

# Frisch aufgespielt

Durch Sounds macht jeder Modellbahner seine Lokomotiven zu einem Unikat. Nachrüstdecoder bieten hier viel Potenzial – wir zeigen, wie Sie es nutzen.

**E**ine Modellbahn ohne Sound? Mittlerweile fast undenkbar! Wenn die Kinder die Bahn in Betrieb nehmen, geht spätestens der zweite Griff zur Soundtaste. Bei Erwachsenen ist es kaum anders: Wer eine neue Lok präsentiert, lässt sie röhren, pfeifen oder quietschen – je ungewöhnlicher, desto besser.

Deshalb bietet die Soundfunktion der neuen Märklin Decoder sehr viel Spielpotenzial. Nahezu jedes Geräusch wird vom Modell wiedergegeben, das reicht von einer Bahnhofsansage in Mundart über das klassische Motorengeräusch und die akustische Gesamtkulisse des Bahnbetriebs.

Die Diskussionen der Modellbahner um den „richtigen“ Sound sind ebenso vielfältig wie dessen Möglichkeiten. Je nach Einstellung wollen die einen wenig Geräusche, die anderen viel. Manche setzen voll auf vorbildgerechten Sound, andere schätzen

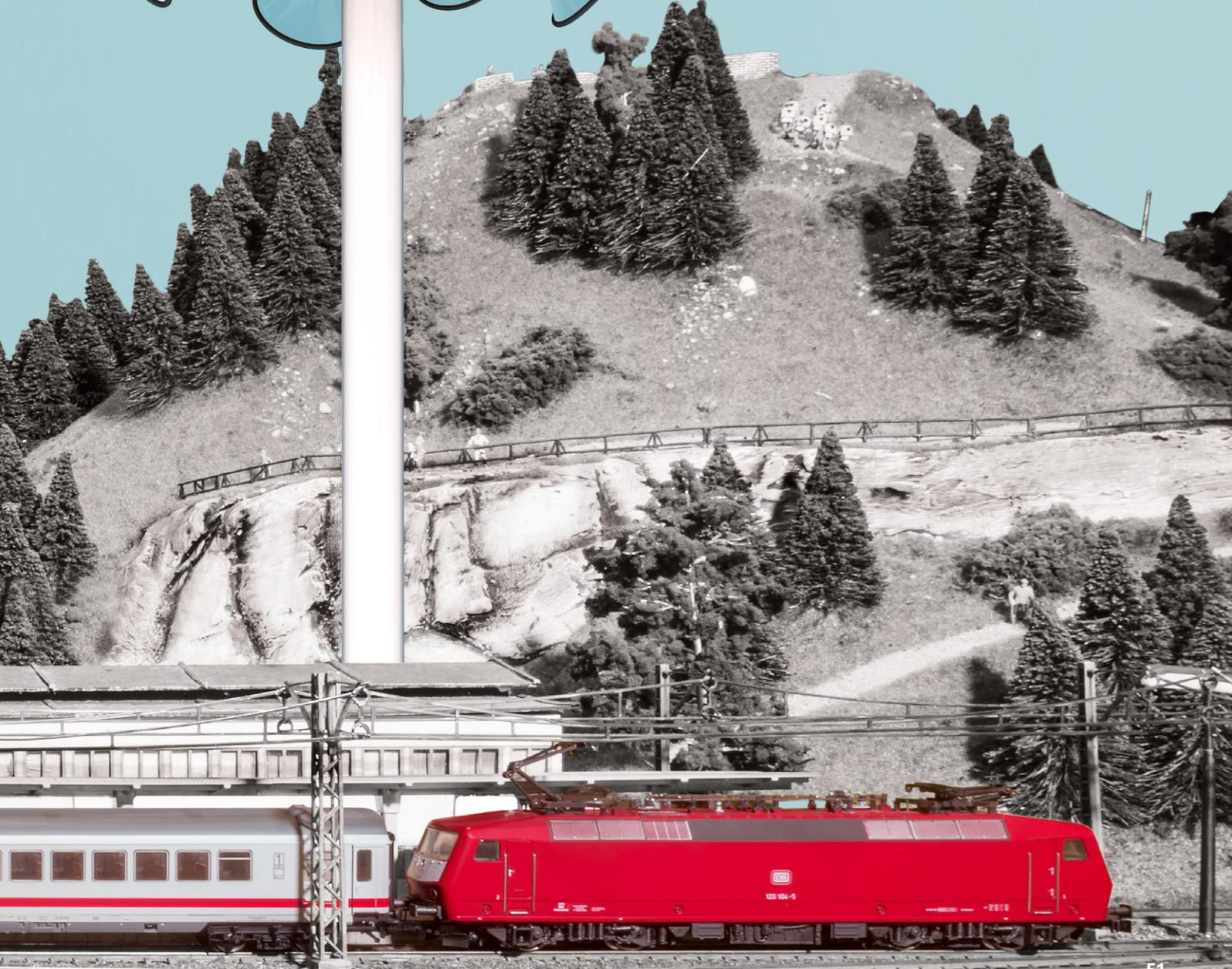
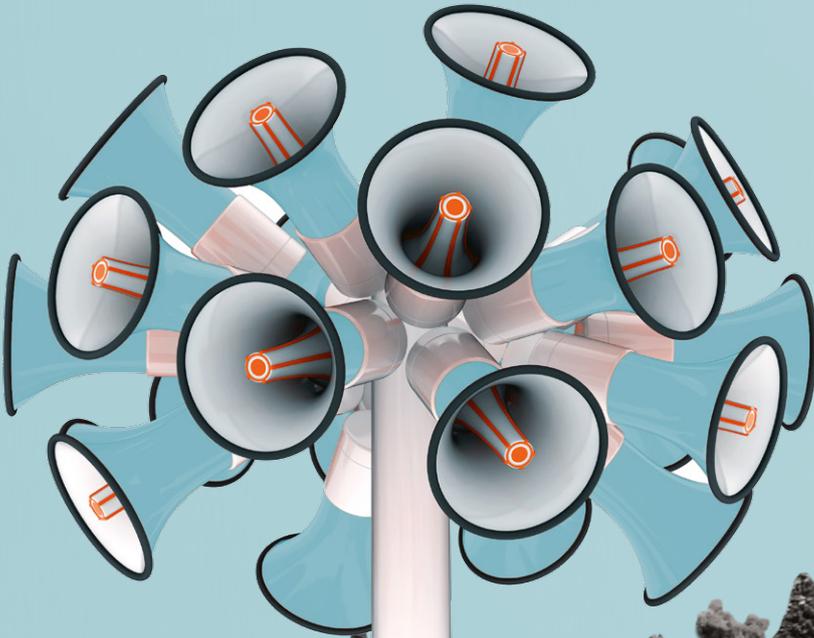
überraschende Effekte. Eine sächsische Bahnhofsansage auf einer Württemberger Anlage? Vorbildgerecht? Vielleicht. Witzig? Für den einen oder anderen bestimmt.

Es gilt also viele Bedürfnisse unter einen Hut zu bringen, damit alle glücklich sind. Das scheint unmöglich, wie der Volksmund weiß. Aber Märklin kommt dem schon sehr nahe: mit der Soundbibliothek. Der Name ist Programm. Wie eine Bibliothek, die jeden zufriedenstellen will, bietet Märklin vorbildgerechte Sounds für jedes Modell an. Und wie ein Leser seine Bücher kann jeder Modellbahner die Geräusche aussuchen und aufspielen, die er mag. Von streng vorbildgerecht bis witzig verspielt.

Der Weg zum individuellen Sound ist einfacher als gedacht. Downloaden, am PC programmieren, aufspielen – losfahren. Vorteilhaft ist hier der Märklin Decoder-Programmer mDP (Art. 60971): Mit ihm geht das Aufspielen verblüffend schnell. →

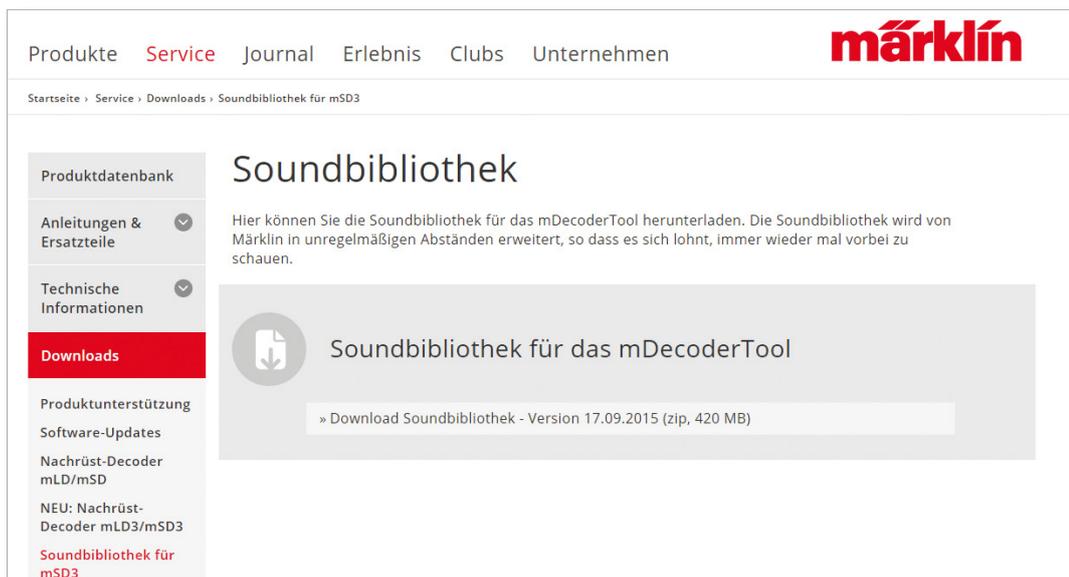
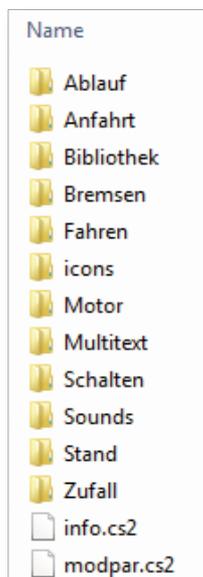


Praxisleitfaden  
**Folge 5**  
Decoder-ABC



## 1

# Soundbibliothek downloaden



Die Sounds der Bibliothek sind in Themen-Ordnern vorsortiert.

Die Märklin Soundbibliothek: Wer sie noch nicht hat, holt sie sich am besten kostenlos per Download von der Märklin Website. Nach dem Download sind dann alle Sounds verfügbar – zu finden im Ordner „Bibliothek“.

Das Programm Märklin Decoder-Tool 3 wird mit minimaler Soundbibliothek bereitgestellt, damit man möglichst schnell loslegen kann. Ansonsten gilt schon hier die freie Wahl: Mehr Sound darf sein, muss aber nicht. Auch die minimalen Geräusche bieten schon anständiges Niveau. Zur Erstinstallation der kompletten Sounddatenbank geht man am besten über die Website: dazu einfach in den Bereich „Service“ klicken. Dort ist die Soundbibliothek für den Decoder mSD3 aufgeführt. Die Datei ist mit 416 MB recht groß: ein Spiegelbild der vielen Möglichkeiten. Der Download dauert auch bei schnellen Verbindungen etwa fünf Minuten.

Danach hat man alle Sounds auf dem Rechner. Für gelegentliche Aktualisierungen nutzt man am besten eine Funktion des Programms Märklin Decoder-Tool 3. Nach dem Start geht man oben rechts auf den Reiter „Hilfe“. Es öffnet sich der Befehl „Soundbibliothek aktualisieren“. Das kann dauern, je nach Größe und Internetverbindung. Die sollte stabil sein, sonst murrst das Programm.

Hat man alle Sounds, geht es ans Aussuchen. Generell ist es am besten, zunächst drei oder vier Funktionen auszuwählen und diese aufzuspielen. So behält man den Überblick über die neuen Funktionen und verinnerlicht den Programmiervorgang schneller. →

## Tipps zum Thema Sound

### Komplette Projekte

Wer Sounds lieber gezielt für seinen Lokbestand auswählen will, kann einen anderen Weg gehen: Märklin hat für die meisten Modelle ein Idealprofil erstellt. Es enthält die Decoder- und die Soundeinstellungen. Über den Reiter „Datei“ und die Funktion „Projekte vom Märklin Server laden“ können diese Profile downgeloadet werden. Für eine komplette Übernahme ruft man das Projekt z. B. „120-140-5“ auf und speichert es über „Programmierwege“ via Programmer auf dem Decoder. Bei der Übertragung hat man die Wahl: Setzt man beide Häkchen, übernimmt der Decoder Sounddaten und Funktionszuweisung sowie Symbole. Programmiert man nur die Soundfunktionen, bleiben die individuellen Einstellungen; möglicherweise stehen dann aber nicht alle Sounds zur Verfügung.

### Wichtige Sounds

Zu den Basissounds gehören Motorengeräusch, Anfahren, Bremsen, Horn bzw. Pfeife und Bahnhofsansage. Doch es geht noch mehr, etwa mit Aufbügeln bei der E-Lok, Rostschütteln, Kohleschaufeln bei der Dampflok oder vielfältigen Bahnhofsgerauschen. Wer in der Soundbibliothek stöbert, wird erstaunt sein über deren Vielfalt.

### Programmer oder CS2?

Auch die Soundfunktionen lassen sich ohne Programmer programmieren. Das geschieht wie beschrieben über den Programmierweg CS2 mit der Central Station im Heimnetz. Allerdings benötigt eine ca. 1 MB große Sounddatei am USB-Anschluss mit Programmer nur etwa eine Minute. Über die CS2 können es leicht 15 bis 20 Minuten werden.



## Einsteigermodelle mit umfangreicher Ausstattung

Technisch ausgereifte wie optisch beeindruckende Einsteigermodelle in der bewährten Märklin-Qualität. So kann man „Start Up für Erwachsene“ auf einen Nenner bringen, denn diese Modelle sprechen gezielt den Wiedereinsteiger an, sind darüber hinaus aber auch für preisbewusste Profi-Modellbahner hoch interessant.

Egal ob Einzellokomotiven oder ganze Startersets, alle Modelle dieser Linie überzeugen durch ein überaus gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Neben den vielfältigen Soundfunktionen und der robusten Metallausführung des Aufbaus, bieten wir auch hier — **Märklin bis ins Detail.**

So auch unsere komplette Neukonstruktion der BR 193.

Im Vorbild aus dem Hause Siemens ist sie als Serienlokomotive aus dem Vectron-Typenprogramm auf vielen Strecken zuhause.



**36193 Elektrolokomotive BR 193**

**Vorbild:** Elektrolokomotive Baureihe 193 der ELL Austria GmbH, vermietet an die SBB Cargo International. Gebaut von Siemens als Serienlokomotive aus dem Vectron-Typenprogramm.

**219,99 \***



**36190 Elektrolokomotive BR 193**

**Vorbild:** Elektrolokomotive Baureihe 193 der Railpool GmbH, München. Gebaut von Siemens als Serienlokomotive aus dem Vectron-Typenprogramm.

**219,99 \***

## 2 Sounds auswählen

Je nach Programmierung besitzt unser Decoder entweder minimale Soundfunktionen oder gar keine. Der Vorgang zum Neu- oder Umprogrammieren ist jedoch in beiden Fällen identisch. Stecken Sie den Decoder auf den Programmer und lesen Sie die Daten aus. Nun zeigt der Computer ein Abbild der Decoder-Daten. In unserem Falle sind die Funktionstasten F2, F3 und F4 mit Soundfunktionen belegt.

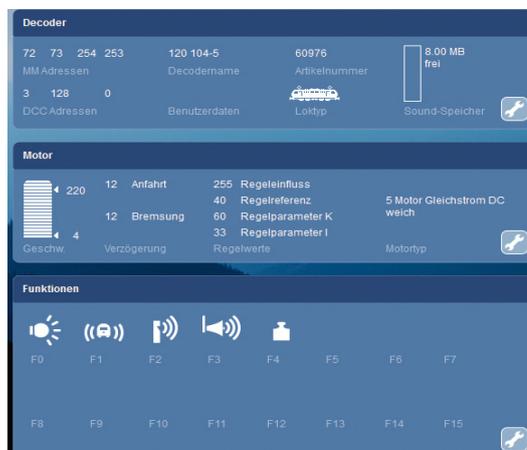
Für die Auswahl neuer Sounds klicken wir im unteren Abschnitt „Funktionen“ aufs Werkzeug. Im Einstellmodus gehen wir dann ganz rechts auf „Soundauswahl“. Nun zeigt sich links die Soundbibliothek, eingeteilt in Fahr-, Motor- und Schaltgeräusche. Rechts ist unser Warenkorb, dort werden die gewünschten Geräusche einzeln abgelegt. Noch ist er leer.

Wichtig ist nun die Auswahl: Die neuen Sounds liegen in der „Bibliothek“, dorthin gehen wir zuerst. In den anderen Ordnern finden wir nur bereits hinterlegte Geräusche, nicht aber alle. In der „Bibliothek“ gehen wir auf die Abteilung „Motor“, schlendern zum Regal „Elektro“ und sehen die ganze Fülle an Motorgeräuschen von der BB 12000 bis zur Traxx-Lok. Wir gehen im rechten Feld auf „neuer Sound“ und wählen im Ausklappmenü: „Fahrgeräusch“. Nun greifen wir mit der Maus das Motorgeräusch der BR 120 und ziehen es bei gedrückter Maustaste auf das Feld „Fahrgeräusch“. Dort wird es darunter angezeigt, mit dem Lautsprecher kann man es testen. Ist das Modell nicht aufgeführt, nimmt man das Geräusch, das dem Modell am nächsten kommt.

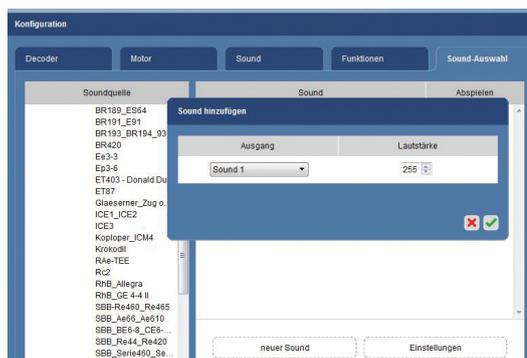
Unter „Sound 1“ legen wir nun das Horn fest. Das geht schon schneller von der Hand: in die Bibliothek gehen, dann in die Abteilung „Sounds“, dort in die Unterabteilung „Horn“. Auswählen, bei gedrückter Maustaste auf Sound 1 und fertig. Sollte man sich einmal verwählen: Den Sound mit der rechten Maustaste anklicken und auf „löschen“ gehen. Weg ist er. Das ist leichter, als ein Buch ins Regal zurückzustellen.

Danach wählen wir noch Bahnhofsansage (Tür öffnen) als Sound 2 und Pantograph als Sound 3. Dann verlassen wir die Bibliothek. Das geschieht, indem wir nun auf den Reiter „Funktionen“ klicken.

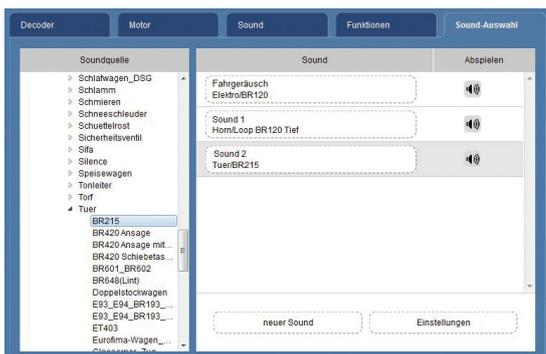
Wichtig: Nicht alle Soundfunktionen kann man für die Bedienung programmieren. Die Funktion „Sound ohne Ausgang“ bedeutet, dass hier eine fahrtgebundene Funktion vorliegt. Das ist etwa das Bremsenquietschen. Es wird von der Lok ausgelöst, wenn sie abbremst. Deshalb kann man das Geräusch nicht schalten.



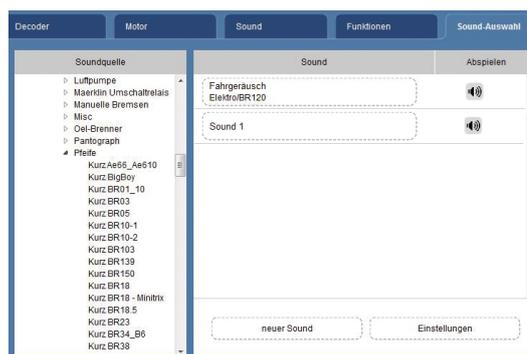
Zur Programmierung lesen wir die Decoder-Daten aus und klicken unten bei „Sound“ auf das Werkzeugsymbol.



Nach dem Fahrgeräusch: Wir legen ein weiteres Feld an, indem wir auf den Button „neuer Sound“ gehen.

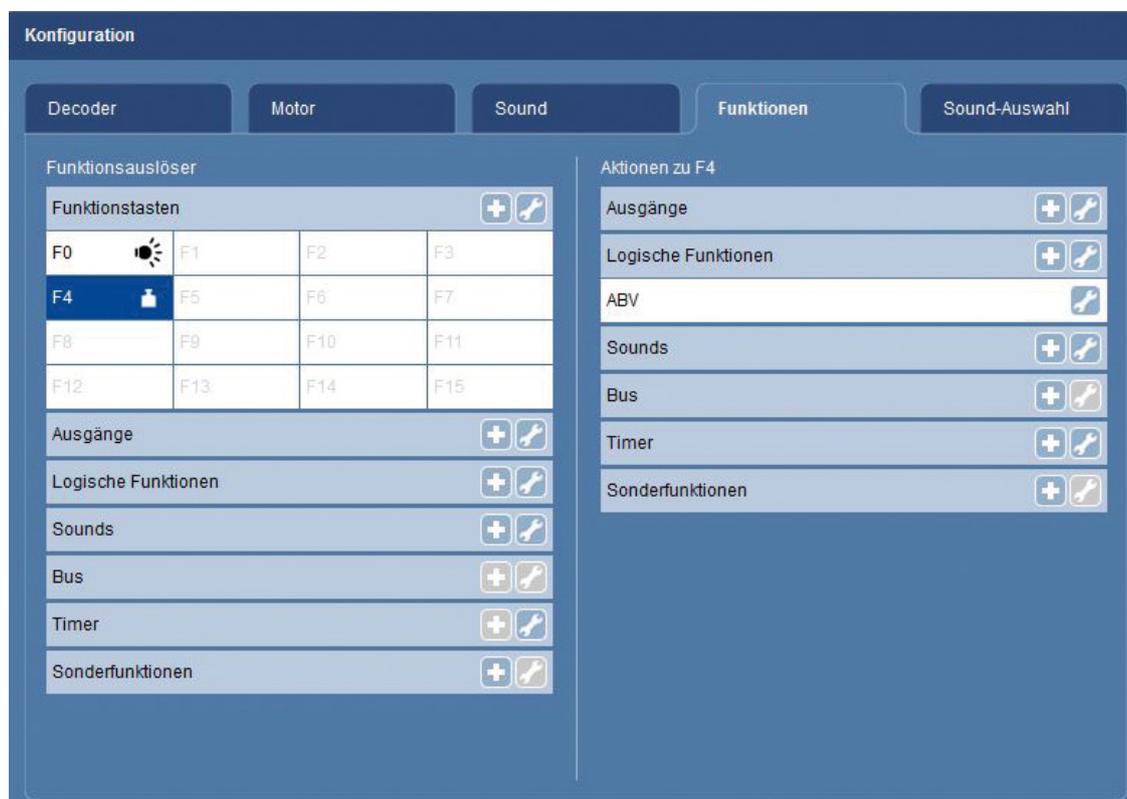


Falschen Sound gewählt? Mit der rechten Maustaste auf Soundbox gehen und „Parameter löschen“ anklicken.



Aus der Bibliothek links nehmen wir das Geräusch (in unserem Fall eine Pfeife) und ziehen es ins Feld „Sound 1“.

# 3 Funktionen zuweisen

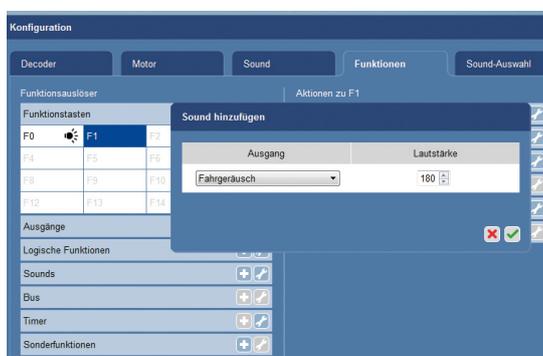


Zuweisung: Unter „Sound“ gehen wir mit der Maus auf die Funktionsfelder. Ein aktives Feld ist blau hinterlegt. Bestehende Funktionen kann man über einen Rechtsklick zurücksetzen.

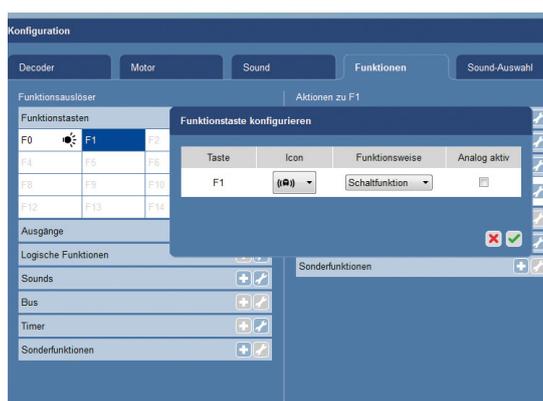
Nun müssen die Sounds noch an die richtige Stelle, also auf die Funktionstasten gelegt werden. Das Licht sollte traditionell auf der bzw. den ersten Tasten bleiben, aber das ist Geschmackssache. Bei uns bleibt es auf der „0“. Auf die Funktionstaste F1 legen wir schon das Motorgeräusch. Dazu aktivieren wir die Taste mit einem Mausklick. Liegt noch eine Funktion darauf, kann diese mit einem Klick der rechten Maustaste über den Befehl „Funktion zurücksetzen“ gelöscht werden.

Ist F1 blau unterlegt, gehen wir ins rechte Feld „Aktionen zu F1“. Dort wählen wir unter Sounds das +/- Zeichen für neuen Sound. Im Ausklapp-Menü wählen wir „Fahrgeräusch“. Das ist das Motorgeräusch, das wir vorher aus der Bibliothek entnommen haben. Danach stimmen wir diesen Sound über das Werkzeugsymbol ab. Meist sind an Pegel, Richtung und Bewegung keine Änderungen nötig.

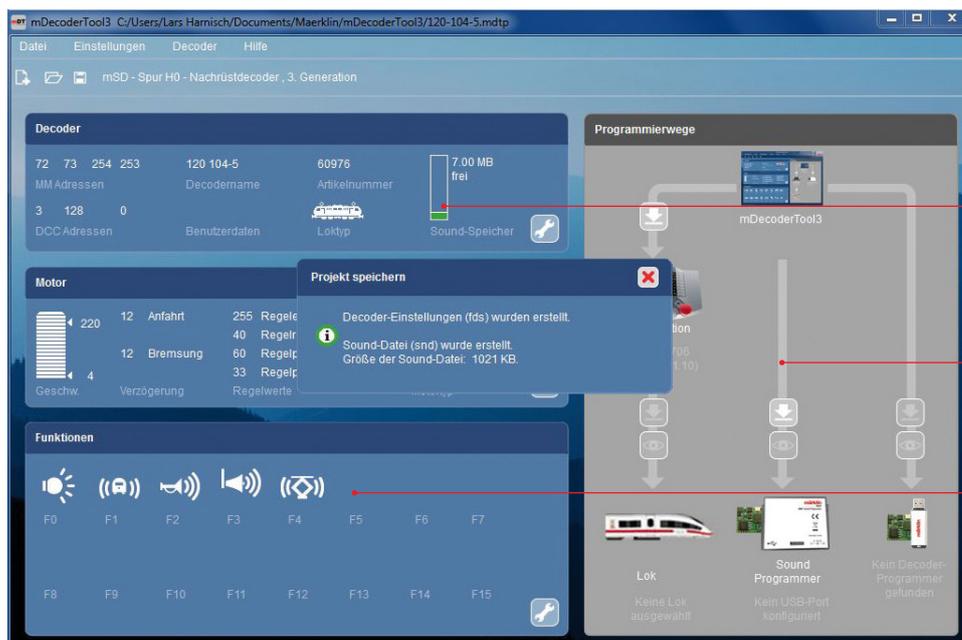
Anschließend stellen wir die Taste ein. Das geschieht über das Werkzeugsymbol auf dem Tastenfeld oder durch einen Rechtsklick auf die Taste. Dann öffnet sich der Befehl „Funktion konfigurieren“. Er bietet Symbole, Schaltart und analoge Aktivierung an. Diese verheißt im Analogbetrieb eine ständig aktive Funktion. Abgesehen vom Licht sollte man diese Einstellung daher nie aktivieren. Nun folgen alle weiteren Sounds und Tasten: F-Taste aktivieren, Sound mit +/- Zeichen drauflegen, Taste konfigurieren, nächste. →



Im rechten Feld klicken wir unter Sound auf das Pluszeichen. Das Fahrgeräusch wird aufgerufen und für F1 bestätigt.



Wir wechseln ins Tastenfeld links und klicken mit der rechten Maustaste. Via „konfigurieren“ weisen wir F1 Symbol und Schaltart zu.

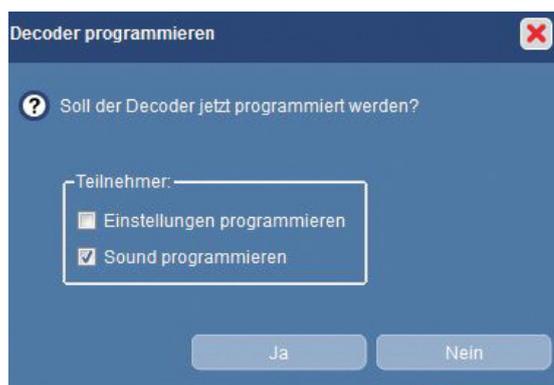


Über „Datei“ und „Speichern“ sichern wir unser Projekt zuerst auf dem PC. Dann übertragen wir die Daten zum Decoder.

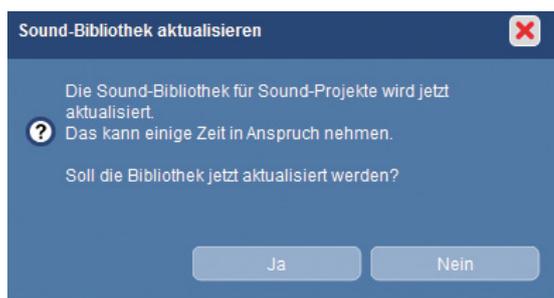
Unsere Soundbibliothek ist befüllt. Die Anzeige informiert über die verfügbare Speicherkapazität.

Schalttafel mit den verschiedenen Programmierwegen.

Übersicht über die Belegung der vergebenen Funktionstasten.



Die Daten werden nun auf den Decoder geschrieben. Bei geänderter Tastenbelegung müssen beide Häkchen gesetzt sein.



Die Soundbibliothek lässt sich jederzeit aktualisieren. Dazu einfach auf der Startseite den Punkt „Hilfe“ aufrufen.

## 4 Projekt speichern

Nun ist unser Projekt 120 140-5 ganz schön gewachsen – Zeit, die neuen Daten aufzuspielen. Über „Datei“ und „Speichern“ sichern wir das Projekt erst auf dem PC. Dann wird es über den Programmierer auf den Decoder gespielt. Das geht im rechten Feld über „Programmierwege“ und „Projekt speichern/testen“. Normalerweise reicht es, dort nur die Soundfunktionen zu programmieren. Nur wenn Belegung und Symbole für die Funktionstasten geändert sind, müssen auch die Einstellungen programmiert werden.

Im Regelfall zeigt die Lok die neuen Funktionen an, sobald sie auf dem Gleis steht. Ansonsten lesen Sie über die Central Station die Decoderwerte aus oder löschen die Lok aus der Lokliste. Als mfx-Lok meldet sich das Modell dann neu mit seinen aktuellen Daten an. **///**

Text: Hanne Günter; Fotos: Kötzle

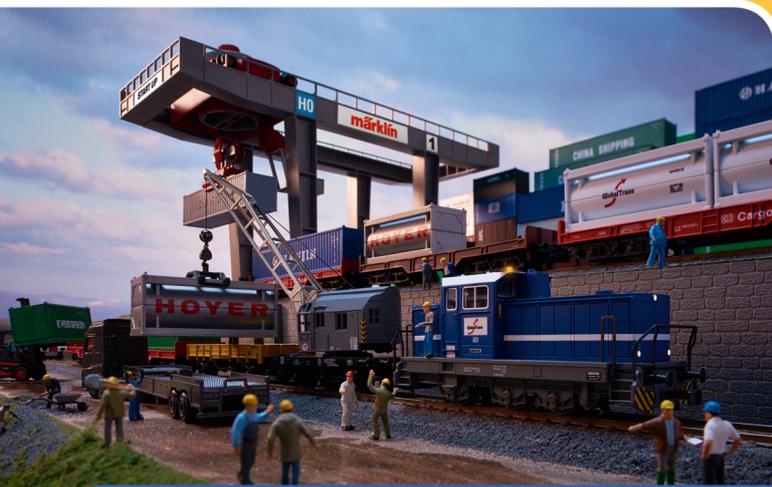


Sie finden weitere Informationen zu den Nachrüstdecodern unter [www.maerklin.de](http://www.maerklin.de). Alle Folgen der Serie stehen Ihnen unter [www.maerklin-magazin.de](http://www.maerklin-magazin.de) zum Download zur Verfügung.

### Die Serie im Überblick

- |          |                  |          |                         |
|----------|------------------|----------|-------------------------|
| MM 01/16 | Grundlagen       | MM 04/16 | Automatisches Einmessen |
| MM 02/16 | Projekte anlegen | MM 05/16 | Soundfunktionen         |
| MM 03/16 | Einbau           | MM 06/16 | Aktionsabläufe          |

**märklin**  
START UP



**DIE SPANNENDE WELT VON  
MÄRKLIN START UP ENTDECKEN!**



# In die große weite Welt

Willkommen in der Containerwelt von Märklin Start up

Übers Meer, durchs Gebirge, in luftigen Höhen bis nach Hause - Container bringen alles, was benötigt wird. Eine große Themenwelt bereichert nun das Kinderzimmer. Besonders kindgerecht und robust gestaltet, erhöhen die neuen Produkte der Containerlogistik aus dem Märklin Start up Sortiment spielerisch die Phantasie. Ein schönes Geschenk.



Technik erfahren

[www.maerklin.de/startup](http://www.maerklin.de/startup)