



DE Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung

TRACKTIME 3motion SIMULATOR



Impressum

KW automotive GmbH

Aspachweg 14
74427 Fichtenberg
Deutschland

Telefon: +49 7971 9630 180

Telefax: +49 7971 9630 189

E-Mail: info@track-time.de

Internet: www.track-time.de

Jegliche Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Wiedergabe, auch im Internet, sowie jegliche sonstige Nutzung ist verboten, soweit nicht ausdrücklich gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadenersatz. Alle Rechte sind für den Fall der Patent-, Gebrauchsmuster- oder Geschmacksmustereintragung vorbehalten.

Die **KW automotive GmbH** übernimmt für eventuelle Irrtümer in dieser Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung und deren Folgen keine Haftung. Ebenso wird keine Haftung für direkte Schäden oder Folgeschäden übernommen, die sich aus einem unsachgemäßen Gebrauch des Geräts ergeben.

Alle verwendeten Produktbezeichnungen und Markennamen sind Eigentum der Inhaber und nicht explizit als solche gekennzeichnet.
Inhaltliche und technische Änderungen vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Einleitung | 8 |
| 1.1 | Vorwort | 8 |
| 1.2 | Schreibweisen in diesem Dokument | 8 |
| 1.3 | Gewährleistungs- und Haftungsanspruch | 8 |
| 1.4 | Abbildungen | 9 |
| 2 | Sicherheit | 10 |
| 2.1 | Warnhinweise und Hinweise | 10 |
| 2.2 | Gefahrenhinweise | 10 |
| 2.3 | Verwendete Piktogramme | 11 |
| 2.4 | Sicherheitshinweise | 11 |
| 2.5 | Durch Lichtreize verursachte Anfälle (Photosensitive Epilepsie) | 13 |
| 2.6 | Betätigung des Not-Halt-Tasters | 14 |
| 3 | Übersicht TrackTime 3motion Simulator | 15 |
| 4 | Bestimmungsgemäße Verwendung | 17 |
| 5 | Technische Daten | 18 |
| 6 | Lieferumfang | 19 |
| 6.1 | Lieferumfang Simulator »3MOTION« | 19 |
| 6.2 | Lieferumfang Simulator »3MOTION ADVANCED« | 20 |
| 6.3 | Lieferumfang Simulator »3MOTION KIT« | 21 |
| 7 | Orientierungsdefinition | 22 |
| 8 | Aufstellen des Simulators | 23 |
| 8.1 | Bodenbelastbarkeit und Aufstellort | 23 |
| 8.2 | Simulator aufstellen und ausrichten | 23 |
| 8.3 | Die Simulatoren »3MOTION« und »3MOTION ADVANCED« für die Erstinbetriebnahme vorbereiten | 23 |
| 8.3.1 | Monitor montieren und anschließen | 23 |
| 8.3.2 | Monitorhöhe einstellen | 24 |
| 8.3.3 | Pedalerieabstand einstellen | 24 |
| 8.3.4 | Lenkradhöhe einstellen | 25 |
| 8.3.5 | Lenkradabstand einstellen | 25 |
| 8.3.6 | PC vorbereiten | 25 |
| 8.3.7 | Spannungsversorgung herstellen | 26 |
| 8.4 | Den Simulator »3MOTION KIT« für die Erstinbetriebnahme vorbereiten | 27 |
| 8.4.1 | Kunden-PC vorbereiten und Simulator anschließen | 27 |
| 8.4.2 | Monitor montieren und anschließen | 27 |
| 8.4.3 | Monitorhöhe einstellen | 28 |
| 8.4.4 | Pedalerie montieren und anschließen | 28 |
| 8.4.5 | Pedalerieabstand einstellen | 28 |

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 8.4.6 | Lenkrad montieren und anschließen | 29 |
| 8.4.7 | Lenkradhöhe einstellen | 29 |
| 8.4.8 | Lenkradabstand einstellen | 29 |
| 8.4.9 | Soundsystem montieren und anschließen | 29 |
| 8.4.10 | Rennsitz montieren | 29 |
| 8.4.11 | Spannungsversorgung herstellen | 30 |
| 8.4.12 | PC einschalten | 30 |
| 9 | Erstinbetriebnahme | 31 |
| 9.1 | Erstinbetriebnahme der Simulatoren »3MOTION« und »3MOTION ADVANCED« | 31 |
| 9.1.1 | Lenkrad einschalten | 32 |
| 9.1.2 | Soundsystem einschalten | 32 |
| 9.1.3 | Software einrichten | 33 |
| 9.1.3.1 | SimTools Lizenz registrieren | 33 |
| 9.1.3.2 | Steam starten und Kundenaccount anlegen | 33 |
| 9.1.3.3 | Rennsimulation »RaceRoom« aus Steam starten und Gutschein-Code einlösen | 33 |
| 9.2 | Erstinbetriebnahme des Simulators »3MOTION KIT« | 34 |
| 9.2.1 | Lenkrad einschalten | 34 |
| 9.2.2 | Konfigurieren der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) | 34 |
| 9.2.3 | Software installieren | 35 |
| 9.2.3.1 | Steam installieren und Kundenaccount anlegen | 36 |
| 9.2.3.2 | Rennsimulation »RaceRoom« aus Steam starten und Gutschein-Code einlösen | 36 |
| 9.2.3.3 | SimTools (Motion-Software) installieren | 36 |
| 9.2.3.4 | SimTools Lizenz registrieren und SimTools Plugins kaufen | 37 |
| 9.2.3.5 | SimuCUBE installieren | 38 |
| 9.2.3.6 | Spracheinstellung | 38 |
| 9.2.3.7 | DiView installieren | 39 |
| 9.2.3.8 | Rennsimulation installieren | 39 |
| 10 | Regelbetrieb | 40 |
| 10.1 | Simulator einschalten | 40 |
| 10.2 | Lenkrad einschalten | 40 |
| 10.3 | Monitor einschalten | 40 |
| 10.4 | PC einschalten | 40 |
| 10.5 | Soundsystem einschalten | 41 |
| 10.6 | Starten der Motion-Software | 41 |
| 10.7 | Presets – abweichend vom Default – für das Lenkrad-Setting auswählen | 41 |
| 10.7.1 | Neues Lenkrad Standard-Preset definieren | 42 |
| 10.8 | Rennsimulation starten | 42 |
| 10.8.1 | Rennsimulation über Steam auswählen und starten | 42 |
| 10.8.2 | Rennsimulation vom lokalen Speicherort auf dem PC auswählen und starten | 43 |
| 10.8.3 | Rennsimulation wechseln | 43 |

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 10.9 | Rennsimulation beenden | 43 |
| 10.10 | Simulator ausschalten | 44 |
| 11 | Konfiguration des Simulators | 45 |
| 11.1 | SimTools (Motion-Software zur Steuerung der Aktuatoren) anpassen | 45 |
| 11.1.1 | Neue Spiele-Plugins laden | 45 |
| 11.1.2 | Parameter im GameManager ändern | 46 |
| 11.1.3 | Hardwareeinrichtung in SimTools konfigurieren | 47 |
| 11.1.3.1 | Erweiterte Hardwareeinrichtungen | 48 |
| 11.1.3.2 | Setupfahrten durchführen | 49 |
| 11.2 | SimuCUBE (Lenkrad-Software) anpassen | 50 |
| 11.2.1 | Spracheinstellung | 50 |
| 11.2.2 | Neues Lenkrad verbinden | 50 |
| 11.2.3 | Anderes Standard-Preset definieren | 51 |
| 11.2.4 | Überblick Registerkarte OverView | 51 |
| 11.2.5 | Mechanischen Anschlag des Lenkrads festlegen | 51 |
| 11.2.6 | Presets für das Lenkrad-Setting auswählen | 52 |
| 11.3 | Neue Rennsimulationen installieren | 52 |
| 12 | Wartung und Pflege | 53 |
| 12.1 | Reinigung des Simulators | 53 |
| 12.2 | Spindeln der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) nachschmieren | 53 |
| 12.3 | Batteriewechsel bei Tastatur und Maus | 54 |
| 12.4 | Softwareupdate der Rennsimulationen durchführen | 54 |
| 12.5 | Softwareupdate von SimTools (Motion-Software) durchführen | 54 |
| 12.6 | Softwareupdate von SimuCUBE durchführen | 54 |
| 13 | Fehlerbehebung | 55 |
| 13.1 | Kalibrierung der Pedale | 55 |
| 13.2 | Kalibrierung des Lenkrads (Neutralposition einstellen) | 56 |
| 13.3 | Zurücksetzen des Lenkrad (FFB) | 56 |
| 13.4 | Zurücksetzen der Motion Schnittstellen (COM-Ports) | 57 |
| 13.5 | Lenkrad aus dem Stromspar-Modus aktivieren | 57 |
| 14 | Zubehör | 58 |
| 14.1 | Zubehöerteileliste | 58 |
| 14.2 | Montage Shifter-Halter mit ClubSport Shifter SQ V 1.5 | 58 |
| 14.3 | Installation und Inbetriebnahme ClubSport Shifter SQ V 1.5 | 58 |
| 15 | Serviceadresse | 59 |
| 16 | Entsorgung | 59 |
| 17 | Abbildungen | 61 |

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----|
| Abb.: 1 | Übersicht TrackTime 3motion SIMULATOR (Beispieldarstellung: Simulator »3MOTION ADVANCED«) | 15 |
| Abb.: 2 | Übersicht TrackTime 3motion SIMULATOR (Beispieldarstellung: Simulator »3MOTION ADVANCED«) | 16 |
| Abb.: 3 | Orientierungsdefinition (Beispieldarstellung: Simulator »3motion ADVANCED«) | 22 |
| Abb.: 4 | Simulator aufstellen und ausrichten | 62 |
| Abb.: 5 | Montage Monitor | 63 |
| Abb.: 6 | Pedalerie einstellen | 64 |
| Abb.: 7 | Lenkradhöhe einstellen | 65 |
| Abb.: 8 | Lenkradabstand einstellen | 65 |
| Abb.: 9 | Monitorhöhe einstellen | 66 |
| Abb.: 10 | Spannungsversorgung herstellen | 66 |
| Abb.: 11 | Spannungsversorgung herstellen und USB-Kabel anschließen (Simulator »3MOTION KIT«) | 67 |
| Abb.: 12 | Lenkrad einschalten | 67 |
| Abb.: 13 | Start-Monitor, Desktop – TrackTime 3motion SIMULATOR (Beispieldarstellung) | 67 |
| Abb.: 14 | Windows Start-Menü (SimTools Registration) | 68 |
| Abb.: 15 | SimTools Registration | 68 |
| Abb.: 16 | Steam Kopfzeile (Beispieldarstellung) | 68 |
| Abb.: 17 | Kalibrierungs-Monitor (Overview) | 69 |
| Abb.: 18 | Reset wheel center | 69 |
| Abb.: 19 | Kalibrierungs-Monitor (Wireless Wheels) | 70 |
| Abb.: 20 | Kalibrierungs-Monitor (Profiles) | 71 |
| Abb.: 21 | Kalibrierungs-Monitor (Hardware Setup) | 72 |
| Abb.: 22 | Kalibrierungs-Monitor (Advanced) | 73 |
| Abb.: 23 | Steam-Store (Beispieldarstellung) | 73 |
| Abb.: 24 | DiView Home | 74 |
| Abb.: 25 | DiView Edit Device Settings | 74 |
| Abb.: 26 | VIEW RAW DATA Min. Werte | 75 |
| Abb.: 27 | RAW Wert Min. | 75 |
| Abb.: 28 | RAW Wert Max. | 76 |
| Abb.: 29 | Edit Calibration | 76 |
| Abb.: 30 | Windows Geräte-Manager | 77 |
| Abb.: 31 | Windows Geräte-Manager (Anschlusseinstellungen) | 77 |
| Abb.: 32 | Windows Geräte-Manager (Erweitert) | 78 |
| Abb.: 33 | Windows Startmenü | 78 |
| Abb.: 34 | SimTools Plugin Updater | 79 |
| Abb.: 35 | GameManager (Taskleiste) | 79 |
| Abb.: 36 | GameManager (Game Running) | 79 |
| Abb.: 37 | GameManager (Profile Editor) | 80 |
| Abb.: 38 | GameManager (Game Running) | 81 |
| Abb.: 39 | GameManager (Game Running) | 81 |
| Abb.: 40 | GameManager (Game Running) | 82 |
| Abb.: 41 | GameManager (Profile Editor) | 82 |
| Abb.: 42 | GameManager (Main) | 83 |
| Abb.: 43 | GameManager (Editor) | 83 |

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|----------|--|----|
| Abb.: 44 | GameManager (More) | 84 |
| Abb.: 45 | GameEngine (Interface Settings) | 84 |
| Abb.: 46 | GameEngine (Axis Assignments) | 85 |
| Abb.: 47 | Steam (Start-Monitor) | 85 |
| Abb.: 48 | Tuning Center | 85 |
| Abb.: 49 | Tuning Center (Capture Max. Min.) | 86 |
| Abb.: 50 | Tuning Center (Stop Capture Save New Settings) | 86 |
| Abb.: 51 | Montage Shifterhalter | 87 |
| Abb.: 52 | Micro USB-Stecker am Aktuator abziehen | 87 |
| Abb.: 53 | Aktuatoren nachfetten | 88 |

1 EINLEITUNG



Lesen Sie diese Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung sowie alle beiliegenden Bedienungsanleitungen der verbauten Komponenten vor Beginn des Aufbaus und der Inbetriebnahme sorgfältig durch.

Bewahren Sie diese Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung sowie alle den verbauten Komponenten beiliegenden Bedienungsanleitungen immer beim TrackTime 3motion SIMULATOR auf.

1.1 VORWORT

Dieses Dokument enthält alle wichtigen Informationen zur Vorbereitung, zum Aufbau und zur sicheren Inbetriebnahme des TrackTime 3motion SIMULATORS, im Folgenden Simulator genannt.

1.2 SCHREIBWEISEN IN DIESEM DOKUMENT

In dieser Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung wird die Bedeutung eines Textes durch unterschiedliche Darstellung gekennzeichnet.

Beschreibender Text wird ohne vorangestelltes Zeichen dargestellt.

➤ Handlungsanweisungen werden mit einem vorangestellten Pfeil dargestellt.

- Aufzählungen werden mit einem vorangestellten Punkt dargestellt.
 - Aufzählungen mit einem vorangestellten Strich sind einer Aufzählung mit einem vorangestellten Punkt untergeordnet.

Unterstrichener blauer Text kennzeichnet einen Querverweis, der im PDF-Dokument angeklickt werden kann. Die im Text genannte Stelle des Dokuments wird daraufhin angezeigt.

1.3 GEWÄHRLEISTUNGS- UND HAFTUNGSANSPRUCH

Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der **KW automotive GmbH** sowie die jeweils gültigen Gesetze.

Die **KW automotive GmbH** haftet nicht bei:

- Nichtbeachtung dieser Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung
- Nichtbestimmungsgemäßer Verwendung
- Unsachgemäßem Aufbau
- Unsachgemäßer Inbetriebnahme
- Eigenmächtigen Umbauten oder technischen Veränderungen
- Nichtverwendung von Original-Zubehör-, -Ersatz- und -Verschleißteilen

1.4 **ABBILDUNGEN**

Die Abbildungen ab Nummer 4 befinden sich am Ende dieser Anleitung.

Im Allgemeinen ist bei den Simulatorabbildungen der Simulator »3MOTION ADVANCED« dargestellt, sofern nicht anders gekennzeichnet.

2 SICHERHEIT

2.1 WARNHINWEISE UND HINWEISE



GEFAHR

Art und Quelle der Gefahr!

Weist auf eine drohende Gefährdung hin, die den unmittelbaren Tod oder eine schwere Körperverletzung zur Folge haben wird.

→ Dieser Pfeil zeigt die entsprechenden Maßnahmen auf, um die drohende Gefährdung abzuwenden.



WARNUNG

Art und Quelle der Gefahr!

Weist auf eine drohende Gefährdung hin, die möglicherweise den Tod oder eine schwere Körperverletzung zur Folge haben kann.

→ Dieser Pfeil zeigt die entsprechenden Maßnahmen auf, um die drohende Gefährdung abzuwenden.



VORSICHT

Art und Quelle der Gefahr!

Weist auf eine drohende Gefährdung hin, die leichte oder mittlere Körperverletzungen zur Folge haben kann.

→ Dieser Pfeil zeigt die entsprechenden Maßnahmen auf, um die drohende Gefährdung abzuwenden.



HINWEIS

Hinweis

Weist auf mögliche Sachschäden hin, gibt Anwendungsempfehlungen und hilfreiche Tipps.

2.2 GEFAHRENHINWEISE

Folgende Gefahrenhinweise werden auf dem Simulator verwendet.



Warnung vor gefährlicher elektrischer Spannung



Warnung vor heißer Oberfläche

2.3 VERWENDETE PIKTOGRAMME

Folgende Piktogramme werden, gegebenenfalls in Kombination, auf dem Simulator und der Verpackung verwendet.



Der Simulator entspricht allen geltenden europäischen Vorschriften und wurde den vorgeschriebenen Konformitätsbewertungsverfahren unterzogen.



Gerät der Schutzklasse I

Die Schutzklasse I zeichnet sich durch die umfangreichsten Schutzmaßnahmen aller Schutzklassen aus, nämlich durch einen doppelten Schutz. Dabei wird zusätzlich zu einer generell vorhandenen Basis-Isolierung an den elektrisch leitfähigen Teilen des Simulators eine Erdung hergestellt. In der Elektrotechnik wird hierbei auch von einem Potentialausgleich gesprochen.



Altgeräte umweltgerecht entsorgen

Altgeräte enthalten wertvolle recyclingfähige Materialien, die einer Verwertung zugeführt werden sollten. Batterien, Schmierstoffe und ähnliche Stoffe dürfen nicht in die Umwelt gelangen.

Altgeräte deshalb über geeignete Sammelsysteme entsorgen.



Lesen Sie diese Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung sowie alle beiliegenden Bedienungsanleitungen der verbauten Komponenten vor Beginn des Aufbaus und der Inbetriebnahme sorgfältig durch.

Bewahren Sie diese Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung sowie alle den verbauten Komponenten beiliegenden Bedienungsanleitungen immer beim TrackTime 3motion SIMULATOR auf.

2.4 SICHERHEITSHINWEISE



WARNUNG

Gefahr durch Nichtbeachtung der Sicherheitshinweise!

Das Nichtbeachten der Sicherheitshinweise kann zu schweren Körperverletzungen bis hin zum Tod führen.

→ Alle Sicherheitshinweise und Anweisungen sorgfältig durchlesen.

- Die Fahrerin / der Fahrer muss mit dem Inhalt dieser Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung sowie allen beiliegenden Bedienungsanleitungen und Sicherheitshinweisen der verbauten Komponenten (Computer, Lenkrad, Monitore, VR-Brille, Pedalerie, Soundsystem, etc.) vertraut sein.
- Die Fahrerin / der Fahrer muss mindestens 12 Jahre alt sein.
- Eine minimale Körpergröße der Fahrerin / des Fahrers von 155 cm darf nicht unterschritten werden.

- Ein maximal zulässiges Fahrergewicht von 120 kg darf nicht überschritten werden.
- Der Simulator darf anfangs nur über kurze Zeiträume verwendet werden.
- Virtual-Reality-Erfahrungen können eine gewisse Eingewöhnungszeit erfordern.
- Die Lautstärke der Lautsprecher entsprechend anpassen. Hohe Lautstärke über einen längeren Zeitraum erhöht das Risiko, einen Hörschaden bzw. einen Hörverlust zu erleiden.
- Die Simulation sofort beenden und einen Arzt konsultieren, wenn eines der folgenden gesundheitlichen Probleme oder Symptome auftritt: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, Krämpfe oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen. Der Simulator darf danach nur mit Zustimmung des Arztes weiterverwendet werden.
- Bei einigen Personen können Symptome der Reisekrankheit, Übelkeit, Desorientierung, Sehstörungen oder sonstige Beschwerden auftreten. In einem solchen Fall die Verwendung des Simulators sofort einstellen und die VR-Brille abnehmen.
- Falls nach der Simulation Beschwerden verspürt werden, ruhen Sie sich aus und üben Sie keine Tätigkeiten aus, die ein uneingeschränktes Seh-, Gleichgewichts- oder Koordinationsvermögen erfordern, bis die Symptome vollständig abgeklungen sind.
- Seien Sie aufmerksam, achten Sie darauf, was Sie tun, und gehen Sie mit Vernunft an das Fahren auf dem Simulator. Den Simulator nicht benutzen, wenn Sie Müdigkeit, Schwindel, Benommenheit oder Übelkeit verspüren oder unter dem Einfluss von Drogen, Alkohol oder Medikamenten stehen.
- Ausreichend Pausen zwischen den Fahrten am Simulator machen. Es wird empfohlen, beim Spielen stündlich eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Die Dauer und Häufigkeit erforderlicher Pausen kann jedoch je nach Inhalt der Virtual-Reality-Inhalte variieren.
- Den Simulator nicht mehr als 2 Stunden pro Tag nutzen. Langes Fahren am Simulator kann Gesundheitsschäden verursachen.
- Nach der Nutzung des Simulators nicht Auto fahren. Durch das Fahren am Simulator kann die Verkehrstüchtigkeit reduziert sein.
- Den Simulator mit mehreren Personen bzw. mit geeignetem Hebezeug heben. Das Heben großer Lasten kann zu dauerhaften gesundheitlichen Schäden führen.
- Den Netzstecker aus der Steckdose ziehen, wenn der Simulator längere Zeit nicht genutzt wird.
- Den Netzstecker, das Netzkabel und die Prozessoreinheit niemals während eines Gewitters berühren.

- Der Netzstecker des Simulators muss in die Steckdose passen. Der Netzstecker darf in keiner Weise verändert werden. Unveränderte Netzstecker und passende Steckdosen verringern das Risiko eines elektrischen Schlags.
- Den Simulator nur von qualifiziertem Fachpersonal (von KW automotive autorisiert) und nur mit Original-Ersatzteilen reparieren lassen. Damit wird sichergestellt, dass die Sicherheit des Simulators erhalten bleibt.
- Umbauten am Simulator sind verboten. Umbauten sind gefährlich und führen zum Ausschluss jeglichen Gewährleistungs- und Haftungsanspruchs gegenüber dem Hersteller.
- Der Simulator darf nur in geschlossenen trockenen Räumen und keinesfalls im Freien betrieben werden.
- Den Simulator nicht Regen oder Feuchtigkeit aussetzen. Trockene Umgebungsbedingungen reduzieren die Brandgefahr und das Risiko eines elektrischen Schlags.
- Das Soundsystem nach dem Beenden der Rennsimulation und vor dem Herunterfahren des PCs ausschalten und erst wieder einschalten, nachdem Windows hochgefahren ist. Windows erzeugt beim Booten ein sehr lautes Signal, das die Lautsprecher zerstören kann, wenn diese beim Bootvorgang angeschaltet sind.
- Zusätzlich gelten die entsprechenden Gesetze, Richtlinien und Verordnungen des jeweiligen Landes.

2.5 DURCH LICHTREIZE VERURSACHTE ANFÄLLE (PHOTOSENSITIVE EPILEPSIE)

Wenn Sie eine epileptische Veranlagung haben oder schon Anfälle hatten, konsultieren Sie vor dem Benutzen des Simulators einen Arzt. Bei einigen Personen können Symptome wie Augenentzündungen, Sehstörungen, Migräne, Muskelzuckungen, Krämpfe, Ohnmacht, Bewusstseinsverlust oder Desorientierung auftreten, wenn Sie Lichtblitzen, flackerndem Licht oder anderen Lichtreizen auf einem Fernsehschirm, durch die VR-Brille oder beim Videospiele spielen ausgesetzt sind. Wenn beim Fahren am Simulator eines der oben genannten Symptome bemerkt wird, die Simulation sofort beenden und einen Arzt konsultieren.

Die Simulation sofort beenden, wenn folgende Symptome auftreten:

Beenden Sie sofort die Simulation, wenn Sie, abgesehen von den oben genannten Symptomen, Kopfschmerzen, Schwindel, Übelkeit, Müdigkeit, Symptome der Reisekrankheit, sonstige körperliche Beschwerden oder Schmerzen, zum Beispiel an Augen, Ohren, Händen, Armen oder Beinen verspüren. Wenn die Beschwerden anhalten, konsultieren Sie einen Arzt.

2.6 BETÄTIGUNG DES NOT-HALT-TASTERS



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch ruckartige Drehbewegung des Lenkrads!

Nach Entriegelung des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) ist das Lenkrad wieder aktiviert und dreht sich sehr schnell mit großer Kraft in seine Nullposition.

- Lenkrad in Nullposition drehen.
- Beim Entriegeln des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) das Lenkrad nicht festhalten.

Die Not-Halt Funktion ist eine Funktion, die aufkommende Gefährdungen für Personen oder Schäden an dem Simulator abwenden oder bereits bestehende Gefährdungen mindern soll. Der Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) ist durch eine Person auszulösen.

Beim Betätigen des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) wird das Lenkrad sofort stromlos geschaltet und die Aktuatoren werden abgeschaltet.

Um die Rennsimulation nach Auslösen des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) fortzusetzen, sind nachfolgende Schritte notwendig:

- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln.
- Homing der Aktuatoren („Kalibrierung des Rennsitzes“) durch Doppelklick auf **SimTools Launcher** [Abb.: 13 Pos. Nr. 1](#) durchführen.
Die Kalibrierung läuft selbstständig ab.
Beim Homing der Aktuatoren darf keine Person auf dem Rennsitz sitzen.
- Die Rennsimulation kann nun fortgesetzt werden.

3

ÜBERSICHT TRACKTIME 3MOTION SIMULATOR



HINWEIS

Hinweis

Der TrackTime 3motion SIMULATOR wird je nach Kundenwunsch in unterschiedlichen Varianten ausgeliefert:

- Die Verkaufsvarianten »3MOTION« und »3MOTION ADVANCED« sind vom Hersteller bis auf den mitgelieferten Monitor betriebsfertig montiert und konfiguriert.
- Die Verkaufsvariante »3MOTION KIT« muss kundenseitig mit Zukaufteilen bestückt und konfiguriert werden (Lieferumfang siehe [Kapitel 6.3 „Lieferumfang Simulator »3motion Kit«“ auf Seite 21](#)).

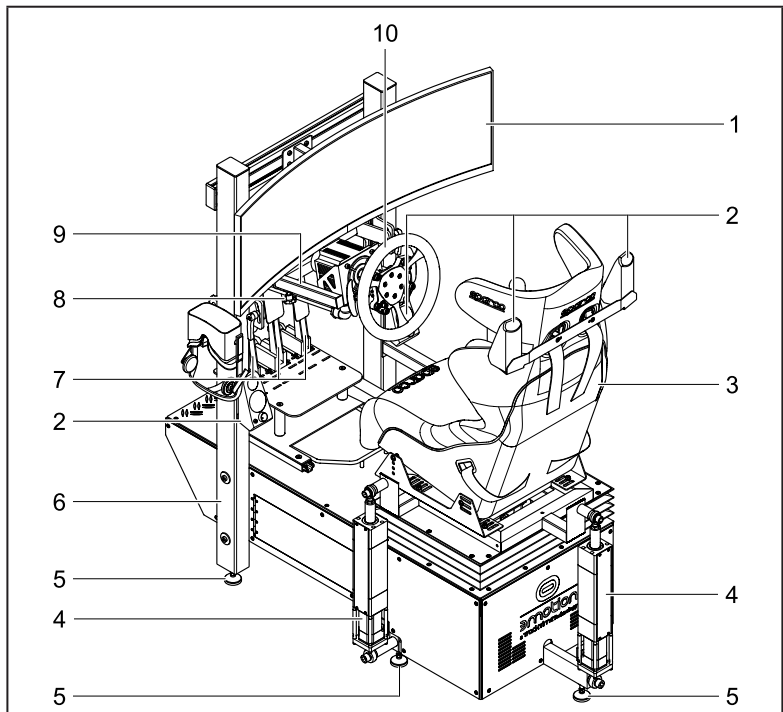


Abb.: 1 Übersicht TrackTime 3motion SIMULATOR (Beispieldarstellung: Simulator »3MOTION ADVANCED«)

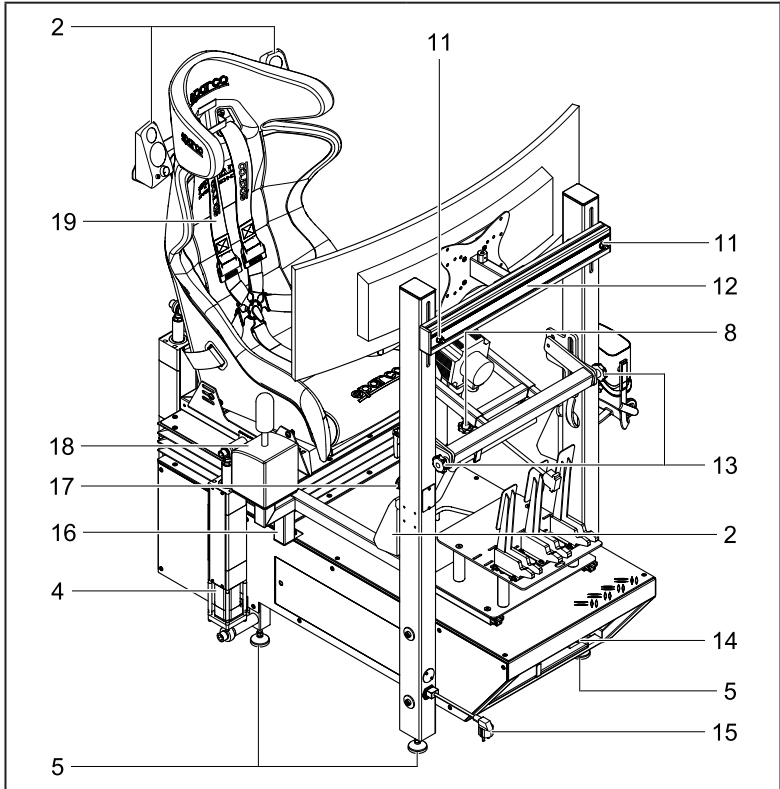


Abb.: 2 Übersicht TrackTime 3motion SIMULATOR (Beispieldarstellung: Simulator »3MOTION ADVANCED«)

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Monitor | 11. Klemmschraube für Monitorhöhe |
| 2. 5.1 Soundsystem | 12. Monitor Querstrebe |
| 3. Vollschalenrennsitz (Fahrsitz) | 13. Feststellrad für Lenkradhöhe |
| 4. Aktuator (Silentforce Motionkit) | 14. Frontseite PC mit USB-Anschlüssen und On / Off Schalter |
| 5. Stellfuß | 15. Netzstecker zur Versorgung |
| 6. Grundrahmen | 16. Halter für Shifter (optional) |
| 7. Pedalerie | 17. Not-Halt-Taster |
| 8. Klemmschraube für Lenkradabstand | 18. Shifter (optional) |
| 9. Führungsschiene für Lenkrad | 19. Gurte (optional) |
| 10. Direct Drive Lenkrad | |

4

BESTIMMUNGSGEMÄßE VERWENDUNG

Der Simulator dient als eRacing und SimRacing Simulator in geschlossenen und trockenen Räumen. Ein Außenbetrieb ist nicht zulässig.

Die Spannungsversorgung sowie die Umgebungsbedingungen müssen eingehalten werden (siehe [Kapitel 5 „Technische Daten“ auf Seite 18](#)).

Zur bestimmungsgemäßen Verwendung gehört auch das Beachten aller Sicherheitshinweise und Hinweise in dieser Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung.

Eine andere Verwendung gilt als nicht bestimmungsgemäß und liegt somit nicht im Verantwortungsbewusstsein der **KW automotive GmbH**. Für die daraus resultierenden Schäden übernimmt der Hersteller keine Haftung.

5 TECHNISCHE DATEN

| TrackTime 3motion SIMULATOR | | |
|--|---------------------------------|-------------|
| Hersteller | KW automotive GmbH | |
| Simulator Modell | 3MOTION und 3MOTION ADVANCED | 3MOTION KIT |
| Spannungsversorgung | 230 V / 50 – 60 Hz | |
| Absicherung | 16 A | |
| Schutzklasse | ⓘ / I | |
| Zulässige rel. Luftfeuchtigkeit | 45 % bis 55 % | |
| Zulässige Umgebungstemperatur | +5 °C bis +40 °C | |
| Abmessungen LxB (mm) | 1550 mm × 1100 mm | |
| Gewicht leer (kg) | 267 kg | 200 kg |
| Zulässiges Gesamtgewicht mit Fahrer (kg) | 387 kg | 387 kg |
| Ausstattung | | |
| PC ¹⁾ | ✓ | nein |
| Wireless Lenkrad ¹⁾ | ✓ | nein |
| Pedale ¹⁾ | ✓ | nein |
| Sitz ¹⁾ | ✓ | nein |
| Monitor ¹⁾ | ✓ | nein |
| Soundsystem ¹⁾ | ✓ | nein |
| USB WLAN-Stick ²⁾ | optional | |
| VR-Brille ²⁾ | optional | |
| Schalthebel ²⁾ | optional | |
| Surte | optional | |

¹⁾ siehe separat beiliegende Bedienungsanleitung

²⁾ sofern verbaut, siehe beiliegende Bedienungsanleitung

6 LIEFERUMFANG

Nach dem Auspacken prüfen:

- TrackTime 3motion SIMULATOR oder sonstige Teile beschädigt?
- Lieferumfang gemäß Bestellung vollständig?



HINWEIS

Hinweis

Der TrackTime 3motion SIMULATOR wird je nach Kundenwunsch in unterschiedlichen Varianten ausgeliefert:

- Die Verkaufsvarianten »3MOTION« und »3MOTION ADVANCED« sind vom Hersteller bis auf den mitgelieferten Monitor betriebsfertig montiert und konfiguriert.
- Die Verkaufsvariante »3MOTION KIT« muss kundenseitig mit Zukaufteilen bestückt und konfiguriert werden (Lieferumfang siehe [Kapitel 6.3 „Lieferumfang Simulator »3motion Kit“ auf Seite 21](#)).

Der Kunde erhält beim Kauf eines TrackTime 3motion SIMULATORS per E-Mail einen Gutschein-Code. Der Gutschein-Code kann im RaceRoom-Shop beim Bezahlvorgang eingelöst werden.

Bei Rückfragen **KW automotive GmbH** kontaktieren (Serviceadresse siehe [Kapitel 15 „Serviceadresse“ auf Seite 59](#)).

6.1 LIEFERUMFANG SIMULATOR »3MOTION«

Hardware-Lieferumfang:

- Silentforce 130 Motionkit
- Direct Drive mit Ascher Racing Lenkrad
- »Heusinkveld« Sprint 2-fache Pedale
- TrackTime Rennschalensitz
- Leistungsstarker Gaming PC
- Wireless Tastatur-Maus Set
- 4K Iiyama (43“) Bildschirm
- Logitech 5.1 Lautsprechersystem
- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU
- Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung
- Gutschein (siehe [Kapitel 6 „Lieferumfang“ auf Seite 19](#))

Software-Lieferumfang:

Der Simulator »3MOTION« wird mit folgender Software ausgeliefert:

- SimTools (Motion-Software zur Steuerung der Aktuatoren),
- SimuCUBE (Lenkrad-Software) und
- DiView (Pedalerie-Software).

Diese Software ist vom Hersteller für nachfolgend aufgelistete Rennsimulationen installiert und vorkonfiguriert:

- AssettoCorsa
- AssettoCorsa Competizione
- iRacing
- RaceRoom
- rFactor2

Sollen andere Spiele installiert werden, müssen für **SimTools** weitere Plugins installiert werden und ggf. für das Lenkradsystem ein neues Setup definiert werden. Neue Spiele können zum Teil auch mit den Setups der oben genannten Spiele gefahren werden, die Settings müssen jedoch ähnlich sein.

6.2 **LIEFERUMFANG SIMULATOR »3MOTION ADVANCED«**

Hardware-Lieferumfang:

- Silentforce 130 Motionkit
- Direct Drive mit Ascher Racing Lenkrad
- »Heusinkveld« Ultimate 2-fache Pedale
- Sparco Grid Q Rennschalensitz
- Leistungsstarker Gaming PC
- Wireless Tastatur-Maus Set
- Thinkvision Lenovo (44“) Curved
- Logitech 5.1 Lautsprechersystem
- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU
- Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung
- Gutschein (siehe [Kapitel 6 „Lieferumfang“ auf Seite 19](#))

Software-Lieferumfang:

Der Simulator »3MOTION ADVANCED« wird mit folgender Software ausgeliefert:

- SimTools (Motion-Software zur Steuerung der Aktuatoren),
- SimuCUBE (Lenkrad-Software) und
- DiView (Pedalerie-Software).

Diese Software ist vom Hersteller für nachfolgend aufgelistete Rennsimulationen installiert und vorkonfiguriert:

- AssettoCorsa
- AssettoCorsa Competizione
- iRacing
- RaceRoom
- rFactor2

Sollen andere Spiele installiert werden, müssen für **SimTools** weitere Plugins installiert werden und ggf. für das Lenkradsystem ein neues Setup definiert werden. Neue Spiele können zum Teil auch mit den Setups der oben genannten Spiele gefahren werden, die Settings müssen jedoch ähnlich sein.

6.3 LIEFERUMFANG SIMULATOR »3MOTION KIT«

Hardware-Lieferumfang:

- TrackTime 3motion Grundgestell
- Lenkradhalterung »Mige 130ST« für SimuCUBE II Basic oder Advanced
- Pedalhalterung »Heusinkveld«
- Sitzkonsole »Universal«
- TV Halter Singlescreen »WESA 100 / 150«
- USB Anschlusskabel (zum Verbinden von Kunden PC und dem Simulator)
- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU
- USB-Stick mit Software
- Aufbau- und Inbetriebnahmeanleitung
- Gutschein (siehe [Kapitel 6 „Lieferumfang“ auf Seite 19](#))

Software-Lieferumfang:

Auf dem USB-Stick ist folgende Software gespeichert:

- SimTools 3motion Installer (Motion-Software zur Steuerung der Aktuatoren),
- SimuCUBE (Lenkrad-Software) und
- DiView (Pedalerie-Software).

Diese Software wurde vom Hersteller für nachfolgend aufgelistete Rennsimulationen vorkonfiguriert:

- AssettoCorsa
- AssettoCorsa Competizione
- iRacing
- RaceRoom
- rFactor2

Sollen andere Spiele installiert werden, müssen für **SimTools** weitere Plugins installiert werden und ggf. für das Lenkradsystem ein neues Setup definiert werden. Neue Spiele können zum Teil auch mit den Setups der oben genannten Spiele gefahren werden, die Settings müssen jedoch ähnlich sein.

7 ORIENTIERUNGSDEFINITION

Wie in der Fahrzeugbranche üblich, sind alle Positions- und Richtungshinweise in Fahrrichtung angegeben.

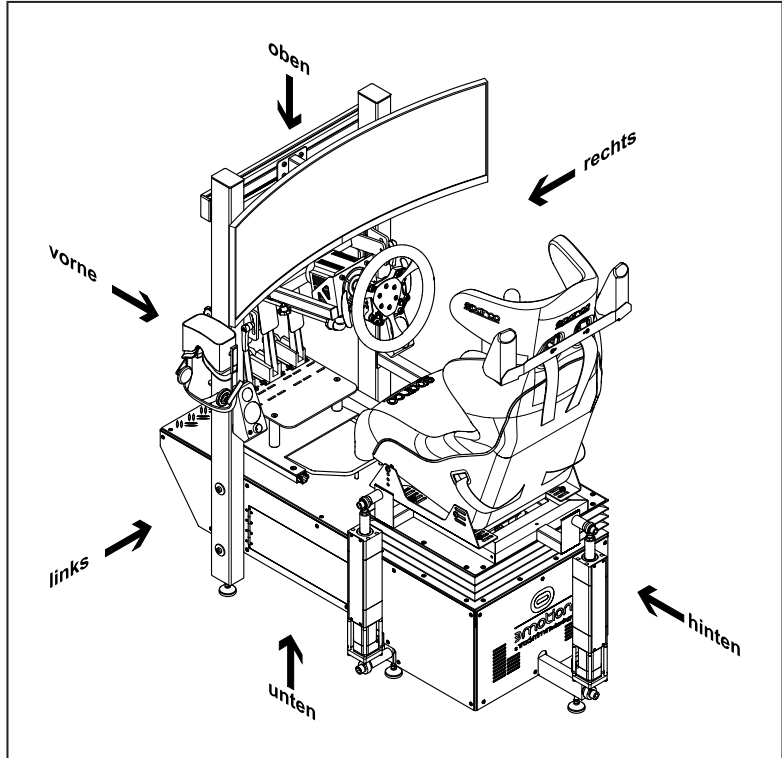


Abb.: 3 Orientierungsdefinition (Beispieldarstellung: Simulator »3motion ADVANCED«)

8 AUFSTELLEN DES SIMULATORS

8.1 BODENBELASTBARKEIT UND AUFSTELLORT

- Die Bodenbelastbarkeit muss entsprechend der Gesamtlast des Simulators gewährleistet sein (siehe [Kapitel 5 „Technische Daten“ auf Seite 18](#)). Die Gesamtlast ist Eigengewicht des Simulators mit allen Anbauteilen plus das Gewicht der Fahrerin / des Fahrers. Ggf. eine rutschfeste und ausreichend dimensionierte Platte unter den Simulator legen, um die Gesamtlast gleichmäßig zu verteilen.
- Der Aufstellort muss:
 - eine Fläche von min. 2 m² aufweisen (siehe auch Abmessungen in [Kapitel 5 „Technische Daten“ auf Seite 18](#)).
 - durch eine Tür mit einer min. Breite von 90 cm zugänglich sein.
 - sich in einem geschlossenen sowie trockenen Raum befinden.
 - einen Ethernet Anschluss oder ein WLAN-Netz besitzen.
Ein WLAN-Netz kann nur mit einem USB WLAN-Stick genutzt werden. Der USB WLAN-Stick ist nicht im Lieferumfang enthalten.

8.2 SIMULATOR AUFSTELLEN UND AUSRICHTEN

- Kontermuttern [Abb.: 4 Pos. Nr. 1](#) lösen.
- Stellfüße [Abb.: 4 Pos. Nr. 3](#) über Sechskant [Abb.: 4 Pos. Nr. 2](#) durch Verdrehen in die entsprechende Höhe bringen und Simulator ausrichten.
- Kontermuttern der Stellfüße festziehen.

8.3 DIE SIMULATOREN »3MOTION« UND »3MOTION ADVANCED« FÜR DIE ERSTINBETRIEBNAHME VORBEREITEN

8.3.1 MONITOR MONTIEREN UND ANSCHLIEßEN

- Monitor [Abb.: 5 Pos. Nr. 1](#) mit Hilfe einer zweiten Person an Befestigungsplatte [Abb.: 5 Pos. Nr. 2](#) lagerichtig platzieren.
- Alle vier Befestigungsschrauben [Abb.: 5 Pos. Nr. 3](#) von Hand eindrehen.
- Alle vier Befestigungsschrauben über Kreuz festziehen.
- HDMI Kabel [Abb.: 5 Pos. Nr. 4](#) in Monitor einstecken.
- Netzkabel [Abb.: 5 Pos. Nr. 5](#) in Monitor einstecken.

8.3.2 MONITORHÖHE EINSTELLEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Quetschen!

Beim Einstellen der Monitorhöhe besteht Quetschgefahr.

→ Beim Lösen der Sechskantmuttern den Monitor mit Hilfe einer zweiten Person gegen Herunterfallen sichern.

- Monitor [Abb.: 9 Pos. Nr. 1](#) halten und gegen Herunterfallen sichern.
- Beide Sechskantmuttern [Abb.: 9 Pos. Nr. 2](#) auf der Rückseite lösen.
- Monitor auf die gewünschte Höhe bringen und beide Sechskantmuttern wieder gleichmäßig festziehen.

8.3.3 PEDALERIEABSTAND EINSTELLEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Quetschen!

Beim Verschieben der Pedalerie besteht Quetschgefahr.

→ Beim Verschieben der Pedalerie nicht an die Führungsschienen der Pedalerie fassen.

- Griff [Abb.: 6 Pos. Nr. 1](#) nach oben ziehen.
- Pedalerie [Abb.: 6 Pos. Nr. 2](#) in den gewünschten Abstand X zum Rennsitz [Abb.: 6 Pos. Nr. 3](#) verschieben.
- Griff loslassen.
Die Pedalerie muss hörbar einrasten.

TIPP: Weitere Pedal-Einstellmöglichkeiten der separat mitgelieferten Pedalerie-Bedienungsanleitung entnehmen.

8.3.4 LENKRADHÖHE EINSTELLEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Quetschen!

Beim Lösen der Klemmhebel besteht Quetschgefahr durch herunterschwenken des Lenkrad.

→ Beim Lösen der Klemmhebel das Lenkrad gegen Herunterschwenken sichern.

- Lenkrad [Abb.: 7 Pos. Nr. 1](#) festhalten und gegen Herunterschwenken sichern.
- Beide Klemmhebel [Abb.: 7 Pos. Nr. 2](#) lösen.
- Lenkrad auf die gewünschte Höhe bringen und in Position halten.
- Beide Klemmhebel wieder festziehen.

8.3.5 LENKRADABSTAND EINSTELLEN

- Beide Sterngriffschrauben [Abb.: 8 Pos. Nr. 1](#) lösen.
- Lenkrad [Abb.: 8 Pos. Nr. 2](#) auf gewünschten Abstand einstellen.
- Beide Sterngriffschrauben wieder festziehen.

8.3.6 PC VORBEREITEN

- Seitliche Wartungstüren des Simulators öffnen und Ethernetkabel auf der Rückseite des PCs anschließen (optional).
- Ethernetkabel in Netzwerkdose einstecken (optional).
- Alternativ einen USB WLAN-Stick in USB-Anschluss [Abb.: 2 Pos. Nr. 14](#) einstecken (optional). Der USB WLAN-Stick ist nicht im Lieferumfang enthalten.
- Batterien in die Wireless Tastatur gemäß beiliegender Anleitung einlegen.
- Batterien in die Wireless Maus gemäß beiliegender Anleitung einlegen.
- Wireless Tastatur einschalten.
- Wireless Maus einschalten.
- Internetverbindung herstellen. Hierzu muss kundenseitig eine Netzwerkumgebung bereitgestellt sein (optional).

8.3.7 **SPANNUNGSVERSORGUNG HERSTELLEN**



WARNUNG

Lebensgefahr durch elektrischen Schlag!

Ungeeignete Stromquellen oder nicht vorschriftsgemäß geerdete und geprüfte Stromquellen können zu einem Stromschlag führen.

- Simulator an einer geeigneten Stromquelle betreiben, die vorschriftsmäßig installiert, geerdet und geprüft ist.
 - Netzspannung und -frequenz müssen mit den in den Technischen Daten angegebenen Werten übereinstimmen (siehe [Kapitel 5 „Technische Daten“ auf Seite 18](#)).
 - Nur Verlängerungsleitungen mit ausreichendem Querschnitt verwenden.
-



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Sturz über Stromleitung!

Eine nicht ordnungsgemäß verlegte Stromleitung kann zu Stolperfallen führen.

- Stromleitung flach am Boden verlegen.
-

- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU [Abb.: 10 Pos. Nr. 1](#) in Simulator [Abb.: 10 Pos. Nr. 4](#) einstecken.
- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU in geeignete Spannungsquelle [Abb.: 10 Pos. Nr. 2](#) einstecken.
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln, sofern gedrückt. Monitor [Abb.: 1 Pos. Nr. 1](#) einschalten.
- Hauptschalter [Abb.: 10 Pos. Nr. 3](#) betätigen – Position „ON“.

8.4 DEN SIMULATOR »3MOTION KIT« FÜR DIE ERSTINBE- TRIEBNAHME VORBEREITEN

8.4.1 KUNDEN-PC VORBEREITEN UND SIMULATOR ANSCHLIEßEN

- Internetverbindung herstellen. Hierzu muss kundenseitig eine Netzwerkumgebung bereitgestellt sein.
Mit dem im Lieferumfang enthaltenen USB Anschlusskabel wird der PC mit der Motion Technik des Simulators verbunden.
- USB Anschlusskabel am PC einstecken.
- USB Anschlusskabel [Abb.: 11 Pos. Nr. 6](#) in die USB Buchse [Abb.: 11 Pos. Nr. 5](#) am Simulator einstecken.

8.4.2 MONITOR MONTIEREN UND ANSCHLIEßEN

- Monitor (Zukaufteil) [Abb.: 5 Pos. Nr. 1](#) mit Hilfe einer zweiten Person am TV Halter Singlescreen »WESA 100 / 150« [Abb.: 5 Pos. Nr. 2](#) lagerichtig platzieren.
- Alle vier Befestigungsschrauben [Abb.: 5 Pos. Nr. 3](#) von Hand eindrehen.
- Alle vier Befestigungsschrauben über Kreuz festziehen.
- Monitorkabel [Abb.: 5 Pos. Nr. 4](#) in Monitor einstecken.
- Monitorkabel [Abb.: 5 Pos. Nr. 4](#) in PC einstecken.
- Netzkabel [Abb.: 5 Pos. Nr. 5](#) in Monitor einstecken.
- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU in geeignete Spannungsquelle einstecken.

TIPP: Hinter der seitlichen Wartungstür des Simulators befindet sich eine Steckdosenleiste. Die Kabel zur Stromversorgung können durch den Grundrahmen [Abb.: 1 Pos. Nr. 6](#) in den Simulator geführt und in die Steckdosenleiste eingesteckt werden.

8.4.3 MONITORHÖHE EINSTELLEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Quetschen!

Beim Einstellen der Monitorhöhe besteht Quetschgefahr.

→ Beim Lösen der Sechskantmutter den Monitor mit Hilfe einer zweiten Person gegen Herunterfallen sichern.



HINWEIS

Hinweis

Zur Einstellung der optimalen Monitorhöhe gilt, die Bildschirmmitte auf Augenhöhe einstellen.

- Monitor [Abb.: 9 Pos. Nr. 1](#) halten und gegen Herunterfallen sichern.
- Beide Sechskantmutter [Abb.: 9 Pos. Nr. 2](#) auf der Rückseite lösen.
- Monitor auf die gewünschte Höhe bringen und beide Sechskantmutter wieder gleichmäßig festziehen.

8.4.4 PEDALERIE MONTIEREN UND ANSCHLIEßEN

Die Pedalerie (Zukaufteil) gemäß der beiliegenden Bedienungsanleitung an der Pedalhalterung »Heusinkveld« montieren und anschließen.

8.4.5 PEDALERIEABSTAND EINSTELLEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Quetschen!

Beim Verschieben der Pedalerie besteht Quetschgefahr.

→ Beim Verschieben der Pedalerie nicht an die Führungsschienen der Pedalerie fassen.

- Griff [Abb.: 6 Pos. Nr. 1](#) nach oben ziehen.
- Pedalerie [Abb.: 6 Pos. Nr. 2](#) in den gewünschten Abstand X zum Rennsitz [Abb.: 6 Pos. Nr. 3](#) verschieben.
- Griff loslassen.
Die Pedalerie muss hörbar einrasten.

TIPP: Weitere Pedal-Einstellmöglichkeiten der separat mitgelieferten Pedalerie-Bedienungsanleitung entnehmen.

8.4.6 LENKRAD MONTIEREN UND ANSCHLIEßEN

Das Lenkrad (Zukaufteil) gemäß der beiliegenden Bedienungsanleitung an der Lenkradhalterung geeignet für Mige 130ST, für SimuCUBE II Basic oder Advanced montieren und anschließen

TIPP: Hinter der seitlichen Wartungstür des Simulators befindet sich eine Steckdosenleiste. Die Kabel zur Stromversorgung können durch den Grundrahmen [Abb.: 1 Pos. Nr. 6](#) in den Simulator geführt werden und in die Steckdosenleiste eingesteckt werden.

8.4.7 LENKRADHÖHE EINSTELLEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Quetschen!

Beim Lösen der Klemmhebel besteht Quetschgefahr durch herunterschwenken des Lenkrad.

→ Beim Lösen der Klemmhebel das Lenkrad gegen Herunterschwenken sichern.

- Lenkrad [Abb.: 7 Pos. Nr. 1](#) festhalten und gegen Herunterschwenken sichern.
- Beide Klemmhebel [Abb.: 7 Pos. Nr. 2](#) lösen.
- Lenkrad auf die gewünschte Höhe bringen und in Position halten.
- Beide Klemmhebel wieder festziehen.

8.4.8 LENKRADABSTAND EINSTELLEN

- Beide Sterngriffschrauben [Abb.: 8 Pos. Nr. 1](#) lösen.
- Lenkrad [Abb.: 8 Pos. Nr. 2](#) auf gewünschten Abstand einstellen.
- Beide Sterngriffschrauben wieder festziehen.

8.4.9 SOUNDSYSTEM MONTIEREN UND ANSCHLIEßEN

Das Soundsystem (Zukaufteil) gemäß der beiliegenden Bedienungsanleitung an den Simulator montieren und anschließen.

8.4.10 RENNSITZ MONTIEREN

Den Rennsitz (Zukaufteil) gemäß der beiliegenden Bedienungsanleitung auf die Sitzkonsole »Universal« montieren.

8.4.11 SPANNUNGSVERSORGUNG HERSTELLEN



WARNUNG

Lebensgefahr durch elektrischen Schlag!

Ungeeignete Stromquellen oder nicht vorschriftsgemäß geerdete und geprüfte Stromquellen können zu einem Stromschlag führen.

- Simulator an einer geeigneten Stromquelle betreiben, die vorschriftsmäßig installiert, geerdet und geprüft ist.
 - Netzspannung und -frequenz müssen mit den in den Technischen Daten angegebenen Werten übereinstimmen (siehe [Kapitel 5 „Technische Daten“ auf Seite 18](#)).
 - Nur Verlängerungsleitungen mit ausreichendem Querschnitt verwenden.
-



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Sturz über Stromleitung!

Eine nicht ordnungsgemäß verlegte Stromleitung kann zu Stolperfallen führen.

- Stromleitung flach am Boden verlegen.
-

- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU [Abb.: 11 Pos. Nr. 1](#) in Simulator [Abb.: 11 Pos. Nr. 4](#) einstecken.
- Kaltgeräte-Anschlusskabel EU in geeignete Spannungsquelle [Abb.: 11 Pos. Nr. 2](#) einstecken.
- Hauptschalter [Abb.: 11 Pos. Nr. 3](#) betätigen – Position „ON“.
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln, sofern gedrückt.

8.4.12 PC EINSCHALTEN

- PC einschalten [Abb.: 2 Pos. Nr. 14](#). Der PC fährt selbstständig hoch in den Start-Monitor (Desktop).
Ggf. während des Hochfahrens Passwort eingeben und bestätigen.

9 ERSTINBETRIEBNAHME



HINWEIS

Hinweis

Der TrackTime 3motion SIMULATOR wird je nach Kundenwunsch in unterschiedlichen Varianten ausgeliefert:

- Die Verkaufsvarianten »3MOTION« und »3MOTION ADVANCED« sind vom Hersteller bis auf den mitgelieferten Monitor betriebsfertig montiert und konfiguriert.
- Die Verkaufsvariante »3MOTION KIT« muss kundenseitig mit Zukaufteilen bestückt und konfiguriert werden (Lieferumfang siehe [Kapitel 6.3 „Lieferumfang Simulator »3motion Kit«“ auf Seite 21](#)).

9.1 ERSTINBETRIEBNAHME DER SIMULATOREN »3MOTION« UND »3MOTION ADVANCED«

Vor der Erstinbetriebnahme müssen alle vorbereitenden Schritte gemäß [Kapitel 8 „Aufstellen des Simulators“ auf Seite 23](#) ausgeführt sein.

- Simulator ist eingeschaltet.
- PC ist eingeschaltet.
- Tastatur und Maus sind eingeschaltet.
- Internetverbindung ist vorhanden.
- Monitor ist eingeschaltet.

Der Simulator »3MOTION« und »3MOTION ADVANCED« wird mit folgender Software ausgeliefert:

- SimTools (Motion-Software zur Steuerung der Aktuatoren),
- SimuCUBE (Lenkrad-Software) und
- DiView (Pedalerie-Software).

Diese Software ist vom Hersteller für nachfolgend aufgelistete Rennsimulationen installiert und vorkonfiguriert:

- AssettoCorsa
- AssettoCorsa Competizione
- iRacing
- RaceRoom
- rFactor2

Sollen andere Spiele installiert werden, müssen für **SimTools** weitere Plugins installiert werden und ggf. für das Lenkradsystem ein neues Setup definiert werden. Neue Spiele können zum Teil auch mit den Setups der oben genannten Spiele gefahren werden, die Settings müssen jedoch ähnlich sein.

9.1.1 LENKRAD EINSCHALTEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch ruckartige Drehbewegung des Lenkrads!

Nach Einschalten des Lenkrads dreht sich dieses sehr schnell mit großer Kraft in seine Nullposition.

- Vor Einschalten des Lenkrads Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen.
- Lenkrad in Nullposition drehen.
- Beim Entriegeln des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) das Lenkrad nicht festhalten.

-
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen.
 - Lenkrad am Schalter [Abb.: 12 Pos. Nr. 1](#) einschalten – Position „ON“.
 - Lenkrad von Hand in die Nullposition drehen und Lenkrad loslassen.
 - Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln und kurz warten, bis das Lenkrad sich in seine exakte Nullposition gedreht hat.
 - Beide Schalthebel [Abb.: 12 Pos. Nr. 2](#) der Lenkradschaltung in Richtung Rennsitz ziehen, um Einschaltvorgang abzuschließen.

9.1.2 SOUNDSYSTEM EINSCHALTEN



HINWEIS

Hinweis

Den Lautstärkereglern des 5.1 Soundsystems nicht auf maximale Lautstärke drehen, der Klang wird sonst verzerrt und unter seltenen Bedingungen können die Lautsprecher zerstört werden.

Das Soundsystem nach dem Beenden der Rennsimulation und vor dem Herunterfahren des PCs ausschalten und erst wieder einschalten, nachdem Windows hochgefahren ist. Windows erzeugt beim Booten ein sehr lautes Signal, das die Lautsprecher zerstören kann, wenn diese beim Bootvorgang angeschaltet sind.

-
- 5.1 Soundsystem [Abb.: 1 Pos. Nr. 2](#) einschalten.

9.1.3 SOFTWARE EINRICHTEN

9.1.3.1 SIMTOOLS LIZENZ REGISTRIEREN

- Über das Windows Start-Menü [Abb.: 14](#) die **SimTools Registration** öffnen.
- Im Fenster, falls noch nicht geschehen, E-Mail Adresse [Abb.: 15 Pos. Nr. 1](#) und Lizenzschlüssel [Abb.: 15 Pos. Nr. 2](#) eintragen.
Für den Betrieb der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) wird eine PRO Lizenz benötigt.

9.1.3.2 STEAM STARTEN UND KUNDENACCOUNT ANLEGEN

- Internetbrowser starten.
- Steam durch Doppelklick auf das Icon [Abb.: 13 Pos. Nr. 3](#) starten.
- Alternativ: Internet-Vertriebsplattform [Steam](#) aufrufen.
(<https://store.steampowered.com/?l=german>).
- Kundenaccount erstellen. Hierzu auf **Anmelden** [Abb.: 16 Pos. Nr. 2](#) klicken und den Anweisungen auf der Homepage folgen.
- [Steam](#) installieren. Hierzu auf **Steam installieren** [Abb.: 16 Pos. Nr. 1](#) klicken und dabei den Anweisungen auf der Homepage folgen.

9.1.3.3 RENNSIMULATION »RACEROOM« AUS STEAM STARTEN UND GUTSCHEIN-CODE EINLÖSEN

- **Steam** durch Doppelklick auf das Icon [Abb.: 13 Pos. Nr. 3](#) starten.
- **RaceRoom** oder andere installierte Rennsimulation in der linken Spalte auswählen und starten.



HINWEIS

Hinweis

Der Kunde erhält beim Kauf des Simulators per E-Mail einen Gutschein-Code. Mit dem Gutschein-Code wird die RaceRoom Rennsimulation freigeschaltet. Ferner erhält er eine Gutschrift von 100 Euro und kann dafür beispielsweise das Premium Paket kaufen, das den kompletten Inhalt enthält. Der Gutschein-Code kann im RaceRoom-Shop beim Bezahlvorgang eingelöst werden.

Bei Rückfragen **KW automotive GmbH** kontaktieren (Serviceadresse siehe [Kapitel 15 „Serviceadresse“ auf Seite 59](#)).

- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Starten folgen.

9.2 ERSTINBETRIEBNAHME DES SIMULATORS »3MOTION KIT«

Vor der Erstinbetriebnahme müssen alle vorbereitenden Schritte gemäß [Kapitel 8 „Aufstellen des Simulators“ auf Seite 23](#) ausgeführt sein.

- PC und Simulator sind verbunden.
- Simulator ist eingeschaltet.
- PC ist einschaltet.
- Tastatur und Maus sind eingeschaltet / angeschlossen.
- Internetverbindung ist vorhanden.
- Monitor ist eingeschaltet.

9.2.1 LENKRAD EINSCHALTEN

Das Lenkrad (Zukaufteil) gemäß der beiliegenden Bedienungsanleitung vor der Installation der Lenkrad-Software einschalten.

9.2.2 KONFIGURIEREN DER AKTUATOREN (SILENTFORCE MOTIONKIT)

- Micro USB-Stecker [Abb.: 52 Pos. Nr. 1](#) an allen Aktuatoren [Abb.: 52 Pos. Nr. 2](#) abziehen.
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen, um die Aktuatoren abzuschalten.
- Rechtsklick auf das **Windows Start-Menü** in der Taskleiste und den **Windows Geräte-Manager** öffnen.
- Anschlüsse (COM & LTP) [Abb.: 30 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- In der Liste [Abb.: 30 Pos. Nr. 2](#) werden folgende COM-Ports angezeigt:
 - **Kommunikationsanschluss COM„X“**
 - **Intel Active Management Technology SOL COM„X“**
- Sind die COM-Ports **Kommunikationsanschluss COM„X“** oder **Intel Active Management Technology SOL COM„X“** mit den Ziffern 1, 2 oder 3 benannt, müssen diese umbenannt werden.
Hierzu den entsprechenden COM-Port mit Rechtsklick öffnen und auf die Schaltfläche **Eigenschaften** klicken.
- Im Fenster [Abb.: 31 Pos. Nr. 1](#) auf die Schaltfläche **Anschlusseinstellungen** klicken.
- Im Fenster [Abb.: 31 Pos. Nr. 2](#) auf die Schaltfläche **Erweitert** klicken.
- Im Fenster [Abb.: 32 Pos. Nr. 1](#) kann dem COM-Port eine neue Anschlussnummer gegeben werden. In diesem Fall statt COM1 den COM5 auswählen.

Die Vorgehensweise wiederholen, wenn auch der andere COM-Port COM1, 2 oder 3 vergeben ist, und in eine andere Nummer abändern.

- PC neu starten. Ggf. während des Hochfahrens Passwort eingeben und bestätigen.
- Wie vorangegangen beschrieben erneut den **Windows Geräte-Manager** öffnen.
COM1, 2 und 3 sollten jetzt nicht mehr vergeben sein.
- Den Micro USB-Stecker des linken Aktuators einstecken (flache Seite des Steckers Richtung Mitte / Kugelkopf des Aktuators).
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln. Die Aktuatoren sind wieder aktiv und der COM-Port wird neu gefunden sowie im **Windows Geräte-Manager** angezeigt. Dieser COM-Port muss mit der Ziffer **1** benannt sein. Ist dies nicht der Fall, bitte wie oben beschrieben nochmals vorgehen und auf die Ziffer **1** ändern.
- Die anderen beiden COM-Ports analog des ersten COM-Port konfigurieren und umbenennen.
COM-Port COM2 ist für den rechten Aktuator vorgesehen.
COM-Port COM3 ist für den hinteren Aktuator vorgesehen.

9.2.3 SOFTWARE INSTALLIEREN

Vor allen Einstellungen muss folgende Software vom mitgelieferten USB-Stick aus auf den Kunden-PC installiert werden:

- SimTools 3motion Installer (Motion-Software zur Steuerung der Aktuatoren),
- SimuCUBE (Lenkrad-Software) und
- DiView (Pedalerie-Software).

Die oben genannte Software wurde vom Hersteller für nachfolgend aufgelistete Rennsimulationen vorkonfiguriert:

- AssettoCorsa
- RaceRoom
- AssettoCorsa Competizione
- rFactor2
- iRacing

Sollen andere Spiele installiert werden, müssen für **SimTools** weitere Plugins installiert werden und ggf. für das Lenkradsystem ein neues Setup definiert werden. Neue Spiele können zum Teil auch mit den Setups der oben genannten Spiele gefahren werden, die Settings müssen jedoch ähnlich sein.

Weitere Software, die installiert werden muss:

- Die Software „Steam“ (siehe [Kapitel 9.2.3.1 „Steam installieren und Kundenaccount anlegen“ auf Seite 36](#)) und

- die gewünschte Rennsimulation.
Diese Software kann im Internet geladen werden.

9.2.3.1 STEAM INSTALLIEREN UND KUNDENACCOUNT ANLEGEN

- Internetbrowser starten.
- Internet-Vertriebsplattform [Steam](#) aufrufen.
(<https://store.steampowered.com/?l=german>).
- Kundenaccount erstellen. Hierzu auf **Anmelden** [Abb.: 16 Pos. Nr. 2](#) klicken und dabei den Anweisungen auf der Homepage folgen.
- [Steam](#) installieren. Hierzu auf **Steam installieren** [Abb.: 16 Pos. Nr. 1](#) klicken und dabei den Anweisungen auf der Homepage folgen.

9.2.3.2 RENNSIMULATION »RACEROOM« AUS STEAM STARTEN UND GUTSCHEIN-CODE EINLÖSEN

- **Steam** durch Doppelklick auf das Icon [Abb.: 13 Pos. Nr. 3](#) starten.
- **RaceRoom** oder andere installierte Rennsimulation in der linken Spalte auswählen und starten.



HINWEIS

Hinweis

Der Kunde erhält beim Kauf des Simulators per E-Mail einen Gutschein-Code. Mit dem Gutschein-Code wird die RaceRoom Rennsimulation freigeschaltet. Ferner erhält er eine Gutschrift von 100 Euro und kann dafür beispielsweise das Premium Paket kaufen, das den kompletten Inhalt enthält. Der Gutschein-Code kann im RaceRoom-Shop beim Bezahlvorgang eingelöst werden.

Bei Rückfragen **KW automotive GmbH** kontaktieren (Serviceadresse siehe [Kapitel 15 „Serviceadresse“ auf Seite 59](#)).

- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Starten folgen.

9.2.3.3 SIMTOOLS (MOTION-SOFTWARE) INSTALLIEREN

SimTools ist eine Software, um die Aktuatoren (Silentforce Motionkit) am Simulator zu betreiben (Motion-Software). Diese Software nutzt die Telemetriedaten aus den Rennsimulationen und wandelt diese in Bewegung um.

SimTools besteht aus 2 Software Bausteinen:

- **GameEngine:** Verwaltung der Technik und deren Settings
In der **GameEngine** werden die Signale der Rennsimulation in kompatible Signale gewandelt, die die Aktuatoren umwandeln können. Über virtuelle COM-Ports werden die Signale an die Aktuatoren übertragen. Daher ist es wichtig, dass diese 3 COM-Ports richtig konfiguriert sind und jeder Aktuator auch die richtige COM Port Adresse hat. Ist die Konfiguration fehlerhaft, bewegen sich die falschen Aktuatoren und die Bewegung wird sich falsch anfühlen.
- **GameManager:** Steuerung der Verbindung zur Rennsimulation

Beide Module (**GameEngine** und **GameManager**) müssen gestartet sein, um mit dem Simulator zu fahren. Den Start erleichtert der **SimTools Launcher**. Dieser startet automatisch erst die **GameEngine** und danach, wenn alle Aktuatoren (Silentforce Motionkit) initialisiert wurden, den **GameManager**.

- **SimTools Installer** vom USB-Stick starten.
- Verknüpfung zu **SimTools** auf dem Desktop ablegen.

Nach dem Hochfahren von Windows läuft die Software **SimTools** im Hintergrund und kann über die Taskleiste [Abb.: 35 1 und Pos. 2](#) geöffnet werden.

9.2.3.4 **SIMTOOLS LIZENZ REGISTRIEREN UND SIMTOOLS PLUGINS KAUFEN**

Für den Betrieb der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) wird eine PRO Lizenz benötigt.

Kundenaccount erstellen:

- Über das Windows Start-Menü [Abb.: 14](#) die **SimTools Registration** öffnen.
- Im Fenster, falls noch nicht geschehen, E-Mail Adresse [Abb.: 15 Pos. Nr. 1](#) und Lizenzschlüssel [Abb.: 15 Pos. Nr. 2](#) eintragen.

Weitere **SimTools** Plugins für den TrackTime 3motion SIMULATOR können nach dem Erstellen eines kostenpflichtigen Kundenaccounts erworben werden.

Weitere **SimTools** Plugins kaufen:

- Internetbrowser starten.
- URL aufrufen:
<https://www.xsimulator.net/community/marketplace/categories/game-plugins.2/>
- Gewünschtes **SimTools** Plugin kaufen.
- **SimTools** Plugin installieren (siehe [Kapitel 12.4 „Softwareupdate der Rennsimulationen durchführen“ auf Seite 54](#)).

9.2.3.5 SIMUCUBE INSTALLIEREN

Software für den Betrieb des SimuCUBE Direct Drive Lenkrad Systems der Firma Granite.

- **SimuCUBE** vom mitgelieferten USB-Stick auf den PC in ein gewünschtes Verzeichnis kopieren.
- Verknüpfung zu **SimuCUBE** auf dem Desktop ablegen.

Presets für das Lenkrad-Setting auswählen

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Profiles** [Abb.: 20 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschtes Preset im **Management-DropDown Menü** [Abb.: 20 Pos. Nr. 2](#) (Rennsimulation) auswählen.



HINWEIS

Hinweis

Unter folgendem Link können weitere Presets und Software-Updates erworben werden:

https://granitedevices.com/wiki/SimuCUBE_firmware_releases

9.2.3.6 SPRACHEINSTELLUNG

In der Registerkarte **Advanced** kann die Sprache des Systems eingestellt werden.

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Advanced** [Abb.: 22 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschte Sprache [Abb.: 22 Pos. Nr. 2](#) einstellen.

9.2.3.7 **DIVIEW INSTALLIEREN**

Software zur Kalibration der Pedale.

- **DiView** vom mitgelieferten USB-Stick auf den PC in ein gewünschtes Verzeichnis kopieren.
- Verknüpfung zu **DiView** auf dem Desktop ablegen.

Alternativ:

- Internetbrowser starten.
- URL aufrufen:
<http://www.leobodnar.com/files/DiView.zip>.
- **DiView** dekomprimieren.
- Verknüpfung zu **DiView** auf dem Desktop ablegen.

9.2.3.8 **RENNSIMULATION INSTALLIEREN**

Installation von weiteren Rennsimulationen siehe [Kapitel 11.3 „Neue Rennsimulationen installieren“](#) auf Seite 52.

10 REGELBETRIEB

10.1 SIMULATOR EINSCHALTEN

- Spannungsversorgung [Abb.: 2 Pos. Nr. 15](#) herstellen.
- Hauptschalter [Abb.: 10 Pos. Nr. 3](#) betätigen – Position „ON“.
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln, sofern gedrückt.

10.2 LENKRAD EINSCHALTEN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch ruckartige Drehbewegung des Lenkrads!

Nach Einschalten des Lenkrads dreht sich dieses sehr schnell mit großer Kraft in seine Nullposition.

- ➔ Vor Einschalten des Lenkrads Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen.
- ➔ Lenkrad in Nullposition drehen.
- ➔ Beim Entriegeln des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) das Lenkrad nicht festhalten.

-
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen.
 - Lenkrad am Schalter [Abb.: 12 Pos. Nr. 1](#) einschalten – Position „ON“.
 - Lenkrad von Hand in die Nullposition drehen und Lenkrad loslassen.
 - Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln und kurz warten, bis das Lenkrad sich in seine exakte Nullposition gedreht hat.
 - Beide Schalthebel [Abb.: 12 Pos. Nr. 2](#) der Lenkradschaltung in Richtung Rennsitz ziehen, um Einschaltvorgang abzuschließen.

10.3 MONITOR EINSCHALTEN

- Schalter [Abb.: 10 Pos. Nr. 3](#) betätigen – Position „ON“.

10.4 PC EINSCHALTEN

- PC einschalten [Abb.: 2 Pos. Nr. 14](#). Der PC fährt selbstständig hoch in den Start-Monitor (Desktop).
Ggf. während des Hochfahrens Passwort eingeben und bestätigen.

10.5 **SOUNDSYSTEM EINSCHALTEN**



HINWEIS

Hinweis

Den Lautstärkereger des 5.1 Soundsystems nicht auf maximale Lautstärke drehen, der Klang wird sonst verzerrt und unter seltenen Bedingungen können die Lautsprecher zerstört werden.

Das Soundsystem nach dem Beenden der Rennsimulation und vor dem Herunterfahren des PCs ausschalten und erst wieder einschalten, nachdem Windows hochgefahren ist. Windows erzeugt beim Booten ein sehr lautes Signal, das die Lautsprecher zerstören kann, wenn diese beim Bootvorgang angeschaltet sind.

- 5.1 Soundsystem [Abb.: 1 Pos. Nr. 2](#) einschalten.

10.6 **STARTEN DER MOTION-SOFTWARE**

Die Anwendung **SimTools Launcher** ist installiert und eine Verknüpfung ist auf dem Desktop abgelegt.



HINWEIS

Hinweis

Beim Homing der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) darf sich niemals eine Person auf dem Rennsitz befinden.

- Homing der Aktuatoren durch Doppelklick auf **SimTools Launcher** durchführen.
Der Vorgang läuft selbstständig ab.
Beim Homing der Aktuatoren darf keine Person auf dem Rennsitz sitzen.

10.7 **PRESETS – ABWEICHEND VOM DEFAULT – FÜR DAS LENKRAD-SETTING AUSWÄHLEN**

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Profiles** [Abb.: 20 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschtes Preset im **Management-DropDown Menü** [Abb.: 20 Pos. Nr. 2](#) (Rennsimulation) auswählen.

10.7.1 NEUES LENKRAD STANDARD-PRESET DEFINIEREN

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.

In der Registerkarte **Overview** unter dem Lenkrad werden folgende Informationen ausgegeben:

- Ist-Position des Lenkrads.
- Ein Ascher Racing Button wird mit Box verbunden. Falls diese angelernt wurde, aber nicht sichtbar ist, befindet sich diese im Energiesparmodus. Um den Energiesparmodus zu beenden, beide Shifter Paddel gleichzeitig gezogen halten und vergewissern, dass sich der Schalter der Button Box auf der Position „ON“ befindet.
- Die Spannung der Batterie beträgt 3,58 V und ist somit voll. Bei Ende der Lebensdauer warnt die Software rechtzeitig.
- Die Funkverbindung hat eine Qualität von 100 %.

Befindet sich das Lenkrad in einer anderen Position als in der Registerkarte **Overview**, muss die Neutralposition neu kalibriert werden:

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Profiles** [Abb.: 20 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschtes Preset im **Management-DropDown Menü** [Abb.: 20 Pos. Nr. 2](#) (Rennsimulation) auswählen.
- Durch Klick auf **Set as default** [Abb.: 20 Pos. Nr. 4](#) neues Standard-Preset definieren.
- Durch Klick auf **Save settings to SimuCUBE** [Abb.: 20 Pos. Nr. 8](#) Auswahl speichern und in den Flash-Speicher laden.

10.8 RENNSIMULATION STARTEN

- Rennsimulation über **Steam** oder über den lokalen Speicherort am PC starten.

10.8.1 RENNSIMULATION ÜBER STEAM AUSWÄHLEN UND STARTEN

- **Steam** durch Doppelklick auf das Icon [Abb.: 13 Pos. Nr. 3](#) starten.
- **RaceRoom** oder andere installierte Rennsimulation in der linken Spalte auswählen und starten.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Starten folgen.

10.8.2 RENNSIMULATION VOM LOKALEN SPEICHERORT AUF DEM PC AUSWÄHLEN UND STARTEN

- Lokalen Speicherort auswählen.
- Rennsimulation starten.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Starten folgen.

TIPP: Die installierten Rennsimulationen können auch im Offline-Modus gespielt werden. Dies kann bei Start der Rennsimulation ausgewählt werden.

10.8.3 RENNSIMULATION WECHSELN

Über Steam

- Rennsimulation unterbrechen – ESC-Taste an der Tastatur drücken.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Beenden folgen.
- **Steam** (sofern nicht geschlossen) öffnen.
- Gewünschte Rennsimulation in der linken Browser-Spalte auswählen und starten.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Starten folgen.

Über lokalen Speicherort

- Rennsimulation unterbrechen – ESC-Taste an der Tastatur drücken.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Beenden folgen.
- Lokalen Speicherort auswählen.
- Gewünschte Rennsimulation starten.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Starten folgen.

10.9 RENNSIMULATION BEENDEN

- Rennsimulation unterbrechen – ESC-Taste an der Tastatur drücken.
- Den Anweisungen innerhalb der Rennsimulation zum Beenden folgen.
- **Steam** – sofern geöffnet – beenden und schließen.

10.10 SIMULATOR AUSSCHALTEN



HINWEIS

Hinweis

Das Soundsystem nach dem Beenden der Rennsimulation und vor dem Herunterfahren des PCs ausschalten und erst wieder einschalten, nachdem Windows hochgefahren ist. Windows erzeugt beim Booten ein sehr lautes Signal, das die Lautsprecher zerstören kann, wenn diese beim Bootvorgang angeschaltet sind.

- 5.1 Soundsystem [Abb.: 1 Pos. Nr. 2](#) ausschalten.
- PC herunterfahren.
- Lenkrad am Schalter [Abb.: 12 Pos. Nr. 1](#) ausschalten – Position „OFF“.
- Monitor [Abb.: 1 Pos. Nr. 10](#) ausschalten.
- Hauptschalter [Abb.: 10 Pos. Nr. 3](#) betätigen – Position „OFF“.
- Spannungsversorgung [Abb.: 2 Pos. Nr. 15](#) trennen.

11 KONFIGURATION DES SIMULATORS

11.1 SIMTOOLS (MOTION-SOFTWARE ZUR STEUERUNG DER AKTUATOREN) ANPASSEN

11.1.1 NEUE SPIELE-PLUGINS LADEN

Die vom Hersteller installierte bzw. auf dem USB-Stick mitgelieferte Software ist für die nachfolgend aufgelisteten Rennsimulationen vorkonfiguriert:

- AssettoCorsa
- RaceRoom
- AssettoCorsa Competizione
- rFactor2
- iRacing

Sollen andere Rennsimulationen installiert werden, müssen für **SimTools** weitere Plugins installiert werden. Diese können unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<https://www.xsimulator.net/SimTools-motion-simulator-software/#plugins>

Eine kostenpflichtige Mitgliedschaft ist zusätzlich zu der von TRACKTIME gelieferten Softwarelizenz erforderlich.

Nachdem das neue Plugin heruntergeladen wurde, muss das Profil im **SimTools Plugin Updater** gestartet und geladen werden.

➤ Über das Windows Startmenü [Abb.: 33 Pos. Nr. 2](#) den **SimTools Plugin Updater** [Abb.: 33 Pos. Nr. 1](#) starten.

➤ Die neuen Plugins per Drag and Drop in das Fenster [Abb.: 34 Pos. Nr. 1](#) ziehen.

Im sich öffnenden Fenster die Meldung „Überschreiben der existierenden MIN / MAX Werte“

- mit „**NEIN**“ beantworten, wenn das Plugin bereits existiert und nur eine neuere Version dieses Plugins installiert wird. Andernfalls werden alle selbst erfahrenen Werte mit Standardwerten überschrieben.
- mit „**JA**“ beantworten, sofern ein Plugin für eine neue Rennsimulation installiert wird (Erstinstallation).

Beim erneuten Starten von **SimTools** erscheint in der Liste im **GameManager** das neue Profil / die neue Rennsimulation.

➤ **SimTools GameManager** [Abb.: 35 Pos. Nr. 2](#) in der Taskleiste anklicken und öffnen.

➤ Im Startfenster die entsprechende Rennsimulation [Abb.: 36 Pos. Nr. 2](#) auswählen.

➤ Schaltfläche **Patch** [Abb.: 36 Pos. Nr. 3](#) auswählen (muss nur einmalig durchgeführt werden).

Das Zusatzfenster „Game Patching“ öffnet sich.

- Schaltfläche **Patch Game** [Abb.: 36 Pos. Nr. 4](#) auswählen.
- Im Fenster „Patch Game“ mit **OK** [Abb.: 37 Pos. Nr. 6](#) bestätigen (muss nur beim ersten Start einer neu installierten Rennsimulation durchgeführt werden).
- Im Fenster „Patching Info“ ebenfalls mit **OK** [Abb.: 38 Pos. Nr. 2](#) bestätigen. Die Kontrollleuchte „Patched“ [Abb.: 38 Pos. Nr. 1](#) wechselt von rot auf grün. Die Rennsoftware ist nun einsatzbereit und die Aktuatoren sind aktiv.

Bei aktiver Rennsimulation ändert sich die Maske des **GameManager**. Die Statusmeldung **Connected** erlischt und die Statusmeldung **Game Running** erscheint [Abb.: 37](#).

Bei inaktiver Rennsimulation oder einem gefundenen Fehler ändert sich die Maske des **GameManager**. Die Statusmeldung **Connected** erlischt und die Statusmeldung **Not Connected** erscheint [Abb.: 37](#).

TIPP: Beim erneuten Starten einer Rennsimulation wählt dann **SimTools** automatisch das entsprechende Plugin aus. Der Kunde muss nicht eingreifen.

11.1.2 PARAMETER IM GAMEMANAGER ÄNDERN

- Um Parameter im **GameManager** das Fahrgefühl über die Aktuatoren zu ändern, auf die Schaltfläche **On** klicken [Abb.: 41 Pos. Nr. 3](#). Der **GameManager** wird **deaktiviert** und es erscheint an gleicher Stelle **Off**.
- Auf die Schaltfläche **Profile Editor** [Abb.: 41 Pos. Nr. 2](#) klicken.
- Im Bildschirm **Main** [Abb.: 42](#) kann der Detailgrad / Pegel des Eingangssignals [Abb.: 42 Pos. Nr. 2](#) eingestellt werden. Bei 100 % können auch Störsignale aus der Softwarephysik wiedergegeben. Ein empfohlener Wert ist 97 – 98 %. Dieser Wert kann nach Belieben selber eingestellt werden. Dieser Wert hat Einfluss auf alle Aktuatoren-Bewegungen.
- Die Intensität der einzelnen Effekte kann im **Editor** [Abb.: 42 Pos. Nr. 3](#) und in **More** [Abb.: 42 Pos. Nr. 1](#) eingestellt und als eigenes Preset gespeichert werden.
- Nach Durchführung der Änderungen die Rennsimulation wieder starten und testen.

11.1.3 HARDWAREEINRICHTUNG IN SIMTOOLS KONFIGURIEREN



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch ruckartige Bewegungen!

Falsche Parameter können zu ruckartigen Bewegungen führen und Verletzungen hervorrufen.

Der Parameter **Speed** darf nur bis max. 1000 eingestellt werden. Hierüber fällt die Drehmomentkurve des Motors ab und es kann zum Stoppen des Motors im Betrieb führen. Eine zu „harte“ Bewegung der Aktuatoren ist die Folge.

→ Eingabewerte [Abb.: 45 Pos. Nr. 6](#) des Parameters **Speed** beachten.

Im Fenster [Abb.: 45 Pos. Nr. 1](#) wird die Hardware Einrichtung konfiguriert. Die **Interfaces 1 – 6** stellen die Silent Force Aktuatoren dar. Für den Simulator werden die **Interfaces 1 – 3** benötigt.

Beim Simulator ist folgende Zuordnung definiert:

Links = COM1 = Motor 1 = Achse 1 = INTERFACE 1

Rechts = COM2 = Motor 2 = Achse 2 = INTERFACE 2

Hinten = COM3 = Motor 3 = Achse 3 = INTERFACE 3



HINWEIS

Hinweis

Beim Homing der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) darf sich niemals eine Person auf dem Rennsitz befinden.

- **GameEngine** [Abb.: 33](#) starten.
- Im Fenster [Abb.: 45 Pos. Nr. 7](#) auf die Schaltfläche **Interface Settings** klicken.
- Als **Interface Type** [Abb.: 45 Pos. Nr. 2](#) **NanotecC5E** auswählen.
- Im Fenster [Abb.: 45 Pos. Nr. 3](#) den **COM-Port COM1** auswählen.
- Im Fenster den Output **Axis 1a** auswählen.
- Parameter für **Acceleration** [Abb.: 45 Pos. Nr. 4](#) und **Deceleration** [Abb.: 45 Pos. Nr. 5](#) (Beschleunigen / Abbremsen der Aktuatoren) können bis 100000 eingestellt werden.
- Parameter für **Speed** [Abb.: 45 Pos. Nr. 6](#) nur bis max. 1000 einstellen!
- Im Fenster [Abb.: 45 Pos. Nr. 3](#) zur Hardwareeinrichtung für **Interface 2** (Rechts = Motor 2 = Achse 2) **COM-Port COM2** auswählen und für **Interface 3** (Hinten = Motor 3 = Achse 3) **COM-Port COM3** auswählen.
- **GameEngine** und **GameManager** beenden.
- Homing der Aktuatoren („Kalibrierung des Rennsitzes“) durch Doppelklick auf **SimTools Launcher** [Abb.: 13 Pos. Nr. 1](#) durchführen.
Das Homing der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) läuft selbstständig ab.
Beim Homing der Aktuatoren darf keine Person auf dem Rennsitz sitzen.

11.1.3.1 ERWEITERTE HARDWAREINRICHTUNGEN

Mit den nachfolgend beschriebenen Schritten können weitere Effekte (DOF = Depot of Field) eingestellt werden.

Folgende Effekte (DOFs) können eingestellt werden:

- Surge = G-Kraft beim Beschleunigen / Bremsen
- Sway = G-Kraft beim Lenken
- Heave = G-Kraft Auto auf / ab
- Pitch = Lageänderung des Autos Neigung hoch / runter
- Roll = Lageänderung des Autos Neigung links / rechts
- TractionLoss = Ausbrechen des Hecks

Die Aktuatoren stellen einen Weg von 100 % zur Verfügung. Die Effekte (DOFs) treten alle gleichzeitig auf und somit kann nicht jeder Effekt 100 % des Wegs in Anspruch nehmen, ansonsten würde dies zum Clipping führen.

Als Richtwert gelten 140 %. Diese müssen gezielt auf alle 6 Effekte (DOFs) verteilt werden.

Die Parameter der jeweiligen Effekte für die Aktuatoren (Axis1a, Axis2a und Axis3a) müssen immer die gleichen Einstellwerte haben.

- **GameEngine** [Abb.: 33](#) starten.
- Im Fenster [Abb.: 46 Pos. Nr. 5](#) auf die Schaltfläche **Axis Assignments** klicken.
- Parameter der Effekte (DOFs) [Abb.: 46 Pos. Nr. 1](#) festlegen und eintragen.
Als gute Ausgangswerte haben sich folgende Parameter gezeigt:
 - 25 % für **Surge, Sway** und **Heave**
 - 20 % für **Pitch, Roll** und **TractionLoss**
- Für den Parameter **Heave** die Laufrichtung aller Achsen umkehren durch Klick in das schwarze Kästchen **DIR** [Abb.: 46 Pos. Nr. 4](#). Nach der Invertierung der Laufrichtung färbt sich das schwarze Kästchen orange.
- Für den Parameter **Surge** die Laufrichtung der Achse Axis3a umkehren durch Klick in das schwarze Kästchen **DIR** [Abb.: 46 Pos. Nr. 3](#). Nach der Invertierung der Laufrichtung färbt sich das schwarze Kästchen orange.
- Für den Parameter **Sway** die Laufrichtung der Achse Axis1a umkehren durch Klick in das schwarze Kästchen **DIR** [Abb.: 46 Pos. Nr. 2](#). Nach der Invertierung der Laufrichtung färbt sich das schwarze Kästchen orange.
- Für den Parameter **Pitch** die gleichen Einstellungen vornehmen wie bei dem Parameter **Surge**.
- Für den Parameter **Roll** die gleichen Einstellungen vornehmen wie bei dem Parameter **Sway**. Hier muss zusätzlich noch die Laufrichtung der Achse Axis2a durch Klick in das schwarze Kästchen **DIR** umgekehrt werden. Nach der Invertierung der Laufrichtung färbt sich das schwarze Kästchen orange.

11.1.3.2 SETUPFAHRTEN DURCHFÜHREN



HINWEIS

Hinweis

Im **Tuning Center** werden die minimalen / maximalen Kräfte aus der Rennsimulation auf den verfügbaren Weg der Motoren skaliert. Hierzu müssen die minimalen / maximalen Werte, die die Rennsimulation bereitstellt, in **SimTools** geladen werden.

- Rennsimulation im Fenstermodus starten. Mit der Tastenkombination ALT - TAB kann zwischen den momentan geöffneten Fenstern gewechselt werden.
- Beim Starten der Rennsimulation erkennt **SimTools** die Applikation und startet das entsprechende Plugin.
- Mit der Tastenkombination ALT - TAB aus der Rennsimulation auf die Windows Oberfläche wechseln.
- Mit Rechtsklick auf das Icon **SimTools GameEngine** [Abb.: 35 Pos. Nr. 1](#) in der Taskleiste klicken und das **Tuning Center** [Abb.: 48 Pos. Nr. 1](#) starten.
- Auf die Schaltfläche **Capture Max Min** [Abb.: 49 Pos. Nr. 1](#) klicken.
- Zurück in die Rennsimulation wechseln und eine oder mehrere Runden fahren. **Dabei nicht von der Strecke abkommen oder einen Crash bauen.** Damit alle Signale aus dem normalen Fahrbetrieb verarbeitet werden können, kann auch „härter“ über die Curbs gefahren werden.
- Nach dem Beenden der Setupfahrt erneut in das **Tuning Center** wechseln und dort die neuen Werte mit **Save new Settings** [Abb.: 50 Pos. Nr. 2](#) speichern.
- Schaltfläche **Stop Capture** [Abb.: 50 Pos. Nr. 1](#) drücken.
- **Tuning Center** beenden.
- Ggf. müssen die erfassten Werte noch nachgebessert werden. Hierzu wieder das **Tuning Center** öffnen, auf die Schaltfläche **Capture Max Min** klicken und die Werte von Hand eintragen. Die Werte mit Klick auf die Schaltfläche **Save new Settings** speichern. Den Vorgang mit Klick auf die Schaltfläche **Stop Capture** beenden.
TIPP: Immer nur einen Wert ändern und danach testen. Bei kleineren Werten wird die Bewegung der Aktuatoren stärker, bei größeren Werten wird die Bewegung der Aktuatoren schwächer.

11.2 SIMUCUBE (LENKRAD-SOFTWARE) ANPASSEN

11.2.1 SPRACHEINSTELLUNG

In der Registerkarte **Advanced** kann die Sprache des Systems eingestellt werden.

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Advanced** [Abb.: 22 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschte Sprache [Abb.: 22 Pos. Nr. 2](#) einstellen.

11.2.2 NEUES LENKRAD VERBINDEN

- Lenkrad einschalten (siehe [Kapitel 9.2.2 „Konfigurieren der Aktuatoren \(Silentforce Motionkit\)“ auf Seite 34](#)) bzw. Lenkrad durch Ziehen beider Schaltpaddel aktivieren.
TIPP: Alle anderen Drahtloslenkräder, die zu diesem Zeitpunkt nicht verbunden werden sollen, abschalten. Nach dem Verbinden und Anlernen können alle Drahtloslenkräder wieder eingeschaltet und aktiviert werden.
- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Wireless Wheels** [Abb.: 19 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Auf die Schaltfläche **SCAN FOR NEW DEVICES** [Abb.: 19 Pos. Nr. 2](#) klicken.
- **SimuCUBE** scannt nach neuen Lenkrädern. Dieser Vorgang kann eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen.
- Entsprechendes Lenkrad in der Liste [Abb.: 19 Pos. Nr. 3](#) auswählen.
- Die Option **CONNECT AUTOMATICALLY TO PAIRED DEVICES** [Abb.: 19 Pos. Nr. 4](#) auswählen.
- Auf die Schaltfläche **CONNECT SELECTED DEVICE** [Abb.: 19 Pos. Nr. 3](#) klicken und Lenkrad verbinden.

11.2.3 ANDERES STANDARD-PRESET DEFINIEREN

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Profiles** [Abb.: 20 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschtes Preset im **Management-DropDown Menü** [Abb.: 20 Pos. Nr. 2](#) (Rennsimulation) auswählen.
- Durch Klick auf **Set as default** [Abb.: 20 Pos. Nr. 4](#) neues Standard-Preset definieren.
- Durch Klick auf **Save settings to SimuCUBE** [Abb.: 20 Pos. Nr. 8](#) Auswahl speichern und in den Flash-Speicher laden.

11.2.4 ÜBERBLICK REGISTERKARTE OVERVIEW

In der Registerkarte **Overview** unter dem Lenkrad werden folgende Informationen ausgegeben:

- Ist-Position des Lenkrads
- Ein Ascher Racing Button wird mit Box verbunden. Falls diese angelernt wurde, aber nicht sichtbar ist, befindet sich diese im Energiesparmodus. Um den Energiesparmodus zu beenden, beide Shifter Paddel gleichzeitig gezogen halten und vergewissern, dass sich der Schalter der Button Box auf der Position „ON“ befindet.
- Die Spannung der Batterie beträgt 3,58 V und ist somit voll. Bei Ende der Lebensdauer warnt die Software rechtzeitig.
- Die Funkverbindung hat eine Qualität von 100 %.

11.2.5 MECHANISCHEN ANSCHLAG DES LENKRADS FESTLEGEN

Der mechanische Anschlag des Lenkrads bei maximal erreichtem Drehwinkel muss immer eingestellt sein (Bumpstop).

Ebenfalls muss die **Centering Spring** aktiviert sein, so dass das Lenkrad sich außerhalb der Rennsimulation immer gerade stellt und somit beim Wechsel in die Rennsimulation nicht zu rotieren beginnt.

Die Option **Configure motor, encoder and center point** darf nur in Servicefällen aktiviert werden. Hierfür die gesonderte Dokumentation beachten.

- Die Werte in der Registerkarte **Hardware Setup** [Abb.: 21](#) können hierbei als Standardwerte verwendet und übernommen werden.

11.2.6 PRESETS FÜR DAS LENKRAD-SETTING AUSWÄHLEN

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Profiles** [Abb.: 20 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- Gewünschtes Preset im **Management-DropDown Menü** [Abb.: 20 Pos. Nr. 2](#) (Rennsimulation) auswählen.

11.3 NEUE RENNSIMULATIONEN INSTALLIEREN

Es können Rennsimulationen über die Internetvertriebsplattform **Steam** (<https://store.steampowered.com/?l=german>) oder online über den entsprechenden Händler gekauft und heruntergeladen werden.

Die Rennsimulationen müssen mit dem Betriebssystem des Rechners kompatibel sein (siehe Begleitdokumente des PCs).

- Internetbrowser starten.
- Internet-Vertriebsplattform [Steam](#) aufrufen.
(<https://store.steampowered.com/?l=german>).
- Über die Schaltfläche **Ihr Shop** [Abb.: 23 Pos. Nr. 1](#) oder die Suchzeile [Abb.: 23 Pos. Nr. 2](#) kann der Store nach weiteren Rennsimulationen durchsucht werden.
- Zum Kauf und Download der Rennsimulation den Anweisungen auf der Homepage folgen.

12 WARTUNG UND PFLEGE

12.1 REINIGUNG DES SIMULATORS

- Bei Bedarf kann der Simulator mit einem weichen Lappen gereinigt werden.

12.2 SPINDELN DER AKTUATOREN (SILENTFORCE MOTIONKIT) NACHSCHMIEREN

Die Spindeln der Aktuatoren (Silentforce Motionkit) alle 100 Betriebsstunden bzw. einmal im Jahr nachfetten.

Für die Wartung wird das **TrackTime Silentforce Wartungs Kit** benötigt, es beinhaltet die benötigte Fettpresse und das passende Fett. Das Kit kann über den TrackTime Shop bezogen werden (<http://www.track-time.de>).

Leere Fettpresse mit Fett befüllen.

- Verschlusskappe von der Fettpresse abschrauben.
- Pressstutzen so weit wie möglich nach vorne aus der Fettpresse ziehen. Nur so kann das komplette Fettreservoir befüllt werden.
- Fettkartusche öffnen.
- Fett aus der Fettkartusche in die Fettpresse füllen.
- Fettpresse komplett mit Fett auffüllen.
- Verschlusskappe auf die Fettpresse aufschrauben.

Pressstutzen entlüften

- Die Fettpresse mehrfach gegen ein Stück alte Pappe pressen, bis Fett aus dem Pressstutzen austritt.
Die Fettpresse ist nun einsatzbereit.

Aktuatoren nachschmieren

- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen.
- 4 Schrauben aus der Aktuatorabdeckung herausschrauben
[Abb.: 53 Pos. Nr. 1.](#)
- Aktuatorabdeckung abnehmen [Abb.: 53 Pos. Nr. 2.](#)
Der Schmiernippel sitzt an der Kugelumlaufspindel.
- Pressstutzen der Fettpresse auf den Schmiernippel stecken.
- Fettpresse 2-mal bis zum Anschlag durchdrücken [Abb.: 53 Pos. Nr. 3.](#)
Nachdem das Fett in die Spindel gedrückt wurde, ist die Wartung abgeschlossen.
- Aktuatorabdeckung auflegen [Abb.: 53 Pos. Nr. 2.](#)

- 4 Schrauben durch Aktuatorabdeckung einschrauben und festziehen
[Abb.: 53 Pos. Nr. 1.](#) .
- Vorgang bei den beiden anderen Aktuatoren wiederholen.

12.3 **BATTERIEWECHSEL BEI TASTATUR UND MAUS**

Bei Bedarf und sofern vorhanden die Batterien in der Tastatur und Maus wechseln:

- Batterien in der Wireless Tastatur gemäß beiliegender Anleitung wechseln.
- Batterien in der Wireless Maus gemäß beiliegender Anleitung wechseln.

12.4 **SOFTWAREUPDATE DER RENNSIMULATIONEN DURCHFÜHREN**

Softwareupdates werden in der Rennsimulation angezeigt und können entsprechend den Anweisungen innerhalb der Software durchgeführt werden.

12.5 **SOFTWAREUPDATE VON SIMTOOLS (MOTION-SOFTWARE) DURCHFÜHREN**

Softwareupdates für die Silentforce Aktuatoren können entweder automatisch über die bald erhältliche TrackTime Motion Software installiert werden oder müssen bei Einsatz von **SimTools** händisch auf den neusten Stand gebracht werden.

- Unter Support auf www.track-time.de die neueste Version herunterladen und den Anweisungen folgen.

12.6 **SOFTWAREUPDATE VON SIMUCUBE DURCHFÜHREN**

Unter folgendem Link sind Software-Updates erhältlich:

https://granitedevices.com/wiki/SimuCUBE_firmware_releases

13 FEHLERBEHEBUNG

Sollten Störungen auftreten, deren Behebung in diesem Kapitel nicht beschrieben sind, **KW automotive GmbH** kontaktieren (Serviceadresse siehe [Kapitel 15](#) „Serviceadresse“ auf Seite 59).

13.1 KALIBRIERUNG DER PEDALE

- **DiView** (Pedalerie-Software) starten.
- Unter dem Menüpunkt **EDIT** [Abb.: 24 Pos. Nr.](#) den Menüunterpunkt **SETTINGS** wählen.
- Alle Geräte außer der gewünschten Pedalerie [Abb.: 25 Pos. Nr. 1](#) abwählen.
- Durch Klick auf **OK** [Abb.: 25 Pos. Nr. 2](#) die Auswahl bestätigen.
- Durch Treten des ersten Pedals wird die entsprechende Achse in der **DiView Software** [Abb.: 26 Pos. Nr. 1](#) angezeigt.
- Im Fenster der Achse durch Rechtsklick die Option **VIEW RAW Data** aktivieren.
- Den RAW Wert (Min. Wert) des ersten Pedals im nicht getretenen Zustand notieren [Abb.: 26 Pos. Nr. 1](#).
Im Beispiel: 1028.
- Den RAW Wert (Max. Wert) [Abb.: 28 Pos. Nr. 1](#) des ersten Pedals im maximal getretenen Zustand notieren. Bei der Kalibration des Bremspedals wird hier die maximale Bremskraft definiert.
Im Beispiel: 2456.
- Rechtsklick über dem Achsen Fenster und **EDIT CALIBRATION** auswählen.
- Unter **Min** [Abb.: 29 Pos. Nr. 1](#) den notierten Wert bei nicht getretenem Pedal eintragen. Hier müssen 5 – 10 Punkte als Offset dazu addiert werden, damit das Pedal immer einen sauberen 0 Wert hat.
- Unter **Max** [Abb.: 29 Pos. Nr. 3](#) den notierten Wert bei getretenem Pedal eintragen. Hier müssen 20 Punkte abgezogen werden, um eine saubere Vollgasposition zu garantieren.
- Der Mittelwert muss vor dem Eintragen berechnet werden:
(Eingetragener MIN Wert + Eingetragener MAX WERT): 2
- Mittelwert **Center** [Abb.: 29 Pos. Nr. 2](#) eintragen.
- Eingaben mit **OK** [Abb.: 29 Pos. Nr. 4](#) bestätigen.
- Für Pedal 2 und ggf. Pedal 3 die vorangegangenen Arbeitsschritte wiederholen.

13.2 KALIBRIERUNG DES LENKRADS (NEUTRALPOSITION EINSTELLEN)

Nach einem gewissen Zeitraum kann sich die Nullposition des Lenkrads verschieben. Mit Hilfe von **SimuCUBE** kann der Nullpunkt und somit die Nullposition wieder eingestellt werden.

In der Registerkarte **Overview** im Programm **SimuCUBE** befinden sich folgende Informationen:

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17 Pos. Nr. 1](#) öffnet sich.
- Lenkrad [Abb.: 1 Pos. Nr. 10](#) von Hand in die Nullposition drehen.
- Auf die Schaltfläche **Reset center** [Abb.: 17 Pos. Nr. 2](#) klicken.
- Auf die Schaltfläche **Set permanent wheel center** [Abb.: 18 Pos. Nr. 2](#) klicken.
Die Nullposition des Lenkrads wurde neu hergestellt.

13.3 ZURÜCKSETZEN DES LENKRAD (FFB)

In der Registerkarte **Advanced** der Lenkrad-Software **SimuCUBE** kann das FFB zurückgesetzt werden.

(FFB = Force Feedback / Kraft Rückmeldung, das Fahrgefühl, das das Lenkrad überträgt).

- Durch Doppelklick **SimuCUBE** [Abb.: 13 Pos. Nr. 2](#) öffnen.
Die Registerkarte **Overview** [Abb.: 17](#) öffnet sich.
- Registerkarte **Advanced** [Abb.: 22 Pos. Nr. 1](#) auswählen.
- FFB resetten [Abb.: 22 Pos. Nr. 3](#).

13.4 ZURÜCKSETZEN DER MOTION SCHNITTSTELLEN (COM-PORTS)



VORSICHT

Verletzungsgefahr durch ruckartige Drehbewegung des Lenkrads!

Nach Entriegelung des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) ist das Lenkrad wieder aktiviert und dreht sich sehr schnell mit großer Kraft in seine Nullposition.

- Lenkrad in Nullposition drehen.
- Beim Entriegeln des Not-Halt-Tasters [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) das Lenkrad nicht festhalten.

Erscheinen beim Starten von **SimTools** Fehlermeldungen auf dem Monitor, müssen COM-Ports zurückgesetzt werden.

- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) betätigen.
- 5 – 10 Sekunden warten.
- Not-Halt-Taster [Abb.: 2 Pos. Nr. 17](#) entriegeln.

Beim Hochfahren sucht Windows automatisch die definierten COM-Ports (siehe [Kapitel 9.2.2 „Konfigurieren der Aktuatoren \(Silentforce Motionkit\)“ auf Seite 34](#)).

13.5 LENKRAD AUS DEM STROMSPAR-MODUS AKTIVIEREN

Nach 10 Minuten ohne Tasteneingabe am Lenkrad wird der Stromspar-Modus automatisch eingeschaltet. Das Lenkrad muss zum Weiterfahren aktiviert werden:

- Beide Schalthebel [Abb.: 12 Pos. Nr. 2](#) der Lenkradschaltung für 2 Sekunden in Richtung Rennsitz ziehen.

14 ZUBEHÖR

14.1 ZUBEHÖRTEILELISTE

| Art. Nr. | Benennung | Anzahl |
|----------|---|--------|
| 75105399 | Shifter-Halter, inklusive Befestigungsschrauben | 1 Set |
| – | ClubSport Shifter SQ V 1.5 | 1 St. |
| – | ClubSport USB-Adapter | 1 St. |

Der ClubSport Shifter SQ V 1.5 sowie der ClubSport USB-Adapter können nur direkt über Fanatec bestellt werden.

www.fanatec.com/eu-de/

14.2 MONTAGE SHIFTER-HALTER MIT CLUBSPORT SHIFTER SQ V 1.5

- Shifter-Halter [Abb.: 51 Pos. Nr. 4](#) lagerichtig positionieren.
- Unterlegscheibe auf Innensechskantschraube [Abb.: 51 Pos. Nr. 1](#) aufsetzen.
- Innensechskantschraube [Abb.: 51 Pos. Nr. 1](#) eindrehen, jedoch noch nicht festziehen.
- Unterlegscheiben auf Innensechskantschrauben [Abb.: 51 Pos. Nr. 2](#) aufsetzen.
- Innensechskantschrauben [Abb.: 51 Pos. Nr. 2](#) eindrehen und festziehen.
- Innensechskantschraube [Abb.: 51 Pos. Nr. 1](#) festziehen.
- ClubSport Shifter SQ V 1.5 [Abb.: 51 Pos. Nr. 5](#) auf Shifter-Halter aufsetzen.
- Unterlegscheiben auf Innensechskantschrauben [Abb.: 51 Pos. Nr. 3](#) aufsetzen.
- Innensechskantschrauben [Abb.: 51 Pos. Nr. 3](#) eindrehen und festziehen.

14.3 INSTALLATION UND INBETRIEBNAHME CLUBSPORT SHIFTER SQ V 1.5



HINWEIS

Für den elektrischen Anschluss und die Inbetriebnahme des ClubSport Shifter SQ V 1.5 die mitgelieferte Dokumentation beachten.

15

SERVICEADRESSE

KW automotive GmbH
Aspachweg 14
74427 Fichtenberg
Deutschland

Telefon: +49 7971 9630 180
Telefax: +49 7971 9630 189

E-Mail: info@track-time.de

16

ENTSORGUNG



Das Gerät und seine Verpackung gemäß den in Ihrem Land geltenden Bestimmungen der umweltgerechten Wiederverwertung entsorgen.

EG-Konformitätserklärung (002)

**gemäß der EU-Richtlinie 2014/53/EU (Radio Equipment Directive - RED)
über Funkanlagen**

Hiermit erklären wir, dass das nachstehend bezeichnete Gerät in seiner Konzeption und Bauart sowie in der von uns in Verkehr gebrachten Ausführung den grundlegenden Sicherheits- und Gesundheitsanforderungen der EU-Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Bei einer mit uns nicht abgestimmten Änderung des Gerätes verliert diese Erklärung ihre Gültigkeit.

Der Hersteller: Ascher Racing GmbH
Rosenstraße 8
D-85250 Altomünster

Erklärt, dass das Produkt:



B16M-SC; B16L-SC; F28-SC
760 80 001; 760 80 003; 760 80 005

Es wird die Übereinstimmung mit weiteren, ebenfalls für das Produkt geltenden EU-Richtlinien erklärt:

- *Richtlinie Richtlinie zur Beschränkung der Verwendung bestimmter gefährlicher Stoffe in Elektro- und Elektronikgeräten (2011/65/EU) vom 8. Juni 2011 (RoHS)*
- *Verordnung (EG) Nr. 1907/2006 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zur Registrierung, Bewertung, Zulassung und Beschränkung chemischer Stoffe (REACH)*

Weiter wird bestätigt, dass folgende harmonisierte Normen angewandt wurden:

EN 300328 V2.1.1 / EN301893 V2.1.1
EN 301489-1 V2.2.0 / EN 301489-17 V3.2.0
EN 55032:2015+AC:2016 / EN 55024:2010+A1:2015
EN 62311:2008
EN 62368-1:2014 + AC11:2017

Ort, Datum der Erklärung: Altomünster, 06.11.2019
Name des Unterzeichners: Martin Ascher

Unterschrift: .....

ABBILDUNGEN

Im Allgemeinen ist bei den Simulatorabbildungen der Simulator »3motion ADVANCED« dargestellt, sofern nicht anders gekennzeichnet.

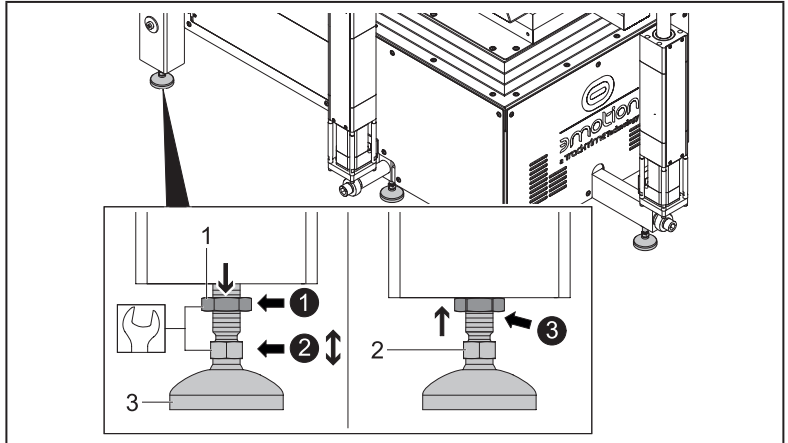


Abb.: 4 Simulator aufstellen und ausrichten

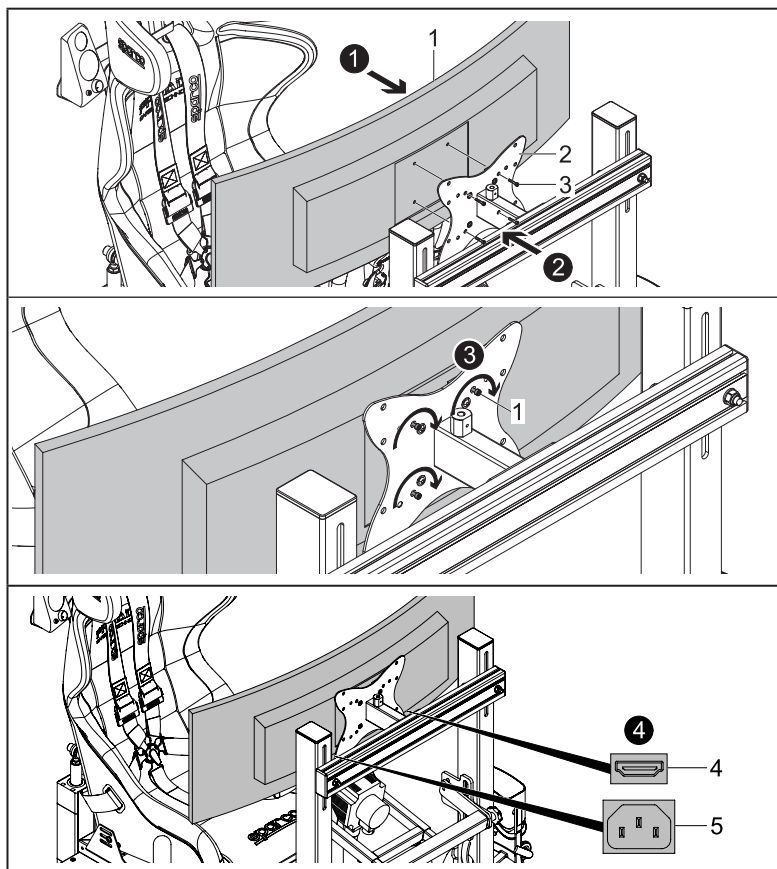


Abb.: 5 Montage Monitor

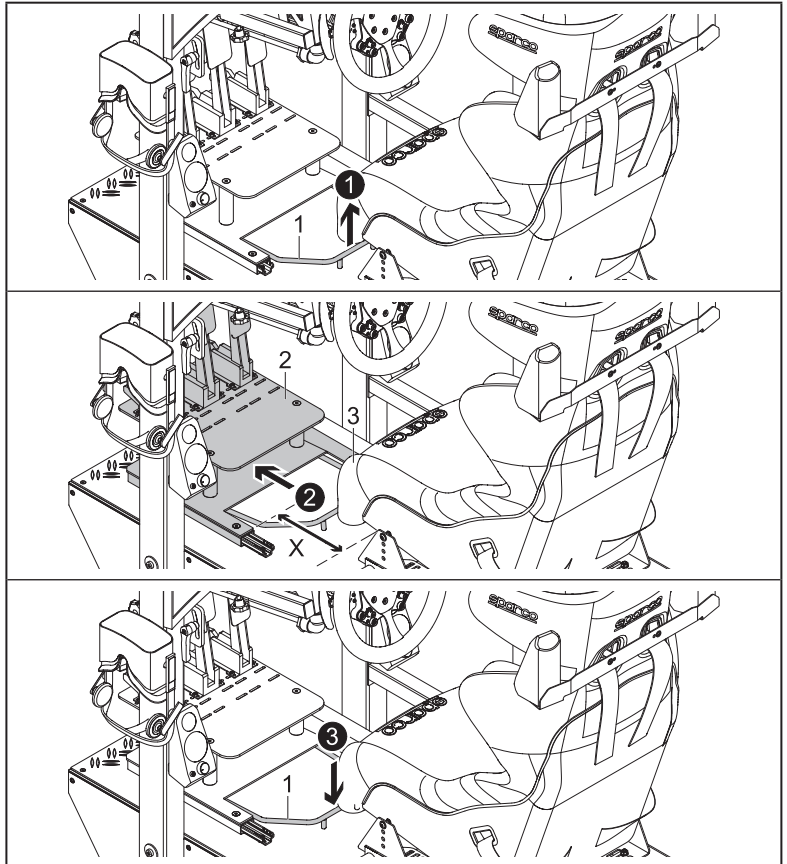


Abb.: 6 Pedalerie einstellen

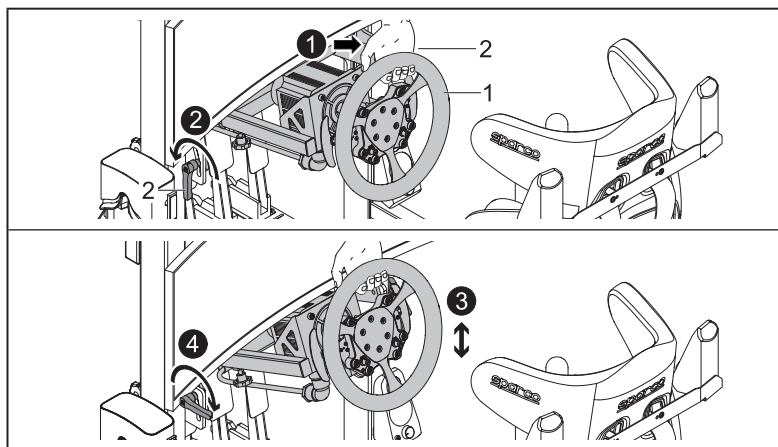


Abb.: 7 Lenkradhöhe einstellen

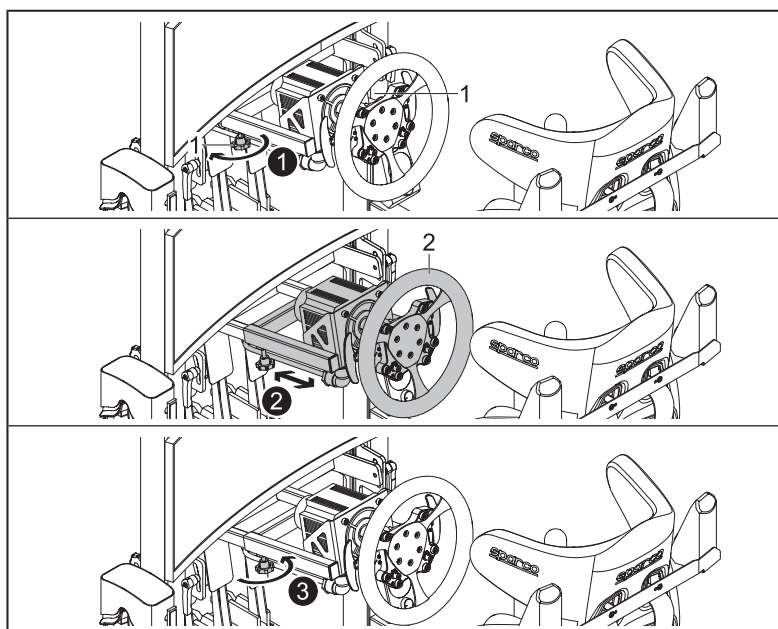


Abb.: 8 Lenkradabstand einstellen

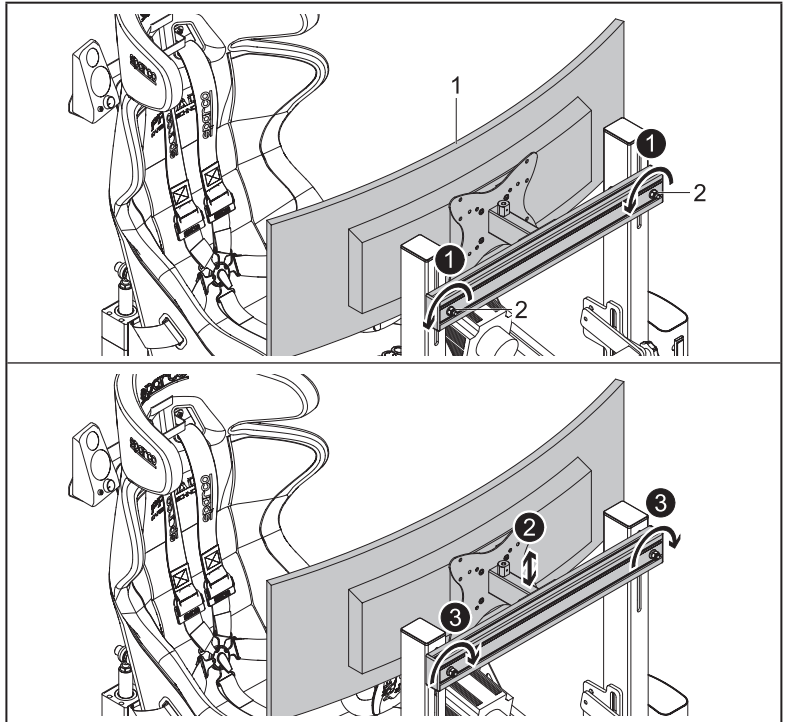


Abb.: 9 Monitorhöhe einstellen

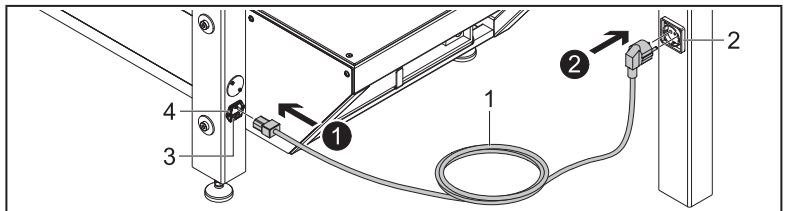


Abb.: 10 Spannungsversorgung herstellen

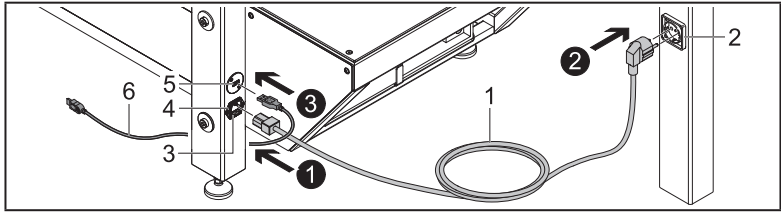


Abb.: 11 Spannungversorgung herstellen und USB Anschlusskabel anschließen (Simulator »3MOTION KIT«)

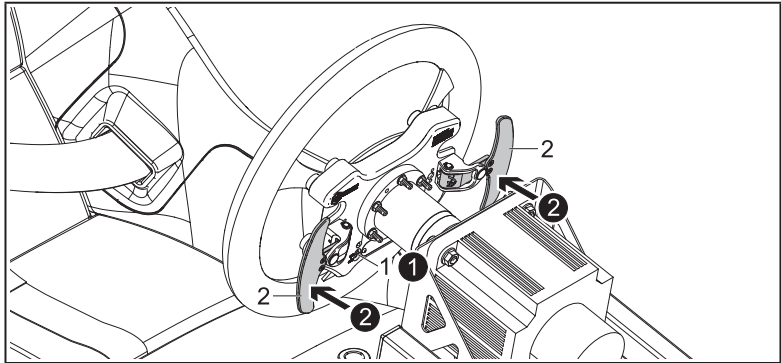


Abb.: 12 Lenkrad einschalten

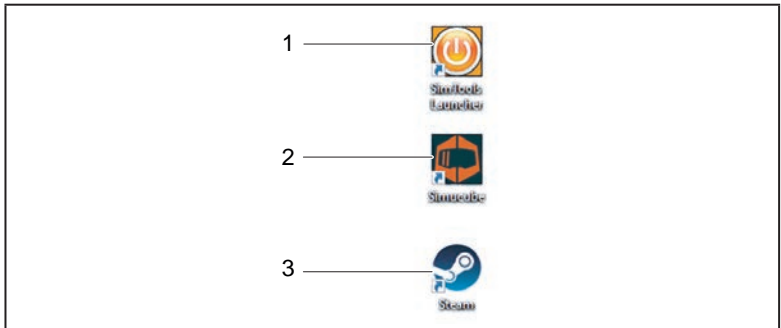


Abb.: 13 Start-Monitor, Desktop – TrackTime 3motion SIMULATOR (Beispieldarstellung)

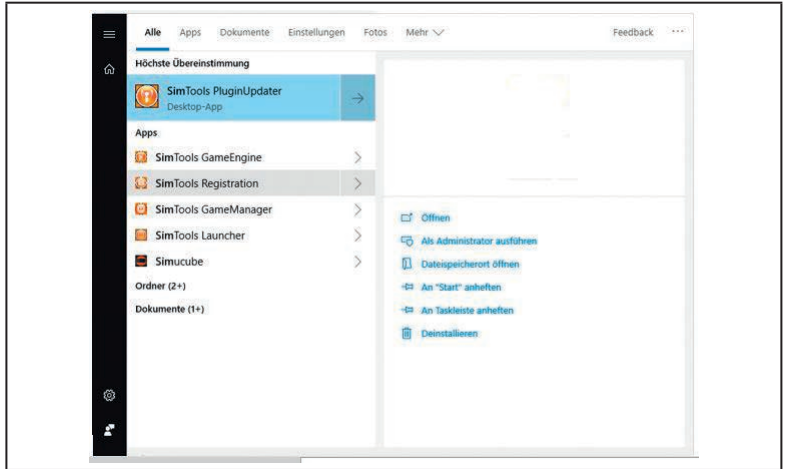


Abb.: 14 Windows Start-Menü (SimTools Registration)

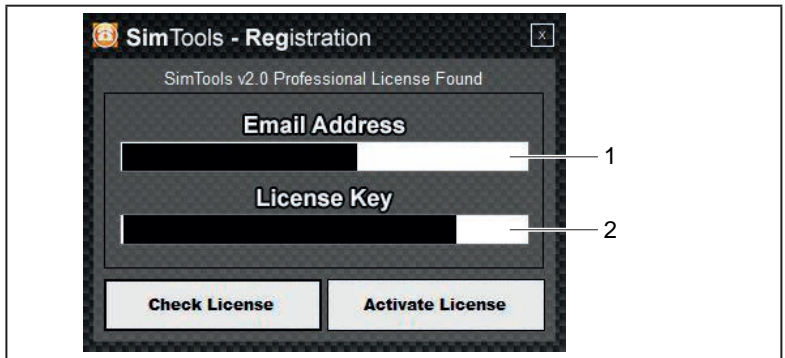


Abb.: 15 SimTools Registration



Abb.: 16 Steam Kopfzeile (Beispieldarstellung)

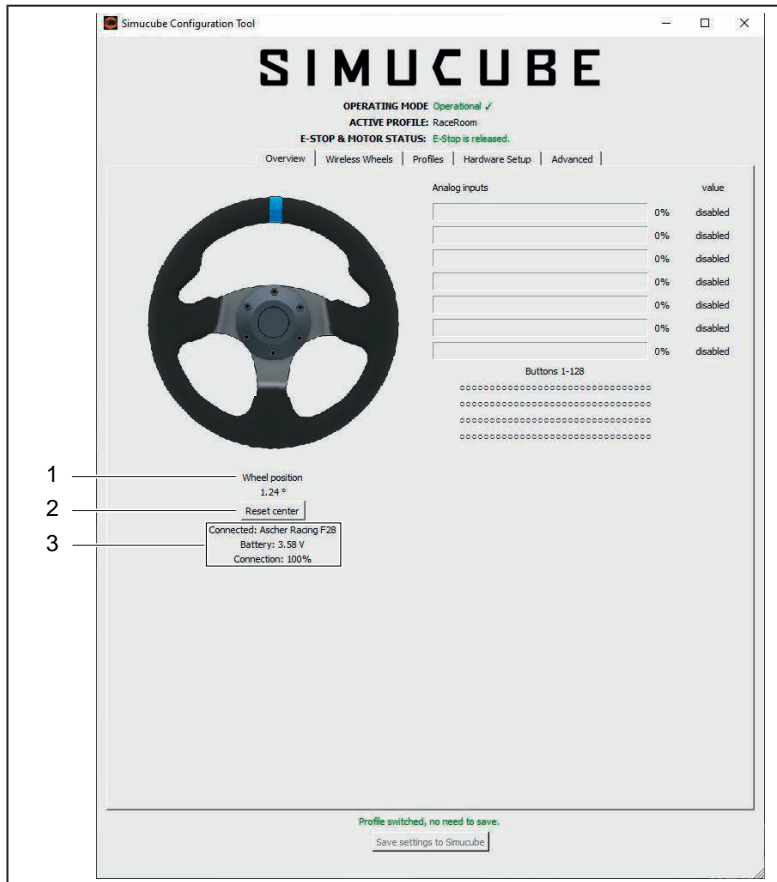


Abb.: 17 Kalibrierungs-Monitor (Overview)

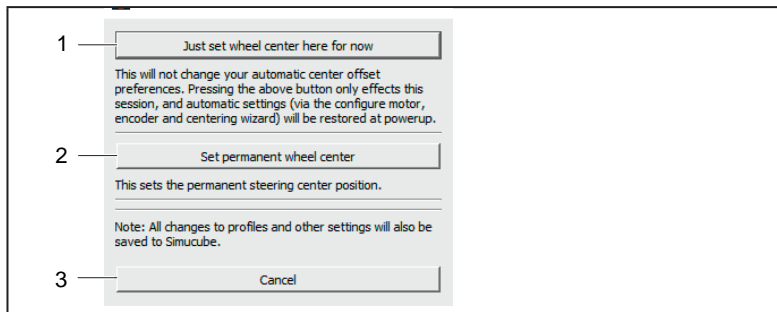


Abb.: 18 Reset wheel center

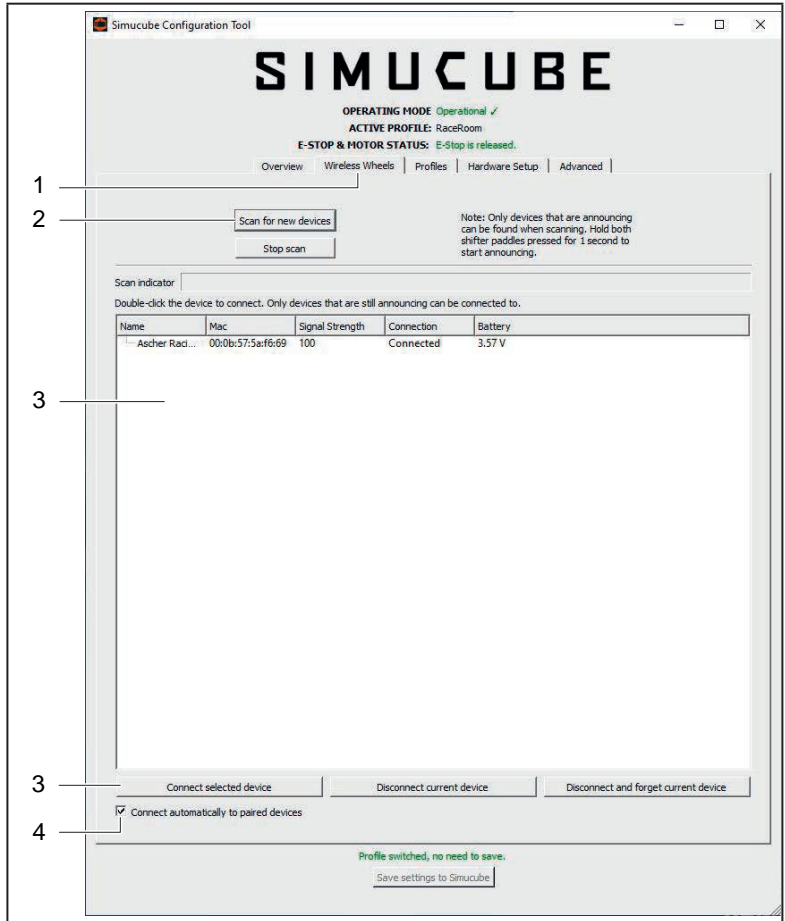


Abb.: 19 Kalibrierungs-Monitor (Wireless Wheels)

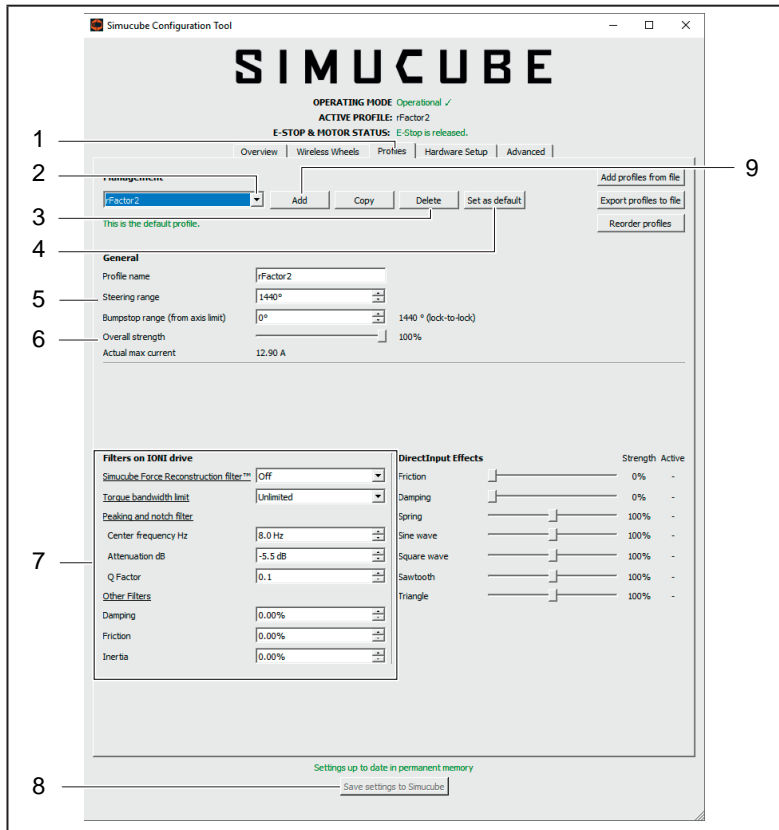


Abb.: 20 Kalibrierungs-Monitor (Profiles)

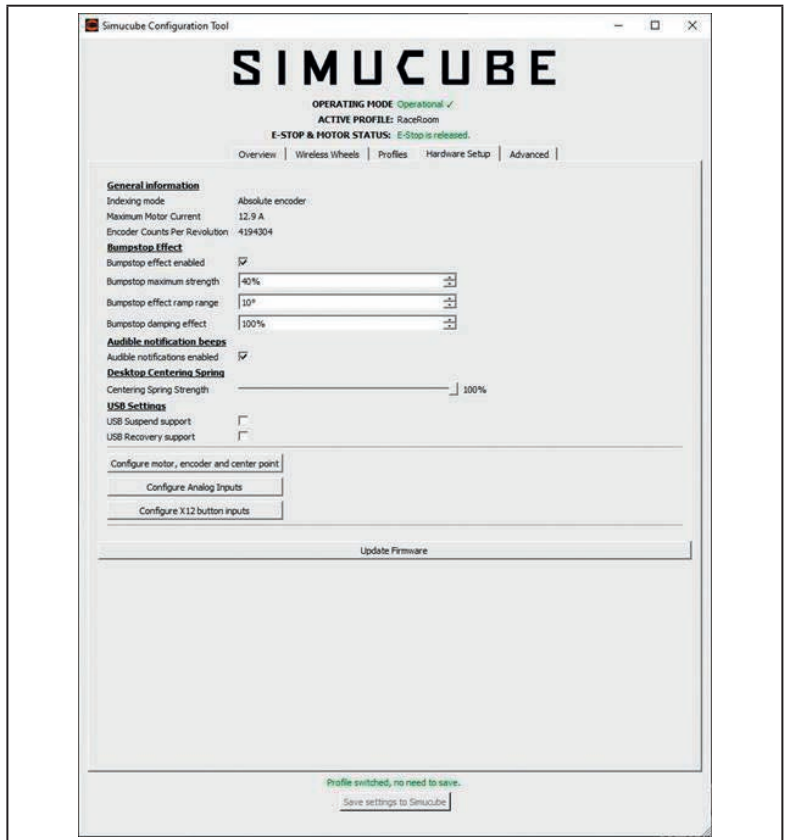


Abb.: 21 Kalibrierungs-Monitor (Hardware Setup)

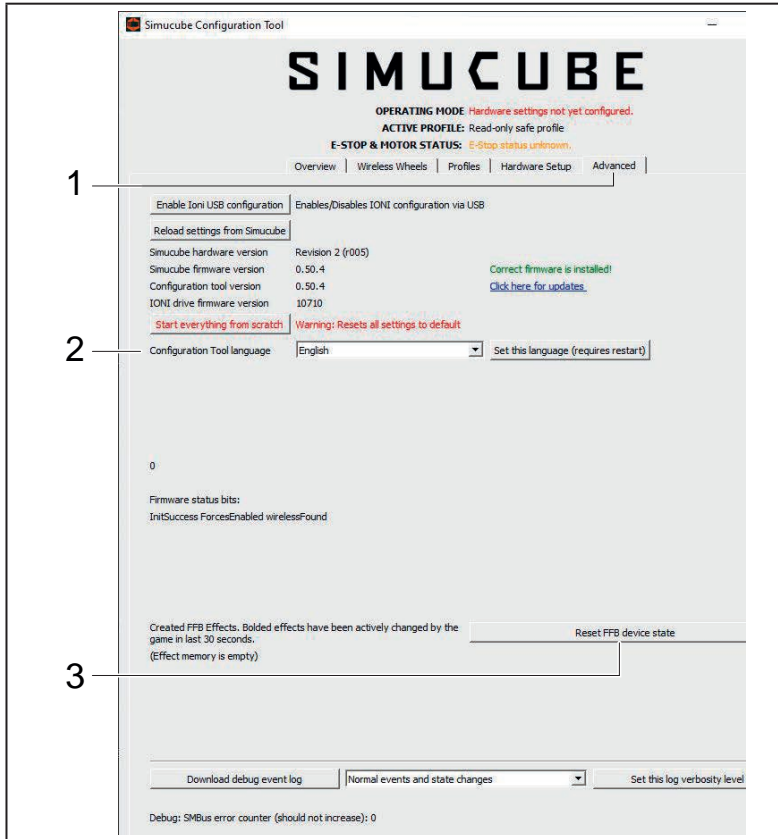


Abb.: 22 Kalibrierungs-Monitor (Advanced)

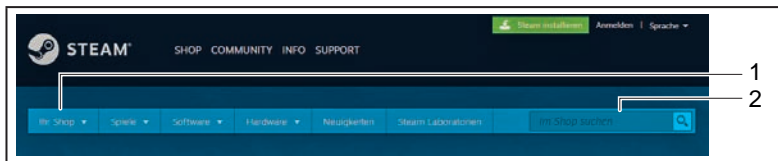


Abb.: 23 Steam-Store (Beispieldarstellung)

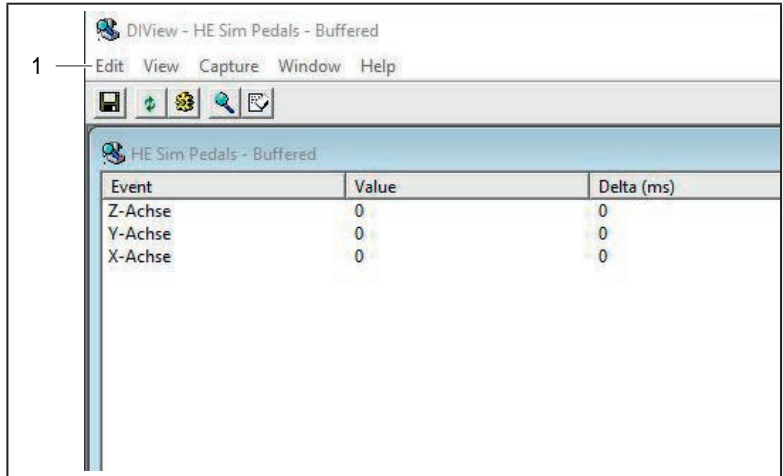


Abb.: 24 DiView Home

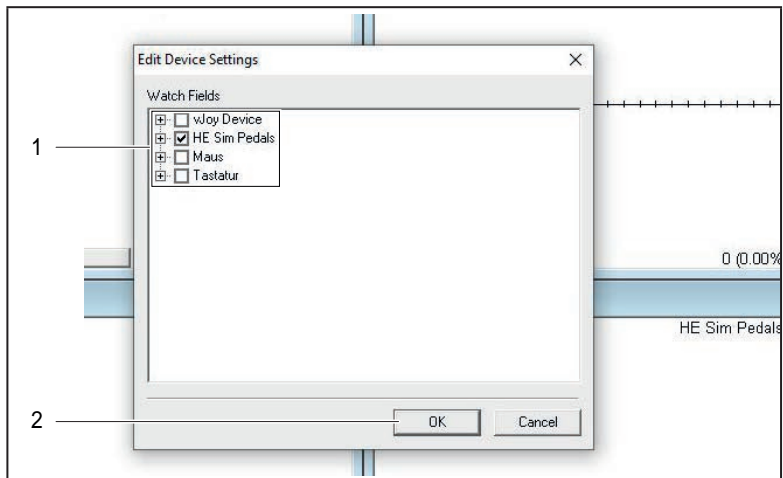


Abb.: 25 DiView Edit Device Settings

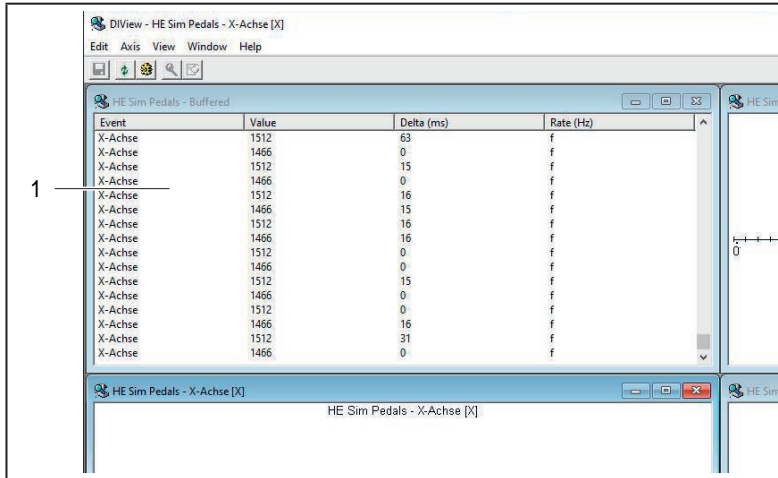


Abb.: 26 VIEW RAW DATA Min. Werte

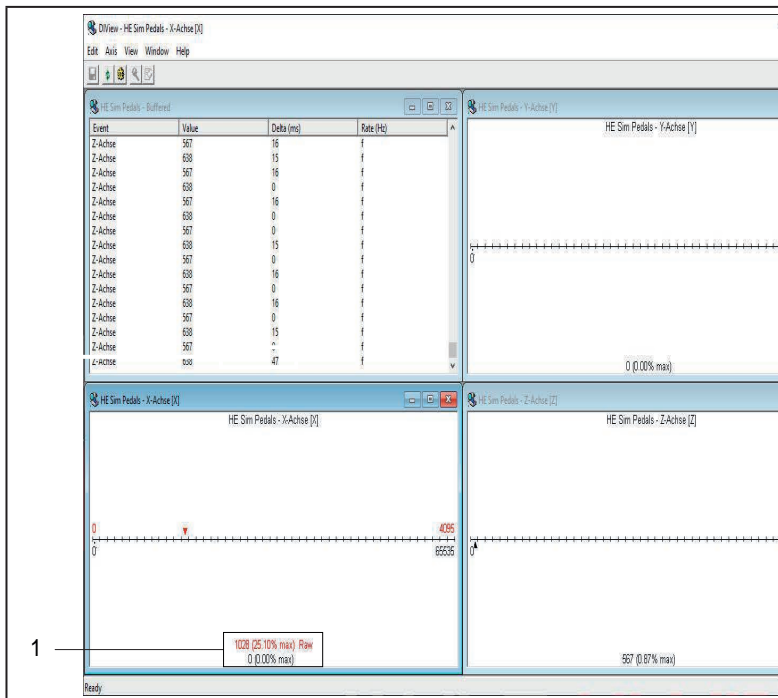


Abb.: 27 RAW Wert Min.

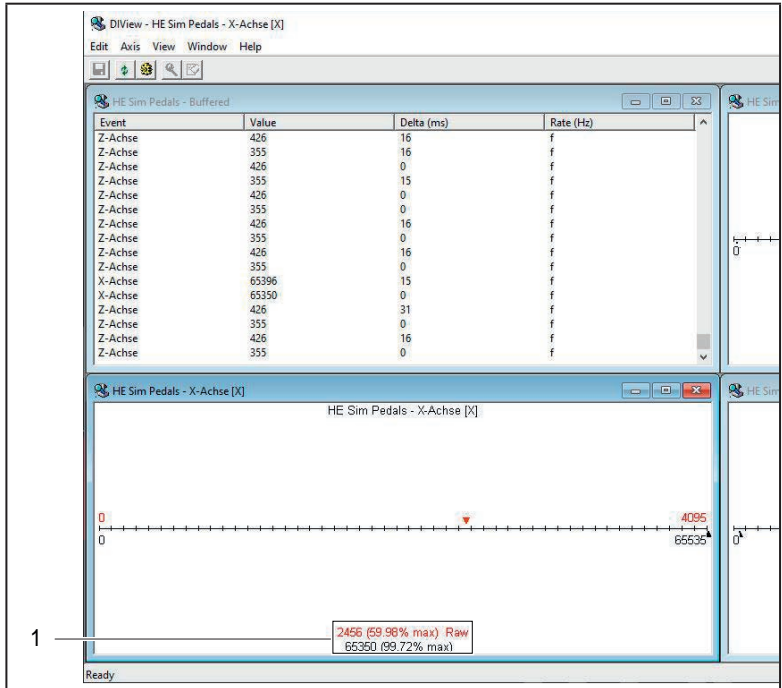


Abb.: 28 RAW Wert Max.

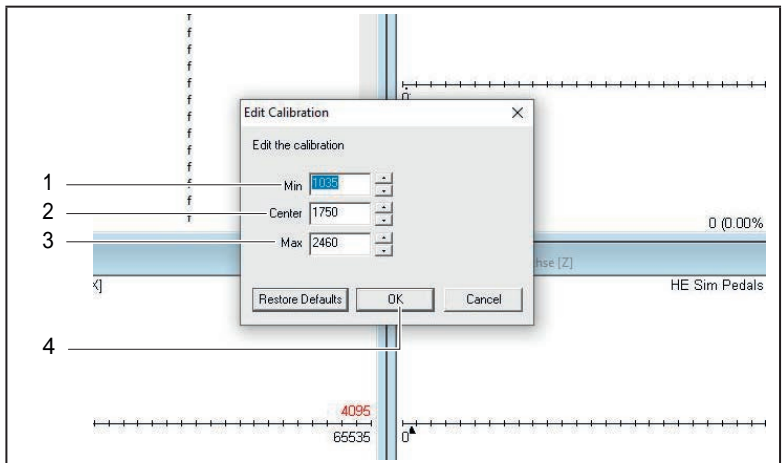


Abb.: 29 Edit Calibration

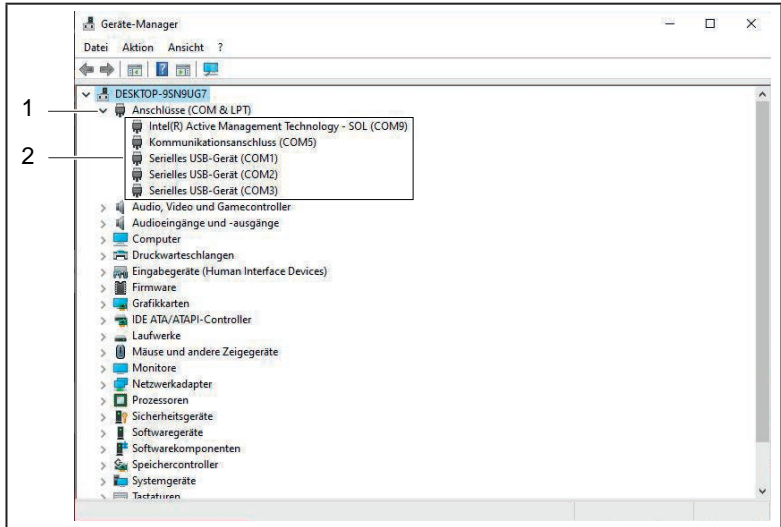


Abb.: 30 Windows Geräte-Manager

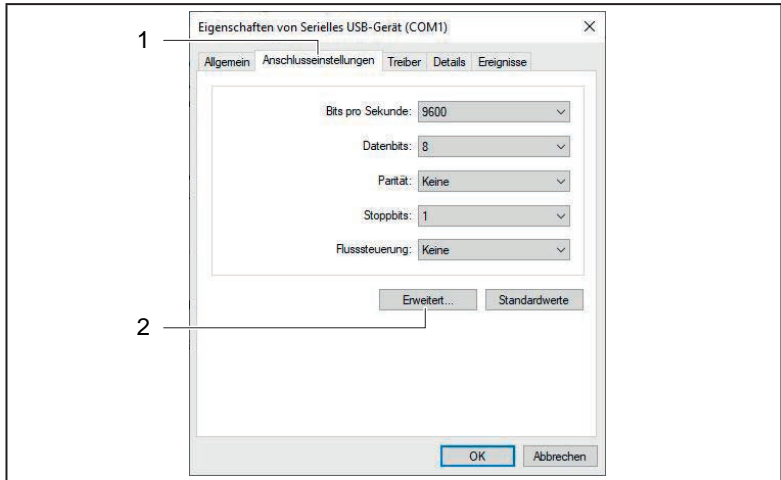


Abb.: 31 Windows Geräte-Manager (Anschlusseinstellungen)

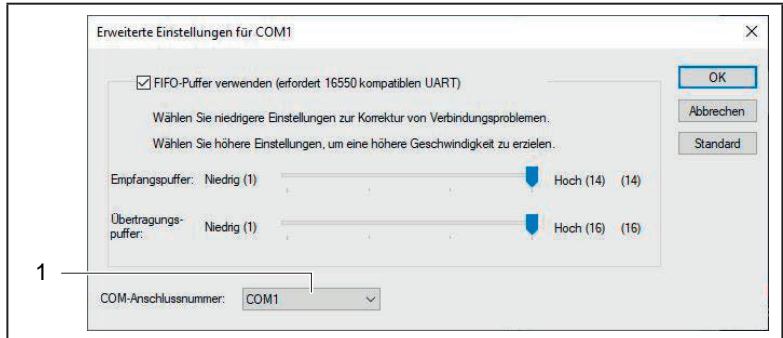


Abb.: 32 Windows Geräte-Manager (Erweitert)

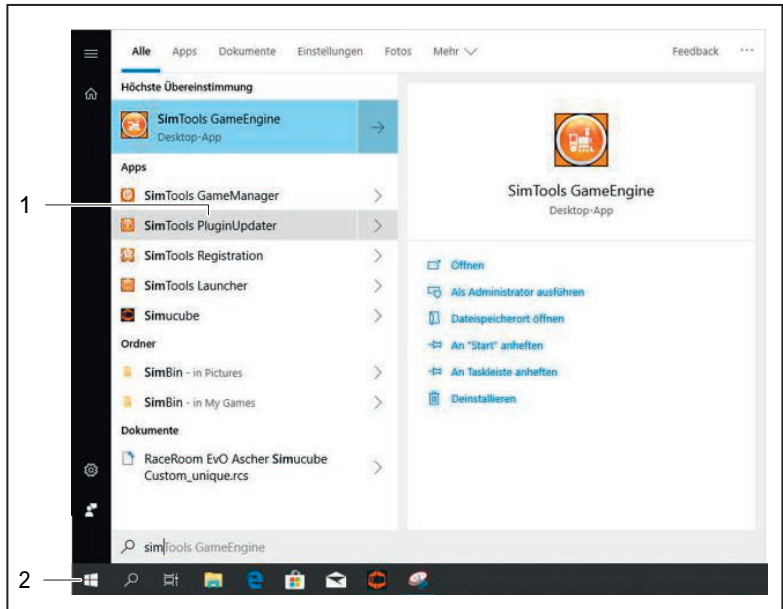


Abb.: 33 Windows Startmenü

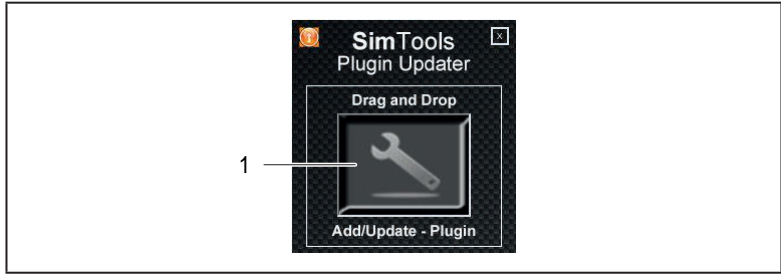


Abb.: 34 SimTools Plugin Updater

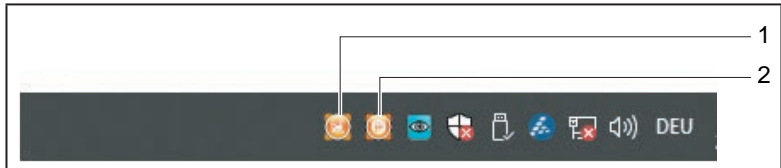


Abb.: 35 GameManager (Taskleiste)

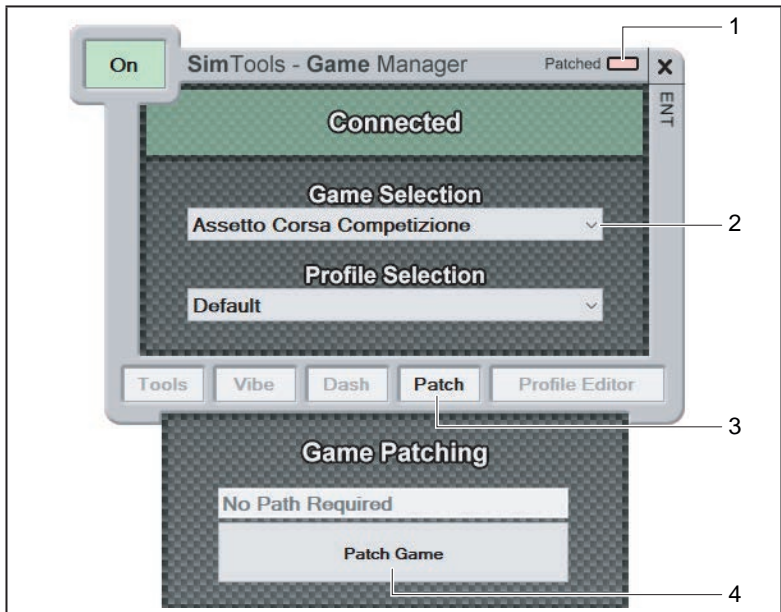


Abb.: 36 GameManager (Game Running)



Abb.: 37 GameManager (Profile Editor)



Abb.: 38 GameManager (Game Running)



Abb.: 39 GameManager (Game Running)



Abb.: 40 GameManager (Game Running)



Abb.: 41 GameManager (Profile Editor)



Abb.: 42 GameManager (Main)

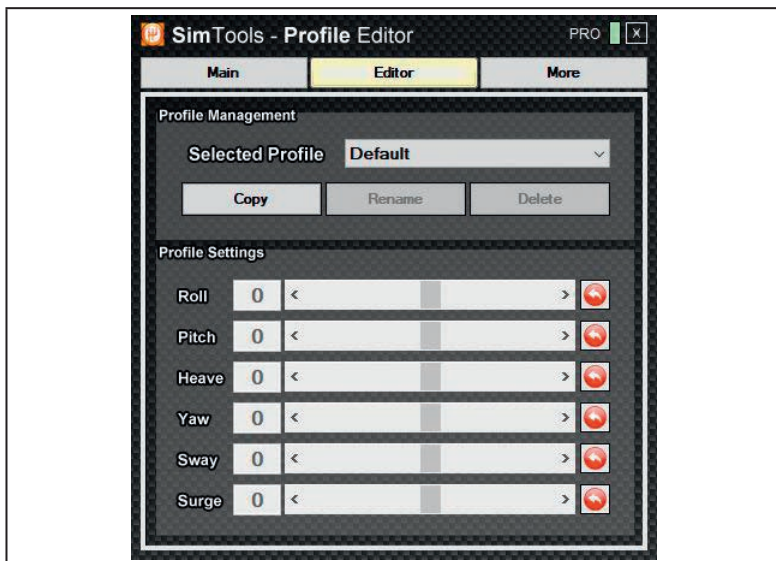


Abb.: 43 GameManager (Editor)



Abb.: 44 GameManager (More)



Abb.: 45 GameEngine (Interface Settings)

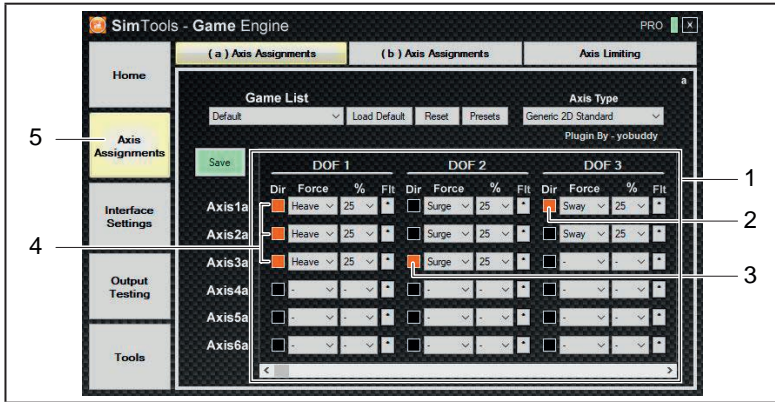


Abb.: 46 GameEngine (Axis Assignments)

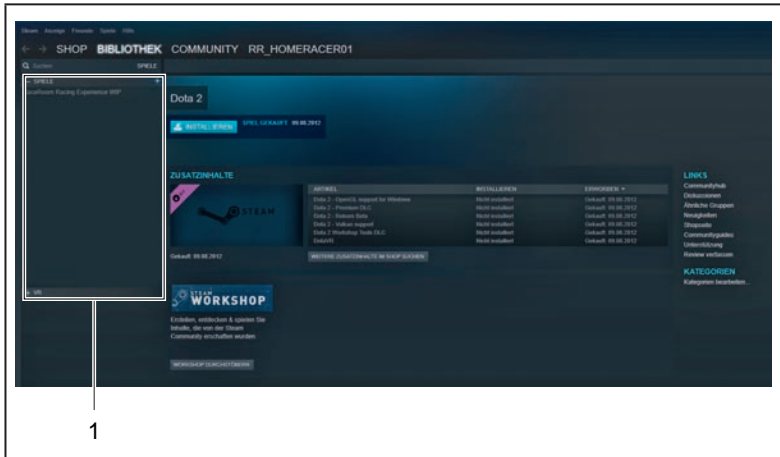


Abb.: 47 Steam (Start-Monitor)

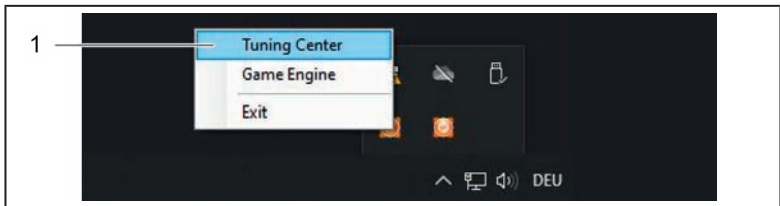


Abb.: 48 Tuning Center

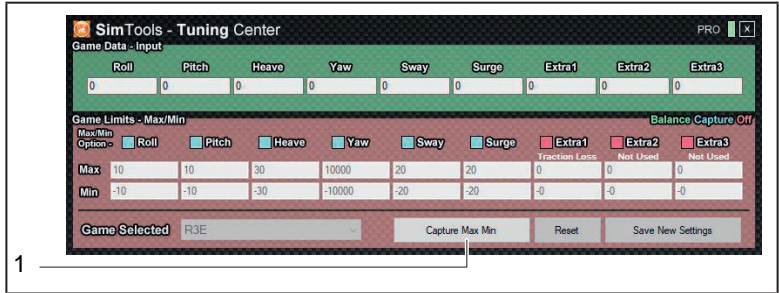


Abb.: 49 Tuning Center (Capture Max. Min.)

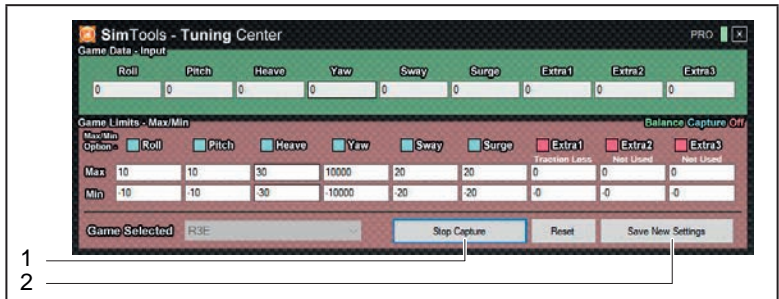


Abb.: 50 Tuning Center (Stop Capture Save New Settings)

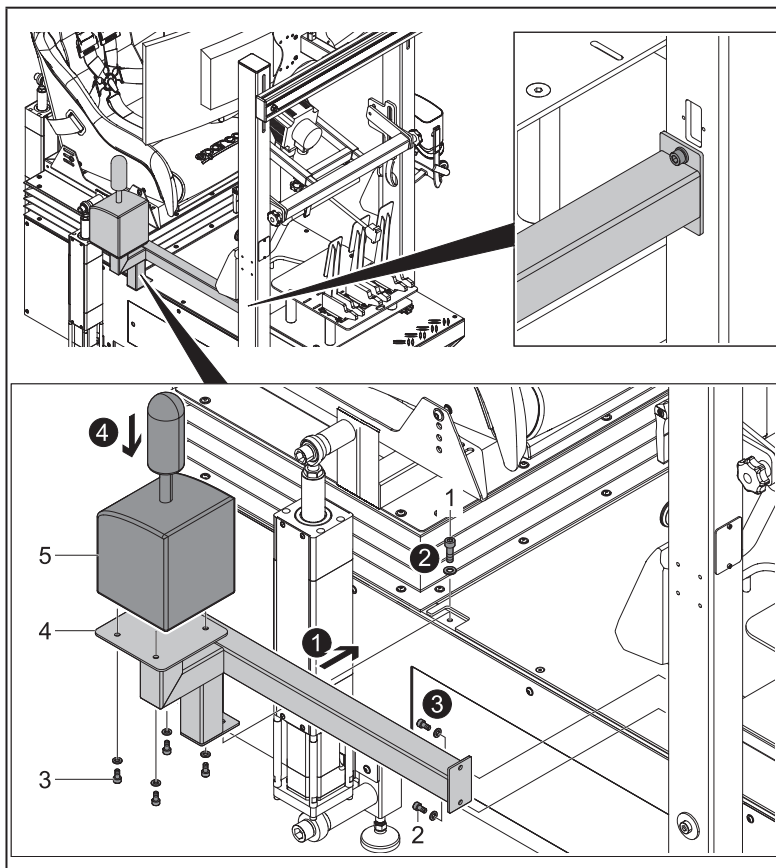


Abb.: 51 Montage Shifterhalter

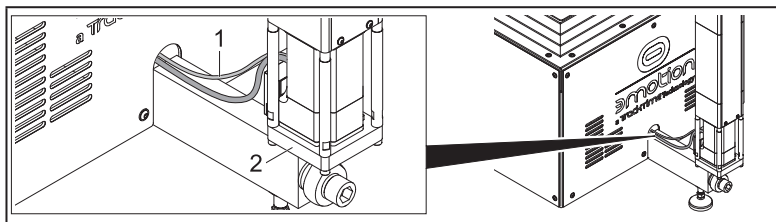


Abb.: 52 Micro USB-Stecker am Aktuator abziehen

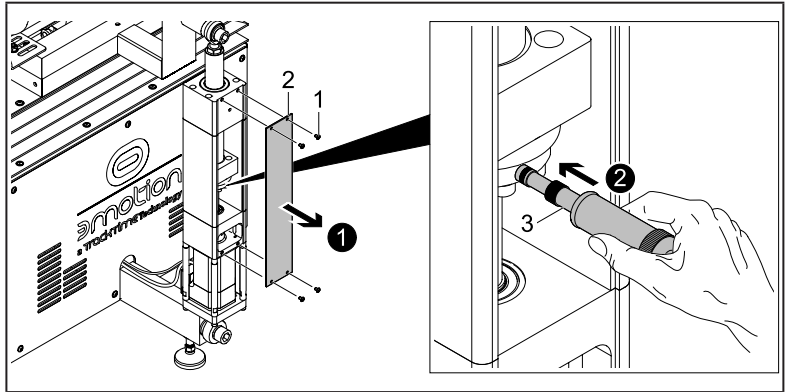
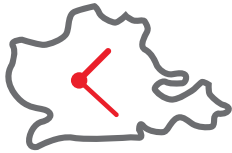


Abb.: 53 Aktuatoren nachfetten



TrackTime

KW automotive GmbH

Aspachweg 14
74427 Fichtenberg
Deutschland

Tel.: +49 7971 9630 180
Fax: +49 7971 9630 189

www.raceroom.com
Bestellungen: shop@raceroom.com
Info: info@raceroom.com