



**Handbuch zum
PC-Rundenzähler**

Cockpit-XP V2

Software Version 2.3.0

Letzte Änderung von diesem Dokument: 28.02.2012

Copyright©

Peter Hilpp

cockpit@hilpp.de

www.cockpit-xp.de

Inhaltsverzeichnis

1	VORWORT	4
2	DOKUMENTENÜBERSICHT	5
3	ÜBERSICHT COCKPIT-XP V2	6
4	ANFORDERUNGEN AN DEN PC	7
5	INSTALLATION DER SOFTWARE	7
5.1	EINSPIELEN DER LIZENZ	8
5.2	EINSPIELEN EINES UPDATES.....	9
5.3	SICHERUNG DER COCKPIT DATEN	9
5.4	BACKUP BEI PC CRASH	9
6	BEDIENUNG DER SOFTWARE	10
7	DATACENTER.....	12
7.1	KATEGORIEN ANLEGEN / BEARBEITEN	12
7.2	FAHRER BEARBEITEN	13
7.3	FAHRZEUG BEARBEITEN	15
7.4	RENNBAHN BEARBEITEN	19
7.4.1	GERÄTE MANAGER	21
7.4.2	DIG. AUSGÄNGE KONFIGURIEREN.....	26
8	CONFIGCENTER.....	30
8.1	BASIS EINSTELLUNGEN	31
8.1.1	ERWEITERTE EINSTELLUNGEN	31
8.1.2	ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN.....	31
8.2	SOUNDS	33
8.3	SPRACHAUSGABE	34
8.4	RENNBILDSCHIRME.....	35
8.5	DRUCKVORLAGEN	35
8.6	MASSENAKTIONEN	36
8.7	DIAGNOSE	39
9	OPTIONEN.....	42
9.1	RENN-OPTIONEN	42
9.2	TANK-SIMULATION	43
9.3	SPRACHAUSGABE	45
9.4	TASTEN-BESTRAFUNG / FRÜHSTARTER-BESTRAFUNG	46
9.5	KATEGORIEAUSWAHL.....	47
9.6	SLOTFARBEN	48
9.7	ADDON	48
10	BESTRAFUNGSDIALOG BEI CHAOS (PAUSE)	49
11	STARTCENTER.....	52
11.1	EINFACHES RENNEN.....	52
11.1.1	FAVORITEN.....	55
11.1.2	TRAINING.....	56

11.1.3	QUALI	57
11.1.4	AUSWAHL RENNBILDSCHIRM	58
11.1.5	OPTIONEN	60
12	TASTENSIMULATION AKTIVIEREN	60
13	RENNEN STARTEN	62
13.1	RENNCONTROLCENTER	66
13.1.1	SEITE: RENNDATEN-KORREKTUR	66
13.1.2	SEITE: DRUCKEN	67
13.1.3	SEITE: STRAFPUNKTE	68
13.1.4	SEITE: RENNDATEN	70
14	STATISTIKCENTER	71
15	EXPORT VON DATEN	75
16	BOXENGASSE-STRAFE	76
17	FAQ	78
18	SCHLUSSWORT	80

1 Vorwort

Die Software ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht ohne meine Zustimmung weitergegeben, vermietet oder verkauft werden.

**Die Cockpit Lizenz ist Personenbezogen.
Eine Cockpit-Lizenz berechtigt Sie dazu die Software auf einem oder mehreren PCs (Rennbahnen) die Ihnen gehören zu installieren.**

Eine Weitergabe der Cockpit-Lizenz Datei ist nicht gestattet

Kommerzielle Käufer die Ihre Bahnen verkaufen/vermieten/verleihen.. müssen für jede Bahn eine eigene Lizenz erwerben.

Die Cockpit Lizenzdatei ist nicht an den PC sondern an die Person gebunden.

Inhalt der Lizenzdatei:

Lizenzowner: Der Besitzer der Cockpit-Lizenz
Anzahl Eingänge: Die Anzahl der freigeschalteten Eingänge (USB-Box)
Anzahl Ausgänge: Die Anzahl der freigeschalteten Ausgänge (USB-Box)

Optional:

Lizenz für CU 30352 (SensorGruppe 1)
Lizenz für C-Rz 30342
Lizenz für weitere SensorGruppen (2/3) mit CU30352

Eine Erweiterung Ihrer Lizenz ist jederzeit möglich!

Kunden die eine Lizenz für die USB-Box haben, sind auch für die CU30352 (SensorGruppe 1) und C-Rz 30342 freigeschaltet.

2 Dokumentenübersicht

Hier erhalten Sie eine Übersicht von allen Dokumenten die zusätzlich zu diesem Dokument bei der Installation der Cockpit-Software auf Ihrem PC installiert werden.

CpV2-SelbstbauAnalog+PRO-X.pdf	Bauanleitung für eine Analoge und/oder PRO-X Rennbahn mit Gabellichtschranken.
CpV2-SelbstbauDigital.pdf	Bauanleitung für eine Carrera Digital Rennbahn mit USB-Box und IR-Sensoren
CpV2-USBBox.pdf	Bauanleitung der Cockpit USB-Box mit Installation der Windows-Treiber
CpV2-Serienrennen.pdf	Ausführliche Beschreibung zum Serien Rennen.
CpV2-Doku-RennDesigner.pdf	Anleitung für die Erstellung von eigenen Rennbildschirmen, Startampeln (Bildschirm), Siegerurkunden, Druckvorlagen und Sprachausgabe
CpV2-AddOn.pdf	Anleitung für die Erstellung von eigenen AddOns zu Cockpit-XP V2.
CpV2-SchnelleinstiegMitCCU.pdf CpV2-SchnelleinstiegMitCRz.pdf CpV2-Schnelleinstieg-Plazidus-Holzbahnen.pdf	Schnelleinstiegsdokumente Hier wird auch auf eine spezielle Behandlung nur mit diesen Geräten eingegangen. Sollten Sie unbedingt lesen wenn Sie die CU 30352 oder den Carrera Rz einsetzen !

Die aktuellsten Versionen der Schnelleinstiegsdokumente befinden sich immer hier:

Rennbahn mit CU30352

www.cockpit-xp.de/CpV2-SchnelleinstiegMitCCU.pdf

Rennbahn mit dem Carrera Rundenzähler

www.cockpit-xp.de/CpV2-SchnelleinstiegMitCRz.pdf

Rennbahn mit der 3 Spuren Hardware für Plazidus

www.cockpit-xp.de/CpV2-Schnelleinstieg-Plazidus-Holzbahnen.pdf

Hinweis: In der Demoversion sind nicht alle Dokumente installiert.

3 Übersicht Cockpit-XP V2

Der PC-Rundenzähler Cockpit-XP ist geeignet für

***Carrera Digital 124/132/143/PRO-X und für
alle analogen Rennbahnen***

Einige Eckdaten:

- Software läuft unter Windows-XP / Windows-Vista und Windows 7
- Zur Erfassung der Sensoren an der Bahn wird eine USB-Box/Power-Box benötigt. Über diese Box können auch Relais bzw. eine Startampel angeschlossen werden.
- In Verbindung mit der CU30352 und dem PitStopAdapter-Unit werden keine extra Sensoren mehr von mir benötigt.
Durch den **CUAdapter** (der wie die PitStopAdapter-Unit) direkt mit der CU-kommunizieren kann man seine Bahn um Zwischenzeiten/Boxengasse (für Strafe) erweitern.
- Keine Begrenzung der Anzahl angeschlossener USB-Geräte.
- Universelle Zuordnung der einzelnen Funktionen (wie Start/Ziel, Tanken, TopSpeed-Messung,Zwischenzeit,Sektorzeit) zu den Lichtschranken möglich
- Einfache Bearbeitung der Fahrer / Fahrzeuge / Rennbahnen über das DataCenter (ähnlich Windows-Explorer)
- Mehrere Rennbahnen (digitale und analoge) können verwaltet werden
- Verwaltung beliebig vieler Fahrer und Fahrzeuge
- Sound und Sprachausgabe. (über Textfile vorgegeben)
- Rennbildschirm kann selbst erstellt und mit eigenen Ideen realisiert werden
- Mehrere Rennbildschirme für unterschiedliche Auflösungen stehen zur Verfügung
- Bilder der Fahrer / Fahrzeuge / Rennbahn kann im Rennbildschirm eingeblendet werden
- Bis zu 8 zusätzlichen Monitore können angeschlossen werden. z.B.: Jeder Fahrer sieht auf einem Monitor nur seine Fahrdaten
- Designer für Rennbildschirme und Siegerurkunden
- Mit AddOns kann man Erweiterungen selbst über eine Scriptsprache programmieren.
- Download-Bereich für Updates/Kunden-Rennbildschirme/Sounds
- Training, Qualifying, Schnellstart, Start mit Startampel (wird im Rennbildschirm ausgegeben) und eine schöne Siegerausgabe
- Einfaches Rennen mit Spurwechsel (bei analogen Rennbahnen)
- Serien Rennen für bis zu 250 Fahrer mit mehreren Durchgänge/Renntage.
- TeamRennen mit beliebig vielen Teams und beliebig viele Fahrer im Team
- TankNetzteil für analoge Rennbahnen
- Farbgestaltung kann aus über 50 Skins der passende ausgewählt werden
- u.v.m.

4 Anforderungen an den PC

- Betriebssystem Windows XP / Windows Vista / Windows 7
- Ab 1 GHz
- Benötigter Festplattenspeicherplatz ca. 200 MB
- Installierte Soundkarte
- USB 1.1 (2.0) (ab 2 USB-Geräte wird USB 2.0 oder 2.1 empfohlen)

5 Installation der Software

Wenn Ihr Renn-PC keinen Internet Anschluss hat, können Sie die Installationssoftware von Cockpit auch über einen Memory-Stick/CD vom Internet-PC auf den Renn-PC übertragen.

Die Installation von Cockpit-XP muss mit einem Administrator Konto durchgeführt werden. (Das Setup von Cockpit-XP prüft dies ab)
Starten Sie die Datei ‚Cockpit-setup.exe‘.

Bei der ersten Installation führen Sie eine Vollinstallation aus.

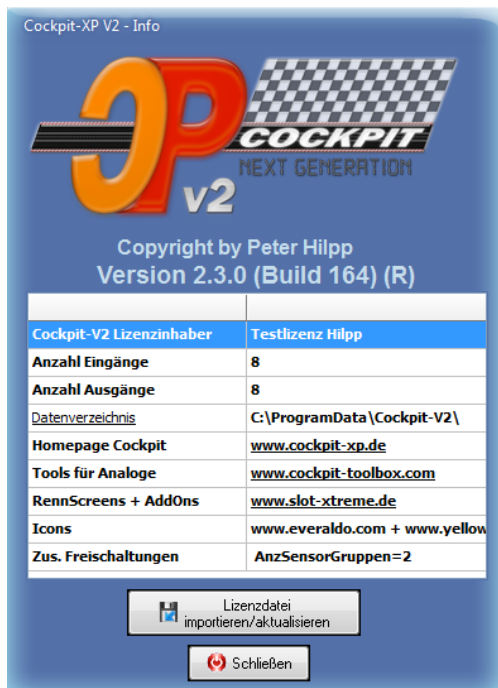
Zusätzlich zur normalen Cockpit-Installation werden noch 2 Sprecher und die Dateien der Datenbank-Treiber BDE installiert. Bestätigen Sie hier alle Anweisungen am Bildschirm

Nach erfolgreicher Installation haben Sie auf dem Desktop eine neue Verknüpfung ‚CockpitV2‘. Ebenfalls unter Start -> Alle Programme eine neue Gruppe ‚Cockpit-XP V2‘.

Die Datei ‚Liesmich.txt‘ wird geöffnet -> **wichtig: durchlesen.**

Alle Dokumente von Cockpit erreichen Sie über Start -> Alle Programme -> Cockpit-XP V2 -> Doku

5.1 Einspielen der Lizenz



Als nächster Schritt nach der Installation muss die Lizenz eingespielt werden.

Diese haben Sie ja von mir per Mail erhalten. Kopieren Sie diese Lizenz z.B. auf den Desktop von Ihrem PC.

Starten Sie nun Cockpit-XP V2.

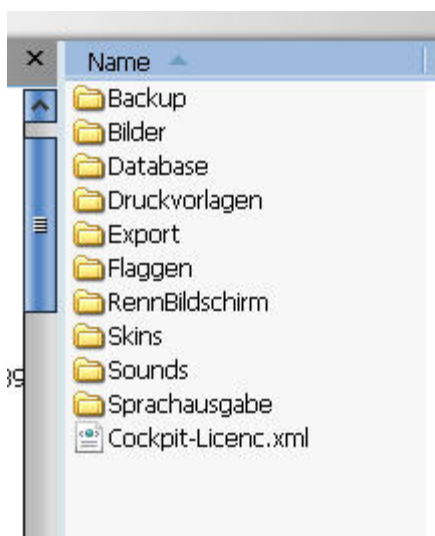
Wählen Sie nun im Hauptmenü den **Info Knopf** aus.

Im Info-Dialog drücken Sie den Knopf „Lizenzdatei importieren/aktualisieren“ und im anschließenden Öffnen-Dialog navigieren Sie zu der Lizenz die Sie von mir bekommen haben.

Nach einem erfolgreichen Import der Lizenz zeigt der Info-Dialog Ihre Freischaltungen an.

Das Datenverzeichnis von Cockpit-XP V2 wird abhängig vom verwendeten Betriebssystem in den „All Users“ „Anwendungsdaten“ „Cockpit-V2“ Ordner kopiert.

Ordner des Datenverzeichnisses



In der Info Maske von Cockpit kann man sich den genauen Pfad zu diesen Daten auch ansehen. Durch einen Klick auf den Text „Datenverzeichnis“ gelangt man direkt dorthin.

Oder

Über „Start -> Alle Programme -> Cockpit-XP V2 -> Datenverzeichnis“ öffnet sich der Explorer ebenfalls in diesem Verzeichnis

5.2 Einspielen eines Updates

Bei einem Update der Cockpit-Software wählen Sie bei der Installation ‚Update‘ aus.
Als Verzeichnis muss unbedingt das Verzeichnis der Vollinstallation angegeben werden.

Achtung: Wenn Sie aus Versehen Vollinstallation auswählen, sind alle von Ihnen bereits vorhandenen Daten verloren.

BDE-Treiber wird bei einem Update nicht nochmals installiert.
Bei einem Update werden keine Fahrzeug / Fahrer / Rennbahndaten gelöscht.
Evtl. Erweiterungen müssen dann entsprechend nachgetragen werden.

Siehe dazu aber die Update-Informationen. (Liesmich.txt)

Einspielen einer Vorab-Version

Über das Kundenportal wird auch meistens eine Vorab Version angeboten.
Eine Vorab-Version hat schon neue Funktionalitäten kann aber noch Fehler haben und ist meistens auch nicht dokumentiert.

5.3 Sicherung der Cockpit Daten

Es ist zu empfehlen regelmäßig eine Sicherung der kompletten Cockpit Daten durchzuführen.

Wenn man das komplette Datenverzeichnis von Cockpit sichert hat man alle notwendigen Einstellungen und Daten um bei einem PC-Crash Cockpit wieder auf den aktuellen Stand zu bringen.

Das Datenverzeichnis von Cockpit ist zu erreichen über

- Start -> Alle Programme > Cockpit-XP V2 -> Datenverzeichnis
- Cockpit-XP starten. Dann „Info“ drücken.
Im Infodialog auf den „Text“ „Datenverzeichnis“ drücken.

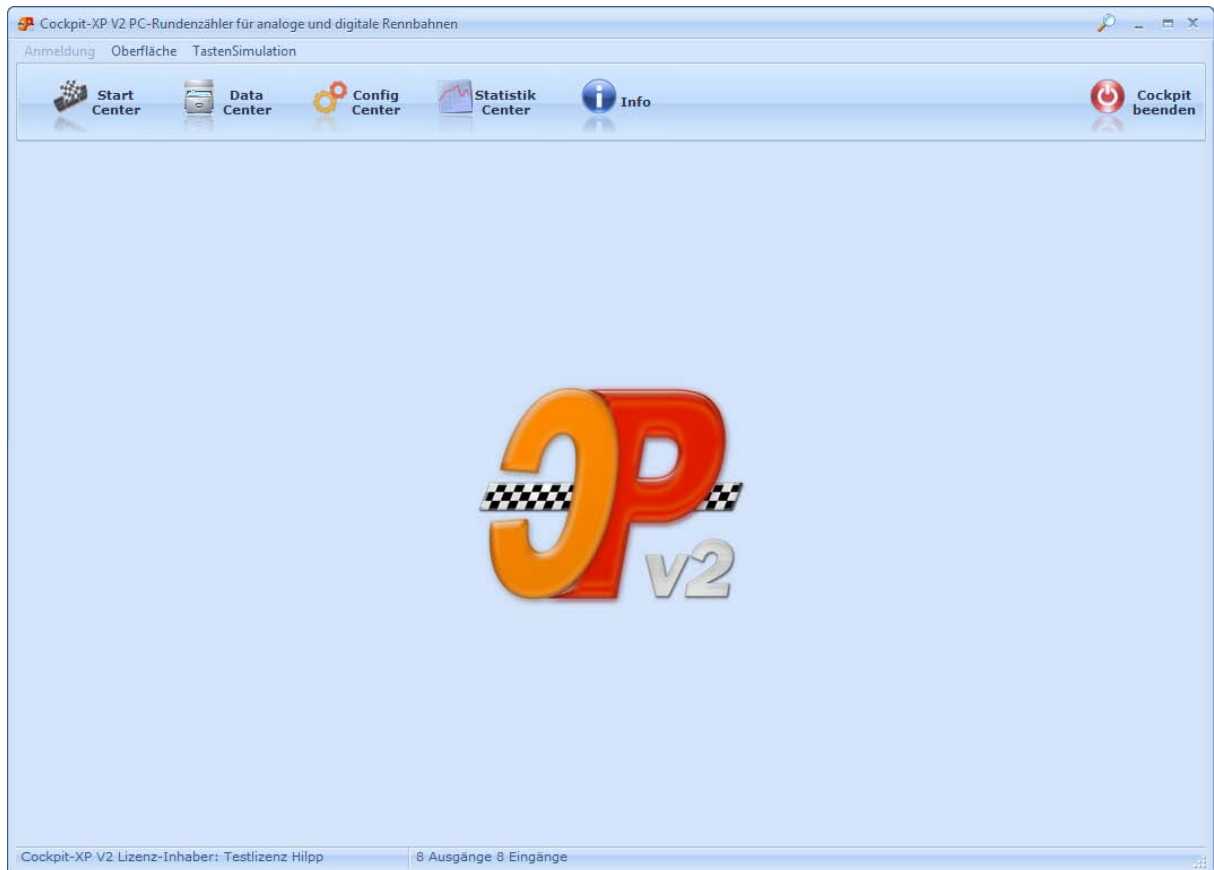
Cockpit-XP darf nicht gestartet sein wenn Sie eine Datensicherung erstellen.

5.4 Backup bei PC Crash

Müssen Sie Cockpit-XP auf einem neuen PC installieren gehen Sie bitte wie folgt vor

- Cockpit-XP mit Vollinstallation auf dem neuen PC installieren (gleiche Version)
- Alle notwendigen Treiber (USB-Kabel, USB-Box ..) installieren
- Sicherung des Datenverzeichnisses in das aktuelle Datenverzeichnis kopieren
(also alles durch die Sicherung ersetzen)

6 Bedienung der Software



Cockpit-XP ist unterteilt in 4 Bereiche:

**StartCenter
DataCenter
ConfigCenter
StatistikCenter**

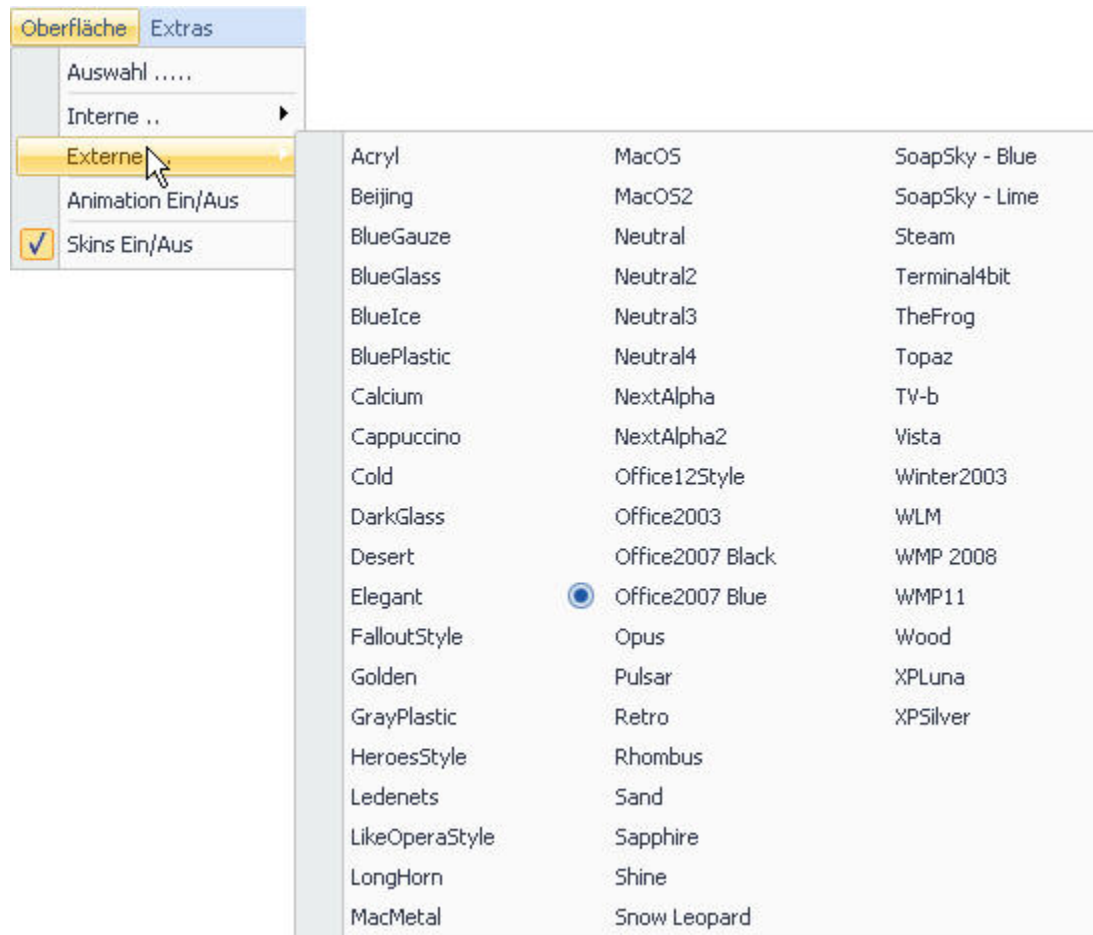
Zusätzlich zu den 4 Bereichen gibt es noch ein Menü

- Oberfläche

Hier legen Sie das farbliche Design (Skins) von Cockpit-XP V2 fest.

Über Auswahl... sehen Sie eine Vorschau des Skins und können diesen gleich übernehmen.

Über Interne.. und Externe... haben Sie einen direkten Zugriff auf diese Skins

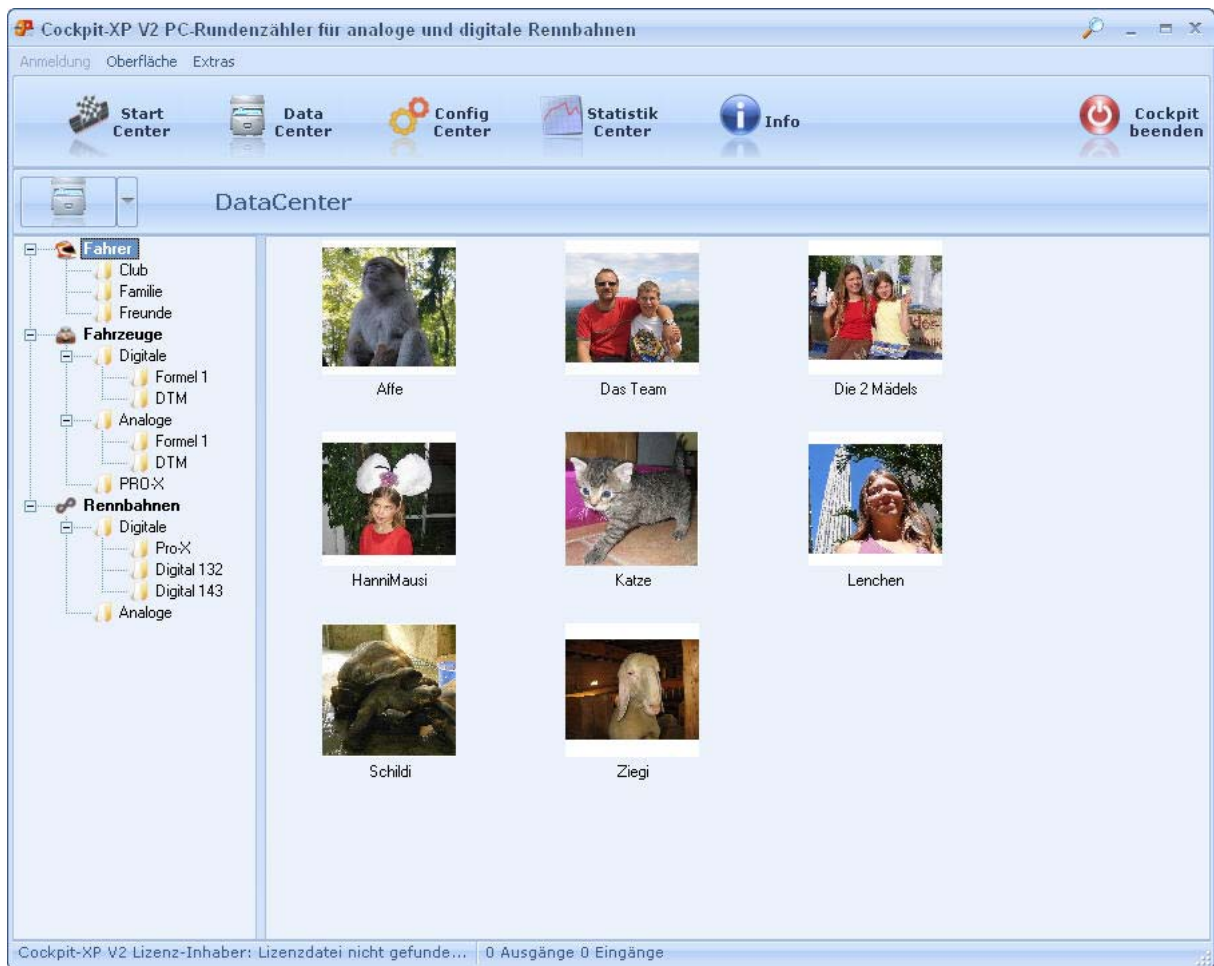


Über Aktivierung von „Hauptmenü Rechts“ kann man das Hauptmenü auch Rechts darstellen. Kann man z.B. gut für 16:9 Monitore verwenden.

- TastenSimulation

Hier aktivieren/deaktivieren Sie die TastenSimulation. Ist die TastenSimulation aktiviert wird keine Hardware verwendet. Über einen extra Dialog kann man die Eingänge setzen und somit seine Rennbahn-Konfiguration testen.

7 DataCenter



Im DataCenter werden die Fahrer / Fahrzeuge und Rennbahnen verwaltet. Die Bedienung ist ähnlich dem Windows-Explorer. Doppelklick zum Öffnen. Rechte Maustaste erscheint ein Kontext-Menü.

7.1 Kategorien anlegen / bearbeiten

Fahrer / Fahrzeuge und Rennbahnen sind in Kategorien unterteilt. (siehe Beispiel unterhalb Fahrer die Kategorien: Club,Familie,Freunde) Diese können Sie selbst bearbeiten , löschen und umbenennen. **Beim löschen wird nur die Kategorie gelöscht, nicht die Inhalte !!** Beispiel Sie möchten eine neue Kategorie ‚Kollegen‘ unterhalb Fahrer anlegen. Klicken Sie auf ‚Fahrer‘, dann rechte Maustaste und ‚Neu‘ auswählen.

Fahrer / Fahrzeuge und Rennbahnen können über Drag & Drop (anklicken, verschieben und loslassen) in andere Kategorien verschoben werden.

7.2 Fahrer bearbeiten



Klicken Sie dazu im linken Baum auf die entsprechende Kategorie des Fahrers. Wechseln Sie dann in die rechte Fensterhälfte und klicken den gewünschten Fahrer an. Ein Kontext-Menü erscheint

Bearbeiten: Einen bestehenden Fahrer bearbeiten

Neuer Fahrer anlegen: Ein neuer Fahrer wird angelegt

Kopieren: Ein bestehender Fahrer wird mit allen Eigenschaften kopiert

Löschen: Der Fahrer wird gelöscht

Export: Aktuelle Liste der Fahrer kann exportiert/gedruckt werden

Neuer Fahrer anlegen/bearbeiten:

Es erscheint dann folgender Eingabedialog:

A screenshot of a dialog box titled 'Fahrer: Affe bearbeiten'. It has two tabs: 'Allgemein' (selected) and 'Sounds'. The 'Allgemein' tab contains several input fields: 'Fahrername' (with 'Affe' entered), 'Kurzzeichen' (with 'AFE' entered), 'Fahrername für die Sprachausgabe', 'Voller Name' (with 'immer unruhig, macht viele Abflüge' entered), 'Nationalität' (with 'Vatikan' selected from a dropdown), and a 'Sprachtest' button. On the right, there is a 'Bild des Fahrers' section with buttons 'Laden', 'Einfügen', 'Löschen', and a small image icon. Below these is a photo of a monkey. At the bottom, there are 'Speichern' and 'Abbrechen' buttons, and a checkbox 'Fahrer in der Auswahlliste aktivieren'.

Geben Sie hier den Namen des Fahrers und bei Bedarf den ‚Vollen Namen‘ an. Es kann auch ein Kurzzeichen (3 Zeichen) vergeben werden. (Manche Rennbildschirme zeigen dieses Kurzzeichen an) Klingt der Fahrername mit der Sprachausgabe schlecht, kann für die Sprachausgabe ein extra Fahrername eingegeben werden. Über den Sprachtest kann die Sprachausgabe für den Fahrernamen getestet werden.

All diese Daten können im Rennbildschirm/Siegerurkunde zu diesem Fahrer angezeigt werden.

Das Bild vom Fahrer kann ebenfalls geladen werden. Dieses Bild erscheint im DataCenter beim Listen aller Fahrer oder kann auch im Rennbildschirm angezeigt werden.

Dazu den ‚Laden‘-Taster drücken und das Bild im ‚JPG‘ oder ‚BMP‘ Format auswählen. Liegt Ihr Bild in einem anderen Format vor, gibt es verschiedene Freeware-Programme die das Bild in dieses Format konvertieren können. Das Bild kann auch durch drücken von „Einfügen“ über die Zwischenablage geladen werden.

Für Gastfahrer kann man sich in das Verzeichnis
“ <Datenverzeichnis-Cockpit>\Bilder\FahrerLib“ z.B. lustige Bilder kopieren.
Diese Bilder kann man dann ganz einfach durch drücken der rechten Maustaste auswählen. Fahrzeugbilder werden in das Verzeichnis
“ <Datenverzeichnis-Cockpit>\Bilder\FahrzeugLib“ kopiert.

Die Checkbox ‚Fahrer in der Auswahlliste aktivieren‘ ist bei einem neuen Fahrer angewählt.

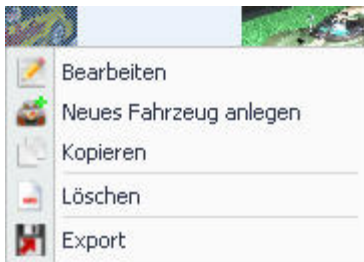
Ist dieser Hacken nicht gesetzt, kann dieser Fahrer im StartCenter oder beim Serien Rennen nicht ausgewählt werden.



Für jeden Fahrer können Sie auf der Seite ‚Sounds‘ persönliche Sounds für das Tanken, Boxengasse-Strafe, Schnellste Runde und Neuer Rundenrekord angeben.

Soundfiles können auch komplett durch die Sprachausgabe ersetzt werden !!!

7.3 Fahrzeug bearbeiten



Zum bearbeiten eines Fahrzeugs klicken Sie auf die gewünschte Kategorie z.B.: Formel1. Gehen dann mit der Maus in die rechte Fensterhälfte, rechte Maustaste drücken und Kontext-Menü für Fahrzeuge erscheint

Neues Fahrzeug anlegen / bearbeiten

Es erscheint dann folgender Eingabedialog:

A screenshot of a software dialog box titled 'Fahrzeug: Audi A4 bearbeiten'. It has a light blue background and a tabbed interface with 'Allgemein' selected. The 'Allgemein' tab contains several input fields: 'Name des Fahrzeugs' with 'Audi A4', 'Voller Name' with 'Audi A4 DTM', 'Fahrzeug-Typ' with a dropdown menu showing 'Digitales Fahrzeug', 'im Einsatz seit' with a date picker set to '08.01.2006', and 'Maßstab für V-Ermittlung' with a numeric input set to '0'. There is also a 'Weitere Info zum Fahrzeug' text area. On the right side, there is a 'Bild des Fahrzeugs' section with buttons 'Laden', 'Einfügen', 'Löschen', and a small car icon. Below these buttons is a preview image of a yellow Audi A4 race car. At the bottom of the dialog are buttons for 'Speichern', 'Abbrechen', and a checkbox labeled 'Fahrzeug in der Auswahlliste aktivieren' which is checked. A small text note below the car image reads 'Zugriff auf Bilder Gastfahrer über rechte Maustaste (Mitte Bild)'.

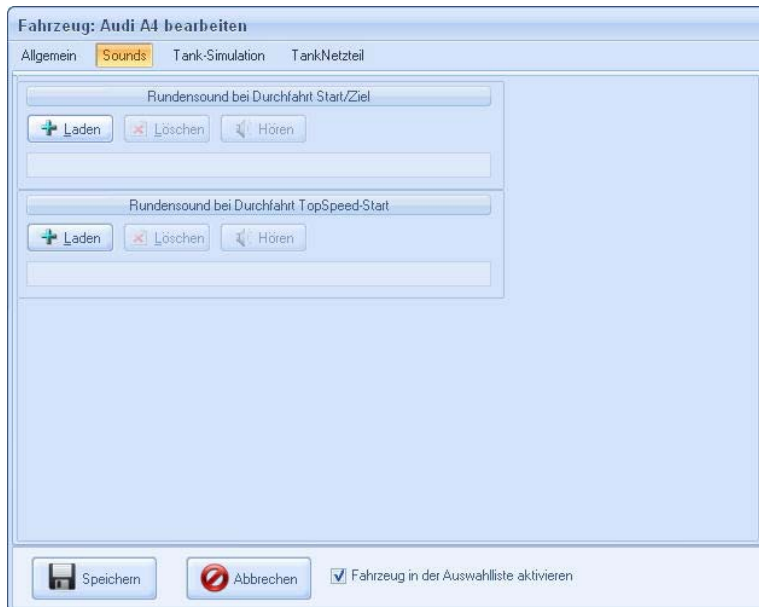
Reiter: Allgemein

Geben Sie hier den Namen des Fahrzeugs und bei Bedarf den ‚Vollen Namen‘ an. Wichtig ist der Fahrzeugtyp. Es wird zwischen „Analogem Fahrzeug“, „Digitalem Fahrzeug“ und „PRO-X Fahrzeug“ unterschieden. Bei falschem Fahrzeugtyp erscheint das Fahrzeug nicht im StartCenter in der Auswahlmaske.

Im Einsatz seit: Seit wann haben Sie dieses Fahrzeug (z.B.)

Weitere Info zum Fahrzeug: können Sie z.B.: Reifenwechsel, Magnete etc. notieren.

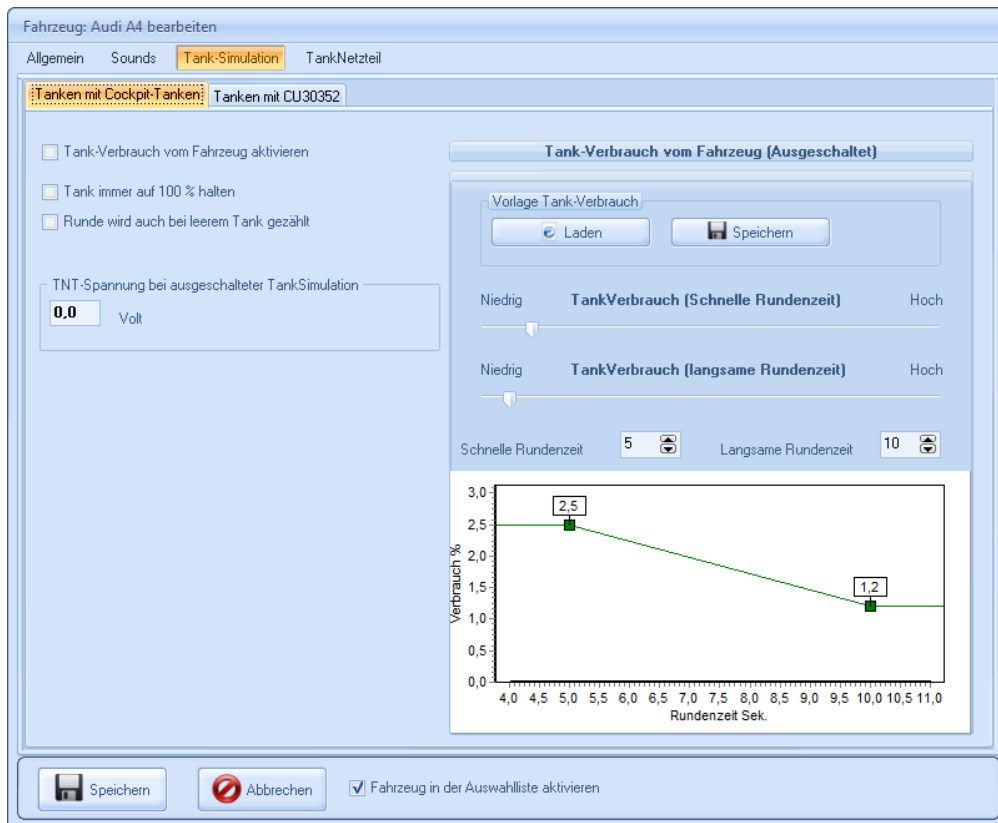
Maßstab für V-Ermittlung: Der Maßstab für die Geschw.-Berechnung. Bei 0 wird der Maßstab von der Rennbahn genommen.



Reiter: Sounds

Rundensound bei Durchfahrt Start/Ziel: Sound der bei der Durchfahrt durch Start/Ziel ausgegeben wird.

Rundensound bei Durchfahrt TopSpeed-Start: Sound der bei der Durchfahrt durch die TopSpeed Start Lichtschranke ausgegeben wird.



Reiter: Tank-Simulation

Hier wird nur das Tanken mit den Cockpit-Sensoren beschrieben. Tanken mit der CU 30352 wird im Dokument „CpV2-SchnelleinstiegMitCCU.pdf“ beschrieben.

Über die Vorlage „Laden“ und „Speichern“ kann eine Vorlage gespeichert und jederzeit wieder für andere Fahrzeuge geladen werden.

Tank-Verbrauch vom Fahrzeug aktivieren: Ist dieser Haken gesetzt, wird der eingestellte TankVerbrauch für dieses Fahrzeug aktiviert. Ist der Haken nicht gesetzt, wird die globale Einstellung des TankVerbrauches verwendet. (siehe TankSimulation)

Tank immer auf 100% halten: wie der Name schon sagt. Ist z.B. für Ghostcars interessant.

Runde wird auch bei leerem Tank gezählt: Ist z.B. sinnvoll wenn ?? (weiß nicht mehr, war mal ein Wunsch)

Fahrzeug in der Auswahlliste aktivieren: Das Fahrzeug erscheint in der Liste der Fahrzeuge. Ist z.B. sinnvoll wenn das Fahrzeug kurzfristig nicht zur Verfügung steht, diesen Haken dann einfach entfernen.

Einstellen des Tankverbrauches:

Der Tankverbrauch hängt ab von der gefahrenen Rundenzeit.

Man kann den Tankverbrauch (so wie es auch ist) so einstellen, dass bei schnellen Rundenzeiten mehr Sprit verbraucht wird als bei langsamen Rundenzeiten.

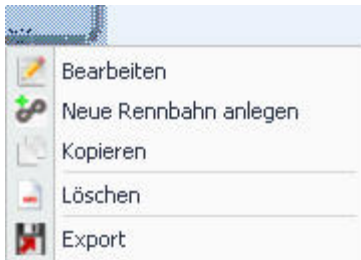
Wenn Sie z.B. einen Rundenrekord von 5,5 Sek. haben stellen Sie den Wert bei schnelle Rundenzeit auf 5 Sek. ein und den Wert für Langsame Rundenzeit auf 10 Sek.

Über die 2 Schieberegler Tankverbrauch bei schnelle und langsame Rundenzeit wird der Verbrauch für diese beide Rundenzeiten eingestellt.

Der Tankverbrauch wird nun anhand dieser Kurve berechnet.

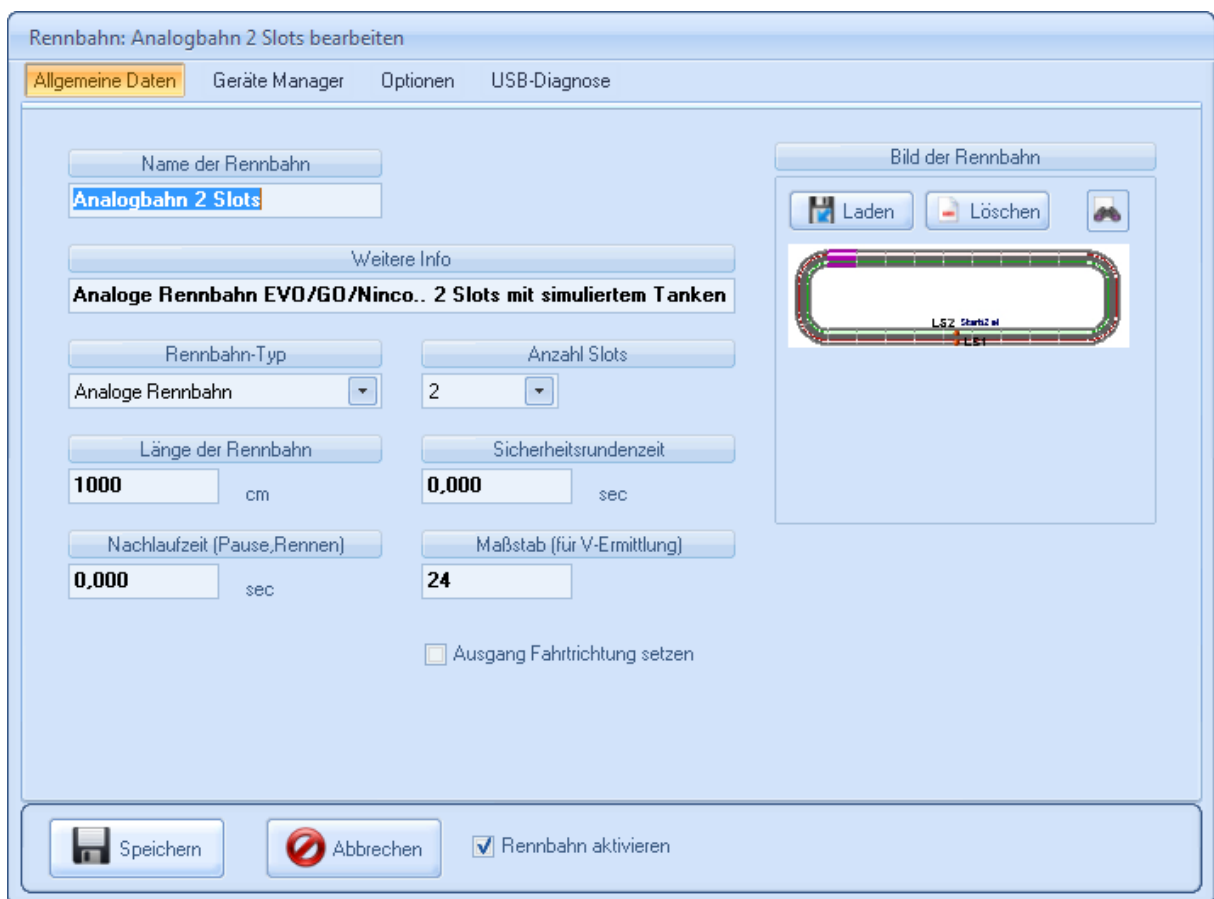
Reiter: Tank-Netzteil: Nur mit TNT wichtig. Siehe Doku TNT von Rainer.

7.4 Rennbahn bearbeiten



Zum bearbeiten einer Rennbahn klicken Sie auf die gewünschte Kategorie z.B.: Analoge. Gehen dann mit der Maus in die rechte Fensterhälfte, rechte Maustaste drücken und Kontext-Menü für Rennbahnen erscheint

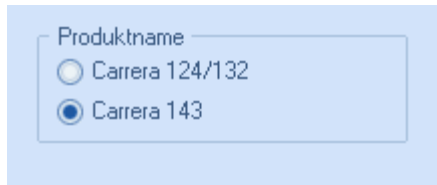
Rennbahn neu anlegen / bearbeiten

The screenshot shows a software window titled 'Rennbahn: Analogbahn 2 Slots bearbeiten'. It has four tabs: 'Allgemeine Daten' (selected), 'Geräte Manager', 'Optionen', and 'USB-Diagnose'. The 'Allgemeine Daten' tab contains several input fields and buttons. On the left, there's a 'Name der Rennbahn' field with 'Analogbahn 2 Slots' entered. Below it is a 'Weitere Info' section with the text 'Analoge Rennbahn EVO/GO/Ninco.. 2 Slots mit simuliertem Tanken'. Further down are fields for 'Rennbahn-Typ' (set to 'Analoge Rennbahn'), 'Anzahl Slots' (set to '2'), 'Länge der Rennbahn' (set to '1000' cm), 'Sicherheitsrundenzeit' (set to '0,000' sec), 'Nachlaufzeit (Pause,Rennen)' (set to '0,000' sec), and 'Maßstab (für V-Ermittlung)' (set to '24'). There is also an unchecked checkbox for 'Ausgang Fahrtrichtung setzen'. On the right side of the dialog, there's a 'Bild der Rennbahn' section with 'Laden' and 'Löschen' buttons and a small image of a track. At the bottom, there are 'Speichern' and 'Abbrechen' buttons, and a checked checkbox for 'Rennbahn aktivieren'.

Zuerst den Namen der Rennbahn angeben.
,Weitere Info' ist optional.

Rennbahntyp auswählen:

Analoge Rennbahn: Beispiel EVO,GO,Ninco,.. hier noch die Anzahl Slots eingeben
Digitale Rennbahn : Digital 124/132/143 hier noch die Anzahl Fahrer angeben
PRO-X Rennbahn : PRO-X Rennbahn hier noch die Anzahl Fahrer angeben



Bei einer digitalen Rennbahn muss zusätzlich noch der Produktname mit angegeben werden.

Die Anzahl Fahrer / Slots legen fest, wie viele Fahrer/Fahrzeuge im StartCenter bei dieser Rennbahn ausgewählt werden können

Die Länge der Rennbahn und der Maßstab sind wichtig für die Berechnung der durchschn. Geschwindigkeit und für die TopSpeed-Geschwindigkeit des Fahrzeugs. Ein Bild der Rennbahn kann auch hinterlegt werden.

Sicherheitsrundenzeit: Bei gefahrenen Runden-Zeiten kleiner wie die eingestellte Sicherheitsrundenzeit wird die Runde nicht gezählt. Am Anfang mal auf 0 lassen, dann ist diese Funktion außer Kraft. Wird die Sicherheitsrundenzeit unterschritten, wird ein entsprechender Hinweis im Rennbildschirm ausgegeben (aber nur wenn die Variable ‚Status‘ in diesem Rennbildschirm konfiguriert wurde)

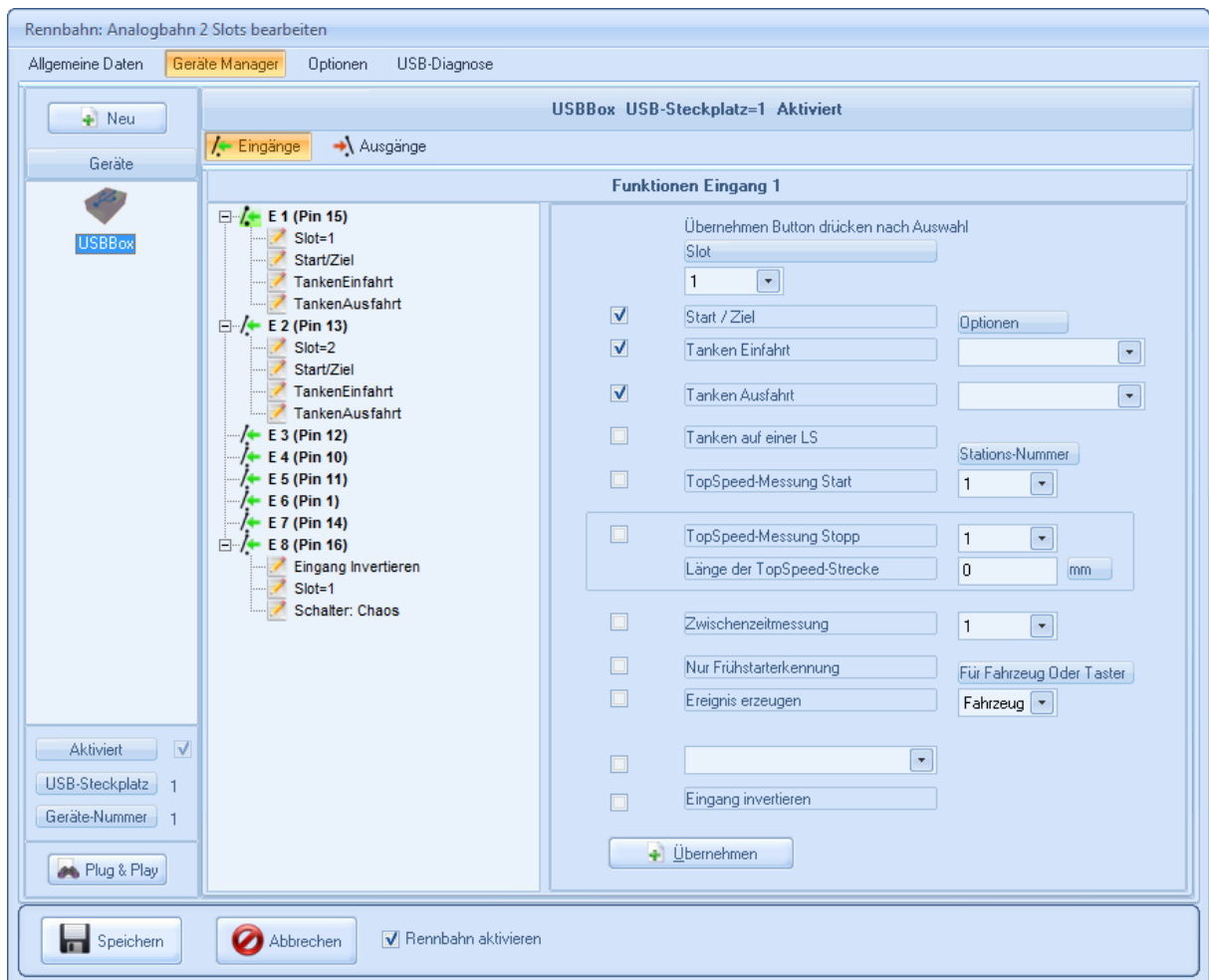
Nachlaufzeit (Pause,Rennen): Wenn Ihre Rennbahn über eine Slotabschaltung verfügt (Relais die den Slot stromlos schalten) können Sie hier die Zeit eintragen, die Ihre Autos nach dem drücken von Pause(Chaos) noch nachlaufen. Diese Zeit gewährleistet, dass wenn ein Auto nach dem drücken der Pause Taste noch über Start/Ziel fährt, die Runde auch gezählt wird. Weiterhin vermeiden Sie dadurch unrealistische Rundenzeiten durch den Nachlauf.

Ausgang Fahrrichtung setzen: Wenn Sie über eine Relais die Fahrtrichtung Ihrer Fahrzeuge steuern kann dieses Relais durch setzen von diesem Hacken über einen entsprechend konfigurierten Ausgang gesetzt werden.

7.4.1 Geräte Manager

Sehr wichtiges Thema.

Hier legen Sie fest welche Hardware Geräte (USBBox/CU) vorhanden sind und welche Funktionen die Ein- und Ausgänge übernehmen sollen.



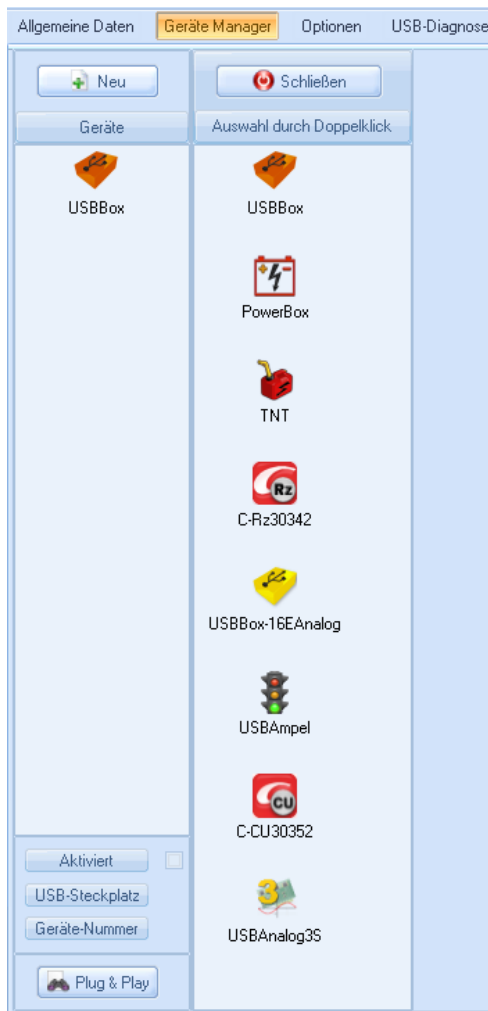
Wenn Sie das/die USB-Geräte bereits an Ihren PC installiert haben, können Sie die Geräte über „Plug & Play“ in die Rennbahn übernehmen.
Dazu den Taster „Plug & Play“ drücken



Danach den Taster „Start Erkennung“ drücken. Alle Cockpit USB-Geräte werden nun gesucht und in der Liste angezeigt.
Abhängig ob bereits eine Rennbahn Konfiguration vorhanden ist, wird der Taster „Übernehmen in Konfiguration der Rennbahn“ angezeigt und kann gedrückt werden.
Die aktuellen USB-Geräte am PC werden so in die Rennbahn übernommen.

Hinweis: Plug&Play übernimmt nur die Geräte. Es können keine Zuweisungen der Ein- und Ausgänge zu der entsprechenden Hardware übernommen werden.
Ist eine Konfiguration z.B. USB-Box bereits vorhanden und über Plug&Play würde Cockpit nur die USB-Ampel finden, kann diese Konfiguration auch nicht übernommen werden. Nur wenn er USB-Box zuerst und dann USB-Ampel finden würde, wäre eine Übernahme möglich.

Möchte man die USB-Geräte von Hand übernehmen, drückt man den Taster „Neu“

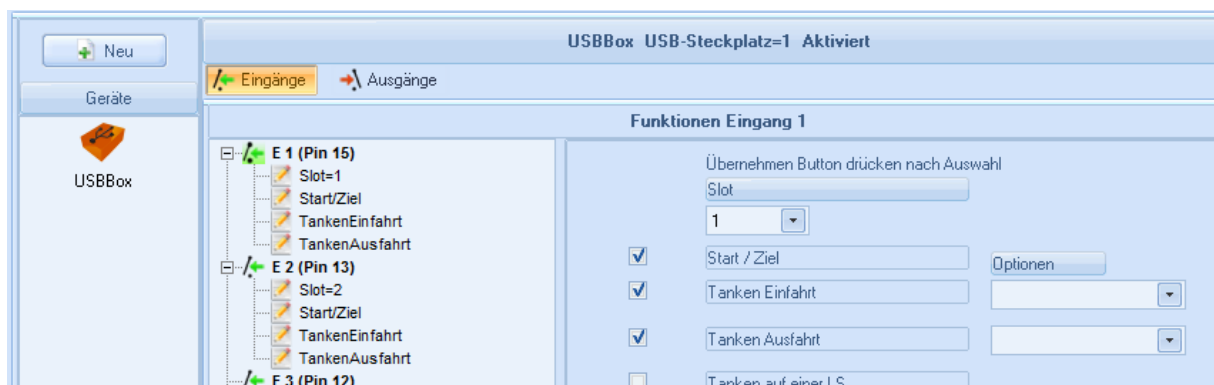


Wählen Sie hier das gewünschte Gerät durch einen Doppelklick aus.

„Schließen“ schließt diesen Dialog wieder.

Klicken Sie dann auf das USB-Gerät z.B.: USB-Box

Sie können nun rechts über 2 neue Reiter „Eingänge“ und „Ausgänge“ die Ein- und Ausgänge für die USB-Box konfigurieren.



Die einzelnen Funktionen wie z.B.: Start/Ziel, Tanken Einfahrt,.. können beliebig oft und mehrfach auf unterschiedliche Eingänge konfiguriert werden !!!

z.B.: Start/Ziel + Tanken Einfahrt + TopSpeed Messung Start + Zwischenzeit kann alles auf **einen** Eingang konfiguriert werden.

Bedienung:

Klicken Sie zuerst auf den Eingang E1 bis En welche Sie konfigurieren möchten. Wählen Sie dann die entsprechende Funktion dazu aus:

Start/Ziel: Rundenzählung, Rundenzeit, Berechnung durchschn. Geschw.

Tanken Einfahrt: Übernimmt die Funktion Tanken Einfahrt. Nach der eingestellten Wartezeit (Reiter: Tank-Simulation) wird aufgetankt

Tanken-Ausfahrt: Der Tankvorgang wird abgebrochen bzw. ist zu Ende

Tanken auf einer LS: Geht nur bei analogen Rennbahnen. Hier wird direkt auf der LS getankt. Tanken-Ein. Und Tanken-Ausfahrt darf nicht zus. Konfiguriert werden.

TopSpeed-Messung Start und TopSpeed-Messung Stopp: Wird benötigt für die TopSpeed-Messung der Fahrzeuge. Man kann mehrere TopSpeed-Messstellen definieren. Zusammengehörige müssen auch dieselbe Stationsnummer haben. Wenn man TopSpeed-Messung Stopp definiert muss auch noch die Länge der TopSpeed-Strecke in mm angegeben werden.

Zwischenzeitmessung: Kann an einer beliebiger Stelle in der Bahn liegen. Die Stationsnummer ist hier die Referenz für die Variable im Rennbildschirm

Zwischenzeitmessung wird auch für Sektorzeitmessung benötigt !

Nur Frühstarterkennung: Mit dieser Funktion können Sie z.B. auch die zweite Startreihe auf Frühstart überwachen. Diese Funktion ist nur bei einem Start mit Startampel aktiviert. Hinweis: *Start/Ziel* hat intern bereits diese Funktionalität.

Ereignis erzeugen: Dies wird für AddOns benötigt. AddOns können selbst mit einer Scriptsprache programmiert werden. Wählt man „Ereignis erzeugen“ und Fahrzeug aus, wird in dem AddOn-Script beim überfahren von diesem Sensor ein Ereignis ausgelöst und über die ScriptSprache kann man dann darauf reagieren.

Taster ...: Hier wird die gleiche Funktion über einen dig. Eingang wie beim drücken des Tasters im Rennbildschirm aktiviert. Die Aktivierung findet bei einem Flankenwechsel von 0 nach 1 statt. (Kann über Hardware-Konfiguration auch geändert werden)

Schalter: Chaos: Dies ist eine statische Chaos-Funktion. Ist der Eingang = 0 ist die Chaos-Funktion deaktiviert. Steht der Eingang auf 1 ist die Chaos Funktion aktiviert. Das Rennen geht auf Pause. (Statuszeile sichtbar). Wird der Eingang wieder deaktiviert geht das Rennen weiter.

Schalter Chaos/Slot Kod. Abh.: Für jeden Slot/Fahrzeug kann so ein Eingang konfiguriert werden. Bei Aktivierung geht die Rennbahn in Chaos und es werden automatisch Strafpunkte für den Verursacher vergeben.

Eingang invertieren.: Hat man eine andere Beschaltung der Lichtschranken als die von mir vorgegebene, kann es unter Umständen notwendig werden diesen Hacken zu setzen. Der Eingang wird dann vor der weiteren Verarbeitung invertiert.
(Bei IR-Empfänger und Beschaltung der Lichtschranken wie ich es vorgebe darf dieser Hacken NICHT gesetzt werden !)

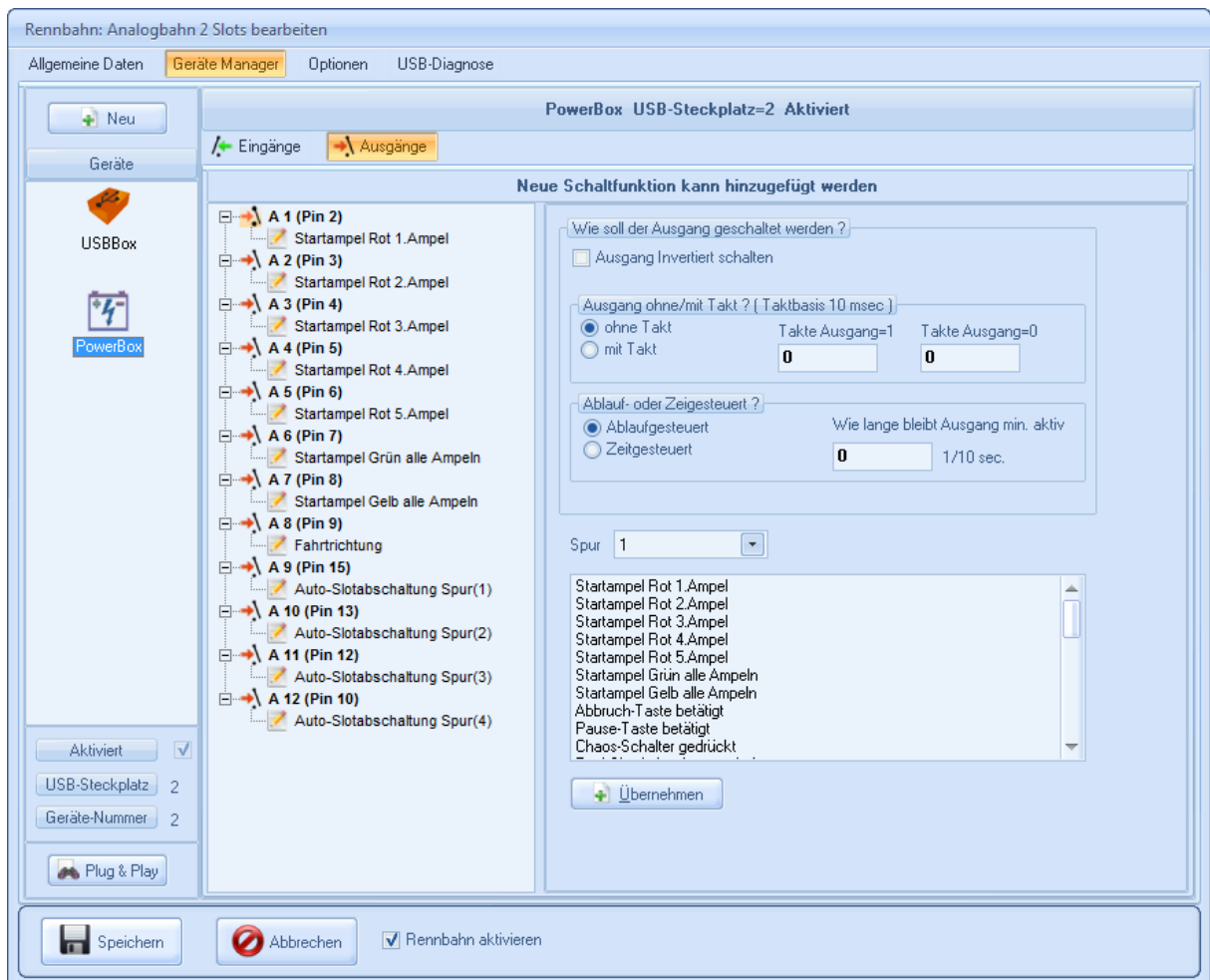
Denke hier ist wichtig mal die Beispiele anzusehen.

Wenn Sie die gewünschte Funktion(en) gewählt haben, dann den Schalter ‚Übernehmen‘ drücken. Der Baum links wird aktualisiert und zeigt die neue Konfiguration an. Dies dann für alle zu konfigurierenden Eingänge durchführen.

Achtung: Erst nach drücken von ‚Speichern‘ werden die Einstellungen dann endlich in der Datenbank abgelegt !!

Auch wichtig: Nur maximal so viele Eingänge konfigurieren wie Lizenzen dafür vorhanden sind !!!

7.4.2 Dig. Ausgänge konfigurieren



In der Listbox (rechts) sind alle zur Zeit unterstützten Schalt-Funktionen für die dig. Ausgänge aufgelistet.

Es kann auch **mehr als eine Schaltfunktion** auf einen Ausgang konfiguriert werden.

Will man z.B. einen Sammelausgang für ‚Tankstation belegt‘ konfigurieren, konfiguriert man alle Schaltfunktionen ‚Tankstation belegt‘ mit allen Slots bzw. bei einer digitalen Bahn mit allen Kodierungen auf denselben Ausgang.

Wie soll der Ausgang geschaltet werden:

Jeder Ausgang kann auch invertiert ausgegeben werden (Schaltfunktion aktiv -> Ausgang schaltet auf 0, Schaltfunktion inaktiv -> Ausgang schaltet auf 1)

(Sind mehrere Schaltfunktionen auf einen Ausgang konfiguriert und eine Schaltfunktion hat die Invertierung eingeschaltet, wird der Ausgang invertiert ausgegeben)

Jede Schaltfunktion kann mit einem Takt (bei aktiver Schaltfunktion) den Ausgang schalten. Dazu ‚mit Takt‘ auswählen und bei ‚Takte Ausgang=1‘ angeben, wie viel Takte (Basis=10 msec) der Ausgang 1-Signal liefert und bei ‚Takte Ausgang=0‘ angeben wie viel Takte der Ausgang 0-Signal liefert.

z.B.: Man will einen Ausgang im Sekundentakt schalten

- ‚Takte Ausgang=1‘ → 100 eingeben
- ‚Takte Ausgang=1‘ → 100 eingeben

Ablaufgesteuert: Ist die Standardeinstellung. Ausgang ist solange aktiv wie auch die Schaltfunktion aktiv ist

Zeitgesteuert: Bei sehr kurzen Impulsen (wie z.B.: Lichtschranke aktiviert) kann hier angegeben werden, wie lange der Ausgang wirklich aktiviert ist.

Hinweis: Der 10 mSek.. Takt kann nicht erreicht werden. Die Ausgänge können maximal abhängig vom Abfrageintervall PC zu USB-Box (ca. 150 msec) getaktet werden. Hängt aber auch von der Rechenleistung des PCs ab.

Bedienung:

Ausgang in der linken Liste anklicken, Schaltfunktion auswählen, evtl. Taktfrequenz eingeben dann den **Taster ‚Übernehmen‘** drücken.

Beim hinzufügen weiterer Schaltfunktionen gleiche Vorgehensweise.

Beim ändern direkt in der linken Liste die Schaltfunktion auswählen, neue Schaltfunktion aus der Liste der Schaltfunktionen auswählen und ‚Übernehmen‘ drücken. Oder wenn man löschen will drückt man den ‚Löschen‘ Taster der zus. erscheint.

Schaltfunktionen:

Startampel Rot 1. – 5. Ampel, Grün, Gelb: Wird geschaltet wenn die Startampel aktiv ist. Rot 1. Ampel ist dabei die erste Ampel von links gesehen. Für Startampel Gelb muß man selbst eine Taktfrequenz vorgeben. (Wenn man möchte, dass die Gelbphase bei Frühstart blinkt)

Tank= leer: Wird aktiv sobald der Tank leer ist

Tank <= Reserve: Wird aktiv sobald der Tank kleiner oder gleich dem eingestellten Reservewert ist.

Tankstation belegt: Wird aktiv sobald die Tankstation belegt ist. Bei Analog: Dieser Ausgang wird erst aktiviert, nachdem auch die Wartezeit vor Tanken abgelaufen ist.

Tankstation wird aufgetankt: Wird aktiviert solange der Tankvorgang läuft

Tankstation Tank ist voll: Wird aktiviert sobald der Tank 100% erreicht hat

Tankstation Tank >= Wert TankLED: Wird aktiviert sobald der Tankinhalt einen frei einstellbaren Wert überschritten hat (Auf Seite: Tank-Simulation)

Frühstart: Verursacher eines Frühstarts

Tank<=Parameter: Der Tankinhalt ist kleiner gleich des Wertes im Feld: <Parameter>. Damit könnte man z.B. ein Relais ansteuern, das bei vollrem Tankinhalt das Fahrzeug langsamer fährt.

TankSimulation Ausgeschaltet: Die TankSimulation der Rennbahn ist ausgeschaltet

Abbruch-Taste betätigt: Das Rennen wurde abgebrochen

Pause-Taste betätigt: Das Rennen wurde in den Pause-Modus versetzt

Chaos-Schalter gedrückt: Der Chaos-Eingang ist aktiv

Auto-Slotabschaltung: Dies ist ein interner Sammelausgang für alle Funktionen die dazu führen, dass der Slot stromlos geschaltet werden soll. Also ein Kombination von Pause, Chaos, Abbruch + interne Slotabschaltmechanismen. Es reicht also wenn Sie diese Schaltfunktion auf den Ausgang für Ihr Slot-Relais schalten

Rennbahn-Abschaltung: Kann dazu verwendet werden um die gesamte Rennbahn stromlos zu schalten. Ist also aktiv wenn kein Fahrzeug mehr fahren soll.

Fahrtrichtung: Fahrtrichtungs-Relais. Wird abhängig von der eingestellten Fahrtrichtung der Rennbahn Ein- bzw. Ausgeschaltet

Frühstart: Wird aktiviert wenn ein Frühstart von diesem Fahrzeug verursacht wurde.

Boxengasse-Strafe: Wird aktiviert wenn eine Boxengasse-Strafe für ein Fahrzeug ausgesprochen ist.

Schnellste Runde: Wird aktiviert, wenn eine neue schnellste Runde gefahren wurde. Hier muss ‚Zeitgesteuert‘ der Ausgang geschaltet werden.

Neuer Rundenrekord: Wird aktiviert, wenn ein neuer Rundenrekord gefahren wurde. Hier muss ‚Zeitgesteuert‘ der Ausgang geschaltet werden.

Sieger im Ziel: Wird aktiviert, wenn der Sieger ins Ziel fährt. Muss zeitgesteuert konfiguriert werden.

Startknopf Simulation der BB:

Muss Zeitgesteuert auf ca. 1 Sek. gestellt werden. Mit Hilfe von diesem Ausgang wird der Startknopf in der BlackBox überbrückt. Damit kann ein Start bzw. Stopp der digitalen Rennbahn über Cockpit gesteuert werden.

Siehe dazu das Kapitel Bahnabschaltung in der [CpV2-SelbstbauDigital.pdf](#)

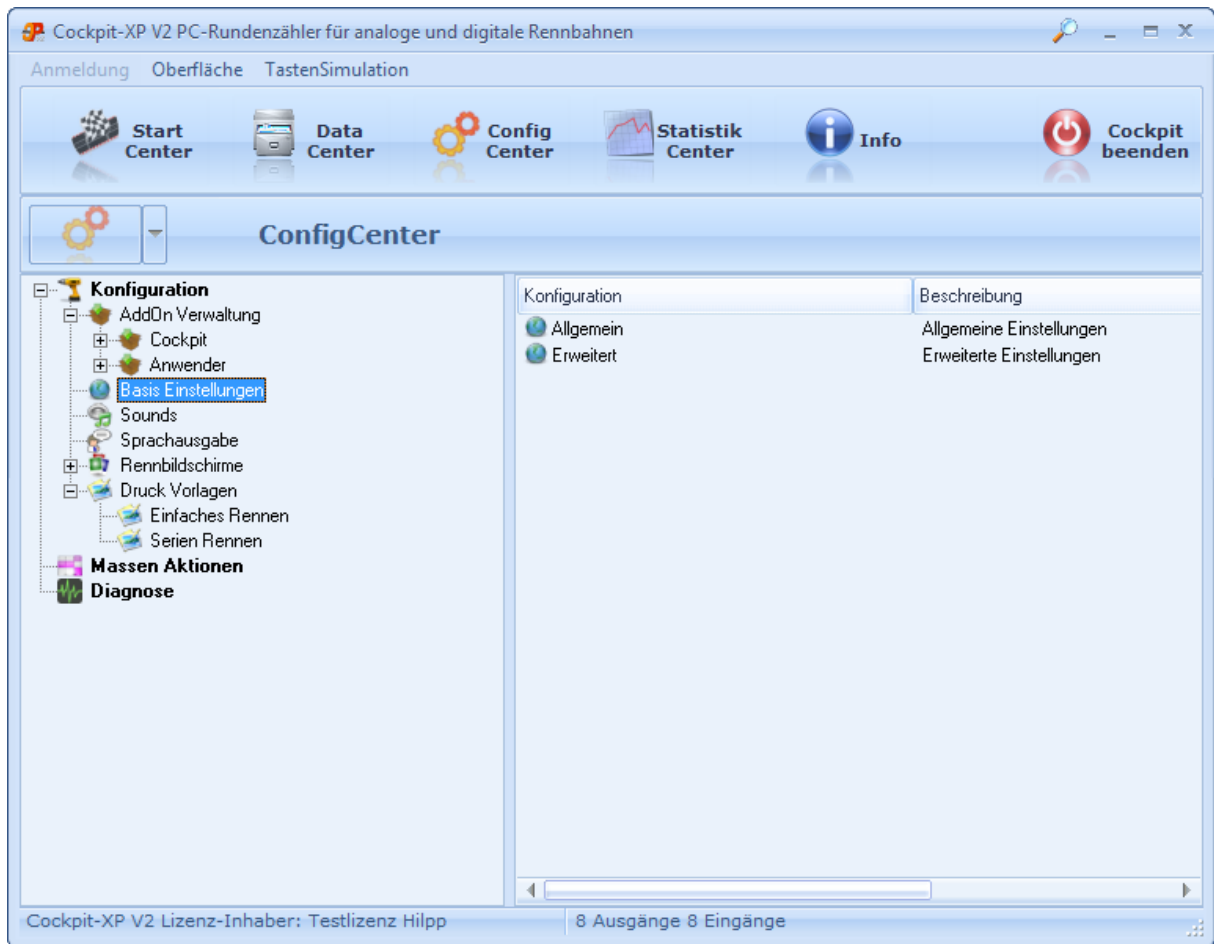
Achtung: Erst nach drücken von ‚Speichern‘ werden die Einstellungen dann endlich in der Datenbank abgelegt!!

Auch wichtig: Nur maximal so viele Ausgänge konfigurieren wie Lizenzen dafür vorhanden sind!!!

Die Anzahl Lizenzen sieht man beim Starten von Cockpit-XP und in der Info

8 ConfigCenter

Im ConfigCenter werden hauptsächlich Basiskonfigurationen eingestellt.
Mit der rechten Maustaste auf „Konfiguration“ -> Aktualisieren werden alle AddOn
und Rennbildschirm Verzeichnisse neu geladen bzw. aktualisiert.

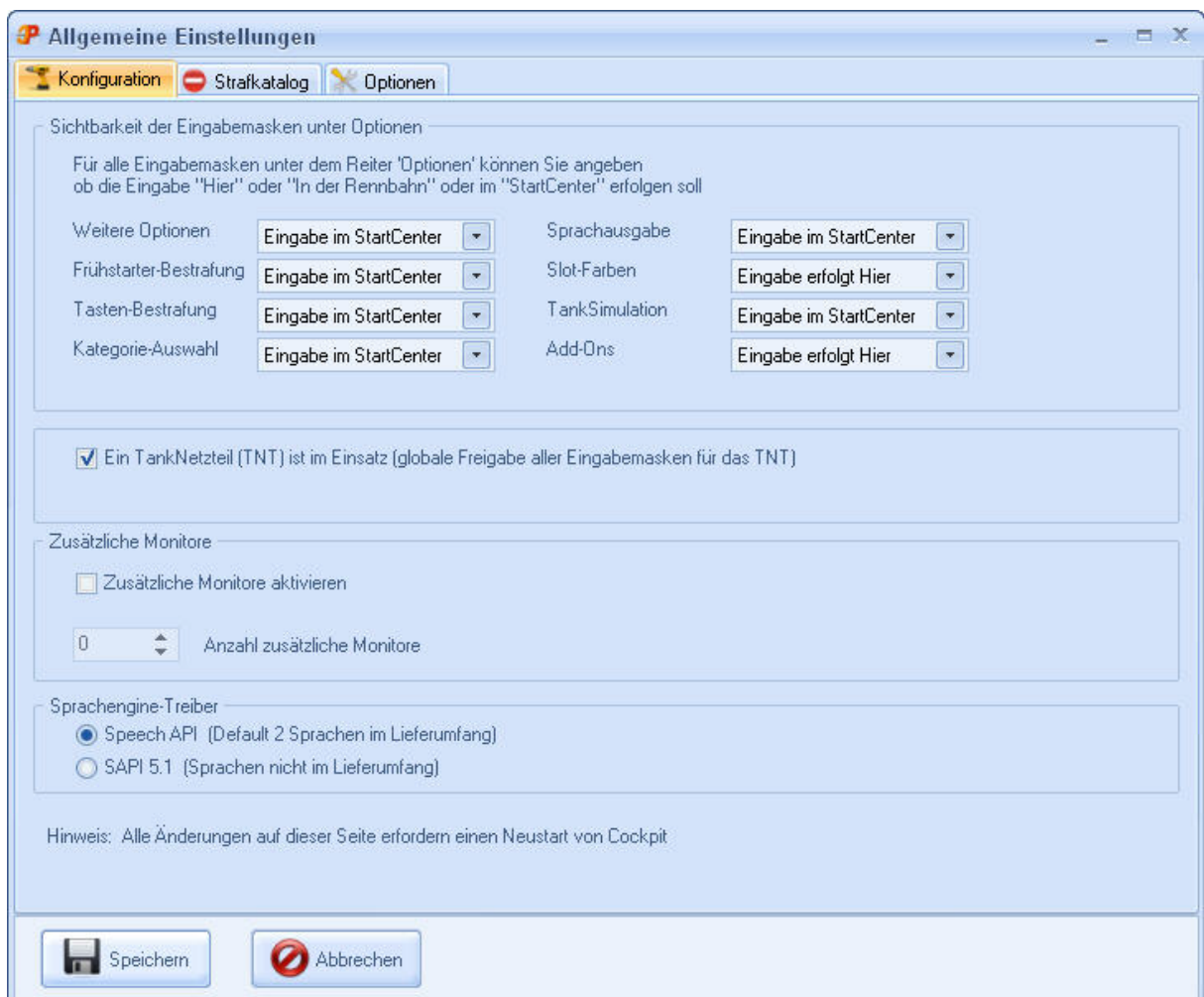


8.1 Basis Einstellungen

8.1.1 Erweiterte Einstellungen

Hier können Sie Einstellungen ändern für die ich keine direkten Eingaben anbiete. In der Regel muss man hier nichts ändern.

8.1.2 Allgemeine Einstellungen



Konfiguration

Sichtbarkeit der Eingabemasken

Bei allen hier angegebenen Masken können Sie frei entscheiden wo diese Masken erscheinen sollen.

Starten kann man mal mit den Default Einstellungen nach der Installation. Stellt man fest, dass es besser ist manche Masken in die Rennbahn zu befördern kann man es dann hier machen.

TNT ist im Einsatz

Wenn Sie ein TNT im Einsatz haben, muss dieser Haken gesetzt werden.
Ansonsten Haken nicht setzen.

Zusätzliche Monitore

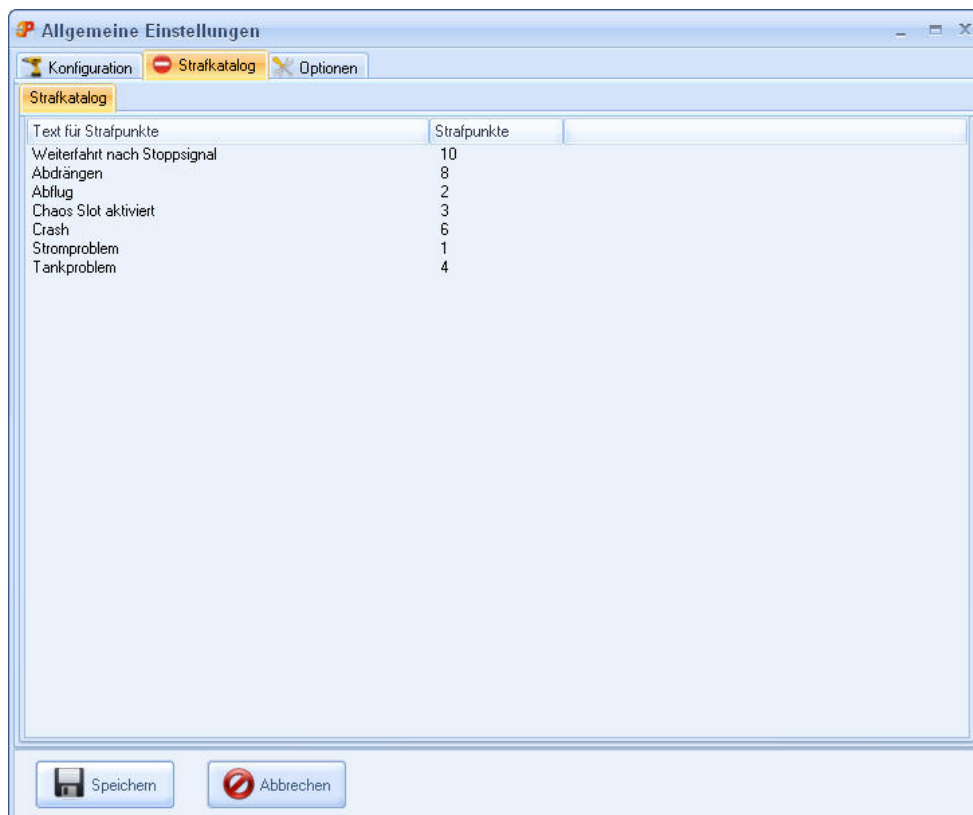
Wenn Sie mehr als ein Monitor an Ihrem PC angeschlossen haben, aktivieren Sie diesen Haken und geben an wie viele zusätzliche Monitore angeschlossen sind.
Cockpit-XP unterstützt bis zu 8 weitere Monitore.

Sprachengine-Treiber

Sollten Sie weitere Sprachen auf Ihrem PC installiert haben und diese erscheinen nicht in der Liste der Sprachen, kann man hier den Treiber auf SAPI 5.1 umstellen.

Strafkatalog

Hier definieren Sie den Strafpunktekatalog für die Strafpunkte die während einem Rennen vergeben werden können.



Einfach mit der Maus in die Liste der Strafpunkte klicken und dann die rechte Maustaste anklicken. Ein Kontextmenü mit den Einträgen für ‚Neu‘, ‚Bearbeiten‘ und ‚Löschen‘ erscheint.

Beachte:

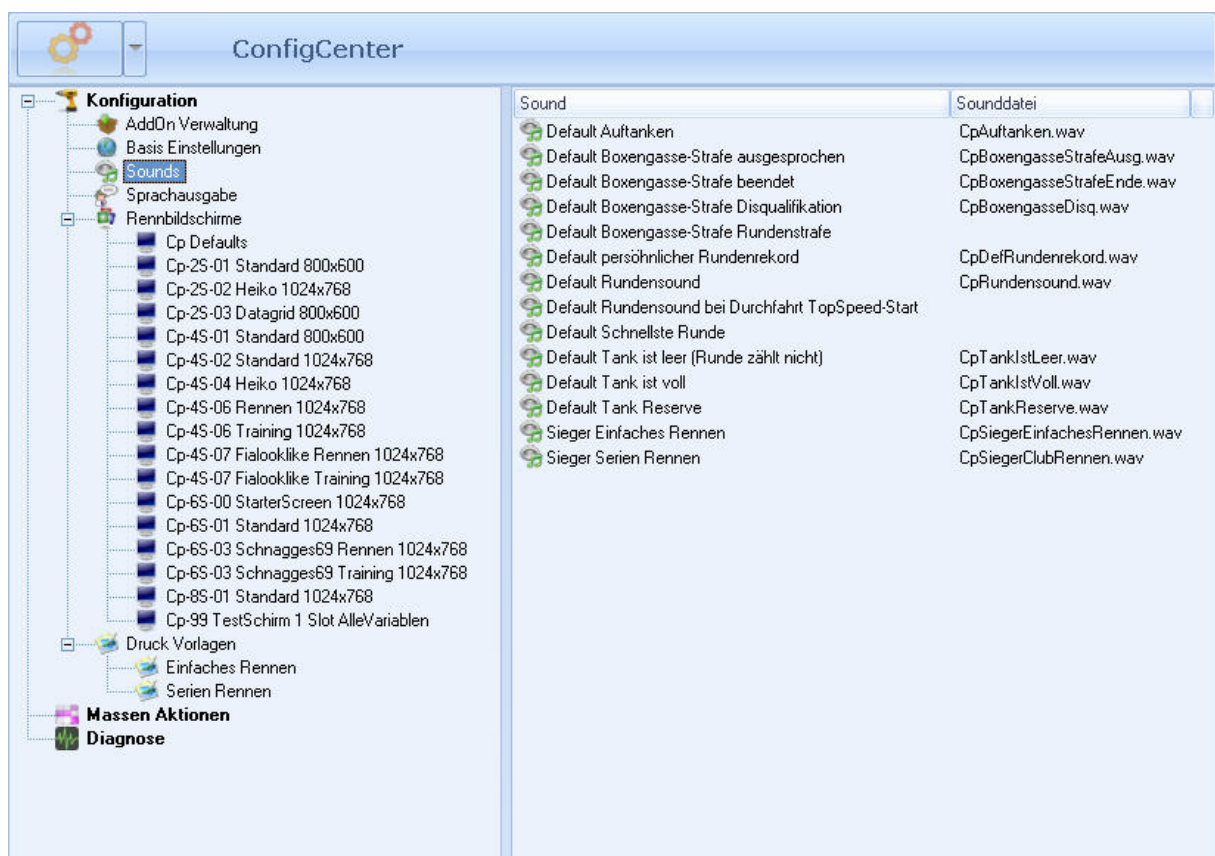
Wenn Sie für jeden Slot einen Chaos-Schalter mit automatische Bestrafung vorsehen muss der Straftext: „Chaos Slot aktiviert“ vorhanden sein. Dieser wird dann bei Bestrafung automatisch ausgewählt

Siehe hierzu auch: [RennControlCenter](#)

Optionen

Siehe Optionen

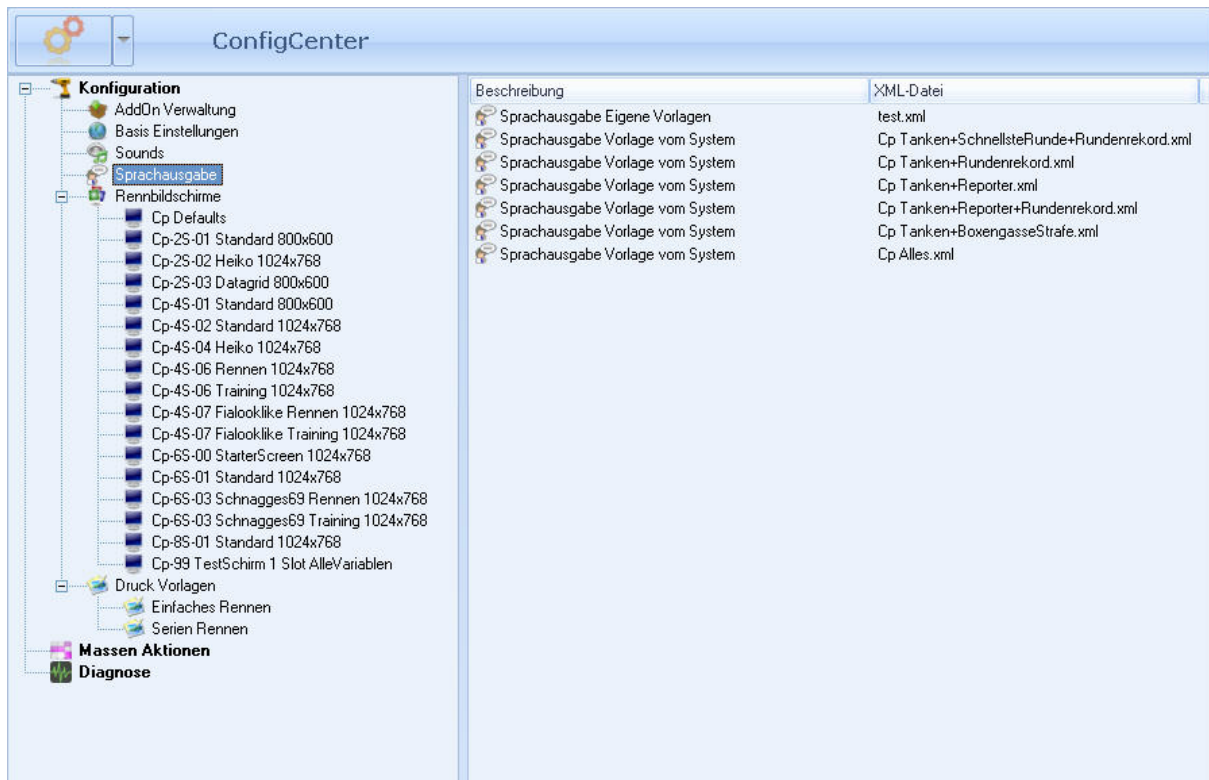
8.2 Sounds



Wenn Sie im linken Fenster ‚Sounds‘ anklicken, erscheint eine Liste mit den zurzeit verfügbaren Sound-Ereignisse. Durch ein Doppelklick auf das entsprechende Ereigniss, können Sie hier den von mir vorgegebenen Sound durch einen eigenen Sound ersetzen. Der von Ihnen ausgewählte Soundfile wird dann in das Verzeichnis ‚Sounds‘ kopiert. Sounds nicht direkt im Verzeichnis: Sounds austauschen.

Bei einem Update von Cockpit-XP werden auch alle Cp... Sounds aktualisiert.

8.3 Sprachausgabe



Cockpit-XP bietet natürlich auch die Möglichkeit dass Sie die Texte für die Sprachausgabe selbst definieren können.

Alle hier gelisteten Dateien befinden sich in dem Ordner ‚Sprachausgabe‘. Dateien die mit Cp... anfangen sind vom System vorgegeben und werden bei jedem Update überschrieben. Nennen wir die Dateien einfach Beispiele von mir ! In diesen Dateien wird definiert welcher Text bei welchem Ereignis gesprochen werden soll. Man kann pro Ereignis mehrere Texte angeben die dann rotierend oder zufällig angesagt werden. Auch abwechseln mit Sound ist möglich. Am besten ein eigens Sprachfile anlegen und z.B.: ‚Meine Sprachdatei.xml‘ nennen.

Alle zur Zeit unterstützten Ereignisse der Sprachausgabedatei:

Ereignis	Bedeutung
reporter	Reporter während dem Rennen
startziel	Durchfahrt durch die Start/Ziel Lichtschranke
auftanken	Der Auftank Vorgang startet
tankistvoll	Tank hat 100% erreicht
tankistleer	Tank hat 0%
tankreserve	Tank hat Reserve unterschritten
boxstrafeausg	Boxengasse-Strafe wurde ausgesprochen
boxstrafebeendet	Boxengasse-Strafe ist beendet
boxstrafedisq	Fahrer wurde disqualifiziert
zeitstrafeausg	Zeitstrafe wurde ausgesprochen

rundenstrafeausg	Rundenstrafe wurde ausgesprochen
topspeed	TopSpeed-Lichtschränke wurde überfahren
rundenrekord	Neuer Rundenrekord
schnellsterunde	Neue schnellste Runde
siegereinfach	Sieger Einfaches Rennen
trainingende	Das Training ist beendet
qualiende	Qualifikation ist beendet
rennende	Das Rennen ist beendet
sicherheitsrundenzeit	Die Sicherheitsrundenzeit wurde unterschritten

Aufbau und mehr Infos steht im Handbuch: [CpXP-RennDesigner.pdf](#) beschrieben.

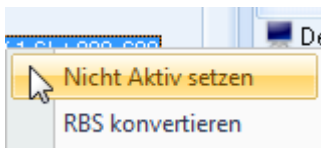
8.4 Rennbildschirme

Cockpit-XP bietet die Möglichkeit dass Sie Rennbildschirm, Startampel, Siegerausgabe und Druckvorlagen selbst anpassen bzw. komplett neu an Aussehen und Inhalt verändern können.

Über einen komfortablen Design-Editor können die RennBildschirme / Siegerausgaben etc. nach Ihren Wünschen angepasst werden.

Die einzelnen Befehle und Bedienung für den Designer schauen Sie bitte im Handbuch: [CpV2-RennDesigner.pdf](#) nach.

Über ein Kontextmenü (rechte Maustaste auf Name des Rennbildschirmes) kann man einzelne Rennbildschirme „Aktivieren“ bzw. „Nicht Aktiv setzen“. Ein „Nicht Aktiver Rennbildschirm“ kann dann nicht mehr im StartCenter ausgewählt werden.

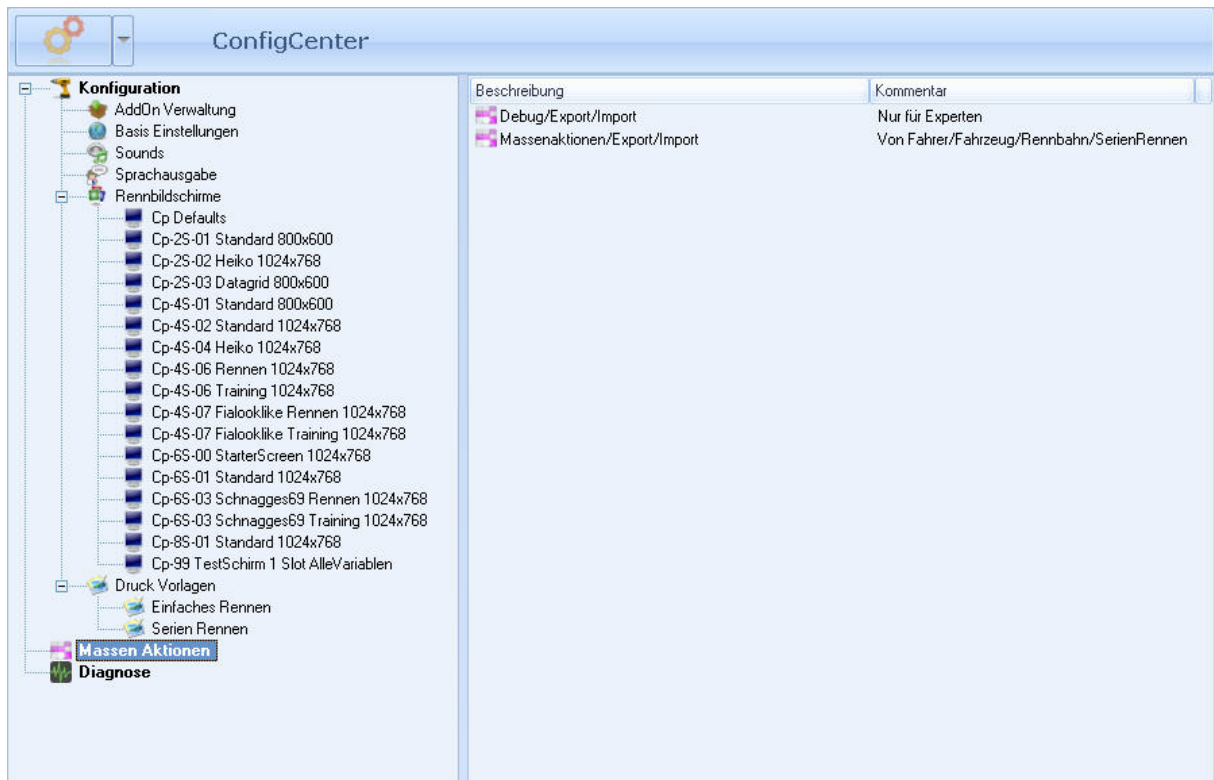


8.5 Druckvorlagen

Für alle Druckvorlagen gilt das gleiche wie für die Rennbildschirme

Mehr Info: [CpXP-RennDesigner.pdf](#)

8.6 Massenaktionen

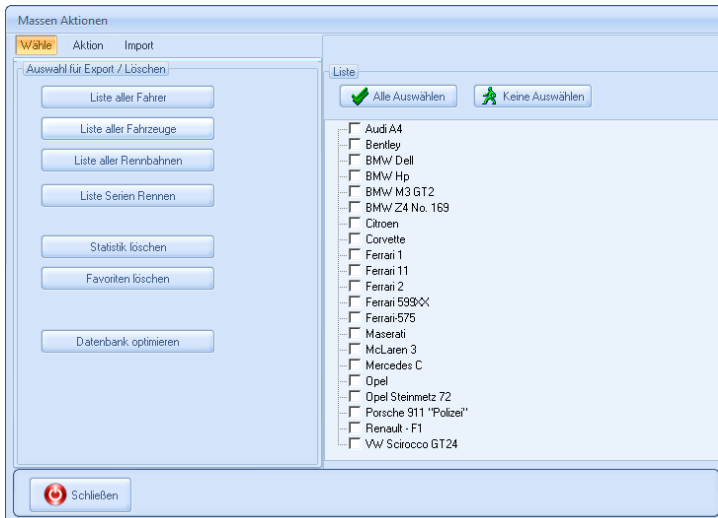


Debug/Export/Import (Nur für Experten)

Dieser Dialog ist nur für Experten gedacht. Wenn Sie länger mit Cockpit-XP arbeiten und mehr über die internen Strukturen Bescheid wissen kann dieser Dialog von nutzen sein.

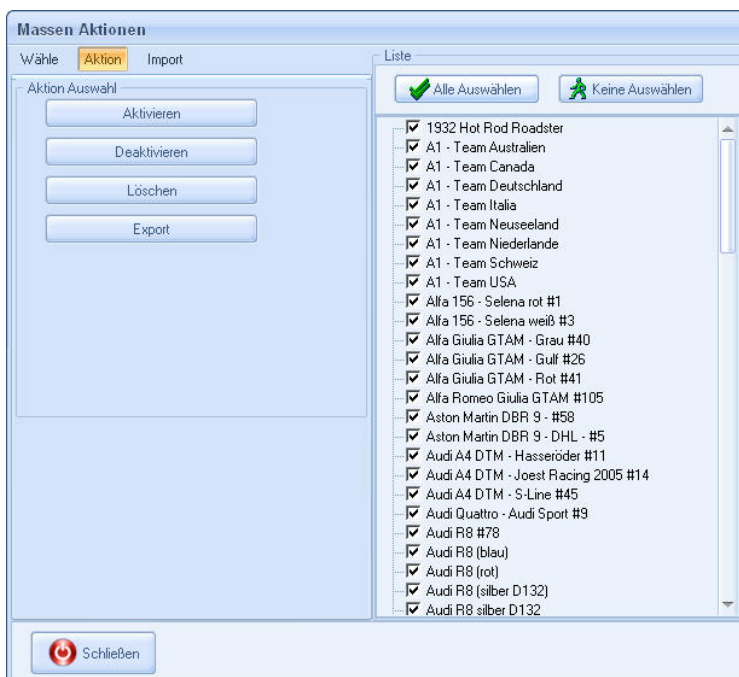
Massenaktionen/Export/Import

Mit diesem Dialog können Sie Massenaktionen für Fahrer / Fahrzeug / Rennbahnen / Serien Rennen auslösen



In diesem Dialog kann auch die komplette Statistik und die Favoritenliste für das einfache Rennen komplett gelöscht werden.

Zuerst Fahrer/Fahrzeuge/Rennbahnen auswählen. Dann den Reiter „Aktion“ wählen



Hier können Sie dann alle ausgewählten Datensätze

- Aktivieren
- Deaktivieren
(Sichtbarkeit im StartCenter)
- Löschen
- Exportieren

Massen Aktionen

Wähle Aktion **Import**

Import


Aktion wenn Datensatz bereits existiert

☒ Nachfragen
☐ Überschreiben
☐ Importieren und Umbenennen

Aktion unabhängig ob Datensatz existiert oder nicht

☐ Alles Importieren und Umbenennen

Dateiname beginnt mit

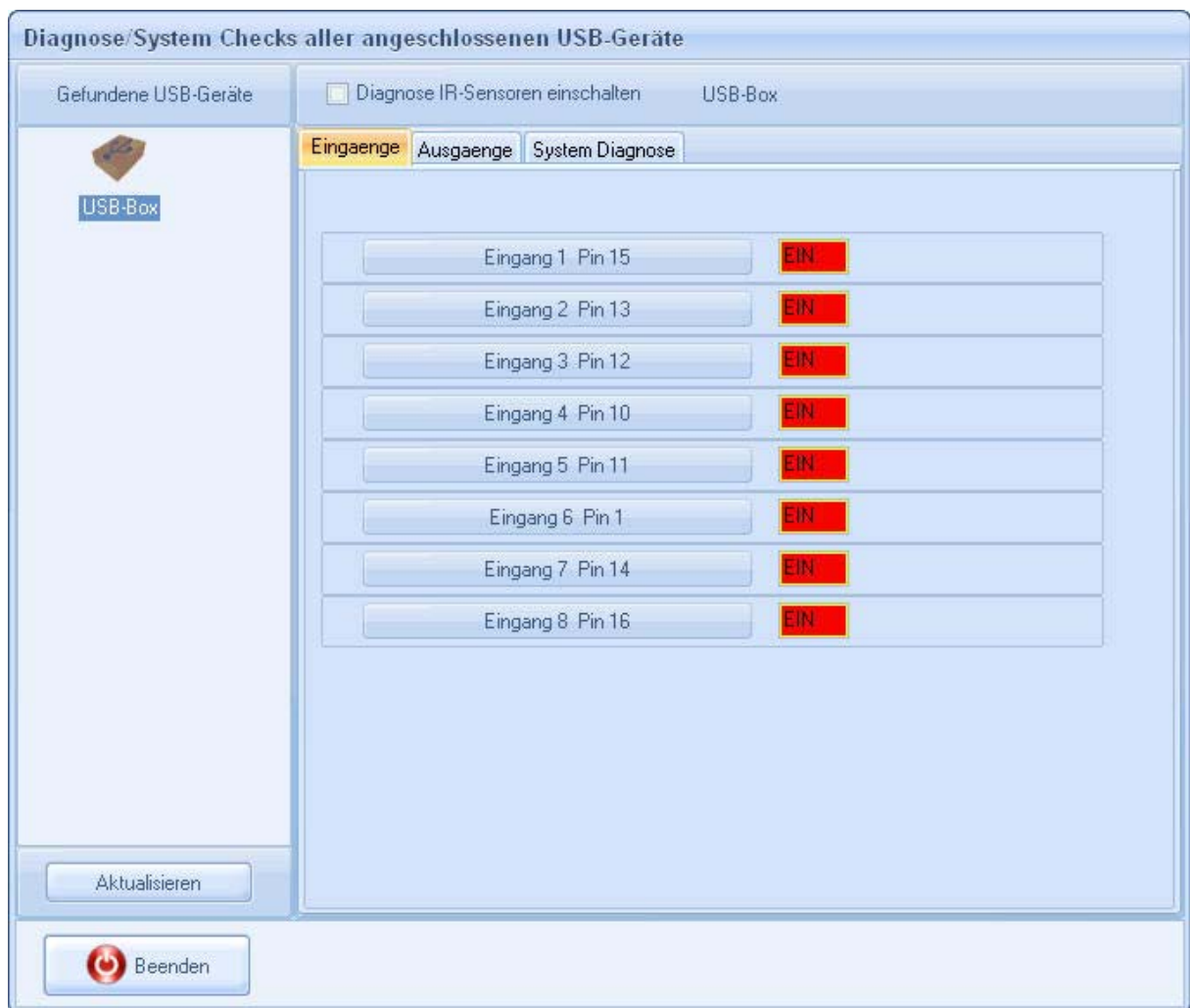
 Schließen

Über den „Import“ Dialog können Sie exportierte Datensätze wieder importieren.

8.7 Diagnose

Mit Hilfe der Diagnose können Sie alle angeschlossenen USB-Geräte auf Funktionalität überprüfen

Klicken Sie dazu auf das USB-Gerät (linkes Fenster)



Eingänge:

Hier wird immer der aktuelle Zustand der Eingangssignale angezeigt.

Ohne ein angeschlossenes Kabel an der USB-Box müssen alle Eingänge ein ‚EIN‘ Signal liefern.

Bei angeschlossener Lichtschranke (und diese ist nicht unterbrochen) wechselt das Signal auf ‚AUS‘

Kleiner Test ob der Eingang der Box funktioniert:

Kabel abziehen, mit der Büroklammer den Pin 15 mit Pin 25 verbinden und die Signalanzeige beobachten. Eingang 1 muss dann von ‚EIN‘ auf ‚AUS‘ wechseln. Das gleiche Spiel dann für alle Pins durchführen (Pin 25 mit Pin xx verbinden)

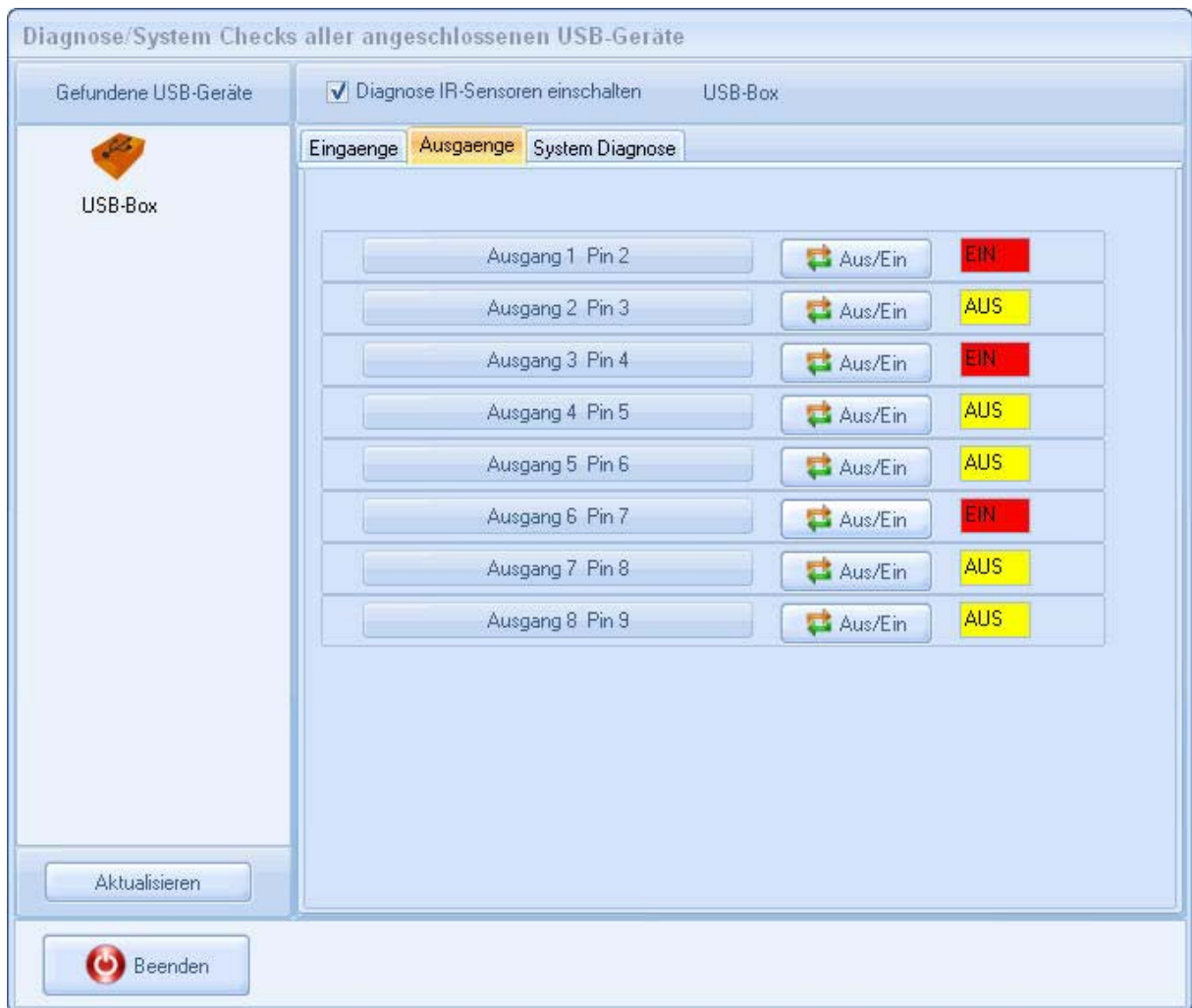
Für die Diagnose mit IR-Empfänger den entsprechenden Haken setzen.

Es werden dann neben dem EIN/AUS Zustand Zählerstände (1-255) angezeigt.

Nimmt man nun eine IR-Fernbedienung und zeigt damit auf eine IR-Empfänger (für Digitale Bahnen) muss beim drücken einer Taste (auf der Fernbedienung) der Zählerstand sich ändern.

So kann man feststellen ob der IR funktioniert und welcher IR an welchem Pin angeschlossen ist

Ausgänge

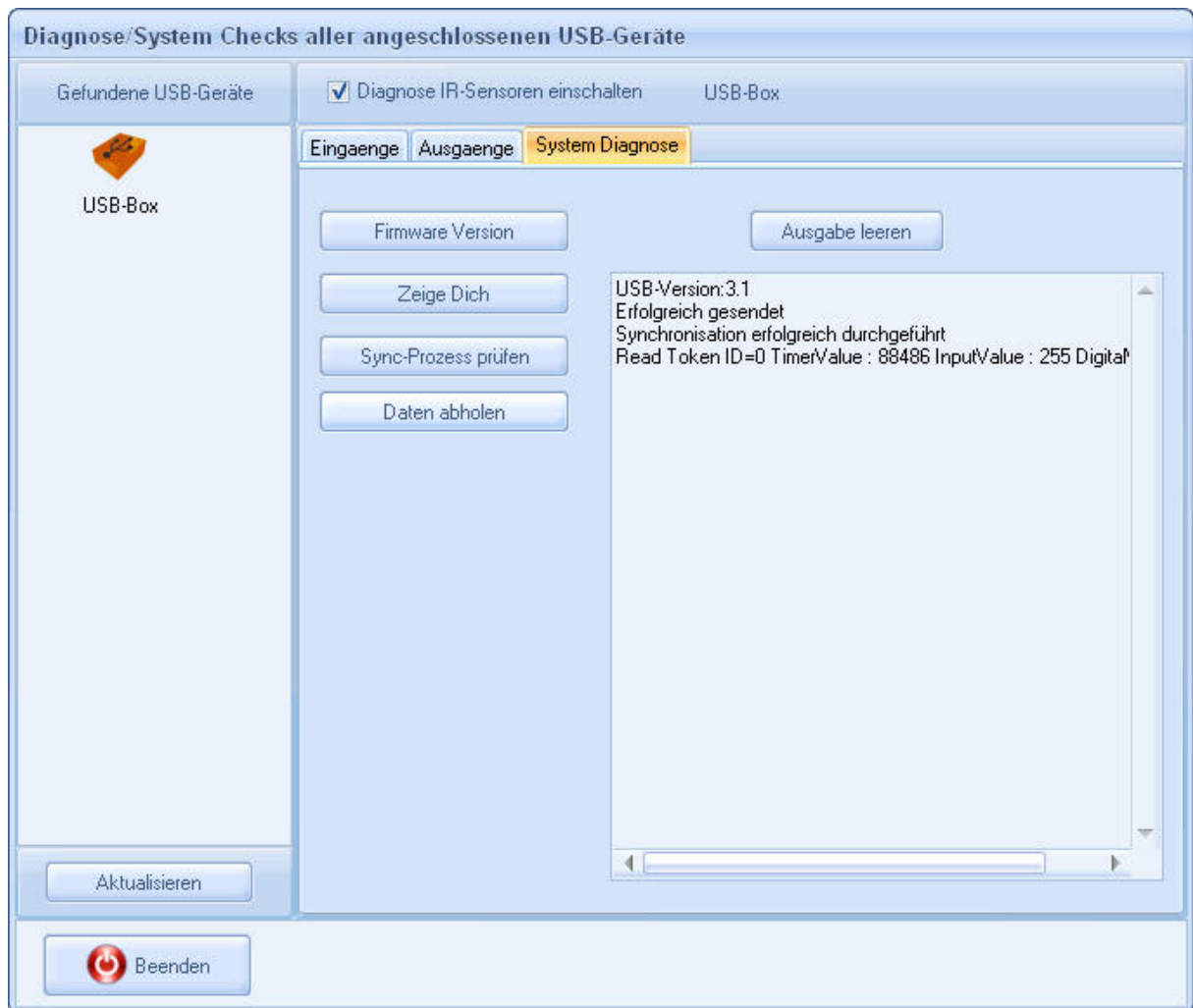


Hier können Sie testen, ob der digitale Ausgang richtig funktioniert bzw. verdrahtet ist.

Einfach den Taster ‚Aus/Ein‘ mehrfach drücken und beobachten ob die angeschlossene LED bzw. Relais auch funktioniert.

EIN bedeutet hier: Der Ausgang ist aktiviert. (Strom wird auf Ausgang geschaltet)

SystemDiagnose



Firmware Version: Holt die aktuelle Firmware Version des angeschlossenen Gerätes

Zeige Dich: LED an dem angeschlossenen Geräte blinkt danach für eine kurze Zeit sehr langsam

Sync-Prozess prüfen: Wenn man mehr als eine USB-Box einsetzt, müssen diese über ein Kabel mit einander verbunden werden. Siehe dazu [USBBox.pdf](#). Durch drücken wird geprüft ob dieser Vorgang sauber abgeschlossen werden kann.

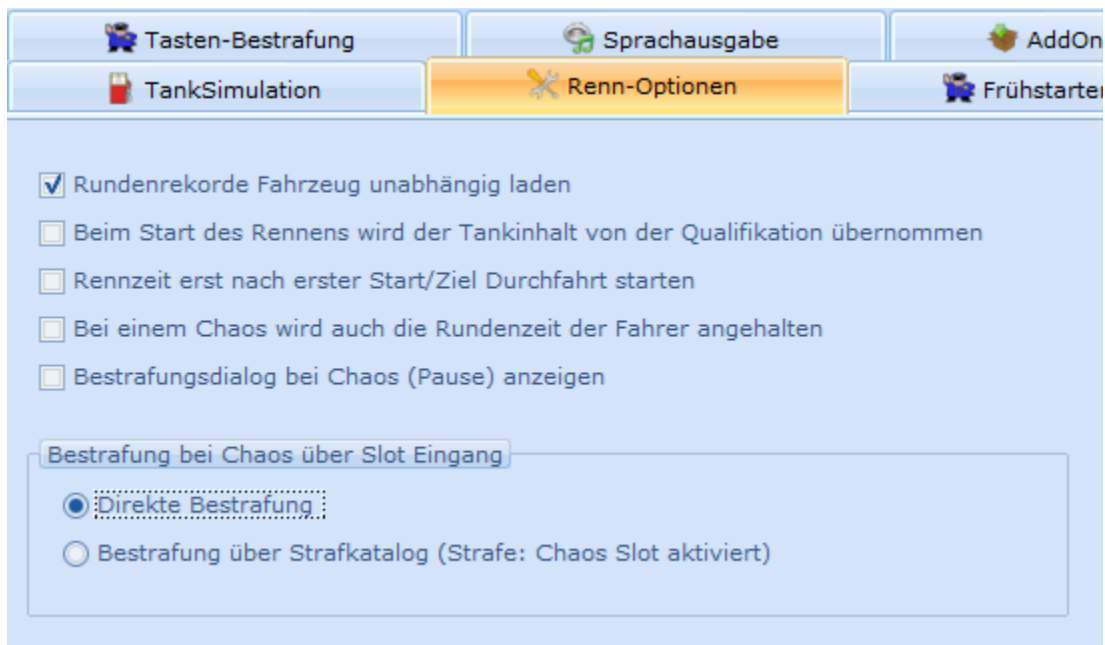
Achtung: Aus technischen Gründen kann es passieren, dass dieser Vorgang „Erfolgreich abgeschlossen“ wird, obwohl das Sync-Kabel nicht oder falsch verdrahtet ist. Deshalb mehrmals prüfen (jedesmal muss Erfolgreich gemeldet werden) und auch die Verbindung optisch überprüfen.

Daten abholen: Holt den Timestamp und den Status der Eingänge von dem angeschlossenen Gerät ab.

9 Optionen

Hinweis: Alle Options-Seiten können in den „Allgemeinen Einstellungen“ frei konfiguriert werden, wo diese erscheinen sollen

9.1 Renn-Optionen



Rundenrekorde Fahrzeug unabhängig laden:

Rundenrekorde werden unabhängig vom Fahrzeug geladen/gespeichert (Also nur Fahrer abhängig). Setzt man diesen Haken nicht werden Rundenrekorde in der Kombination Fahrer+Fahrzeug geladen/gespeichert

Rennzeit erst nach erster Start/Ziel Durchfahrt starten:

Rennzeit wird erst gestartet wenn das erste Fahrzeug den Start/Ziel Sensor überfahren hat. Ist der Haken nicht gesetzt wird die Rennzeit gestartet sobald die Ampel Grün ist.

Bei einem Chaos wird auch die Rundenzeit der Fahrer angehalten:

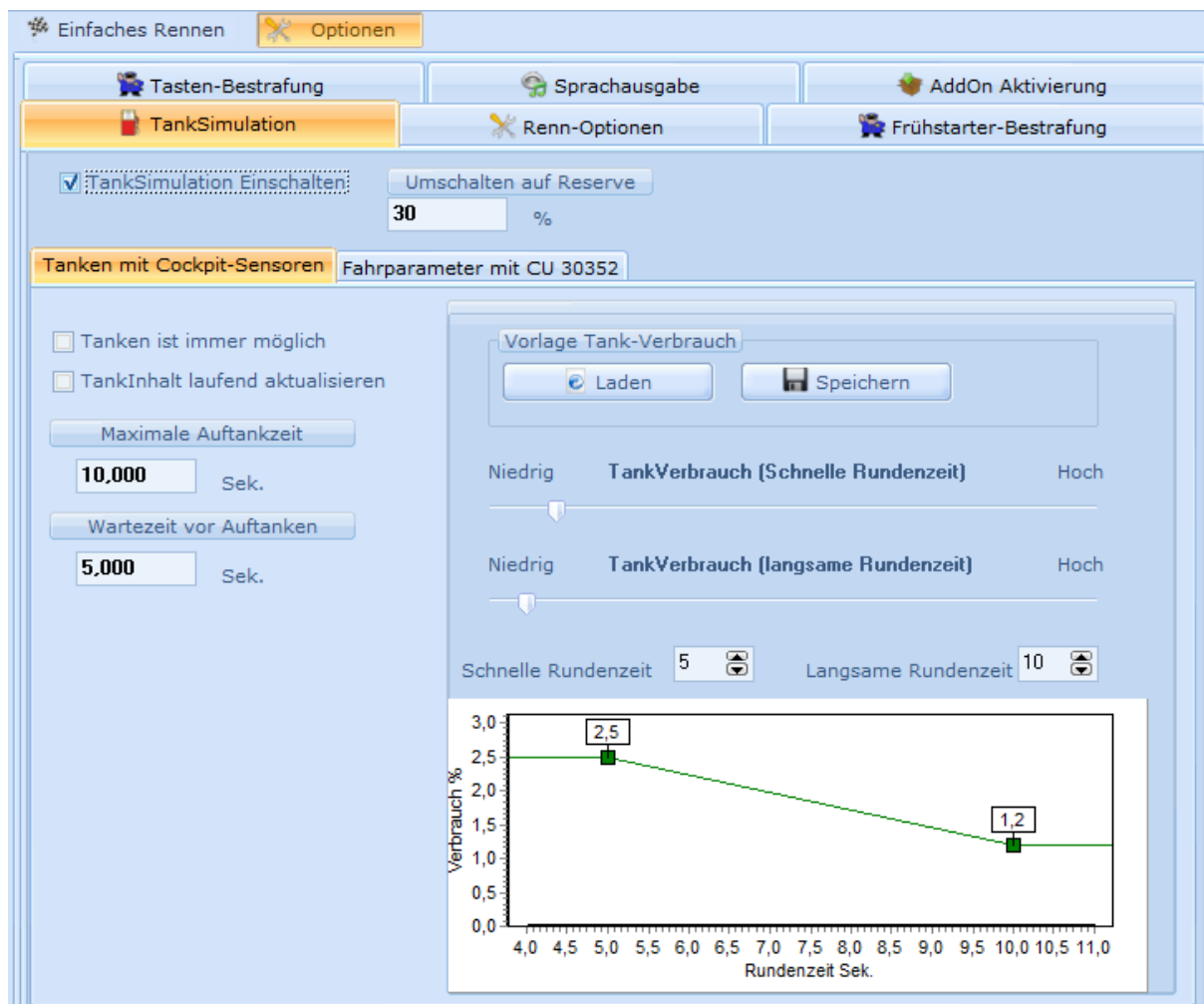
Bei einem Chaos wird auch die Rundenzeit der Fahrer angehalten. Dies kann dazu führen, dass nach einem Chaos neue Rundenrekorde gefahren werden. Will man dies nicht muss man hier einen Haken setzen.

Bestrafungsdialog bei Chaos (Pause) anzeigen:

Ist dies aktiviert kann bei einem Rennen ein Fahrer direkt bestraft werden, wenn der Chaos-Schalter gedrückt wird (siehe Bestrafungsdialog bei Chaos)

Man kann auch einen Chaos für jeden Slot (Kodierung) konfigurieren. Abhängig von dieser Einstellung wird dann der Dialog für die „direkte Bestrafung“ oder der Dialog der Strafkatalog-Bestrafung angezeigt

9.2 Tank-Simulation



Tank-Simulation Einschalten: Aktiviert die Tank-Simulation. Ist die Tank-Simulation nicht aktiv, haben die Tanks der Fahrzeuge immer 100%.

Umschaltung auf Reserve: Ist der Tankinhalt kleiner oder gleich diesem Wert, wird der Tankbalken im Rennbildschirm ‚Rot‘ (je nach Definition) ausgegeben. Es kann auch (bei entsprechender Einstellung von ‚Tanken immer möglich‘) aufgetankt werden.

Tanken mit Cockpit-Sensoren

Diese Eingaben sind nur aktiv wenn man Sensoren für Tanken Ein- und Ausfahrt definiert hat (nicht mit CU 30352 alleine)

Tanken ist immer möglich: Ist dies aktiviert, können Sie zu jedem Zeitpunkt tanken gehen. Ist es nicht aktiviert, ist ein Tanken nur möglich, wenn die Tank-.Reserve des Fahrzeuges erreicht oder unterschritten wurde.

TankInhalt laufend aktualisieren: Ist dies aktiviert, wird der TankVerbrauch nicht bei Start/Ziel berechnet sondern laufend aktualisiert. Abhängig von der letzten Rundenzeit wird der TankVerbrauch für die aktuelle Runde berechnet und laufend aktualisiert.

Maximale Auftankzeit: Wird aufgetankt wenn der Tank auf 0 ist, wird diese Zeit benötigt bis er wieder auf 100% gestiegen ist.

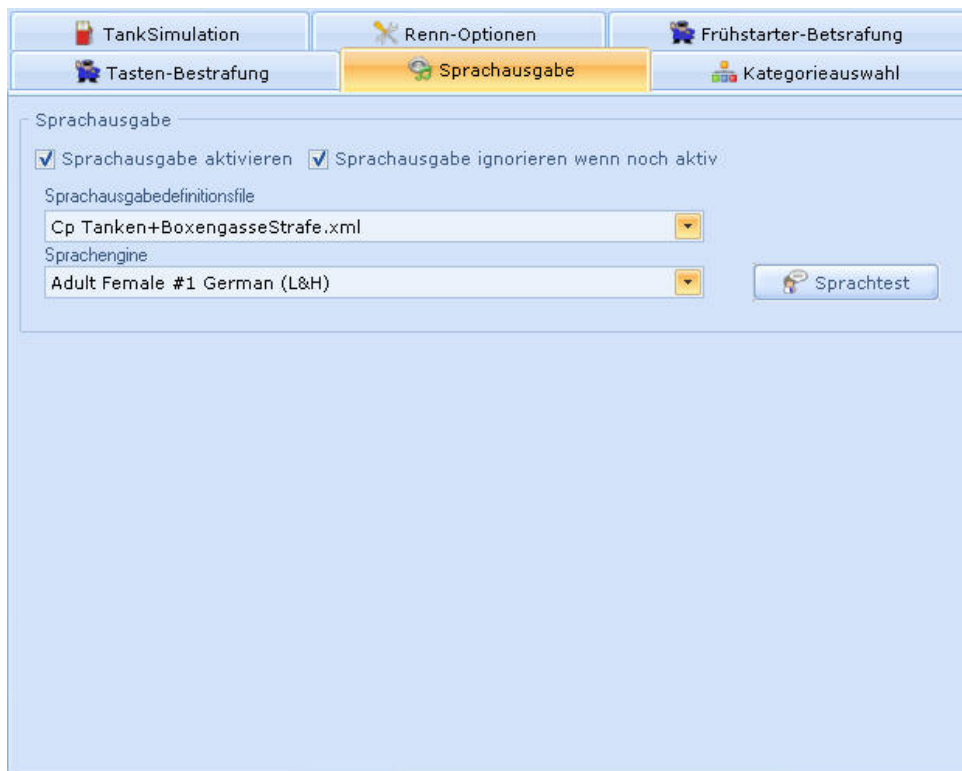
Wartezeit vor Auftanken: Durchfährt man die ‚Tanken-Einfahrt‘ Lichtschranke, wird diese Zeit gewartet bis der Tankvorgang gestartet wird.

Stellen Sie hier den globalen TankVerbrauch ein. D.h. dieser TankVerbrauch wird verwendet wenn der TankVerbrauch vom Fahrzeug ausgeschaltet ist oder wenn kein Fahrzeug im Startfeld angegeben wurde.

Über die 2 Schieberegler kann der Tankverbrauch bei langsamer und bei schneller Rundenzeit eingestellt werden.

Wie im wirklichen Leben stellt man den Spritverbrauch so ein, dass bei schneller Rundenzeit auch mehr Sprit verbraucht wird als bei langsamer Rundenzeit.

9.3 Sprachausgabe



Sprachausgabe aktivieren: Aktiviert die Sprachausgabe

Sprachausgabe ignorieren wenn noch aktiv: Werden mehrere Sprachausgaben hintereinander abgesetzt, kommt die Sprachausgabe nicht mehr hinterher und z.B.: eine Boxengassestrafe wird dann erst ausgesprochen wenn sie schon vorbei ist. Um dies zu verhindern wird bei einer gerade aktiven Sprachausgabe alle weiteren ignoriert.

Sprachausgabedefinitionsfile: Diese Auswahl bestimmt für welche Ereignisse die Sprachausgabe aktiviert sein soll. Hier muss man etwas spielen bis man die für sich beste Lösung gefunden hat.

Sprachengine: Wählt den Sprecher aus.

9.4 Tasten-Bestrafung / Frühstarter-Bestrafung

Rundenstrafe

☒ Aktivieren 2 Runde(n)

Zeitstrafe

☐ Aktivieren 0 Sek.

Boxengasse-Strafe

☐ Aktivieren 0

Muss nach Runden angefahren werden

Strafzeit in der Boxengasse

0,0 Sek.

☐ Tanken nach Strafe ermöglichen

Strafe bei Nichtbeachtung

0 Runde(n) Rundenstrafe

☐ Disqualifikation

Tasten-Bestrafung: Im Rennen kann über die Tasten 1-8 (entspricht Slot 1-8 bzw. bei Digital Kodierung 1- 8) der Fahrer bestraft werden. Diese Bestrafungsart kann auch direkt im Rennbildschirm (beim Rennen) über die rechte Maustaste ausgelöst werden.

Frühstarter-Bestrafung: Wird ein Rennen mit Startampel gestartet kann ein Frühstarter bestraft werden. Wird das Rennen nach einem Frühstart nicht abgebrochen findet die Bestrafung in diesem Rennen statt, wird das Rennen abgebrochen findet die Bestrafung im nächsten Rennen statt.

Mögliche Bestrafungen:

Rundenstrafe: Eingetragene Anzahl Runden werden nicht gezählt

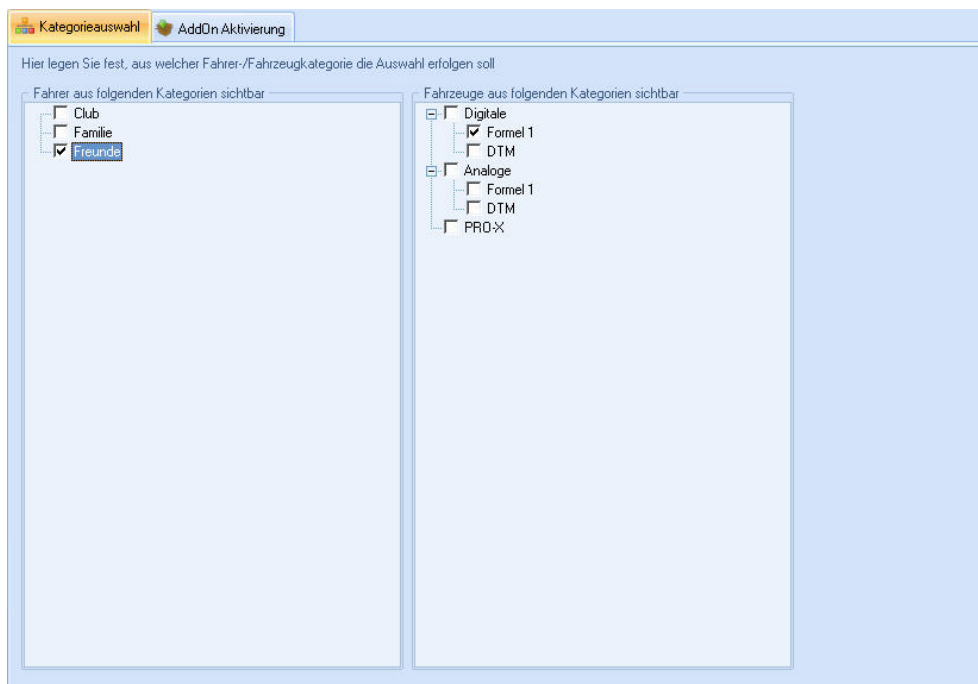
Zeitstrafe: Der Slot wird für die hier eingetragene Zeit „stromlos“ geschaltet.

Funktioniert nur mit Slotabschaltung !

Boxenstrafe: Der Fahrer muss nach der Anzahl eingetragenen Runden in die Boxengasse fahren und dort die Strafzeit absitzen. Tanken kann optional erlaubt werden. Wird diese Regel verletzt wird der Fahrer mit der „Strafe bei Nichtbeachtung“ bestraft.

Funktioniert nur mit Boxengasse !

9.5 Kategorieauswahl



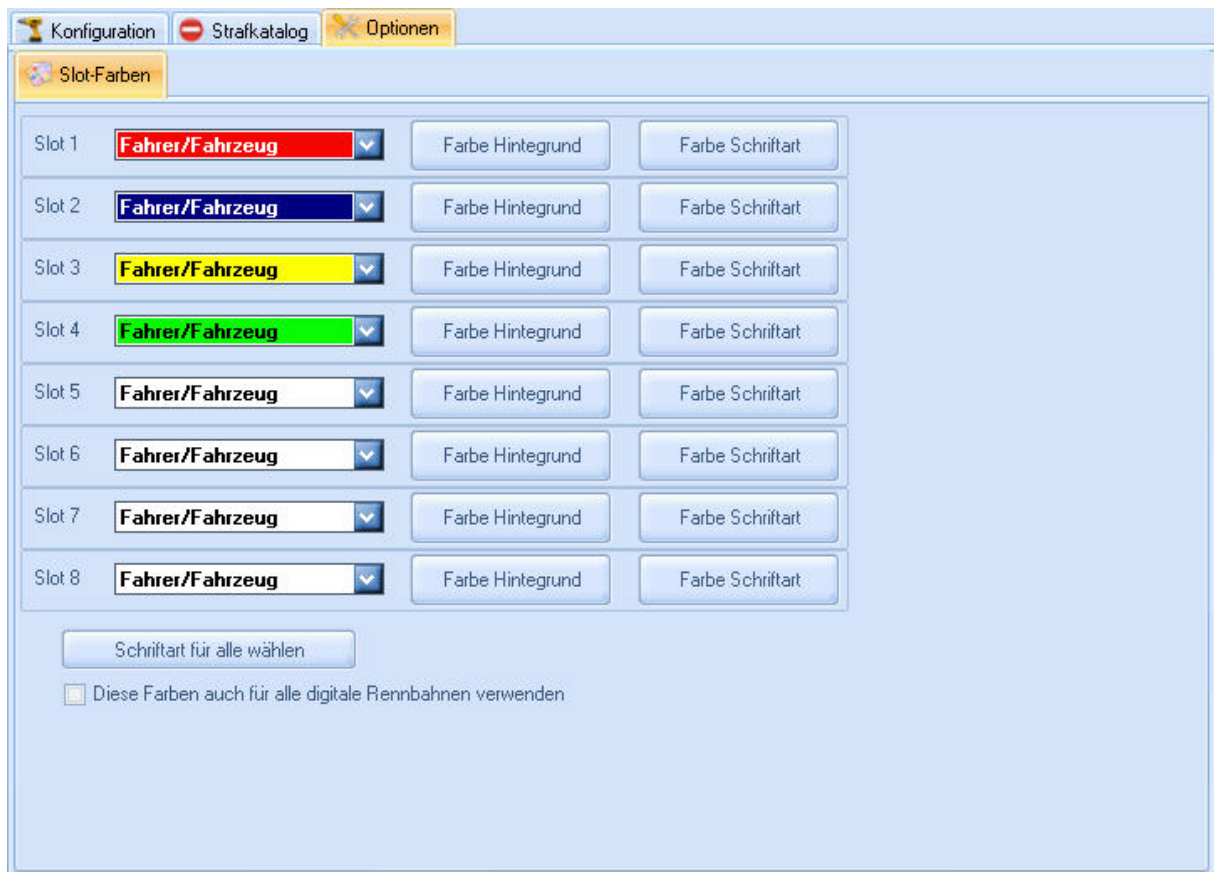
Mit der Kategorieauswahl legen Sie fest welche Fahrer / Fahrzeuge in den Auswahl Listboxen im StartCenter erscheinen sollen.

Wenn nichts angewählt ist, ist die Funktion nicht aktiviert !

Warum braucht man so was ?

Hat man sehr viele Fahrer / Fahrzeuge ist die Auswahl Liste recht lang. Durch anlegen der Fahrer / Fahrzeuge in Kategorien und gleichzeitiger Einschränkung / Auswahl in diesem Dialog kann man die Auswahl Listen verkleinern und findet so schneller den Fahrer / Fahrzeug.

9.6 Slotfarben



Slots sind meistens mit Farben gekennzeichnet.
In diesem Dialog können Sie für die Slots in Cockpit diese Farben einstellen.
Die eingestellten Farben erscheinen dann im StartCenter/Rennlisten (Serien Rennen) und in den Rennbildschirmen (bei entsprechender Konfiguration)

Farbe für Hintergrund / Schriftart kann je Slot vergeben werden
Die Schriftart und Schriftgröße global für alle Slots

Die Farben können auch für digitale Rennbahnen gesetzt werden. Dazu den Haken „Diese Farben auch für alle digitale Rennbahnen verwenden“ setzen.
Hier werden dann die Startplätze 1-8 entsprechend diesen Farben gesetzt.

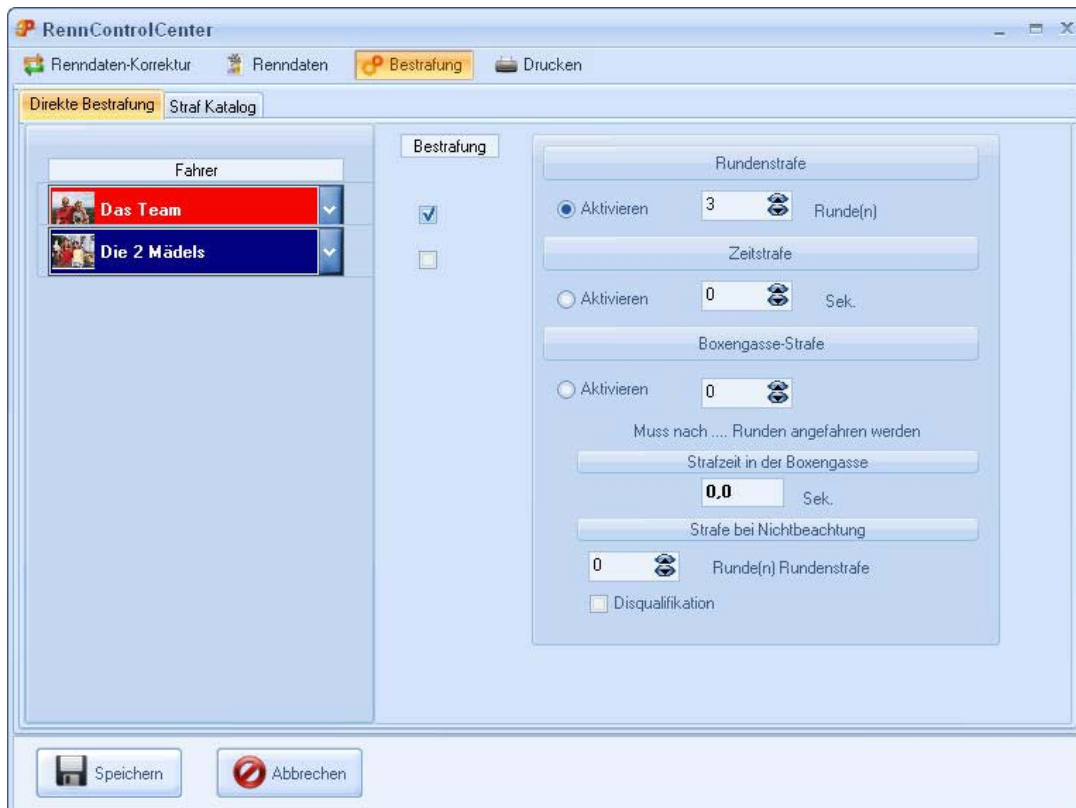
9.7 AddOn

Siehe dazu: [CpV2-AddOn.pdf](#)

10 Bestrafungsdialog bei Chaos (Pause)

Abhängig von der Einstellungen in den RennOptionen erscheint während dem Rennen und drücken von Chaos oder Pause der Bestrafungsdialog.

Direkte Bestrafung



Bei der direkten Bestrafung wird dem Fahrer gleich die ausgewählte Strafe erteilt.

Sie stellen einmal ein welche Strafe (rechts) und setzen den Haken am Fahrer.
Nach schließen von dem Dialog wird die Strafe vergeben

Bestrafung über Strafkatalog

RennControlCenter

Renndaten-Korrektur Renndaten **Bestrafung** Drucken

Direkte Bestrafung **Straf Katalog**

Strafpunkte **Strafe**

Rundenstrafe

☐ Aktivieren 0 Runde(n)

Zeitstrafe

☒ Aktivieren 5 Sek.

Boxengasse-Strafe

☐ Aktivieren 0

Muss nach Runden angefahren werden

Strafzeit in der Boxengasse

0.0 Sek.

Strafe bei Nichtbeachtung

0 Runde(n) Rundenstrafe

☐ Disqualifikation

Speichern Abbrechen

Stellen Sie hier ein welche Strafe der Fahrer erhalten soll. (Eingabe wird gespeichert)

RennControlCenter

Renndaten-Korrektur Renndaten **Bestrafung** Drucken

Direkte Bestrafung **Straf Katalog**

Strafpunkte **Strafe**

Strafpunkte für Auswahl 0 Punktezahl bei der Strafe fällig wird 5

Fahrer	Strafkatalog	Akt. Stand	Neuer Stand	Strafe
Das Team	Abflug	0	2	
Die 2 Mädels		0		

⌘ Strafpunkte für alle Fahrer löschen

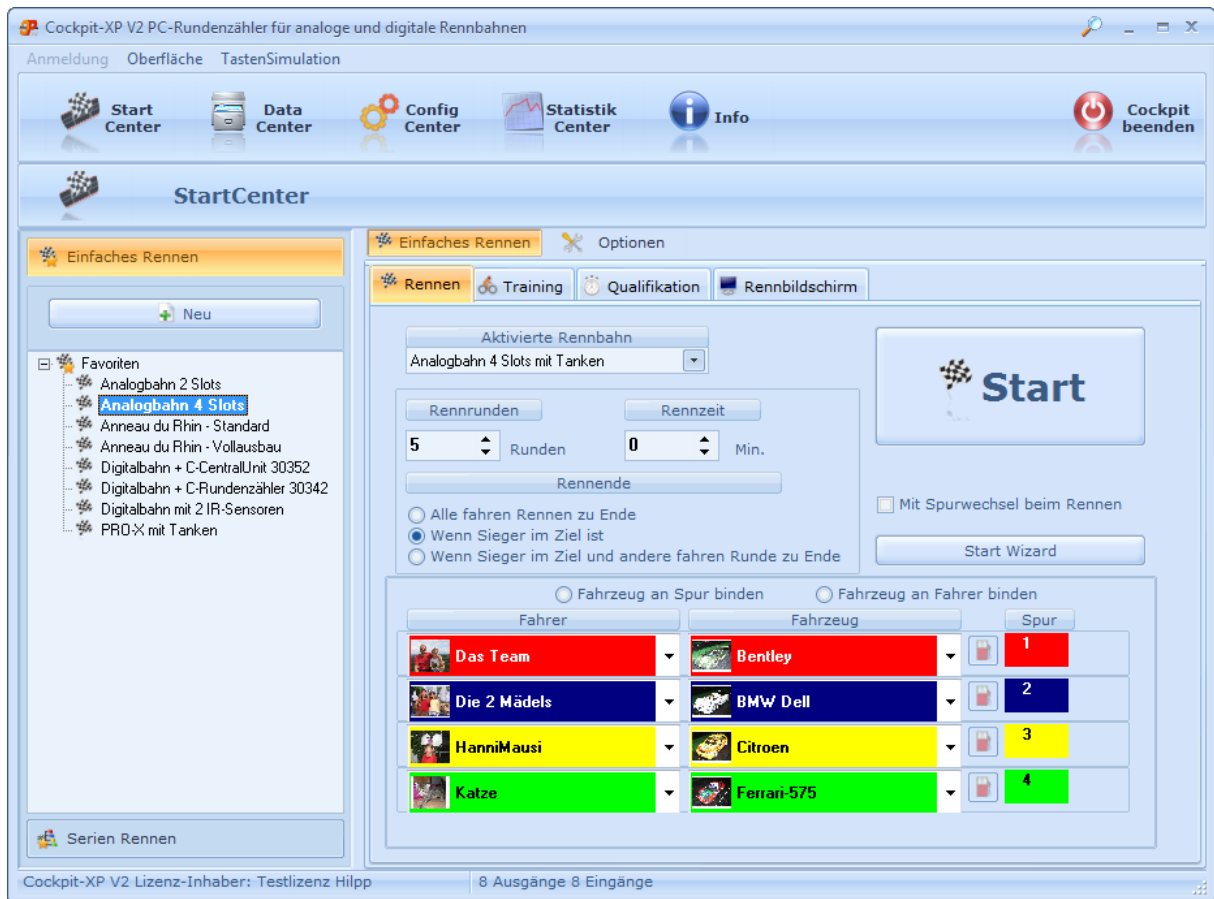
Speichern Abbrechen

Wählen Sie aus dem Strafkatalog die Strafe für den Fahrer aus. Abhängig von der Strafe erhält der Fahrer Strafpunkte. Erreicht sein Punktekonto die Punktezahl für die Strafe (Eingabefeld: Punktezahl bei der Strafe fällig wird) wird nach dem Speichern diese Strafe erteilt.

Diese Punktezahl wird dann von seinem Punktekonto abgezogen.

11 StartCenter

Über das StartCenter wird ein Einfaches oder SerienRennen gestartet.
Alle Daten für das Einfache Rennen werden direkt hier auf der „Rennen“ Seite eingegeben.



11.1 Einfaches Rennen

Ein Einfaches Rennen ist ein Rennen an dem max. soviel Fahrer teilnehmen können wie die Rennbahn auch dafür ausgelegt ist und man kann gleich loslegen.

Wählen Sie zuerst Ihre Rennbahn aus.

Wichtig: Richtige Rennbahn auswählen. Bei einer falschen Rennbahn bekommen Sie vermutlich eine Fehlermeldung.

Geben Sie die Rennrunden bzw. Rennzeit vor.
 Bei Eingabe von 0 wird der Wert nicht berücksichtigt.
 Z.B.: 20 Runden ohne Zeitbegrenzung: Eingabe 20 Runden / 0 Min.
 Dann wählen Sie das Rennende. Danach die Fahrer und Fahrzeuge auswählen.
 Auswahl der Fahrzeuge ist optional.

Vor dem Start des Rennens sollte man noch Training / Quali und die Rennbildschirme eingestellt werden und die Optionen überprüft werden.

Bei einer analogen Rennbahn kann man noch den Haken „Mit Spurwechsel beim Rennen“ setzen. Durch diesen Zusatz fahren die Rennteilnehmer auf jeder Spur. Runden und Zeit der einzelnen Läufe werden addiert und am Schluss hat man einen Sieger über alle Slots.

Wird nur eine Rennzeit vorgegeben (also RennRunden=0) wird der Teilstriche-Modus aktiviert. Dies funktioniert nur bei einer Rennbahn mit Slotabschaltung
 Siehe dazu auch die Dokumentation zum SerienRennen.

Fahrer/Fahrzeug-Auswahl

In diesem Dialog wählen Sie die Fahrer/Fahrzeuge aus. Abhängig von der verwendeten Rennbahn und der eingestellten Kategorieauswahl erscheinen mehr oder weniger Fahrer/Fahrzeuge.

Fahrzeug an Slot binden: Bei einem Wechsel vom Fahrer bleibt das zuletzt eingestellte Fahrzeug stehen.

Fahrzeug an Fahrer binden: Bei einem Fahrerwechsel wird das Fahrzeug das zuletzt dem ausgewählten Fahrer zugewiesen wurde automatisch ausgewählt.

Fahrer	Fahrzeug	Slot
Das Team	Bentley	1
Die 2 Mädels	BMW Dell	2
HanniMausi	Citroen	3
Katze	Corvette	4

Über die ‚TankSäule‘ kann man die TankSimulations-Einstellungen des ausgewählten Fahrzeugs ändern. Die ‚TankSäulen‘ sind in jedem Dialog in dem Fahrzeuge ausgewählt werden.

Alle Einstellungen gehen nach einem Beenden von Cockpit nicht verloren.



Fahrer	Fahrzeug	Regler
 Das Team	 Audi A4	 1
 Die 2 Mädels	 BMW Hp	 2
 HanniMausi	 Ferrari 1	 3
 Katze	 Ferrari 11	 4
 Lenchen	 Ferrari 2	 5
 Schildi	 McLaren 3	 6

Bei einer digitalen Bahn muss die Reglernummer (wird am Drücker eingestellt) oder die Kodierungsnummer (wird am Leitkiel eingestellt) mit angegeben werden.

Keine Bindung: Bei Auswahl eines Fahrers/Fahrzeug wird keine weitere Aktion mehr veranlasst. Die letzte Einstellung wird immer gespeichert.
Bei einem SerienRennen kann diese Einstellung wichtig sein wenn man das Fahrzeug stehen lassen will und nur die Fahrer routieren

Fahrer an Fahrzeug binden: Bei einem Fahrerwechsel wird das Fahrzeug das zuletzt dem ausgewählten Fahrer zugewiesen wurde automatisch ausgewählt.

Fahrer an ID binden: Bei einem Fahrerwechsel wird die ReglerNummer die zuletzt dem ausgewählten Fahrer zugewiesen wurde automatisch ausgewählt.

Über den Taster „Start“ wird nun das Rennen gestartet.
Siehe dazu [„Rennen Starten“](#)

11.1.1 Favoriten



Sie können die kompletten Einstellungen für ein „Einfaches Rennen“ auch als Favorit speichern.

Dazu den Taster „Neu“ anklicken und einen Namen vergeben

Alle Einstellungen für das Rennen (auch die Optionen) werden dann unter diesem Namen abgelegt und können jederzeit wieder geladen werden.

Nach Änderungen klicken Sie den Favoriten an und drücken die rechte Maustaste. Wählen Sie aus dem Kontextmenü „Speichern“ aus. Der Favorit wird dann mit diesen neuen Einstellungen überschrieben.

Favoriten können auch über dieses Kontextmenü „Gelöscht“ und „Umbenannt“ werden.

Hinweis: Über Massenaktionen -> Export/Import können alle Favoriten auf einmal gelöscht werden.

11.1.2 Training

Einstellungen Training

☐ Freies Training (ohne Zeitlimit)

☒ Training nach Zeit

☐ Training nach Anzahl Runden

☐ Mit automatischem Slotwechsel

10 Min./Runden

15 sek. Pause

Training-Einstellungen:

Freies Training (ohne Zeitlimit): Man kann trainieren so lang man will

Training nach Zeit: Hier stellt man noch die Anzahl Trainings-Minuten ein

Training nach Anzahl Runden: Jeder kann bis zur vorgegebenen Rundenzahl trainieren

Digitalbahn

Mit möglichem Fahrer/Fahrzeugwechsel: Ist die Trainingszeit bzw. Rundenzahl erreicht erscheint ein Fenster in dem die Fahrer und Fahrzeuge gewechselt werden können.

Analogbahn

Mit automatischem Slotwechsel: Nach Ende (auch beim Start vom Training) der Trainingszeit bzw. Rundenzahl erscheint ein Fenster in dem automatisch die Fahrer auf den nächsten Slot rotieren (**Slotwechsel nach der 1-3-4-2 Methode**)

11.1.3 Quali

Einstellungen Qualifikation

☐ Erste Runde einfahren, zweite Runde zählt

☐ Qualifikation nach Anzahl Runden Runden

☒ Qualifikation nach Zeit ☒ Sek. ☐ Min.

Option

☐ Qualifikation findet nur auf Spur statt

☒ Qualifikation findet auf allen Spuren statt

Qualifikations-Einstellungen:

Erste Runde einfahren, zweite Runde zählt: Es werden 2 Runden gefahren. In der ersten Runde wird eingefahren (Rundenzeit zählt nicht) und in der zweiten Runde wird dann die Rundenzeit als Qualifikationszeit gewertet

Qualifikation nach Anzahl Runden: Jeder hat innerhalb der angegebenen Rundenanzahl zeit seine schnellste Rundenzeit (Qualifikationszeit) zu fahren

Qualifikation nach Zeit: Innerhalb der angegebenen Zeit in Sekunden oder Minuten findet die Qualifikation statt. Die schnellste erreichte Rundenzeit ist die Qualifikationszeit

Analogbahn

Qualifikation findet nur auf einer Spur statt:

Die Quali findet hier nur auf einer Spur statt. Die einzelnen Fahrer werden nacheinander automatisch von Cockpit aufgerufen (Wechsel durch Auswahl in der ComboBox möglich). Sind alle Fahrer gefahren sieht man in der Ergebnis Liste die besten Qualizeiten und die dazugehörigen Fahrer.

Qualifikation findet auf allen Spuren statt:

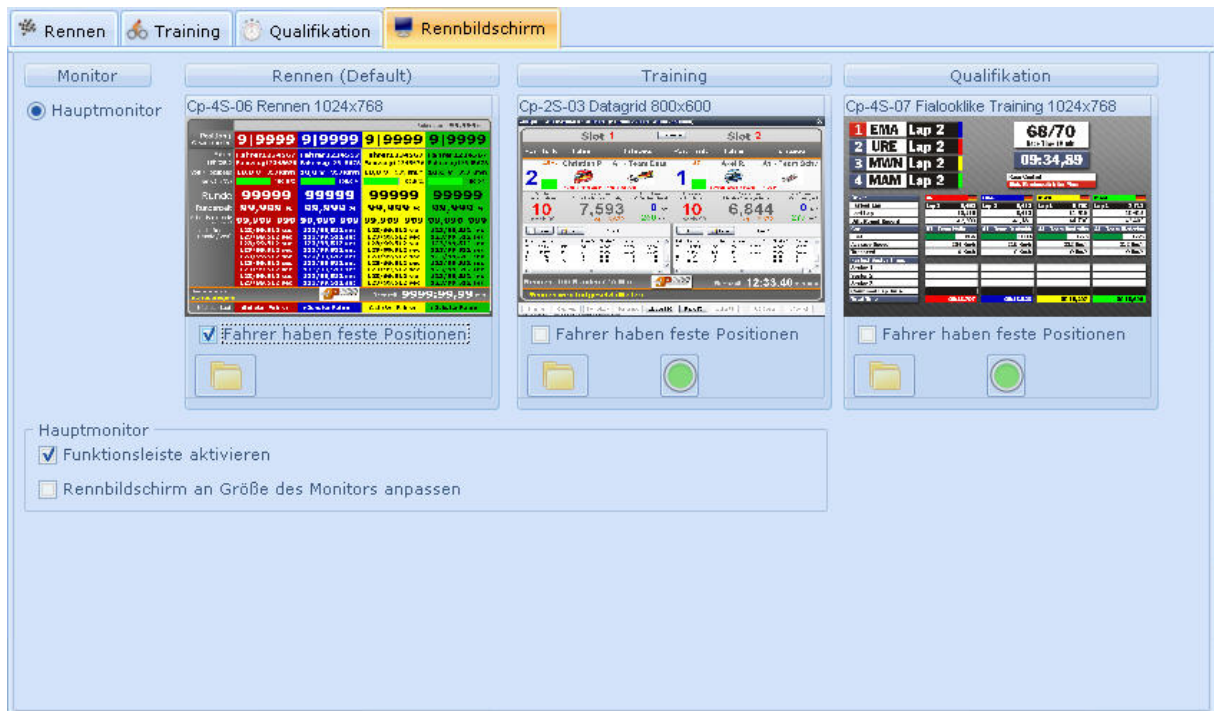
Die Quali findet hier auf allen Spuren statt. Gewechselt wird nach dem bekannten 1,4,3,2 System.

Alle schnellsten Rundenzeiten von jedem Slot werden addiert.

Sieger der Quali ist, wer am Ende die kleinste Gesamtzeit auf allen Slots gefahren ist.

Siehe hierzu auch: [CpV2-Serienrennen.pdf](#)

11.1.4 Auswahl RennBildschirm



Wenn Sie mehrere Monitore in der Allgemeinen Konfiguration vorgegeben haben, können Sie hier für jeden Monitor einen Renn/Trainings- und Rennbildschirm auswählen.

Hinweis: Wählt man bei Training/Quali keinen extra Schirm aus, wird der vom Rennen verwendet.

Zuerst den Monitor auswählen.

Durch Auswahl des Ordners erscheint eine neue Auswahl mit allen Rennbildschirmen



Dort den passenden durch einen Doppelklick oder mit „Übernehmen“ auswählen. Über „Filter Rennbildschirme“ kann man die Rennbildschirme noch nach Anzahl Slots bzw. Anzahl Fahrer filtern.

Optionen:

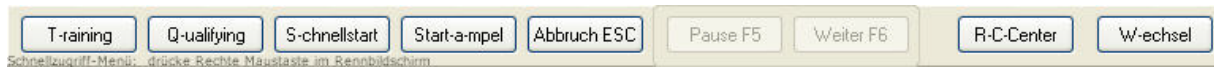
Fahrer haben feste Positionen: Ist dies aktiviert haben die Fahrer und Fahrzeuge im Rennbildschirm immer eine feste Position

(unabhängig von der aktuellen Position im Rennen)

Ist dies nicht aktiviert ändert sich die Position im RennBildschirm abhängig vom Renn-Platz (nur bei Rennen, nicht beim Training (durch Einstellung im RBS auch möglich))

Hinweis: Diese Einstellung kann aber auch von dem verwendeten Rennbildschirm überschrieben werden

Funktionsleiste aktivieren: Am Ende vom RennBildschirm wird eine Funktionsleiste eingeblendet. Mit und Ohne Funktionsleiste kann auch der aktuelle RennModus (Training, Rennen ...) mit der Tastatur oder über digitale Eingänge ausgewählt werden



RennBildschirm an die Größe des Monitors anpassen: Der RennBildschirm wird in voller Größe dargestellt. Ansonsten wird er in der Größe in der er designed wurde ausgegeben.

11.1.5 Optionen

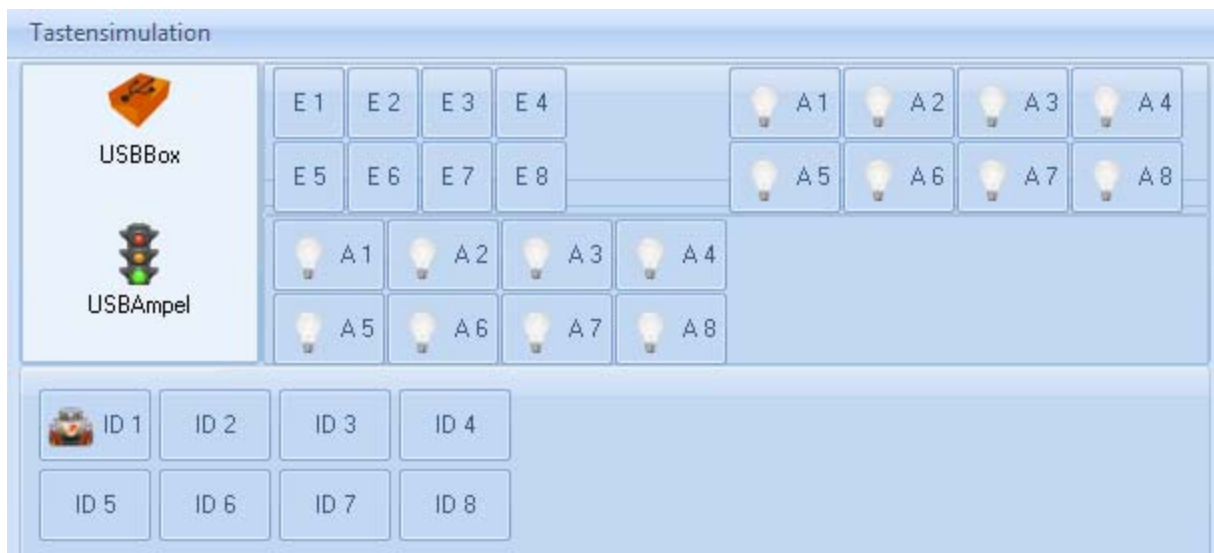
Ist abhängig von den „Allgemeinen Einstellungen“
Siehe auch Punkt: [Optionen](#)

12 Tastensimulation aktivieren

Aktivierung über das Menü – TastenSimulation

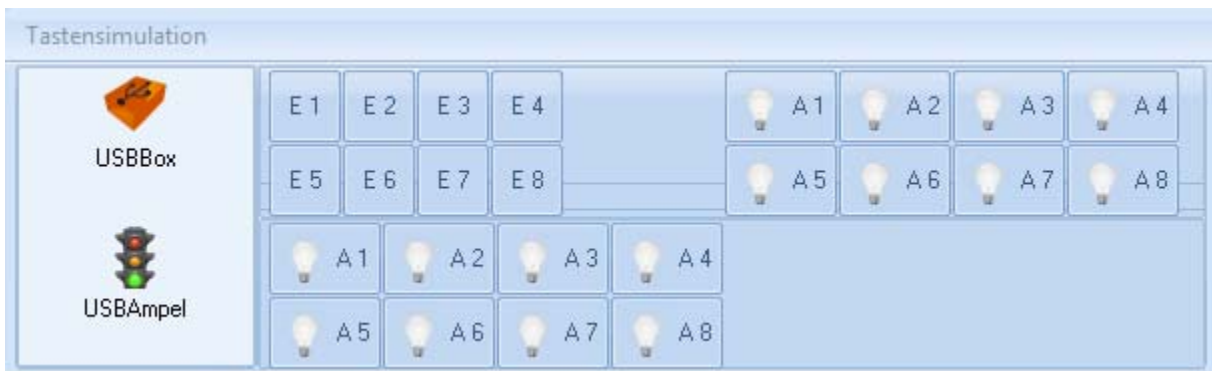
Ist die TastenSimulation aktiviert, können Sie über Tasten (bzw. Mausklicks) die Eingänge simulieren. Die angeschlossene Hardware wird in diesem Modus nicht ausgelesen.

TastenSimu Fenster bei einer Digitalen Bahn.



Hier zuerst die ID des Fahrzeuges auswählen und dann den Eingang drücken.
Wenn man über den Eingang mit der Maus fährt, wird die aktuelle Konfiguration von diesem Eingang angezeigt.

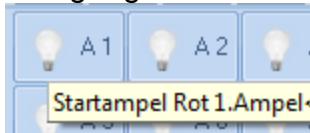
TastenSimu bei einer analogen Bahn



Bedienung

Von jedem Gerät das in der Rennbahn konfiguriert wurde sieht man alle Ein- und Ausgänge.

Fährt man mit der Maus über einen Ein- oder Ausgang sieht man die entsprechende Belegung durch einen Hinweis.



Drückt man den Eingang ist es so wie wenn man mit dem Fahrzeug über den Sensor fährt. Also bei einem Eingang der mit Start/Ziel belegt ist würde die Runde zu diesem Fahrer/Fahrzeug um eins erhöht werden.

Bei den Ausgängen sieht man durch eine weiße (AUS) oder gelbe (EIN) Glühbirne den aktuellen Zustand des Ausganges. Drücken des Ausganges ist ohne Aktion.

Die TastenSimu ist sehr nützlich auch beim Testen von einem neuen Rennbildschirm.

Achtung: Beim ersten Start kann es sein, dass das TastenSimu Fenster sich hinter dem Rennbildschirm befindet. Dann einfach den Rennbildschirm verschieben und die TastenSimu an den Rand des Monitores bringen.

Zum Schließen der TastenSimulation einfach den RennBildschirm schließen.

13 Rennen Starten

Drücken Sie dazu den großen Taster: **„Start“**.

Der ausgewählte Trainings-Bildschirm wird aufgerufen und der gewünschte RennModus muss nun zuerst gewählt werden.

Durch drücken von verschiedenen Tasten oder über die Funktionsleiste kann der RennModus geändert werden.



Tastenfunktionen bei aktiviertem Rennbildschirm:

(Rennbildschirm muss den Focus haben)

ESC = Abbruch

Taste T = Training

Taste Q = Qualifying

Taste S = Schnellstart des Rennens (Rennen wird sofort gestartet)

Taste A = Rennen mit Startampel

Taste ESC = Abbruch des Rennens

Taste F5 = Pause (Chaos)

Taste F6 = Weiter nach Pause

Taste C = Aufruf des RennControlCenters

Taste W = Fahrer/Fahrzeugwechsel

Taste 1-8 = Tasten-Strafe ausrufen (Rennen), Fahrdaten zurück setzen (Training)

Shift Taste 1-8 = Bestrafung wieder löschen

F1 = Hilfe zu den Tastenfunktionen

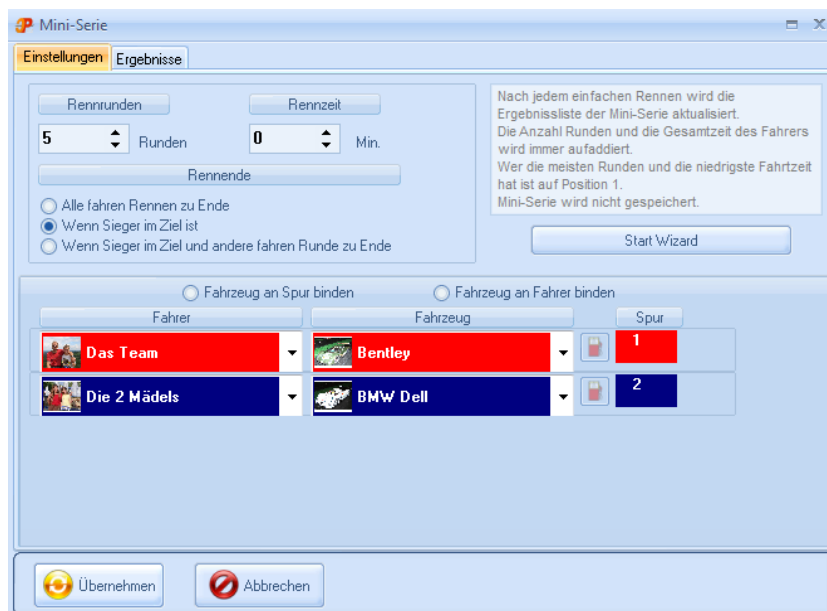
F2 = RennErgebnisse für die Statistik explizit speichern.

F9 = Tank/Geschw/Bremswert an die Fahrzeuge senden (mit CU 30352)

Leertaste = Pause nochmals Leertaste = Weiter



Läuft kein Rennen kann über die rechte Maustaste ein Dialog für ein Mini-SerienRennen geöffnet werden.



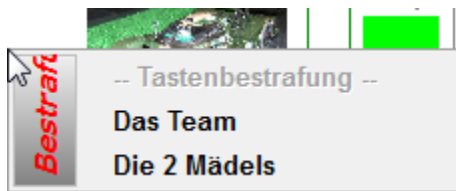
Hier hat man die Möglichkeit (wie im StartCenter) die Fahrer/Fahrzeuge und Einstellungen zu ändern.

(Vorteil: Man muss den RBS nicht schließen)

Zusätzlich:

Jedes EinzelRennen wird protokolliert und für jeden Fahrer summiert. Auf der Ergebnis-Seite kann man sich den aktuellen Stand ansehen. Dort hat man auch die Möglichkeit die Ergebnis-Liste zu löschen.

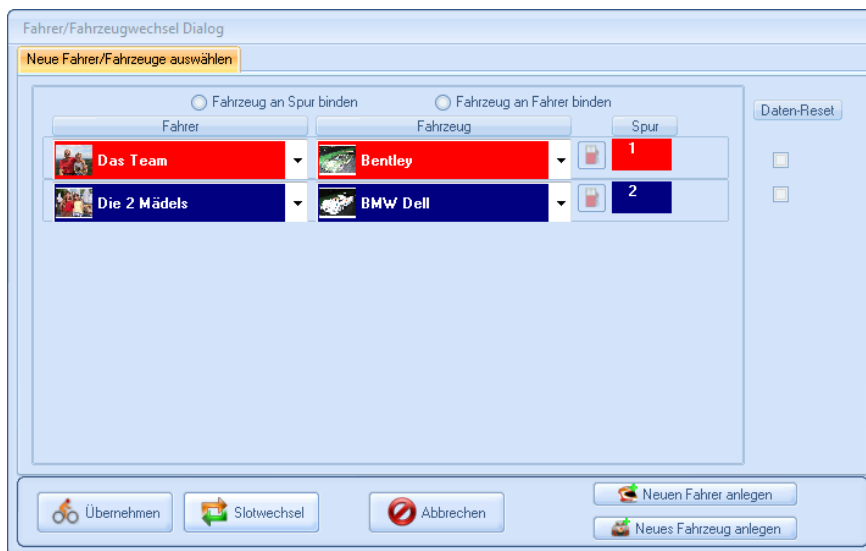
Im Rennen



Während einem Rennen kann eine Tastenbestrafung auch über die rechte Maustaste im RBS ausgestellt werden.

Ein Abbruch der Strafe kann über die Tastatur erfolgen: <Shift>+ID

Fahrerwechsel



Ein Fahrerwechsel kann auch über den Dialog: Wechsel (Taste W im RBS) erfolgen.

Man hat hier auch noch die Möglichkeit schnell mal einen neuen Fahrer/Fahrzeug anzulegen.

Ein Daten-Reset setzt alle aktuellen Daten im RBS von diesem Fahrer zurück. Über den Slotwechsel Knopf kann man einfach einen Slotwechsel der Fahrer anstossen.

Am Schluss des „Einfachen Rennens“ findet eine passende Siegerehrung für den Gewinner des Rennens statt



Sieger des Rennens

Schildi **Audi A4**

Zeit: 00:39,46 Min:Sec
Runden: 5

noch 3 Sec. 08.12.2006

Diese Info wird automatisch nach ein paar Sekunden geschlossen. Durch anklicken kann die Info auch sofort geschlossen werden.

Hinweis: Siegerausgaben können Sie selbst nach Ihren Wünschen anpassen

13.1 RennControlCenter

Das RennControlCenter wird vom Rennbildschirm durch drücken der Funktions-Taste ‚R-C-Center‘ aufgerufen

[illegible]

13.1.1 Seite: Renndaten-Korrektur

Auf dieser Seite können Sie Renndaten korrigieren.

Vor dem Start: Einfach beim entsprechenden Fahrer eine Runden-Korrektur eingeben. Dieser Fahrer startet dann nicht mit Runde 0 sondern mit der Runde die vorgegeben wurde.

Um den TankStand vor dem Start zu korrigieren muss zusätzlich zur TankStand Änderung der Hacken bei: ‚Diesen TankStand bei RennStart übernehmen‘ gedrückt werden. Dieser TankStand wird dann beim nächsten Start des Rennens übernommen.

Der Spritverbrauch pro Runde kann angehoben oder gesenkt werden. (Muss man mal ausprobieren, wie sich der Spritverbrauch mit den angegebenen Werten ändert)

Während dem Rennen: Während dem Rennen können Sie mit Hilfe dieser Eingaben ebenfalls die aktuelle Rundenanzahl, Tankinhalt und Spritverbrauch korrigieren.

13.1.2 Seite: Drucken



Hier können Sie am Ende des Rennens eine Siegerurkunde drucken. Wählen Sie dazu zuerst die von Ihnen gewünschte Druckvorlage aus. Druckvorlagen können Sie selbst anpassen. Über Zoom können Sie die Größe des Ausdrucks bestimmen. Gedruckt wird immer auf den in der Systemsteuerung von Windows eingestellten Standarddrucker.

P.S.: Wenn Sie keinen Drucker an Ihrem Renn-PC angeschlossen haben, können Sie auch einen kostenlosen PDF-Writer als Standarddrucker installieren.

Seite: Strafpunkte

Cockpit bittet die Möglichkeit Strafpunkte während dem Rennen zu vergeben. Ist eine bestimmte Anzahl von Strafpunkten erreicht, erhält dieser Fahrer eine Strafe.

Die Definition welcher Straftat wie viel Strafpunkte gibt, geben Sie im ControlCenter unter [Allgemein -> Strafpunkte](#) vor.

Strafpunkte vergeben:

Tritt während dem Rennen so ein Strafproblem auf, muss auf ‚Pause‘geschaltet werden. Danach wird das Renn-ControlCenter aufgerufen und die Seite: Strafpunkte ausgewählt:

RennControlCenter

Renndaten-Korrektur Renndaten **Bestrafung** Drucken

Direkte Bestrafung **Straf Katalog**

Strafpunkte Strafe

Strafpunkte für Auswahl: Punktezahl bei der Strafe fällig wird:

Fahrer	Strafkatalog	Akt. Stand	Neuer Stand	Strafe	
Das Team	Abflug	0	2		
Die 2 Mädels		0			

X Strafpunkte für alle Fahrer löschen

Speichern Abbrechen

Wählen Sie dann aus dem Strafkatalog das aufgetretene Problem aus bei dem Fahrer der das Problem verursacht hat.

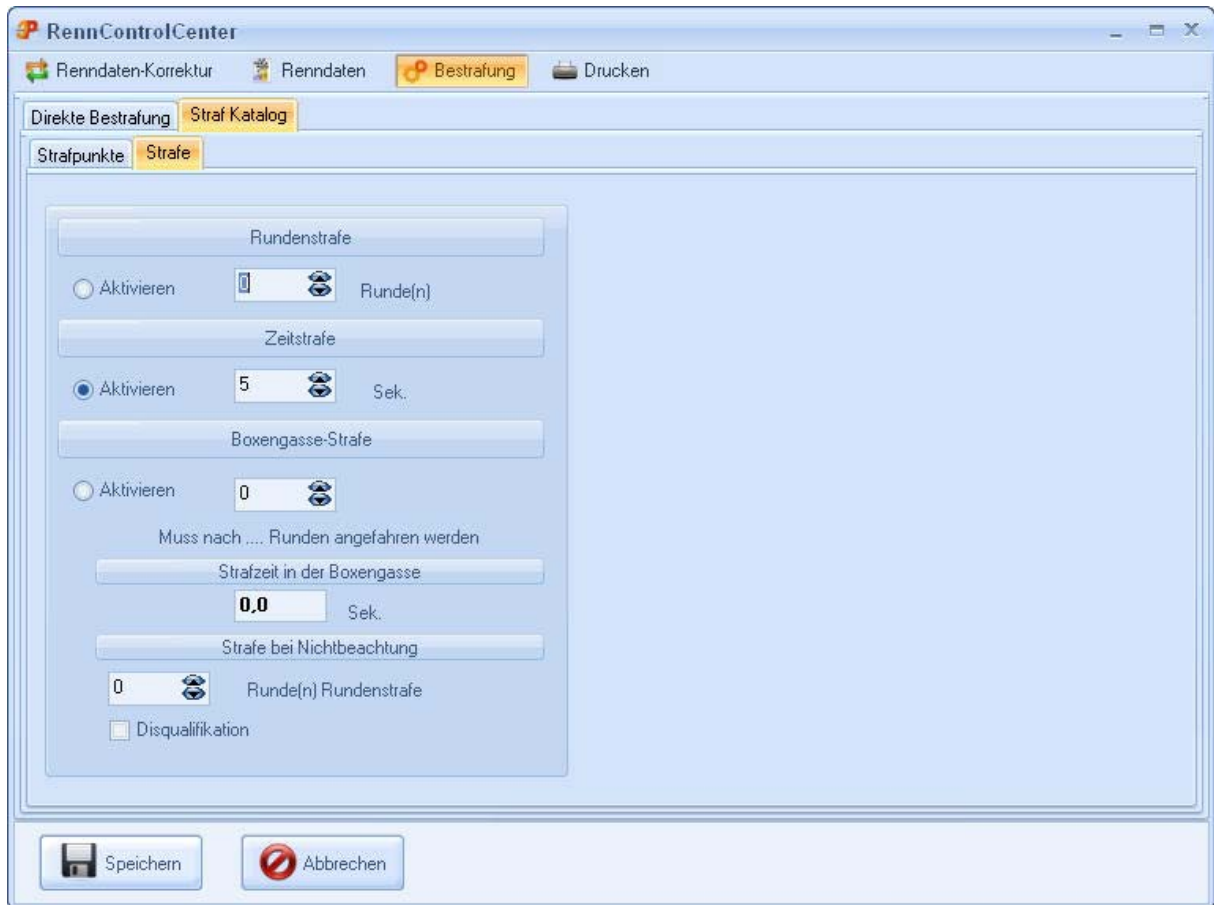
Die Liste zeigt auch an wie viel Punkte jeder Fahrer bisher hat und seinen neuen Punktestand mit evtl. einer Strafe.

Beispiel: Tankproblem 9 Strafpunkte.

Aktueller Punktestand = 0

Neuer Punktestand = 1 (9 – 8 ,ab 8 wird eine Strafrunde fällig')

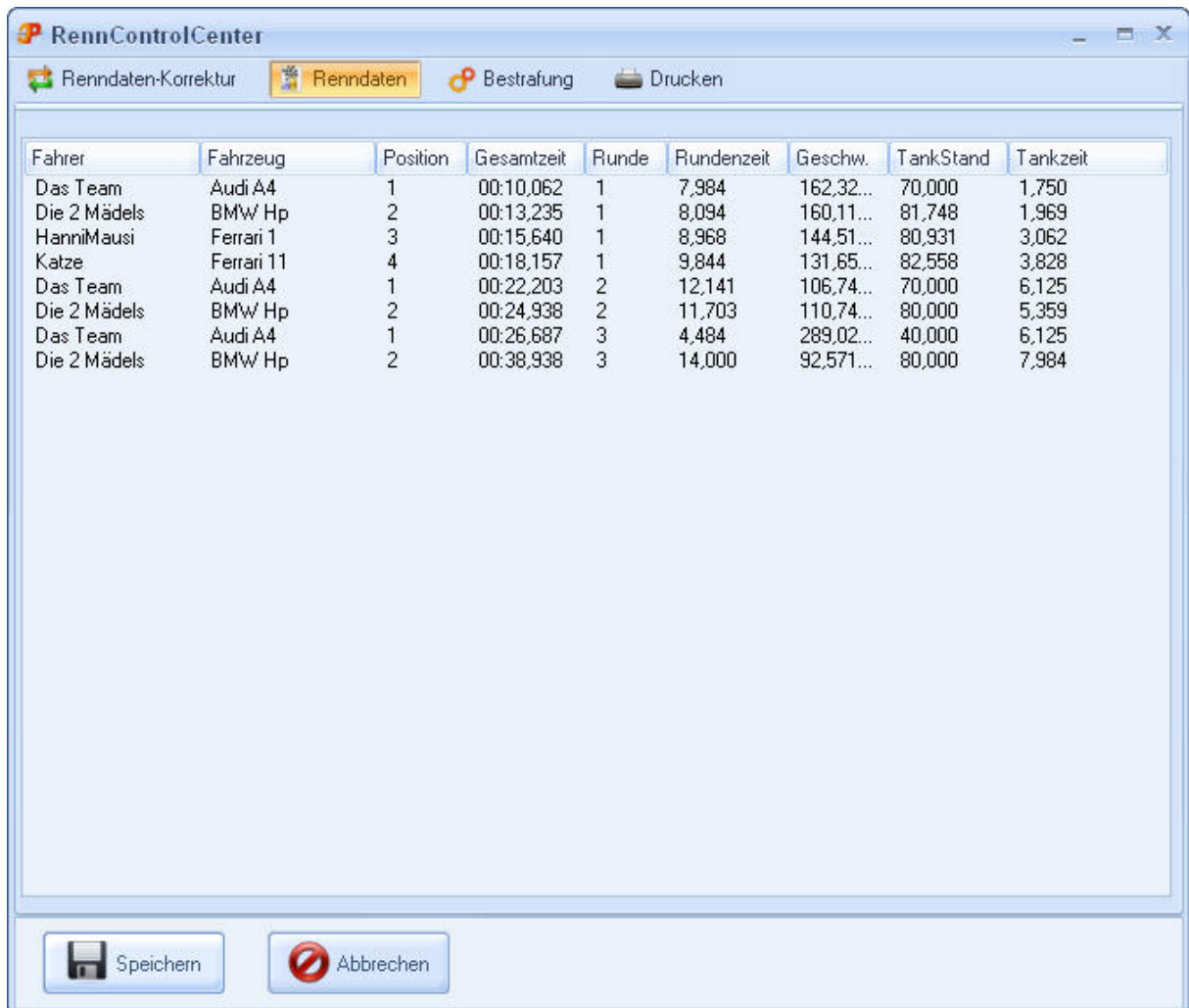
Strafe erfolgt



In diesem Dialog legen Sie fest, welche Strafe bei welcher Punktezahl der Fahrer erhalten soll.

Am Anfang des Rennens, wenn noch keine Runde gefahren wurde, werden nur Punkte aufsummiert. Rundenabzug kann es erst geben, wenn auch Runden schon gefahren wurden

13.1.4 Seite: Renndaten



Fahrer	Fahrzeug	Position	Gesamtzeit	Runde	Rundenzeit	Geschw.	TankStand	Tankzeit
Das Team	Audi A4	1	00:10,062	1	7,984	162,32...	70,000	1,750
Die 2 Mädels	BMW Hp	2	00:13,235	1	8,094	160,11...	81,748	1,969
HanniMausi	Ferrari 1	3	00:15,640	1	8,968	144,51...	80,931	3,062
Katze	Ferrari 11	4	00:18,157	1	9,844	131,65...	82,558	3,828
Das Team	Audi A4	1	00:22,203	2	12,141	106,74...	70,000	6,125
Die 2 Mädels	BMW Hp	2	00:24,938	2	11,703	110,74...	80,000	5,359
Das Team	Audi A4	1	00:26,687	3	4,484	289,02...	40,000	6,125
Die 2 Mädels	BMW Hp	2	00:38,938	3	14,000	92,571...	80,000	7,984

Die Renndaten Seite zeigt einen Überblick über alle angefallenen Renndaten während dem Training/Quali und während dem Rennen an.

Bei jedem Start des Trainings/Quali und von einem neuen Rennen wird zuerst der Renndatenverlauf geleert.

Zwischenzeiten, Sektorzeiten und TopSpeed-Geschwindigkeiten werden nur angezeigt, wenn Werte größer 0 vorhanden sind

14 StatistikCenter

Datum	Rennbahn	Fahrer	Fahrzeug	Rundenzeit (sec)	Slot
12.03.2010	Analogbahn 2 Slots	HanniMausi	Citroen	0,875	1
26.11.2009	Analogbahn 4 Slots mit Tanken	HanniMausi	Citroen	0,985	3
26.11.2009	Analogbahn 4 Slots mit Tanken	HanniMausi	Citroen	1,062	3
26.11.2009	Analogbahn 4 Slots mit Tanken	Katze	Corvette	1,313	4
26.11.2009	Analogbahn 4 Slots mit Tanken	HanniMausi	Citroen	1,391	3
10.02.2011	Analogbahn 2 Slots	Das Team	Bentley	1,415	1
22.10.2010	Digitalbahn Standard	HanniMausi	Ferrari 1	1,421	
26.11.2009	Analogbahn 4 Slots mit Tanken	HanniMausi	Citroen	1,422	3
22.10.2009	Digitalbahn Standard	HanniMausi	Ferrari 1	1,969	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Lenchen	Ferrari 2	2,407	
06.02.2011	Anneau du Rhin - Standard	Das Team	Bentley	2,625	1
22.10.2009	Digitalbahn Standard	HanniMausi	Ferrari 1	2,953	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Ziegi	McLaren 3	2,953	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Lenchen	Ferrari 2	3,172	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Katze	Ferrari 11	3,390	
06.02.2011	Anneau du Rhin - Standard	Die 2 Mädels	BMW Dell	3,828	2
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Schildi	Audi A4	3,938	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Schildi	Audi A4	4,594	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Schildi	Audi A4	7,656	
22.10.2009	Digitalbahn Standard	Ziegi	McLaren 3	10,609	

Bedienung:

Ist keine Rennbahn ausgewählt, wird die Statistik für alle gefahrene Rennbahnen ausgegeben.

Links die Auswahl treffen und im rechten Fenster erscheint die Liste.

Löschen: Rechts selektieren (mehrfach Auswahl auch möglich) , dann rechte Maustaste und aus dem Kontext-Menü „Löschen“ auswählen.

Rundenrekorde:

Übersicht zeigt alle Rundenrekorde an die gefahren wurden.

Enthalten sind hier auch historische Daten. D.h. wird ein neuer Rundenrekord gefahren wird der alten Rundenrekord nicht überschrieben.

Siege – Einfaches Rennen: Zeigt welcher Fahrer an wie viel Rennen teilgenommen hat und wie viele Rennen er dabei auch gewonnen hat.

Ewige Zähler: Zeigt für Fahrer/Fahrzeug die gefahrene Gesamtzeit / Strecke und die Anzahl gefahrener Runden an.

Einzelrunden:

Einzelrunden: Training								
	ID	Fahrer	Fahrzeug	Runde	Rundenzeit	Geschw.	TankStand	Tankzeit
27.09.2009	1	Affe	Ferrari 1	5	0,969	891,0	100,000	0,000
18:11:58 (10)	2	Affe	Ferrari 1	4	8,766	98,0	100,000	0,000
19:35:53 (1)	3	Die 2 Mädels	Ferrari 2	4	1,422	607,0	100,000	0,000
19:36:35 (9)	4	Die 2 Mädels	Ferrari 2	3	1,438	600,0	100,000	0,000
22.09.2009	5	Die 2 Mädels	Ferrari 2	2	0,953	906,0	100,000	0,000
09:21:34 (7)	6	Die 2 Mädels	Ferrari 2	1	1,094	789,0	100,000	0,000
18.09.2009	7	Affe	Ferrari 1	3	0,765	999,0	100,000	0,000
09:50:48 (3)	8	Affe	Ferrari 1	2	20,797	41,0	100,000	0,000
10:12:06 (9)	9	Affe	Ferrari 1	1	1,094	789,0	100,000	0,000
10:42:59 (6)								
10:46:40 (2)								
10:51:29 (5)								
14:20:31 (4)								
14:22:22 (5)								
14:22:37 (3)								
09.09.2009								
15.08.2009								
14.08.2009								
07.08.2009								

Werden nach Training/Quali/Rennen abgelegt. Innerhalb von diesem Rennmodus nach Datum/Uhrzeit im rechten Fenster dargestellt.

Löschen: Diese Daten werden automatisch gelöscht. Die Anzahl Renntage die gespeichert werden können in den „Erweiterten Einstellungen“ geändert werden.
(<StatistikAnzahlRenntageEinzelRunden>30</StatistikAnzahlRenntageEinzelRunden>)

RennErgebnisse:

RennErgebnisse werden nur automatisch gespeichert wenn man ein Einfaches Rennen,auch abschließt.

Will man explizit z.B. die Trainingsdaten speichern, muss man bei aktiviertem Rennbildschirm die ‚Taste F2‘ drücken und den nachfolgenden Dialog bestätigen.

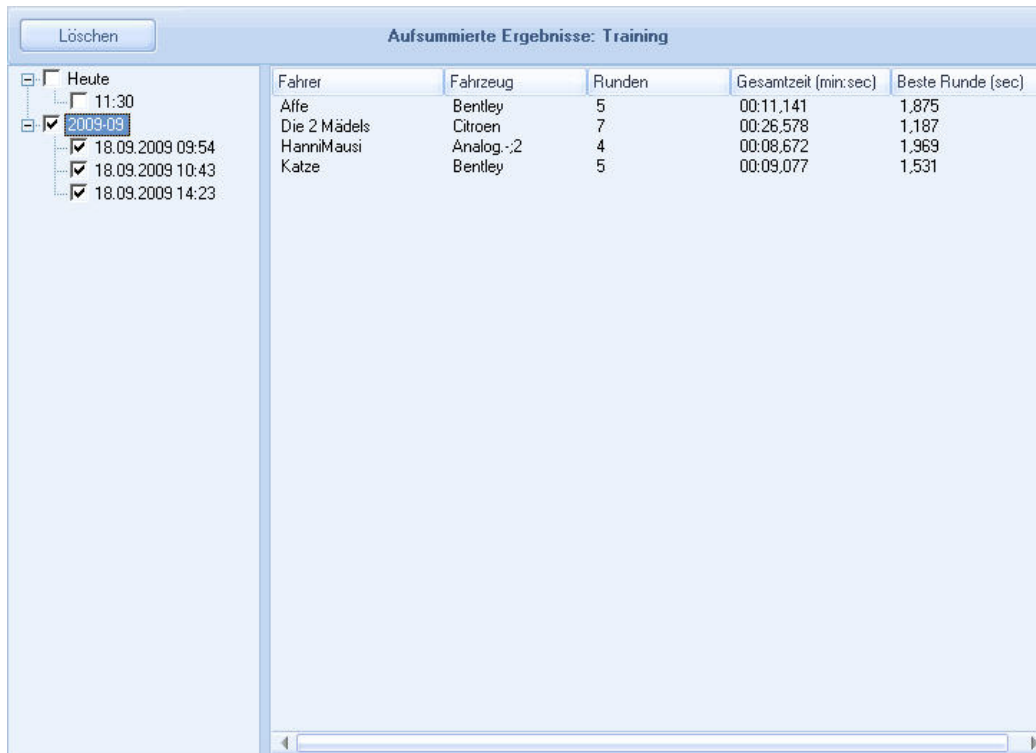
Einzelergebnisse: Ist eine Auflistung aller gefahrenen Endergebnisse
Sortierung erfolgt nach: Heute, Letzten 7 Tage und dann Jahr-Monat

Einzelergebnisse: Training						
	Datum/Uhrzeit	Fahrer	Fahrzeug	Runden	Gesamtzeit (min:sec)	Beste Ru
Heute	11:30					
2009-09	07.11.2009 11:30	HanniMausi	Ferrari 1	1	00:03,172	3,172
	07.11.2009 11:30	Die 2 Mädels	BMW Hp	1	00:06,453	6,453
	07.11.2009 11:30	Das Team	Audi A4	2	00:10,609	4,484
	18.09.2009 09:54					
	18.09.2009 10:43					
	18.09.2009 14:23					

Löschen: Siehe nächster Punkt

Aufsummierte Ergebnisse:

Sind die gleichen Rennergebnisse wie bei „Einzelergebnisse“. Man hat hier aber die Möglichkeit durch Anklicken von mehreren Rennergebnissen eine Aufsummierung darüber zu erhalten.



Aufsummierte Ergebnisse: Training					
	Fahrer	Fahrzeug	Runden	Gesamtzeit (min:sec)	Beste Runde (sec)
11:30	Affe	Bentley	5	00:11,141	1,875
18.09.2009 09:54	Die 2 Mädels	Citroen	7	00:26,578	1,187
18.09.2009 10:43	HanniMausi	Analog.-;2	4	00:08,672	1,969
18.09.2009 14:23	Katze	Bentley	5	00:09,077	1,531

Im obigen Beispiel würde man so den Gesamtsieger für den Monat September 09 ermitteln können

Löschen: In diesem Dialog werden auch die Einzelergebnisse gelöscht. Dazu zuerst die Auswahl treffen und dann den Taster „Löschen“ drücken.

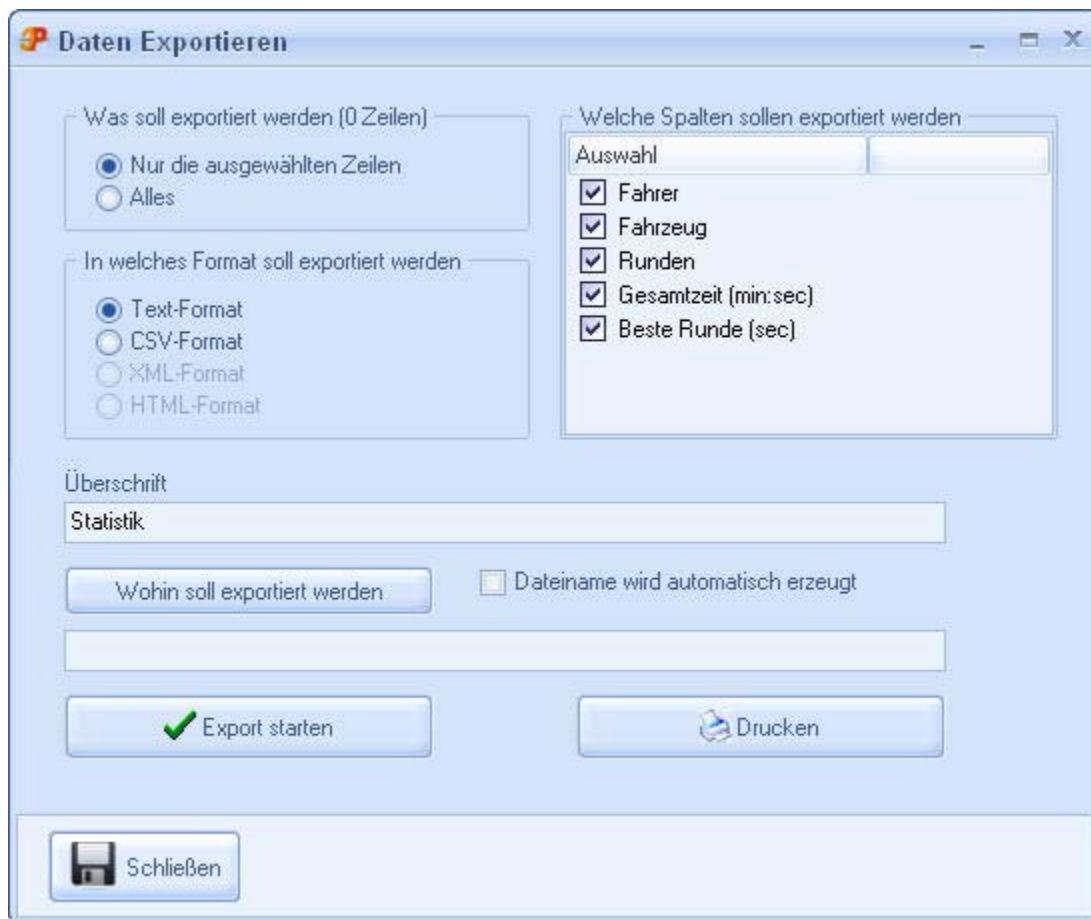
Man hat durch entsprechendes Anklicken von mehreren Einzelrennen auch die Möglichkeit eine Aufsummierung über diese Rennen zu erhalten.

15 Export von Daten

Alle in Listen dargestellten Daten wie Renndaten / Statistikdaten / RennListen etc. können exportiert werden.

Dazu einfach über der Liste die rechte Maustaste drücken und aus dem Kontextmenü den Eintrag ‚Export‘ auswählen.

Sollen nur die selektierten Zeilen exportiert werden, müssen diese vorher über die normale Windowsfunktionalität ausgewählt werden.



Der Dialog ist eigentlich selbsterklärend.

Ist ‚Dateiname wird automatisch erzeugt‘ ausgewählt muss nur noch das Verzeichnis für den Export ausgewählt werden. Ist dies nicht ausgewählt muss das Verzeichnis und der Dateiname der Export-Datei angegeben werden.

Geben Sie auch eine passende Überschrift vor.

Starten des Exports mit dem Taster: ‚Export starten‘

Mit ‚Schließen‘ wird der Dialog wieder geschlossen.

Text-Format:

Es wird eine Text-Datei erzeugt, die dann direkt z.B.: über den Notepad ausgedruckt werden kann.

CSV-Format:

Dies ist ein Dateiformat in dem die einzelnen Spaltenwerte über ein Trennzeichen; miteinander getrennt werden. Dieses Format kann dann z.B. mit Excel weiterverarbeitet werden.

Drucken:

Zum direkten Drucken muss keine Datei und auch kein Format ausgewählt werden. Hier erscheint eine Vorschau die dann direkt ausgedruckt werden kann.
(oder über PDF-Writer in eine PDF-Datei umgewandelt werden kann)

16 Boxengasse-Strafe

Ablauf: Eine Boxengasse-Strafe kann z.B. über die Tastatur-Tasten 1-8 (Fahrzeug Slot1 – 8 bzw. Kodierung1-8) bei aktiviertem Rennbildschirm während einem Rennen ausgerufen werden. (*Über Shift 1-8 ist ein Widerruf möglich*) Diese Aktivierung kann auch über dig. Eingänge erfolgen.
Es wird dann der Sound ‚Boxengasse-Strafe ausgerufen‘ abgespielt.

Der Fahrer hat nun innerhalb z.B.: 3 Runden Zeit (Wert kann auch geändert werden) die Boxengasse aufzusuchen.
Macht er dies nicht, bekommt er eine Rundenstrafe oder er wird disqualifiziert und kann nicht weiter am Rennen teilnehmen (Rundenzähler wird auf 0 zurückgestellt und zählt nicht weiter und der Sound: ‚Fahrer wurde disqualifiziert‘ wird abgespielt)

Fährt er innerhalb dieser 3 Runden in die Boxengasse, muss er nach Einfahrt in die Boxengasse (Lichtschanke: Tanken-Einfahrt) warten bis die eingestellte ‚Boxengasse-Strafzeit‘ abgelaufen ist. (Es wird aber nicht getankt)
Ist diese Zeit abgelaufen wird der Sound ‚Boxengasse-Strafe beendet‘ abgespielt und die Boxengasse kann verlassen werden.

Wird die Boxengasse vor Ablauf der Strafzeit verlassen, wird der Fahrer ebenfalls bestraft (nur bei PRO-X).
Bei Analog ist die Boxenstrafe immer noch aktiv und muss nochmals angefahren werden.

In der Statuszeile erscheint immer ein entsprechender Hinweis für den Fahrer.

Hat man genügend Platz auf dem Rennbildschirm kann man auch für jeden Fahrer einen separaten Text für den Status der Boxengasse-Strafe anzeigen lassen.
Siehe dazu meinen Rennbildschirm ‚Cp Standard 2 Slots 800x600‘

Es gibt 3 Default-Sounds zur Boxengasse-Strafe die über das ControlCenter in der Konfiguration -> Sounds eingestellt werden können.

Zusätzlich hat jeder Fahrer (Fahrer Einstellungen) nochmals diese 3 Sounds. Hier kann man dann direkt einen Sound wie: ‚Für Mike wurde die Boxengasse-Strafe‘ ausgesprochen angeben. Ist ein Sound beim Fahrer definiert wird dieser ausgegeben, ist keiner definiert wird der Default-Sound ausgegeben.

17 FAQ

Beim Starten eines Rennens kommt eine Fehlermeldung wegen fehlender Lizenz

Beim Starten eines Rennens wird geprüft, wie viele Eingänge und Ausgänge in der aktuell ausgewählten Rennbahn konfiguriert sind. Übersteigt diese Anzahl die Lizenz der Ein- und Ausgänge wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

Die Rennbahn muss dann entsprechend den vorhandenen Lizenzen für die Ein- und Ausgänge angepasst werden.

Einfache Prüfung der Eingänge (Büroklammertest)

Kabel von der USB-Box abziehen und den Eingang PIN x direkt mit einem Kabel oder Büroklammer auf PIN 25 legen. Der Eingang muss dann in der Diagnose-Seite von EIN auf AUS wechseln.

Prüfung der Lichtschranken

Bei angeschlossenen (nicht unterbrochenen) Lichtschranken steht in der Diagnose der zugehörige Eingang auf AUS. Fährt nun ein Auto durch die Lichtschranke (Lichtschranke wird unterbrochen) muss der Eingang auf EIN wechseln.

Die Lichtschranken haben mal funktioniert und jetzt nicht mehr

Die Lichtschranken sind vermutlich verdreckt. Mit einem feuchten Wattestäbchen einfach ein paar Mal durch die Lichtschranken ziehen. Die Lichtschranken sollten auch kräftig ausgeblasen werden !!

Vorgehensweise bei Problemen mit der Erstinbetriebnahme

Siehe dazu die Bauanleitungen am Ende des Dokumentes

Frühstartererkennung

Die Frühstartererkennung bei Cockpit-XP ist nur aktiv wenn mit der Startampel ein Rennen gestartet wird. Die Startampel geht bei einem Frühstart auf blinkend Gelb (kann aber selbst vorgegeben werden) und der Verursacher des Frühstarts wird am Bildschirm ausgegeben.

Über zusätzliche Lichtschranken kann auch die zweite Startreihe auf Frühstart überwacht werden.

Ein Frühstarter kann mit einer [Runden/Zeitstrafe oder Boxengasse-Strafe](#) bestraft werden

Erweiterung der Lizenzen

Wenn Sie auf mehr Ein- bzw. Ausgänge aufrüsten möchten, schicken Sie mir einfach eine Mail. Ich mache Ihnen dann ein Angebot. Sofort nach Geldeingang (nach Wunsch auch sofort) erhalten Sie Ihre neue Lizenzdatei.

18 Schlusswort

Als Cockpit-XP Kunde werden Sie automatisch für das Kundenportal im Internet freigeschaltet.

Hier finden Sie auch die neuste Version von Cockpit-XP zum downloaden.

Auch stelle ich Vorab-Versionen über dieses Portal zur Verfügung.

Weiterhin werden hier Kunden-Rennbildschirme und Kunden-Sounds zum Download bereitgestellt.

Über ein Forum können Sie sich mit anderen Kunden austauschen und es werden von meiner Seite Tipps / Tricks und Planungen für die nächste Versionen eingestellt.

www.cockpit-xp.de

Und nun viel Spaß mit Cockpit-XP

Bei Problemen / Fragen / Wünsche: cockpit@hilpp.de

(P.S.: Solltet Ihr größere Probleme mit Cockpit-XP haben wendet euch bitte direkt an mich. Ich unterstütze so gut ich kann. Es findet sich immer eine Lösung !!!)