



## **Schnelleinstieg Cockpit-XP V2 für die Holzbahnen von Plazidus**

[www.cockpit-xp.de](http://www.cockpit-xp.de)

ab Software Version 2.2.0

### **Inhaltsverzeichnis**

1. Allgemeines .....	2
2. Installation von Cockpit-XP V2 .....	3
3. Installation des USB-Treibers .....	5
3.1. USB-Treiber Installation unter Windows-XP .....	5
3.2. USB-Treiber Installation unter Windows-7 (Vista) .....	7
4. Lizenzdatei importieren .....	9
5. Erster Rennstart .....	10
6. Rennbahn an die Optionen anpassen .....	16
6.1. Mit Option: Tanken .....	17
6.2. Mit Option: Bahnabschaltung .....	19
6.3. Mit Option: Startampel .....	20
7. Bestrafungsdialoge .....	21
8. Diagnose .....	22
9. Cockpit Beispieldaten löschen .....	23
10. FAQ .....	25

# 1. Allgemeines

Vielen Dank dass Sie sich für eine Plazidus Holzbahn mit Cockpit-XP V2 entschieden haben.

*Dieses Dokument beschreibt die komplette Installation von Cockpit-XP V2 bis zum ersten Rennen. Lesen Sie sich dieses Dokument bitte gut durch.  
Weitergehende Information zu Cockpit-XP V2 finden Sie im Handbuch.*

Cockpit-XP V2 darf auf allen Laptops / Desktops installiert werden die Ihnen gehören. Die Cockpit-XP V2 Lizenz darf nicht weiter gegeben werden. Es handelt sich hier um eine persönliche Lizenz die auf Ihren Namen ausgestellt wurde.

Cockpit-XP V2 ist eine moderne und zuverlässige Rennbahnsoftware die für alle analogen und digitalen (Carrera) Rennbahnen einsetzbar ist.

Eigene Rennbildschirme/Siegerurkunden erstellen, Sprachausgabe, SerienRennen und AddOns sind nur einige Beispiele wie vielseitig Cockpit-XP ist. Zu diesen Themen gibt es jeweils extra Dokumente die bei der Installation von Cockpit-XP auf Ihren PC kopiert werden.

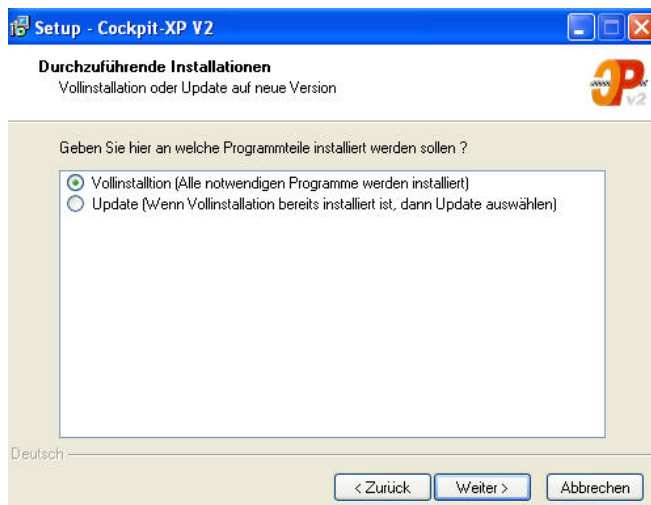
## 2. Installation von Cockpit-XP V2

Cockpit-XP V2 kann unter folgenden Betriebssystemen installiert werden:

- Windows-XP (empfohlen mit ServicePack 3)
- Windows-Vista
- Windows 7

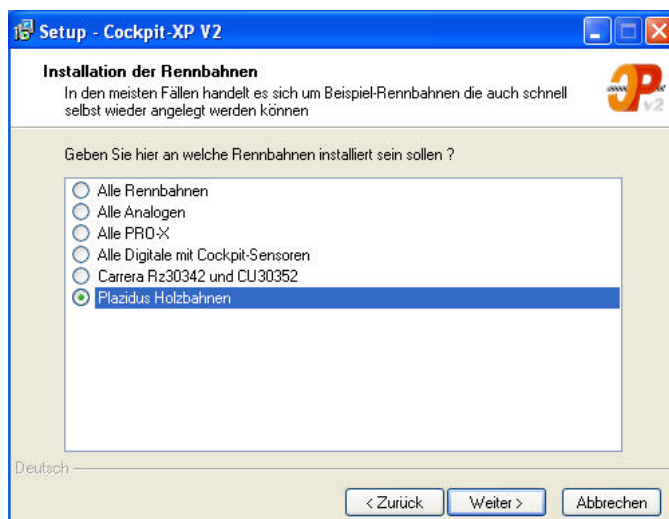
Starten Sie nun das Setup Programm, dass Sie von meinem Portal auf Ihren PC herunter geladen haben.

Bei der ersten Installation von Cockpit-XP muss eine Vollinstallation durchgeführt werden. Nach dem Begrüßungsdialog folgt dieser Dialog.



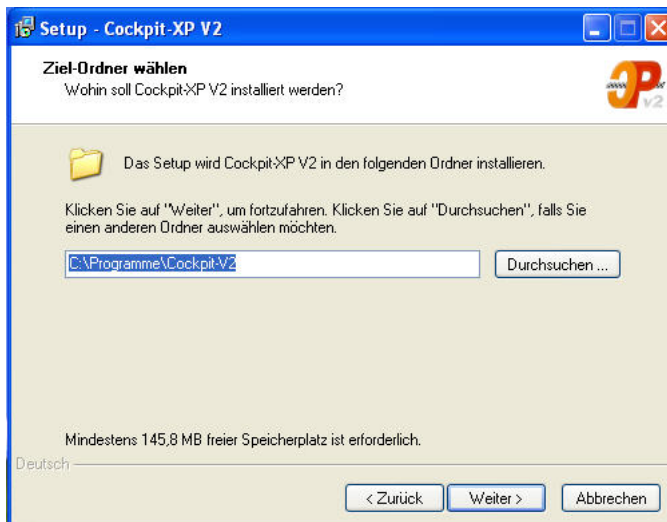
Wählen Sie hier „Vollinstallation“ aus und dann auf „Weiter >“

Haben Sie Cockpit bereits installiert muss ein Update ausgeführt werden. ( Das Update löscht keine Fahrer/Fahrzeuge/Rennbahnen und auch nicht Ihre Statistik). Bei einem Update wird nur das Cockpit-Programm und die Cockpit Rennbildschirme/Sptachdateien aktualisiert.



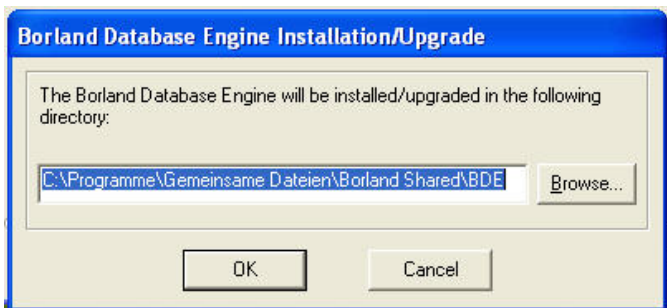
Dieser Dialog legt fest welche bereits vorkonfigurierten Rennbahnen in Cockpit-XP angelegt werden sollen.

Wählen Sie hier: „Plazidus Holzbahnen“ aus.



In diesem Dialog wird der Programmpfad zu Cockpit-XP festgelegt. Hier einfach auf „Weiter >“ klicken.

Im nächsten Dialog wird der Verknüpfungsname festgelegt. Hier auch „Weiter >“ drücken. Nun beginnt das Installationsprogramm mit der Installation aller notwendigen Programmteile. Hier etwas Geduld haben.



Für die Installation der Datenbanktreiber erscheint ziemlich am Schluss der Installation dieser Dialog. Hier auf „OK“ drücken.



Im nächsten Dialog dann „Yes“ auswählen.



Nach erfolgreicher Installation von Cockpit-XP V2 erhalten Sie dann diesen Abschlussdialog.

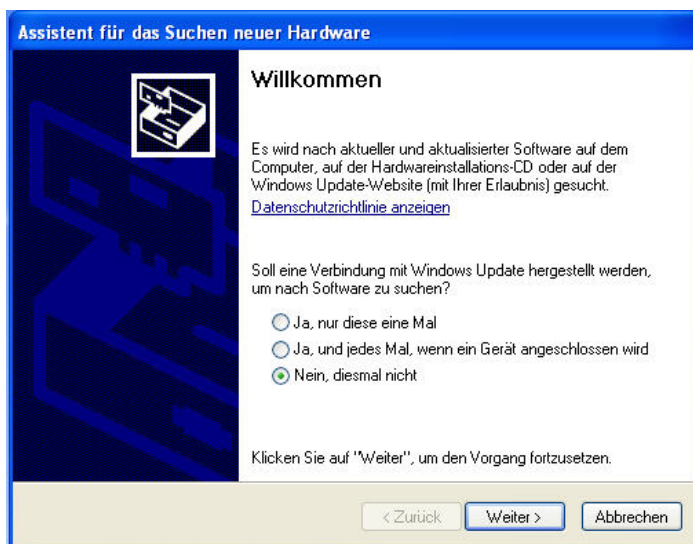
In Liesmich.txt wird die komplette Versionshistorie von Cockpit-XP beschrieben.  
(muss man jetzt nicht lesen.  
Wird erst bei Updates interessant)

### 3. Installation des USB-Treibers

Für die Kommunikation von Ihrem PC mit der USB-Einheit (die in Ihrer Plazidus Holzbahn verbaut ist) muss ein spezieller USB-Treiber installiert werden. Der Ablauf der Installation hängt von Ihrem Betriebssystem ab.

Verbinden Sie nun Ihren PC über das mitgelieferte USB-Kabel mit der USB-Einheit in der Bahn. Diese Installation ist nur einmal notwendig.  
(Wenn Sie eine andere USB-Buchse von Ihrem PC verwenden wird diese Installation nochmals notwendig)

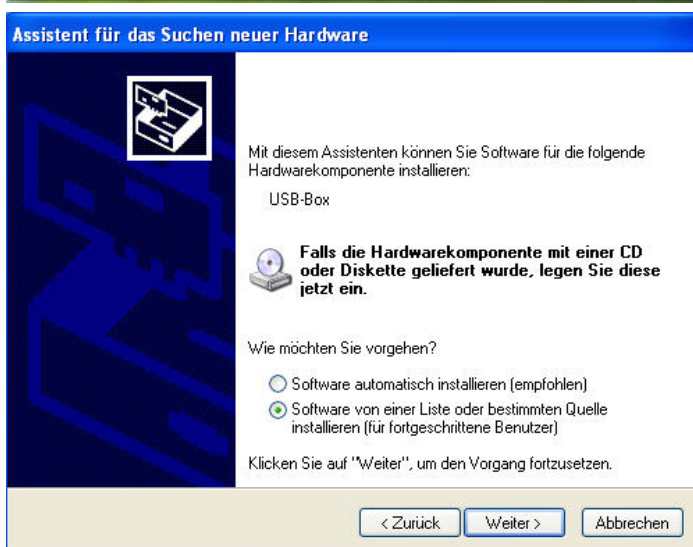
#### 3.1. USB-Treiber Installation unter Windows-XP



Sobald der PC die USB-Einheit erkannt hat, erscheint dieser Dialog.

Wählen Sie hier „Nein, diesmal nicht“ aus.

Dann auf „Weiter >“ drücken



**Hinweis:** Die USB-Einheit in Ihrer Holzbahn wird von Windows als „USB-Box“ erkannt. (ist normal)

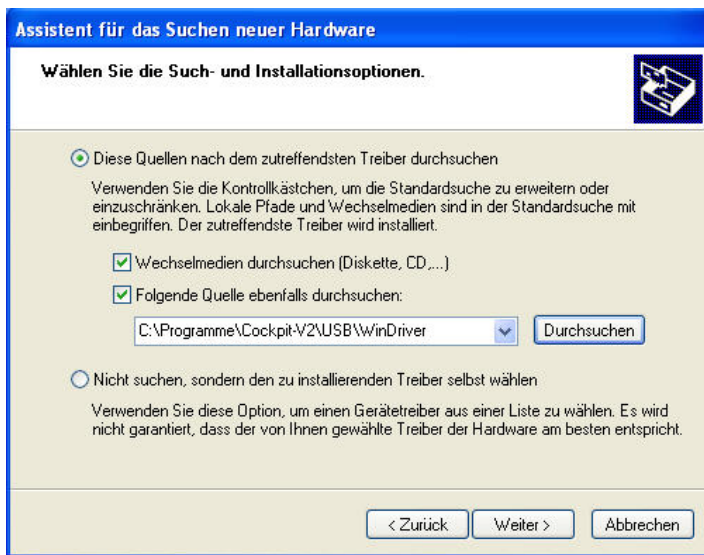
Wählen Sie hier „Software von einer Liste oder bestimmte Quelle installieren“ aus.

Dann auf „Weiter >“ drücken



Im nächsten Dialog muss der Pfad zu den USB-Treiber Dateien angegeben werden.

Setzen Sie den Haken bei: Folgende Quelle ebenfalls durchsuchen und drücken dann „Durchsuchen“



Im „Ordner suchen“ Dialog muss der <Programmpfad zu Cockpit-XP>\USB\WinDriver angegeben werden.

Die Dialogmaske sieht nach der Auswahl des Pfades dann so aus.

Nach drücken von „Weiter >“ wird der USB-Treiber installiert.

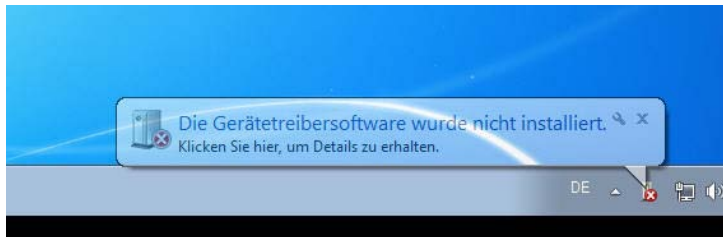


Zum Abschluss der Installation erscheint diese Meldung.

*Die USB-Einheit zeigt Ihre Bereitschaft damit an, dass die LED für 2-3 Sek. leuchtet.*



### 3.2. USB-Treiber Installation unter Windows-7 (Vista)

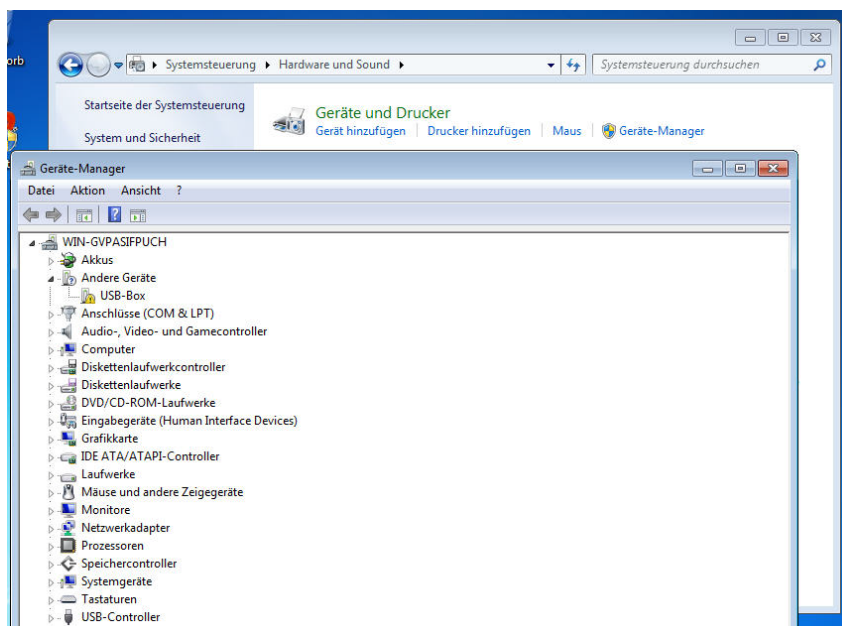


Wenn die USB-Einheit zum ersten mal angeschlossen wird, kann Windows 7 die Gerätetreibersoftware nicht automatisch installieren. Die LED der Box bleicht auch AUS.



Starten Sie nun die Systemsteuerung und wechseln zu „Hardware und Sound“

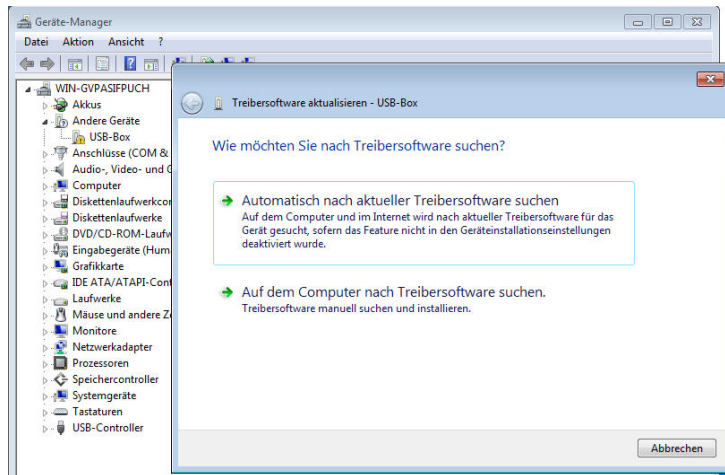
Dann unter „Geräte und Drucker“ die Auswahl „Geräte-Manager“ anklicken



Im Geräte-Manager findet man unter „Andere Geräte“ die USB-Box mit einem „gelben Ausrufezeichen“.

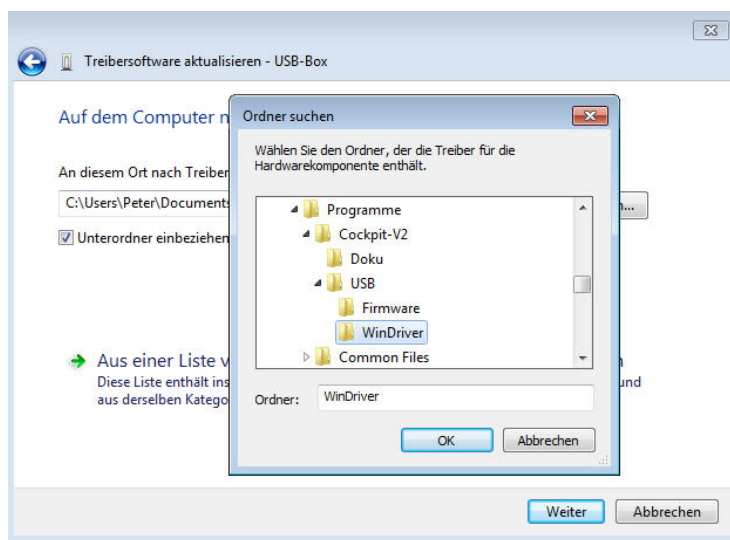
Windows erkennt die USB-Einheit als USB-Box.

Diesen Eintrag auswählen und mit rechter Maustaste aus dem Kontextmenü den Eintrag: „Treibersoftware aktualisieren“ auswählen



Im nächsten Dialog „Wie möchten Sie nach Treibersoftware suchen?“ wählen Sie

„Auf dem Computer nach Treibersoftware suchen“ aus



Drücken Sie im nächsten Dialog auf „Durchsuchen“

Im „Ordner suchen“ Dialog muss der <Programmpfad zu Cockpit-XP>\USB\WinDriver angegeben werden.

Dann auf „OK“ und „Weiter >“ drücken.



Im nächsten Dialog muss „Diese Treibersoftware trotzdem installieren“ ausgewählt werden.





Zum Abschluss der Installation erscheint diese Meldung.

*Die USB-Einheit zeigt Ihre Bereitschaft damit an, dass die LED für 2-3 Sek. leuchtet.*

## 4. Lizenzdatei importieren

Die von mir per E-Mail übermittelte Lizenz muss in Cockpit-XP eingespielt werden. Dazu die Lizenzdatei aus dem Mail z.B. auf dem Desktop des PCs speichern.

Dann Cockpit-XP V2 starten und im Hauptmenü die Schaltfläche „Info“ drücken.

Im sich öffnenden Fenster den Button „Lizenzdatei importieren/aktualisieren“ anklicken und die gespeicherte Lizenzdatei zum Öffnen auswählen.

Nach erfolgreichem Import der Lizenz erscheinen Ihre Lizenzinformationen im Infodialog.

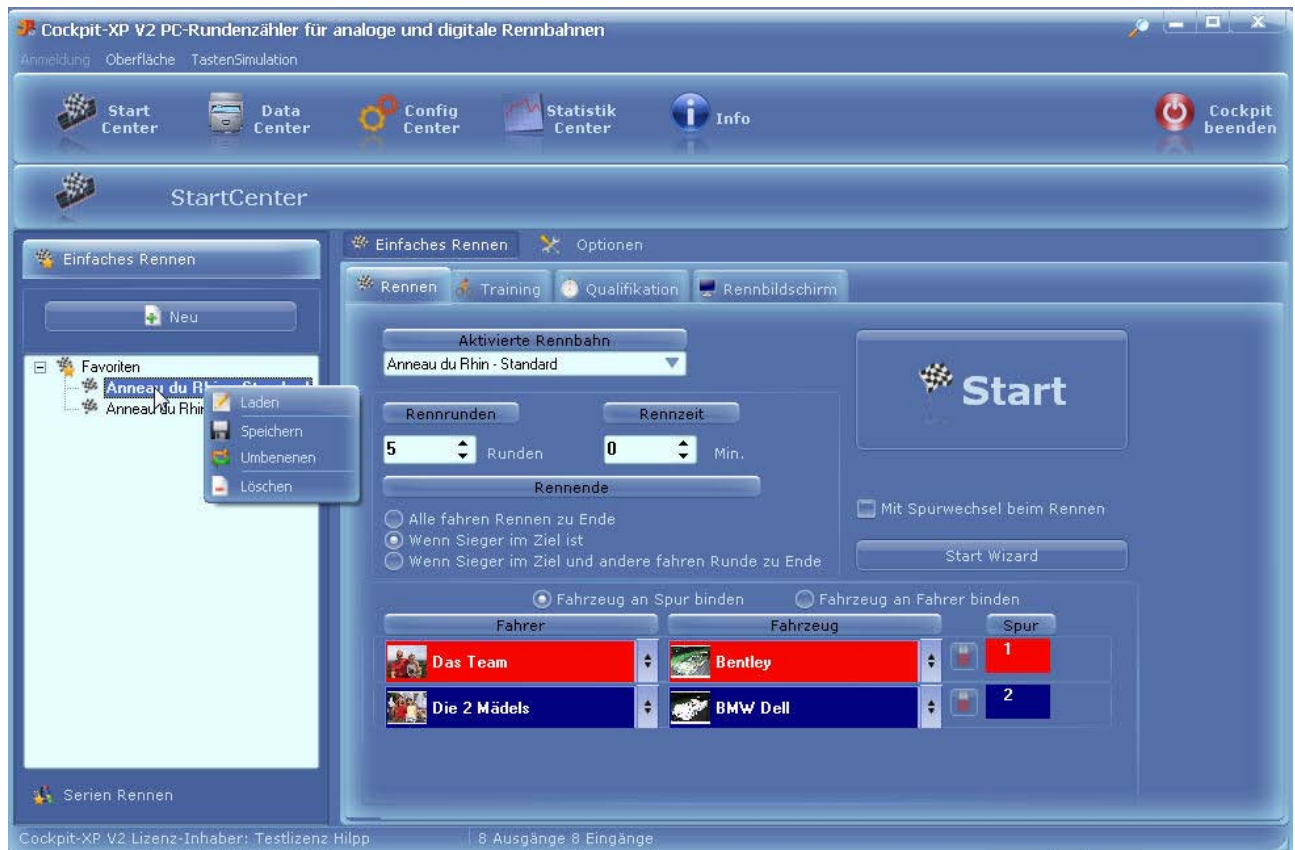
Wurde bisher alles mit Erfolg ausgeführt stehen wir kurz vor unserem ersten Rennstart.

## 5. Erster Rennstart

Für den ersten Rennstart müssen wir noch einige Einstellungen überprüfen bzw. durchführen.

Wählen Sie dazu das StartCenter aus. Links im Favoriten Menü klicken Sie mit der rechten Maustaste den Eintrag „Anneau du Rhin – Standard“ an und wählen dann aus dem Kontextmenü: Laden.

Sie haben nun eine vorkonfigurierte Konfiguration für Ihre Rennbahn geladen.



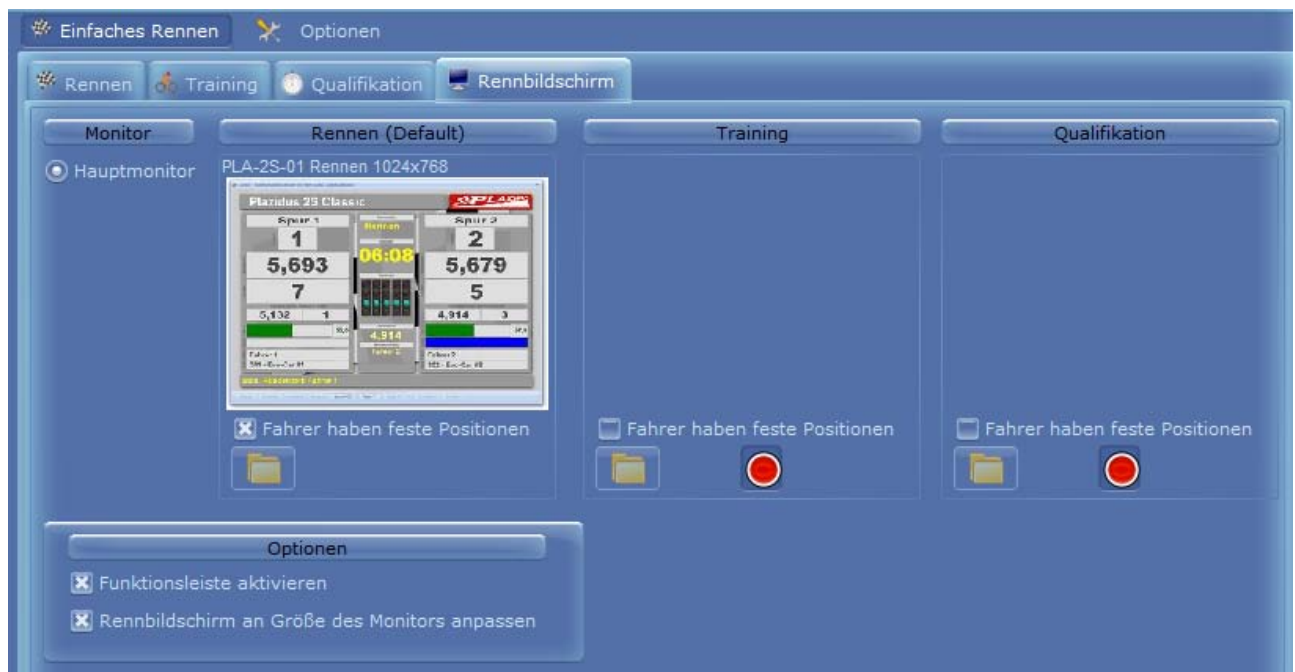
## Rennbildschirme

Wir haben für Plazidus einen schönen 2 Slot Rennbildschirm (RBS) erstellt  
( PLA-2S-01 Rennen 1024x768)

Der Rennbildschirm wird an der Größe des Monitors angepasst.

Über den gelben Ordner wird der RBS ausgewählt. Für Rennen, Training und Qualifying kann man verschiedene RBS auswählen.

Cockpit-XP unterstützt zudem bis zu 8 weitere Monitore. Diese werden in der allgemeinen Konfiguration aktiviert.



## Sprachausgabe

Die Sprachausgabe bietet Ereignis gesteuert akustische Ansagen zum Renngeschehen. Sie sollten diese Funktion aktivieren und als Sprachkonfigurationsdatei: „Cp Tanken+Reporter.xml“ auswählen.

Ein Reporter während dem Rennen liefert Ihnen wichtige Renninformationen. Mit TankOption werden Sie darauf hingewiesen wenn Sie tanken müssen und wenn der Tank ganz leer ist.



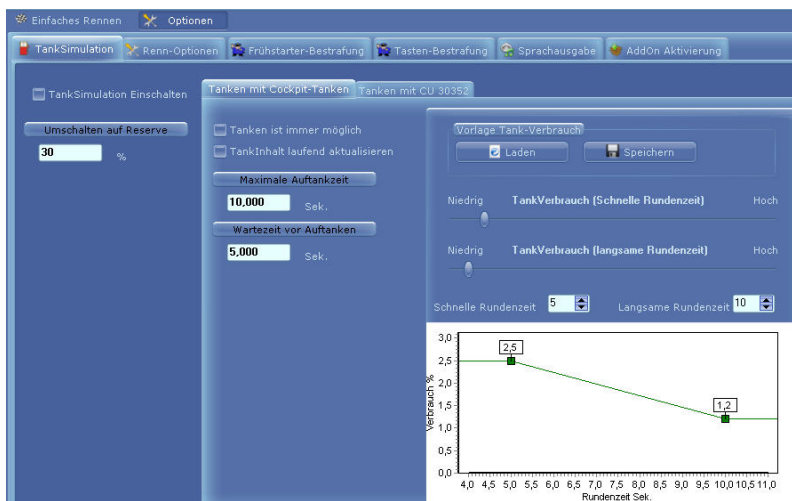
Man kann sich auch eigene Sprachkonfigurationsdateien anlegen. Wie das geht steht in einer extra Dokumentation.

## TankSimulation

Die TankSimulation ist bei dieser Rennbahn ausgeschaltet. Dadurch ist der Tankinhalt bei allen Fahrzeugen immer 100%.

Mit Tanken muss die Rennbahn um die Option „Tanken“ erweitert worden sein.

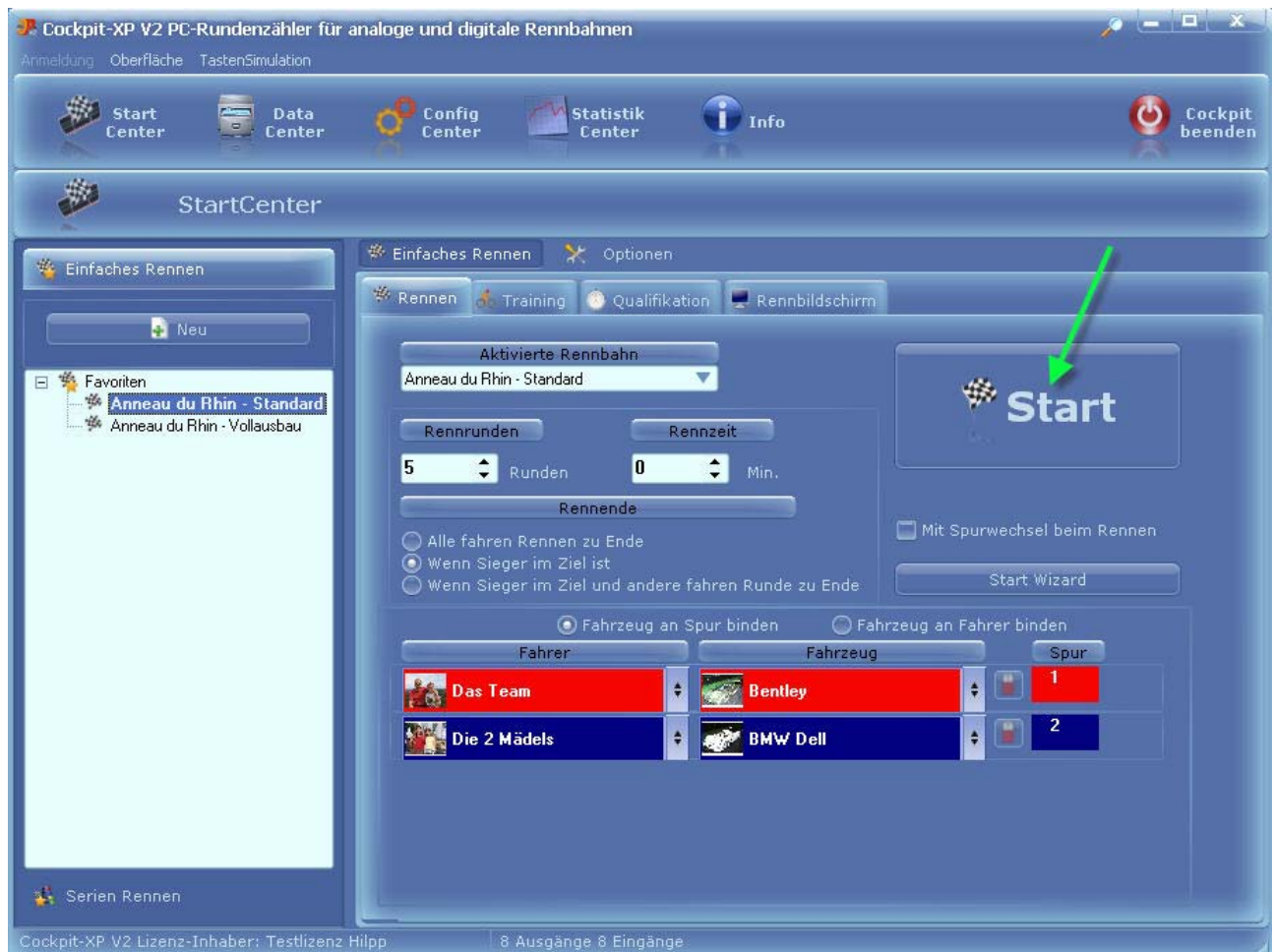
Siehe dazu auch das Kapitel: [Option Tanken](#)



„Tanken ist immer möglich“:  
Es kann immer getankt werden.  
Ohne diese Option kann nur  
getankt werden wenn der Tank  
auf Reserve ist.

**Mehr zum Tanken können Sie  
auch im Handbuch zu  
Cockpit-XP nachlesen**

## Nun endlich kommen wir zum Start des Rennens



**Achten Sie hier darauf, dass die richtige Rennbahn ausgewählt wurde.**

Geben Sie hier auch die Rennrunden und Rennzeit für das Rennen an.  
Je nachdem welches Ereignis zuerst auftritt ist danach das Rennen beendend.  
Auch noch das Rennende hier einstellen.

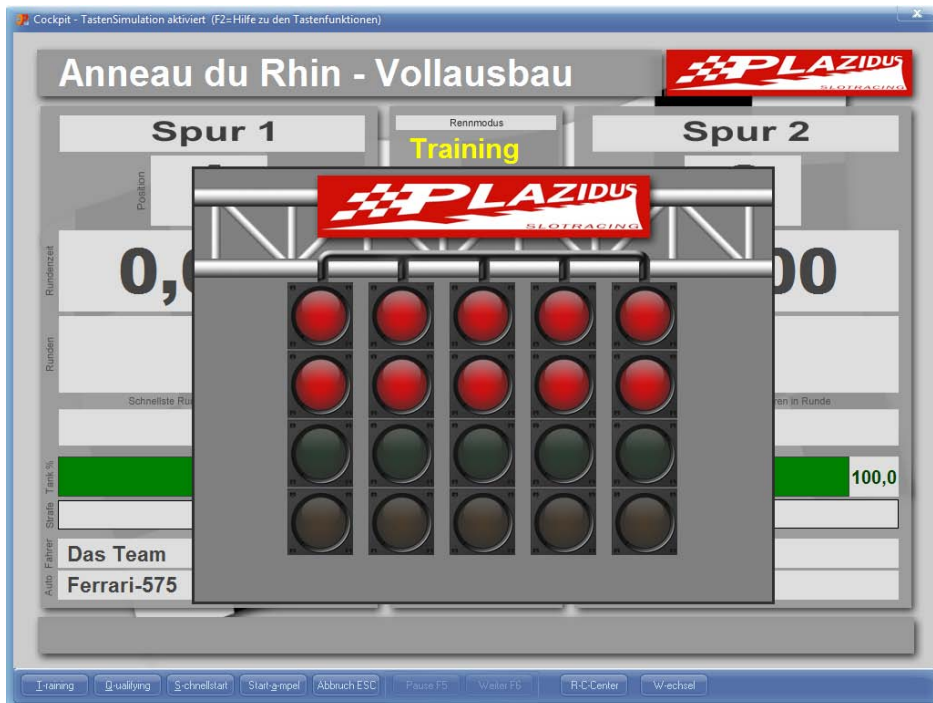
Mit der Option: „Mit Spurwechsel beim Rennen“ fahren Sie jeweils ein Lauf auf jeder Spur.  
Der Sieger des Rennens wird erst nach beiden Läufen ermittelt.  
Für den ersten Start diese Option noch nicht aktivieren.

Über den „Start Wizard“ kann man einfacher die Fahrer und Fahrzeuge den beiden Slots zuweisen.

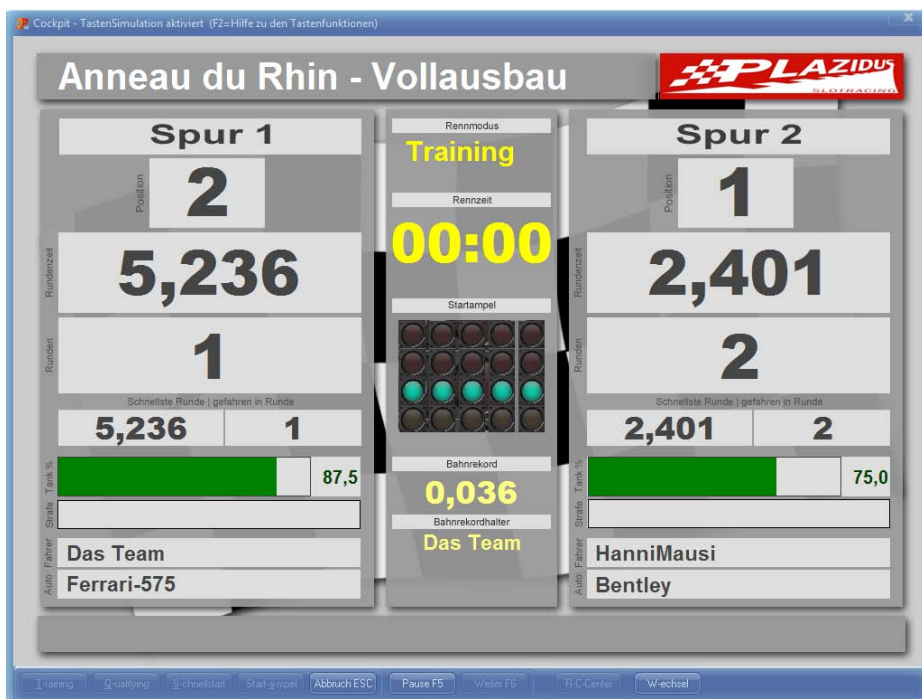
Wählen Sie nun 2 Fahrer und 2 Fahrzeuge (Optional) aus und drücken den großen „Start“ Knopf.

**Fahrer muss ausgewählt werden sonst findet keine Zeiterfassung statt.**





Der Rennbildschirm (RBS) wird nun angezeigt. Er befindet sich zuerst in einem neutralen Zustand. Durch drücken der Taste(t) kann man das Training starten.



Fahren Sie nun mit Ihrem Slotcar über die Start/Ziel Linie. Die Runde wird gezählt und nach der ersten Runde die Rundenzeit angezeigt. Weiterhin wird auf dem RBS noch die „Schnellste Runde“ ( wird bei jeder Anwahl von Training/Rennen neu ermittelt ) und der Rundenrekord für jeden Slot angezeigt. (Der Rundenrekord kann über die Statistik wieder gelöscht werden)

Im Training wird der Fahrer mit der schnellsten Rundenzeit als Führender angezeigt.  
Bei einem Rennen der mit der höchsten Rundenzahl.

### **Beim Training/Quali/Rennen gilt:**

Mit der Pause Taste F5 kann jederzeit unterbrochen werden. Die Startampel geht auf blinken Gelb.

Mit der Weiter Taste F6 geht es wieder weiter. Die Ampel zeigt dann wieder Grün.

Mit der ESC-Taste kann abgebrochen werden.

### **Rennstart**

Der Start von einem Rennen kann über die Taste Schnellstart(S) oder der Taste Startampel(a) gestartet werden.

Bei einem Schnellstart geht das Rennen sofort los. Ampel geht gleich auf Grün.

Bei einem Start über die Startampel läuft die Startampelsequenz los.

Während dieser Zeit wird ein Frühstart überwacht. Welche Bestrafung ein Frühstarter bekommt wird unter Optionen Frühstarter-Bestrafung eingestellt.

Während dem Rennen gibt es verschiedene Möglichkeiten einen Fahrer zu bestrafen. Z.B. über die Tasten 1/2 oder über rechte Maustaste im RBS oder über das RC-Center.

Nach dem Rennen findet eine schöne Siegerehrung für den Sieger des Rennens statt.

## 6. Rennbahn an die Optionen anpassen

Je nachdem welche Option Sie dazu gekauft haben, muss die Rennbahn an die jeweilige Option angepasst werden.

Vorkonfiguriert ist eine Rennbahn mit allen Optionen „Anneau du Rhin – Vollausbau“ eine mit Tanken und Bahnabschaltung und eine mit keinen Optionen „Anneau du Rhin – Standard“ .

Sollte Ihre Rennbahn von den bereits installierten Rennbahnen abweichen empfehle ich folgendes vorgehen:

Zuerst kopieren wir die Rennbahn mit keinen Optionen in eine neue.  
Dazu ins DataCenter wechseln. Im linken Baum Rennbahn anklicken und dann rechts die Rennbahn „“ wählen. Dann mit der rechten Maustaste im Kontext-Menü kopieren auswählen. Geben Sie hier dann z.B.: „Meine Rennbahn“ ein.

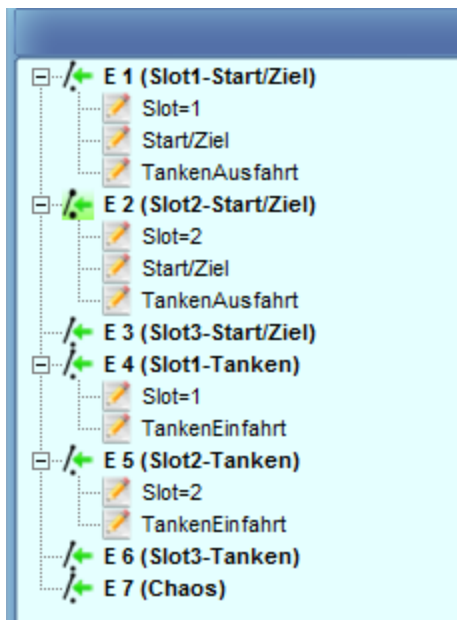
Wir öffnen nun die neue Rennbahn „Meine Rennbahn“ mit einem Doppelklick.

## 6.1. Mit Option: Tanken

Bei dieser Option gibt es verschiedene Möglichkeiten die von der Bahn oder von Ihrem bei der Bestellung angegebenen Wunsch abhängen.

Man kann vor oder nach der Start/Ziel Linie tanken ( 2 zus. Sensoren notwendig) oder man kann auch eine separate TankZone irgendwo auf der Strecke einrichten ( 4 zus. Sensoren notwendig )

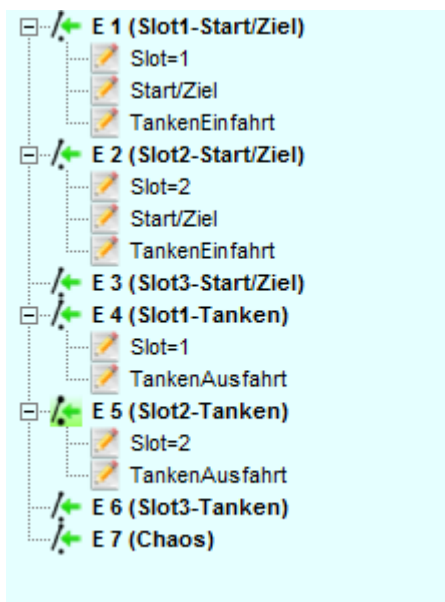
### Tanken vor Start/Ziel



Wird vor der Start/Ziel Linie getankt, müssen die 2 Sensoren fürs Tanken mit der Funktion: Tanken-Einfahrt belegt werden.

Die 2 Start/Ziel Sensoren werden mit Start/Ziel und Tanken-Ausfahrt belegt.

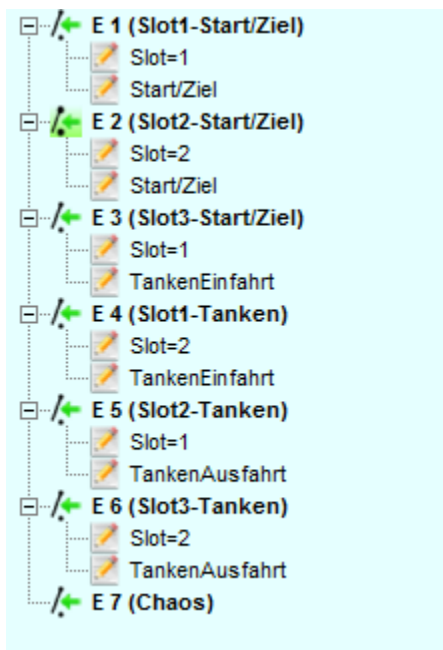
### Tanken nach Start/Ziel



Wird nach Start/Ziel getankt, müssen die 2 Sensoren fürs Tanken mit der Funktion: Tanken-Ausfahrt belegt werden.

Die 2 Start/Ziel Sensoren werden mit Start/Ziel und Tanken-Ausfahrt belegt.

## Tanken in einer extra TankZone ( unabhängig von Start/Ziel )



Hier hängt die Belegung davon ab an welchen Eingängen die Sensoren angeschlossen sind und von der Fahrtrichtung der Fahrzeuge.

E3 ist hier Slot-1 TankenEinfahrt  
 E4 Slot=2 TankenEinfahrt  
 E5 Slot=1 TankenAusfahrt  
 E6 Slot=2 TankenAusfahrt

Bei den Start/Ziel Sensoren wird nur die Funktion: Start/Ziel belegt.

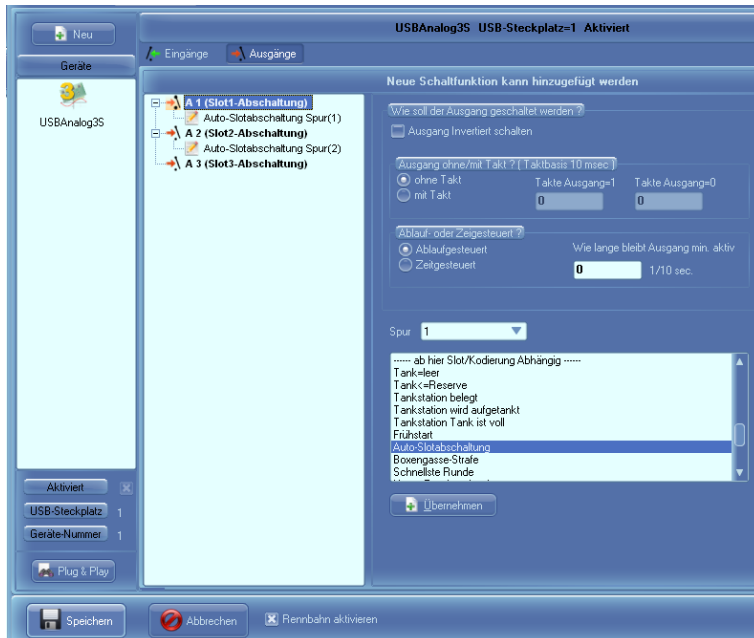
Welche Sensoren auf welchem Eingang liegen können Sie leicht über die Diagnose feststellen. Siehe Kapitel: [Diagnose](#)



## 6.2. Mit Option: Bahnabschaltung

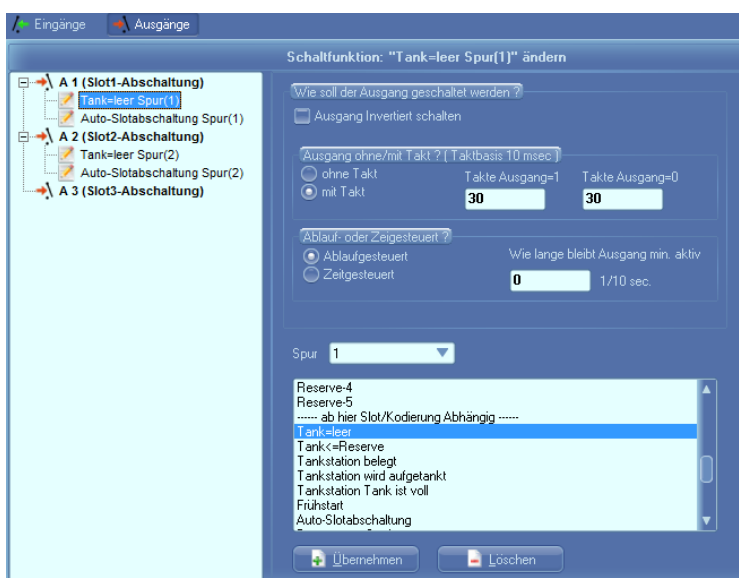
Die Bahnabschaltung schaltet die Bahn stromlos bei einem auslösen von Chaos (Pause). Auch bei einem Zeitrennen oder bei einer Zeitbestrafung wird die Bahnabschaltung aktiv.

Für die Bahnabschaltung müssen die entsprechende Ausgänge mit der Funktion „Auto Slotabschaltung“ belegt werden“



Dazu die Seite „Ausgänge“ wählen. Auf „A1 (Slot1-Abschaltung)“ drücken und rechts aus der Scrollbox den Eintrag „Auto-Slotabschaltung“ auswählen und jedesmal „Übernehmen“ drücken. A1 muss mit Spur 1 und A2 mit Spur 2 belegt werden.

*Zusätzlich zur Bahnabschaltung kann man noch die Funktion „Stottern der Fahrzeuge wenn Tank leer ist“ aktivieren*

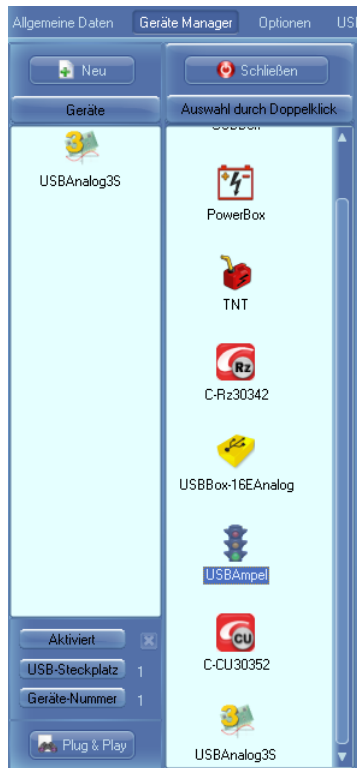


Dazu muss zu jedem Ausgang noch die Funktion „Tank=leer“ mit entsprechender Spur hinzugefügt werden.

Der Ausgang muss als „mit Takt“ konfiguriert sein. Die Zeit für Takt Ausgang=1 und Ausgang=0 hängt von den Fahrzeugen und vom eigenen Empfinden ab. Hier einfach probieren bis es passt.

### 6.3. Mit Option: Startampel

Für die externe Startampel muss ein neues Gerät „USBampel“ hinzugefügt werden. Nach dem hinzufügen sind automatisch alle Ausgänge mit der richtigen Belegung belegt. Es muss sonst nichts weiter gemacht werden.



Dazu auf „Neu“ drücken und dann das Symbol „USBampel“ doppelklicken.

Nach dem Doppelklick erscheint dieses Symbol dann links. Nun „Schließen“ drücken.



Die „USBampel“ ist bereits komplett vorkonfiguriert. Hier sind keine weiteren Eingaben mehr notwendig.

Wichtig: Zum Schluss noch „Speichern“ drücken.

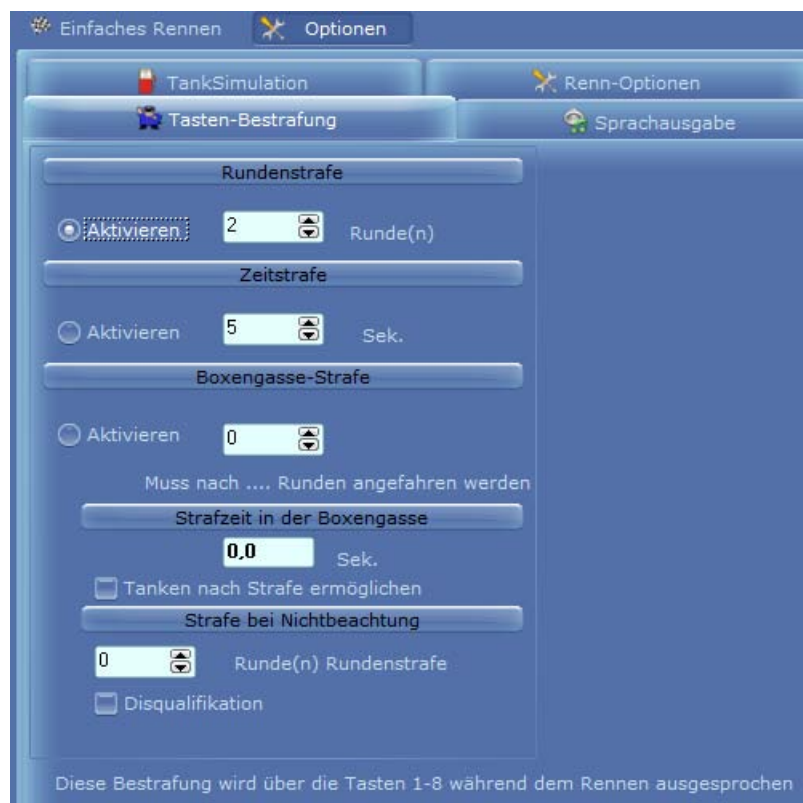
## 7. Bestrafungsdialoge

Bei den Bestrafungsdialogen ist im Standard-Paket nur die Bestrafungsart „**Rundenstrafe**“ möglich.

Für das Aussprechen und Umsetzen einer Zeitstrafe wird die *Option: Bahnstromabschaltung* benötigt.

Für die Boxengasse-Strafe wird die *Option: Tanken* benötigt.

Während des Rennens kann eine Tastenstrafe für einen Fahrer verhängt werden, in dem man die Zifferntaste seines Slots drückt. Slot 2 würde durch Drücken der Taste <2> eine Rundestrafe erhalten. Eine Tastenstrafe kann auch durch drücken der rechten Maustaste im RBS verhängt werden. Hier wird der Fahrername direkt angezeigt.



## 8. Diagnose

Mit der Diagnose kann man sich die Zustände der Eingänge ansehen und die Ausgänge für die Bahnabschaltung / Startampel von Hand schalten.

Ist Hilfreich bei Erstinbetriebnahme und bei Problemen um festzustellen ob die Hardware noch einwandfrei arbeitet.

Gehen Sie dazu ins ConfigCenter -> Diagnose und wählen rechts „Diagnose Cockpit USB-Geräte“ aus.

Die LED in der USB-Einheit leuchtet ca 0,25 Sek. bei jedem Überfahren von einem Sensor.



Wenn die Lichtschranken nicht unterbrochen sind ist der Zustand der Eingänge „AUS“.

Unterbricht man die Lichtschranke z.B. mit einem Leitkiel geht der Zustand auf „EIN“

**Hinweis:** Ein einfaches Blatt Papier reicht nicht aus um den IR-Strahl der Lichtschranke zu unterbrechen.



Hier kann man die Ausgänge schalten. Hat man die Option: Bahnabschaltung schalten die Relais wenn man den Knopf „Aus/Ein“ drückt. *Das schalten des Relais ist auch zu hören.*

Über die System Diagnose kann man auch die Versionsnummer und weitere Funktionen an der USB-Einheit abrufen.

## 9. Cockpit Beispieldaten löschen

Sind sämtliche Tests erfolgreich absolviert, können Sie Ihre eigenen Fahrer/Fahrzeuge anlegen.

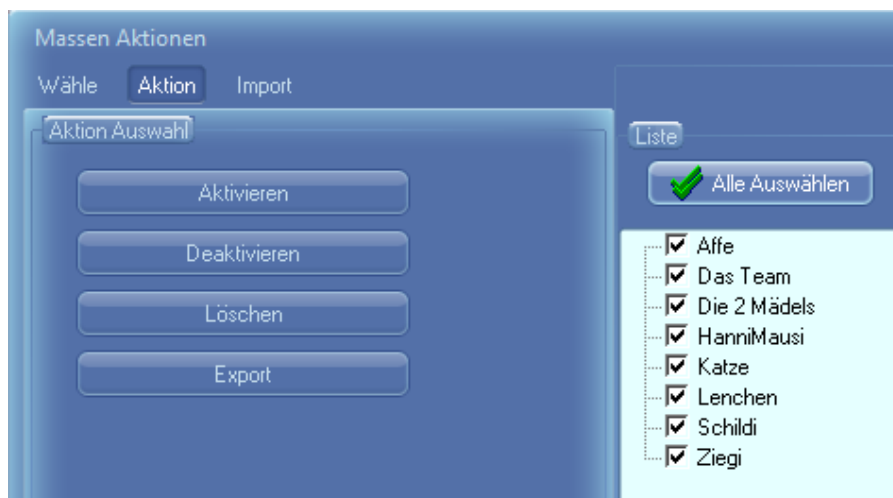
Vorher empfehle ich jedoch, die Beispieldateien und Testergebnisse zu löschen. Wie gesagt es handelt sich in diesem Fall um eine Empfehlung. Sie können, müssen die folgenden Schritte jedoch nicht durchführen.

Dazu ins ConfigCenter wechseln und unter „Massen Aktionen“ den Eintrag „Massenaktionen/Export/Import“ per Doppelklick auswählen.

Anschließend „Liste aller Fahrer“ wählen und den Button „Alle Auswählen“ drücken.



Unter dem Reiter „Aktion“ den Button „Löschen“ betätigen.



Diese Schritte für Fahrzeuge / Serien Rennen wiederholen.

**Achtung:**  
Rennbahnen nicht löschen !



Zum Schluss noch die komplette Statistik und Favoriten löschen:



Dazu einfach den Button „Statistik löschen“ und „Favoriten löschen“ anklicken.

Nun können Sie im DataCenter Ihre eigenen Fahrer / Fahrzeuge anlegen.

Die komplette Dokumentation zu Cockpit-XP finden Sie in der Datei „CpV2-Handbuch.pdf“. Im Handbuch von Cockpit-XP sind auch Links auf weitere Dokumente für z.B. die Erstellung von eigenen Rennbildschirmen enthalten.

**Nun wünsche ich viel Spaß mit Cockpit-XP V2**

## 10. FAQ

### Meldung Konfigurationsfehler bei Rennstart

Wenn Sie eine Startampel am PC angesteckt haben und in der Rennbahn-Konfiguration keine gefunden wurde oder wenn in der Konfiguration eine Startampel konfiguriert ist und am PC keine gefunden wurde, ist kein Rennstart möglich. Es kommt der Konfigurationsfehler.

Wenn Sie mal mit und mal ohne Startampel fahren möchten, dann legen Sie 2 Rennbahnen an. Eine mit und eine ohne die Ampel. Abhängig von der Rennbahnauswahl wird die USB-Ampel an den PC gesteckt oder nicht.

### Tank bleibt ständig auf 100%

Damit die Fahrzeuge Sprit verbrauchen muss die TankSimulation eingeschaltet werden. Diese finden Sie im StartCenter unter Optionen.

Auf der Seite „Tanken mit Cockpit-Tanken“ müssen weitere Einstellungen für den Verbrauch durchgeführt werden.

### Runden werden überhaupt nicht oder falsch gezählt

Prüfen Sie über die Diagnose die Lichtschranken. Im Normalzustand muss ein belegter Eingang „AUS“ anzeigen. Hebt man einen Leitkiel in die Lichtschranke muss der Eingang auf „EIN“ wechseln.

Oft sind auch die Lichtschranken verschmutzt. Diese kräftig ausblasen.

Nach dem drücken von Start im StartCenter kommt eine Fehlermeldung:  
„Ein Start ist wegen fehlender Lizenzrechte nicht möglich“

Sie haben vermutlich die falsche Rennbahn im StartCenter ausgewählt.

Die ausgewählte Rennbahn muss zu Ihrer Lizenz passen.

Über den Info-Dialog sieht man welche Freischaltungen vorhanden sind.

In der ausgewählten Rennbahn sieht man welche Ein- / Ausgänge belegt sind.

Lizenziert werden die Anzahl Ein- und Ausgänge der verwendeten Rennbahn.