

# **Bedienungsanleitung**

## **DSD-Konfiguration** **Märklin CS3**

### **Inhaltsverzeichnis**

<b>1 - Das Fundament: Basiseinstellungen.....</b>	<b>2</b>
1.1 - DSD.exe installieren.....	2
1.2 - Anzahl Positionen überprüfen.....	2
1.3 - Drehrichtung überprüfen.....	2
1.4 - DIP Schalter SW4 auf der Gruben-Platine.....	3
<b>2 - Märklin CS3 (CS3 Software ab V2.0.0).....</b>	<b>4</b>
2.1 - Beispiel-Drehscheibe.....	4
2.2 - Drehscheibe mit der Ansteuerung „Gleisanschlüsse“.....	6
2.2.1 - Definition der aktiven Gleise in der dsd.exe für Ansteuerungs-Art „Gleisanschlüsse“ .....	6
2.2.2 - Definition in der Märklin CS3 für Ansteuerungs-Art „Gleisanschlüsse“.....	7
2.3 - Symbol für „Licht schalten“ ergänzen.....	11
<b>3 - S88(-N) Anbindung.....</b>	<b>13</b>

<b>Aufgabe</b>	Bedienungsanleitung
<b>Status</b>	
<b>Autor</b>	Sven Brandt
<b>Co-Autor</b>	
<b>Datum</b>	7. Mai 2025
<b>Ref.-Nummer</b>	

#### **Änderungs-Historie dieses Dokuments**

<b>Datum</b>	<b>Kapitel</b>	<b>Änderungen</b>
2025-04-24	2.3 3	Kapitel ergänzt, das Kapitel über CS3 mit Software vor V2.0 gelöscht.
2024-11-18		Neuerstellung

## 1 Das Fundament: Basiseinstellungen

Die Konfiguration der Drehscheibe in der CS2/3 ist nur nötig, wenn Sie den DSD direkt von der CS mit dem Drehscheiben-Symbol bedienen wollen. Die Konfiguration ist in der CS NICHT nötig, wenn Sie den DSD zwar an die CS anschließen, aber per PC Programm wie TrainController ,Windigipet, iTrain etc. bedienen wollen!

### 1.1 DSD.exe installieren

Sie benötigen eine RS232 Verbindung zum DSD. Dies geht problemlos auch über einen USB - RS232 Konverter. Laden Sie die dsd.exe auf [www.digital-bahn.de](http://www.digital-bahn.de) herunter:

→ [http://www.digital-bahn.de/bau\\_ds2010/dsd2010\\_pc.htm](http://www.digital-bahn.de/bau_ds2010/dsd2010_pc.htm)

### 1.2 Anzahl Positionen überprüfen

Die Anzahl der (maximal möglichen) Positionen muss natürlich in der dsd.exe korrekt eingestellt sein

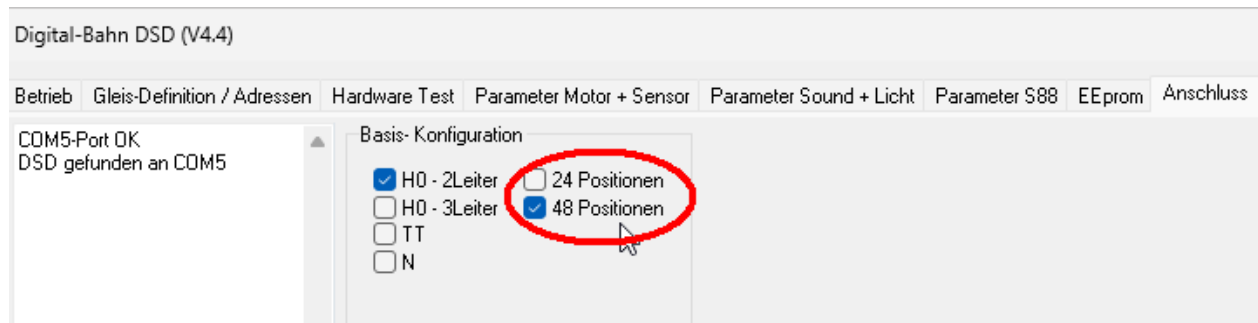


Abbildung 1: Auswahl der Positions-Anzahl in der dsd.exe

### 1.3 Drehrichtung überprüfen

Eine falsche Drehrichtung führt zu deutlicher Verwirrung, da die Zentrale die Drehrichtung selber bestimmen muss.

Stellen Sie mit der DSD.exe die Drehrichtung korrekt ein. Starten Sie hierfür mit der dsd.exe eine Drehung mit „zum Ziel drehen RECHTS“ - die Drehscheibe sollte jetzt rechts herum zum Ziel drehen. Korrektur der Drehrichtung ggf. mit dem Haken unter „Parameter Motor + Sensor“ → „Drehrichtung umdrehen“

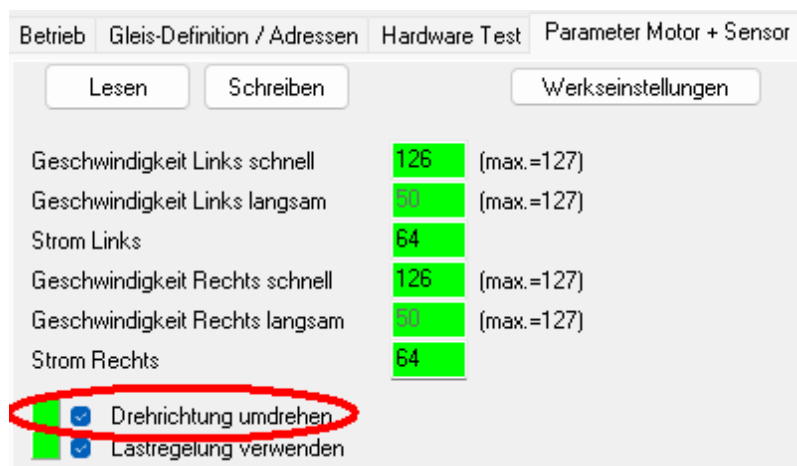


Abbildung 2: Umdrehen der Drehrichtung in des dsd.exe, wenn erforderlich

#### 1.4 DIP Schalter SW4 auf der Gruben-Platine

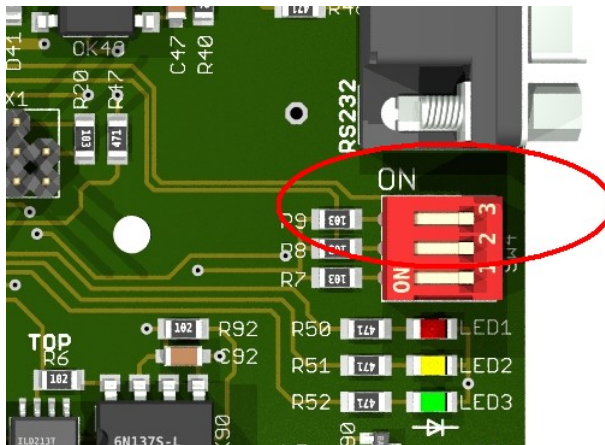


Abbildung 3: Hier muss der Schalter 3 auf OFF stehen, damit die Bühne mit beiden Seiten am Zielgleis halten kann

## 2 Märklin CS3 (CS3 Software ab V2.0.0)

### 2.1 Beispiel-Drehscheibe

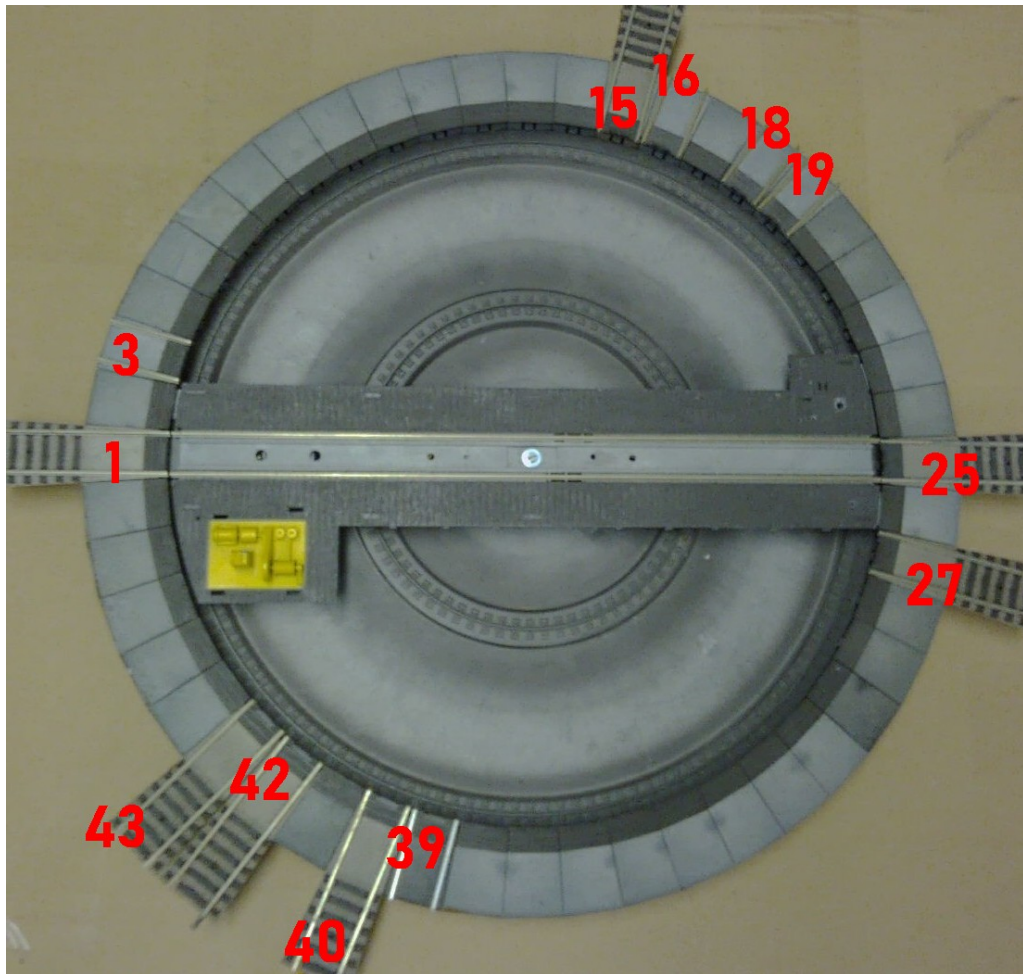


Abbildung 4: Beispiel-Drehscheibe

Zum besseren Verständnis erstelle ich hier eine Tabelle, aus dieser die aktiven Gleise und die gegenüber liegenden Gleise erkennbar sind. „Aktiv“ sind Gleise, von der eine Lok auf die Bühne fahren kann. „Inaktiv“ sind Haltepunkte für die Bühne, aber es kann die Lok hier nicht auffahren - es handelt sich also um die Gleise, die gegenüber eines „aktiven“ Gleises liegen. An Gleis 1/25 hingegen gibt es auf beiden Seiten ein Gleis, sowohl Gleis 1 als auch Gleis 25 sind also „aktiv“

Oder einfacher: „Aktiv“ sind die Positionen mit Gleisabgang, „Inaktiv“ sind die Positionen mit dem eines Gleisabganges gegenüber liegenden Blindgleis.

Für die spätere Märklin-Kompatible Adress-Vergabe werden Adressen dann für aktive und inaktive Gleise der 1. Hälfte vergeben. Es werden in unserem Beispiel die Gleise 1/3/15/19/16/18/19 eine Adresse erhalten (was die dsd.exe aber selbstständig macht und hier nur erwähnt wird, um die vielleicht verwirrende Adressvergabe zu verstehen)

Gleis	Zustand 1. Hälfte → Adresse zuweisen	Gleis gegen über	Zustand 2. Hälfte
1	aktiv → Position 1	25	aktiv
2		26	
3	inaktiv → Position 2	27	aktiv
4		28	
5		29	
6		30	
7		31	
8		32	
9		33	
10		34	
11		35	
12		36	
13		37	
14		38	
15	aktiv → Position 3	39	inaktiv
16	inaktiv → Position 4	40	aktiv
17		41	
18	inaktiv → Position 5	42	aktiv
19	inaktiv → Position 6	43	aktiv
20		44	
21		45	
22		46	
23		47	
24		48	

**Tabelle 1: aktive Gleise und sich daraus ergebende inaktive Abgänge (das sind die Gleise gegenüber eines aktiven Gleises) entsprechend Abbildung 4**

## 2.2 Drehscheibe mit der Ansteuerung „Gleisanschlüsse“

### 2.2.1 Definition der aktiven Gleise in der dsd.exe für Ansteuerungs-Art „Gleisanschlüsse“

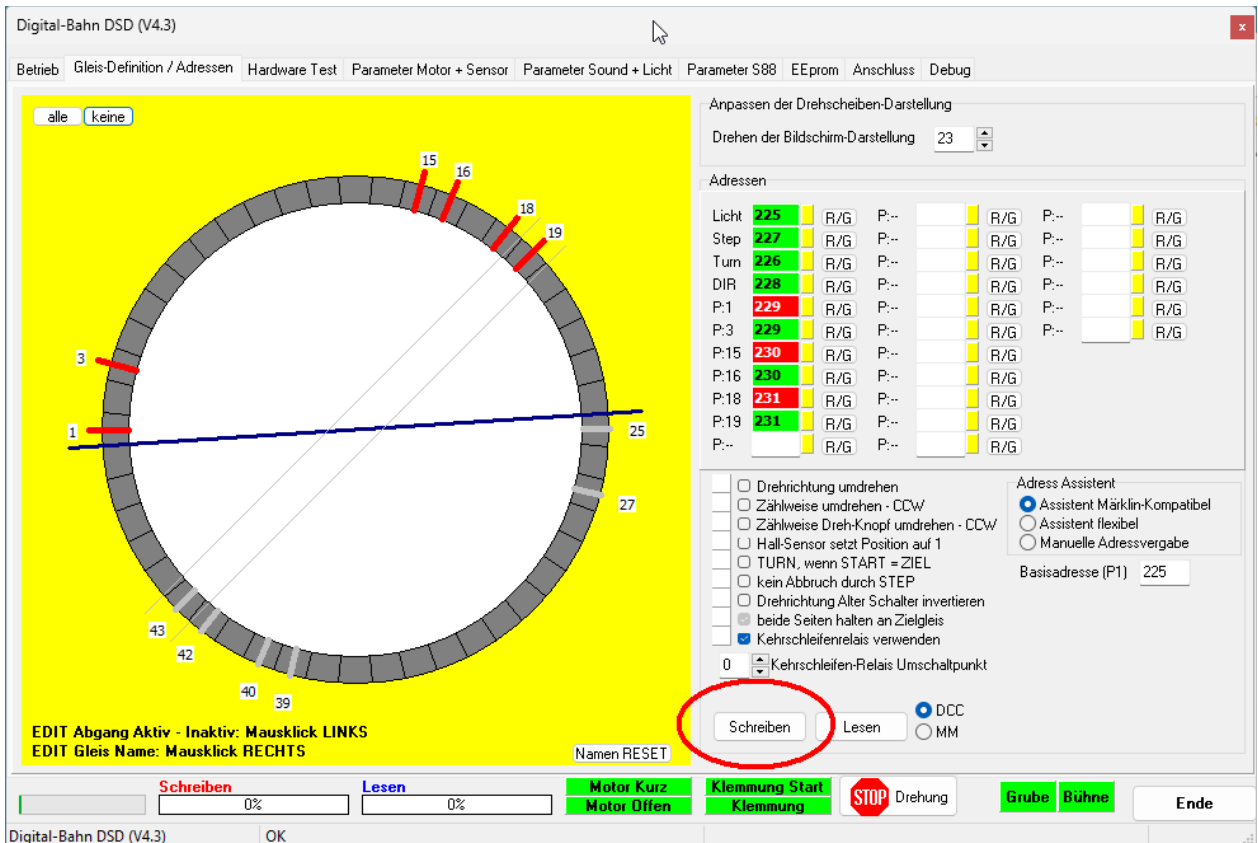
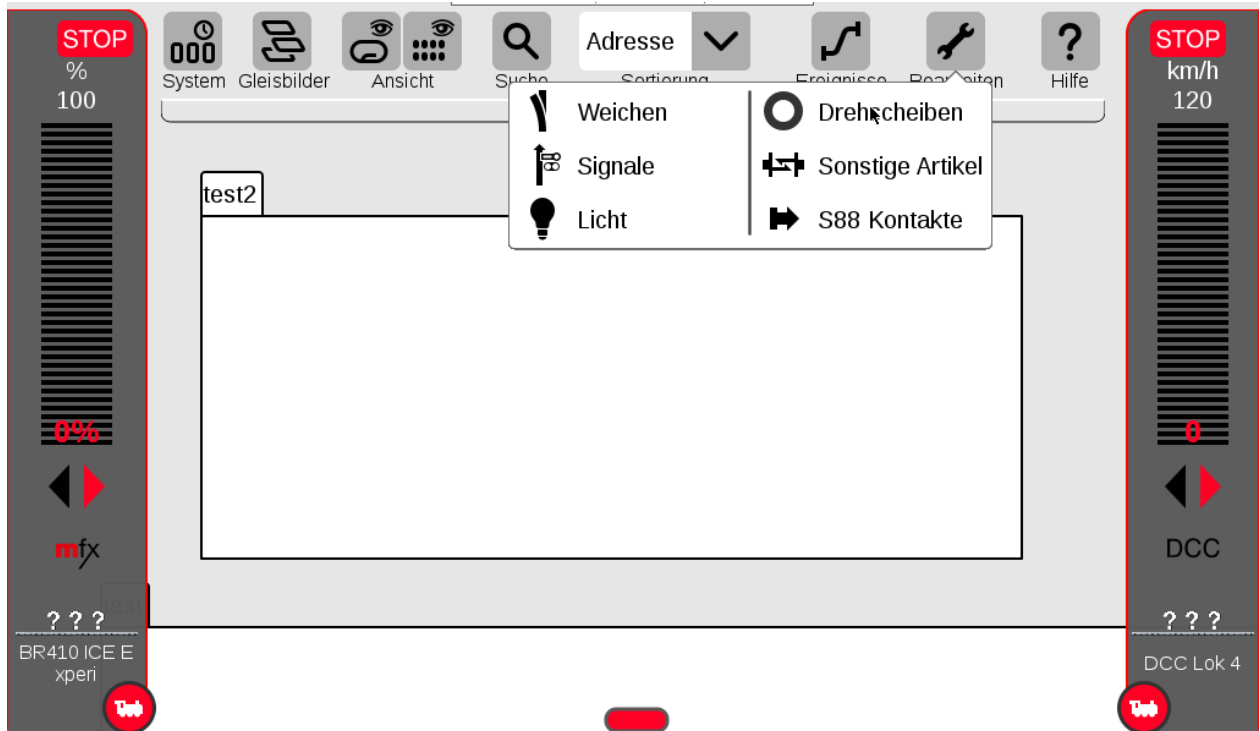


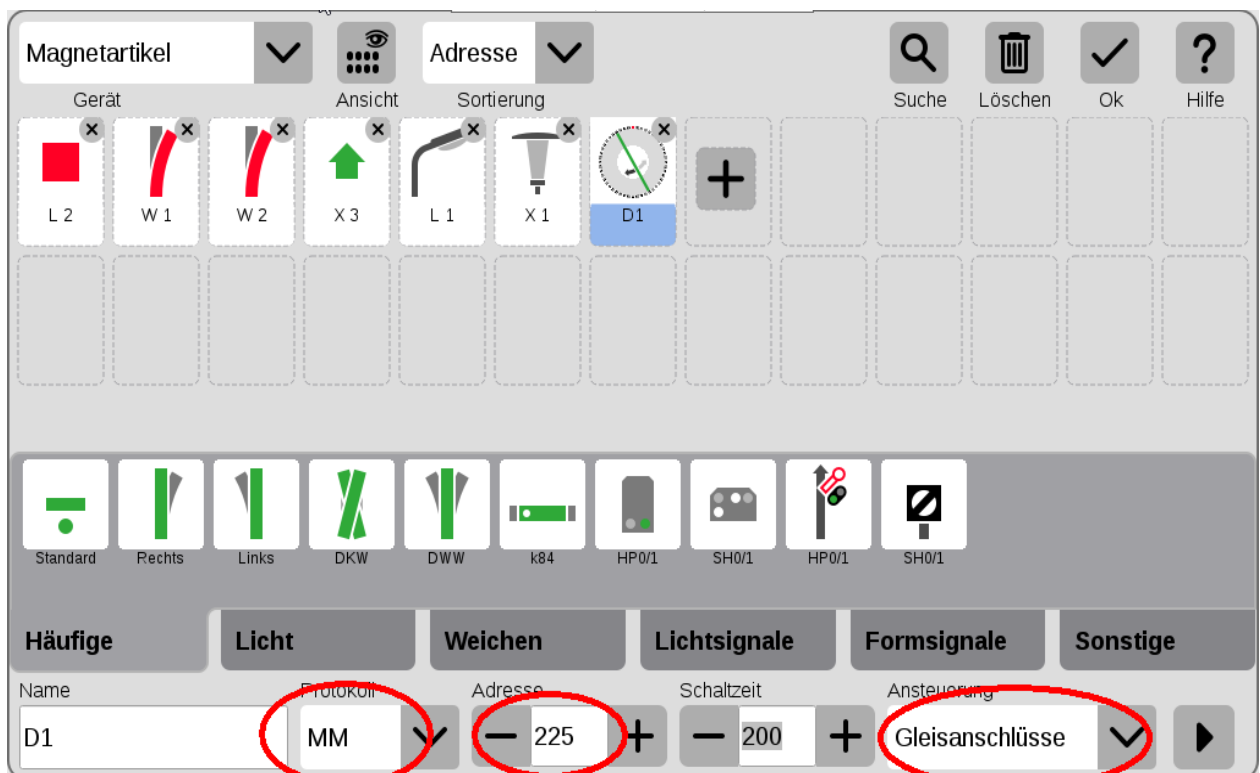
Abbildung 5: es werden nun die Gleise aktiviert (siehe auch Tabelle 1). Dabei werden die aktiven Gleise aus der 2. Hälfte automatisch in die erste Hälfte übertragen. Daher wird beim Aktivieren von Gleis 43 das Gleis 19 aktiv und dafür die Adresse vergeben. Nach Beendigung die Adressen durch „Schreiben“ zum DSD übertragen!

**Für die Einstellung der Adressen beim Drehscheibensymbol in der CS3 muss der DSD auf Motorola MM konfiguriert sein → es ist „MM“ in der Abbildung 5 zu aktivieren**

**2.2.2 Definition in der Märklin CS3 für Ansteuerungs-Art „Gleisanschlüsse“**



**Abbildung 6: Bearbeiten → Artikel hinzufügen → Drehscheiben**



**Abbildung 7: unter „Bearbeiten“ → „Artikelliste bearbeiten“ erscheint nach Auswahl der Drehscheibe dieses Bild, hier das Protokoll „MM“, die Basisadresse (hier 225) sowie unter Ansteuerung „Gleisanschlüsse“ eintragen.**



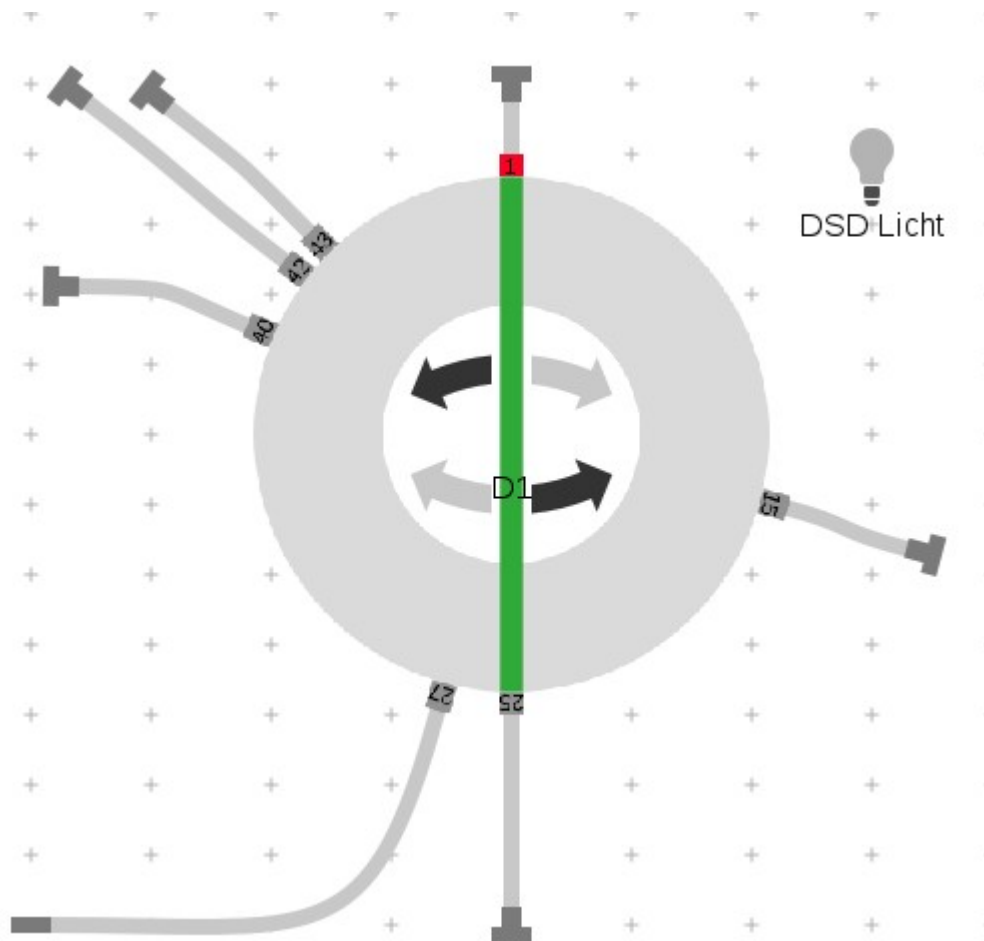
Abbildung 8: Zwar würde ich immer DCC bevorzugen, aber beim Schließen der Konfiguration wird dann von der CS3 gemeckert...



Abbildung 9: OK

Nun ist der Artikel in der CS3 angelegt, es müssen jetzt die aktiven Gleise definiert werden - dies passiert im Gleisbild über die korrekte Zuordnung der Anschlussgleise





**Abbildung 10: Die Festlegung der Gleise erfolgt im Gleisbild. Es wurden hier die Gleise dort angeschlossen, wo in der Tabelle 1 „aktiv“ steht (also 1/15/25/27/40/42 und 43 - sie brauchen hier sehr gute Augen...)**

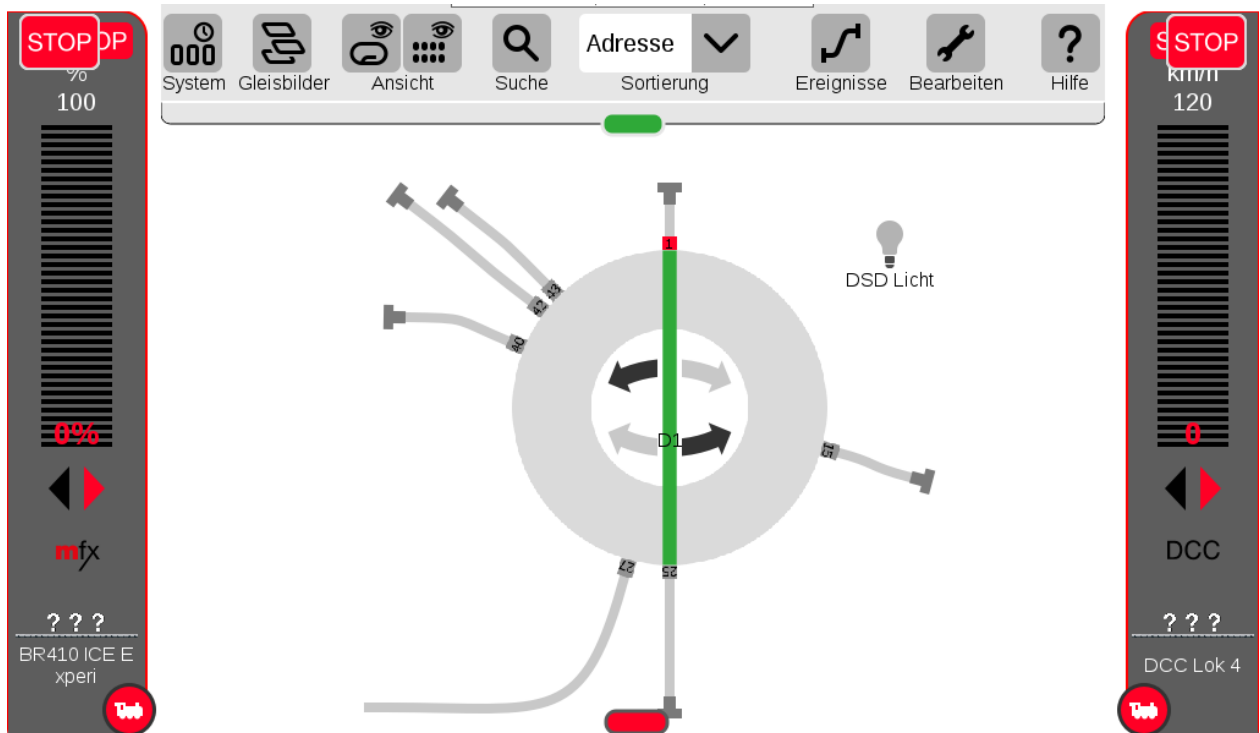


Abbildung 11: nach dem Beenden von „Bearbeiten“ liegt die Drehscheibe nur mit den Gleisabgängen im Gleisbild

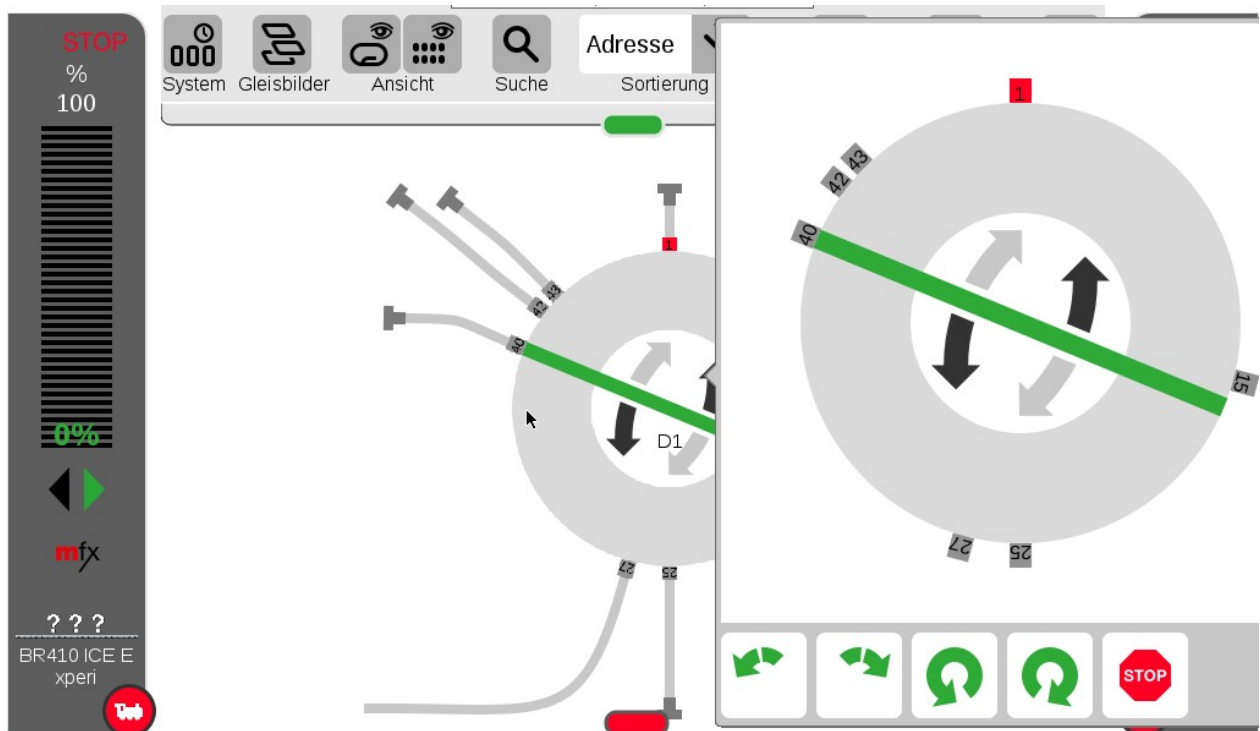


Abbildung 12: nach Klick auf die Drehscheibe erscheint das Bedienpult, hier kann nun das gewünschte Gleis direkt angewählt werden, zudem sind STEP und TURN Befehle vorhanden.

## 2.3 Symbol für „Licht schalten“ ergänzen

Immer wieder tauscht die Frage auf, wie man denn nun das Licht im Haus schalten kann. Das Drehscheiben-Symbol der CS bietet hier jedenfalls keine Lösung!

Also muss ein „Licht“ Symbol mit der Adresse 225 (wenn nicht geändert) angelegt werden:

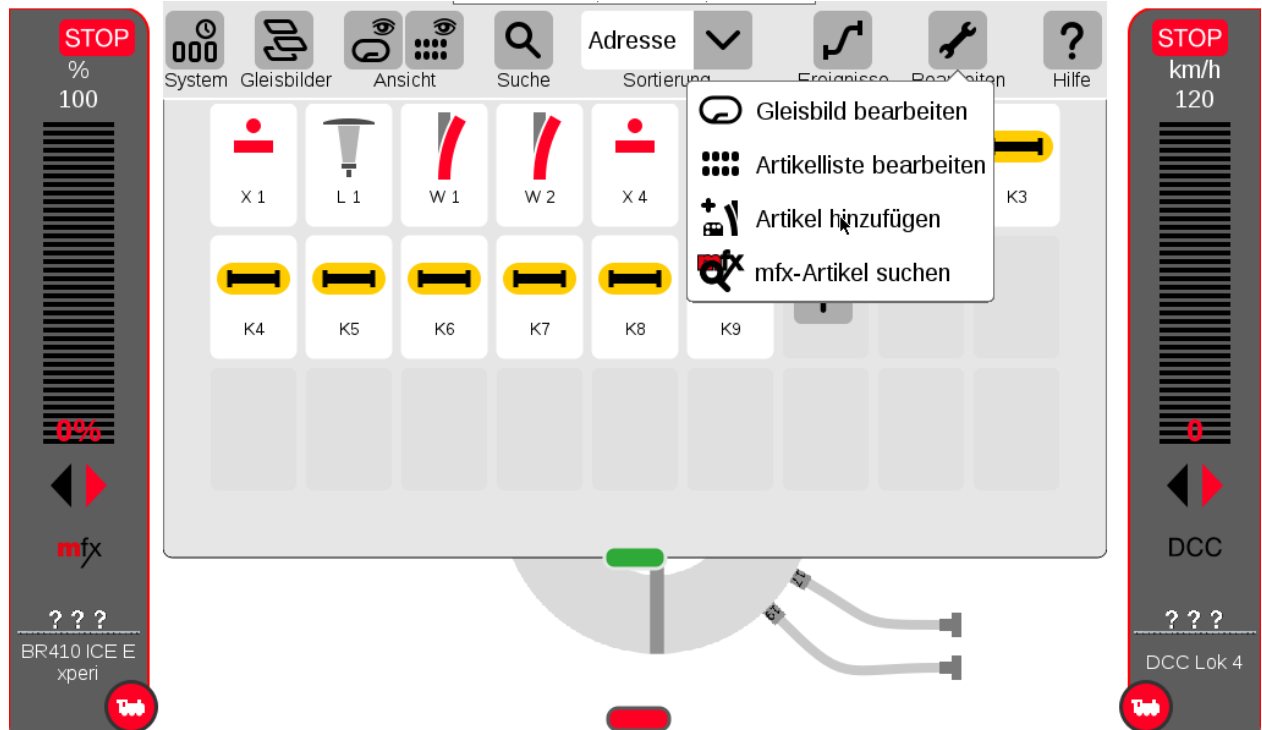


Abbildung 13: Artikel hinzufügen

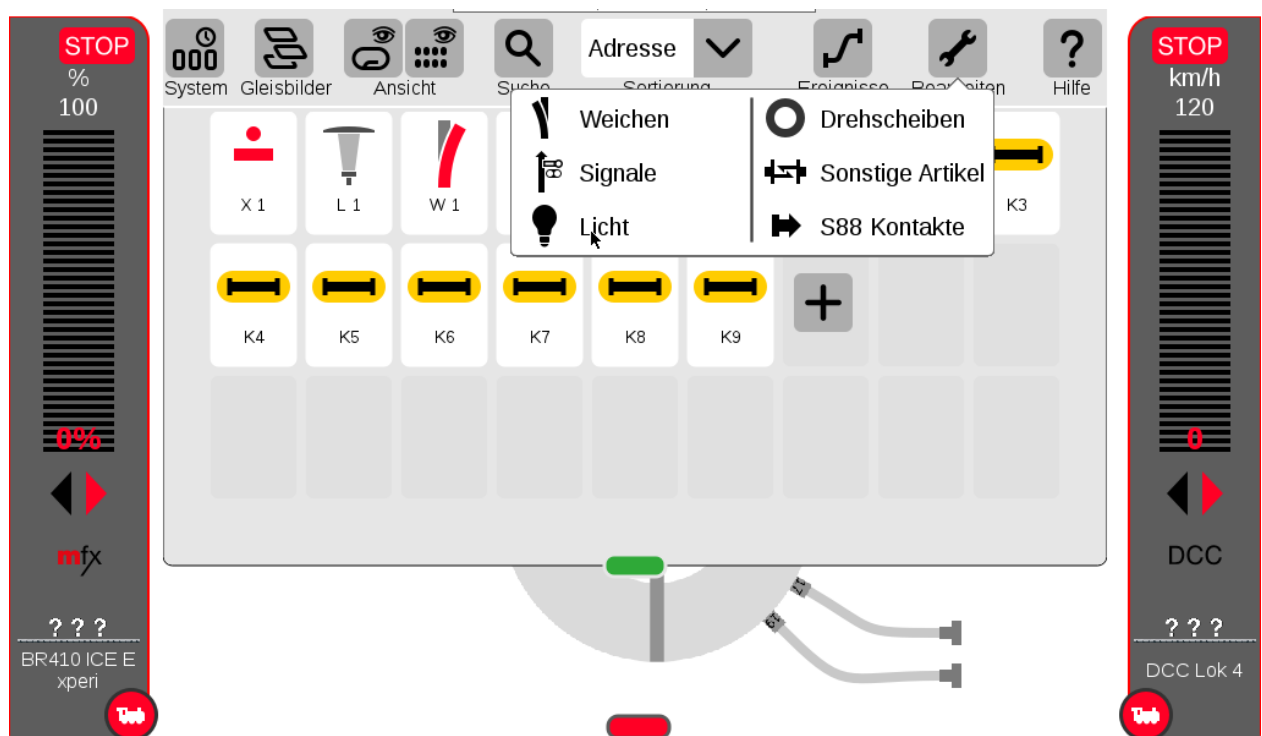
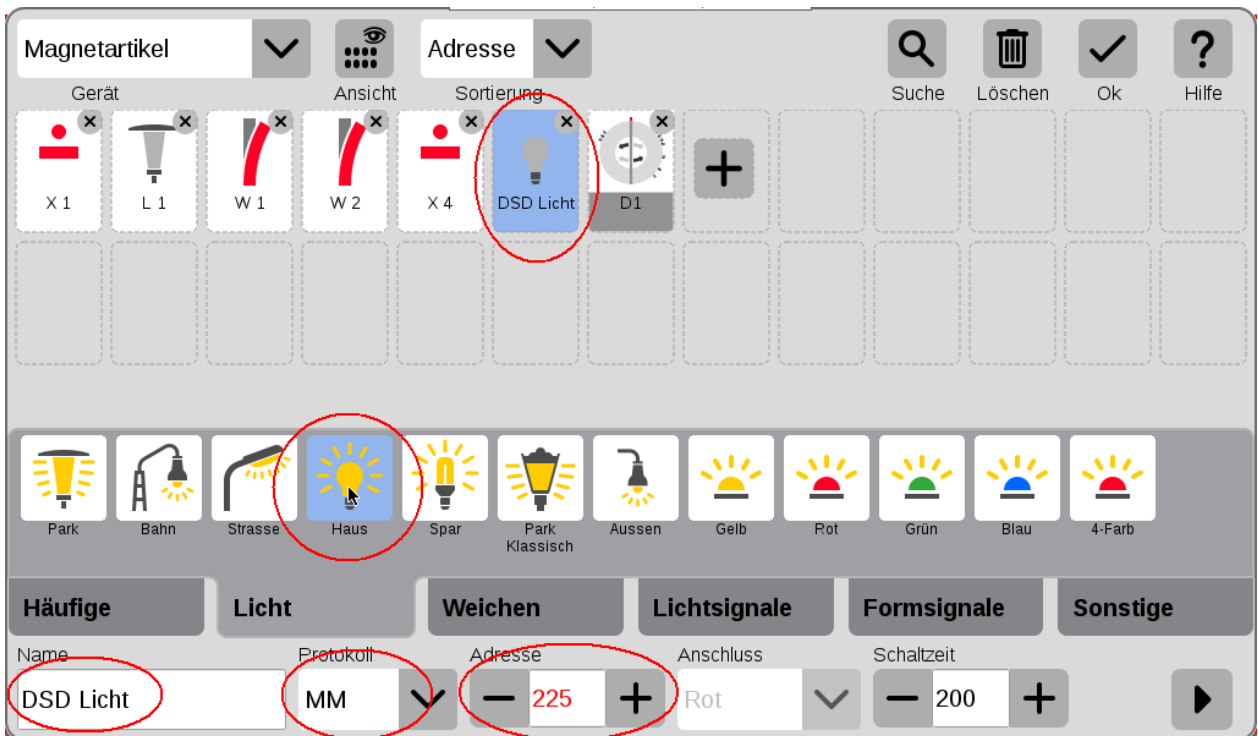
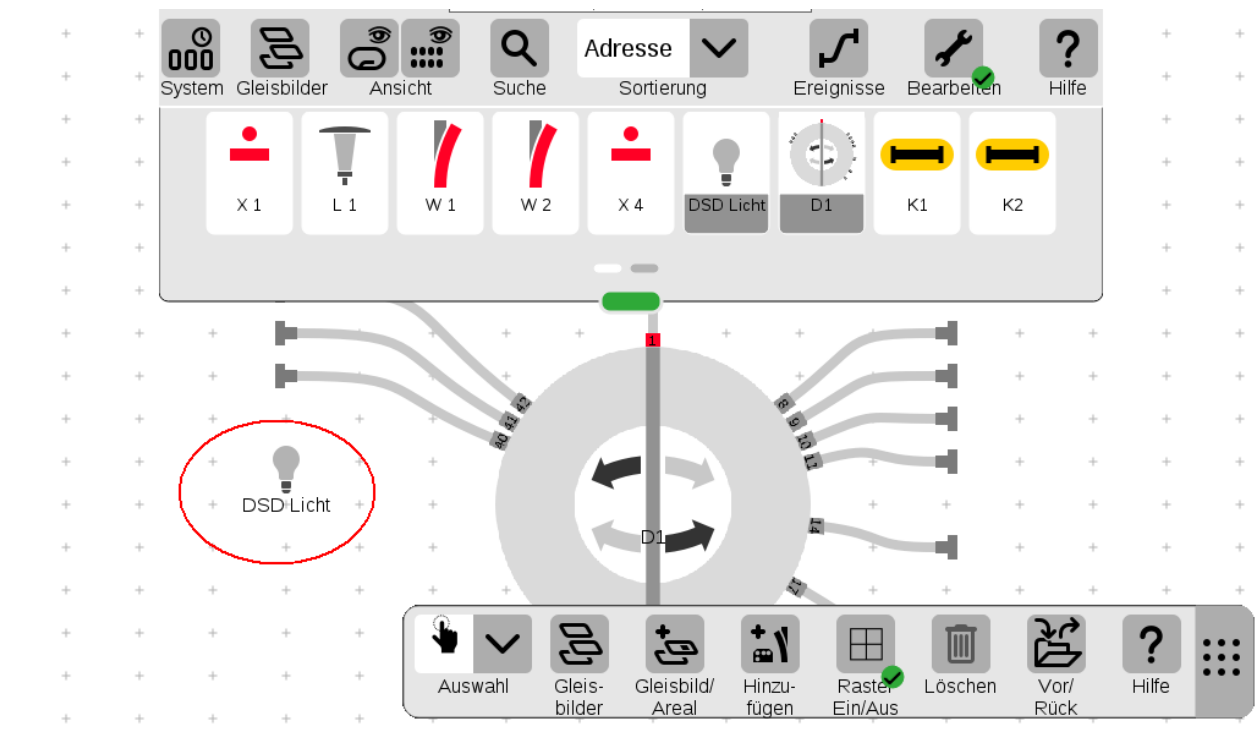


Abbildung 14: ..Licht



**Abbildung 15: Anlegen eines LICHT Symbols mit der Adresse 225 in der Artikelliste der CS3. Die Adresse ist zwar ROT hinterlegt (da identisch mit der Adresse der Drehscheibe), sollte aber dennoch funktionieren. Tw. meldet die CS3 aber auch, das dies nicht zulässig ist - dann muss die Licht-Adresse z.B. auf 224 gesetzt werden (in der CS und auch beim DSD)**



**Abbildung 16: Lichtsymbol auf dem Gleisbild hinzufügen**

### 3 S88-N Anbindung

#### 3.1