

Instrukcja obsługi

Dziękujemy za wybranie naszego pada. Ten kontroler jest zaawansowanym analogowym urządzeniem USB polecanym do wszelkich gier akcji, edukacyjnych oraz wszelkich symulatorów działających na komputerach PC w systemach: Win98, ME, 2000, XP.

Gamepad w pełni współpracuje z portami Universal Serial Bus (USB) obsługiwany przez: Win98, ME, 2000, XP. W przeciwieństwie do innych urządzeń tego typu, instalacja pada odbywa się na zasadzie automatycznej konfiguracji "Plug and play". Innymi słowy, wystarczy podłączyć i grać.

Dodatkowych doznań i wrażeń rzeczywistości dostarcza wbudowany w urządzenie system wibracyjny.

Przed przystąpieniem do gry, prosimy o dokładne zapoznanie się z niniejszą instrukcją, opisującą wszystkie funkcje urządzenia. Prosimy o zachowanie instrukcji do ewentualnego późniejszego wykorzystania.

CECHY URZĄDZENIA

- 12 przycisków „fire”
- Wybór trybu: cyfrowy/analogowy
- Swoboda obrotu - 360 stopni
- Ośmiokierunkowy pad
- Analogowa przepustnica i orczyk
- Miękkie, przypominające poduszki powietrzne, uchwyty powiększające komfort gry
- Dwie gumowe podkładki wokół przycisków
- Wbudowany system wibracji wydatnie podnoszący grywalność
- Ergonomiczne uchwyty

Wybór trybu

Urządzenie zgłasza się w systemie jako cyfrowe (czerwona dioda nie świeci). Jeśli chcemy przestawić je w tryb analogowy, wystarczy wcisnąć przycisk MODE (czerwona dioda zapali się).

Ośmiokierunkowy pad

Kiedy wybrany zostanie tryb cyfrowy (czerwona dioda nie świeci) pad kierunkowy działa normalnie przesuwając kursor w ośmiu kierunkach: GÓRA, DÓŁ, LEWO, PRAWO, PRAWA GÓRA, PRAWY DÓŁ, LEWA GÓRA, LEWY DÓŁ.

W trybie analogowym może być używany jako czterokierunkowy pad widoków, przełączający tryby widoków zaimplementowane w grze. W ten sposób można zobaczyć co znajduje się ze wszystkich stron, a nie tylko z przodu.

Analogowy drążek kierunku

W trybie analogowym pozwala na pełny 360-cio stopniowy ruch. Kiedy drążek zostanie puszczoney powraca do pozycji centralnej.

Przyciski akcji

Cztery przyciski o podstawowym znaczeniu umieszczone są naprzeciwko ośmiokierunkowego pada. Funkcje poszczególnych przycisków „fire” zależne są od rodzaju gry. Aby je poznać, prosimy zaznajomić się z instrukcją do gry.

Analogowa przepustnica i orczyk

Przepustnica to urządzenie kontrolujące obroty silnika samolotowego poprzez zwiększanie i zmniejszanie podawanego do cylindrów paliwa. Orczyk to ster kierunku. W symulatorach można używać prawego drążka analogowego jako przepustnicy (zwiększania i zmniejszania prędkości) jeśli poruszamy nim w pionie. Jeśli zaś poruszamy nim w poziomie, może przyjmować on funkcję orczyka (powoduje skręt w lewo lub prawo).

Przycisk włączający tryb „macro”

Przyciskiem włączającym tryb „macro” może być któryś z następujących klawiszy: 5, 6, 11 (lewy drążek analogowy) lub 12 (prawy drążek analogowy).

UŻYTKOWANIE

Wymagania systemowe/sprzętowe:

System Win98, ME, 2000, WinXP

Komputer IBM PC lub kompatybilne wyposażony w port USB

DirectX 7 lub późniejsze

Instalacja

Zanim włączysz grę, podłącz pad wkładając wtyczkę USB do portu USB w komputerze.

Pad jest obsługiwany w środowiskach Win98, ME, 2000, XP

Kiedy pad zostanie podłączony, na pulpicie pojawi się informacja o znalezieniu nowego urządzenia.

Wówczas należy włożyć do odpowiedniej stacji nośnik (dyskietkę lub płytę CD) ze sterownikiem i uruchomić na nim plik „Setup”.

Uwaga! W niektórych systemach instalację należy zakończyć wciskając „Finish” w oknie dialogowym.

Kalibracja i test

1. Kliknij „Start” na pasku narzędzi i z wyświetlonego okna dialogowego wybierz „Panel sterowania”. Kliknij ikonę „Kontrolery gier”, a otworzy się okno dialogowe tej funkcji.
2. System Windows wykryje i skonfiguruje pada wyświetlając informację o znalezionym sprzęcie „Hid Game Controller 4 axes 12 buttons joystick with ...”
3. W celu skalibrowania pada należy kliknąć „Właściwości”. Następnie w zakładce „Ustawienia” trzeba wybrać opcję „Kalibruj” i postępować wg wyświetlających się kolejno poleceń, kończąc przyciskiem „Zakończ”.
4. Klikając we „Właściwościach” zakładkę „Testowanie” możemy obejrzeć efekty kalibracji. Wciskając po kolei wszystkie przyciski oraz kręcąc drążkami testujemy urządzenie. Jeśli wszystko działa prawidłowo wciskamy „OK”, zamykając „Właściwości” i jeszcze raz „OK”. zamykając okno dialogowe „Kontrolery gier”. Funkcje pada zostały skonfigurowane.

W jaki sposób uruchomić funkcję „makro”

1. Wciśnij klawisz MACRO. Zapali się zielona dioda.
2. Wciśnij jeden z przycisków: 5, 6, 11 (lewy drążek), 12 (prawy drążek), pod który chcesz podpisać kombinację ruchów. Zielona dioda zacznie pulsować.
3. Teraz należy wybrać przycisk lub kombinację przycisków, którego użycie wywoływane będzie wciśnięciem klawisza „makro”. Można wpisać maksymalnie 15 akcji (wcisnąć 15 razy klawisze „fire” oraz kierunków), wciskając je pojedynczo lub po kilka jednocześnie.
4. Po wpisaniu wszystkich akcji, wciśnij klawisz MACRO, by opuścić ustawienia. Zielona dioda zgaśnie.

Teraz gdy wciśniesz w grze klawisz z przypisaną funkcją „makro”, pad będzie wykonywał zaprogramowaną sekwencję ruchów.

W RAZIE KŁOPOTÓW**Jeśli pad nie zgłasza się w Windows**

- Wyjmij wtyczkę pada z portu USB i podłącz ponownie prawidłowo lub do innego portu USB.
- Sprawdź, czy port USB w Twoim komputerze działa prawidłowo.

Jeśli pad nieprawidłowo działa w grze.

- Powrót do okna „Kontrolery gier” w „Panelu sterowania” i jeszcze raz skalibruj urządzenie.

Jeśli pad nie wibruje

- Upewnij się, że masz zainstalowane sterowniki DirectX 7.0 lub wyższe.

Jeśli pojawiają się jakiegokolwiek kłopoty, których nie rozwiązuje powyższa instrukcja, prosimy o kontakt z naszym serwisem od poniedziałku do piątku, w godz. 9.00 17.00, pod telefonem:

(22) 332 34 63

Życzymy miłego grania!

