

Guía rápida para el uso del Multimaus de Roco.

1er. Paso. Cambiar la dirección de la locomotora

Apretar simultáneamente las teclas



en la pantalla veremos que pone **CV 1** y en unos segundos **V = 3** parpadeando.

Ponemos el nuevo valor de la dirección de la locomotora hasta un máximo de 9 dígitos y vemos **V = ******* parpadeando, confirmamos con la tecla **OK** y vemos en la pantalla la palabra **PROG.**

Ejemplo: Tenemos la locomotora con la dirección número 3, que es el número que viene de fábrica, apretamos simultáneamente las teclas **Menú + 1** y nos dice que el valor es 3 **V=3**. Queremos que la locomotora tenga la dirección 456, mientras esté la indicación **V = 3**, damos el nuevo valor con las teclas numéricas **V = 456** y apretamos la tecla **OK** y en la pantalla veremos la palabra **PROG.** Ya tenemos la locomotora con la nueva dirección.

2o. paso. Introducir la nueva locomotora en la memoria del Multimaus

Apretar la teclas



hasta que en la pantalla se lea la palabra **NUEV?** y le decimos **OK**. Ahora debemos introducir el nombre por el cual conocemos esa locomotora con un máximo de 5 caracteres (cada tecla numérica sirve para introducir varios caracteres), una vez introducido el nombre aceptamos con la tecla **OK**, y en la pantalla nos aparece **L 3** parpadeando. En este momento debemos de introducir el número de la dirección de la nueva locomotora (456 en el ejemplo anterior) y aceptamos con **OK**. De nuevo nos aparece una nueva pantalla con los caracteres **128 P**, aceptamos con **OK** y en la pantalla nos aparece la nueva locomotora.

Ejemplo: Queremos introducir una nueva locomotora con la dirección 456 que conocemos con el nombre de TAIGA: seleccionamos con las flechas hasta que leamos **NUEV?**, aceptamos con **OK**, introducimos el nombre con las teclas 8 + 2 + 4 tres veces + 4 1 vez + 2 y no queda la palabra TAIGA en la pantalla, aceptamos con **OK**, introducimos el valor de la dirección **L 456**, aceptamos con **OK**, y aceptamos otra vez los pasos de velocidad. Ya tenemos introducida la nueva locomotora TAIGA a la base de datos.

3er. Paso. Opcional. Introducir una nueva locomotora desde la dirección.

Apretar simultáneamente las teclas



vemos que la pantalla cambia de tener el nombre de una locomotora a una pantalla con un número de 4 cifras precedido de la letra L, **L0003**.

Ahora con las flechas



podemos ir cambiando de locomotora por su dirección. Con este método las locomotoras **NO** quedan memorizadas en el mando.