

Carrera[®]
DIGITAL 124

Carrera[®]
DIGITAL 132

PC UNIT

Version 1.0



BEDIENUNGSANLEITUNG

1	<i>Willkommen / Verpackungsinhalt</i>	<i>2</i>
2	<i>Systemanforderungen.....</i>	<i>3</i>
3	<i>Installation von X-Lap</i>	<i>3 - 5</i>
4	<i>Anschluss PC UNIT an PC.....</i>	<i>6</i>
5	<i>Starten von X-Lap</i>	<i>7</i>
6	<i>Startvorbereitung</i>	<i>8 - 16</i>
7	<i>Rundenrennen</i>	<i>17 - 18</i>
8	<i>Zeitrennen</i>	<i>19 - 20</i>
9	<i>Rennstatistik / Einstellungen</i>	<i>21 - 24</i>
10	<i>Fehlerbeseitigung.....</i>	<i>24</i>

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!

Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zu Aufbau und Bedienung der Carrera DIGITAL 124 / DIGITAL 132 PC UNIT. Lesen Sie diese bitte sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline:

+49 911 7099-145

oder besuchen unsere Webseiten:

www.carrera-toys.com · www.carreraclub.com

Sobald Änderungen an der Software vorgenommen werden, werden die neuen Funkti-

onen unter www.carrera-toys.com als kostenloser Download zur Verfügung gestellt.

Bitte beachten Sie, dass die Carrera PC UNIT nur in Verbindung mit der 30344 Black Box Carrera DIGITAL 124 / DIGITAL 132 und dem 30342 Carrera Rundenzähler DIGITAL 124 / DIGITAL 132 funktionsfähig ist.

Sollten Sie Informationen zur Bedienung der 30344 Carrera Black Box und des 30342 Carrera Rundenzählers benötigen, entnehmen Sie diese bitte der jeweiligen Bedienungsanleitung.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer neuen Carrera DIGITAL 124 / DIGITAL 132 PC UNIT.

1. Verpackungsinhalt

1. Software für Rennkoordination (X-Lap):
 - Rennsoftware inkl. Fahrer- und Fahrzeugdatenbank
 - Zeiterfassung für bis zu 8 Fahrzeuge auf 1/1000 sek.
 - Speichermöglichkeit und Druckfunktion
2. Bedienungsanleitung auf CD
3. PC UNIT mit PC Verbindungskabel

Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.



2. Systemanforderungen

- Windows 98, XP, 2000 (Vista tauglich)
- 50 MB freier Festplattenspeicher
- 125 MB RAM
- Prozessor Pentium oder höher
- Auflösung min. 800 x 600
- CD-ROM Laufwerk
- USB Anschluss
- Programmsprache: Englisch
- PC / Notebook / Maus / Tastatur

3. Installation von X-Lap

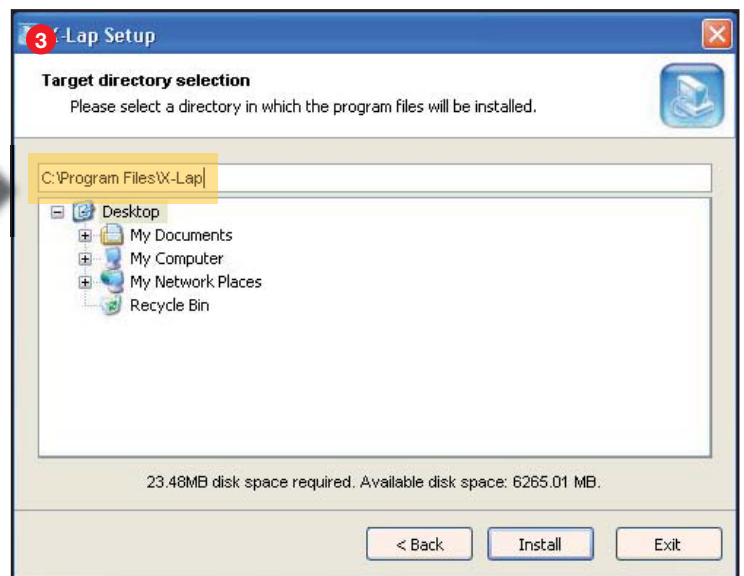
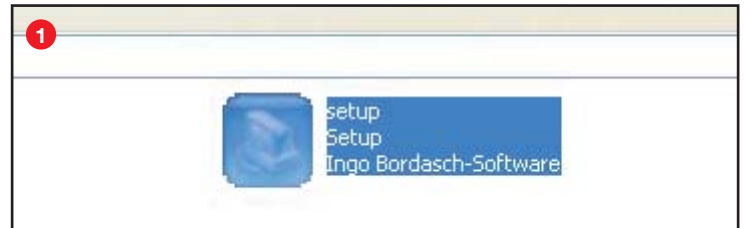
ACHTUNG: PC UNIT darf bei der Installation von X-Lap noch nicht angeschlossen sein!

Legen Sie die CD in das CD Laufwerk Ihres Computers ein. Öffnen Sie das Programm über: „Start/Arbeitsplatz/CD-Rom“.

Abb. 1
Klicken Sie „Setup.exe“.

Abb. 2
Installationsfenster öffnet sich.
Zum Fortfahren klicken Sie „Next“.

Abb. 3
Geben Sie den gewünschten Installationspfad ein, z.B. „C:\Program Files\X-Lap“ und drücken Sie anschließend „Install“.



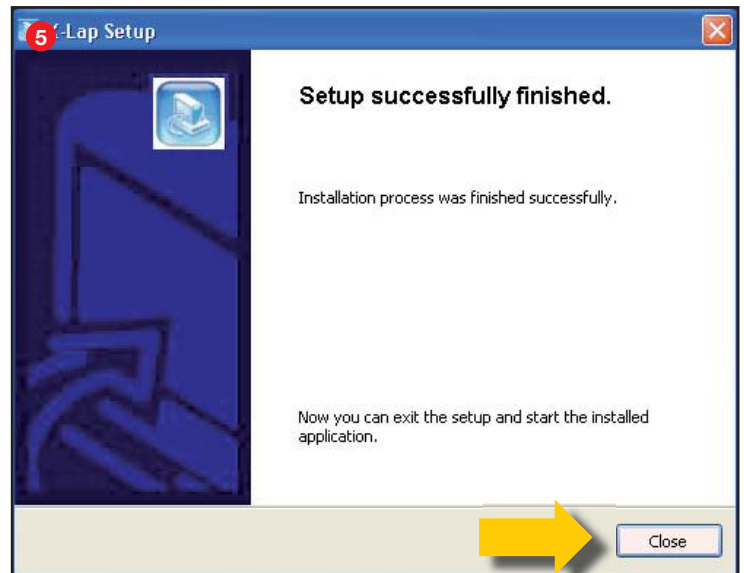
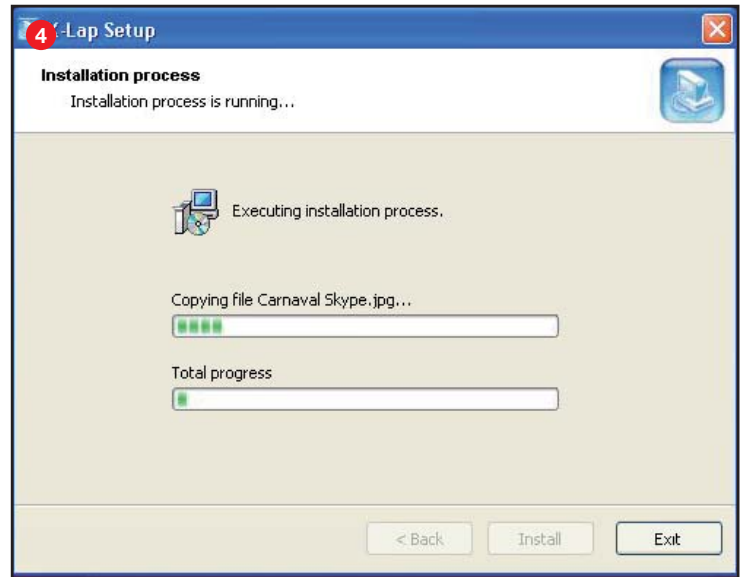
3. Installation von X-Lap

Abb. 4
Installation beginnt.

Abb. 5
Installation von X-Lap ist abgeschlossen.
Fenster über „Close“ schliessen.

Abb. 6
Das Fenster „Microsoft Data Access“ öffnet sich automatisch. Für den Installationsstart klicken Sie „Yes“.

ACHTUNG: Diese Komponente **muss** installiert werden, da ansonsten X-Lap nicht komplett funktionsfähig ist!

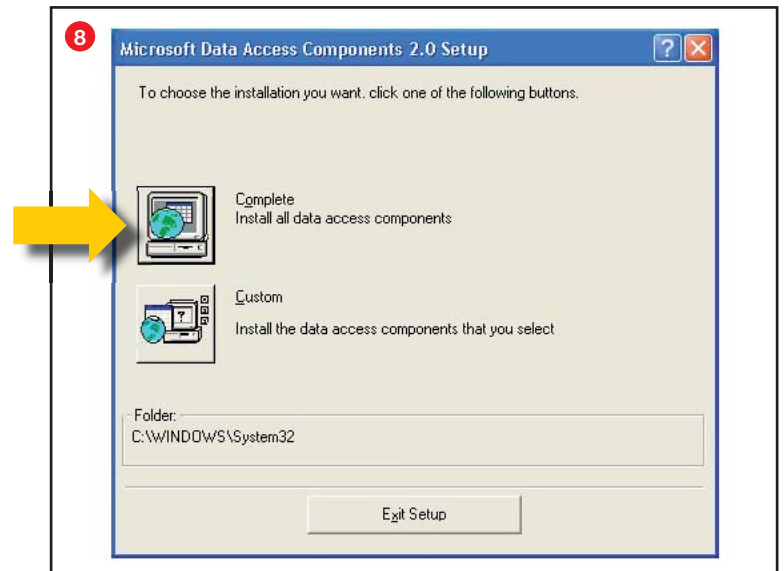
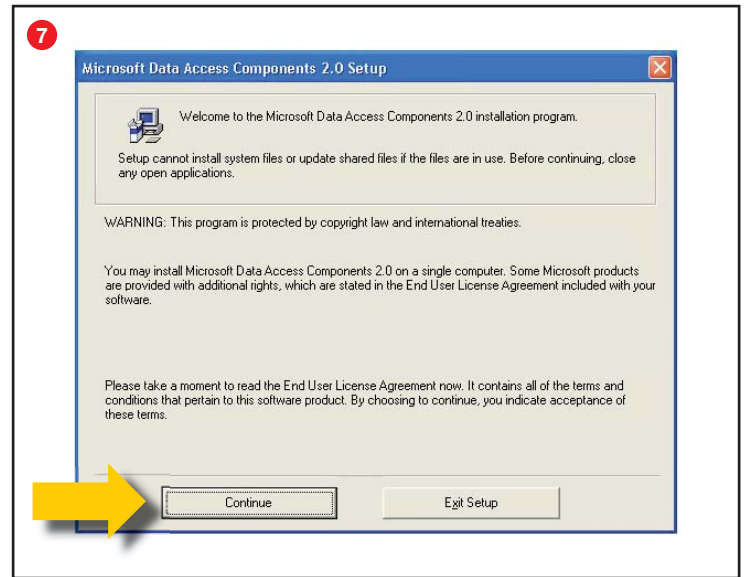


3. Installation von X-Lap

Abb. 7
Zum Fortführen der Installation klicken Sie „Continue“.

Abb. 8
Um Fehler auszuschließen, wählen Sie die komplette Installation durch Klicken des Icon „Complete“ aus.

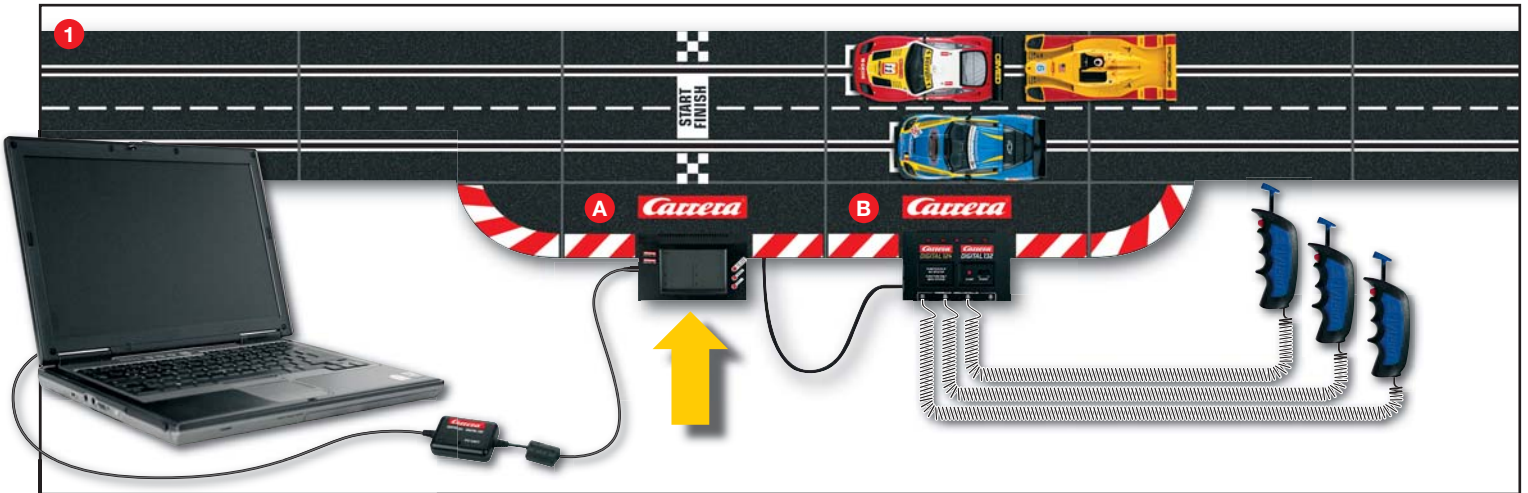
Abb. 9
Installation ist erfolgreich beendet.
Mit „Ok“ bestätigen.



4. Anschluss PC UNIT an PC

Abb. 1

Bitte bauen Sie den Carrera Rundenzähler **A** wie folgt in Ihr Bahnlayout ein:



Schließen Sie die PC UNIT an den Carrera Rundenzähler (Abb. 2) und anschließend an den Computer (USB Anschluss) an.

Schalten Sie die Carrera Black Box (Abb. 1 B) ein, die Meldung „**Neue Hardware gefunden**“ erscheint. Folgen Sie den Anweisungen zur Bestätigung der USB-Treiberinstallation.

Danach sind sämtliche Installationen abgeschlossen und das System kann benutzt werden. Die zugehörigen Treiber werden während der Installation mit in das von Ihnen gewählte Installationsverzeichnis kopiert.

Sollte Windows diese Treiber nicht automatisch finden, so geben Sie den Pfad „**C:\Program Files\X-Lap\USB-Drivers**“ bei der Treiberinstallation im entsprechenden Fenster ein.



5. Starten von X-Lap

Abb. 1

Vor jedem Start Carrera Black Box einschalten und X-Lap Icon auf Desktop anklicken.



Abb. 2

X-Lap prüft automatisch die Verbindung zwischen Computer und Rundenzähler.

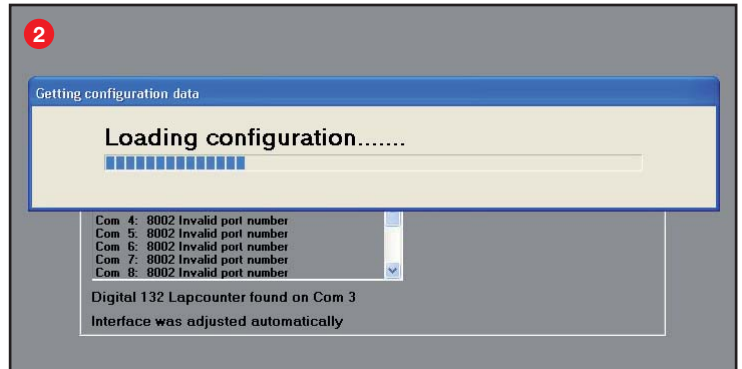


Abb. 3

Im Display des Carrera Rundenzählers muss bei erfolgreicher Verbindung zum PC „PC Access“ stehen.

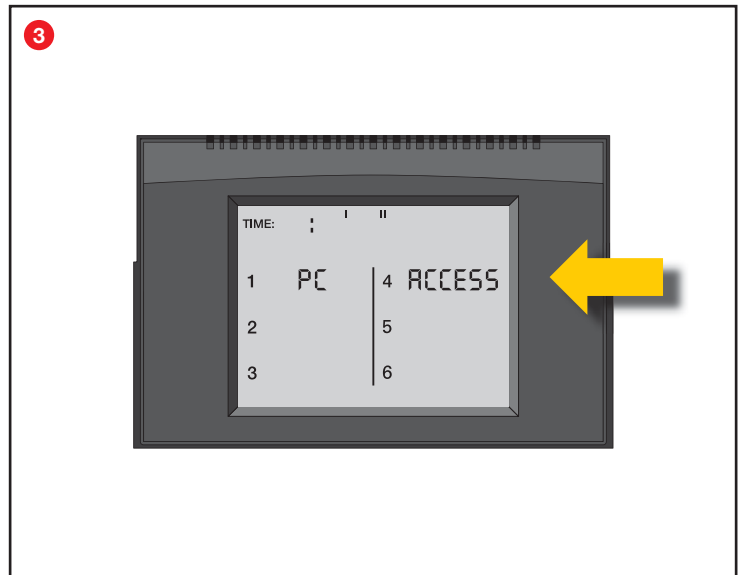
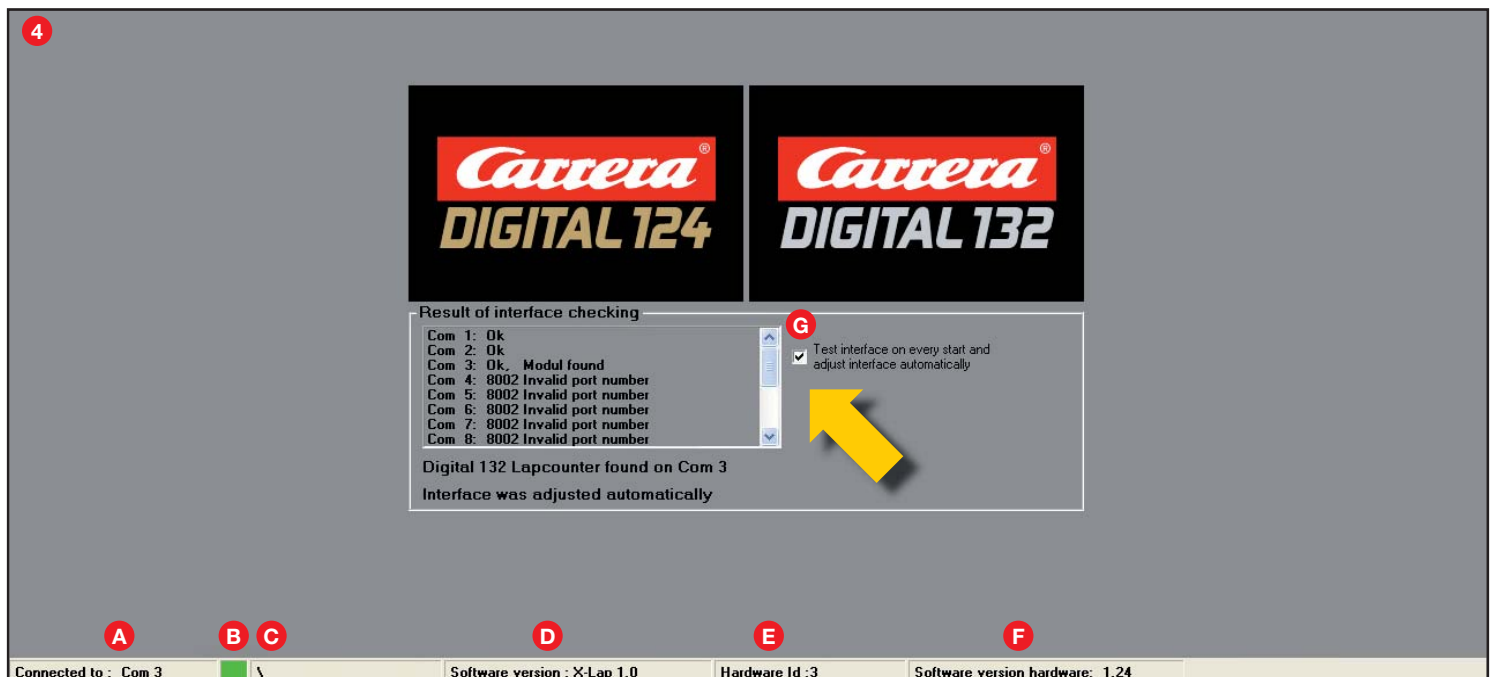


Abb. 4

Erklärung der unteren Symbolleiste:

- A** „**Connected to: Com...**“ = über USB verbundene Com Schnittstelle
- B** „**grün**“ = verbunden, „**rot**“ = keine Verbindung, Demomodus
- C** Ständige Prüfung der Verbindung, optisch sichtbar durch Wechsel des Schrägstrichs
- D** „**Software version**“ = aktuelle X-Lap Version
- E** „**Hardware Id**“ = System-ID notwendig für den Kundendienst
- F** „**Software version hardware**“ = aktuelle Softwareversion des Carrera Rundenzählers
- G** **Hinweis:** Das Häkchen **G** muss gesetzt bleiben, da sonst keine Verbindung mit der PC UNIT aufgebaut werden kann.



6. Startvorbereitung

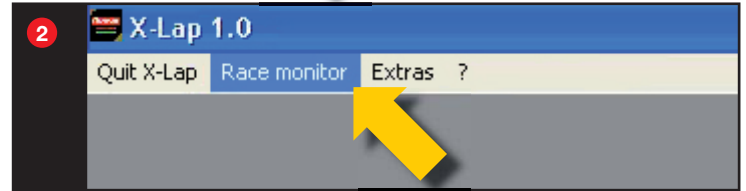
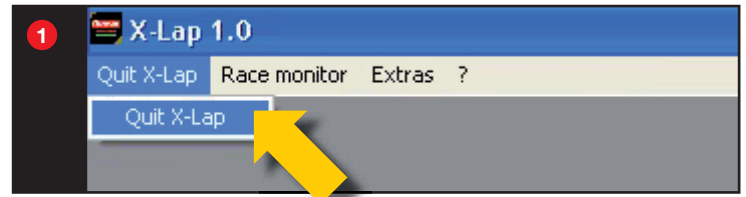
6.1 Allgemeine Erklärungen

ACHTUNG:

Fahren/Training ist bei angeschlossener *PC UNIT* jederzeit möglich. Der Carrera Rundenzähler zählt auf Grund der Verbindung mit dem Programm *X-Lap* erst nach Aktivierung eines Runden-/ Zeitrennens.

Abb. 1

Zum Verlassen des Programms „Quit X-Lap“ klicken.



6.2 Race Monitor

Abb. 2

Auswahl des *Race Monitors* über die Menüleiste.

Abb. 3

Der *Race Monitor* öffnet sich. Bei Erstgebrauch von *X-Lap* kann dieser auf eine gewünschte Größe gezogen werden. Einstellungen werden automatisch abgespeichert und bei erneutem Öffnen beibehalten.

	Car	Best lap	Last lap	Laps
1	Driver 1 Car 1	99.999	99.999	0
2	Driver 2 Car 2	99.999	99.999	0
3	Driver 3 Car 3	99.999	99.999	0
4	Driver 4 Car 4	99.999	99.999	0
5	Driver 5 Car 5	99.999	99.999	0
6	Driver 6 Car 6	99.999	99.999	0
7	Driver 7 Autonomous car	99.999	99.999	0
8	Driver 8 Pace car	99.999	99.999	0

Abb. 4

A Fahrer-/ Fahrzeugposition (bis zu 6 Fahrer zusätzlich 1 *Autonomous Car* und 1 *Pace Car*)

ACHTUNG: Wenn gleichzeitig mehrere *Autonomous Cars* fahren, dann werden diese zusammen auf der Position 7 gezählt und alle *Pace Cars* werden zusammen auf der Position 8 gezählt.

B Fahrer-/ Fahrzeugname

C Abbildung der Fahrer/Fahrzeuge (Siehe 6.4)

D Beste Rundenzeit

E Zuletzt gefahrene Rundenzeit

F Gefahrene Runden

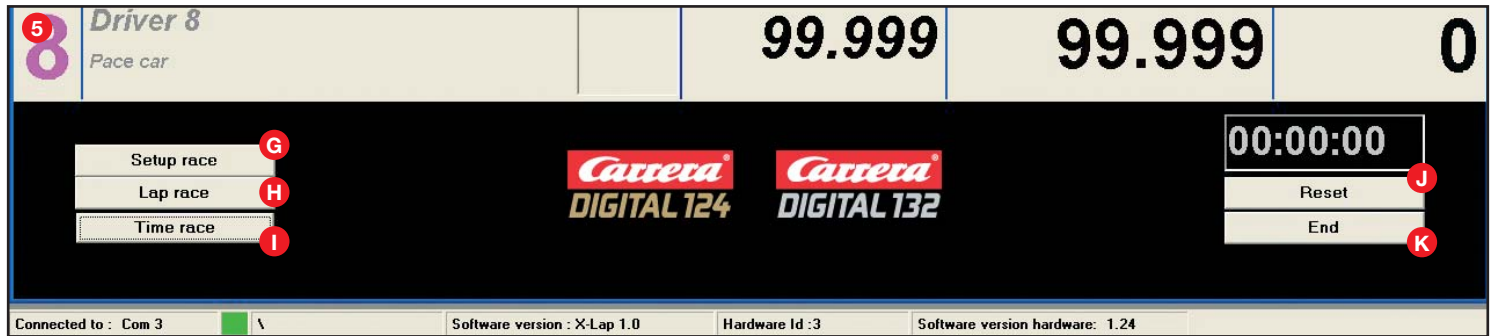
	Car	Best lap	Last lap	Laps
1	Driver 1 Car 1	99.999	99.999	0
2	Driver 2 Car 2	99.999	99.999	0
3	Driver 3	99.999	99.999	0

6. Startvorbereitung

Abb. 5

- G Zugriff auf Fahrer- und Fahrzeugdatenbanken
„Setup race“
- H Rundenrennen

- I Zeitrennen
- J Zurückstellen des Race Monitors
- K Schließen des Race Monitors

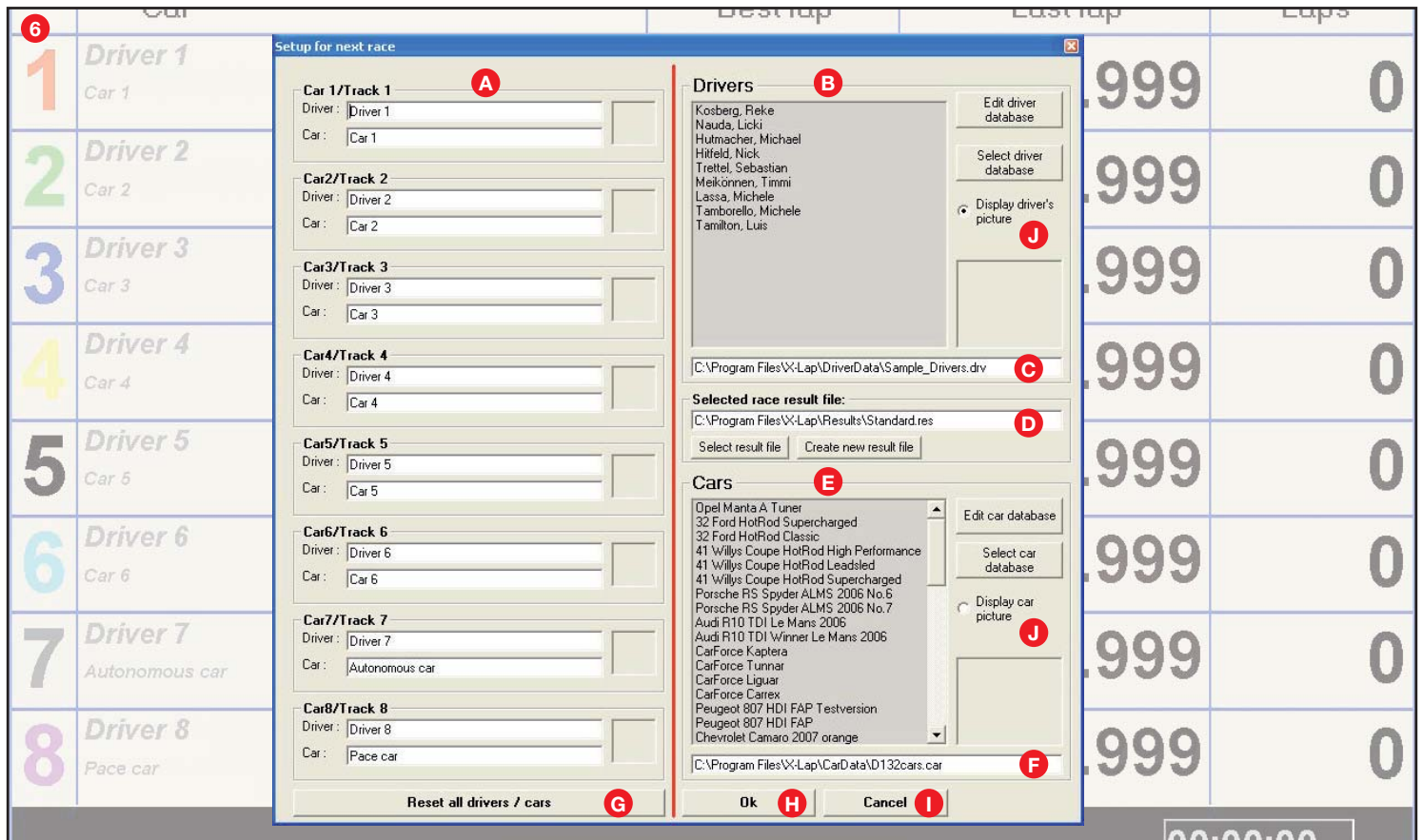


6.3 Setup Race

Abb. 6

- A Eingabe von Fahrer- und Fahrzeugnamen oder Auswahl aus Datenbanken B und E
- B Übersicht der gewählten Fahrerdatenbank (siehe 6.4)
- C Pfad zu oben aufgeführter Datenbank
- D Pfad zu Rennergebnissen
- E Übersicht der gewählten Fahrzeugdatenbank

- F Pfad zu oben aufgeführter Fahrzeugdatenbank
- G Zurücksetzen aller eingegebenen Fahrer- bzw. Fahrzeugdaten
- H „Ok“ klicken, um Einstellungen zu übernehmen
- I „Cancel“ für Abbruch klicken. Eingabe von Fahrer- und Fahrzeugname werden nicht gespeichert.
- J Zur Auswahl welches Bild im Race Monitor angezeigt werden soll (Anlegen der Fahrer- oder Fahrzeugdaten siehe 6.4)



6. Startvorbereitung

6.4 Fahrer- bzw. Fahrzeugdaten anlegen

Abb. 7

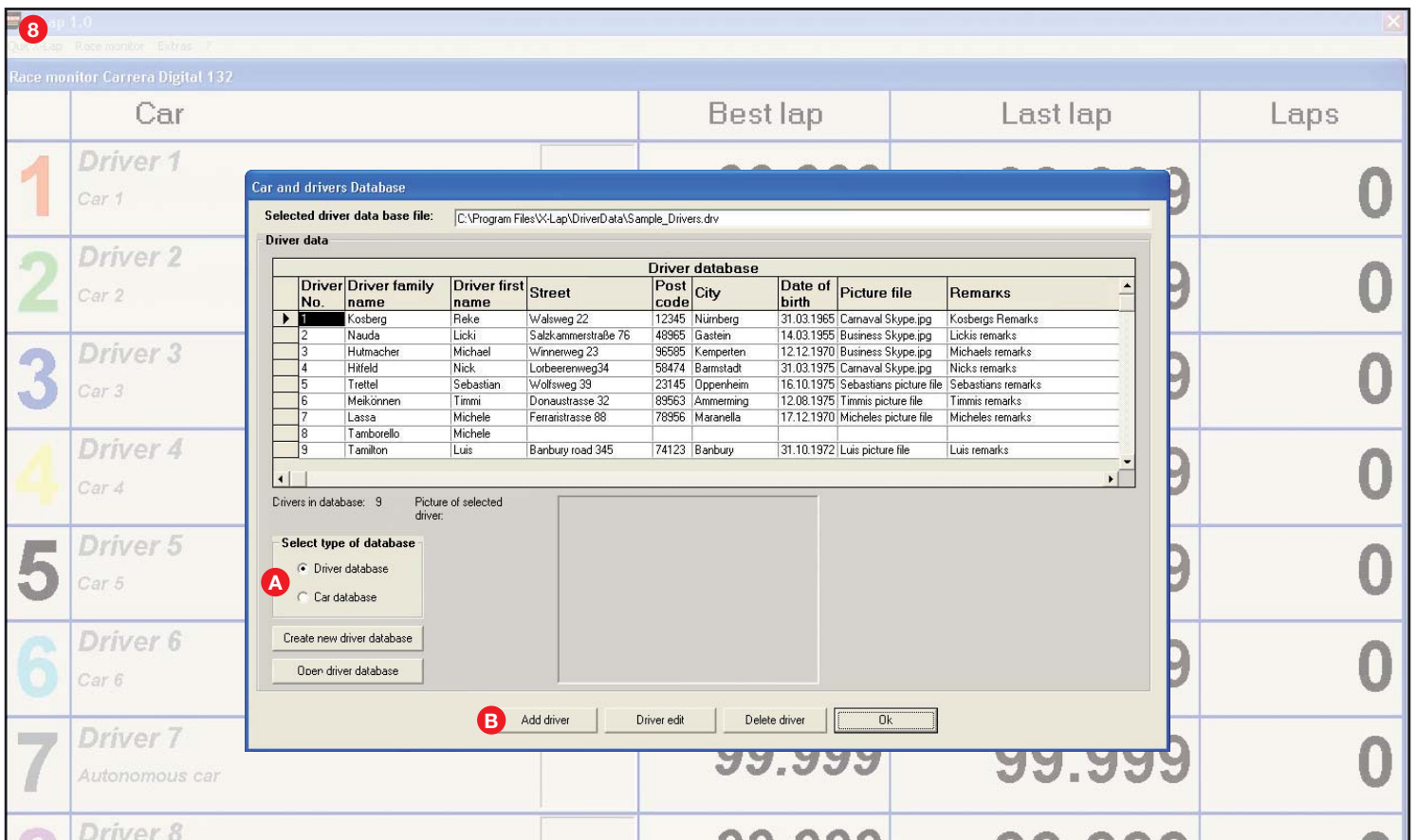
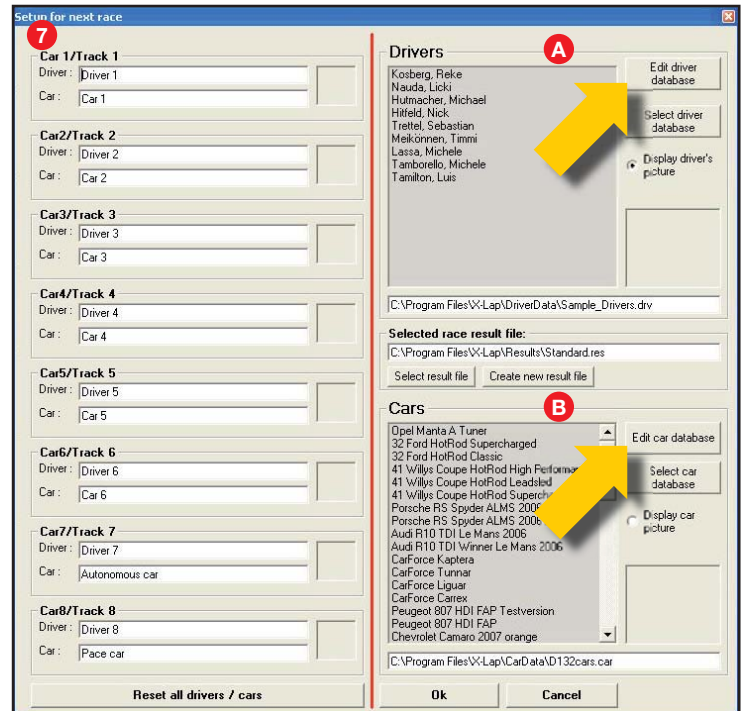
Zur Bearbeitung der Fahrer-/ Fahrzeugdatenbank klicken Sie „Edit driver database“ **A** bzw. „Edit car database“ **B**.

Abb. 8

„Car and drivers Database“ öffnet sich. Auswahl zwischen „Driver database“ und „Car database“ **A**.

Um einen neuen Fahrer bzw. ein neues Fahrzeug anzulegen, klicken Sie „Add driver“ bzw. „Add car“ **B**.

Zur Erklärung weiterer Programmierungsschritte wird ab jetzt der „Fahrer“ in den Screenshots verwendet.



6. Startvorbereitung

Abb. 9

Geben Sie alle gewünschten Daten zum Fahrer bzw. Fahrzeug ein.

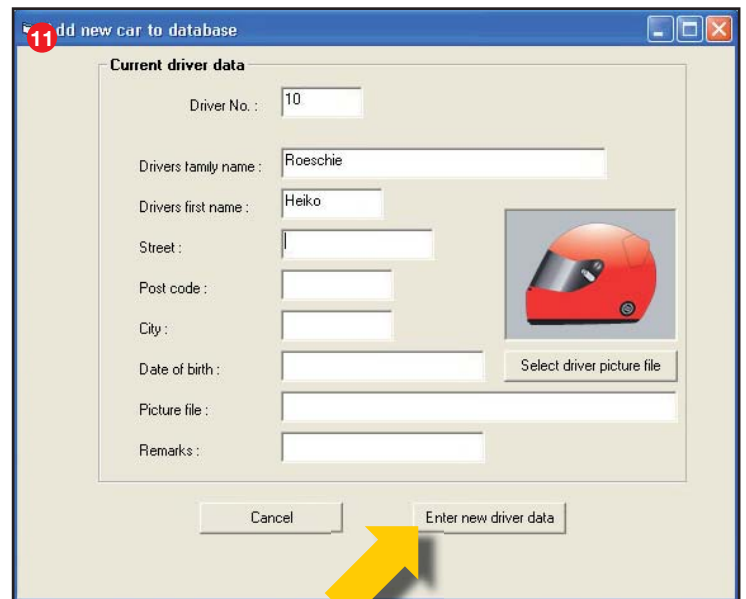
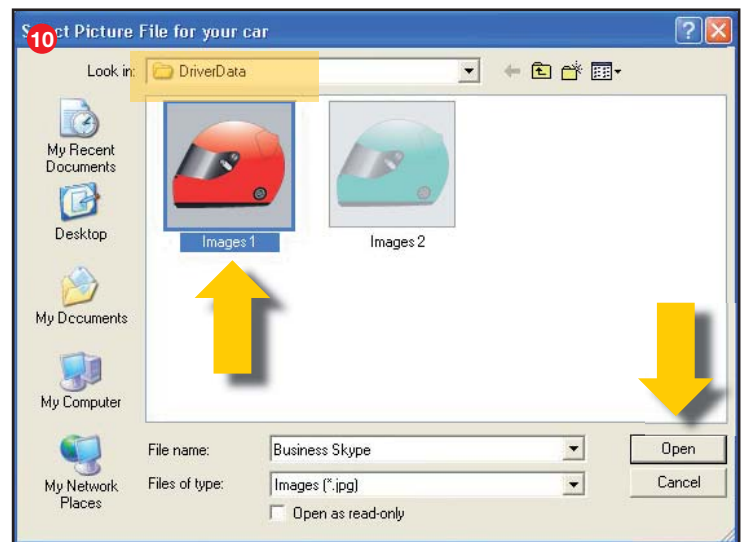
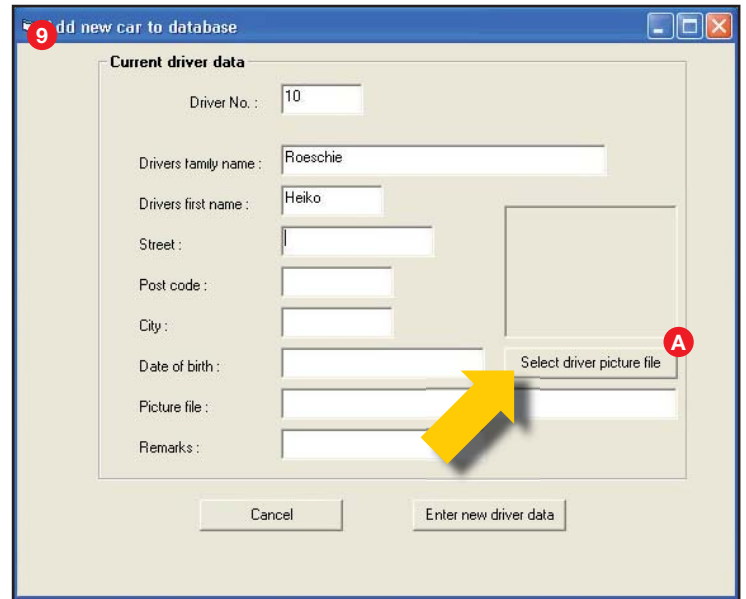
Für die Auswahl eines Fahrerbildes bzw. Fahrzeugbildes über den Button „**Select driver picture file**“ bzw. „**Select car picture file**“ **A**. Wenn Sie kein passendes Bild vom Fahrer bzw. Fahrzeug haben, lassen Sie das Feld leer.

Abb. 10

Alle Fahrerbilder **müssen** unter „**C:\Program Files\X-Lap\DriverData**“ und alle Fahrzeugbilder unter „**C:\Program Files\X-Lap\CarData**“ abgespeichert sein. Gewünschtes Bild markieren, mit „**Open**“ übernehmen.

Abb. 11

Eingaben mit „**Enter new driver data**“ bzw. „**Enter new car data**“ speichern.



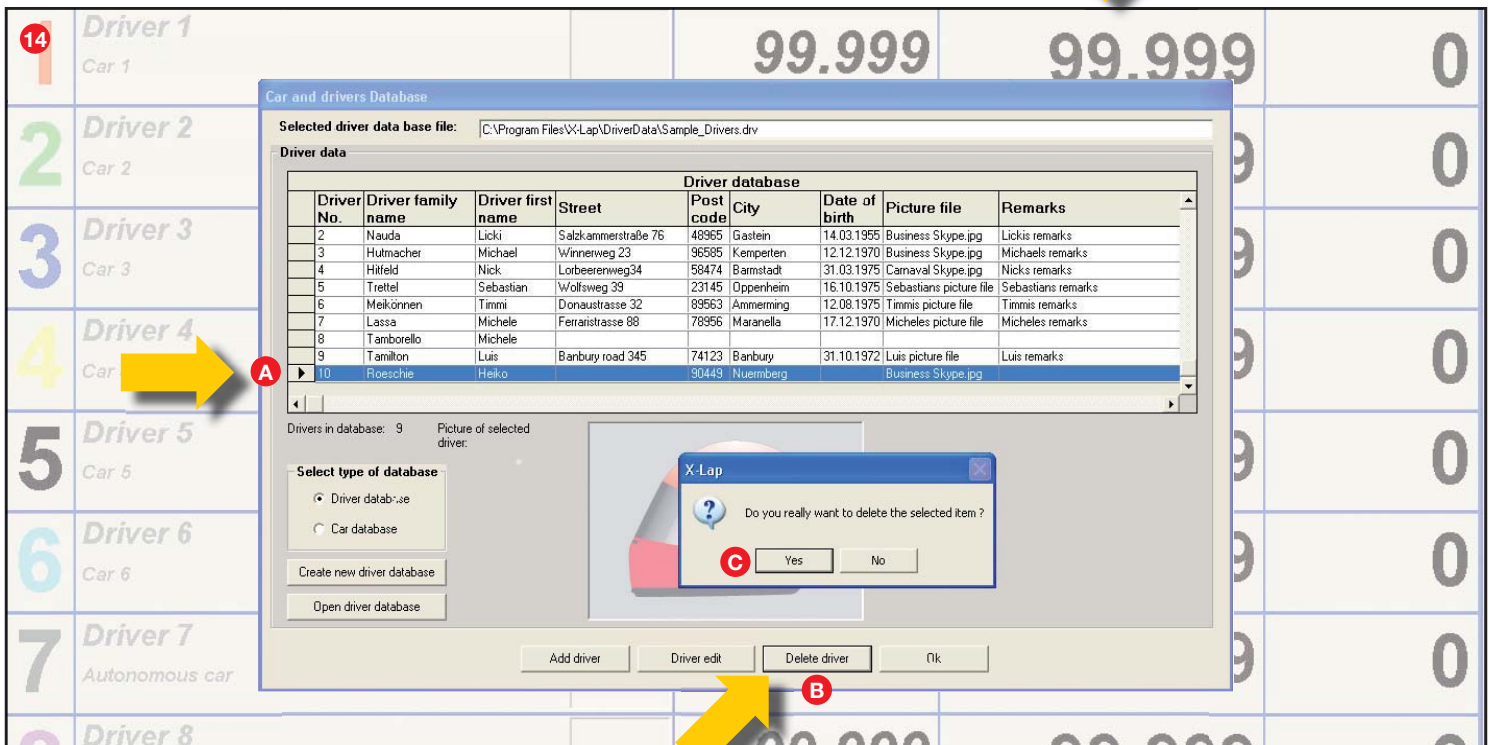
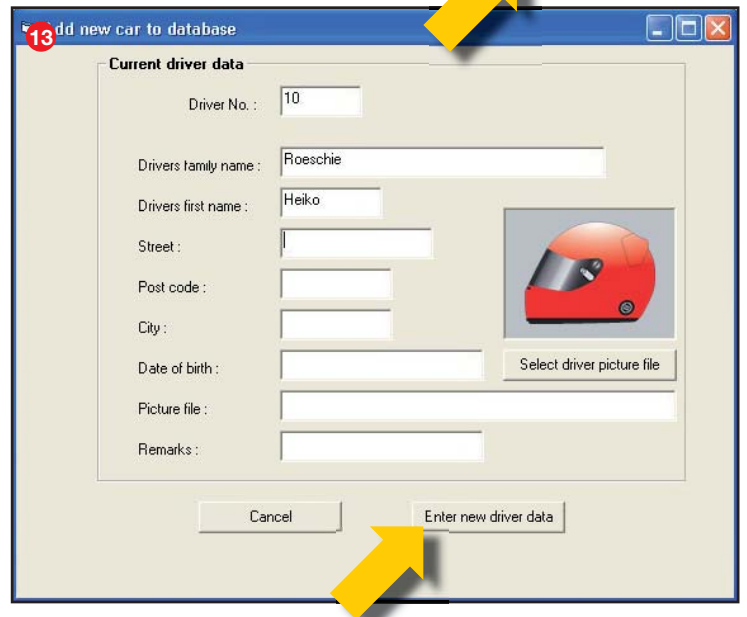
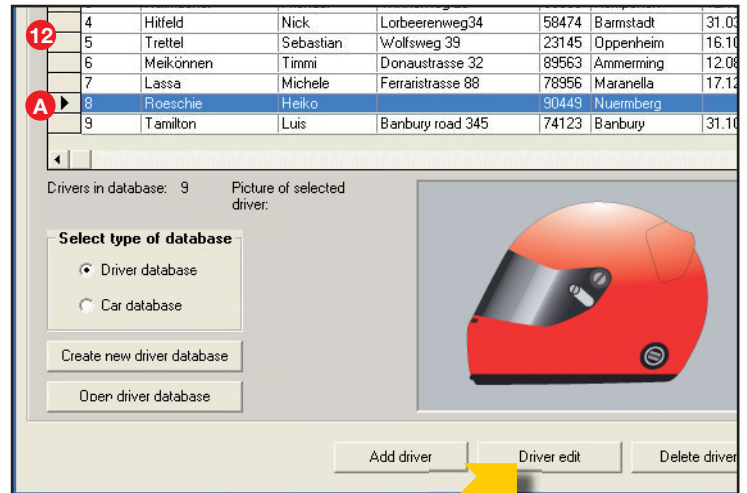
6. Startvorbereitung

6.5 Fahrer- bzw. Fahrzeugdaten bearbeiten

Abb. 12
Zum Öffnen gewünschte Zeile markieren **A**,
„Driver edit“ bzw. „Edit car“ klicken.

Abb. 13
Gewünschte Daten ändern/löschen mit „Enter new driver data“ bzw. „Enter new car data“ speichern.

Abb. 14
Zum Löschen gewünschte Zeile markieren **A**,
„Delete driver“ bzw. „Delete car“ anklicken **B**.
Bei nachfolgender Sicherheitsfrage „Yes“ **C** klicken.



6. Startvorbereitung

6.6 Datenbanken anlegen (Fahrer und Fahrzeuge)

Abb. 15

Zur Erstellung einer neuen Fahrer- bzw. Fahrzeugdatenbank, klicken Sie „Create new driver database“, bzw. „Create new car database“.

Abb. 16

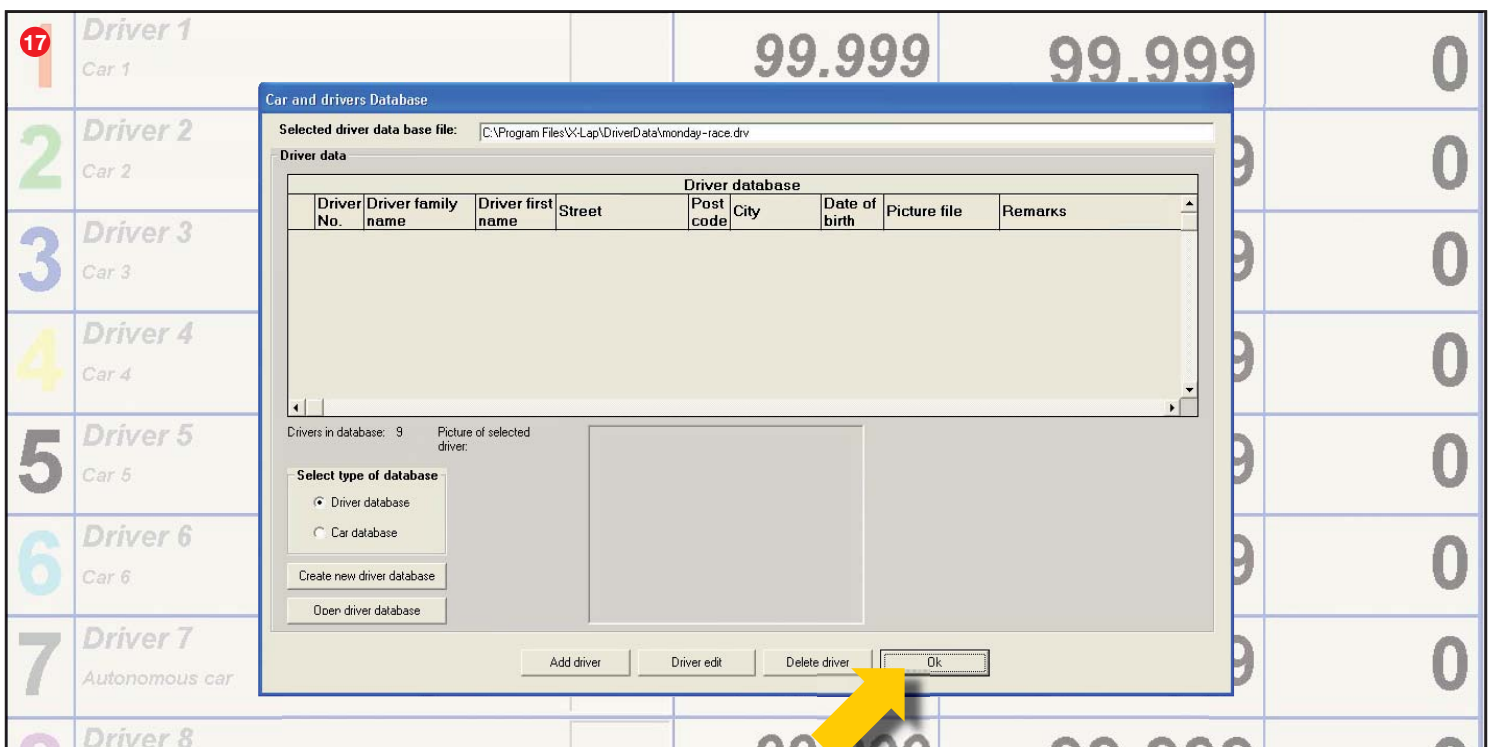
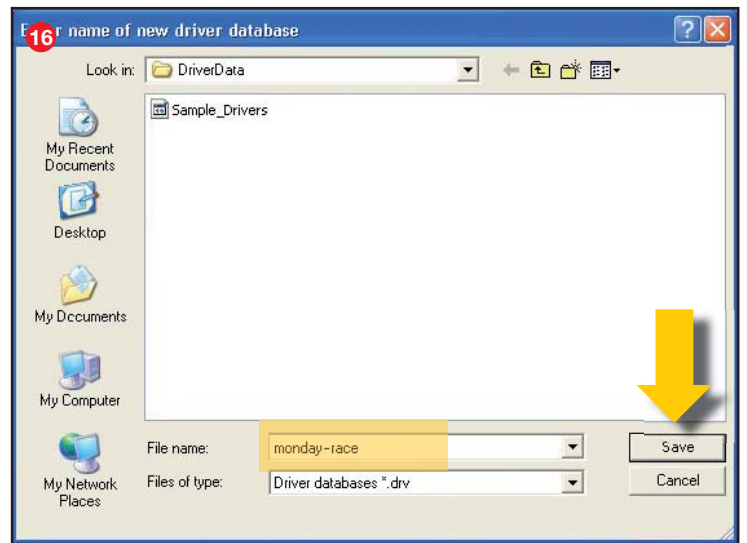
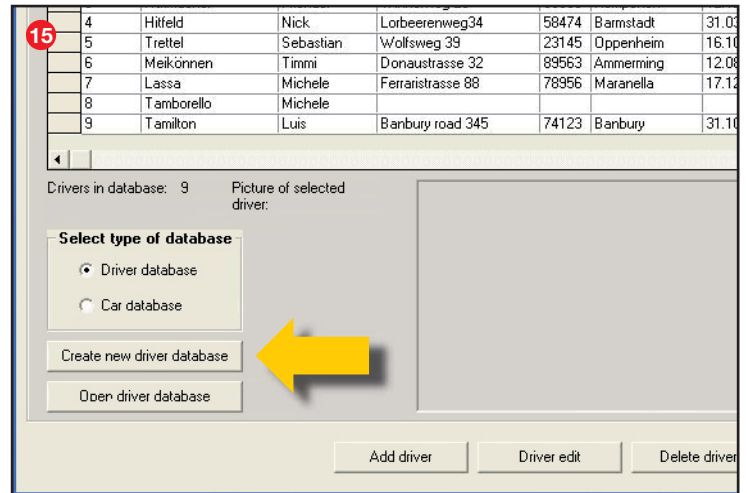
Geben Sie den gewünschten Datenbanknamen unter „File name“ ein und bestätigen Sie mit „Save“. (Hier als Beispiel „monday-race“)

ACHTUNG:

Für den Zugriff auf die Datenbank **müssen** alle Fahrerdatenbanken unter „C:\Program Files\X-Lap\DriverData“ und alle Fahrzeugdatenbanken unter „C:\Program Files\X-Lap\CarData“ abgespeichert sein.

Abb. 17

Danach können die gewünschten Daten für Fahrer bzw. Fahrzeuge (entsprechend Punkt 6.4) eingegeben werden. Bestätigen Sie die Daten mit „Ok“.



6. Startvorbereitung

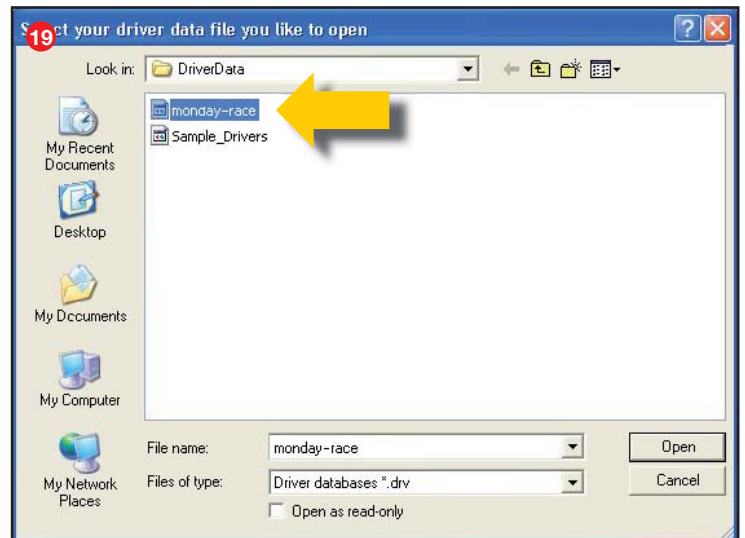
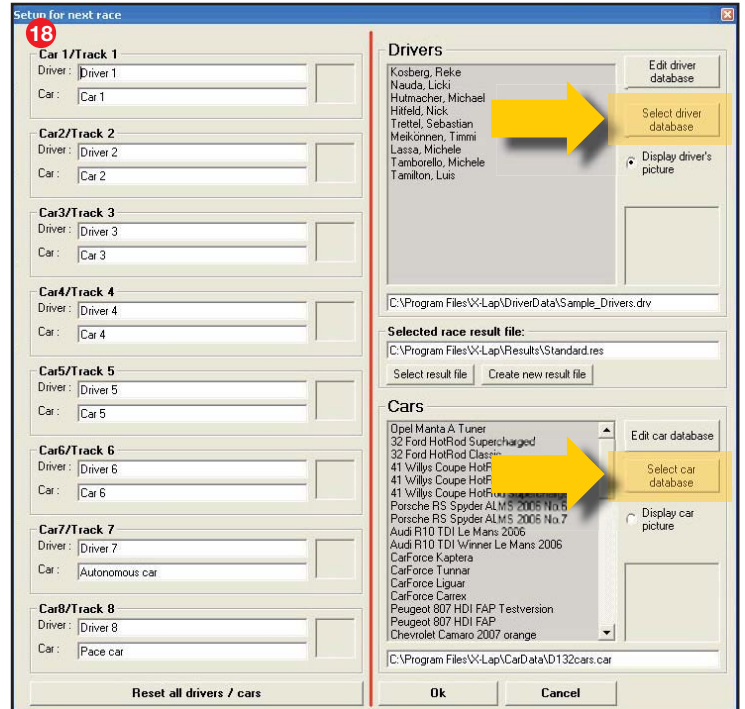
6.7 Auswahl einer Datenbank

Abb. 18

Um eine andere Datenbank als angezeigt auszuwählen, klicken Sie „**Select driver database**“ bzw. „**Select car database**“.

Abb. 19

Wählen Sie die gewünschte Datenbank aus und bestätigen Sie mit „**Open**“.
(Hier als Beispiel „**monday-race**“)



6. Startvorbereitung

6.8 Auswahl Fahrer bzw. Fahrzeug

Abb. 20

Wählen Sie mit der linken Maustaste den gewünschten Fahrernamen **A** bzw. Fahrzeugtyp **B** aus und ziehen Sie diesen an die gewünschte „Driver/Car Position“ **C**. Der Fahrer bzw. Fahrzeugname kann auch direkt über die Tastatur eingegeben werden.

20

Driver	Car	Best lap	Last lap	Laps
1 Driver 1 Car 1				999 0
2 Driver 2 Car 2				999 0
3 Driver 3 Car 3				999 0
4 Driver 4 Car 4				999 0
5 Driver 5 Car 5				999 0
6 Driver 6 Car 6				999 0
7 Driver 7 Autonomous car				999 0
8 Driver 8 Pace car				999 0

Setup for next race

Car 1/Track 1
Driver: Kochi, Bonsai
Car: Car 1

Car 2/Track 2
Driver: Snyder, Schakeline
Car: BMW Z4 M Coupe Schubert Motors

Car 3/Track 3
Driver: Firmding, Mimsel
Car: BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport

Car 4/Track 4
Driver: Brauno, Rauno
Car: BMW Z4 M Coupe Präsentation

Car 5/Track 5
Driver: Driver 5
Car: Car 5

Car 6/Track 6
Driver: Driver 6
Car: Car 6

Car 7/Track 7
Driver: Driver 7
Car: Autonomous car

Car 8/Track 8
Driver: Driver 8
Car: Pace car

Drivers

- Kochi, Bonsai
- Roeschie, Heike
- Firmding, Mimsel
- Snyder, Schakeline
- Brauno, Rauno

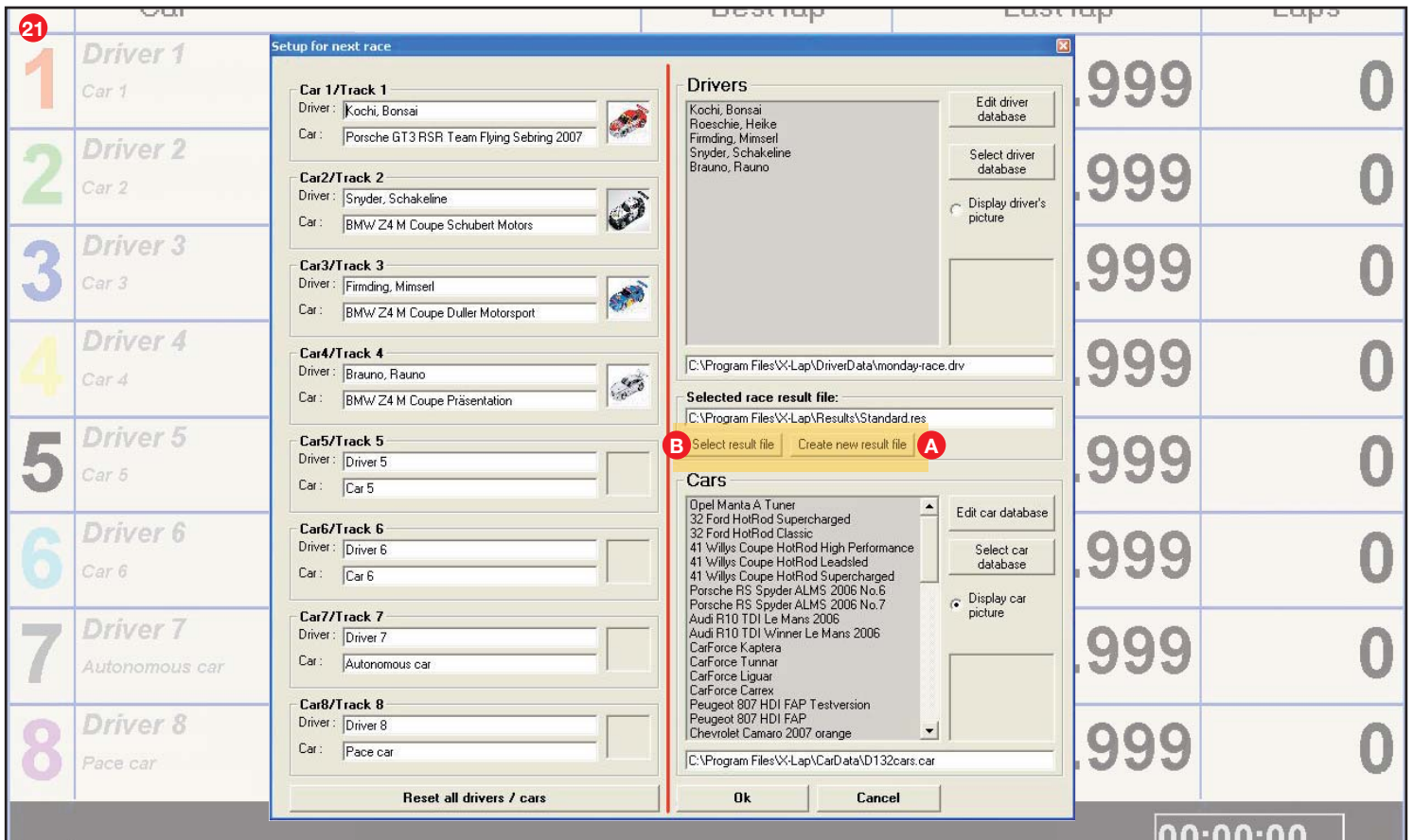
Selected race result file:
C:\Program Files\X-Lap\Results\Standard.res

Cars

- Peugeot 807 HDI FAP Testversion
- Peugeot 807 HDI FAP
- Chevrolet Camaro 2007 orange
- Chevrolet Camaro 2007 outer violet
- Porsche GT3 RSR T.atel Racing Sebring 200
- Porsche GT3 RSR Team Flying Saucer
- BMW Z4 M Coupe Präsentation
- BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport
- Fort Mustang GT 2005 Custom
- Fort Mustang GT "Fire Chief"
- Ford Mustang GT 2005 Highway Patrol
- Ford Mustang FR500C "Ford Racing"
- Chevrolet Corvette CBR Sebring 2005
- Chevrolet Corvette C5 Custom
- Audi A4 DTM Joest Racing "C. Abt" 2005
- Audi A4 DTM Joest Racing "F. Stippler" 200
- AMG Mercedes DTM2006 "B. Schneider"

00:00:00

6. Startvorbereitung



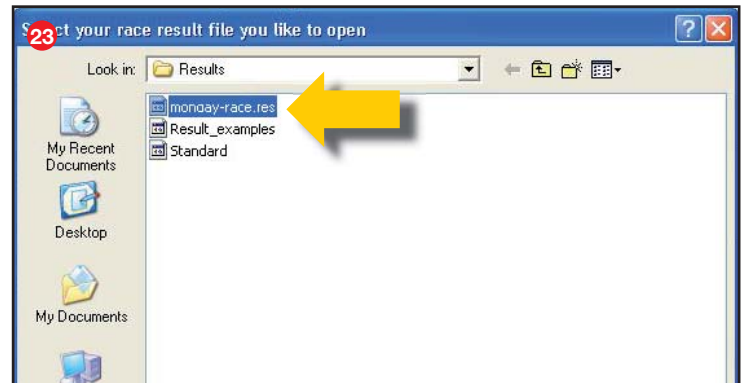
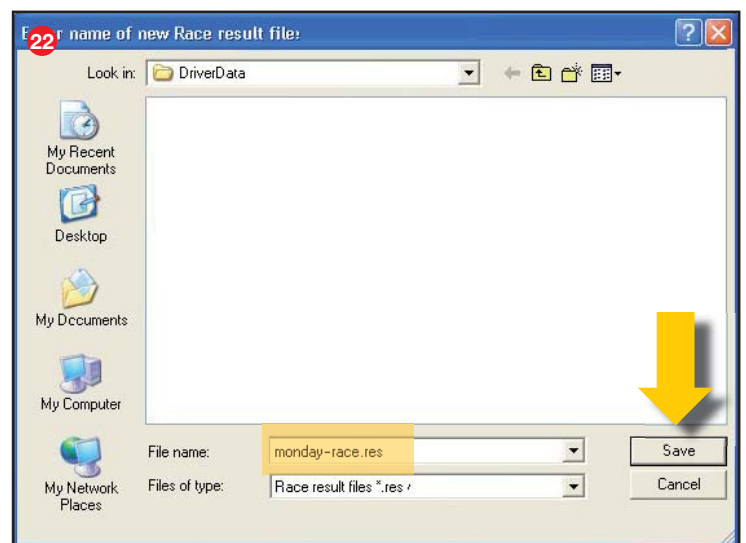
6.9 Datenbank für Rennergebnisse anlegen bzw. auswählen

Abb. 21
Zur Erstellung einer neuen Ergebnisdatenbank klicken Sie „Create new result file“ **A**.

Abb. 22
Geben Sie den gewünschten Datenbanknamen unter „File name“ ein und bestätigen Sie mit „Save“. Hier als Beispiel „monday-race.res“.

Abb. 21
Um eine andere Datenbank auszuwählen, klicken Sie „Select result file“ **B**.

Abb. 23
Hier als Beispiel „monday-race.res“.



7. Rundenrennen

Abb. 1

Zum Starten des Rundenrennens klicken Sie auf „Lap race“.

Abb. 2

Eingabe der gewünschten Rundenzahl möglich. 5 Runden sind voreingestellt. Geänderte Rundenzahl wird für weitere Rennen übernommen bis diese wieder geändert wird. Rundeneingabe mit „Ok“ bestätigen.

Abb. 3

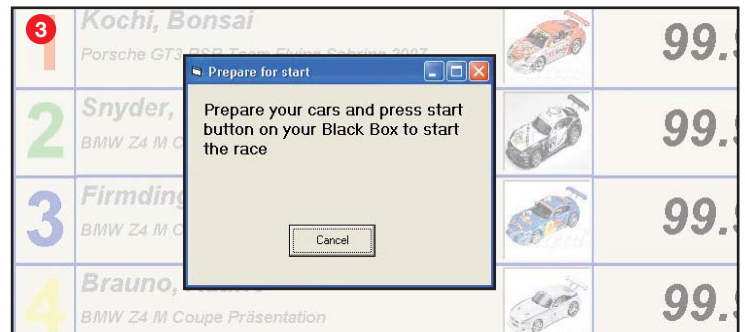
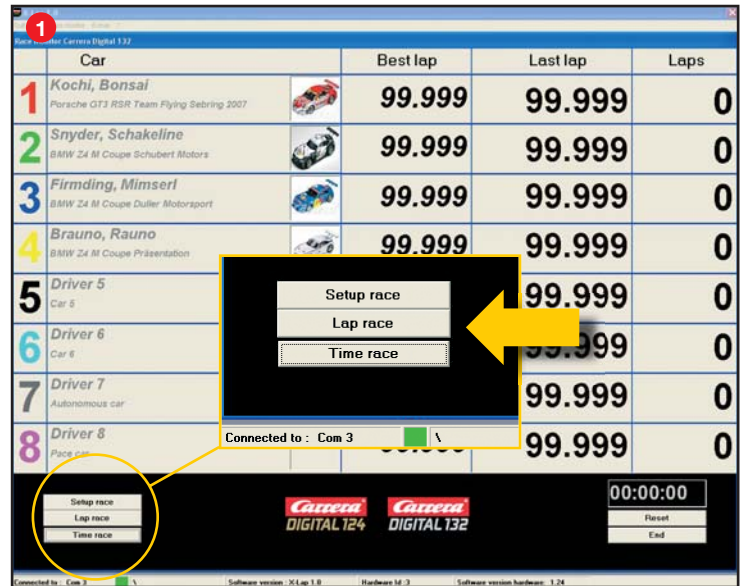
Fenster „Prepare for start“ öffnet sich.

Gehen Sie wie folgt vor:

- Stellen Sie das(die) vorcodierte(n) Fahrzeug(e) auf die Anschlusschiene
- Drücken Sie den Startknopf der Black Box 1x
- Alle 5 LED's leuchten permanent
- Startknopf erneut drücken
- Die Startsequenz wird eingeleitet
- LED's leuchten und akustisches Signal ertönt, Rennen ist freigegeben

Fenster „Prepare for start“ schließt sich umgehend mit Ablauf der Startampel automatisch.

Nach der ersten Durchfahrt des Carrera Rundenzählers springt die Anzeige unter „Last lap“ auf „0.000“.



7. Rundenrennen

Abb. 4

Wenn alle Fahrer die angegebene Rundenzahl absolviert haben, öffnet sich das Fenster „**Results of last race**“. Hier werden die Ergebnisse des gefahrenen Rennens angezeigt.

Über „**Print results**“ **A** können diese ausgedruckt werden.

Über den Button „**Proceed**“ **B** wird das Fenster geschlossen und die Daten in der angegebenen Rennergebnisdatenbank unter „**C:\Program Files\X-Lap\Results**“ abgespeichert.

End of race !

Results of last race !

Position	Car / driver's name	Address	Laps	Best time	Total time	
Position 1	BMW Z4 M Coupe Präsentation Brauno, Rauno		4	5	4.097	35.451
Position 2	BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport Firmding, Mimslerl		3	5	2.946	89.746
Position 3	Porsche GT3 RSR Team Flying Sebring 2007 Kochi, Bonsai		1	5	5.585	179.804
Position 4	BMW Z4 M Coupe Schubert Motors Snyder, Schakeline		2	5	4.204	183.875
Position 5						
Position 6						
Position 7						
Position 8						

The fastest lap was from: **BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport, Firmding, Mimslerl**

Race results were stored in: C:\Program Files\X-Lap\Results\Standard.res

A Print results **B** Proceed

Setup race
Lap race
Time race

00:00:00
Reset
End

Connected to: Com 3 \ Software version : X-Lap 1.0 Hardware Id :3 Software version hardware: 1.24

8. Zeitrennen

Abb. 1

Zum Starten des Zeitrennens klicken Sie auf „Time race“.

Abb. 2

Eingabe der gewünschten Zeit möglich. 3 Minuten sind voreingestellt. Geänderte Zeitangabe wird für weitere Rennen übernommen bis diese wieder geändert wird. Zeitangabe mit „Ok“ bestätigen.

Abb. 3

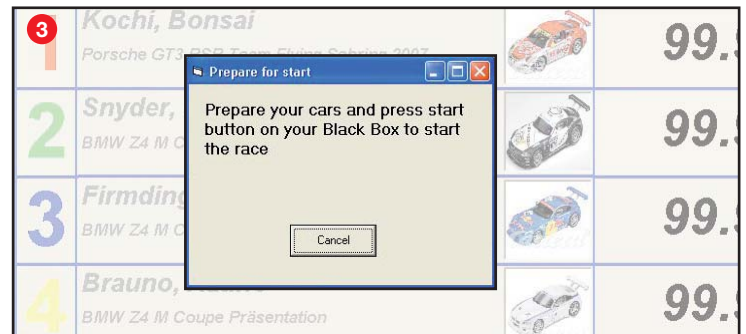
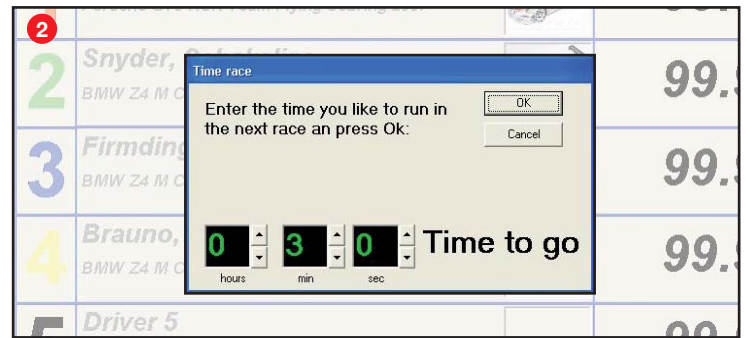
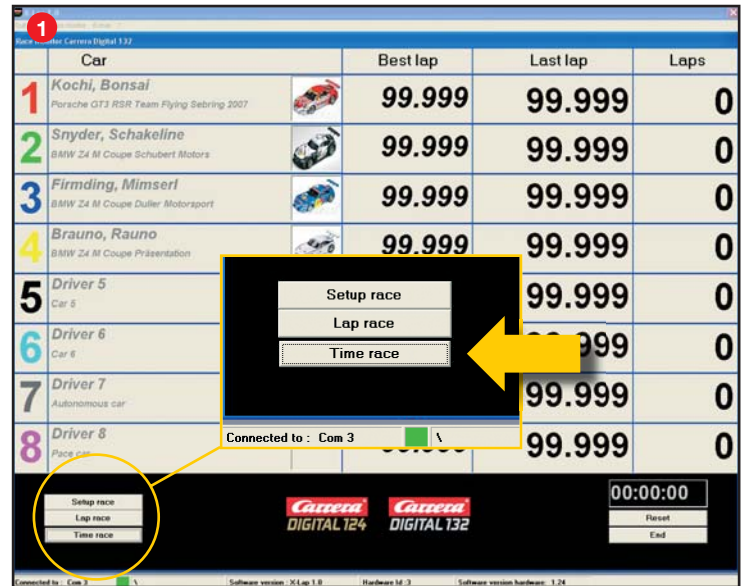
Fenster „Prepare for start“ öffnet sich.

Gehen Sie wie folgt vor:

- Stellen Sie das(die) vorcodierte(n) Fahrzeug(e) auf die Anschlusschiene
- Drücken Sie den Startknopf der Black Box 1x
- Alle 5 LED's leuchten permanent
- Startknopf erneut drücken
- Die Startsequenz wird eingeleitet
- LED's leuchten und akustisches Signal ertönt, Rennen ist freigegeben

Fenster „Prepare for start“ schließt sich umgehend mit Ablauf der Startampel automatisch.

Nach der ersten Durchfahrt des Carrera Rundenzählers springt die Anzeige unter „Last lap“ auf „0.000“.



8. Zeitrennen

Abb. 4

Wenn alle Fahrer die angegebene Zeit absolviert haben, öffnet sich das Fenster „**Results of last race**“. Hier werden die Ergebnisse des gefahrenen Rennens angezeigt.

Über „**Print results**“ **A** können diese ausgedruckt werden.

Über den Button „**Proceed**“ **B** wird das Fenster geschlossen und die Daten in der angegebenen Rennergebnisdatenbank unter „**C:\Program Files\X-Lap\Results**“ abgespeichert.

End of race !

Results of last race !

Position	Car / driver's name	Address	Laps	Best time	Total time	
Position 1	BMW Z4 M Coupe Präsentation Brauno, Rauno		3	8	3.493	00:03:00
Position 2	BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport Firmding, Mimslerl		2	7	3.639	00:03:00
Position 3	Porsche GT3 RSR Team Flying Sebring 2007 Kochi, Bonsai		4	7	3.065	00:03:00
Position 4	BMW Z4 M Coupe Schubert Motors Snyder, Schakeline		1	6	3.073	00:03:00
Position 5						
Position 6						
Position 7						
Position 8						

The fastest lap was from: **BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport, Firmding, Mimslerl**

Race results were stored in: C:\Program Files\X-Lap\Results\Standard.res

A Print results **B** Proceed

Setup race
Lap race
Time race

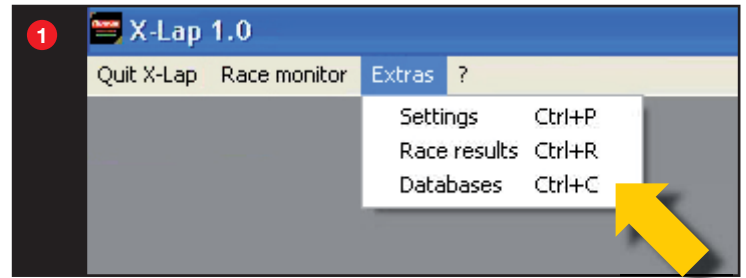
Carrera
DIGITAL 124 DIGITAL 132

00:00:00
Reset
End

Connected to: Com 3 \ Software version : X-Lap 1.0 Hardware Id :3 Software version hardware: 1.24

9. Rennstatistik / Einstellungen

Abb. 1
Über den Menüpunkt „Extras“ haben Sie die Auswahl zwischen „Settings“, „Race results“ und „Databases“.



9.1 Settings

Abb. 2
„Connection“: Zuordnung der Com-Schnittstelle. **Häkchen gesetzt lassen, damit X-Lap die Verbindung automatisch sucht!**

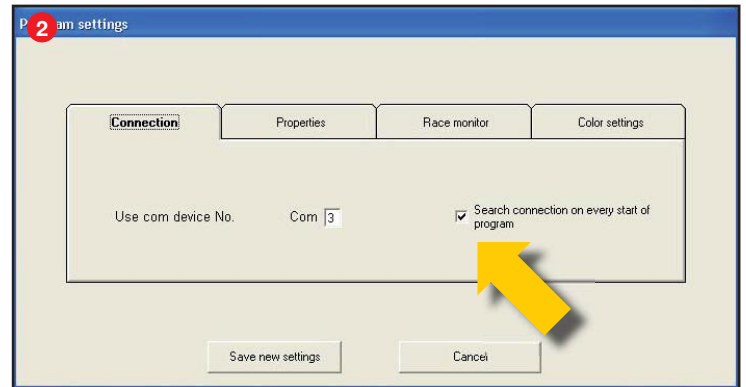


Abb. 3
„Properties“: Runden, die unterhalb der eingegebenen Mindeststrundenzeit gefahren werden, werden vom Rundenzähler nicht gezählt.

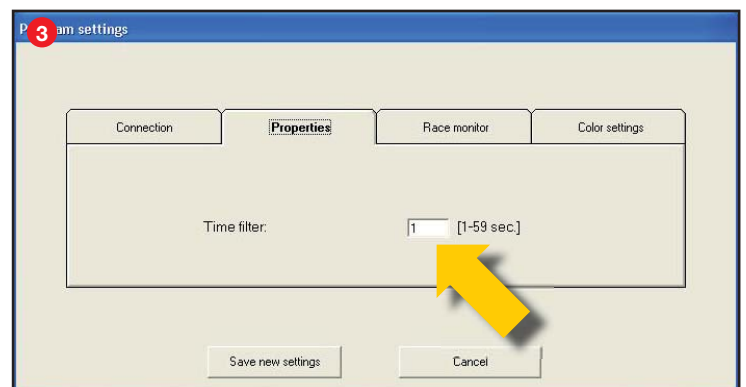
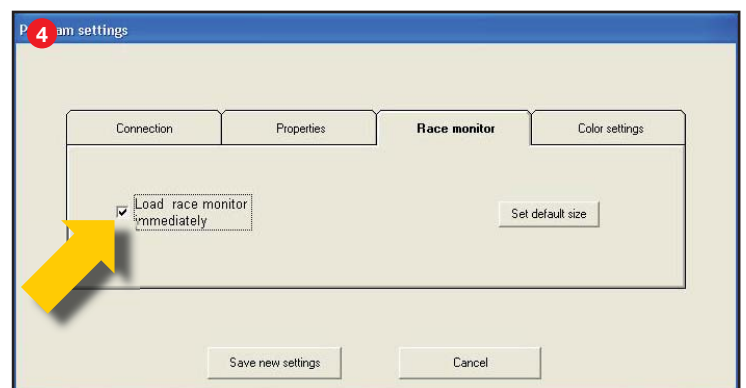


Abb. 4
„Race monitor“: Wenn Häkchen bei „Load race monitor immediately“ gesetzt ist, wird der Race Monitor automatisch beim Start von X-Lap aktiviert. Über den Button „Set default size“ wird die Fenstergröße des Race Monitors zurückgesetzt.



9. Rennstatistik / Einstellungen

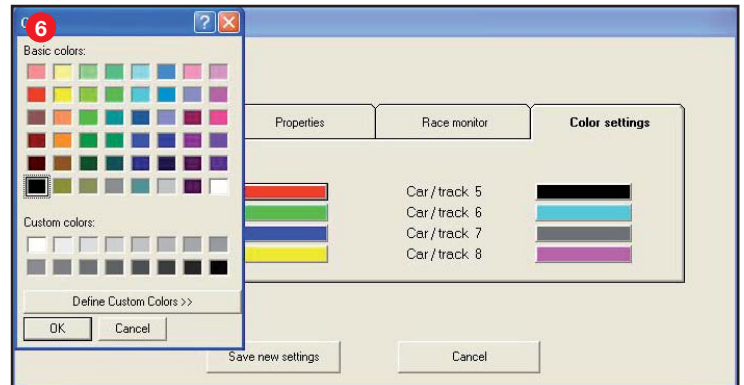
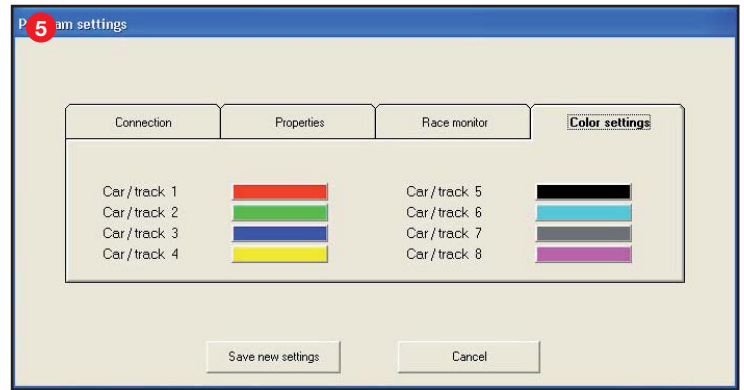
Abb. 5

„**Color settings**“: Farbauswahl für Fahrer-/ Fahrzeugpositionen im *Race Monitor*.

Abb. 6

Um die Farbeinstellungen zu ändern, klicken Sie auf die zu ändernde Farbe und wählen Sie in der Farbpalette eine gewünschte Farbe aus und bestätigen Sie diese mit „**Ok**“.

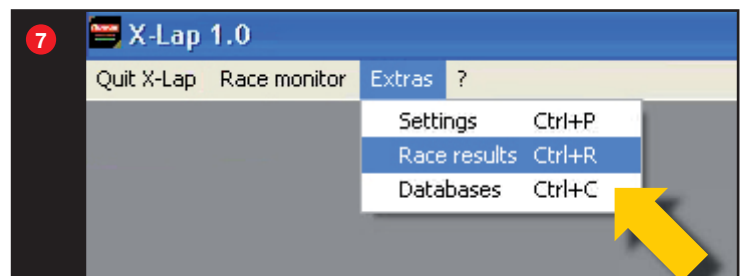
Alle oben erwähnten Einstellungen werden über den Button „**Save new settings**“ abgespeichert und bleiben bis zur nächsten Änderung bestehen.



9.2 Race Results


Abb. 7

„**Race results**“: Die Datenbank zu Rennergebnissen öffnet sich. Sämtliche Rennergebnisse einer Datenbank werden hier im Überblick dargestellt.



9. Rennstatistik / Einstellungen

8 nnergebnisse

Final results 

Race results

	Date	Time	Rank	Driver	Car	Car address	Laps	Total time	Best lap
▶	7/15/2008	15:24	1	Firnding, Mimsert	BMW Z4 M Coupe Duller Motorsport	3	8	12:03:00 A	3.493
			2	Snyder, Schakeline	BMW Z4 M Coupe Schubert Motors	2	7	12:03:00 A	3.639
			3	Brauno, Rauno	BMW Z4 M Coupe Präsentation	4	7	12:03:00 A	3.065
			4	Kochi, Bonsai	Porsche GT3 RSR Team Flying Sebring 2007	1	6	12:03:00 A	3.073
	7/15/2008	15:53	1	Snyder, Schakeline	BMW Z4 M Coupe Schubert Motors	2	5	20.535	3.524
			2	Brauno, Rauno	BMW Z4 M Coupe Präsentation	4	5	73.922	4.817

Ok **A** Selected race result file:
 Race statistics **B** C:\Program Files\X-Lap\Results\monday-race.res
 Delete single race **C**
 Delete all races **D** **F** Select race result file
 Print results **E**

Abb. 8


- A** Zum Schließen des Fensters „Ok“ klicken.
- B** „Race statistics“ Abb. 9: Die Rangliste aller Fahrer einer Datenbank wird angezeigt. Über den Button „Print list“ kann diese ausgedruckt werden. Über Button „Ok“ kann man das Fenster schließen.
- C** „Delete single race“: Zum Löschen eines Rennens muss die entsprechende Zeile markiert werden. Im Anschluss „Delete single race“ klicken.
- D** „Delete all races“: Durch Klicken des Buttons „Delete all races“ werden alle Rennen gelöscht.
- E** „Print results“: Zum Ausdrucken der Ergebnisliste klicken Sie „Print results“.
- F** „Select race result file“: Um eine andere Datenbank auszuwählen klicken Sie „Select race result file“ und wählen die gewünschte Datenbank aus.

9 Race statistics

Statistic of race result file:
C:\Program Files\X-Lap\Results\monday-race.res

Rank	Driver's name	Laps	Total time
1	Snyder, Schakeline	12	43400.535
2	Brauno, Rauno	12	43453.922
3	Firnding, Mimsert	8	43380
4	Kochi, Bonsai	6	43380

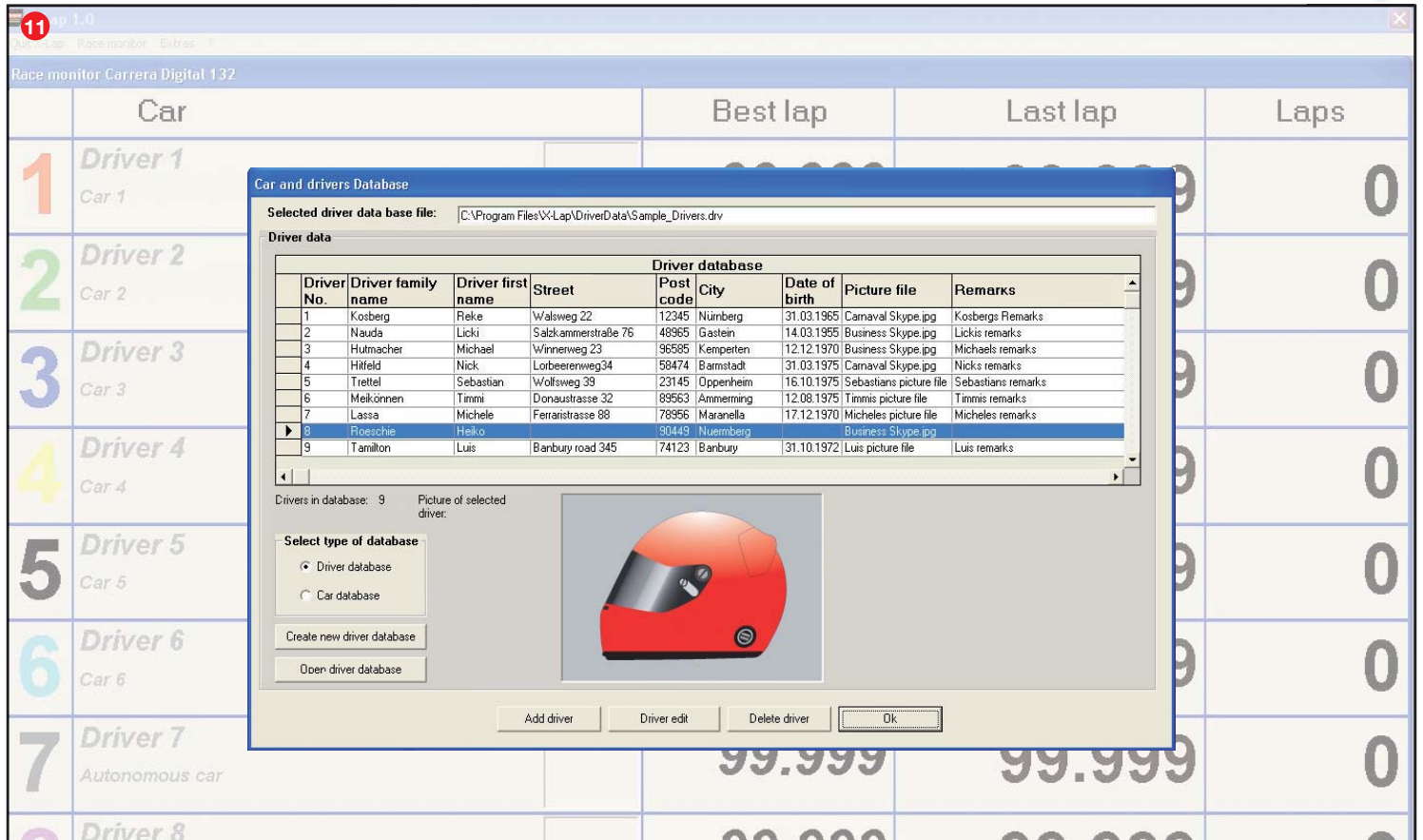
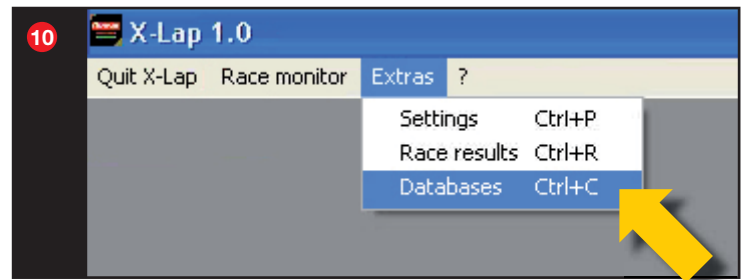
Ok
 Race statist
 Delete single
 Delete all races
 Print results

Print list  Ok

9. Rennstatistik / Einstellungen

9.3 Databases

Abb. 10
„Car and drivers Database“: Über diesen Menüpunkt können Sie jederzeit auf die Datenbanken zugreifen. Abb. 11



10. Fehlerbeseitigung

Schalten Sie die Carrera Black Box aus, schließen Sie X-Lap und prüfen Sie die Verbindung der Carrera PC UNIT mit dem Computer und dem Carrera Rundenzähler. Schalten Sie die Carrera Black Box neu ein und öffnen Sie X-Lap.