



# ニュースレター

Vol. 31 - No. 4  
2019年7月-8月

デジタルコンサルタント  
Rick Sinclair(リック)  
Curtis Jeung(カーティス)

## 最新ソフトウェア情報

Current Central Station 3 Version - 1.4.1 (0)

Current Central Station 2 Version - 4.2.9 (0)

Current Mobile Station 2 Version - 3.55

ユタ州サンディで開催されたNMRAナショナルトレインショーと、カリフォルニア州サンカルロスで開催されたETEの第23回Euro West Showから戻ってきました。どちらも素晴らしいショーで、愛好家と話すのはとても楽しかったです。

今号の最初の記事は、Märklin m84 デコーダーの詳細なレビューと、レイアウト上でアクセサリに電力を供給するという多用途性の紹介です。2番目の記事は、Central Station 3/3plusの機関車エディターの“Information(情報)”および“Set up(設定)”機能について説明します。

また、CS2をバージョン4.2.9(0)にするための別のアップデートがあります。このアップデートまたはそれに含まれる内容については通知されませんでした。CS3と同様、Mobile Station2のアップデートがあるようです。

まず最初に、私、そしておそらく皆さんを悩ませてきた問題をカバーしたい(またはお見せしたい)と思います。乱雑な作業場所についてです！今では、それが「個人的な空間」であり、(子供の部屋のように)決して掃除されないと認識しています。

私は皆さんに作業場所の整理整頓にチャレンジすることを提案します。子供のように、ベッドの下やクローゼットの中にすべてを押し込むではありません。すべてを元の場所に戻し、ゴミもすべて捨てます。例を挙げましょう！これが私のきれいな作業場所です。魅力的ではありませんが、クリーンです。



どんなお母さんも誇りに思うでしょう！

## Märklin m84 デコーダー - 詳細なレビュー

ここでは、m84デコーダー(60842)を詳しく見てみたいと思います。m84の設定については、第30巻 第2号(2018年3月-4月)のデジタルニュースレターで取り上げました。なので、これは繰り返しません。今回は、m84に設定できるさまざまなモードの詳細です。

何も知らされなければ、m84は、単にアナログ機器のオン/オフを切り換えるためにCSとともに使用される受信機です。壁のライトスイッチのような「オン/オフ」ですが、コントローラーでデジタル制御され、アクセサリ制御に関し多くの可能性を秘めています。

このモジュールは、村、駅、建物、スキー場のリフトや踏切などのアクセサリのライトをオン/オフできます(デジタルニュースレター、第30巻第4号/2018年7月-8月を参照)。基本的に、オン/オフ切り換えを必要とするレイアウト上のすべてのものが制御対象です。最良の部分は、m84でレイアウト上の機器を制御して列車の進路設定(自動制御)ができることです。

以下の説明は、主にCS3/3plus のユーザー向けですので、ご留意下さい。

**【訳注】m84のモード変更等のCV編集は、m84がDCCモードの時だけ有効かもしれません。モード変更がうまく行かない時は、DIPスイッチでDCCにしてから変更してみてください。**

### m84 のモード

マニュアルによると、m84は5つのモードが設定可能です。CS3上では、マニュアルと違ってモードに番号が付けられていなかったり、正確な名前が付けられていないため、少しわかりにくいかもしれません。それぞれのモードを明確にしようと思います。

#### Mode 0 - “Default (標準)”モード

これは工場出荷時のデフォルトモードです。各ポートの赤端子または緑端子のどちらかと、中央端子を導通し、電流を流します。電流が赤端子側に流れる時は、緑端子がオフになり、逆も同様です。

#### Mode 1 - “8 PulseSW, 4 address (8パルススイッチ、4アドレス)”

このモードはモード0に似ていますが、ボタンは継続的なオン/オフではなく瞬間的(モーメンタリー)な作動となりますが各端子の出力状態は継続的です。このモードでは、赤と緑の端子を個別にオン/オフできるので、一度に電力を供給できるアクセサリの数が事実上2倍になります。なお、ボタンのアイコン/動作等に関し、4ページの注も参照して下さい。

#### Mode 2 - “8 switches, 8 address (8スイッチ、8アドレス)”

これはモード1に似ていますが、ポート3および4にアクセスするには「ファントム(仮想)」m84を手動で追加する必要があります。このモードでは、各ポート2端子ずつ計8端子を独立してオン/オフするための16個のボタンを使用できます。なお、「ファントム」m84追加等に関し、5ページの注も参照して下さい。

### Mode 3 – “flash and random, 8 address (点滅・ランダム、8 アドレス)”

このモードでは、m84の出力を点滅させるように設定できます。たとえば、警告灯やビルの看板/ネオンの点滅などです。

### Mode 4 – “light, 8 address (ランダムな建物の照明点滅、8 アドレス)”

このモードは、建物の照明のランダムなゆっくりした点滅に使用できます。これには、照明用の8つの出力があります。例えば、複数の部屋がある建物の場合、各部屋の照明を長い周期でランダムにオンまたはオフにすることができます。

## 目的のモードを設定する

モードが何となく理解されたと思いますので、ここでそれらを設定する方法と、“edit mode(編集モード)”で行うことができるエフェクトの強化方法を説明します。

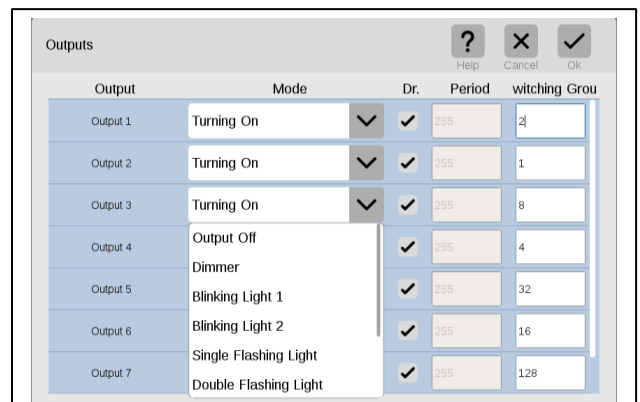
### モードの変更

CS3/3plus を使用してモードを変更し、m84の「編集」モードに入るには、CS3/3plusの「機器リスト」画面の上部にある工具アイコンにタッチします。次に、プルダウンメニューから“Edit Article List (機器リスト編集)”を選択します。その後、機器リストのm84アイコンをタッチします。これでm84を編集できます。“Configuration(CV設定)”タブにタッチし、表の“Configuration(設定)”の左横にある三角形にタッチします。下にスクロールすると、“Attributes(内容)”列に“Mode preset (プリセットモード)”があります。「現在のモード」は、その右側の“Value(値)”列に表示されています。“CV No(CV番号)”列でいえば、“79”です。

### Outputs(出力)

m84の各出力端子は、各モードでさまざまな状態に設定できます。ただし、すべての状態が各モードで機能するとは限らないことに注意して下さい。これは通常、「k84」アイコン(スイッチの絵)が使用されているためです。

上述のようにm84の“Edit(編集)”モードに入ります。次に、“Configuration(CV設定)”タブに移動します。タブの左下に“Output(出力)”という名前のボタンがあります。ここで、プルダウンメニューを使用して各チャンネルの機能を変更できます(図1)。



Output	Mode	Dr.	Period	witching Grou
Output 1	Turning On	✓	255	2
Output 2	Turning On	✓	255	1
Output 3	Turning On	✓	255	8
Output 4	Output Off	✓	255	4
Output 5	Dimmer	✓	255	32
Output 6	Blinking Light 1	✓	255	16
Output 7	Blinking Light 2	✓	255	128

図1 - 出力設定パネルとプルダウンメニュー

皆さんの時間を節約するために、私が各出力について以下に説明します。

注：“Period(周期)”とは、アクセサリがオンになっている時間のことです。単位は秒ではありません。参考までに、10と設定すると約5秒です。

“Dr.”は“Duration(持続)”を表しているようです。つまり、このボックスがチェックされていない場合、ボタンは継続的ではなく瞬間的です。

“Switching Group(スイッチグループ)”の目的が何であるかはまだわかりません。

## 出力の設定

“Output Off(出力オフ)” – これはまさにその通りです。この出力端子は機能しません。

“Dimmer(出力可変)” – 定常出力で強度を変更できます。

“Blinking Light 1(点滅ライト1)” – “Period(周期)”の設定に従ってオン/オフします。「周期」の間オン、「周期」の間オフです。「オフ」状態から開始します。

“Blinking Light 2(点滅ライト2)” – “Period(周期)”の設定に従ってオン/オフします。「周期」の間オン、「周期」の間オフです。「オン」状態から開始します。

“Single Flashing Light(フラッシュライト)” – 1回点滅し、「周期」の間待ってから再び点滅します。

“Double Flashing Light(ダブルフラッシュ)” – 2回点滅し、「期間」の間待ってから再び点滅します

“Switching(スイッチング)” – 「周期」の間オンになり、自動的にオフになります – 繰り返すには、オフにして再度オンにする必要があります。

“Min. Switching(最小スイッチング)” – 「周期」の間オンになり、その後オフになります。電流を流し続けると壊れてしまうような機器に使用します。

“Turning On(起動)” – 常時オンで、オフにすることはできません。

### Mode 1 注:

モード1 – 8 パルススイッチ、4 アドレスの場合、8つの出力がありますが、最初、機器リストには4つのボタンしか並びません。「k84」アイコンが選択されていて、ボタンは次のように順次動作します。緑点灯-赤点灯-緑消灯-赤消灯。

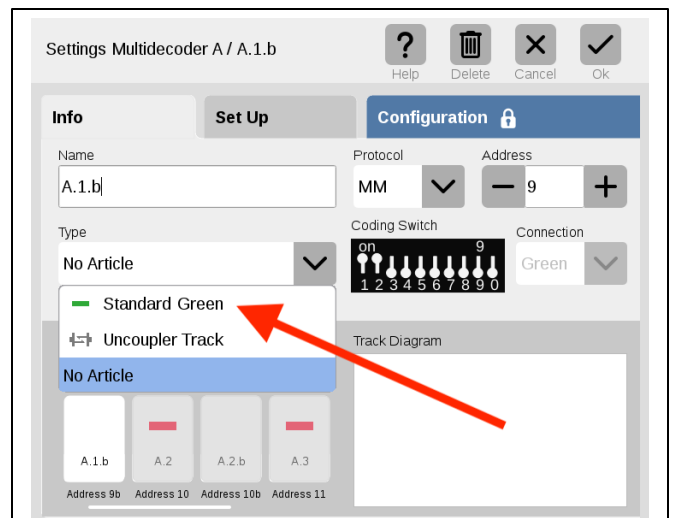


図2-ボタンアイコンの設定(標準緑を表示)



他の4つのボタンを追加するには、機器リストの“Edit(編集)”→“Edit Article List(機器リスト編集)”で、m84をタッチしてボタンアイコンを編集します。“Info(情報)”タブで、最初のボタンのアイコン“Type(種類)”を“Standard Red(標準 赤)”に設定します。次に、その右のボタンを“Standard Green(標準 緑)”に設定します(図2)。後続のボタンもすべて同じ方法で設定していきます。

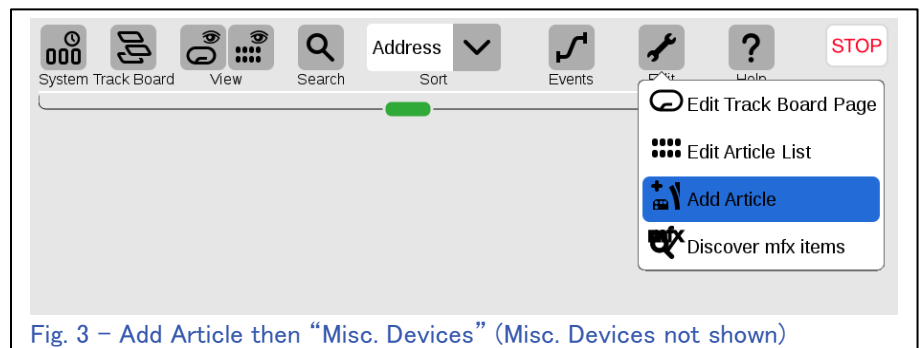
このようにすることにより、機器リストに8つのボタンが並びます。赤と緑の各ボタンは、それぞれの色の出力端子のオンとオフをトグル切り換えできます。

注: ボタンの名前はm84モジュール名から派生しています。例: 1番目のm84は「A」と命名されています。したがって、「A.1」が最初のボタンで、次は「A.2」です。デフォルトはk84アイコンです。アイコンを標準赤/標準緑に変更すると、赤の出力は「A.1」と命名されますが、自動的に追加される緑の出力は「A.1.b」と命名されます。したがって、小文字の「b」で終わるすべてのボタンは緑色のボタンとなります。

すべての設定が正しく行われた場合、m84には8つの出力があり、個別にオン/オフできるようになります。

### Mode 2 注:

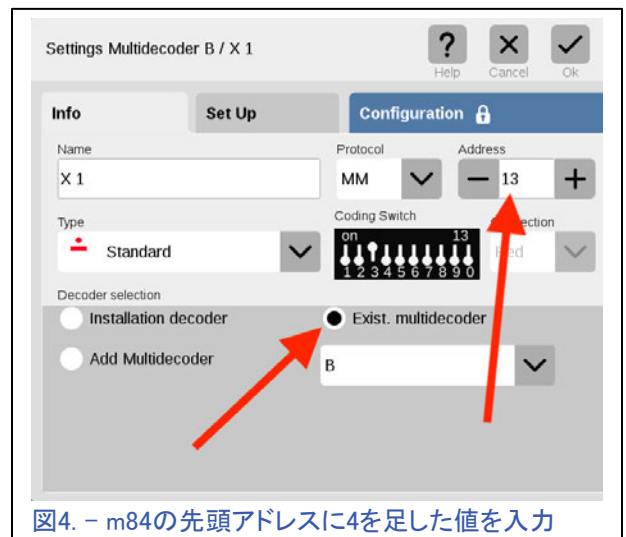
モード2 - 8スイッチ、8アドレスの場合、モード1との違いは、m84の各出力ごとに2つのボタンがあることです。緑ボタンは出力をオンにし、赤ボタンはオフにします。つまり、全部で16個のボタンとなります。デフォルトのk84アイコンで機能します。



このモードでは、最初は4つのボタンしか表示されないため、「ファントム(仮想)」m84を設定して、他の4つのボタンを表示させます。

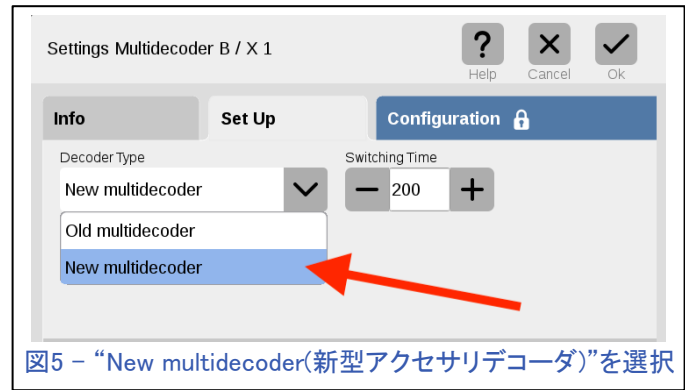
これを行うには、“Edit(編集)”→“Add Article(機器追加)”→“Misc. Devices(その他)”の順にクリックします(図3)。ここで、「ファントム」m84を設定します。

次に、“Exist. multidecoder(既存アクセサリデコーダ)”ボタンをクリックし、m84の次のアドレスグループの最初のアドレスを入力します。今回の例では、最初のm84はアドレス9~12であるため、仮想m84のアドレス欄に入力する数値は13です(図4)。これにより、次の4つのアドレスが仮想のkk84に付加されます。次に、チェックマーク(OK)をクリックします。この「ファントム」m84は、CS3では「B」と命名されていることに注意して下さい。



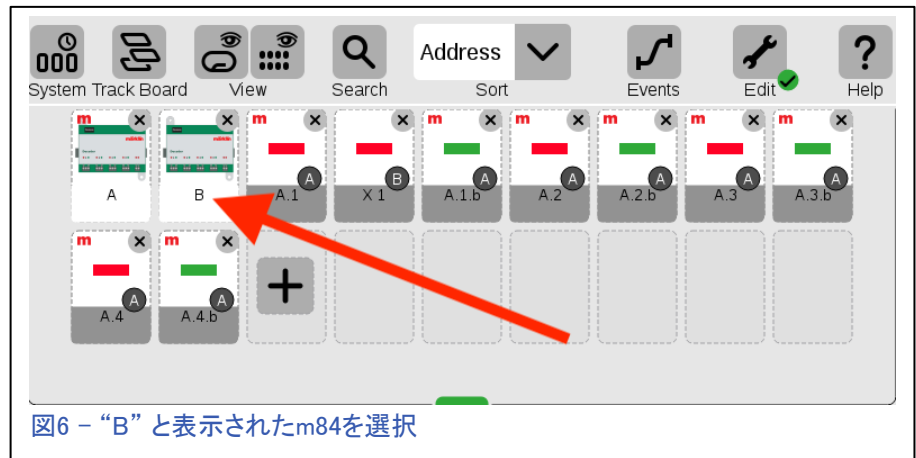
次に、“Set Up(設定)”で“New multidecoder (新型アクセサリデコーダ)”を選択して下さい(図5)。

繰り返しになりますが、ボタンアイコンは前項と同様に「標準 赤」と「標準 緑」にも設定できます。もう一度“Edit(編集)”を選択し、“Edit Article List(機器リスト編集)”を選択します。次に、“B”とマークされたm84を選択します(図6)。次に、ボタンのアイコンを“Standard Red(標準 赤)”または“Standard Green(標準 緑)”に変更して下さい。



「ファントム」m84の最初のボタンには「X.1」という名前が付いていました。この理由はわかりませんが、名前を「B.1」に変更しました。

これら設定がすべて完了すると、ポートの片側出力をオンにする緑色のボタンとオフにする赤色のボタンが並びます。

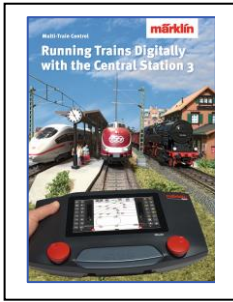


## 追加モード

CSには、“save-energy light”と“Mode 6”の2つの追加モードがあり、違いはわかりませんが、「モード0」(デフォルト)のように機能するのかもしれませんが。これらは、将来のアップデートのために存在する可能性もあります。8つのモードと各モードに9つの状態があるため、調査と説明は非常に困難な作業でしたが、この強力なデバイスのすべての機能を見るのは楽しかったです。

Enjoy your hobbies!

Rick Sinclair (リック)



## Märklin 販売店でどうぞ！

### *Running Trains Digitally with the Central Station 3* (CS3による列車のデジタル制御)

この本は、MärklinDigitalシステムについての多くの情報を提供します。それは新しいコントローラーであるセントラルステーション3についてのすべての重要な情報を含みます。もう一つのポイントは、新世代のデコーダーに関する説明です。さらに、デジタルレイアウトにおける、MärklinDigitalシステムのすべてのコンポーネントの使用方法に関する完全な説明が付いています。

DIN A4 フォーマット 191 ページ 英語版 #03092

---

## 今後の出展予定:

### **National Garden Railway Convention Public Show (LGB)**

Doubletree by Hilton Portland  
1000 NE Multnomah St  
Portland, OR  
August 31, 2019

### **Gold Coast Station Open House (LGB)**

426 N Curry St  
Tehachapi, CA  
September 21, 2019

### **Just Trains Open House**

5650 Imhoff Dr, Ste H  
Concord, CA  
October 6, 2019

### **Trainfest**

Wisconsin State Fair Park Expo Center  
8200 W Greenfield Ave  
West Allis (Milwaukee), Wisconsin  
November 9-10, 2019

## CS3/3 plus 機関車エディターの解説

今号では、機関車の編集ウィンドウの機能のいくつかを調べます。一部の人のためには、この情報はおなじみかもしれませんが、新しいユーザーに何らかのヒントを提供したいと思います。機関車編集ページにある3つのセクションのうち最初の2つ、“Information(情報)”と“Setup(設定)”について説明します。

機関車の編集ウィンドウにアクセスするには、最初に機関車リストを開く必要があります。これは、下中央の赤いボタン(機関車リストボタン)をクリックしてウィンドウを開くか、リストボタンを上ドラッグしてリストメニューの“Edit(編集)”ボタンを表示することで実現します。ボタンをドラッグしても、メニューが非表示のままの場合があります。この場合、赤いリストボタンをそこからさらに上にドラッグするだけで、メニューが表示されます。図1は、クリック/ドラッグする機関車リストボタンと編集モードにアクセスするための編集ボタンを示しています。



図1 - 機関車リストとリストメニュー

“Edit(編集)”ボタンをクリックすると、オプションのプルダウンメニューが表示されます。ここで、“Edit Locos(機関車編集)”を選択します。編集モードになると、すべてのアイコンの右上隅に「x」が表示されます(図2)。「x」のいずれかをクリックすると、選択された機関車を削除して良いかの確認ウィンドウが表示されます。



図2 - 「削除」警告が表示された機関車リストの編集モード表示

機関車を編集するには、機関車の画像をクリックして、“Lok Settings(機関車設定)”ウィンドウを表示させます(図3)。上に3つのタブがあり、それらは：“Info(情報)”、“Set Up(設定)”、“Configuration(CV設定)”です。

また、非mfx機関車を編集するには、CS3のプログラミングレール出力へ接続されたレールが必要です。プログラミングレールで一度にプログラムできる機関車は1両だけです。mfx機関車には制限がなく、本線上でプログラムできます。

### “Info(情報)”タブでの編集

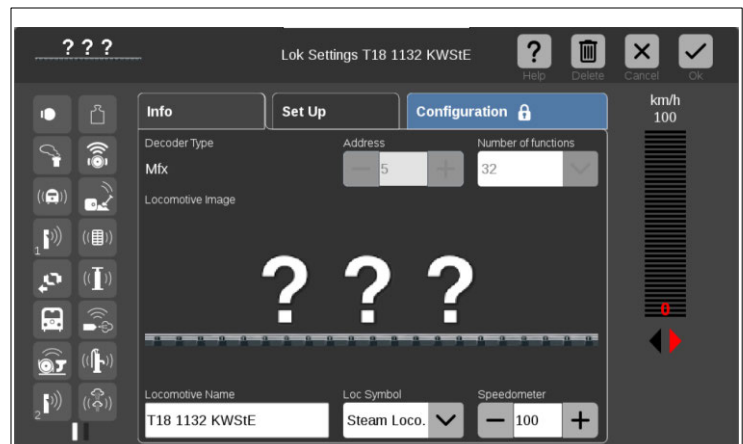


図3 - 機関車設定 - Info(情報)モード表示

通常、最初に機関車設定を開いた時に表示されるのは、“Info(情報)”タブです。このウィンドウでは、機関車のファンクション(左パネル)と速度と方向(右パネル)をテストできます。情報タブで編集可能な領域は、センターパネルにあります。注意すべきことの1つは、情報タブで行われた変更は、コントローラ画面での表示に反映されるだけです。

たとえば、“Speedometer(速度計)”の設定は、コントローラ画面上の速度計の最大目盛が変化するだけで、機関車デコーダの最大速度設定には反映されません。



中央パネルの左上隅には、機関車に搭載されている“Decoder Type(デコーダタイプ)”があります(図3)。これは編集不可能であり、この例ではmfxデコーダです。デコーダはmfxであるため、“Address(アドレス)”と“Number of functions(ファンクション数)”もグレー表示され、編集できません。他の2つのデコーダタイプは、MMとDCCです。稼働していない機関車があったり、デコーダの種類の設定が実際のデコーダと一致していない場合、データベースから機関車を削除してCSに再入力する必要があります。デコーダの種類は正確に設定して下さい。これは一旦入力すると変更できないためです。

図4は、デコーダタイプがMMであることを示しており、“Read(読出し)”ボタンが表示され、アドレスとファンクション数を編集できます。「読出し」ボタンは、機関車からデコーダ情報と設定を読み取るためのものです(mfxデコーダの情報はデフォルトでmfxコントローラに読み込まれるため、これは必要ありません)。「読出し」ボタンを使用するには、プログラミングレールに機関車を置く必要があります。同じことがDCCデコーダにも当てはまります。



図4 - 読出しボタンと編集可能な欄

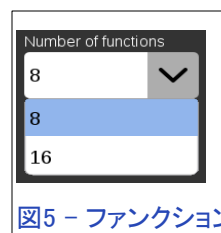


図5 - ファンクション数

MM機関車のファンクション数を設定すると、2つの選択肢が表示されます：8または16(図5)。

一般的な編集機能は、中央パネルの中央と下部にあります。「???'をクリックすると、機関車画像データベースが表示され(図6)、機関車の画像を選択できます。古い機関車または特別色の車両は画像データベースにない場合があるため、機関車タイプに一致する代替画像を選択する必要があります。

“Loc Symbol(機関車シンボル)”は、画像が使用できないコントローラ用の設定です。選択肢は、Electric Loco(電気)、Diesel Loco(ディーゼル)、Steam Loco(蒸気)、およびMisc(その他)です。これは、MSがコントローラとしてCS3に接続されている時にアクセスされる参照設定です。

“Speedometer(速度計)”設定は、コントローラの速度表示の最大速度設定を示す数値設定です。この設定は、機関車デコーダの物理的な最大速度を変更しません。速度範囲の表示のみを変更します。図7は、2つの表示方法を示しています。

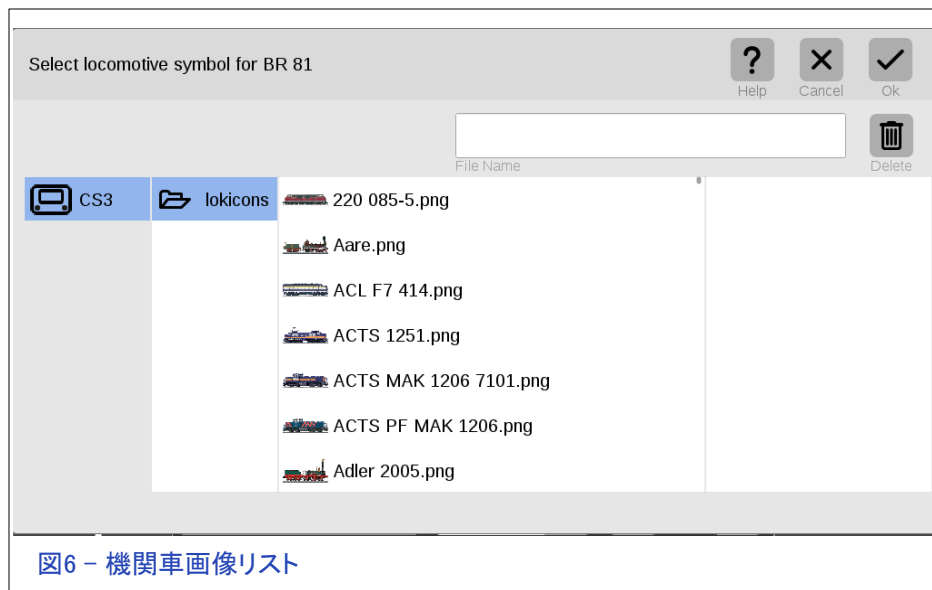


図6 - 機関車画像リスト

## “Set Up(設定)”タブでの編集

“Set Up(設定)”タブは、機関車の基本的なデコーダー機能を調整できる領域です。ただし、高度なCV(設定変数)の知識を必要としない一般的な設定です。情報タブにある設定とは異なり、これらは実際に機関車デコーダーに変更を加えます。まだ使用され続けている従来の設定について簡単に説明し、その後、より高度なデコーダー設定について詳しく説明します。

## 数値設定

数値で設定する一般的な項目(図8)は:  
“Acceleration/Braking Delay(加速/減速遅延)”、  
“Minimum/Maximum Speed(最小/最大速度)”、および  
“Volume(ボリューム)”です。

加速/減速遅延の設定は、機関車が最大速度に達するか、完全に停止するまでにかかる時間です。機関車が速度を上げるのに時間がかかりすぎると思われる場合は、“Acceleration Delay(加速遅延)”欄の数値を小さくします。ブレーキモジュールで機関車が突然停止したように見える場合は、減速遅延を増やします。(加速設定は、“Configuration”タブにある速度曲線設定と連動して機能します。これについては、次号で説明します。)

最小速度と最大速度は読んだ字のごとくですが、ここにいくつかのヒントがあります。すべての機関車をフルスロットルで走らせた(床にカーペットを敷くことを検討する)ゲストがいる場合は、“Maximum Speed(最大速度)”の数値を下げて、速度を制限できます。設定範囲は1~255です。範囲は任意に思えるかもしれませんが、最大速度は、モーターの設計値に対する制限です。速くすることはできません。スロー走行が好みに対してぎくしゃくしている場合は、最低速度を高く設定します。これは、古い3極モーターの一般的な問題です。5極およびその他のモーターは、非常に滑らかに低速走行できます。

ボリュームは全体的な音量設定で、機関車デコーダーのマスターボリュームです。ボリュームを下げると、すべてのサウンドの出力が一緒に下がります。エンジンの音に比べて警笛が静かすぎると感じた場合など、この項目では個別調整できません。



図7 - 速度計設定で変更されるところ

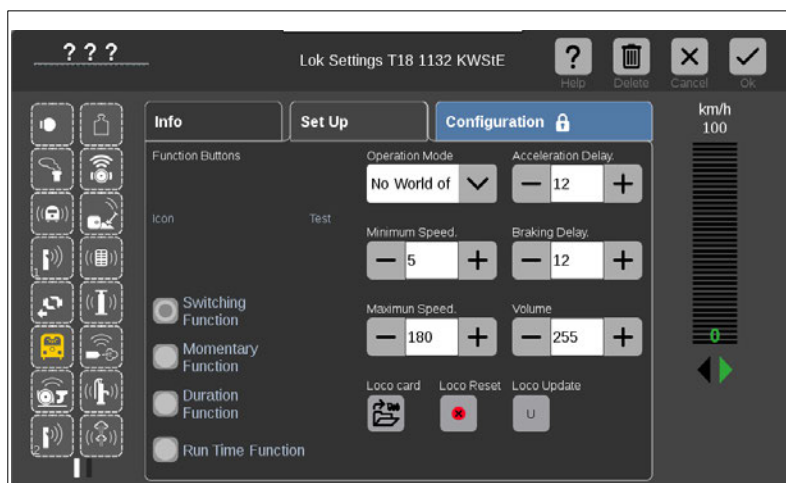


図8 - 'Set Up(設定)' タブの概観

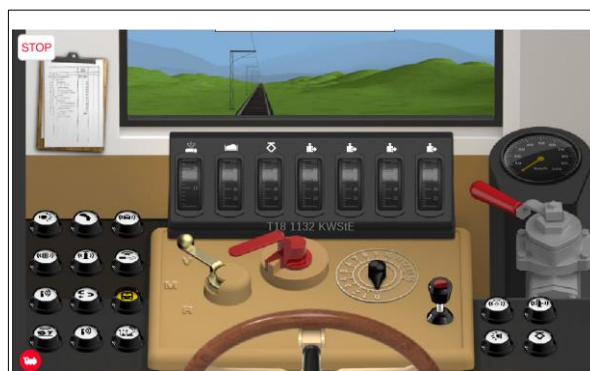


図9 - 運転台画面例

## “Operation Mode(運転モード)”

“Operation Mode(運転モード)”設定は、ゲーム(運転台)モード設定であり、プロモードとも呼ばれます。一般的なデフォルト設定は“No World of Operation(ohne Spielwelt)”ですが、さまざまな機関車に設定できます。この設定により、選択した機関車の運転台画面が有効になります(図9)。運転中に運転台画面を有効にするには、赤い機関車ボタンを画面の幅いっぱいまでドラッグする必要があります。つまり左側の場所の場合は、アイコンを右側にドラッグします。図10では、多くの機関車から選択するためのプルダウンメニューを示しています。

注意すべき点として、これを設定すると、機関車の走行に影響する条件設定が“Configuration(CV設定)”タブにあることに注意してください。World of Operations(ゲームモード)では、実車のように運転資源の消耗状態を模擬するように設定できます。つまり、「石炭がなくなった」場合、石炭を補給するまで機関車の最大速度が「徐行」に制限されます。ゲームモードでも燃料を消耗させることなく列車を走らせることもでき、機関車の走行にはまったく影響しません。ゲームモードをアクティブにしている時、機関車の速度調整が効かなくなった場合にパニックになることがないように、言い添えました。

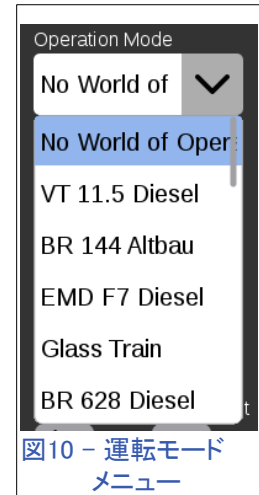


図10 - 運転モードメニュー

## ファンクションボタン

左端には“Info(情報)”タブで表示されるものと同様のファンクションボタンがありますが、“Set Up(設定)”タブではボタン自体の機能を変更/編集できます。ファンクションボタンのいずれかをクリックすると、選択したボタンに関する設定情報が表示されます。“Function Buttons(ファンクションボタン)”という見出しの下に、ファンクションの名前が表示されます。“Icon(シンボル)”および“Test(テスト)”欄には、ファンクションに割り当てられたシンボルが表示されます。“Test(テスト)”下のシンボルは、ファンクションをテストできるボタンです。

各ファンクションボタンには作動モードがあり、ボタンごとに1つの型のみを割り当てることができます。作動モードの選択肢は、“Switching Function(オンオフ型)”、“Momentary Function(パルス型)”、“Duration Function(タイマ型)”、“Run Time Function(イベント呼出し)”です。型は、個人の好みだけでなく、ファンクションの機能と結びついています。

同一の機能を、2つのファンクションボタンを使用し、2つの異なる作動モードで使用するすることもできます。最も単純な例は、ホイッスルです。1つはボタンに触れている間だけホイッスルを作動させ(Momentary - パルス型)、もう1つはボタンを押す毎にホイッスルのオンとオフを切り替える(Switching - オンオフ型)とする等です。

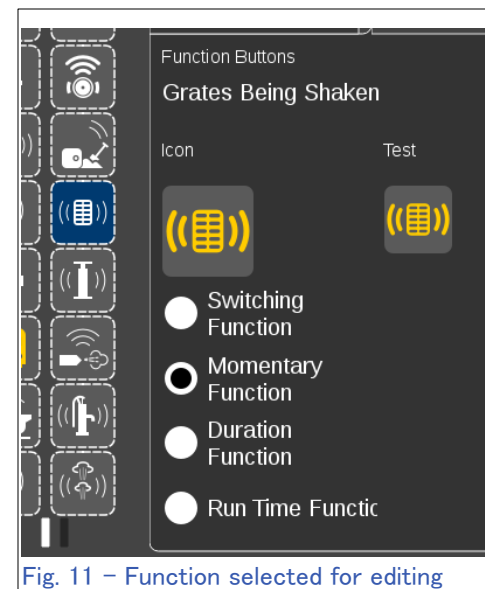


Fig. 11 - Function selected for editing

“Duration Function(タイマ型)”を選択すると、別の欄が開き、ファンクションがアクティブとなる時間を設定できます。しかし、時間の単位は不明です。秒と表示されておらず、乗数である可能性があります。駅のアナウンスなど、サウンドクリップ自体の長さで決まることに気がきました。

もしくは、サウンドクリップを再生できる回数の設定である可能性もあります。いずれにせよ、それは試行錯誤しなければいけなさそうな設定であり、正確ではないかもしれません。

“Run Time Function(イベント呼出し)”にも追加の欄が表示されます。この場合、フィールドには、使用可能なイベントスクリプトがリストアップされたプルダウンメニューが表示されます。この場合、イベントや他の機関車のファンクションをトリガーするために使用できます。この機能を使用する例はまだ見ていませんが、試してみてください。ファンクションをオンにする機能がありますが、ファンクションをオフにする方法を見つけていません(オンとオフの2つの同一のファンクションが作動することがあります)。

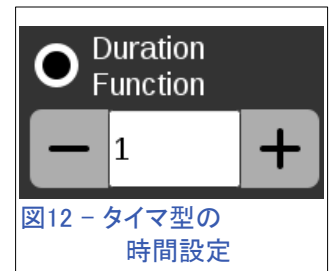


図12 - タイマ型の時間設定

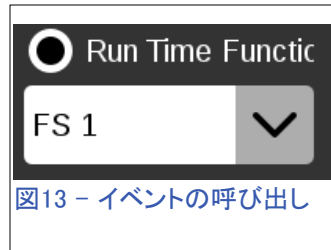


図13 - イベントの呼び出し

## ファンクションの変更

“Icon(シンボル)”ラベル下のボタンをクリックすると、“Icon/Function(シンボル/ファンクション)”設定パネルにアクセスできます。ここでは、シンボルの変更やコントローラーのファンクションパネルにどのファンクションを置くかも変更できます。シンボル/ファンクション設定パネルは、“Light(照明)”、“Sound(音)”、“Mechanic(作動機能)”の3つのカテゴリに分かれています。照明と音の機能は一目瞭然です。作動機能は、テレックスカプラーの開放やクレーンコントロールなどのアイテムです。それらはかなりよく分類・リストアップされており、それらを変更した後、前項で説明した作動モードを変更する必要があるかもしれないことを覚えておいて下さい。

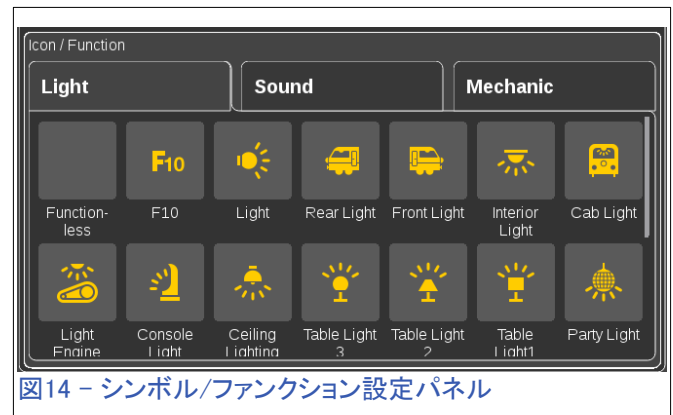


図14 - シンボル/ファンクション設定パネル

## 設定ボタンについて

“Loco Card(カード)”、“Loco Reset(リセット)”、“Loco Update(更新)”のボタンは、基本的に機関車デコーダーの全体に影響します。これらのボタンは、デコーダーの個々のパラメーターに影響を与えるのではなく、パラメーターセット全体を扱います。

### “Loco Card(カード)”

このボタンは、機関車の設定をフラッシュメモリカード(60135)に保存します。スロットは背面にあってコントロールノブに向かって縦方向に挿入するようになっており、各コントロールノブと対応しています。機関車設定を保存する場合にこれを使用します。メモリカードは、機関車データを別のMarklinコントローラーに転送するときにも使用でき、デジタルアドレスを覚えておく必要がないため、非mfxデジタル機関車に役立ちます。



図15 - メモリーカード #60135



カードをスロットに挿入すると、最初にカードがCSに読み込まれていることを通知します。“Loco Card(カード)”を押すと、どちらかのスロット(左または右)にカードを挿入するよう警告される場合があります。次に、データをカードに書き込んでいると表示されます。

### “Loco Reset(リセット)”

リセットボタンは、デコーダーを工場出荷時のデフォルト設定に戻すためのものです。このボタンをクリックすると、リセットを開始する前に最終警告が表示されます。機関車はCSのメモリから削除され、デコーダーのタイプに応じて、再登録する必要があります。

### “Loco Update(更新)”

この機能はmfxデコーダーが搭載された機関車にのみ適用され、mfx以外のデコーダーではボタンは表示されません。今までのところ機関車の更新に関する通知はなく、この機能をテストできていません。この機能は、デジタルデコーダープログラミングソフトウェアで作成された機関車プログラミングファイルで利用できます。

ここまでは、CS3/3plusの機関車設定の情報および設定ページについて詳しく説明しました。編集機能自体は何年も前とほとんど変わりませんが、それらの変更方法は新しいコンポーネントやコントローラーによって変わります。経験の浅いデジタルユーザーの場合、やる気があれば、設定をいじってみるための情報がここにはあると思います。少なくとも、デジタル制御に関する質問が生まれる良い出発点となるはずです。

次回の記事では、機関車エディターの“Configuration(CV設定)”タブについて説明します。これには、CV(設定変数)の編集が含まれます。通常、ほとんどのユーザーは、多くの機能を変更せずにいるため、CVを編集したいという要求はあまりありません。ただし、中にはCV編集のコアレベルに挑戦する人もいます。CV編集は重要なパラメーターを変更する可能性があるだけでなく、デコーダーのリセットでしか回復できない誤設定を引き起こす可能性があります。できるだけ説明しますが、特定のCVの編集に関しては、積極的ではありません。

See you next time!

Curtis Jeung (カーティス)

---

**デジタル、技術、製品に関するご質問については、リックとカーティスにお問い合わせ下さい:**

Phone: 650-569-1318 Hours: 6:00am – 9:00pm PST. Monday through Friday.

E-mail: digital@marklin.com

Märklin Digital Club · PO Box 510559 · New Berlin, WI 53151-0559