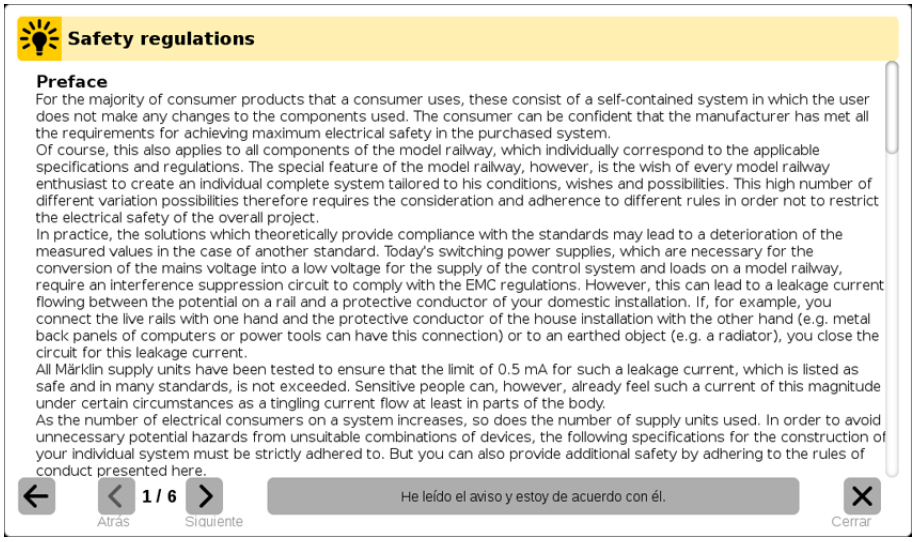
# Actualización Versión 2.3.1 (8) para la CS3/CS3plus

## Novedades, el modo “Simplificado” comentado con detalle

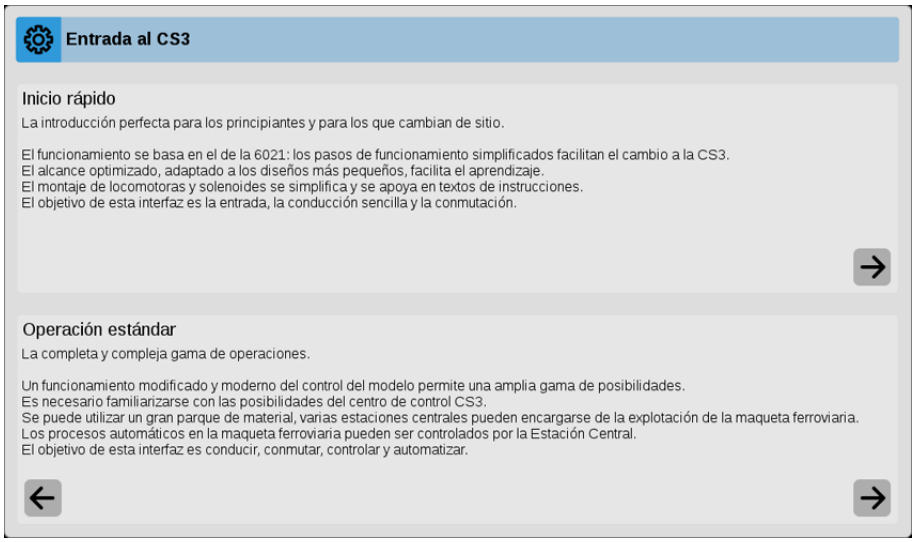
La actualización de la CS3/CS3plus a la Versión 2.3.1 (8), conlleva una serie de novedades que han optimizado y mejorado algunos procesos en la CS3.

**Inicio después de la actualización**
Representación gráfica completamente nueva, ésta aparece cuando iniciamos el sistema por primera vez después de haber actualizado la CS3 (esta representación gráfica también se iniciará cada vez que hagamos un Restore del proyecto Startconfig.zip), es decir, se ha integrado una nueva selección de idioma; seleccione el suyo para interactuar con la central y continúe pulsando el icono →.

**Requisitos de seguridad**
Se nos muestran en un conjunto de seis pantallas seleccionables los requisitos de seguridad del producto. Ya que nos encontramos aquí en cualquier caso deberíais leerlo para estar informados de cuáles son los citados requisitos; para salir de este apartado deberéis pulsar en el icono con el anunciado “He leído el aviso y estoy de acuerdo con él.”



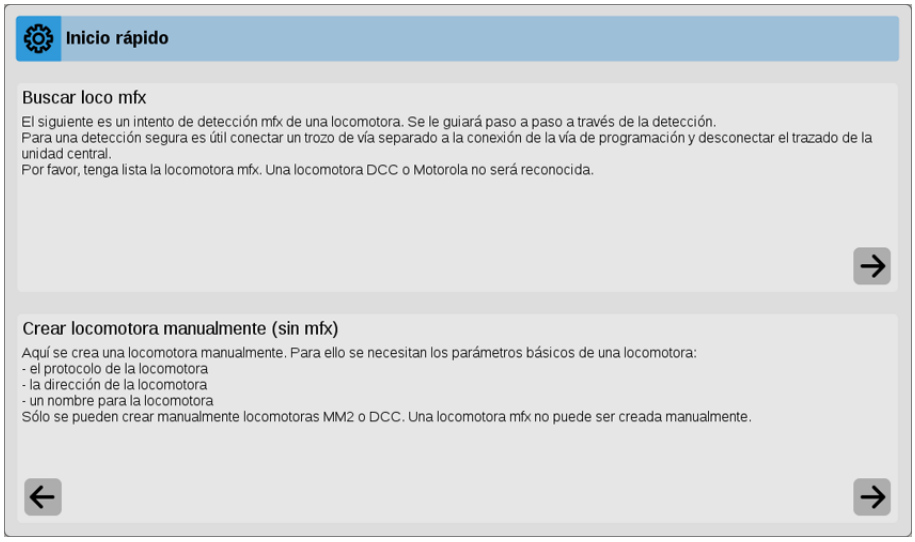

**Inicio rápido o modo Estándar**
En esta nueva pantalla denominada “Entrada al CS3” deberéis decidir si queréis ir al “Inicio rápido” también denominado “Simplificado” donde la introducción es perfecta para los principiantes y para los que cambian de sitio o si se prefiere el modo “Estándar” que es el que habitualmente hemos usado hasta esta actualización.



El modo “Simplificado” es completamente nuevo porque aquí se ha puesto lo imprescindible para el control de locomotoras y el de los artículos electromagnéticos.

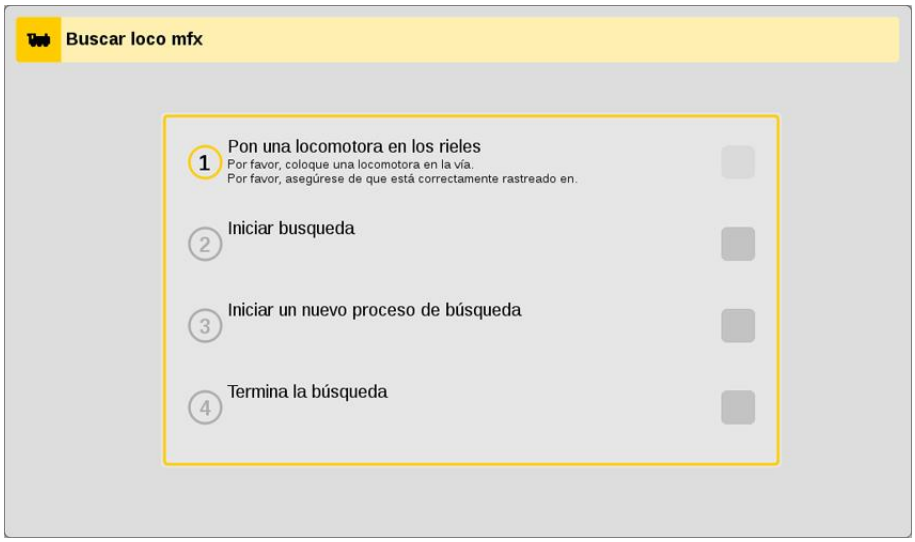
**Inicio rápido**

Ahora si pulsáis el icono → situado en el apartado de “Inicio rápido” obtendréis una pantalla en la cual hallareis dos apartados:




**Buscar loco mfx**

El primero se denomina “Buscar loco mfx”, pulsando el icono → situado en dicho apartado obtendréis una nueva pantalla que os indica una serie de pasos a seguir.




El paso 1 ya viene marcado con un círculo amarillo, este os indica que coloquéis una locomotora de estas características en la vía; acto seguido deberéis marcar la casilla gris de la derecha situada a la altura de este primer paso; automáticamente el paso 2 queda marcado con un círculo amarillo, ahora deberéis marcar la casilla gris de la derecha situada a la altura de este segundo paso, se inicia el proceso de búsqueda, éste puede tardar un par de minutos en los cuales se va apagando y encendiendo la tecla Stop, a la vez que debajo del segundo paso van apareciendo unos mensajes en letra azul hasta que al final de la búsqueda aparece **Es wurde(n) 1 mfx-Lok(s) gefunden**, esto significa que ha encontrado una locomotora mfx, en este caso los pasos 3 y 4 quedan ahora con el círculo amarillo. Si no hubiera tenido éxito la búsqueda podréis hacer un nuevo intento marcando la casilla gris de la derecha situada a la altura de este tercer paso.

En el caso de que la búsqueda haya sido efectiva deberéis marcar la casilla gris de la derecha situada a la altura del cuarto paso.

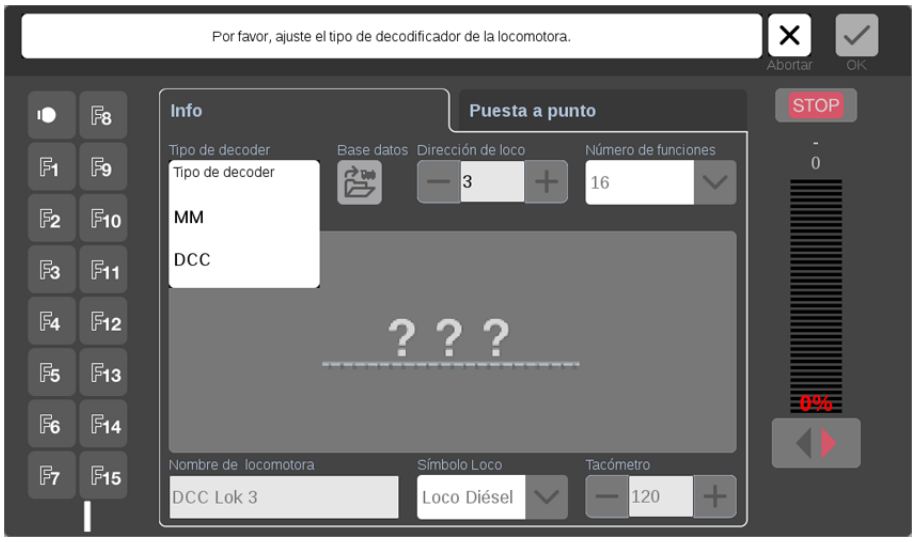
Una vez marcado el cuarto paso obtendréis la siguiente pantalla, en ella tendréis el controlador para hacer funcionar la citada locomotora. Podéis modificar algunos parámetros de la locomotora pulsando el icono , más adelante veréis la forma de hacer estas modificaciones.

**Crear locomotora manualmente (sin mfx)**

Pasemos al segundo apartado denominado “Crear locomotora manualmente (sin mfx), pulsar sobre su icono , obtendréis la siguiente pantalla:

En ella deberéis seleccionar en primer lugar el tipo de decodificador MM o DCC.

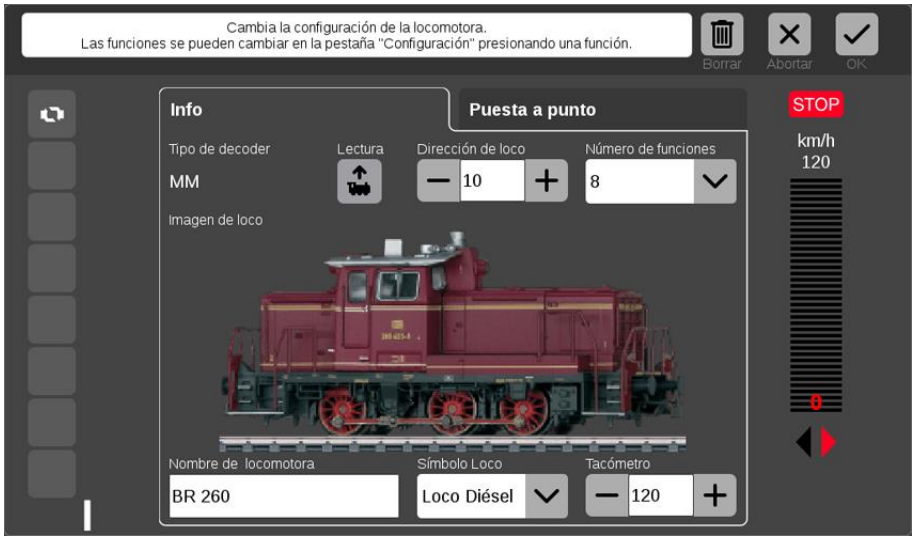
Empezar con MM, en esta modalidad se puede buscar la locomotora desde el icono de la base de datos, y deberéis seleccionar una locomotora.




Una vez seleccionada pulsar el icono OK y obtendréis la siguiente pantalla:

En ella sale representada la locomotora seleccionada, pero seguramente la dirección de la locomotora de la base no coincidirá con la de la vuestra, para ello hay dos formas de cambiarla. Pulsar el icono de configuración.

Ésta es la pantalla que obtendréis:




Si sabéis la dirección de vuestra locomotora desde "Dirección de loco" podéis colocar el número y acto seguido pulsar el icono OK para validarlo.

En el caso de que no sepáis la dirección de vuestra locomotora, deberéis colocarla en la vía de programación y desactivar la barra de Stop, acto seguido pulsar el icono Lectura, observareis que la locomotora hace pequeños movimientos, esto es debido a que durante la búsqueda de la dirección se miran CVs que posiblemente estén relacionadas con el motor, durante el procedimiento de búsqueda os irán saliendo una barra que se va rellenando, terminado el proceso en la "Dirección de loco" tendréis el número de dirección de vuestra locomotora.

Ahora deberéis pulsar el icono OK para validar la nueva dirección, automáticamente volveréis a la pantalla de control que tenéis en la imagen inferior de la página 3 y ya tendréis la locomotora operativa para que la podáis hacer funcionar en vuestro circuito.

Ahora cargaremos otra nueva locomotora pero usaremos el protocolo DCC, Sin moveros de la pantalla de control deberéis pulsar el icono añadir nueva locomotora situado en el lado izquierdo del icono de configuración, ahora obtendréis la pantalla que se muestra en la imagen central de la página 3.

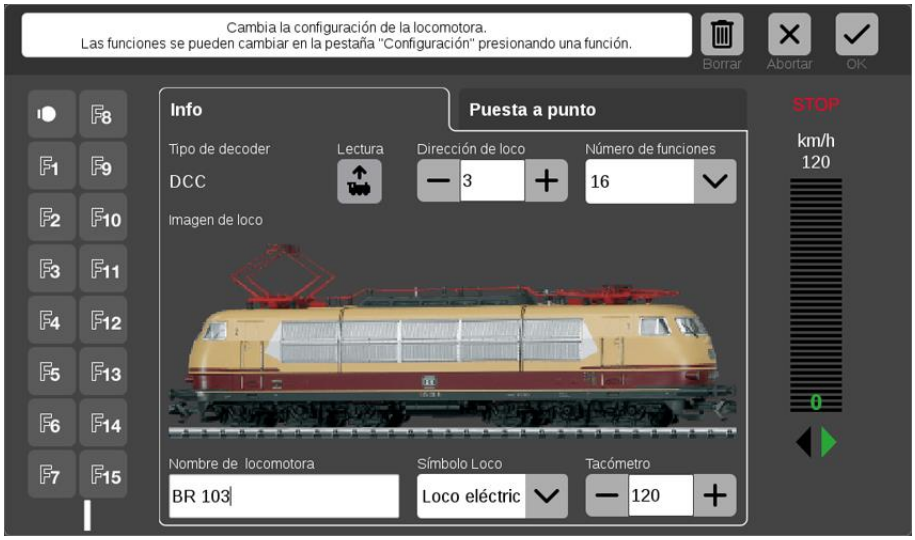
En primer lugar seleccionar en "Tipo de decoder" el formato DCC, os aparecerá la siguiente pantalla:

En ella aparece una especie de calculadora denominada "Dirección", en ella deberéis escribir la dirección de vuestra locomotora y validarla pulsando el icono que hay en ella, hecho esto en la pantalla os saldrá un teclado en el cual deberéis escribir el nombre de la locomotora, por ejemplo BR 103 y validarlo pulsando el icono que se encuentra en el propio teclado.

Acto seguido os quedará en blanco el apartado "Imagen de loco" con el nombre "Lok-Icon" colocado en el centro del citado apartado; pulsar sobre él y se os abrirá la base de imágenes de locomotoras, para seleccionar la imagen de la locomotora tenéis dos maneras de hacerlo, la primera es haciendo correr el ratón por el lateral derecho de la base, colocado éste en dicho lateral con la rueda del ratón podréis hacer subir o bajar las imágenes, cuando la encontréis la seleccionáis y luego deberéis pulsar el icono OK para validarla.

La segunda forma es colocar el ratón en el interior del apartado denominado "Nombre de archivo", pulsando sobre él se os abrirá un teclado en el cual deberéis escribir el nombre que habéis dado a vuestra locomotora, en el ejemplo BR 103, acto seguido pulsar sobre el icono situado en el propio teclado para validar el nombre, automáticamente os saldrán en la base de imágenes todos los modelos que se han hecho de la citada locomotora, deberéis seleccionar la que se parezca más a la vuestra y a continuación

pulsar el icono OK para validar la imagen seleccionada. Así es como os saldrá en la pantalla; en “Símbolo de loco” está seleccionada la “Loco Diésel”, pulsar sobre su flecha situada en el lateral derecho de ésta, se abrirá un menú flotante en donde deberéis seleccionar el apartado denominado “Loco eléctrica”, éste sustituirá automáticamente al anterior, en el apartado “Tacómetro”, podréis colocar la velocidad máxima de la locomotora a 300 (esta locomotora en setiembre de 1973 llegó a alcanzar los 252,9 km por hora), finalmente para terminar todo este apartado denominado “Info” si no os acordáis del número de dirección de vuestra locomotora hacer lo mismo que hicisteis en la locomotora con decodificador MM (texto situado al lado de la imagen superior de la página 4.




Pasemos al apartado “Puesta a punto” pulsando sobre su pestaña, esta es la imagen que os aparecerá:

Como podéis comprobar en su interior se pueden modificar una serie básica de parámetros entre ellos la “Velocidad mín”, la “Velocidad máx”, el “Retardo de arranque”, la “Deceler. de frenado” y si vuestra locomotora llevará sonido también su “Volumen de sonido, cada uno de ellos se modifican pulsando el – y el + situados en sus laterales, pero hay más cosas, pulsar sobre la tecla de función F1, veamos que ocurre.

Automáticamente F1 se ha quedado envuelta en azul y el centro de la pantalla ha sido ocupado por imágenes de funciones, todas ellas colocadas por diferentes temáticas a través de las pestañas denominadas “Luz”, “Audio 1”, “Audio 2”, “Mecánica” y “Común”. Ya que estáis en este apartado aprovechar para echar una ojeada a las imágenes que contienen cada temática, vale la pena.

Pondré un ejemplo para que veáis como se coloca una imagen en una función; imaginaros que la locomotora tiene sonido y éste está colocado en F1 pero la citada función no tiene imagen.

Pulsando sobre la pestaña “Audio 1” obtendréis la pantalla que tenemos a la derecha, colocando el ratón en el centro de ésta, con la rueda de éste podéis mover las imágenes hacia arriba o hacia abajo con el fin de poder verlas todas y seleccionar la que vosotros creáis conveniente. Puesto que la F1 es la del sonido de la locomotora deberéis seleccionar en la segunda línea de imágenes el denominado “Sonido de circulación”, éste se coloca automáticamente en F1, es decir, la imagen ha sustituido a F1.

Una vez hecho esto la pantalla queda de la siguiente manera:

Imagen del “Sonido de circulación” colocada en F1. Ahora hay que seleccionar el tipo de función que debe tener ésta.

En el lado derecho de la imagen hay un grupo de tres círculos de los cuales podremos seleccionar el requerido para según qué tipo de función queramos.

Os comentaré para que sirve cada uno de estos tipos de función:

La primera denominada “Función de conmutación” está destinada a funciones que pulsando en ellas quede permanentemente funcionando la actividad a que se ha destinado, cuando se desee parar la actividad habrá que volver a pulsar sobre ella, en esta modalidad cuando la actividad está activa la función queda envuelta en color amarillo y cuando la desactivamos se vuelve a su color normal que es la imagen en blanco; ésta modalidad es la que usareis para conectar o desconectar el sonido de la F1, por lo tanto deberá quedar seleccionada con un punto negro en el interior del círculo blanco.

La segunda denominada “Función de impulsos” está destinada a funciones momentáneas, es decir, por ejemplo al sonido de la bocina de la locomotora, pulsando la función una sola vez escucharéis el sonido de ésta y cuando termine automáticamente enmudece, o sea que no se mantiene permanentemente como el sonido de la F1 que hay que volver a pulsar para enmudecerlo.

La tercera denominada “Función de temporización” está destinada a aquellas funciones que podéis ajustarle un periodo de tiempo determinado, por ejemplo, una función que deba controlar un telex de desenganche lo dotamos con un ajuste de 2 segundos, en cuanto pulsemos esta función el télex quedará activado durante dos segundos en los cuales si hacemos avanzar la locomotora llevando un vagón, éste se soltará de ella; terminados estos 2 segundos el télex se desactivará automáticamente sin tener que volver a pulsar la citada función.

Finalmente, debajo de estas modalidades de función hay el icono Test con el cual podréis probar la función que tengáis seleccionada, una vez hecho todo esto deberéis salir de la pantalla pulsando el icono OK para validar todo el trabajo que habéis hecho en la configuración de la locomotora.

Ahora volveréis a tener la pantalla de control de la locomotora que habrá quedado de esta forma:

Podéis comprobar en la imagen la incorporación en F1 de la imagen del "Sonido de circulación" a partir de aquí ya podéis hacer funcionar la locomotora por vuestro circuito; como es natural podéis colocar imágenes en las demás funciones, pero debo recordaros que la actividad a que vayan destinadas deben estar previamente grabadas en el decodificador de la locomotora, de lo contrario por más imagen que pongáis en una función ésta no funcionará.

**Selección directa a través de teclado**

Si os fijáis en la imagen superior, en el lado derecho del controlador de la BR 103 hay lugar para un segundo controlador de locomotora pero esta inoperativo, en él se encuentran tres círculos blancos para poder seleccionar el tipo de decodificador (está seleccionado el MM), luego hay un teclado numérico en donde podréis escribir una dirección de locomotora, debajo de éste hay un display, no os recuerda algo esta combinación?, verdad que se parece a la antigua central 6021?; se trata de probar una locomotora dándole la mínima información, eso sí deberéis saber qué tipo de decodificador usa y que dirección tiene.

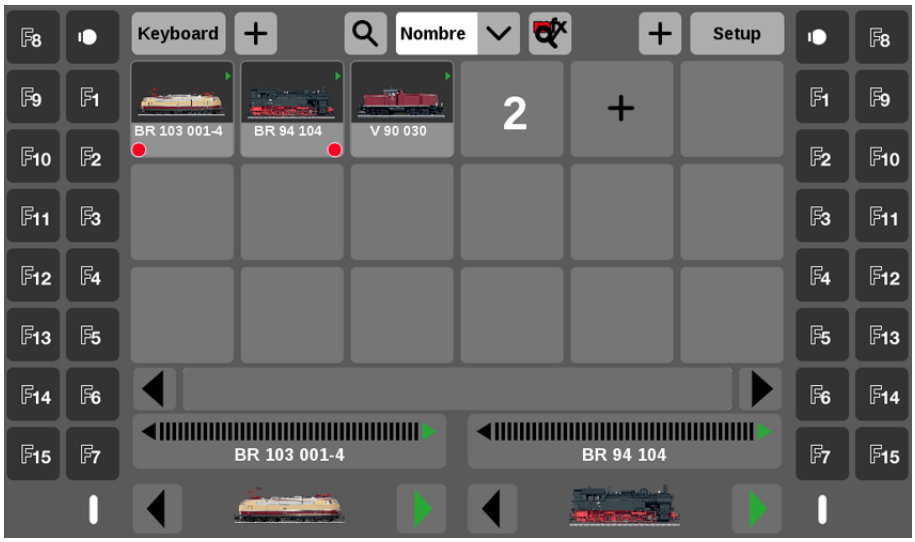
Veamos la siguiente pantalla:

Imaginemos que tenéis una locomotora con decodificador DCC y su dirección digital es la 94. Paro ello en la imagen se puede observar que se ha seleccionado el formato DCC y con el teclado numérico se ha escrito la dirección 94 que sale reflejada en el display, como es natural habrá que validarla pulsando el icono situado en el propio teclado; automáticamente debajo del regulador de velocidad horizontal se coloca el siguiente anunciado ~DCC Adr. 94, su significado queda claro protocolo DCC y dirección 94, además han aparecido las funciones que anteriormente estaban en negro.

Para probar la locomotora deberéis colocarla en el circuito y dar velocidad con el mando de la central o bien con el ratón arrastrándolo por el regulador vertical, la locomotora empieza a andar; en la parte inferior del control tenéis las flechas para hacer el cambio de dirección, en esta imagen inferior podéis comprobar las barras verdes del regulador indican una velocidad de 15 y la flecha de dirección en verde marca el sentido de la marcha.

Las locomotoras que vayáis dando de alta en principio se colocan en los dos controladores que tenéis en la pantalla de control, pero a la vez también se guardan en una base, a partir de la tercera locomotora que deis de alta una de estas tres no la tendréis en ninguno de los dos controladores.
Para poder colocar una locomotora de la base al controlador deberéis pulsar encima de la imagen de la locomotora que queráis sustituir en el control (en el ejemplo he pulsado la imagen de la BR 94 104).

Se abrirá la pantalla con la base de locomotoras que tengáis dadas de alta; ahora deberéis pulsar encima de la imagen de la locomotora que queráis llevar al control (en el ejemplo pulsare la imagen de la V90 030).
Veamos el resultado:



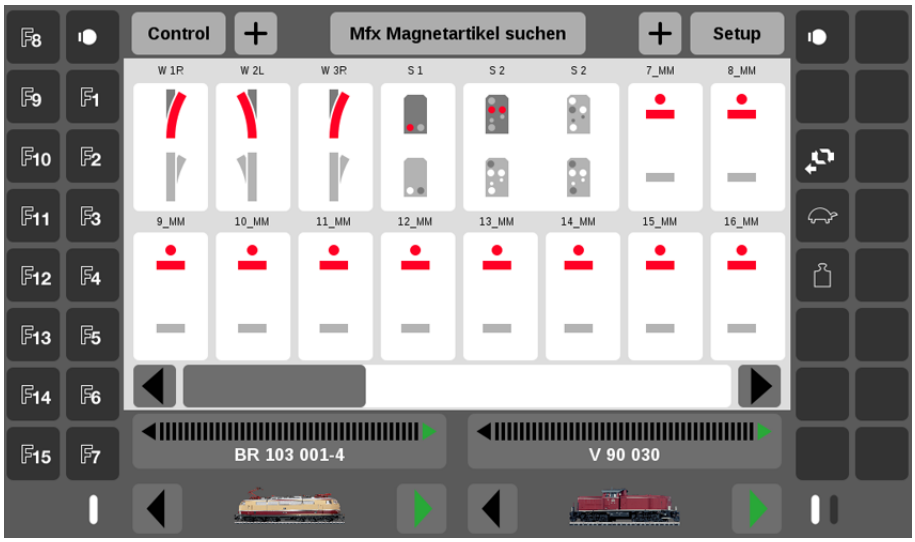

Como podéis comprobar en la imagen la BR 94 104 ha sido sustituida en el control por la V 90 030.
Con esta explicación creo que queda suficientemente claro la forma de colocar locomotoras desde la base a la pantalla de los controladores.

**Nota:** En este modo de funcionamiento “Simplificado” el cual está pensado básicamente para principiantes hay que tener en cuenta que en el apartado configuración de locomotoras sólo se pueden variar algunos parámetros como se ha comentado con anterioridad, por tanto debe quedar bien claro que **no tendréis ninguna opción de acceder a la totalidad de CVs del decodificador,** esto sólo lo podréis hacer a través del modo “Estándar”.

**El Keyboard**

El otro apartado de control que tiene el modo “Simplificado” es el de los artículos electromagnéticos. Estando en la pantalla de control de locomotoras, en su parte superior izquierda hay el icono

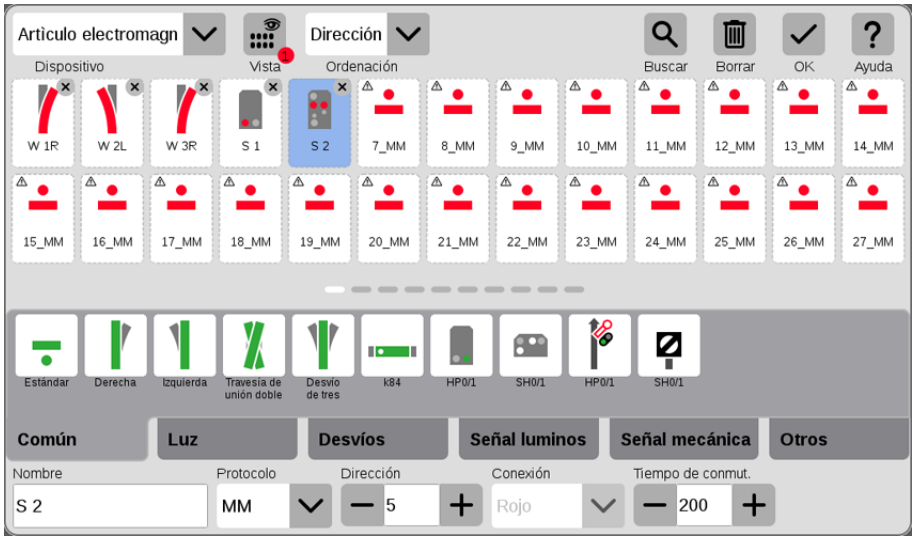
, pulsando sobre él entrareis en el apartado de los artículos, veamos su pantalla:




No os suena de algo esta pantalla?, verdad que se parece al keyboard de la CS2?; bien, en ella tendréis todos los artículos electromagnéticos que tengáis en vuestro proyecto (estos de la imagen son los que están en el proyecto Startconfig.zip ligeramente retocadas las señales). Esta pantalla funciona exactamente igual que la de la CS2, es decir, cada artículo se coloca en una casilla, ésta ya lleva su dirección predeterminada (a veces en dos casillas si se da el caso de señales de tres o cuatro estados como se puede observar en la imagen, S2 dos ocupa dos casillas aunque represente una sola unidad, por tanto tiene dos direcciones); cada casilla contiene las dos posiciones del artículo como los desvíos W1R, W2L, W3R o la señal de dos posiciones S1 de la imagen, es decir, en el caso de un desvío pulsando el superior tendréis el desvío rojo en curva, mientras que si pulsáis el inferior tendréis el desvío verde en recto. Lo mismo ocurre con la señal de dos posiciones.
En cambio en la señal S2 tendrá cuatro posiciones para seleccionar.

**Dar de alta nuevos artículos electromagnéticos**

En la parte superior izquierda al lado del icono “Control” está el icono para añadir un nuevo artículo, pulsando sobre el entraremos en la siguiente pantalla:




Esta pantalla ya es conocida por los usuarios de la CS3, en ella podemos observar que la página de artículos está totalmente llena, esto es debido a que en el icono “Vista” está seleccionado el “MM2 desocupado” con lo cual vemos que todas las casillas desocupadas tienen en su parte superior izquierda un pequeño triángulo, además al estar seleccionado este modo significa que sólo se puede usar el protocolo MM hasta un total de 250 casillas o direcciones; sus diferentes páginas son seleccionables a través de la línea de pomos que se encuentra justo debajo de las casillas.

El icono “Vista” si tiene apartados seleccionados lo indica a través de un círculo rojo con un número en su interior que indica la cantidad de apartados seleccionados que tiene, la imagen derecha os indica que sólo está seleccionado un apartado de los siete que se pueden llegar a seleccionar simultaneamente.

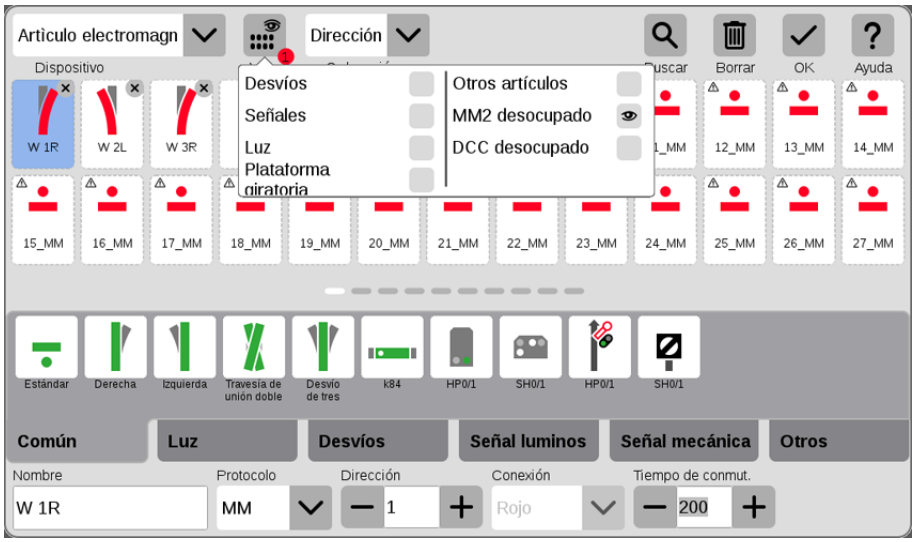
Fijaros en la imagen inferior de la página 9, la señal S2 ésta en color azul como podéis comprobar, esto significa que está seleccionada y en ese caso podríais hacer variaciones en su configuración, pero no la he seleccionado para esto, lo que quiero enseñaros está en la parte inferior de la pantalla, concretamente en el apartado de “Dirección” donde hay colocado un 5; bien, como es natural significa que la señal tiene esta dirección, ahora volvemos a la parte de las casillas, justo al lado de la S2 (seleccionada en azul) hay la primera casilla que está desocupada, en su interior está un 7_MM, su significado es que la casilla tiene la dirección 7 y su protocolo es MM; en esta situación parece que la lógica de tener las casillas con las direcciones correlativas no es cierta, puesto que la S2 que tenemos seleccionada nos indica en la parte inferior de la pantalla que su dirección es la 5 mientras que la siguiente casilla tiene la 7; podéis quedaros tranquilos puesto que si se cumple, lo que ocurre es que la dirección 6 no se ve puesto que al haber dado la dirección 5 a una señal de cuatro estados ésta automáticamente reserva la siguiente dirección pero sin tenerla a la vista. Esto es un detalle más para que lo tengáis presente.

Antes de seguir he de hacer un pequeño recordatorio para que lo tengáis en cuenta antes de dar de alta cualquier artículo, éstos como es de precepto, cuando trabajan en digital deberán estar conectados a un decodificador, si es un desvío deberá ser un M83, éste decodificador trabaja por impulsos que es lo que necesitan los motores de los desvíos de Märklin; en cambio si se trata de una señal deberá ser un M84, este decodificador trabaja por conmutación, es decir, mantiene encendido un estado de la señal permanentemente hasta que se pulse el segundo estado y éste queda permanente, por ejemplo, tenéis encendida la luz roja de la señal (su estado representa paro), si ahora pulsáis el segundo estado se apaga la luz roja y se enciende la luz verde de la señal (su estado representa marcha).
Otra cosa a tener en cuenta son las direcciones que se coloquen en los módulos M83 y M84, éstas deben coincidir con la dirección de las casillas que vayáis a dar de alta. Los citados módulos tienen 4 salidas; el primer módulo deberá empezar con la dirección 1, 2, 3 y 4, éstas deberán corresponder con las direcciones de las cuatro primeras casillas, procurar no colocar una señal de cuatro estados entre dos módulos, es decir la última dirección del primer módulo correspondería a dos estados mientras que la primera dirección de segundo módulo correspondería a los dos otros estados, esto no es que tenga que comportar problemas pero es mucho mejor y a la vez más práctico que la señal de cuatro estados esté toda ella en el mismo módulo.

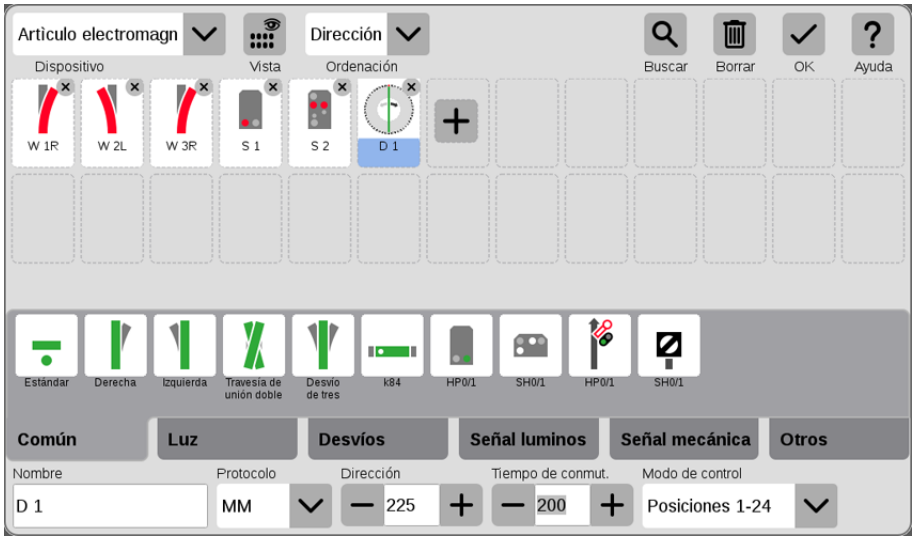
Hecho el recordatorio seguimos; para simplificar la pantalla de edición de artículos deberéis pulsar el icono

“Vista” y obtendréis la siguiente pantalla:

Se abre un menú flotante, en él está seleccionado el apartado “MM2 desocupado”, pulsar sobre el icono  para deseleccionarlo.



La pantalla quedará de esta forma:

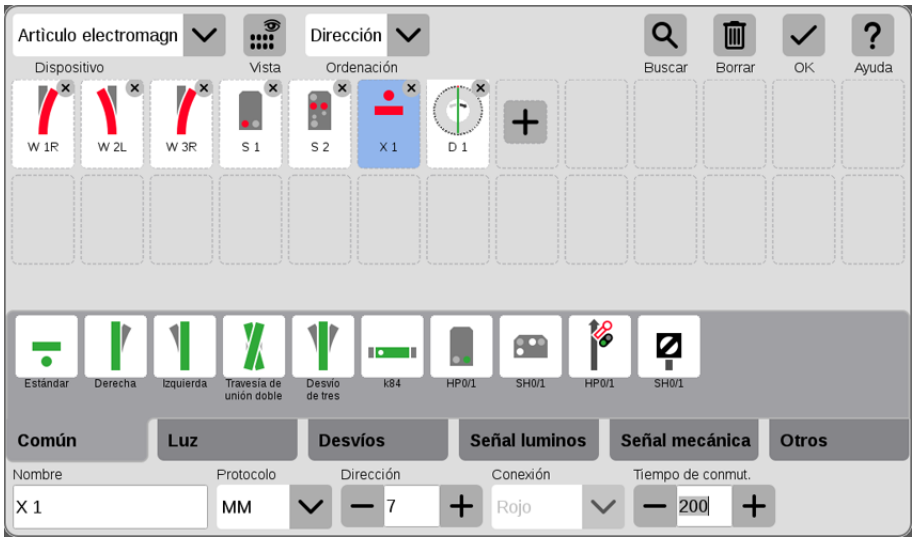



En esta modalidad al no haber nada seleccionado en “Vista” sólo tendréis los artículos del proyecto que tengáis activado (en el ejemplo es el Startconfig.zip) más la rotonda que se incorpora automáticamente en el listado de añadir artículos.

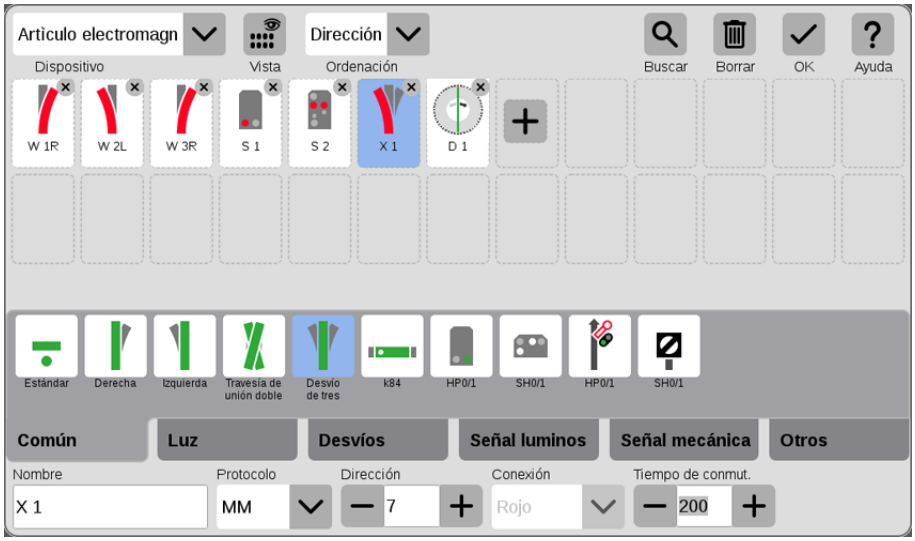
Aquí como dato curioso cuando volváis a la pantalla normal del “Keyboard” la rotonda no aparece, hay que desplazar con el ratón la pantalla para encontrar la rotonda,

Esto tiene una explicación, la pantalla de control de los artículos está basada en la CS2, ésta usa como ya se ha comentado las casillas con su dirección predeterminada, es decir empieza con la dirección 1 y va aumentando correlativamente el número de dirección en cada casilla. En cambio en el modo de añadir artículos la pantalla trabaja como en la CS3 y esta permite colocar las direcciones sin estar ordenadas correlativamente, fijaros en el apartado “Dirección” (parte inferior de la imagen superior) que contiene para la rotonda la dirección 255,de ahí la diferencia entre las dos pantallas.

Bien, ahora ya vais a dar de alta un nuevo artículo, para ello pulsar el icono [+], veamos cómo queda la pantalla:




Ahora entre la casilla S2 y la casilla D1 se ha añadido una nueva casilla, en ella vais a colocar un desvío triple; en la parte inferior de las casillas está activada la pestaña denominada “Común” en ella se encuentran una serie de artículos, pulsar sobre el “Desvío de tres”.




Al pulsar el “Desvío de tres” éste ha quedado en azul y a la vez a incorporado el gráfico del desvío triple en la casilla.

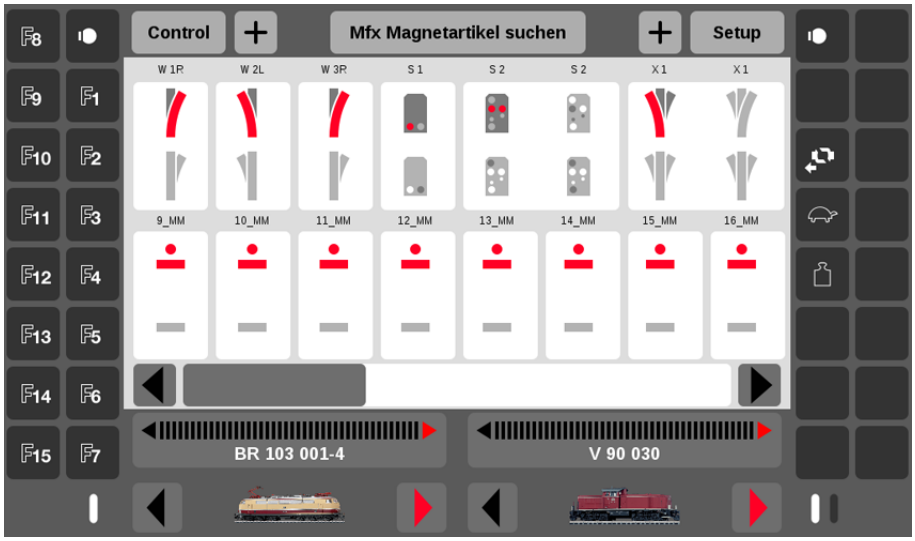
Si mantenéis el protocolo MM no hará falta cambiarlo, puesto que por defecto ya está colocado.

En el tema de “Dirección” hare un comentario que creo que es interesante tenerlo en cuenta.

Ya he mencionado con anterioridad que cuando se entra en la pantalla de control de los artículos, ésta funciona igual que la CS2, o sea, las casillas vienen determinadas con su correspondiente dirección y éstas van aumentando su dirección correlativamente. Qué ocurre si por ejemplo al desvío triple le dais la dirección 70, pues éste no saldrá en la pantalla de control aunque la desplacemos, puesto que en ella **sólo podréis colocar un máximo de 32 artículos;** si colocáis una dirección entre el 17 y el 32 deberéis desplazar la pantalla para acceder al artículo.
Puesto que en la primera pantalla todavía quedan muchas casillas vacías, lo más coherente es seguir con la dirección 7 que va correlativa con las que tenéis dadas de alta (los cuatro primeros artículos al ser de dos estados tienen las direcciones 1, 2, 3 y 4 respectivamente; el quinto artículo al ser de cuatro estados tiene la dirección 5 y 6 y ahora el nuevo desvío triple que estáis incorporando al ser de tres estados tendrá la dirección 7 y 8), como veis todas van correlativamente; de esta forma a medida que vayáis ampliando los artículos podréis tener en la primera pantalla un total de 16 casillas ocupas, esto no quiere decir que tengáis 16 artículos puesto que dependerá de los que ocupen dos casillas al ser de tres o cuatro estados.
En el apartado inferior denominado “Nombre” podéis darle el que queráis, en el ejemplo he dejado el que sale por defecto que es X1.

Si queréis también podéis usar el “Protocolo” DCC, tendréis el mismo problema de capacidad y pantallas.

Veamos cómo queda la pantalla de control una vez añadido el desvío triple:
Tenéis el desvío triple ya incorporado con lo cual ya es operativo como el resto de artículos que tenéis dados de alta.




Ahora fijaros en el anunciado del icono

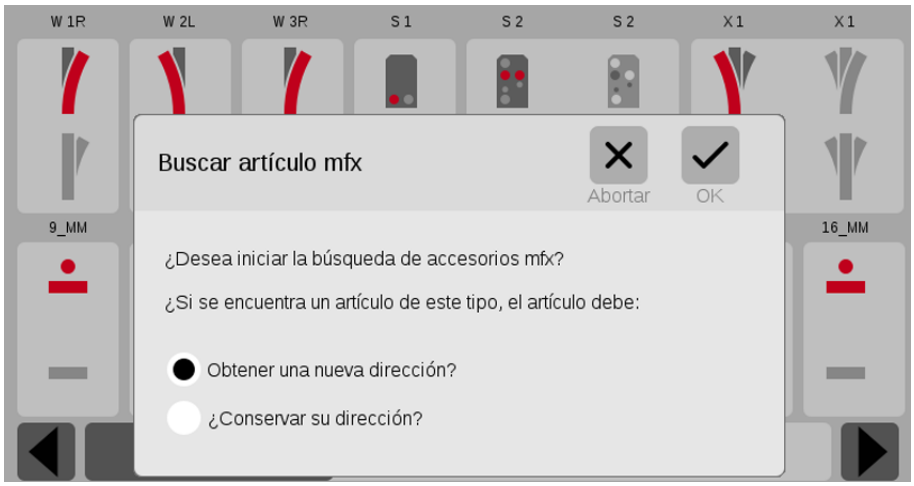
, éste icono traducido viene a decir “Búsqueda de artículos electromagnéticos mfx”.

El mfx es un sistema que tiene Märklin el cual se detecta automáticamente. Esto es cierto en las locomotoras, a la que se coloca una sobre el circuito es detectada por la central automáticamente y queda cargada en la base de locomotoras. Pero en artículos que lleven este formato como pueden ser las señales de la serie 764xx (señales luminosas) y la serie 703xx y 704xx (señales mecánicas) habrá que pulsar el citado icono para su búsqueda, una vez este pulsado sí que la búsqueda es automática.

Como ejemplo usaré una señal mecánica concretamente el artículo 70391, esta señal es de dos posiciones.
En primer lugar deberéis activar el Stop de la central, a continuación conectar la señal con su cable correspondiente (ver las instrucciones que se adjuntan con ella) a la vía principal.
Una vez conectada desactivar el Stop de la central y ya podéis pulsar el icono

, os saldrá una ventana emergente, ver la imagen superior de la página 13:

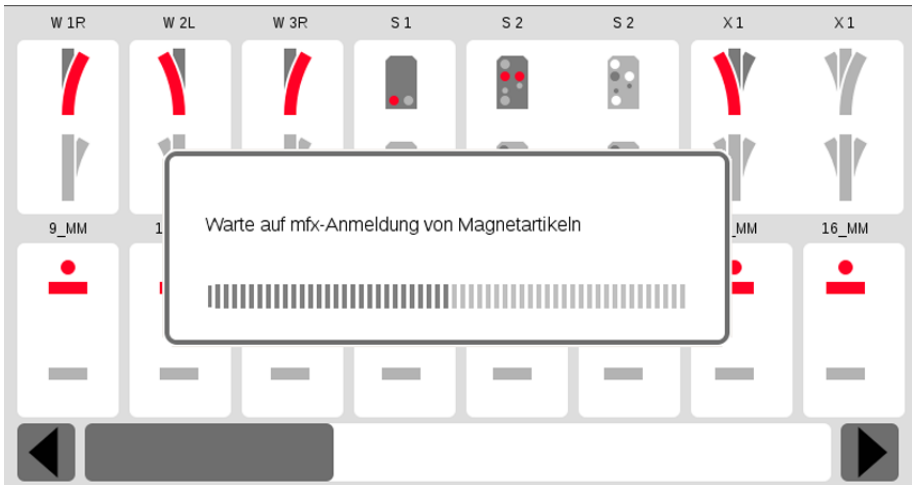
En ella se os hacen dos preguntas, la primera si desea iniciar la búsqueda de accesorios mfx. La segunda es la más importante y os pregunta si se encuentra un artículo de este tipo, el artículo debe:
Ahora vienen los dos círculos de elección: el de arriba pregunta: Obtener una nueva dirección?. El segundo pregunta: Conservar su dirección?



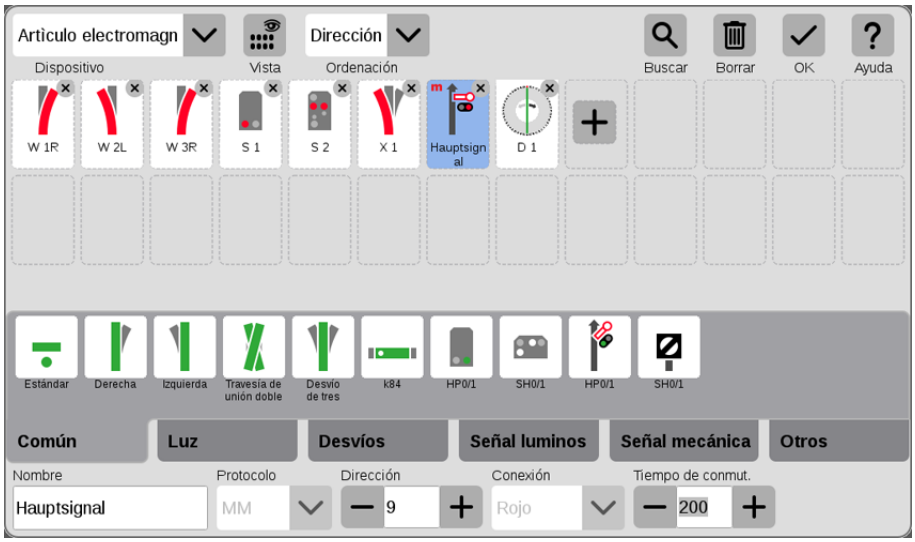

Veamos el motivo de que haya estas dos elecciones:
Antes de seguir comentaros de qué forma busca mfx los artículos, este protocolo funciona direccionalmente, es decir, la central recibe señales del decodificador y ésta también transmite señales al decodificador (por ejemplo el decodificador MM sólo recibe señales de la central, con lo cual la central no puede leer los valores de las CVs).
Cuando la central hace una búsqueda de un artículo mfx, éste no es detectado por su dirección que sí que la lleva, sino que es detectado por el nombre que se le ha dado de fábrica; esto implica que podemos tener varios artículos con una misma dirección pero con diferente nombre y no interferirse entre ellas, cosa que con otros protocolos que funcionan a través de una dirección concreta si esta es repetida normalmente la central avisa del problema y no la acepta.
Este comentario también es válido para las locomotoras que usan mfx; anteriormente haciendo referencia a la búsqueda automática de una locomotora que es “instantánea” solo al colocarla en el circuito y en cambio la búsqueda de un artículo hay que pulsar un icono, gracias a esta diferencia en el artículo éste permite que se cambie la dirección que viene de fábrica y se coloque automáticamente la primera que se encuentre libre a partir de los artículos ya dados de alta.
Una vez seleccionada la opción de “Obtener una nueva dirección” ya puede pulsar el icono

, a continuación aparece una ventana flotante en donde iremos viendo diferentes partes de la búsqueda.

Esta es la ventana en la cual ocurre esto:
Aproximadamente durante unos dos minutos iremos viendo en ella el desarrollo de la búsqueda, una vez encontrada la señal queda integrada en la primera casilla libre después de los artículos ya dados de alta con anterioridad.



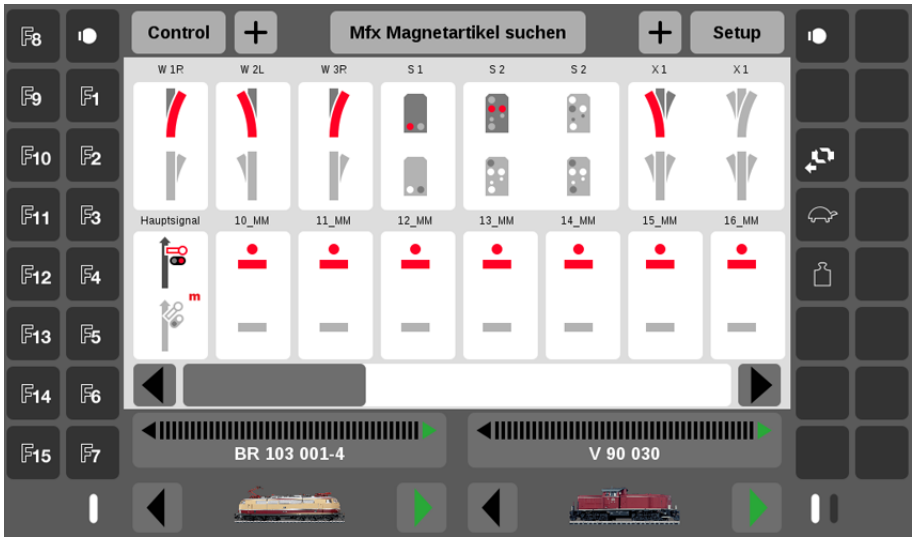
Aquí tenéis la pantalla de añadir nuevos artículos con la señal mecánica incorporada a ella; recordar que el último artículo que teníais dado de alta (X1) tiene las direcciones 7 y 8, si os fijáis en el apartado de “Dirección” situado en el centro de la parte inferior de la pantalla, al hacer la búsqueda del artículo mfx, ésta ha comprobado que casilla más cercana quedaba libre al lado de los artículos ya dados de alta y automáticamente ha detectado que ésta era la casilla con la dirección 9; por lo tanto de esta forma seguimos con la correlación de direcciones.



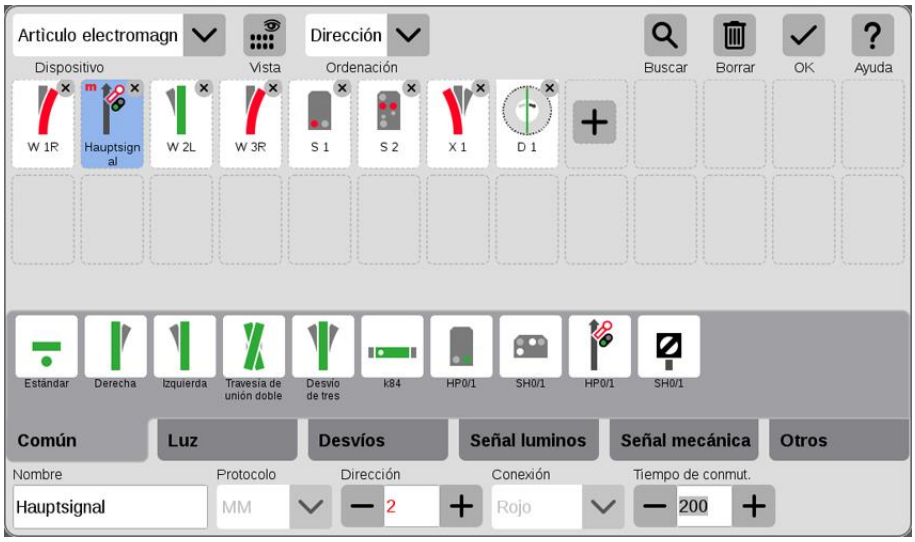

Ahora deberéis salir de la pantalla de dar de alta nuevos artículos, esta pantalla también se la puede denominar como pantalla de “Edición” de artículos. Para ello deberéis pulsar el icono OK y pasareis a la ventana de control de los artículos electromagnéticos.

Como podéis ver en la imagen la señal mecánica ya está en su casilla correspondiente y es totalmente operativa.

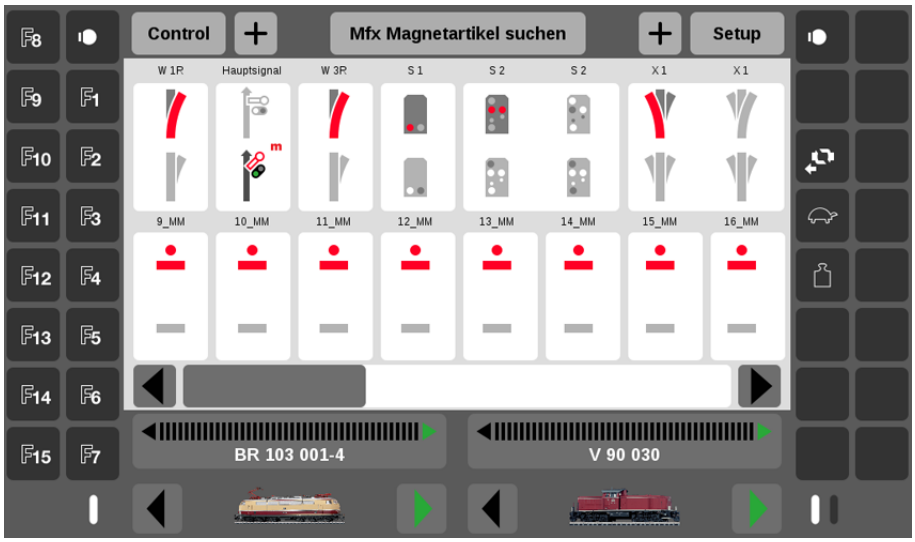
Que ocurriría si en lugar de seleccionar “Obtener nueva dirección” seleccionáis “Conservar su dirección”.




Como podéis en la imagen ahora la señal mecánica se ha colocado en la segunda casilla, a que es debido esto, como se ha comentado anteriormente el protocolo mfx detecta el artículo por su nombre aunque internamente también tiene una dirección. En este caso como se ha seleccionado para mantener su dirección resulta que de fábrica ha venido con la 2, de ahí que se haya colocado en la segunda casilla, pero hay un detalle a tener en cuenta, la dirección de esta señal está en el apartado “Dirección” en rojo, si ahora seleccionáis el desvío W2L veréis que su dirección también está en rojo, esto significa que son incompatibles.



Hay que volver a la pantalla de control de los artículos y en ella podéis comprobar que la señal mecánica funciona correctamente pero el desvío W2L ahora no aparece en la pantalla de control, esto es debido a que esta pantalla al ser imitación de una CS2 no admite dos artículos con la misma dirección.




Resumiendo, si no queremos perder el desvío W2L habrá que optar en la búsqueda de la señal mecánica por la opción “Obtener nueva dirección” tal como se ha comentado a partir de la página 12.

Para finalizar las novedades que aporta trabajar con el modo “Simplificado”, estando en la pantalla de control de los artículos también desde ella podéis controlar las dos locomotoras que en teoría tenies puestas en el controlador de éstas.
En la parte inferior de la pantalla tenéis el control de velocidad y el cambio de dirección mientras que en los laterales están las funciones de cada una de ellas.

Espero que este manual ayude a los principiantes a saber el funcionamiento de esta modalidad, aunque también con toda seguridad más de un experto querrá comprobarlo.