformationen zur Anzeige besetzter Gleise und als Grundlage vieler Automatikfunktionen. Besetzte Gleise werden im Gleisbild rot ausgeleuchtet. Beachten Sie, dass nicht alle Feldtypen des Gleisplanes ausgeleuchtet werden können (z. B. Weichen, schwarze Gleisfelder...).

Zur Einrichtung der Rückmelder lesen Sie bitte das Kapitel „Rückmelde-Editor“ ab Seite 24 und schlagen Sie die Kapitel 2.7 „E/A-Geräte-Editor“ sowie 2.3 „Rückmeldung“ im Referenzhandbuch nach.

Editoren

Der **Commander** enthält verschiedene Editoren, mit denen Sie Ihre Modelleisenbahn bequem im **Commander** abbilden und Ihre Lokomotiven verwalten können.

Lokomotiv-Editor

Der Lokomotiv-Editor dient dem Eintragen und Ändern von Lokdaten. Sie können einen Lokdatensatz jederzeit ändern. Wählen Sie die gewünschte Lokomotive aus und bringen Sie diese auf ein Fahrpult.

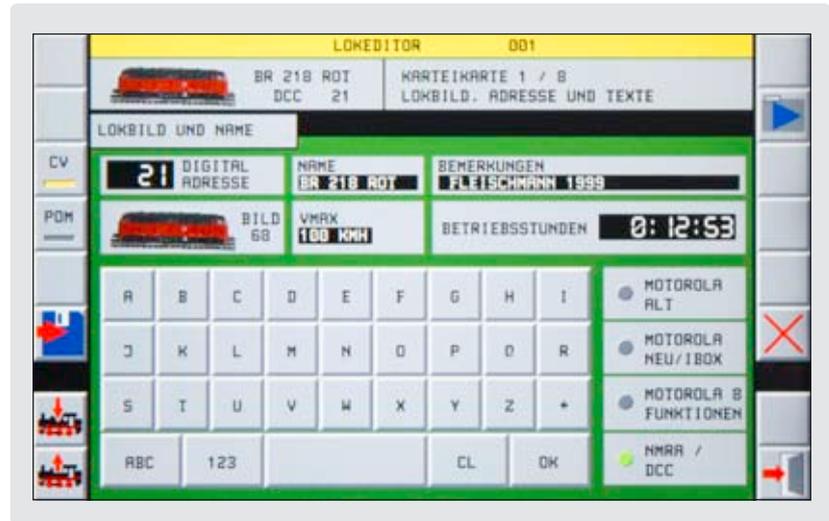
- Halten Sie Finger oder Stift solange auf dem Tacho des Fahrpultes gedrückt, bis sich der Lokomotiv-Editor öffnet (ca. 1 – 2 Sekunden).
- Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und speichern Sie diese im Lokdecoder und in der Datenbank ab.

Das Menü besteht aus mehreren Karteikarten, die Sie durchblättern können. Im Märklin-Motorola-Format stehen systembedingt nicht alle Karten zur Verfügung:

1. Lokbild, Adresse, Hinweistext
2. Zusatzfunktionen
3. Lok-Fahrverhalten
4. Decoder-Setup
5. Fahrstufen-Tabelle
6. CV programmieren

7. Fahrstufen-Vorwahl
8. Lokliste bearbeiten

- Tippen Sie die einzelnen Einstellfelder (z. B. Adresse, Name, etc.) an, um Änderungen vorzunehmen.
Zur Dateneingabe stehen je nach Kontext Ziffern- bzw. Buchstabenfelder, An-klickfelder oder Schieberegler zur Verfügung.
- Bestätigen Sie die Eingabe der Ziffern- und Buchstabenfelder mit „OK“.
- Schreiben Sie die CV-Daten jeweils für jede CV in den Lokdecoder.





Märklin-Motorola-Decoder:

Bei älteren Märklin-Motorola-Lokdecodern wird die Decoderadresse über DIP-Schalter eingestellt.

Der **Commander** zeigt bei Auswahl des Märklin-Motorola-Protokolls grafisch an, wie Sie den DIP-Schalter für diese Adresse einstellen müssen.

- Drücken Sie auf die Schaltfläche „**Speichern**“, um den kompletten Datensatz der neuen Lok zu speichern und in die Lokdatenbank zu übernehmen. Vergessen Sie nicht, die geänderten Daten jeweils auch in den Lokdecoder zu schreiben.
- Durch Druck auf „**Verlassen**“ beenden Sie das Lokmenü.

Schaltflächen:



Ausgewählte Daten des Lokdecoders auslesen



Ausgewählte Daten in den Lokdecoder schreiben



Texteingabe-Modus



Ziffern- und Sonderzeicheneingabe-Modus



Eintrag löschen



Eingabe abschließen



gesamten Lokdatensatz im Commander speichern



Menü verlassen

Hinweis zu Zusatzfunktionen:

Je nach Lok- bzw. Decodermodell stehen unterschiedliche Zusatzfunktionen wie Licht, Sound, Bewegung etc. zur Verfügung. Die fünf Vorzugstasten sind stets eingeblendet und so schnell verfügbar. Alle anderen Zusatzfunktionen wählen Sie über die „F▶“-Taste aus.

Die Zusatzfunktionen richten Sie auf der **Karteikarte 2** des Lokmenüs ein.

Die Karteikarte besteht aus drei Bereichen. Links sehen Sie eine Liste der möglichen Zusatzfunktionen. Mit dem Navigator scrollen Sie durch diese Liste. Im mittleren Bereich sind alle verfügbaren Funktionstasten aufgeführt. Der rechte Bereich zeigt die fünf Vorzugstasten, die für den Schnellzugriff ständig auf dem Fahrpult zu sehen sind.

- Tippen Sie auf die gewünschte Funktionstaste (F01 – F12). Diese beginnt zu blinken. Mit dem Navigator können

Sie durch die Liste der Zusatzfunktions-
symbole scrollen.

- Tippen Sie auf das gewünschte Funktions-
symbol. Dieses wird für die ausge-
wählte Taste übernommen.

Die Vorzugstasten richten Sie so ein:

- Tippen Sie auf eine der Funktionstasten
F01 – F12. Diese beginnt zu blinken.
- Tippen Sie anschließend auf die ge-
wünschte Vorzugstaste. Das Symbol
wird nun für diese Taste übernommen.

Hinweis zu Fahrverhalten und Decoder-Setup:

Die Angaben zum Fahrverhalten der Loko-
motiven machen Sie auf den Karteikarten
3 und 4. Dort können Sie die Werte der
CVs 2 bis 8 und 28 / 29 bearbeiten.

Achten Sie darauf, die Werte der CVs 2
bis 8 jeweils einzeln aus dem Lokdeco-
der auszulesen und gegebenenfalls nach
Veränderung wieder in den Lokdecoder zu
schreiben. Verändern Sie die Werte durch
Antippen der jeweiligen Zahl und Ver-
schieben des Schiebereglers.

Die CVs 28 und 29 können Sie als Zahl
direkt eingeben. Alternativ tippen Sie die
aufgelisteten Optionen an. Der **Comman-
der** berechnet den korrekten CV-Wert
selbstständig.

Beachten Sie auch die Anleitung des
Lokdecoders.

Hinweis zur Fahrstufen-Tabelle:

Mit der grafischen Fahrstufen-Tabelle kön-
nen Sie bequem für jede Fahrstufe eine
Geschwindigkeit festlegen. Der **Comman-
der** stellt drei Tabellen bereits als Symbole
zur Verfügung. Wählen Sie diese durch
Tipp auf das gewünschte Symbol aus.
Alternativ können Sie die Geschwindig-
keiten individuell zuweisen. Ziehen Sie mit
gedrücktem Finger oder Stift den Balken
für die gewünschte Fahrstufe auf die
gewünschte Geschwindigkeit.

Hinweis zur CV-Programmierung:

Sie können die CVs einzeln auswählen
und bitweise oder als Dezimalzahl editie-
ren. Bitte nehmen Sie Änderungen nur vor,
wenn Sie sich genau mit dem Thema aus-
kennen. Ansonsten kann es sein, dass
Sie fehlerhafte Daten in den Lokdecoder
schreiben und dieser nicht mehr richtig
funktioniert.

Hinweis zur Fahrstufen-Vorwahl:

Für jede Lok können Sie drei Fahrstufen
mit individuellen Geschwindigkeiten ein-
richten: Langsamfahrt, mittlere Geschwin-
digkeit und Reisegeschwindigkeit.
Diese Werte dienen bei der Einrichtung
von Fahrstraßen zur Zuweisung lokspezi-
fischer Fahrgeschwindigkeiten.

Einrichten der Fahrgeschwindigkeit:

- Wählen Sie mit einem der beiden Fahrtregler die Geschwindigkeit.
- Tippen Sie die gewünschte Geschwindigkeitsstufe an.
- Mit der „Set“-Taste stellen Sie Standardwerte für die Geschwindigkeiten ein.

Hinweis zu Loklisten:

Die Karteikarte „Lokliste bearbeiten“ ermöglicht die Organisation Ihrer Lokliste. Ordnen Sie hier Ihre Loks den einzelnen Sub-Listen zu und legen Sie fest, an welcher Position der Liste die Lok erscheint.

Organisieren der Lokliste:

- Wählen Sie mit dem Navigator eine Lok in einer der Listen aus (rot hinterlegt).
- Parken Sie die Lok durch Drücken der „P“-Taste.
- Wählen Sie mit dem Navigator die neue Position der Lok in einer der Listen. Achtung: Die geparkte Lok wird über der jeweils ausgewählten Lok in die Liste eingefügt.
- Fügen Sie die Lok in die Liste wieder ein durch Drücken des Pfeiles Richtung Lokliste.

Weichen- und Signaleditor

Weichen und Signale können Sie über das Gleisformat (den Hauptgleis Ausgang) oder über den neuen **viessmann**-LowSpeed-Bus an den **Commander** anschließen. Der Anschluss über den LowSpeedBus erfordert jedoch spezielle Decoder.

Weichen / Signale einrichten:

Mit dem Weichen- / Signal-Editor weisen Sie den Gleisplansymbolen die jeweiligen Digitaladressen zu.

- Wechseln Sie ins Menü „**Weichen- und Signaleditor**“, indem Sie die System-schaltfläche (links unten) drücken.
- Starten Sie den Editor durch Antippen des entsprechenden Symbols neben der Bezeichnung „**Weiche / Signal**“.

Tipp:

Vom Gleisbildmodus können Sie das Menü auch aufrufen, indem Sie das gewünschte Weichen- oder Signalsymbol im Gleisbild ca. 1 – 2 Sekunden gedrückt halten. Legen Sie also zuerst das Gleisbild an und konfigurieren Sie die Weichen und Signale anschließend direkt vom Gleisbild aus.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:



Typ: Der **Commander** zeigt das jeweilige Symbol des Gleisplanes an.

Adresse: Tippen Sie auf das Adressfeld und geben Sie über die Bildschirmtastatur einen gültigen Adresswert ein (Anleitung des Decoders beachten!). Mit „CL“ löschen Sie, mit „OK“ bestätigen Sie den Eintrag.

Stellrichtung: Hier können Sie mit falscher Polung angeschlossene Antriebe korrigieren.

Anzeige: Hier können Sie die schematische Darstellung der Weiche im Gleisplan anpassen.

Auf der nächsten Menüseite stellen Sie das Digitalsystem ein und legen fest, ob der Decoder jeweils beim Einschalten einen bestimmten Stellbefehl ausführen soll.

- Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.
- Drücken Sie abschließend auf die Schaltfläche „**Speichern**“, um den kompletten Datensatz des Artikels im **Commander** zu speichern.
- Durch Druck auf „**Verlassen**“ beenden Sie das Menü. Sie können die Einstellungen jederzeit ändern. Rufen Sie das Menü dazu einfach erneut auf.

Anschluss an das Gleisformat:

Verbinden Sie die Decoder (Magnetartikeldecoder und Signaldecoder) gemäß der Decoderanleitung mit den roten und braunen Anschlüssen der Gleisstromversorgung.

Nehmen Sie die Programmierung der Adresse gemäß der Decoderanleitung vor.

DCC-Decoder:

Bringen Sie einen Decoder in den Programmiermodus. Drücken Sie die gewünschte Schaltfläche im Gleisplan. Der **Commander** sendet einen Schaltbefehl an die entsprechende Adresse. Der Decoder reagiert auf den Befehl und speichert die zugehörige Adresse ab.

Alternativ können Sie im Direktmodus einfach einen Schaltbefehl für die gewünschte Adresse auslösen, wenn sich der entsprechende Decoder im Programmiermodus befindet.

Die meisten Decoder quittieren den Empfang der Adresse durch eine Aktion und wechseln danach wieder in den Normalbetrieb. Beachten Sie in jedem Fall die Anleitung des Decoders.





Märklin/Motorola-Decoder:

Bei älteren Märklin-Motorola-Decodern wird die Decoderadresse über DIP-Schalter eingestellt. Der **Commander** zeigt bei Auswahl des Märklin-Motorola-Protokolls grafisch an, wie Sie den DIP-Schalter für diese Adresse einstellen müssen.

Rückmelde-Editor

In diesem Editor weisen Sie den einzelnen Eingängen der Rückmeldemodule die passenden Gleisabschnitte in den Gleisplänen zu.

- Drücken Sie die Systemschaltfläche (links unten) drücken, um das Menü „Rückmeldung“ aufzurufen
- Tippen Sie das Symbol neben der Bezeichnung „Rückmeldung“ an.

Darstellungsvariante des Rückmelde-Editors



Das Fenster zur Einrichtung der Rückmelder öffnet sich. Es zeigt schematisch einen Rückmeldebaustein von oben gesehen.

- Drücken Sie auf die Adresszahl und geben Sie die Rückmelderadresse ein.

Am oberen und ggf. unteren Rand sind die Eingänge (8 oder 16) des gewählten Rückmelders schematisch dargestellt.

- Wählen Sie einen Eingang per Fingertipp aus.

Der ausgewählte Eingang leuchtet rot. Weisen Sie dem Eingang nun die zugehörigen Felder des Gleisplanes zu.

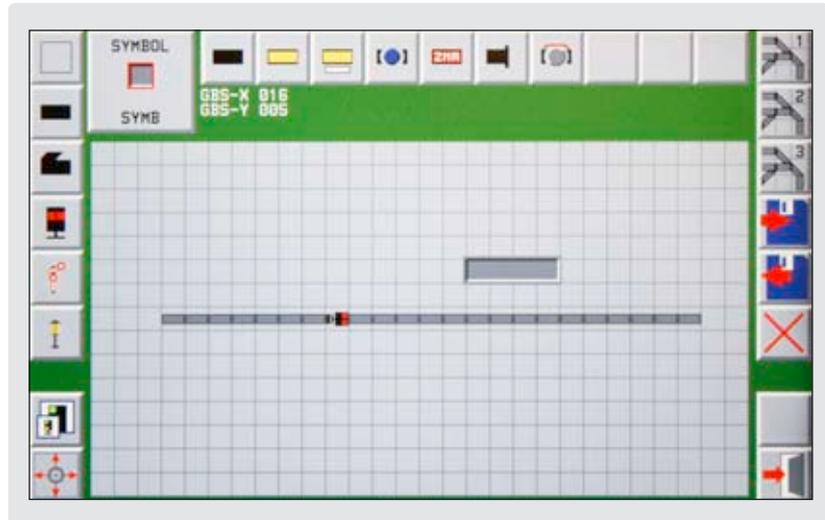
Gleisplanfelder zuweisen:

- Drücken Sie die Schaltfläche „**Rückmelder-Menü ausblenden**“.
- Tippen Sie nun nacheinander auf die Felder des Gleisplanes, die dem rückmeldenden Streckenabschnitt entsprechen und als besetzt ausgeleuchtet werden sollen. Der Balken oben im Bild zählt die ausgewählten Felder.
- Mit dem Linkspfeil können Sie die letzten Schritte rückgängig machen, falls Sie sich vertippt haben sollten.
- Löschen Sie die ausgewählten Felder mit der „**Löschen**“-Schaltfläche rechts.
- Wenn Sie ein Schaltgleis, Lichtschranke o. ä. zur Rückmeldung des aktuellen Eingangs verwenden, aktivieren Sie die Taste „**MOM**“ (Momentkontakt).
- Mit den beiden Schaltflächen rechts neben dem Balken können Sie die Rückmeldung simulieren.
- Haben Sie den Rückmeldeabschnitt zugewiesen, speichern Sie unbedingt den erstellten Eintrag mit der „**Speichern**“-Schaltfläche im **Commander**.
- Wenn Sie fertig sind, tippen Sie auf die Schaltfläche „**Rückmelder-Menü einblenden**“. Der **Commander** speichert die eingetragenen Felder und zeigt wieder das Rückmelder-Menü. Sie können nun den nächsten Rückmeldereingang zuweisen.
- Verlassen Sie das Menü durch Antippen der „**Verlassen**“-Schaltfläche.

Gleisbild-Editor

Mit dem Gleisbildeditor erstellen oder ändern Sie Gleispläne direkt im **Commander**. Sie können bis zu drei verschiedene Gleispläne erstellen und speichern. Die Gleispläne können dabei größer sein als das sichtbare Display des **Commanders**.

Gleispläne können Sie nur editieren, wenn der **Commander** sich im Modus „Handbetrieb“ befindet. Die Schaltfläche rechts unten muss also ein rotes Signal (Hp0/Sh1) zeigen.



Gleispläne editieren:

- Wählen Sie den gewünschten Gleisplan aus.
- Wechseln Sie ins Menü „**Gleisbildeditor**“, indem Sie die Systemschaltfläche (links unten) drücken.
- Starten Sie den Gleisbildeditor durch Antippen des entsprechenden Symbols neben der Bezeichnung „**Gleisplan**“. Sie befinden sich nun im Gleisbildeditor.

In der **Mitte** sehen Sie das Rasterfeld des gewählten Gleisplanes.

Links sind Schaltflächen mit unterschiedlichen Feldtypenkategorien (Streckensymbole, Weichensymbole, Signalsymbole, etc.) angeordnet. Hier wählen Sie die jeweilige Kategorie aus.

Oben erscheinen die zur Kategorie gehörenden Felder. Der jeweils aktive Feldtyp wird links im Auswahlfeld vergrößert dargestellt.

Rechts sehen Sie einige Schaltflächen zur Verwaltung des Gleisplanes:



Gleisplan löschen (leert den gesamten Gleisplan.)



Gleisplan laden (lädt den letzten gespeicherten Zustand des Gleisplanes.)



Gleisplan speichern (speichert den aktuellen Zustand des Gleisplanes.)

Das Bearbeiten von Gleisplänen ist ganz einfach:

- Wählen Sie über die Feldtypenkategorien den gewünschten Feldtyp aus. Das entsprechende Symbol erscheint im Auswahlfeld und gleichzeitig an der aktuellen Cursorposition.
- Mit Finger oder Stift ziehen Sie es auf die Zielposition.
- Drehen Sie das Symbol mit einem der beiden Fahrtregler solange, bis es in die gewünschte Richtung zeigt.
- Drücken Sie nun den Navigatorknopf bis er klickt, um das Symbol im Gleisplan zu fixieren.

Auf diese Weise erstellen Sie Feld für Feld den kompletten Gleisplan.

- Speichern Sie den Gleisplan durch Druck auf das „**Speichern**“-Schaltfeld.
- Verlassen Sie danach den Gleisbildeditor durch Drücken auf das „**Verlassen**“-Schaltfeld.

Fahrstraßen-Editor

Die Fahrstraßensteuerung ist ein mächtiges Instrument zur Automatisierung des Betriebs auf der Anlage. Mit dem **Commander** können Sie Fahrstraßen automatisch (über Zeit oder Rückmelder) oder manuell per Tastendruck aufrufen und nutzen. Im Gleisplan kann der **Commander** gestellte Fahrstraßen gelb ausleuchten.



Mehr Informationen und ausführliche Beispiele finden Sie in den Kapiteln 1.1.3 und 2.4 des Referenzhandbuchs.

Fahrstraßen anlegen und editieren:

Das Anlegen einer Fahrstraße setzt einen Gleisplan voraus.

Bilden Sie Ihre Anlage bitte zunächst als Gleisplan im **Commander** ab.

- Wechseln Sie ins Menü „Fahrstraße“, indem Sie die Systemschaltfläche (links unten) drücken.
- Starten Sie den Fahrstraßeneditor durch Antippen des entsprechenden Symbols neben der Bezeichnung „Fahrstraße“.

Sie befinden sich nun im Fahrstraßen-Editor. Dieser besteht aus 9 Karteikarten, in denen Sie alle Parameter einer Fahrstraße festlegen können.

Links und rechts der Karteikarten finden Sie verschiedene Schaltflächen zur Bearbeitung der Einträge:



vorherige Karteikarte



nächste Karteikarte



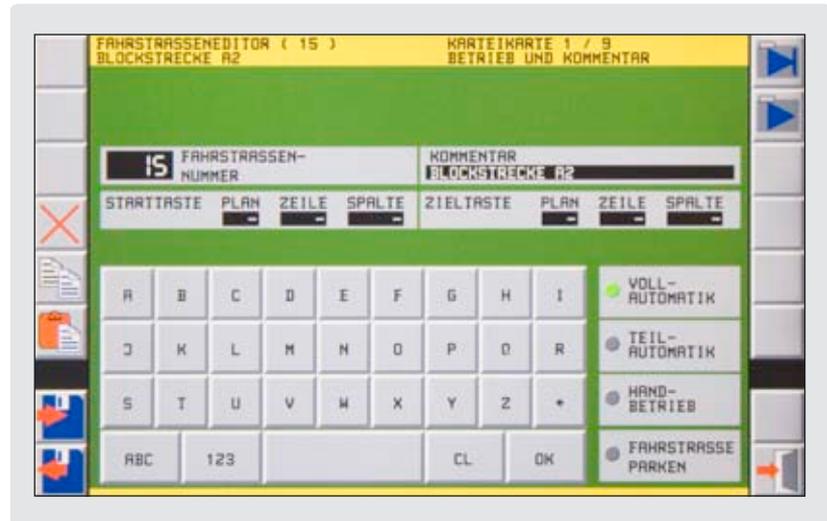
gesamte Fahrstraße im Commander speichern



gesamte Fahrstraße laden



Löschen des ausgewählten Karteikarteneintrags





Menü verlassen

relevanten Gleisplan aufrufen zur Auswahl von Streckenabschnitten.



Die Verknüpfung verschiedener Gleispläne zur Festlegung von Start und Ziel ist möglich.



Menü der Karteikarte erneuert zeigen.

Zum Anlegen oder Editieren einer Fahrstraße gehen Sie bitte die Karteikarten der Reihenfolge nach durch und nehmen Sie die jeweiligen Einträge vor.

Karteikarte 1:

- Legen Sie Fahrstraßennummer und Hinweis-Kommentar über die alphanumerische Bildschirmtastatur fest.
- Wählen Sie den Betriebsmodus (Automatik, Handbetrieb) aus.
- Legen Sie im Gleisplan die Start- und Zieltaste fest (optional). Tippen Sie dazu auf das Auswahlfeld der Karteikarte.
Es öffnet sich ein Gleisplan.
- Wählen Sie den passenden Plan aus.
- Tippen Sie auf das gewünschte Tastensymbol. Es blinkt ein roter Rahmen um das Symbolfeld.

- Kehren Sie zur Karteikarte zurück.

Karteikarte 2:

Eine Fahrstraße kann über Rückmelder oder zeitgesteuert aufgerufen werden. Tippen Sie dazu auf die gewünschte Schaltfläche. Die Rückmelder für den automatischen Aufruf der Fahrstraße wählen Sie im Gleisplan aus. Löst ein vorüberfahrender Zug den gewählten Rückmelder aus, so kann der **Commander** die folgende Fahrstraße – sofern frei – automatisch stellen und freigeben. Das kann auch zugabhängig geschehen, wenn Sie intelligente Rückmelder verwenden.

Karteikarte 3:

Geben Sie in der Karteikarte „Rückmeldung beachten“ alle Rückmeldeabschnitte ein, die zur Fahrstraße gehören. Damit stellen Sie sicher, dass die Fahrstraße nur geschaltet und freigegeben wird, wenn sie auch tatsächlich frei ist.

Karteikarte 4:

In der Karteikarte „Stellbefehle“ geben Sie alle Befehle ein, die für die Fahrt auf der Fahrstraße erforderlich sind. Dazu gehören das Stellen der auf dem Weg liegenden Weichen und Signale, aber auch das Verhalten des Zuges.

Weichen und Signale wählen Sie im Gleisplan aus. Tippen Sie dort auf das ge-

wünschte Symbol und bringen Sie es über die Auswahl Schaltflächen in die richtige Stellung (z. B. Abzweig oder Geradeaus, Halt oder Fahrt). Kehren Sie anschließend zur Karteikarte zurück.

Zur Auswahl eines Zuges tippen Sie in den Infobereich eines Stellbefehls (z. B. „03 Kein Befehl“) und wählen aus den Schaltflächen im rechten Bereich das Loksymbol. Stellen Sie über die erscheinenden Schaltflächen Geschwindigkeit und Richtung des Zuges ein.



Der Stellbefehl für die Lok gilt für alle Lokomotiven. Soll er nur für eine bestimmte

Lok gelten, wählen Sie eine Lok aus der Lokliste wie folgt aus:

Tippen Sie auf das Loksymbol in der Reihe der Stellbefehle und wählen Sie eine Lok aus den Loklisten aus. Die Fahrstraße und die Geschwindigkeit gelten dann nur für die gewählte Lok.

Durch Eingabe mehrerer unterschiedlicher Lokomotiven legen Sie fest, für welche Fahrzeuge die Fahrstraße gilt und mit welcher Geschwindigkeit sie diese durchfahren sollen.

Karteikarte 5:

Mit Karteikarte 5 können Sie bestimmten Rückmeldeabschnitten **Schaltgleisfunktionen** zuordnen. Ein Befehl besteht dabei immer aus zwei Teilen: Rückmeldeabschnitt und eigentlicher Befehl.

Erreicht eine Lok den gewählten Rückmeldeabschnitt, löst der **Commander** eine bestimmte Funktion aus. Beispielsweise kann ein Loksound abgerufen oder das Licht geschaltet werden.

Der Stop-Befehl für eine Lok am Ende der Fahrstraße sollte in jedem Fall als Schaltgleisbefehl erfolgen.



Karteikarte 6:

Legen Sie im Gleisplan mindestens einen Rückmeldeabschnitt als Zielkontakt fest.

Tippen Sie dazu auf das Auswahlfeld der Karteikarte. Es öffnet sich ein Gleisplan. Wählen Sie den passenden Gleisplan aus. Tippen Sie auf das gewünschte Tastensymbol. Es blinkt ein roter Rahmen um das Symbolfeld.
Kehren Sie zur Karteikarte zurück.

Karteikarte 7:

In dieser Karteikarte geben Sie die Befehle zum Auflösen der Fahrstraße ein. Nach Durchführung der Zugfahrt auf der Fahrstraße kann diese wieder aufgelöst werden, um die Streckenabschnitte für den weiteren Verkehr wieder freizugeben.

Dazu sollten die beteiligten Elemente (Weichen und Signale) wieder in die jeweilige Grundstellung gebracht werden. Die Vorgehensweise entspricht der in Karteikarte 4 beschriebenen.

Karteikarte 8:

Richten Sie auf dieser Karteikarte die Verriegelungen der Fahrstraßen ein.

Aus Sicherheitsgründen dürfen verschiedene Fahrstraßen, zum Beispiel die parallelen Ausfahrten aus einem Bahnhof auf das gleiche Streckengleis, nicht gleichzeitig geschaltet werden. Bei Fahrstraßen, welche gleiche Rückmelder benutzen, legt der **Commander** diese Verriegelung automatisch fest. Haben sogenannte „feind-

liche“ Fahrstraßen keine gemeinsamen Rückmelder, verriegeln Sie die Fahrstraßen hier von Hand gegeneinander.

- Wenn Sie alle Eintragungen in den Karteikarten vorgenommen haben, speichern Sie die Fahrstraße und verlassen Sie den Editor durch Antippen des „**Verlassen**“-Schaltfeldes.

Sie können die Fahrstraße durch Eingabe der Fahrstraßennummer im Fahrstraßen-Editor wieder aufrufen, um Änderungen vorzunehmen.

Lesen Sie im Referenzhandbuch (Kapitel 1.1.3), wie die Fahrstraßen automatisch oder von Hand aufgerufen werden können.

Systemfunktionen

Im System-Menü stellen Sie, in der Regel einmalig, bestimmte Systemfunktionen ein. Tippen Sie dazu mit dem Finger auf die gewünschten Parameter und nehmen Sie dann die Einstellungen vor.

Protokolle / Verstärkereinstellungen

Wählen Sie das Datenformat aus. Der **Commander** unterstützt Märklin-Motorola neu und alt sowie NMRA-DCC. Multiprotokollbetrieb beider Protokolle ist möglich.

Startverhalten

Stellen Sie hier einen der drei Modi Vollautomatik, Teilautomatik oder Handbetrieb sowie weitere Werte ein. Der **Commander** startet dann in dem gewählten Zustand.

Sprache

Wählen Sie die gewünschte Sprache über die Flaggensymbole aus.

Modellzeit

Sie können den Zeitablauf im **Commander** gegenüber der realen Zeit beschleunigen und so das Geschehen auf Ihrer Modelleisenbahn realistischer gestalten. Mit dem

Schieberegler ist der Beschleunigungsfaktor von 1,0 (Realzeit) – 10 (Modellzeit) stufenlos einstellbar.

Display

Stellen Sie unter dem Punkt „Helligkeit“ diese mit dem Schieberegler stufenlos ein.

Mit den beiden weiteren Punkten können Sie den Touchscreen und den Navigator neu kalibrieren. Dies kann nach Updates oder längerem Nichtgebrauch nötig sein, um Bildschirmdarstellung und Sensorik aufeinander abzustimmen.

Software-Update

Die Software des **Commanders** aktualisieren wir ständig. Schauen Sie daher gelegentlich im Internet unter

www.viessmann-commander.de,

ob es Aktualisierungen der Commander-Software gibt. Diese können Sie herunterladen und anschließend auf Ihrem **Commander** installieren.

Über neue Softwarepakete mit erweitertem Funktionsumfang für den **Commander** informieren wir Sie gern.

Registrieren Sie daher gleich Ihren **Commander** bei **Viessmann!**

Beachten Sie jeweils auch die Anleitungen zur Update-Software.



Info:

Für das Update benötigen Sie einen Windows-PC mit USB 2.0 Schnittstelle.



Achtung:

Energiesparoptionen ausschalten!

Ihr Computer darf während des Updates nicht in den Standby oder Ruhezustand schalten. Insbesondere bei Laptops kann das passieren. Stellen Sie die Energieoptionen Ihres Computers vor dem Update entsprechend ein.

Software-Update durchführen:

Das Update können Sie bequem selbst auf den **Commander** aufspielen.

- Verbinden Sie den eingeschalteten **Commander** über ein USB-Kabel mit dem PC.
- Installieren Sie beim ersten Verbinden von **Commander** und PC den Treiber für die USB-Schnittstelle. Den Treiber finden Sie auf der DVD und im Internet.
- Wechseln Sie in das Menü „**Systemparameter**“, indem Sie die Systemschaltfläche (links unten) drücken.
- Starten Sie den Update-Modus durch Antippen des entsprechenden Symbols

neben der Bezeichnung „**Software Update**“. Sie befinden sich nun im Software-Update-Modus.

- Beachten Sie die Hinweise auf dem **Commander**.
- Starten Sie die Update-Software auf dem PC per Doppelklick.
- Folgen Sie den Anweisungen der Update-Software auf dem PC.

Achtung:

Haben Sie Geduld! Das Update des **Commanders** kann bis zu 20 Minuten dauern.



Unterbrechen Sie während des Updatevorganges keinesfalls die Stromversorgung des **Commanders**! Ein unvollständig durchgeführtes Update kann dazu führen, dass Ihr **Commander** nicht mehr startet. Eine kostenpflichtige Einsendung zum **Viessmann-Service** ist dann unvermeidbar.



Ergänzende Informationen

Technische Daten

Commander:

Maße: 268 mm x 64 mm x 180 mm
Gewicht: 1,1 kg (nur Commander)
Elektrischer Anschluss: 18 V =

Booster-Ausgang: 3,0 A Dauerstrom
Progr.-Gleis-Ausgang: 1,2 A Dauerstrom

Display: TFT-Farbdisplay, 800 x 480 Pixel

Umgebungstemperatur:
5 – 35° C (Betrieb)
-10 – 45° C (Lagerung)

Protokolle: Märklin-Motorola alt / neu,
NMRA-DCC

Netzteil:

Im Lieferumfang des **Commanders** befindet sich ein Netzteil mit den unten aufgeführten technischen Daten. Verwenden Sie ausschließlich dieses Netzteil zum Betrieb des Commanders.

Maße: 150 mm x 75 mm x 40 mm
Eingangsspannung: 110 – 230 V~
Eingangsfrequenz: 47 – 63 Hz
Ausgangsspannung: 18 V=
Ausgangsstrom: 5,5 A

Konformitätserklärung

Wir, **Viessmann Modellspielwaren GmbH**, Am Bahnhof 1, D-35116 Hatzfeld, erklären in alleiniger Verantwortung, dass das Produkt

Viessmann Commander, auf das sich diese Erklärung bezieht, mit den folgenden Normen übereinstimmt:

EN 55014-1:2002-09, EN 55014-2:2002-08, EN 61000-3-2: 1995, EN 60742: 1995, EN 61558-2-7: 1998

Gemäß den Bestimmungen der Richtlinien: 89 / 366 / EWG und 73 / 23 / EWG.
Der **Commander** trägt das CE-Zeichen.

Umweltschutz / Entsorgung

Entsorgung von alten Elektro- und Elektronikgeräten (gültig in der Europäischen Union und anderen europäischen Ländern mit separatem Sammelsystem).

Produkte, die mit dem durchgestrichenen Mülleimer gekennzeichnet sind, dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern müssen an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin. Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Umweltschutz.

Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Gewährleistungshinweis

Jeder **Commander** wird vor seiner Auslieferung auf vollständige Funktion überprüft. Der Gewährleistungszeitraum beträgt 2 Jahre ab Kaufdatum des **Commanders**. Tritt in dieser Zeit ein Fehler auf, setzen Sie sich bitte direkt mit **viessmann** in Verbindung. Wird nach Überprüfung des **Commanders** ein Herstellungs- oder Materialfehler festgestellt, wird Ihnen der **Commander** kostenlos instand gesetzt. Von der Gewährleistung ausgeschlossen sind Beschädigungen des **Commanders**, die durch unsachgemäße Behandlung, Nichtbeachten der Bedienungsanleitung, nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch, Überlastung, eigenmächtigen Eingriff, bauliche Veränderungen, Gewalteinwirkung, Überhitzung u. ä. verursacht werden. Jede Haf-

tung für Schäden und Folgeschäden durch nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch, Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung, eigenmächtigen Eingriff, bauliche Veränderungen, Gewalteinwirkung, Überhitzung, Überlastung, Feuchtigkeitseinwirkung u. ä. ist ausgeschlossen.

Weitere Informationen

Ausführliche Informationen bietet das Referenzhandbuch. Auf der beiliegenden Schulungs-DVD finden Sie weitere Informationen zum Umgang mit dem **Commander**.

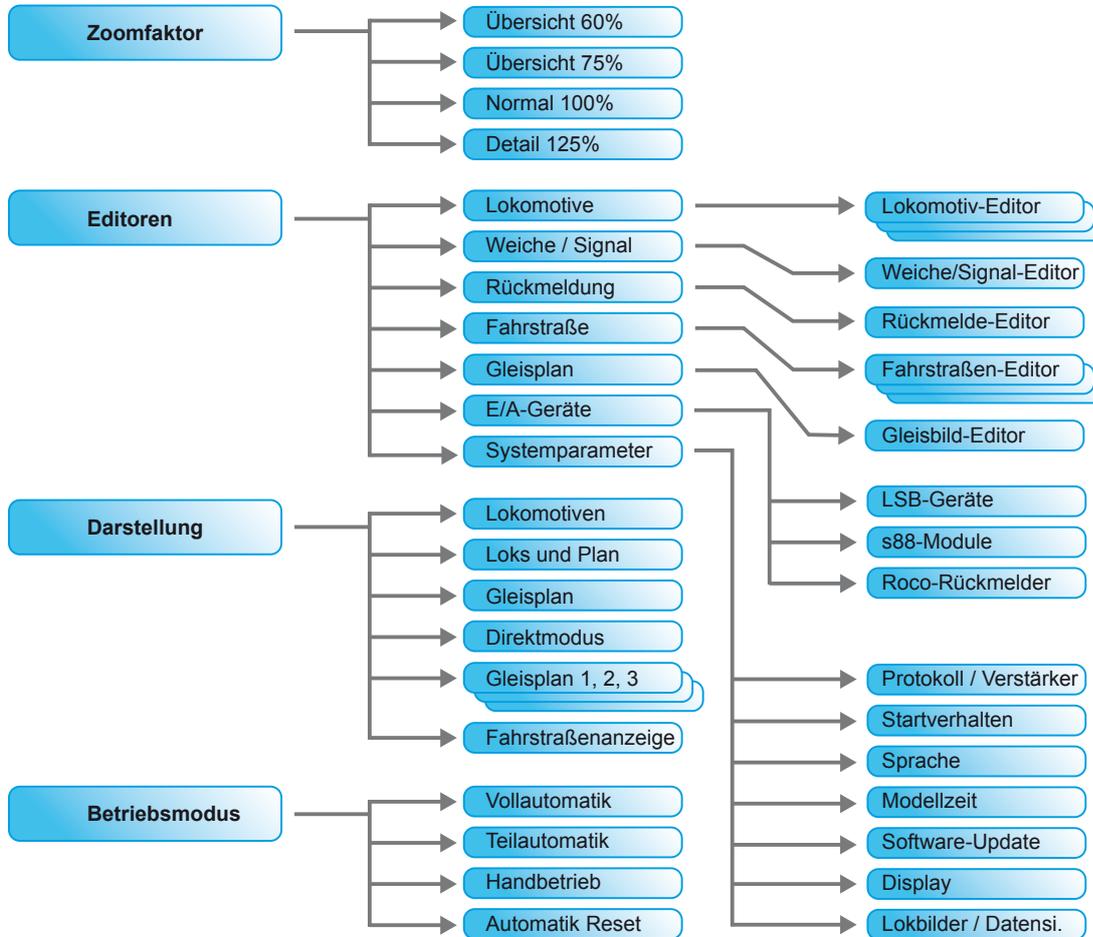
Die DVD ist auf jedem handelsüblichen DVD-Player und Computer abspielbar.

Sie finden darauf eine Multimedia-Anleitung, die Schritt für Schritt die Bedienung des **Commanders** in Form kurzer Videofilme erklärt. Weiter ist diese Anleitung als PDF-Dokument enthalten, sowie die zum **Commander** gehörende Software.

Aktuelle Informationen und ein Forum zum Austausch mit anderen Nutzern finden Sie auch im Internet auf der speziellen **Commander**-Webseite unter:
www.viessmann-commander.de

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem **Commander**!

Übersicht der Menüs



Übersicht der Schaltflächen

	Zoom-Menü		vorherige Karteikarte
	System-Menü / Editoren		nächste Karteikarte
	Darstellungs-Menü		Laden
	Modus „Loks und Gleisplan“		Speichern
	Modus „Lokomotiven“		Löschen
	Modus „Gleisplan“		Aus Lokomotive lesen (CV-Werte)
	Direkt-Modus		In Lokomotive schreiben (CV-Werte)
	Betriebsmodus „Vollautomatik“		Editor: Lokomotiven
	Betriebsmodus „Teilautomatik“		Editor: Weiche / Signal
	Betriebsmodus „Handbetrieb“		Editor: Rückmeldung
	Betriebsmodus „Automatik Reset“		Editor: Fahrstraße
	Menü verlassen		Editor: Gleisplan

5300
Commander
Kurzanleitung

SachNr.: 92373
Stand: 11/2009 Ko



Viessmann
Modellspielwaren GmbH
Am Bahnhof 1
D – 35116 Hatfeld (Eder)

© 2009 **Viessmann** Modellspielwaren GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Irrtum, dem technischen Fortschritt dienende Änderungen und Liefermöglichkeiten vorbehalten. Elektrische und mechanische Maßangaben ohne Gewähr. Jede Haftung für Schäden oder Folgeschäden durch nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch, Nichtbeachtung dieser Anleitung, eigenmächtige Umbauten und Änderungen etc. ausgeschlossen. Nicht geeignet für Kinder unter 14 Jahren. Bei unsachgemäßem Gebrauch besteht Verletzungsgefahr.

Märklin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Gebr. Märklin & Cie GmbH, Göppingen. RailCom ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Lenz Elektronik GmbH, Gießen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

Vervielfältigungen und Reproduktionen dieser Dokumentation in jeglicher Form bedürfen der vorherigen schriftlichen Genehmigung durch **Viessmann**.