

**MOBILE STATION 1 ISTRUZIONI PER L'USO****- Märklin Mobile Station 1 -****(II PARTE) DECODER MOTOROLA O FX COME OPERARE****DECODER MOTOROLA COME OPERARE**

Le locomotive Motorola hanno dei decoder che **NON** possono essere modificati per il ritardo di accelerazione o di frenatura e di velocità massima (*se non operando meccanicamente aprendo il mantello o accedendo al decoder tramite sportelli, carbone sui tender ecc.*).

Le *Motorola* si possono SOLO richiamare, secondo il loro codice specifico (da 1 a 80, come è noto), si possono utilizzare, oltre alla funzione/luce, le loro 4 funzioni (se le hanno, e con un po' di difficoltà perché non sempre sono tutte segnalate con iconcine) e si possono far viaggiare con la Mobile Station.

La MS 1 può essere vuota e priva macchine memorizzate, o no, in ogni caso spingendo ESC e, dopo la scritta NEUE LOK, si può entrare nel sistema spingendo OK.



**Foto n. 1, operazione preliminare: si spinge il pulsante ESC.**



Foto n. 2: da NEUE LOK si spinge il pulsante OK.

Pigiando OK, si entra nella memoria DATENBANK degli articoli (si comincia dai numeri dei convogli!) che non può essere aggiornata, perciò questa manovra di ricerca, lunghissima, non è consigliabile e, poiché per variare il numero degli articoli, per arrivare a quello che si vuole far viaggiare, si deve operare sulla manopola rossa, questa subirà un inutile usura meccanica che alla lunga può portare alla sua rottura.

### DECODER FX COME OPERARE

Per gli FX si deve seguire una procedura complessa: si deve infatti partire da una *locomotiva guida* come esempio la 185 DB AG, **articolo 36850**, ricercandola nel databank, e operare su di essa le modifiche di accelerazione frenata ecc.; a questo punto qualunque loco dello stesso tipo (con il codice 78) subirà le stesse modifiche. Tuttavia, lo debbo avvertire, il sistema non è esente da errori e sarebbe meglio fosse attuato dal venditore, esperto, perché solo lui può consigliare l'ignaro acquirente e, ricordo, che solo un esperto conosce le varie locomotive guida, diverse da gruppo a gruppo: i Köf, per esempio, partono dal codice 23... e vi sono altri modelli guida.

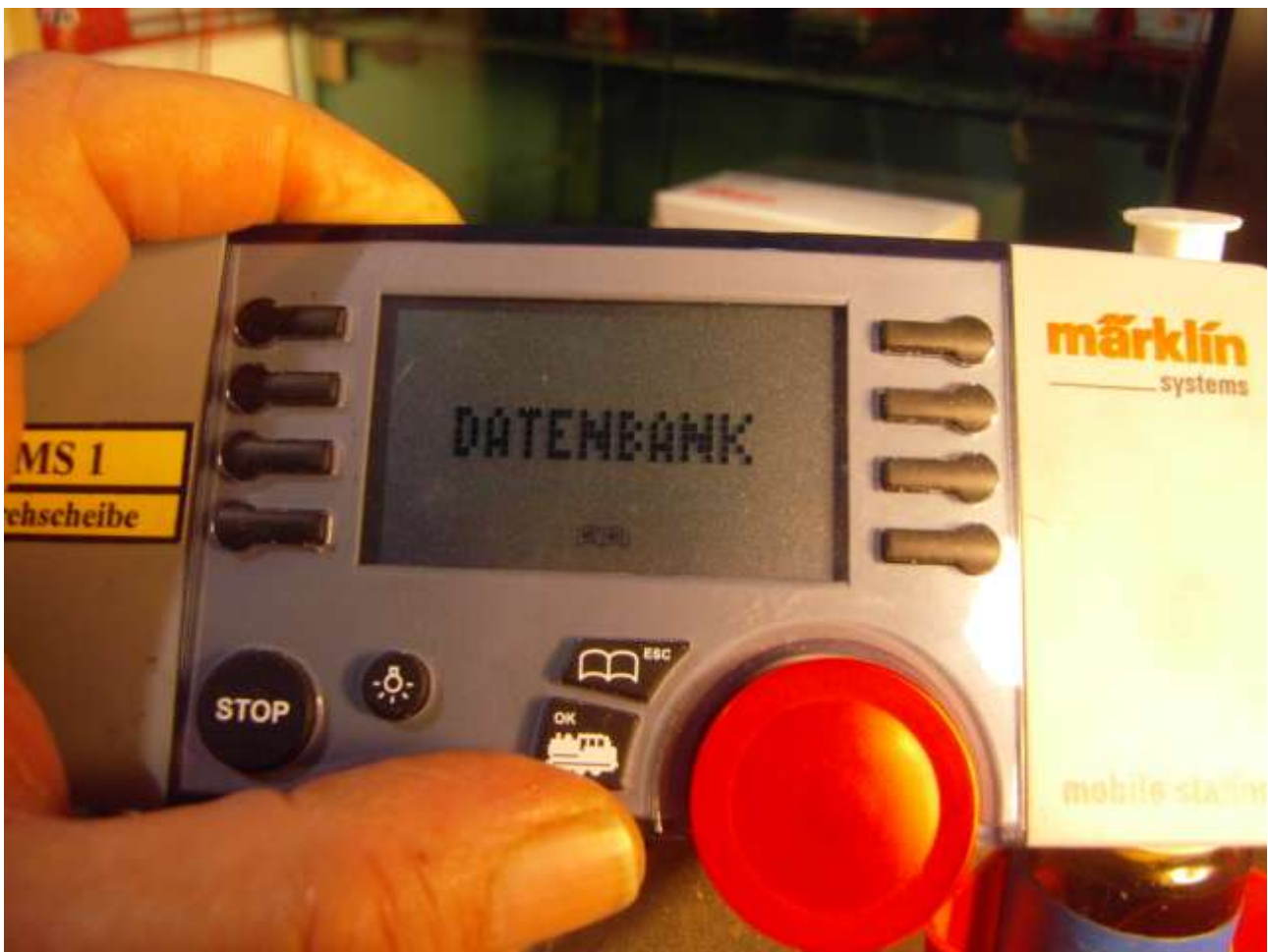


Foto n. 3: se si spinge il pulsante OK si potrebbe trovare la loco da modificare tramite la memoria (poco aggiornata) della Mobile, ma l'operazione è lunga e non sempre riesce sulle macchine recenti.





Foto n. 4: manovrando in senso orario si trova ADRESSE, indirizzo.



Foto n. 5: si spinge allora il pulsante OK.



Foto n. 6: si parte da Adresse n. 1 e girando in senso orario si va...



Foto n. 7: girando in senso orario si va...





Foto n. 8: girando in senso orario si va...



Foto n. 9: girando in senso orario si va per esempio al codice 60 Motorola, che ci serve in questo esempio.



Foto n. 10: si spinge allora il pulsante OK e si entra nel codice 60.



Foto n. 11: spinto OK appare, lampeggiante, la scritta SYMBOL?, se si vuole, si può modificare il simbolo manovrando con la manopola.





Foto n. 12: manovrando la manopola appare prima una loco a vapore.

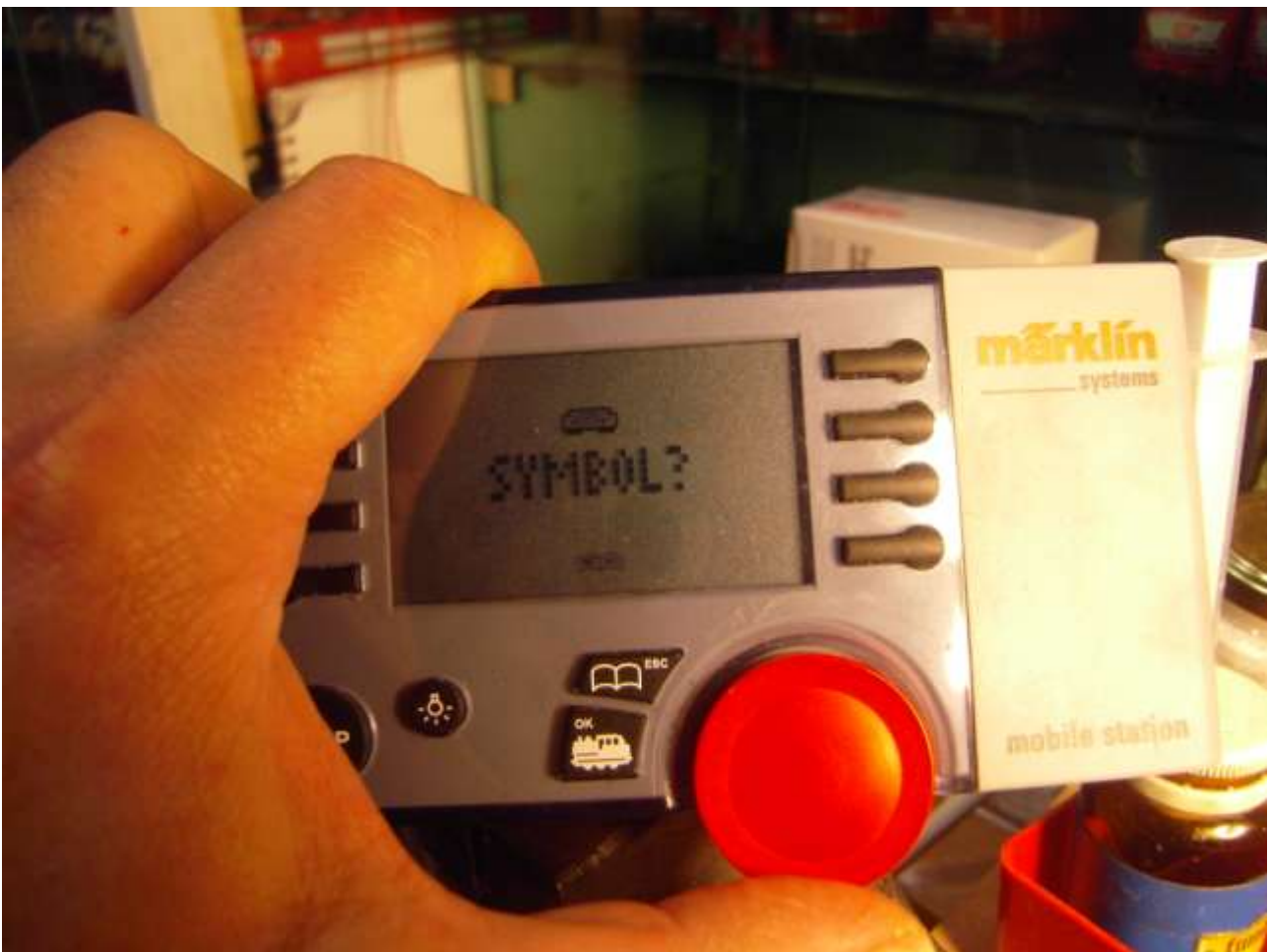


Foto n. 13: manovrando la manopola appare poi una loco diesel.





Foto n. 14: manovrando la manopola appare infine una loco elettrica.



Foto n. 15: mentre lampeggia SYMBOL si spinge il pulsante OK, così appare il simbolo che si vuole nel codice 60.



Foto n. 16: io debbo, per esempio, manovrare una Motorola Elettrica del gruppo E 60 DB, che ha un codice 60.



Foto n. 17: spingendo OK si entra nel codice 60 e termina il lampeggio.





**Foto n. 18: si può allora manovrare la loco elettrica nel codice 60.**

Se si seguono le indicazioni dalla **foto n. 17 in poi** della I parte di questo Capitolo, si cancelleranno tutte le loco sia mfx che quelle Motorola, ma naturalmente solo le mfx si potranno far richiamare automaticamente per le Motorola o le FX si deve ripetere ogni volta la procedura.

**(II parte e fine)**

**Gian Piero Cannata**

