

GT-Command – die schnelle Ausgabe – 10 Punkte zum Fahren

- 1) **Download** anklicken. GT-Command automatisch installieren – bitte den Anweisungen folgen. Den Lizenzschlüssel mit kopieren/einsetzen aus Ihrem E-mail oder der CD-Box einsetzen, sobald Sie danach gefragt werden.
- 2) Nach der Installation ist Ihr Controller mit dem PC zu verbinden. Falls Uhlenbrock, Lenz, Digitrax, Roco u.a. via USB. Den Anweisungen folgen und den beigegefügt Driver installieren. Mit Märklin und ESU bitte ein LAN-Kabel verwenden. Märklin und ESU werden mit demselben Switch/Router wie Ihr PC verbunden. Dann finden diese selber die Adressen. Folgen Sie eventuell den detaillierten Anweisungen im Kapitel 3 des Handbuchs, speziell für Märklin CSII+CSIII.
- 3) Den Controller einschalten, den PC einschalten. Das **GamesOnTrack-Ikon** auf dem Schreibtisch aktivieren und GT-Command startet im **Systemfenster**. Beim ersten Mal hat GT-Command eine Systemdatei, Layout1 genannt, geladen. Den Namen Ihres Systems im Feld **Systemname** eingeben. Eventuell eine Erklärung im Bemerkungsfeld eingeben. Geschwindigkeitsmethode wählen, z. B. Fahrstufe 127. Im Datei-Menü **System speichern** anklicken.
- 4) Einstellungen wählen und hier Ihren Controller (Steuerungsbox). GT-Command öffnet ein Fenster, wo das System Ihre Digital Zentrale sucht.
 - a. Der Controller hat eine USB-Schnittstelle: Falls Sie mit XP arbeiten, das Botton **Start Auto-Suche** wählen. Sobald das grüne Botton **Klar** leuchtet, das Fenster schließen. Falls Sie Vista oder W7 verwenden, kann der PC den COM-Port nicht selber finden. Den COM-Port manuell finden und **Check** wählen. Dieses ist nur beim ersten Mal notwendig.
 - b. Der Controller hat eine IP-Schnittstelle (LAN): Falls der Controller für ESU gewählt wird, zuerst dafür sorgen, dass der Controller eingeschaltet und bereit ist. Danach unter **Einstellungen** Controller ESU wählen. Im Einstellungsfenster das Botton **Autosuche** wählen, wobei GT-Command selber die IP-Adresse der Digital Zentrale findet und im IP-Feld einsetzt. Sobald das grüne Botton **Bereit** leuchtet, steht die Verbindung.
 - c. Der Controller ist Märklin 60213/14. Auf dem Märklin-Controller wird die IP-Adresse des PCs unter IP im Feld **Ziel** unterstes IP-Feld eingegeben. Die PC IP-Adresse steht oben im Anschlussfenster des PCs. Sobald die beiden Adressen – PC IP-Adresse und die Märklin Ziel-Adresse identisch sind, eventuell GT-Command wieder starten, und die beiden sind verbunden.
Danach unter Einstellungen weitergehen und **Sprache** wählen. Danach wird sich der PC selbst verbinden.
- 5) Sie können jetzt Ihr System in den Tabellen von GT-Command beschreiben, indem Sie eine nach der anderen wählen. Sie können schnell durch die Wahl der Lok-Tab anfangen und hier Ihre erste Lokomotive eingeben. Setzen Sie Ihre erste Lok (nicht MFX) auf die Anlage. Schreiben Sie z.B. L1115 in LokID neben Odin. Schreiben Sie die digitale Adresse dieser Lok ins rote Feld (welche Sie normalerweise an der Steuerungsbox wählen).

- 6) **Spiele** wählen und dann **Monitor. Log Aktivitäten** ankreuzen und eine Spazierfahrt mit Odin machen; probieren Sie einige digital gesteuerte Weichen zu lenken. GT-Command zeigt jetzt, was auf der Anlage geschieht. Erschrecken Sie nicht; GT-Command ist schon dabei, alle Events von der Steuerungsbox über genau Ihre Anlage zu lesen.
- 7) Ihr Mikrofon mit PC verbinden; nicht vergessen - roter Stecker zum Mikrofon und schwarzer Stecker zum Lautsprecher. **Kommando/Kommandosteuerung** wählen. Sagen Sie etwas ins Mikrofon und das kleine grüne Feld bewegt sich. Setzen Sie Ihr Headset auf und sagen Sie „Mikrofon an“, versuchen Sie es ein paar Mal bis das Feld grün wird.
- 8) Sagen Sie dann: "Odin vorwärts 20". Jetzt fährt L1115 vorwärts mit 20 Fahrstufen oder 20 km/S, abhängig von Geschwindigkeitseinstellung. Sagen Sie „Odin stopp“, sagen Sie „Mikrofon aus“.
- 9) Falls das Mikrofon nicht einschaltet, die Windows-Einstellungen kontrollieren und das Mikrofon testen. Falls der Zug sich nicht in Bewegung setzt, kontrollieren Sie, ob er die richtige Adresse hat. Falls er ein MFX-Zug ist, muss ein X anstatt L im LokID-Feld eingesetzt werden, und die Adresse ist nicht die digitale Adresse sondern eine Kommunikationsadresse, die auf dem Monitor angezeigt wird, wenn Sie mit dem Zug manuell fahren, z. B. L 8 ->; geben Sie 8 im Adressenfeld ein - - Sie finden weitere Auskünfte über MFX-Züge im Handbuch unter Märklin, Kapitel 3 und 4.
- 10) Sie können jetzt alle Daten aus Ihrem Controller erfassen, falls dieser die Daten speichert. In **Monitor Log Aktivitäten** deaktivieren, das Feld **Automatisch Lernen** anklicken und wieder **Log Aktivitäten** wählen. GT-Command findet jetzt alle die Einheiten, Blöcke/Strecken und Züge, die Sie jetzt aktivieren, wenn Sie normal an Ihrer Anlage fahren. Wenn Sie beim nächsten Mal das Log stoppen, klicken Sie alle Linien im **Lernen-Fenster an**, die Sie später beschreiben werden, und klicken Sie **Gewählte Komponente hinzufügen** an. Jetzt sind die Lok-Tabelle, die Einheits-Tabelle und die Block-Tabelle mit Basisinformation aktualisiert worden, und für das Hinzufügen von all Ihren Bezeichnungen bereit. Nicht vergessen **System Speichern** im **Datei**-Menü anzuklicken.

Viel Spaß! Probieren Sie in die Tabellen was zu schreiben, während GT-Command im Spiel ist, finden Sie Ihre beste Methode zum Schreiben und Lesen Ihrer Anlage. Oder klicken Sie **System Öffnen** an und wählen Sie das beigefügte Beispiel: Rangier Anlage Holsted Süd 3x System D, um zu sehen was andere Benutzer verwendet haben.