Model składa się z elementów fototrawionych i odlewanych z żywicy poliuretanowej oraz zespołu napędowego osadzonego we frezowanej z blaszki mosiężnej ramie. Otwory pod wkręty są już nagwintowane. Do montażu wystarczą typowe narzędzia warsztatu modelarza, nie jest potrzebna zaginarka do blaszek foto, ale przydaje się precyzyjne imadło do zaginania drobnych elementów. Przy montażu należy kierować się graficzną instrukcją montażu gdzie zaznaczone zostały również miejsca lutowania oraz klejenia w obszarach, na które należy zwrócić szczególną uwagę. Elementy fototrawione zostały tak zaprojektowane aby większość spoin wykonywać od środka czyli w miejscach niewidocznych na modelu. Dzięki temu unikamy prawie całkowicie konieczności szlifowania spoin. Miejsca łączenia elementów są tak ukształtowane aby łączenie możliwe było tylko we właściwej pozycji. Spoiny z cyny lutowniczej należy wykonywać oszczędnie, zbyt duża ilość spoiwa może wydostać się na zewnętrzna stronę co pociąga za sobą konieczność szlifowania.

Elektronika: Zestaw wyposażony jest w elastyczną płytkę drukowaną PCB, która znacznie ułatwa okablowanie oraz redukuje w znacznym stopniu ilość tradycyjnych przewodów przy wykonywanie instalacji. Płytka jest tak wyprofilowana, jak należy ją umieścić w zmontowanym modelu. Po zamontowaniu podłączyć elementy - lampy, dekoder i pozostałe. Płytkę można przykleić miejscowo klejem CA w żelu w kilku miejscach, ale klej nie może dostać się na stronę ze ścieżkami. Dobre przyklejenie od spodniej strony pomostów czołowych ułatwia montaż przewodów lamp. Płytka ma wlutowane gniazgo dekodera 18 pin ZIMO MX 645 - WAŻNE: dekoder montować tylko w pozycji jak na rys. czyli gniazdem w stronę przodu lokomotywy, nie w stronę kabiny (atrapa na płytce). Płytka elastyczna oraz nóżki montażowe gniazda dekodera są delikatne dlatego wkładanie w gniazdo dekodera wykonać delikatnie aby nie uszkodzić gniazda. Również wyciąganie dekodera wykonywać delikadnie, NIE CIĄGNĄĆ ZA PŁYTKĘ, tylko poluzować dekoder z gniazden podważając małym wkrętakiem. Przewody lamp wlutować w miejsca na płytce, uważać aby nie powstało zwarcie - miejsca lutownicze są bardzo blisko siebie. Po sprawdzenie funkcjonowania oświetlenia zabezpieczyć miejsca lutowania lakierem PVB 60. Dolutować kondensator UWAGA na polaryzację - niebieski kabel to + kondensatora a żółty - masa, głośnik - fioletowe przewody, silnik - szary i pomarańczowy oraz odbiór prądu z kół - czarny i czerwony. Światło w budce - biały kabel dolutować bezpośrednio do wyjścia dekodera F08 (bez nóżki). Podświetlenie tablicy w budce podłączone jest na stałe do zasilania i świeci zawsze gdy występuje napięcie w torowisku. Programowanie dekodera - tabelka na schemacie elektroniki - str. 4.

Reflektory czyli PKPowskie lampy/wiadra w wersji świecącej białym i czerwonym stanowią najtrudniejszy element modelu z uwagi na małe wymiary - konieczność stosowania bardzo małych elementów SMD, konieczność lutowania wielu przewodów na małej powierzchni płytki PCB, umiejscowienie lamp na pomoście co wymusza niekorzytne prowadzienie przewodów oraz niebezpieczeństwo zwarcia. Dożo łatwiej jest wykonać lampy z jedynie białym światłem - jedna dioda w lampie i mniej przewodów. Jest kilka technik montażu lamp, ja proponuję moją, która wydaje mi się najpewniejszą i daje ładny efekt - rysunki instrukcji.

