

## Inhaltsverzeichnis

1	Der multiMAUS-Simulator	1
2	Installation des multiMAUS-Simulators	1
3	Start des multiMAUS-Simulators	2
3.1	Bedienung des multiMAUS-Simulators	2
3.2	Abweichungen zum Original	3
4	Anmerkungen	3

## 1 Der multiMAUS-Simulator

Als einzigartigen Service bieten wir Ihnen als Entscheidungshilfe für den Kauf der *multiMAUS*, einen Simulator zur *multiMAUS* an. Mit diesem kostenlosen Service können Sie die Bedienung der *multiMAUS* vorab kennen lernen.

Beschreibungen zur Installation, der Bedienung und mögliche Abweichungen zum Original der *multiMAUS*, werden auf den folgenden Seiten beschrieben.

Sollte der Simulator auf Ihrem Rechner nicht funktionieren, bitten wir um Ihr Verständnis, dass wir zum Simulator keinen Support anbieten können.

Der Simulator wurde mit den Betriebssystemen „Windows® XP SP1“ und „Windows® 98“ getestet. Die Geschwindigkeit des Simulators hängt stark von der Leistung Ihres PCs ab. Sollte der Simulator zeitverzögert reagieren, so hat dies nicht mit dem Original der *multiMAUS* zu tun!

## 2 Installation des multiMAUS-Simulators

Durch herunterladen der „multiMaus.zip“ Datei verfügen Sie über alles was Sie benötigen um den Simulator zu starten. Entpacken Sie die „MultiMaus.exe“ Datei am besten in einen eigenen Ordner, dadurch behalten Sie den Überblick über andere erzeugte Dateien, bzw. mögliche Zusatzdateien, die beigefügt werden können.

Eine dieser möglichen Zusatzdateien ist eine Ressourcen-Datei, die alternative Sprachen enthält. Diese Dateien sind auf unserer Homepage verfügbar. Kopieren Sie die Dateien in den Ordner des Simulators. Somit sind nur mehr die Sprachen der Ressourcen-Datei verfügbar. Wenn Sie die Ressourcen-Datei löschen, sind wieder die voreingestellten Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch und Italienisch verfügbar.

*Die Ressourcen-Datei muss den selben Namen wie die EXE-Datei haben. Sollte dies nicht der Fall sein, erkennt der Simulator die Datei nicht.*

### 3 Start des *multiMAUS*-Simulators

Durch einen Doppelklick auf die Datei „MultiMaus.exe“, symbolisiert durch ein stilisiertes *multiMAUS*-Symbol, startet der Simulator. Es erscheint die *multiMAUS* auf Ihrem Bildschirm und startet, wie im Original mit dem animierten Schriftzug „MULTI MAUS“. Gleichzeitig wird in dem Ordner der Datei „MultiMaus.exe“ eine „MultiMaus.eeprom“-Datei angelegt. Diese Datei speichert alle Änderungen die Sie an der *multiMAUS* vornehmen (z.B.: die Lokbibliothek). Wenn Sie diese Datei löschen, ist die *multiMAUS* wieder auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.



#### 3.1 Bedienung des *multiMAUS*-Simulators

Der *multiMAUS*-Simulator ist für die Maus-Bedienung entwickelt. Lediglich die „Shift“-Taste der *multiMAUS* kann mit der „Shift“-Taste der Computer-Tastatur bedient werden.

Verschieben Sie den Simulator indem Sie auf das rote Gehäuse klicken und den Simulator an die gewünschte Stelle ziehen. Der Simulator wird solange er geöffnet ist immer im Vordergrund aller Fenster bleiben.

Die Tasten des Simulators sind mit der Computermaus zu bedienen, indem Sie auf sie klicken. Der Nummernblock funktioniert ebenso wenig zum Bedienen der „Funktionstasten 0-9“, wie die „Enter/Eingabe“-Taste zum Bestätigen durch die „\*/OK“ Taste.

Den Drehregler bedienen Sie mit der Computermaus. Klicken Sie auf den Drehregler und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung.

Um in das Menü der *multiMAUS* zu kommen, betätigen Sie die „Shift“-Taste der *multiMAUS* und dann die „MENU“-Taste. Die weitere Bedienung der *multiMAUS* entnehmen Sie dem Handbuch, welches als PDF-Datei auf der Roco Homepage zur Verfügung gestellt wird.

Um einen Kurzschluss/eine Überlastung bzw. einen Reset beim Start der *multiMAUS* zu simulieren gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Simulator. Es öffnet sich der Menüpunkt „Aktion“.
- Hier können Sie ein Pull-Down Menü öffnen welches Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten bietet:
- „Kurzschluss auslösen“. Hier simulieren Sie einen Kurzschluss.
- „Neustart mit Shift+Menu“. Hier simulieren Sie einen vollständigen Reset beim Starten der *multiMAUS*.

Die Anzeigen am Display bei Kurzschluss und Überlastung sind gleich.



### 3.2 Abweichungen zum Original

- Der Drehknopf verfügt über keine Null-Rastung.
- Der Drehknopf springt von einer Endstellung in die nächste über, wenn man versucht den Drehknopf über eine Endstellung hinauszudrehen.
- Beim Programmieren im CV-Modus erscheint immer die Fehlermeldung „ERR1“. Eine originaltreue Wiedergabe erhalten Sie nur beim Programmieren im POM-Modus.
- Die Kalibrierung des Drehknopfes kann nicht simuliert werden. Am Ende des Kalibrationsvorganges erscheint die Fehlermeldung „ERR14“.
- Das „Master und Slave“-Prinzip kann nicht simuliert werden. Dazu gehören u.A. das Simulieren der „Senden“ und „Empfangen“-Funktion im „Lok“-Menü.
- Im Original startet die *multiMAUS* nach einem Reset neu. Im Simulator kehrt die *multiMAUS* nur in die Menüebene „Reset“ zurück.

## 4 Anmerkungen

- Die Bedruckung des *multiMAUS*-Simulators stimmt nicht mit dem Original überein. Verwenden Sie hierzu die Produktsuche auf der Roco Homepage.
- Die kursive Schriftdarstellung ist im Original nicht so stark.
- Es ist nicht möglich die Modellanlage mit dem Simulator zu steuern.
- Die Änderung der Stärke der Hintergrundbeleuchtung ist im Original nicht so stark.
- Die Einstellungen im „Stop-Modus“ zwischen „Spannung Aus“ und „Nothalt“ können im Simulator zwar vorgenommen werden. Es kann jedoch in der Anwendung nicht unterschieden werden.