

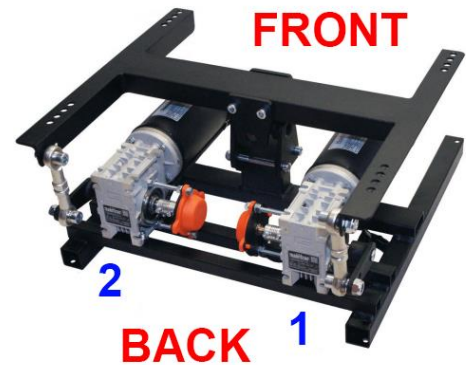
WARNING! Assembled platform will have exposed motors moving parts. Neven operate it with the small children around or use optional protection cover.

WARNUNG! Die montierte Plattform hat freiliegende Motoren und bewegliche Teile. Sie ihn niemals mit den kleinen Kindern in der Nähe oder verwenden Sie eine optionale Schutzabdeckung.

Bitte überprüfen Sie die Motorleistung und die Sensorstecker und legen Sie sie bei Bedarf so zurück, wie sie zu den Nummern / Farben passen. Das ist sehr wichtig. Ändern Sie niemals die Verkabelung. Falsche Zuordnungen in den Steckverbindern können die Motoren und Plattformsteuerungen beschädigen.

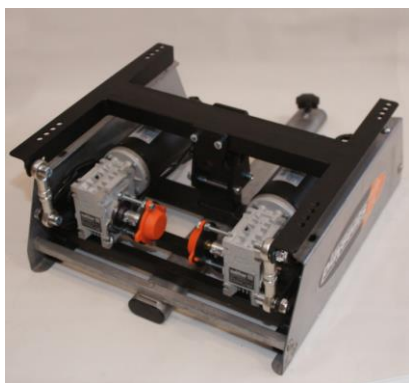
Falls die Steuerbox keine Farbmarkierung hat:

rechter Motor: brauner Stecker ist Motor 1, linker Motor
schwarzer Stecker Motor 2

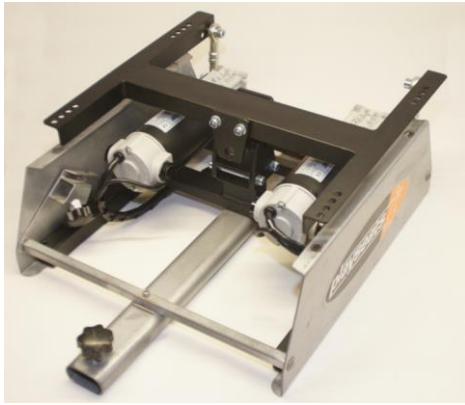


Setzen Sie KEINE Controller auf die Plattform, bevor sie vollständig getestet und nachweislich wie gewünscht funktioniert. Nach der Montage nur noch den Sitz montieren. Wenn Sie sicherstellen, dass das richtige Verhalten gewährleistet ist, fangen Sie an, Controller nacheinander hinzuzufügen und führen Sie Bewegungstests mit Personen durch, die auf dem Pilotsitz sitzen, nachdem Sie jedes neue Addon zum Gewicht der Plattform implementiert haben.

Bei den meisten Rahmen müssen Sie den das innere Verstellsystem (Gleitschiene) nutzen, nicht das dann obenliegende System. Motoren sollten immer nach hinten zeigen. Hier ist also die PlaySeat EVO-Frame-Ansicht von hinten:

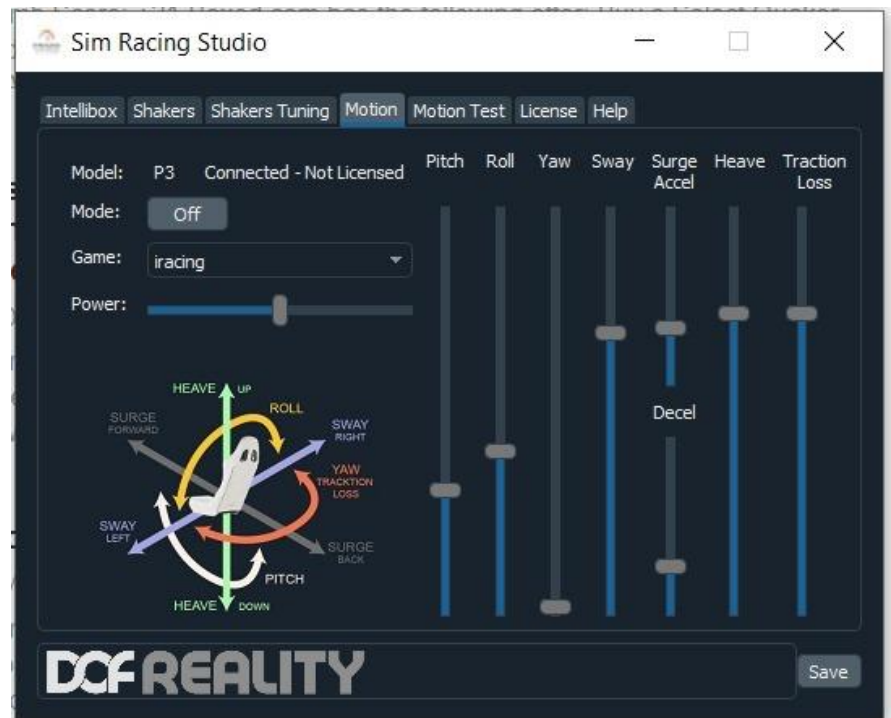


And from the front:



4. Software installation

1. Ein Anleitungsvideo: <https://youtu.be/CGZ4N-SRfso?t=122>
2. Laden Sie die Software: Sim Racing Studio (SRS) unter <https://www.simracingstudio.com/download>
3. Gehen Sie zur Registerkarte LIZENZ und aktivieren Sie Ihre Lizenz, indem Sie die Lizenznummer eingeben, die Sie in einer E-Mail von SRS oder DOF Reality erhalten haben (überprüfen Sie Ihren Spam-Ordner). Wenn Sie Ihre Lizenz nicht finden können, kontaktieren Sie uns bitte, indem Sie hier klicken <https://www.simracingstudio.com/change-log>
4. Gehen Sie zur Registerkarte MOTION und überprüfen Sie, ob Ihre DOF Reality angeschlossen ist und das richtige Modell im Feld MODELL: angezeigt wird.
 5. Stellen Sie den Modus auf Aus, wenn Sie die Bewegung stoppen möchten. AUTO liest die Spieltelemetrie und bewegt Ihre DOF Reality Plattform wie folgt.



- 6 Gehen Sie zur Registerkarte MOTION TEST, klicken Sie auf Start und bewegen Sie die Schieberegler auf der rechten Seite, um zu sehen, ob sich die Plattform bewegt. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um den TEST-MODUS zu verlassen.



6) Klicken Sie auf die Schaltfläche AUTO INSTALL auf der Registerkarte HELP, um Plugins zu installieren und notwendige Änderungen auf Ihrem PC vorzunehmen, um unsere unterstützten Spiele auszuführen. Einige Spiele erfordern möglicherweise zusätzliche Einstellungen im Spielordner oder die manuelle Installation von DLL-Dateien. Auf der Seite <https://www.simracingstudio.com/download> findet man Anweisungen für jedes unterstützte Spiel. Wenn Sie zusätzliche Hilfe benötigen, um ein unterstütztes Spiel für die Arbeit mit der DOF-Plattform zu erstellen, kontaktieren Sie uns bitte, indem Sie hier <https://www.simracingstudio.com/change-log> klicken oder zur Registerkarte HELP in der SRS-App gehen.

7) SRS verbindet sich automatisch mit dem Spiel, sobald Sie es starten. Beachten Sie, dass einige Spiele ein Programmstart erfordern, um sich mit dem SRS zu verbinden. Einige Spiele verbinden sich schon über das Aufrufen des Hauptmenüs.

8) SRS App wurde von unserem Team getunt, um das beste Erlebnis sofort nach dem Auspacken zu bieten. Wenn Sie die Bewegung feinabstimmen möchten, können Sie dies einfach durch Ändern der Schieberegler auf der Registerkarte MOTION TAB tun. Dies kann live erfolgen, während das Spiel läuft. Wenn das Spiel läuft, wählt die SRS-App dieses Spiel automatisch in der Dropdown-Menü GAME aus. Wenn Sie mit der Feinabstimmung zufrieden sind, klicken Sie auf SPEICHERN und das Spiel wird dann immer mit diesen Einstellungen gestartet.

9) Weitere Hilfe finden Sie auch in unseren FAQ.

<https://www.simracingstudio.com/copy-of-download-faq-1> , oder scannen Sie diesen QR Code:



10) Wenn sich alles bewegt und funktioniert und Sie alle Ihre Gamecontroller auf der Plattform installiert haben, ist es der perfekte Zeitpunkt, die Gewichtsbalance durchzuführen. Es ist sehr wichtig und von entscheidender Bedeutung, die beste Leistung und Lebensdauer Ihrer Plattform zu erreichen.



<https://www.youtube.com/watch?v=F5BOcA6hIDo>



Um die Balance zu überprüfen, trennen Sie beide Zugstangenarme des Motors. Holen Sie sich ein oder zwei starke Freunde, die Ihnen helfen. Bitten Sie sie, Ihren Sitz von hinten links und rechts zu halten, während Sie in den Sitz steigen.

Wenn Sie in Ihrer gewohnten Pilotenhaltung auf dem Sitz sitzen. Die Plattform sollte fast perfekt ausbalanciert sein (nicht nach vorne und nicht nach links tauchen), damit es für die Motoren leicht ist, sie mit minimaler Anstrengung auf einer Ebene zu halten. Wir empfehlen Ihnen, jemanden zu bitten, der Ihnen hilft, den Sitz zu halten, während Sie ihn balancieren. Das Ziel ist, dass Sie den Sitz und andere Teile zum oben beschriebenen COG-Gleichgewichtspunkt bewegen. Je besser Sie das Gleichgewicht halten, desto besser und länger ist die Leistung.

Möglicherweise finden Sie im Internet Ratschläge zum Ausgleich mit Gegengewichten. Davon raten wir ausdrücklich ab, da Sie für eine bessere Balance unnötiges Gewicht hinzufügen müssen, das von den Motoren bewegt werden muss. Das beste Gegengewicht ist Ihr eigenes Gewicht. Wenn Sie fertig sind, können Sie die Motorarme zurücksetzen und die Leistung überprüfen.

11) Einige Tipps für das SRS Tuning::

<https://www.simracingstudio.com/post/motion-too-weak>



<https://www.simracingstudio.com/post/motion-how-power-and-smoothing-affects-my-ride>



<https://www.simracingstudio.com/post/test-works-game-doesn-t>



VR

Sie können jedes VR-Headset verwenden. Wir haben verschiedene Möglichkeiten, die Stornierung der Bewegungskompensation anzubieten. In einigen Artikeln finden Sie zwei Begriffe - Bewegungskompensation und Bewegungsabbruch, um das gleiche Ziel zu beschreiben. Die Bewegungskompensation ist jedoch der richtige Begriff, um die Aktionen zur Kompensation der durch den Bewegungssimulator verursachten Kopfbewegungen zu definieren, damit sie die Sicht des Spielers nicht beeinträchtigt. Sie können jedes VR-Set mit oder ohne die externe Referenz-Tracking-Kamera (Rift oder Vive) verwenden. Wir haben viele Benutzer, die über bessere Ergebnisse berichten, wenn die Kamera(s) vor der Plattform montiert sind, so dass sie von jedem Helmstandort aus immer sichtbar ist.

Wir liefern Halterungen für Oculus mit, da Vive einfach auf der Oberseite des Sitzes montiert werden kann.

Für alle WMR VR mit eingebautem Tracking (Rift S, PiMax, Odyssey, Vive) decken Sie die Sensoren einfach mit Klebeband ab:

Oculus VR Bewegungsstornierung <https://dofreality.com/OpenVR.pdf>



HTC Vive - Vive Pro VR Motion Cancellation Setup Anleitung

<https://dofreality.com/HTCMotionCancellation.pdf>



Eine weitere Vive-Option: <https://www.youtube.com/watch?v=BPmo5kkm5CY>



VR Motion Cancellation auf den Details der Bewegungsplattformen:

<https://www.xsimulator.net/community/threads/vr-motion-cancellation-time-to-test.10241/page-22#post-160590>



<https://www.xsimulator.net/community/attachments/htc-vive-vive-pro-vr-motion-cancellation-setup-guide-pdf.53774/>



<https://www.xsimulator.net/community/faq/htc-vive-vive-pro-vr-motion-cancellation-setup-guide.311/>



Je nachdem, wo sich Ihre Kamera befindet (vor oder auf der Plattform), kann das Bild im HMD (Head Mounted Display) hüpfen. Das liegt daran, dass die Kamera und das Headset gegeneinander

arbeiten, da die Hardware nicht für den Einsatz in Bewegungsplattformen ausgelegt ist. Es gibt einige Möglichkeiten, das Problem zu lösen, aber keine ist ideal oder offiziell.

Methode 1 :

Decken Sie die Kamera ab. Dadurch wird die 3D-Verfolgung deaktiviert, der Hüpfefekt verschwindet. Diese Methode deaktiviert auch die Rotationsverfolgung, was bedeutet, wenn der Simulator 90 Grad IRL dreht, müssen Sie Ihren Kopf um 90 Grad drehen, um im Spiel nach vorne zu schauen. Deshalb empfehlen wir, den Gier/Extra1 auf 5 - 10% zu begrenzen, damit die Drehung gerade genug ist, damit man sie fühlen kann, aber man schaut intuitiv nach vorne.

Methode 2:

Platzieren der Kamera vor der Plattform. Dies führt zu den gleichen Ergebnissen wie oben, aber Sie können vom Rig steigen und sich bewegen (auch im Spiel). Je nach den Einstellungen des Simulators kannst du dich im Spiel einfach bewegen.

Methode 3:

Platzieren der Kamera auf der Plattform. Wenn Sie die Kamera auf der Plattform platzieren möchten, um das volle Erlebnis zu erhalten, müssen Sie die Bewegung am Simulator möglicherweise auf eine eher niedrige Einstellung zurückdrehen. Dies minimiert das "Hüpfen" und gibt Ihnen ein reibungsloses Erlebnis mit der HMD.

Jeder Kunde hat individuelle Vorlieben, daher sollten Sie die Optionen ausprobieren, welche Ihnen am besten zusagt.

5. Fehlerbehebung & Wartung

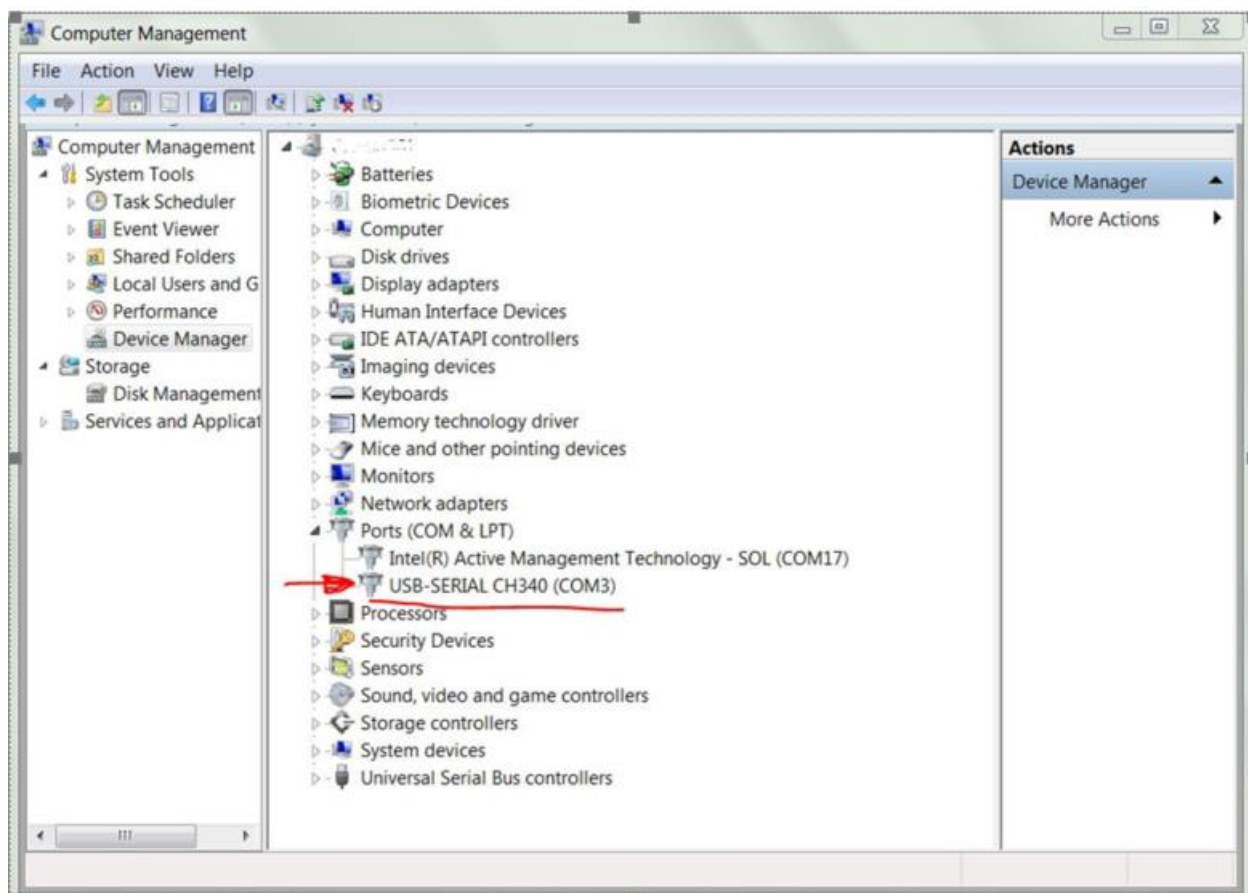
Der Simulator benötigt nicht viel Wartung, aber es ist ratsam, gelegentlich auf lose Schrauben oder andere Anomalien zu achten.

- Überprüfen Sie alle paar Wochen die Schrauben und Muttern, um sicherzustellen, dass sich nichts löst.
- Entfernen Sie die Staubfilter an den drei Lüftern auf der Oberseite der Abdeckung.
- Achten Sie auf ungewöhnliche Geräusche, falls diese auftreten, befolgen Sie bitte die folgenden Anweisungen, um zu erfahren, wie Sie die Kugelgelenke im Inneren des Simulators einfetten.

5.1 Die Plattform bewegt sich nicht und wird in SRS nicht als "verbunden" angezeigt.

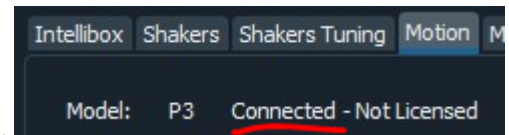
A) Wenn Sie das USB-Kabel Ihres Steuergerätes an den Computer angeschlossen haben, Sie aber in der Modellbox immer noch "Nicht verbunden" sehen.

Überprüfen Sie den Windows Geräte-Manager, ob Sie einen entsprechenden COM-Port in der Geräteliste haben. Wenn nicht, müssen Sie die Treiber <http://dofreality.com/drivers.zip> neu installieren.



Wenn Sie auch nach dem Neustart den COM-Port immer noch nicht sehen, wenden Sie sich bitte an sales@dofreality.com

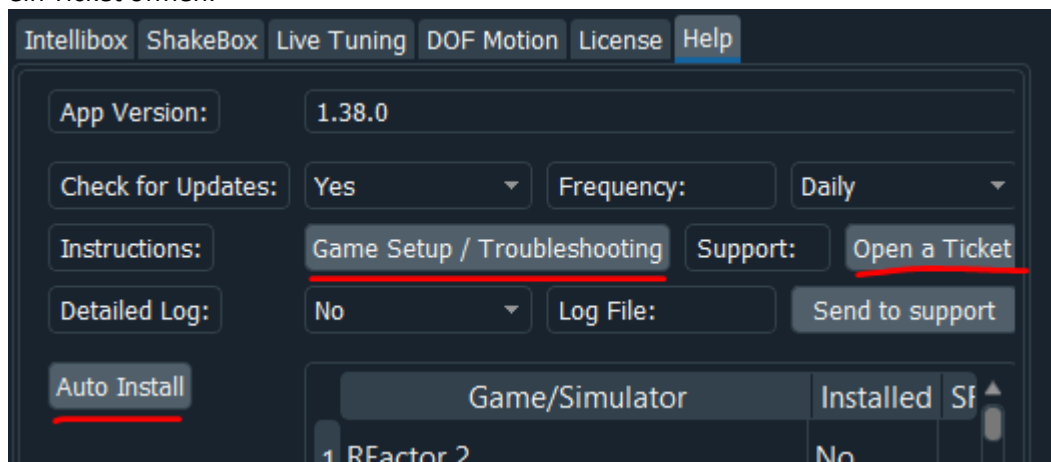
B) Wenn Sie im Feld Modell noch "Verbunden" sehen.



Aber es bewegt sich nicht in Tests Kontakt sales@dofreality.com

C) Wenn sich Ihre Plattform in Tests gut bewegt, aber nicht in den Spielen, müssen Sie auf die Schaltfläche Auto Install klicken und bei einigen Spielen die Spieleinstellungen entsprechend dieser Anleitung ändern <https://www.simracingstudio.com/download>

Wenn Sie das alles getan haben und sich Ihre Plattform immer noch nicht bewegt, müssen Sie ein Ticket öffnen.



5.2 Wenn einer oder mehrere Ihrer Motoren in einer falschen Position stecken bleiben und nicht zu reagieren scheinen.

Dann greift die Schutzschaltung der Software, diesen Zustand müssen Sie mit folgender Anleitung entsperren:

5.2.1 Schließen Sie alle SRS-Anwendungen.

5.2.2 Laden Sie <http://dofreality.com/SMC3Utils.zip> herunter.

5.2.3 Entpacken Sie alle Archivinhalte in einen beliebigen lokalen Ordner auf Ihrem PC.

5.2.4 Öffnen Sie mit der Notepad-Datei SMC3Utils.ini und setzen Sie COMM_PORT= auf die richtige COM-Portnummer aus Ihrem Windows-Gerätanager oder SRS.

5.2.5 Starten von SMC3Utils.exe. Wenn Sie Fehlermeldungen über die COM-Port-Kommunikation erhalten, haben Sie die Portnummer im vorherigen Schritt nicht richtig eingestellt.

5.2.6 Wählen Sie den problematischen Motor aus (der linke Motor brauner Stecker ist Motor 1, der rechte 2 schwarze Stecker, der hintere Motor 3 weißer Stecker), höchstwahrscheinlich wird er als AUS angezeigt.

5.2.7 notieren Sie die aktuellen Max Limits und Clip Input Werte (rechts im SMC3Utils Fenster) und reduzieren Sie diese auf 0.

5.2.8 in SMC3Utils klicken Sie auf die kleine AUS-Taste rechts neben der Motorauswahl, so dass sie eingeschaltet wird.

5.2.9 Schalten Sie die Plattform ein.

5.2.10 Der Motor sollte sich zurück in die Normalposition bewegen, Sie können versuchen, mit Sinus zu sehen, dass er sich fein bewegt und gemessene Motorposition = grüne Linie geht mit der gewünschten Motorposition = blaue Linie einher.

5.2.11 wenn alles gut ist, stellen Sie die ursprünglichen Max Limits und Clip Input Werte wieder her (Sie müssen Clip zuerst erhöhen und dann Max, da Max nicht größer als Clip sein kann) und schließen Sie SMC3Utils.

5.3 Der Motorarm ist in Neutralstellung nicht horizontal.

Mit der Zeit können sich die Schrauben der Motor-Sensor-Kopplung lösen und die neutrale Motorposition kann von der Normalität abweichen (etwas höher als horizontal). Fahren Sie mit dieser Motorkalibrierung fort

<https://www.youtube.com/watch?v=Wa6hRdMB4vA>



5.4 Etwas stimmt nicht mit meiner Plattform !

5.4.1 Überprüfen Sie alle Kabel und Motoranschlüsse sowie alle losen Kabel im Inneren des Steuerkastens.

5.4.2 Schließen Sie alle SRS-Anwendungen.

5.4.3 Laden Sie <http://dofreality.com/SMC3Utils.zip> herunter.

5.4.4 Entpacken Sie alle Archivinhalte in einen beliebigen lokalen Ordner auf Ihrem PC.

5.4.5 Öffnen Sie mit der Notepad-Datei SMC3Utils.ini und setzen Sie COMM_PORT= auf die richtige COM-Portnummer aus Ihrem Windows-Gerätmanager oder SRS.

5.4.5 Starten von SMC3Utils.exe. Wenn Sie Fehlermeldungen über die COM-Port-Kommunikation erhalten, haben Sie die Portnummer im vorherigen Schritt nicht richtig eingestellt.

5.4.6 Einschalten der Plattform

5.4.7 Stellen Sie es auf Sinusklick Motor 1 und Motor 2 und 3 ein und senden Sie uns (sales@dofreality.com) Screenshots von SMC Util Charts für jeden Motor separat und SMC unter Chart-Einstellungen, die Sie haben, sowie ein kurzes Video, das das Problem deutlich zeigt.

5.5 Ich habe Probleme bei der Installation von SRS (Antivirus erkennt es als Thread).

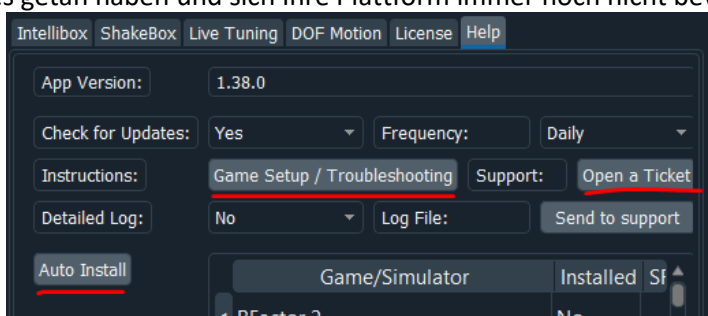
SRS verwendet eine Vielzahl von Methoden, um die Telemetrie aus dem Spiel zu lesen, und einige dieser Methoden lösen den Antivirus aus. SRS ist völlig sicher und eine Ausnahmeregelung im Antivirus für SRS wird das Problem lösen.

5.6 Der Simulator bewegt sich nicht im Spiel.

Sie müssen auf die Schaltfläche Auto Install klicken und bei einigen Spielen die Spieleinstellungen entsprechend dieser Anleitung ändern

<https://www.simracingstudio.com/download> .

Wenn Sie das alles getan haben und sich Ihre Plattform immer noch nicht bewegt, müssen Sie



ein Ticket öffnen.

5.7 Simulator arbeitete früher im Spiel, stoppte aber.

Dies kann passieren, wenn die Verbindung zum Computer unterbrochen wird oder Windows Defender (oder eine andere Antivirensoftware) die Software als Bedrohung betrachtet. Leider kann dies vorkommen, da der Windows Defender ziemlich aggressiv ist. Bitte überprüfen Sie dies mit Ihrer Antivirensoftware. Normalerweise hilft eine SRS-Neuinstallation oder Sie können eine Ausnahme in der Antivirensoftware für SRS hinzufügen.

5.8 Die Motoren nehmen ständig kleine Anpassungen vor.

Dies liegt daran, dass die Motoren immer über Strom verfügen, um das Rigg schnell und ohne Verzögerung bewegen zu können. Die kleinen Bewegungen der Motoren sollten nicht vorhanden sein, wenn das Gerät belastet wird oder es benutzt wird.

5.9 Der Simulator verhält sich in Spielen seltsam.

Vieles kann dieses Verhalten verursachen, aber die häufigsten Dinge sind:

- Der Simulator ist nicht im Gleichgewicht.
- Falsche Einstellungen für ein Spiel. (Voreinstellungen)
- Die Plattform könnte zu schwer beladen sein.

6 Reparatur

Der Simulator darf auf keinen Fall von unbefugtem Personal repariert werden, ohne uns vorher zu fragen. Die Nichtbeachtung kann zu Schäden an der Anlage und/oder zu Verletzungen des Personals führen.

7 Technische Daten

Bewegungssimulator für Computerspiele

Marke: DOF Realität

Modell: DOF REALITY H6/P6

Leistungsaufnahme: 100-120/210-240VAC, 50/60Hz

Leistungsaufnahme: 2400Watt

Spitzenstrom: 20,0/10,9A, Kurzschlussfestigkeit: 60A (30A für jeden Schaltkasten)

IP-Nummer: 1P190305.DR0W93

Gesamtgewicht: 87.300 kg

Hergestellt in der Ukraine von: "DOF REALITY" LLC

Zaporizhzhya, Harchova, 17/94, Ukraine, 69014



EN 60204-1:2006/AC:2010, EN 60335-2-82:2003/A1:2008, EN 60335-1:2012+A11:2014; EN 55014-1:2006+A1:2009+A2:2011; EN 61000-3-2:2014; EN 61000-3-3:2013. 2019

<http://dofreality.com/CE.pdf>

