

Getting started with Logitech® Rumble Gamepad F510



English

Control	XInput games	DirectInput games
1. Left button/trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
2. Right button/trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
3. D-pad	8-way D-pad	8-way programmable D-pad*
4. Two analog mini-sticks	Clickable for button function	Programmable* (clickable for button function)
5. Mode button	Selects flight or sports mode. Flight mode: analog sticks control action and D-pad controls POV; Status light is off. Sports mode: D-pad controls action and analog sticks control POV; Status light is on.	
6. Mode/status light	Indicates sports mode (left analog stick and D-pad are swapped); controlled by Mode button	
7. Vibration button†	Vibration feedback on/off	Vibration feedback on/off*
8. Four action buttons	A, B, X, and Y	Programmable*
9. Start button	Start	Secondary programmable action button*
10. Logitech button	Guide button or keyboard's Home key	No function
11. Back button	Back	Secondary programmable action button*

* Requires Logitech Profiler software installation

† Vibration function requires games that support vibration feedback. Please see your game's documentation for more information.

Using game interface modes

Your new Logitech gamepad supports both XInput and DirectInput interface modes. You can switch between these two modes by sliding a switch on the bottom of the gamepad. It's recommended that you leave the gamepad in XInput mode, which is marked "X" (1) on the gamepad bottom.

In XInput mode, the gamepad uses standard Windows XInput gamepad drivers. It is not necessary to install the included software CD unless you will be using the gamepad in DirectInput mode.

XInput is the most current input standard for games on the Windows operating system. Most newer games that support gamepads use XInput. If your game supports XInput gamepads and your gamepad is in XInput mode, vibration feedback and all gamepad controls should operate normally. If your game supports XInput gamepads and your gamepad is in DirectInput mode, the gamepad will not function in the game unless it is switched to XInput mode or the gamepad is configured using the Logitech Profiler software.

DirectInput is an older input standard for games on the Windows operating system. Most older games that support gamepads use DirectInput. If your game supports DirectInput gamepads and your gamepad is in XInput mode, most features on the gamepad will function except that the left and right trigger buttons act as a single button, not independently, and vibration feedback is not available. For best support in DirectInput games, try putting the gamepad in DirectInput mode, marked "D" on the gamepad bottom (2).

Some games do not support either DirectInput or XInput gamepads. If your gamepad doesn't work in either XInput or DirectInput modes in your game, you can configure it by switching it to DirectInput mode and using the Logitech Profiler software. The Logitech Profiler software cannot be used to configure the gamepad when it is in XInput mode.

Help with Setup

The gamepad doesn't work

- Check the USB connection.
- The gamepad works best plugged into a full-powered USB port. If you use a USB hub, it must have its own power supply.
- Try plugging the gamepad into a different USB port.
- In the Windows® Control Panel/Game Controllers screen, gamepad = "OK" and controller ID = 1.
- Restart the computer.

The gamepad controls do not work as expected

- Refer to "Using game input modes" and "Features" in this guide to learn more about how XInput and DirectInput interface modes affect gamepad functioning.



Deutsch

Funktionen des Gamepad F510		
Bedienelement	XInput-Spiele	DirectInput-Spiele
1. Taste/Auslöser links	Taste digital, Auslöser analog	Taste und Auslöser digital und programmierbar*
2. Taste/Auslöser rechts	Taste digital, Auslöser analog	Taste und Auslöser digital und programmierbar*
3. D-Pad	8-Wege-D-Pad	Programmierbares 8-Wege-D-Pad*
4. Zwei analoge Mini-Joysticks	Klickbar für Tastenfunktion	Programmierbar* (klickbar für Tastenfunktion)
5. Modustaste	Du kannst zwischen Flug- und Sport-Modus wählen. Flug-Modus: Analog-Sticks steuern Aktion und D-Pad steuert POV. Status-LED aus. Sport-Modus: D-Pad steuert Aktion und Analog-Sticks steuern POV. Status-LED ein.	
6. Modus-/Status-LED	Anzeige des Sport-Modus (linker Analog-Stick und D-Pad vertauscht), Steuerung durch Modustaste	
7. Vibrations-taste†	Vibrationsfunktion ein/aus	Vibrationsfunktion ein/aus*
8. Vier Aktionstasten	A, B, X und Y	Programmierbar*
9. Starttaste	Starten	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*
10. Logitech-Taste	Guide-Taste oder Taste „Pos1“ auf der Tastatur	Keine Funktion
11. Zurück-Taste	Zurück	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*

* Installation der Software Logitech Profiler erforderlich

† Die Vibrationsfunktion muss vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Weitere Informationen dazu findest Du in der Dokumentation zum Spiel.

Verwenden von Spieloberflächenmodi

Dieses neue Logitech-Gamepad unterstützt die Benutzeroberflächenmodi XInput und DirectInput. Du kannst mithilfe eines Schalters an der Unterseite des Gamepads zwischen diesen beiden Modi umschalten. Es ist ratsam, das Gamepad im XInput-Modus zu belassen, der auf der Gamepad-Unterseite mit „X“ (1) gekennzeichnet ist.

Im XInput-Modus greift das Gamepad auf die standardmäßigen XInput-Gamepad-Treiber von Windows zurück. Du musst die mitgelieferte Software nur installieren, wenn Du das Gamepad im DirectInput-Modus verwenden möchtest.

XInput ist der aktuelle Eingabestandard für Spiele in Windows-Betriebssystemen. Die meisten neueren Spiele, die Gamepads unterstützen, verwenden XInput. Wenn Dein Spiel XInput-Gamepads unterstützt und Dein Gamepad sich im XInput-Modus befindet, sollten die Vibrationsfunktion und alle Gamepad-Bedienelemente normal funktionieren. Wenn Dein Spiel XInput-Gamepads unterstützt und Dein Gamepad sich im DirectInput-Modus befindet, funktioniert das Gamepad für dieses Spiel nur, wenn Du es in den XInput-Modus schaltest oder mithilfe der Software Logitech Profiler konfigurierst.

DirectInput ist ein älterer Eingabestandard für Spiele in Windows-Betriebssystemen. Die meisten älteren Spiele, die Gamepads unterstützen, verwenden DirectInput. Wenn Dein Spiel DirectInput-Gamepads unterstützt und Dein Gamepad sich im XInput-Modus befindet, funktioniert das Gamepad bis auf zwei Ausnahmen normal: Linker und rechter Auslöser funktionieren als eine einzige Taste, nicht unabhängig voneinander, und die Vibrationsfunktion ist nicht verfügbar. Die optimale Unterstützung für DirectInput-Spiele erhältst Du, indem Du das Gamepad in den DirectInput-Modus schaltest, der auf der Gamepad-Unterseite mit „D“ (2) gekennzeichnet ist.

Einige Spiele unterstützen weder DirectInput- noch XInput-Gamepads. Wenn das Gamepad in einem Spiel weder im XInput-Modus noch im DirectInput-Modus funktioniert, kannst Du es konfigurieren, indem Du es in den DirectInput-Modus schaltest und die Software Logitech Profiler anwendest. Wenn sich das Gamepad im XInput-Modus befindet, kann es nicht mit der Software Logitech Profiler konfiguriert werden.

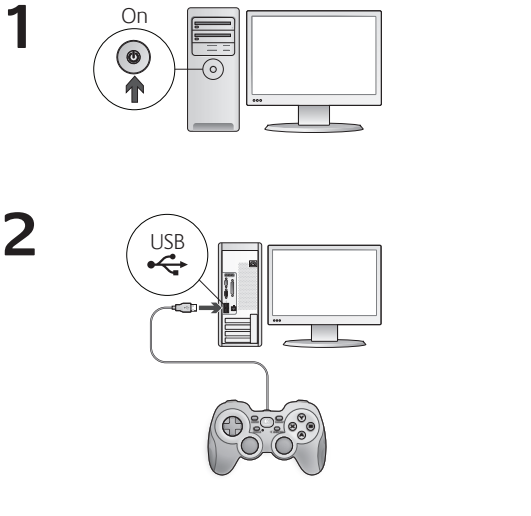
Probleme bei der Einrichtung?

Das Gamepad funktioniert nicht.

- Prüfe die USB-Verbindung.
- Das Gamepad muss an einem USB-Port mit voller Stromversorgung angeschlossen sein. Wenn Du einen USB-Hub verwendest, muss dieser über eine eigene Stromversorgung verfügen.
- SchlieÙe das Gamepad an einem anderen USB-Port an.
- Stell im Dialogfeld „Gamecontroller“ der Windows®-Systemsteuerung Folgendes ein: Gamepad = „OK“ und Controller-ID = 1.
- Starte den Computer neu.

Die Gamepad-Bedienelemente funktionieren nicht wie erwartet.

- Weitere Informationen dazu, wie sich die Benutzeroberflächenmodi XInput und DirectInput auf das Funktionieren des Gamepads auswirken, findest Du in diesem Handbuch unter „Verwenden von Spieleingabemodi“ und „Funktionen“.



Français

Fonctionnalités du Gamepad F510		
Commande	Jeux XInput	Jeux DirectInput
1. Bouton/gâchette de gauche	Bouton numérique, gâchette analogique	Le bouton et la gâchette sont numériques et programmables*
2. Bouton/gâchette de droite	Bouton numérique, gâchette analogique	Bouton et la gâchette sont numériques et programmables*
3. Croix multi-directionnelle	Croix octodirectionnelle	Croix octodirectionnelle programmable*
4. Deux mini-sticks analogiques	Cliquable pour la fonction de bouton	Programmable* (cliquable pour la fonction de bouton)
5. Bouton de mode	Sélectionne le mode Vol ou le mode Sport. Mode Vol: les sticks analogiques permettent de contrôler l'action et la croix directionnelle le PDV. Le témoin lumineux de statut est éteint. Mode Sport: les sticks analogiques permettent de contrôler le PDV et la croix directionnelle l'action. Le témoin lumineux de statut est allumé.	
6. Témoin d'état/de mode	Indique le mode Sport (permutation du stick analogique de gauche et de la croix directionnelle); contrôlé par le bouton de mode	
7. Bouton de vibration†	Retour de vibration (activé/désactivé)	Retour de vibration (activé/désactivé)*
8. Quatre boutons d'action	A, B, X et Y	Programmable*
9. Bouton de démarrage	Démarrage	Bouton d'action secondaire programmable*
10. Bouton Logitech	Bouton Guide ou touche Accueil du clavier	Aucune fonction
11. Bouton Précédent	Précédent	Bouton d'action secondaire programmable*

* Nécessite l'installation du logiciel Logitech Profiler

† La fonction de vibration nécessite des jeux prenant en charge le retour de vibration. Reportez-vous à la documentation de votre jeu pour en savoir plus.

Utilisation des modes d'interface de jeu

Votre nouveau gamepad Logitech prend en charge à la fois les modes d'interface XInput et DirectInput. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre en faisant glisser un commutateur qui se trouve au bas du gamepad. Il est recommandé e laisser le gamepad en mode XInput, qui est signalé par la lettre «X» (1) au bas du gamepad.

En mode XInput, le gamepad utilise les pilotes de gamepad XInput Windows standard. Il n'est pas nécessaire d'installer le logiciel qui se trouve sur le CD inclus, sauf si vous pensez utiliser le gamepad en mode DirectInput.

XInput est la norme d'entrée la plus récente pour les jeux sur le système d'exploitation Windows. La plupart des jeux les plus récents prenant en charge les gamepads utilisent XInput. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et que votre gamepad est en mode XInput, le retour de vibrations et toutes les commandes du gamepad doivent fonctionner normaleament. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et que votre gamepad est en mode DirectInput, le gamepad ne fonctionnera dans le jeu que si vous passez en mode XInput ou s'il est configuré à l'aide du logiciel Logitech Profiler.

DirectInput est une norme d'entrée plus ancienne pour les jeux sur le système d'exploitation Windows. La plupart des jeux les plus anciens prenant en charge les gamepads utilisent DirectInput. Si votre jeu prend en charge les gamepads DirectInput et que votre gamepad est en mode XInput, la plupart des fonctions du gamepad fonctionnent, mais les boutons de gâchette gauche et droit se comportent comme un bouton unique, et non de façon indépendante, et le retour de vibrations n'est pas disponible. Pour une meilleure prise en charge des jeux DirectInput, essayez de configurer le gamepad en mode DirectInput, signalé par la lettre «D» au bas du gamepad (2).

Certains jeux ne prennent pas en charge les gamepads DirectInput ou XInput. Si votre gamepad ne fonctionne pas en mode XInput ni DirectInput dans votre jeu, vous pouvez le configurer en le faisant passer en mode DirectInput et en utilisant le logiciel Logitech Profiler. Il n'est pas possible d'utiliser le logiciel Logitech Profiler pour configurer le gamepad lorsqu'il est en mode XInput.

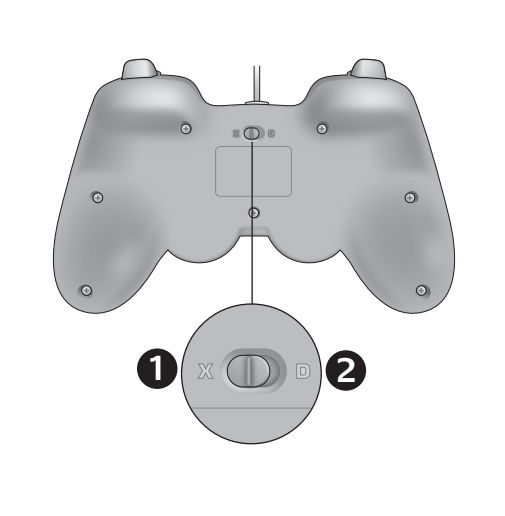
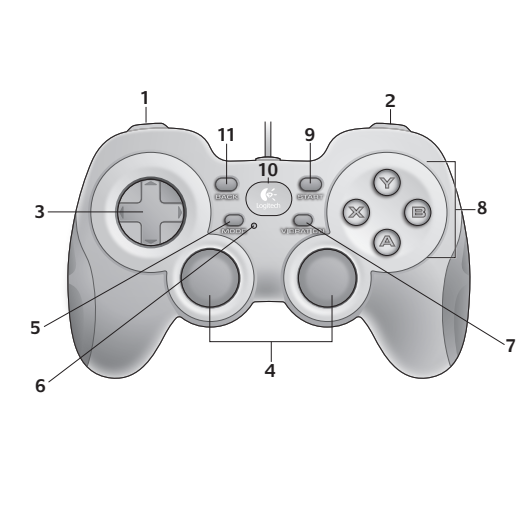
Aide à la configuration

Le gamepad ne fonctionne pas

- Vérifiez la connexion USB.
- Le gamepad fonctionne mieux lorsqu'il est branché sur un port USB. Si vous utilisez un hub USB, il doit disposer de sa propre alimentation.
- Essayez de brancher le gamepad sur un autre port USB.
- Dans l'écran Contrôleurs de jeu du Panneau de configuration Windows®, l'entrée de gamepad doit indiquer «OK» et l'ID du contrôleur «1».
- Redémarrez l'ordinateur.

Les commandes du gamepad ne fonctionnent pas comme prévu

- Reportez-vous aux rubriques «Utilisation des modes d'interface de jeu» et «Fonctions» de ce guide pour connaître l'impact des modes d'interface XInput et DirectInput sur le fonctionnement du gamepad.



По-русски

Функции игрового манипулятора Gamepad F510		
Элемент управления	Игры XInput	Игры DirectInput
1. Левая кнопка/курсор	Кнопка цифровая; курсор аналоговый	Кнопка и курсор цифровые и программируемые*
2. Правая кнопка/курсор	Кнопка цифровая; курсор аналоговый	Кнопка и курсор цифровые и программируемые*
3. Манипулятор D-pad	Манипулятор с восемью степенями свободы	Программируемый манипулятор с восемью степенями свободы*
4. Два аналоговых мини-джойстика	Возможность нажимать для использования в качестве кнопки	Программируемые* (возможность нажимать для использования в качестве кнопки)
5. Кнопка режима	Позволяет выбрать режим имитации полетов или спортивный режим. Режим имитации полетов: для управления действиями используются аналоговые джойстики, а манипулятор D-pad управляет точкой зрения; световой индикатор состояния отключен. Спортивный режим для управления действиями используется манипулятор D-pad, а аналоговые джойстики управляют точкой зрения; световой индикатор состояния включен.	
6. Световой индикатор режима или состояния	Показывает использование спортивного режима (переключены функции левого аналогового джойстика и манипулятора D-pad); управляется кнопкой режима	
7. Кнопка вибрации†	Включение или отключение вибрационной обратной связи	Включение или отключение вибрационной обратной связи*
8. Четыре командные кнопки	A, B, X и Y	Программируемые*
9. Кнопка пуска	Пуск	Вспомогательная программируемая командная кнопка*
10. Кнопка Logitech	Кнопка руководства или кнопка Home клавиатуры	Нет функции
11. Кнопка перехода назад	Назад	Вспомогательная программируемая командная кнопка*

* Требуется установка программного обеспечения Logitech Profiler

† Для использования функции вибрации необходимы игры с поддержкой вибрационной обратной связи. Для получения дополнительных сведений обратитесь к документации на игру.

Использование режимов игрового интерфейса

Ваш новый игровой манипулятор Logitech поддерживает режимы интерфейса XInput и DirectInput. Переводить устройство между этими двумя режимами можно с помощью переключателя на нижней панели манипулятора. Рекомендуется оставить игровой манипулятор в режиме XInput, который обозначен символом «X» (1) на нижней панели устройства.

В режиме XInput игровым манипулятором используются стандартные драйверы Windows XInput для игровых манипуляторов. Устанавливать программное обеспечение с входящего в комплект поставки компакт-диска не обязательно, если вы не собираетесь использовать игровой манипулятор в режиме DirectInput.

XInput – новейший стандарт ввода для игр под операционными системами Windows. XInput используется в большинстве современных игр с поддержкой игровых манипуляторов. Если ваша игра поддерживает игровые манипуляторы XInput, а сам манипулятор находится в режиме XInput, вибрационная обратная связь и все элементы управления манипулятором должны работать нормально. Если игра поддерживает игровые манипуляторы XInput, а сам манипулятор находится в режиме DirectInput, то в игре манипулятор функционировать будет только тогда, когда он переключен в режим XInput или для него выполнена настройка с помощью программногo обеспечения Logitech Profiler.

DirectInput – более старый стандарт ввода для игр под операционными системами Windows. DirectInput используется в большинстве более старых игр с поддержкой игровых манипуляторов. Если игра поддерживает игровые манипуляторы DirectInput, а сам манипулятор находится в режиме XInput, большинство функций манипулятора будет функционировать за исключением того, что левая и правая кнопки курков будут работать как одна кнопка, а не независимо друг от друга, а вибрационная обратная связь будет отсутствовать. Для оптимального использования манипулятора в играх DirectInput попробуйте перевести его в режим DirectInput, который обозначен на нижней части устройства символом «D» (2).

Некоторые игры не поддерживают игровые манипуляторы DirectInput и XInput. Если в используемой игре ваш игровой манипулятор не работает ни в режиме XInput, ни в режиме DirectInput, можно выполнить его настройку, переключив устройство в режим DirectInput и воспользовавшись программным обеспечением Logitech Profiler. Программное обеспечение Logitech Profiler невозможно использовать для настройки игрового манипулятора, когда само устройство находится в режиме XInput.

Помощь в настройке

Игровой манипулятор не работает

- Проверьте подключение через USB-порт.
- Игровой манипулятор работает оптимально, когда он подключен к USB-порту с полным питанием. Если используются USB-концентратор, то для него необходим отдельный источник питания.
- Подключите игровой манипулятор к другому USB-порту.
- В окне «Игровые устройства» панели управления Windows® проверьте параметры gamepad = «OK» и Controller ID = 1.
- Перезагрузите компьютер.

Элементы управления игрового манипулятора работают не так, как должны

- См. разделы «Использование режимов ввода игровых данных» и «Функции» в данном руководстве для получения дополнительных сведений о том, как режимы интерфейса XInput и DirectInput влияют на работу игрового манипулятора.

Po polsku

Funkcje kontrolera do gier Gamepad F510		
Sterowanie	Gry w standardzie XInput	Gry w standardzie DirectInput
1. Lewy przycisk/spust	Przycisk jest cyfrowy, spust jest analogowy	Przycisk i spust są cyfrowe i programowalne*
2. Prawy przycisk/spust	Przycisk jest cyfrowy, spust jest analogowy	Przycisk i spust są cyfrowe i programowalne*
3. Konsola D-pad	8-kierunkowa konsola D-pad	8-kierunkowa, programowalna konsola D-pad*
4. Dwa analogowe minidrażki	Po naciśnięciu działają jak przyciski	Programowalne* (po naciśnięciu działają jak przyciski)
5. Przycisk Mode (Tryb)	Służy do wybierania trybu samolotowego lub sportowego. Tryb samolotowy: drażki analogowe sterują akcją, D-pad steruje POV; dioda stanu zgaszona. Tryb sportowy: D-pad steruje akcją, drażki analogowe sterują POV; dioda stanu świeci.	
6. Dioda trybu/ stanu	Wskazuje tryb sportowy (funkcje lewego drażka analogowego i D-pada są zamienione), sterowana przyciskiem przełączania trybu	
7. Przycisk Vibration (Wibracja)†	Włączenie/wyłączenie wibracyjnego sprzężenia zwrotnego	Włączenie/wyłączenie wibracyjnego sprzężenia zwrotnego*
8. Cztery przyciski akcji	A, B, X i Y	Programowalne*
9. Przycisk Start	Rozpocznij	Pomocniczy, programowalny przycisk akcji*
10. Przycisk Logitech	Przycisk trybu Guide lub klawisz Home na klawiaturze	Brak funkcji
11. Przycisk Back (Wstecz)	Wstecz	Pomocniczy, programowalny przycisk akcji*

* Wymaga zainstalowania oprogramowania Logitech Profiler.

† Funkcja wibracji wymaga gry, które obsługują wibracyjne sprzężenie zwrotne. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji gry.

Уżywanie trybów interfejsów gier

Nowy kontroler do gier firmy Logitech obsługuje tryby interfejsów XInput i DirectInput. Między tymi trybami można się przełączać, przesuwając przełącznik znajdujący się na spodzie kontrolera do gier. Zaleca się pozostawienie kontrolera do gier w trybie XInput, oznaczonym literą „X” (1) na spodzie kontrolera.

W trybie XInput kontroler do gier używa standardowych sterowników interfejsu XInput systemu Windows. Instalowanie oprogramowania dołączonego na dysku CD nie jest konieczne, jeśli kontroler do gier nie będzie używany w trybie DirectInput.

Tryb XInput to najnowszy standard wejścia dla gier w systemie operacyjnym Windows. Większość nowszych gier, które obsługują kontrolery do gier, korzysta ze standardu XInput. Jeśli gra obsługuje kontrolery do gier w standardzie XInput, a kontroler jest przełączony w tryb XInput, funkcja wibracyjnego sprzężenia zwrotnego i wszystkie elementy sterujące kontrolera do gier powinny działać prawidłowo. Jeśli gra obsługuje kontrolery do gier w standardzie XInput, a kontroler jest przełączony w tryb DirectInput, kontroler nie będzie działał w grze, dopóki nie zostanie przełączony w tryb XInput lub skonfigurowany przy użyciu oprogramowania Logitech Profiler.

DirectInput to starszy standard obsługi wejścia dla gier w systemie operacyjnym Windows. Większość starszych gier, które obsługują kontrolery do gier, korzysta ze standardu DirectInput. Jeśli gra obsługuje kontrolery do gier w standardzie DirectInput, a kontroler jest przełączony w tryb XInput, większość funkcji kontrolera będzie działać z tą różnicą, że lewy i prawy przycisk spustu nie będą działać niezależnie (tylko jak jeden przycisk), a funkcja wibracyjnego sprzężenia zwrotnego będzie niedostępna. Aby uzyskać najlepsze działanie w grach obsługujących standard DirectInput, należy przełączyć kontroler do gier w tryb DirectInput, oznaczony literą „D” na spodzie kontrolera (2).

Niektóre gry nie obsługują kontrolerów do gier w standardzie DirectInput ani XInput. Jeśli kontroler nie działa w grze ani w trybie XInput, ani w trybie DirectInput, można go skonfigurować. W tym celu należy przełączyć go w tryb DirectInput i użyć oprogramowania Logitech Profiler. Przy użyciu oprogramowania Logitech Profiler nie można konfigurować kontrolera do gier, który jest przełączony w tryb XInput.

Pomoc dotycząca konfigurowania

Kontroler do gier nie działa

- Sprawdź połączenie USB.
- Kontroler do gier działa najlepiej, gdy jest podłączony do portu USB z zasilaniem. W przypadku korzystania z koncentratora USB musi on mieć własne zasilanie.
- Spróbuj podłączyć kontroler do gier do innego portu USB.
- W systemie Windows®, na ekranie Panel sterowania > Kontrolery gier sprawdź, czy kontroler do gier = OK, a ID kontrolera = 1.
- Uruchom komputer ponownie.

Elementy sterujące kontrolera do gier nie działają w oczekiwany sposób

- Więcej informacji na temat wpływu trybów interfejsów XInput i DirectInput na działanie kontrolera do gier można znaleźć w sekcjach „Używanie trybów interfejsów gier” i „Funkcje” tej instrukcji.

Getting started with Logitech® Rumble Gamepad F510



Română

Caracteristicile consolei de jocuri F510		
Control	Jocuri XInput	Jocuri DirectInput
1. Butonul din stânga/ declanșator	Butonul este digital; declanșatorul sunt digitale este analogic	Butonul și declanșatorul sunt digitale și programabile*
2. Butonul din dreapta/ declanșator	Butonul este digital; declanșatorul este analogic	Butonul și declanșatorul sunt digitale și programabile*
3. Tastă de navigare	Tastă de navigare în 8 direcții	Tastă de navigare programabilă în 8 direcții†
4. Două mini-manete analogice	De făcut clic pentru funcția butonului	Programabil† (de făcut clic pentru funcția butonului)
5. Butonul Mode (Mod)	Selectați modul zbor sau modul sporturi. Modul zbor: manetele analogice controlează acțiunea, iar tastele de navigare controlează orientarea; lumina de stare este stinsă. Modul sporturi: tastele de navigare controlează acțiunea, iar manetele analogice controlează orientarea; lumina de stare este aprinsă.	
6. Lumină de mod/stare	Indică modul sporturi (maneta analogică din stânga și tasta de navigare sunt schimbate); controlat de butonul Mode (Mod)	
7. Butonul Vibration (Vibrație)†	Activează/dezactivează feedbackul cu vibrație	Activează/dezactivează feedbackul cu vibrație*
8. Patru butoane de acțiune	A, B, X și Y	Programabile*
9. Butonul Start (Pomire)	Start (Pomire)	Buton secundar de acțiune programabil*
10. Butonul Logitech	Buton ghid sau tasta acasă a tastaturii	Nicio funcție
11. Butonul Back (Înapoi)	Back (Înapoi)	Buton secundar de acțiune programabil*

* Necessită instalarea software-ului Logitech Profiler

† Funcția vibrație necesită jocuri care suportă feedback cu vibrație. Verificați documentația jocului dvs. pentru mai multe informații.

Utilizarea modurilor interfeței pentru jocuri

Noua dvs. consolă de jocuri Logitech suportă atât modul de interfață XInput, cât și modul DirectInput. Puteți comuta între aceste două moduri prin găsirea unui comutator din partea de jos a consolei de jocuri. Este recomandat să lăsați consola de jocuri în modul XInput, marcat „X” (1) pe baza consolei de jocuri.

În modul XInput, consola de jocuri utilizează driverele standard Windows XInput pentru console de jocuri. Instalarea software-ului inlus pe CD este necesară numai dacă veți folosi consola de jocuri în modul DirectInput.

XInput este standardul de intrare cel mai utilizat pentru jocuri în sistemul de operare Windows. Cele mai multe jocuri noi care suportă console de jocuri utilizează XInput. Dacă jocul dvs. suportă console de jocuri XInput, iar consola de jocuri este în modul XInput, feedbackul cu vibrație și toate controalele consolei de jocuri ar trebui să funcționeze normal. Dacă jocul dvs. suportă console de jocuri XInput, iar consola de jocuri este în modul DirectInput, consola de jocuri nu va funcționa în joc decât dacă este comutată la modul XInput sau consola de jocuri este configurată folosind software-ul Logitech Profiler.

DirectInput este un standard de intrare mai vechi pentru jocuri în sistemul de operare Windows. Cele mai multe jocuri vechi care suportă console de jocuri utilizează DirectInput. Dacă jocul dvs. suportă consolele de jocuri DirectInput, iar consola de jocuri este în modul XInput, majoritatea caracteristicilor consolei de jocuri vor funcționa cu excepția butoanelor declanșatoare stâng și drept care funcționează ca un singur buton, nu independent și a feedbackului cu vibrație care nu este disponibil. Pentru cel mai bun suport în jocurile DirectInput, încercați să puneți consola de jocuri în modul DirectInput, marcat „D” pe baza consolei de jocuri (2).

Unele jocuri nu suportă nici consola de jocuri DirectInput și nici consola XInput. În cazul în care consola dvs. de jocuri nu funcționează în modulele XInput sau DirectInput în joc, o puteți configura comutând la modul DirectInput și folosind software-ul Logitech Profiler. Software-ul Logitech Profiler nu poate fi utilizat pentru a configura consola de jocuri când este în modul XInput.

Ajutor pentru configurare

Consola de jocuri nu funcționează

- Verificați conexiunea USB.
- Consola de jocuri funcționează cel mai bine conectată la un port USB complet alimentat. Dacă utilizați un hub USB, trebuie să aibă propria sursă de alimentare.
- Încercați să conectați consola de jocuri la un alt port USB.
- În ecranul Game Controllers (Controlere de joc) din Control Panel (Panou de control) Windows®, consola de jocuri = „OK” și ID controller = 1.
- Reporniți computerul.

Controla‍le consolei de jocuri nu funcționează așa cum vă așteptați

- Consultați „Utilizarea modurilor de intrare pentru jocuri” și „Caracteristici” din acest ghid pentru a afla mai multe despre felul în care modulele interfețelor XInput și DirectInput influențează funcționarea consolei de jocuri.



Hrvatski

Značajke upravljača za igre Gamepad F510		
Kontrola	Igre s tehnologijom XInput	Igre s tehnologijom DirectInput
1. Ljeva tipka/ okidač	Tipka je digitalna; okidač je analogni	Tipka i okidač digitalni su i programabilni*
2. Desna tipka/ okidač	Tipka je digitalna; okidač je analogni	Tipka i okidač digitalni su i programabilni*
3. Kontrolre za smjer	Osmosmjerne kontrole za smjer	Osmosmjerne programabilne kontrole za smjer*
4. Dvije analogne minipalice	Mogućnost klika za funkciju tipke	Programabilno* (mogućnost klika za funkciju tipke)
5. Tipka načina rada	Odabire letenje ili sportski način rada. Letenje: analognim palicama upravlja se akcijom, a kontrolama za smjer točkom gledišta. Lampica stanja je isključena. Sportski način rada: kontrolama za smjer upravlja se akcijom, a analognim palicama točkom gledišta. Lampica stanja je uključena.	
6. Lampica načina rada/stanja	Označava sportski način rada (zamijenjene su funkcije lijeve analogne palice i kontrola za smjer); upravlja se putem tipke načina rada	
7. Tipka za vibraciju†	Povratne informacije vibracijama (uključeno/ isključeno)	Povratne informacije vibracijama uključeno/isključeno*
8. Četiri akcijske tipke	A, B, X i Y	Programabilno*
9. Tipka za pokretanje	Pokretanje	Pomoćna programibilna akcijska tipka*
10. Tipka Logitech	Tipka za vodič ili tipka za početnu stranicu na tipkovnici	Bez funkcije
11. Tipka za natrag	Back	Pomoćna programibilna akcijska tipka*

* Potrebno je instalirati Logitechov softver za profiliranje

† Da biste koristili funkciju vibracije, potrebne su igre koje podržavaju povratne informacije vibracijama. Dodatne informacije potražite u dokumentaciji igre.

Korištenje različitih načina rada igraćeg sučelja

Vaš novi Logitechov upravljač za igre podržava načine rada igraćeg sučelja XInput i DirectInput. Da biste se prebacili s jednog na drugi način rada, pomaknite klizni prekidač na donjoj strani upravljača za igre. Preporučuje se da upravljač za igre ostavite u načinu rada XInput koji je označen slovom „X” (1) na donjoj strani upravljača za igre.

U načinu rada XInput upravljač za igre koristi standardne upravljačke programe Windows XInput. Nije potrebno instalirati dobiveni CD sa softverom ako upravljač za igre nećete koristiti u načinu rada DirectInput.

XInput najnoviji je ulazni standard za igre u operacijskom sustavu Windows. Većina novijih igara koje podržavaju upravljače za igre koristi XInput. Ako igra podržava upravljače za igre s tehnologijom XInput, a upravljač je u tom načinu rada, povratne informacije o vibracijama i sve kontrole upravljača trebale bi normalno funkcionirati. Ako igra podržava upravljače za igre s tehnologijom XInput, a upravljač je u načinu rada DirectInput, upravljač neće funkcionirati tijekom igre ako ga ne prebacite u način rada XInput ili ako nije konfiguriran putem Logitechova softvera za profiliranje.

DirectInput stariji je ulazni standard za igre u operacijskom sustavu Windows. Većina starijih igara koje podržavaju upravljače za igre koristi DirectInput. Ako igra podržava upravljače za igre DirectInput, a vaš je upravljač u načinu rada XInput, većina će značajki upravljača funkcionirati, osim što će lijevi i desni okidač funkcionirati kao jedan gumb (a ne neovisno), a povratne informacije o vibracijama neće biti dostupne. Da biste dobili najbolju podršku u igrama s tehnologijom DirectInput, pokušajte upravljač za igre prebaciti u način rada DirectInput označen slovom „D” na donjoj strani upravljača za igre (2).

Neke igre ne podržavaju ni DirectInput ni XInput. Ako upravljač za igre ne funkcionira ni u jednom načinu rada u igri (XInput ni DirectInput), možete ga konfigurirati prebacivanjem u način rada DirectInput, a zatim upotrijebiti Logitechov softver za profiliranje. Logitechov softver za profiliranje nije moguće koristiti za konfiguriranje upravljača za igre kada se nalazi u načinu rada XInput.

Pomoć pri instalaciji Upravljač za igre ne funkcionira

- Provjerite USB vezu.
- Upravljač za igre najbolje funkcionira ako je priključen u napajanu USB priključnicu. Ako koristite USB koncentrator, on mora imati vlastito napajanje.
- Upravljač za igre pokušajte priključiti u neku drugu USB priključnicu.
- Na upravljačkoj ploči u sustavu Windows® na zaslonu kontrolera za igru postavite upravljač za igre = "OK" i ID kontrolera = 1.
- ponovno pokrenite računalo.

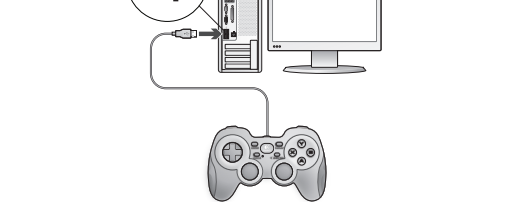
Kontrole konzole za igre ne funkcioniraju kako bi trebale

- Pogledajte odeljke "Korištenje ulaznih načina za igranje" i "Značajke" u ovom vodiču da biste doznali više o tome kako načini rada sučelja XInput i DirectInput utječu na funkcioniranje upravljača za igre.

1



2



Srpski

Funkcije konzole Gamepad F510		
Kontrola	XInput igre	DirectInput igre
1. Levi taster/ okidač	Taster je digitalni; okidač je analogni	Taster i okidač su digitalni i programabilni*
2. Desni taster/ okidač	Taster je digitalni; okidač je analogni	Taster i okidač su digitalni i programabilni*
3. D-pad	Osmosmerni D-pad	Osmosmerni programabilni D-pad*
4. Dve analogne mini-palice	Može da se klikne za funkciju tastera	Programabilno* (može da se klikne za funkciju tastera)
5. Taster za izbor režima	Bira režim za letenje ili sport. Režim za letenje: analogne palice kontrolišu radnju, a D-pad kontrolişe perspektivu. Statusna lampica je isključena. Režim za sport: D-pad kontrolişe radnju, a analogne palice kontrolišu perspektivu. Statusna lampica je uključena.	
6. Lampica za režim/status	Ukazuje na režim za sport (leva analogna palica i D-pad su zamjenjeni); kontrolişe se pomoću tastera za izbor režima	
7. Taster za vibraciju†	Uključena/isključena vibracija	Uključena/isključena vibracija*
8. Četiri radna tastera	A, B, X i Y	Programabilno*
9. Taster „Start“	Početak	Sekundarni programabilni radni taster*
10. Taster „Logitech“	Dugme za vodič ili taster Home na tastaturi	Nema funkcije
11. Taster „Back“ (Nazad)	Back (Nazad)	Sekundarni programabilni radni taster*

* Zahteva instalaciju softvera Logitech Profiler

† Funkcija vibracije zahteva igre koje podržavaju vibraciju. Pogledajte dokumentaciju igre da biste dobili više informacija.

Korišćenje režima interfejsa za igre

Nova Logitech konzola za igre podržava režime interfejsa XInput i DirectInput. Između ovih režima se možete prebacivati pomeranjem prekidača na dnu konzole za igre. Preporučuje se da konzolu za igre ostavite u režimu XInput, koji je označen sa „X” (1) na dnu konzole za igre.

U režimu XInput konzola za igre koristi standardne Windows XInput upravljačke programe konzole za igre. Nije neophodno instalirati uključeni softver sa CD-a, osim ako ćete koristiti konzolu za igre u režimu DirectInput.

XInput je najaktuelniji standard unosa za igre u operativnom sistemu Windows. Većina novijih igara koje podržavaju konzole za igre koriste XInput. Ako igra podržava XInput konzole za igre i konzola se nalazi u režimu XInput, vibracija i sve kontrole konzole za igre trebalo bi da funkcionišu normalno. Ako igra podržava XInput konzole za igre i konzola se nalazi u režimu DirectInput, konzola neće funkcionisati u igri, osim ako je prebacite u režim XInput ili ako se konfigurīše putem softvera Logitech Profiler.

DirectInput je stariji standard unosa za igre u operativnom sistemu Windows. Većina starijih igara koje podržavaju konzole za igre koristi DirectInput. Ako igra podržava DirectInput konzole za igre i konzola se nalazi u režimu XInput, većina funkcija na konzoli će raditi, osim što levi i desni taster okidača deluju kao jedan taster, a ne nezavisno, i vibracija nije dostupna. Da biste dobili najbolju podršku u DirectInput igrama, pokušajte da postavite konzolu za igre u režim DirectInput, označen sa „D” na dnu konzole za igre (2).

Neke igre ne podržavaju ni DirectInput ni XInput konzole za igre. Ako konzola za igre ne funkcionīše u režimima XInput i DirectInput u igri, možete da je konfigurīšete tako što ćete je prebaciti u režim DirectInput i koristiti softver Logitech Profiler. Konzolu za igre nije moguće konfigurisati pomoću softvera Logitech Profiler kada se nalazi u režimu XInput.

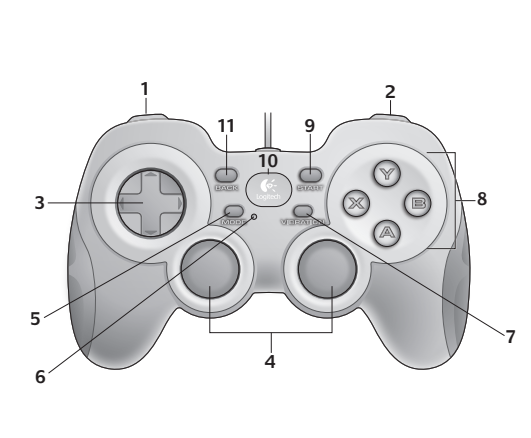
Pomoć sa podešavanjem

Konzola za igre ne funkcionīše

- Proverite USB vezu.
- Konzola za igre najbolje funkcionīše kada se priključi na USB port sa punim napajanjem. Ako koristite USB čvorīšte, ono mora da ima sopstveni izvor napajanja.
- Pokušajte da priključite konzolu za igre na drugi USB port.
- Na Windows® kontrolnoj tabli, na ekranu „Upravljači za igre“, konzola za igre = „J redu“, a ID kontrolera = 1.
- Ponovo pokrenite računar.

Kontrole konzole za igre ne funkcionīsu na očekivani način

- Pogledajte odeljke „Korišćenje režima unosa igre“ i „Funkcije“ u ovom vodiču da biste saznali više načinu na koji režimi interfejsa XInput i DirectInput utiču na funkcionisanje konzole za igre.



Slovenščina

Funkcije igralne blazinice Gamepad F510		
Kontrolnik	Igre XInput	Igre DirectInput
1. Levi gumb/ sprožilec	Gumb je digitalen; sprožilec je analogen.	Gumb in sprožilec sta digitalna in programabilna.*
2. Desni gumb/ sprožilec	Gumb je digitalen; sprožilec je analogen.	Gumb in sprožilec sta digitalna in programabilna.*
3. Smerne tipke	Osemsmerne tipke	Osemsmerne programabilne tipke*
4. Dve analogni mini-palci	Možnost klikanja za funkcijo gumba	Programabilni* (možnost klikanja za funkcijo gumba)
5. Gumb za način	Izbere letalski ali športni način. Letalski način: analogni palici omogočata nadzor dogajanja, smerne tipke pa vidika; lučka stanja je izklopljena. Športni način: smerne tipke omogočajo nadzor dogajanja, analogni palici pa vidika; lučka stanja je vklopljena.	
6. Lučka načina/ stanja	Označuje športni način (leva analogna palica in smerne tipke so zamenjane); lučko preklapljate z gumbom za način	
7. Gumb za vibracijoj†	Vklop/izklop vibracijskih povratnih informacij	Vklop/izklop vibracijskih povratnih informacij*
8. Gumbi za štiri destanja	A, B, X in Y	Programabilni*
9. Gumb Start	Začetek	Sekundarni programabilni gumb za dejanje*
10. Gumb Logitech	Gumb za vodnik ali gumb »Home« na tipkovnici	Nima funkcije
11. Gumb »Nazaj«	Back	Sekundarni programabilni gumb za dejanje*

* Treba je namestiti programsko opremo Logitech Profiler

† Če želite uporabljati funkcijo vibracije, mora igra podpirati vibracijske povratne informacije. Več informacij najdete v dokumentaciji, ki je priložena igri.

Uporaba vmesniških načinov v igri

Nova igralna blazinica Logitech podpira vmesniška načina XInput in DirectInput. Med tema načinoma preklapljate tako, da pomikate stikalo na dnu igralne blazinice. Priporočljivo je, da igralno blazinico pustite v načinu XInput, ki je označen z znakom »X« (1) na dnu igralne blazinice.

V načinu XInput igralna blazinica uporablja standardne gonilnike Windows XInput. Programske opreme s priloženega CD-ja ni treba namestiti, razen če boste uporabljali igralno blazinico v načinu DirectInput.

XInput je najsdobnejši vhodni standard za igre v operacijskem sistemu Windows. Večina novih iger, ki podpirajo igralne blazinice, uporablja XInput. Če vaša igra podpira igralne blazinice XInput in je vaša igralna blazinica v načinu XInput, bi morali vibracijski povratni odziv in vsi kontrolniki na igralni blazinici delovati normalno. Če igra podpira igralne blazinice XInput, vaša igralna blazinica pa je v načinu DirectInput, igralna blazinica ne deluje v igri, če je ne preklopite v način XInput ali če je ne konfigurirate s programsko opremo Logitech Profiler.

DirectInput je starejši vhodni standard za igre v operacijskem sistemu Windows. Večina starejših iger, ki podpirajo igralne blazinice, uporablja DirectInput. Če vaša igra podpira igralne blazinice DirectInput, vaša igralna blazinica pa je v načinu XInput, deluje večina funkcij na igralni blazinici, le da levi in desni sprožitveni gumb delujeta kot en gumb in ne vsak zase, vibracijski povratni odziv pa ni na voljo. Če želite zagotoviti najboljšo podporo v igrah DirectInput, poskusite igralno blazinico preklopiti v način DirectInput, ki je na dnu igralne blazinice označen s črko »D« (2).

Nekatere igre ne podpira niti igralnih blazinic DirectInput niti XInput. Če igralna blazinica v igri ne deluje niti v načinu XInput niti DirectInput, jo lahko konfigurirate tako, da jo preklopite v način DirectInput in uporabite programsko opremo Logitech Profiler. S programsko opremo Logitech Profiler ni mogoče konfigurirati igralne blazinice, ko je ta v načinu XInput.

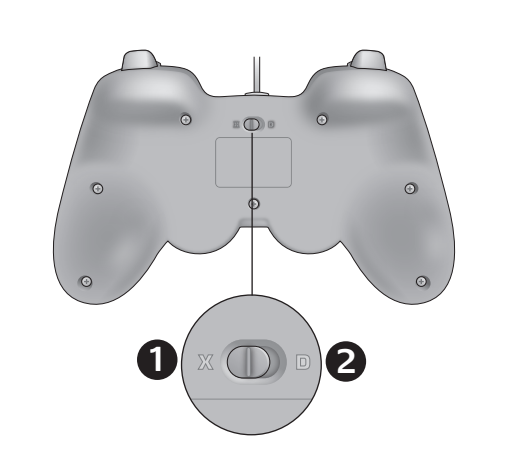
Pomoč za namestitvev

Igralna blazinica ne deluje.

- Preverite povezavo USB.
- Igralna blazinica mora biti priključena na vrata USB. Če uporabite zvezdišče USB, mora imeti svoje električno napajanje.
- Igralno blazinico poskusite priključiti na druga vrata USB.
- Na zaslonu za igralne krmilnike na nadzorni plošči sistema Windows® mora biti gamepad = OK in ID krmilnika = 1.
- Znova zaženite računalnik.

Ukazi na igralni blazinici ne delujejo, kot bi morali.

- Glejte zadelka »Uporaba vnosnih načinov v igre in «Funkcije» v teh navodilih ter preberite, kako vmesniška načina XInput in DirectInput vplivata na delovanje igralne blazinice.



Eesti

Gamepad F510 funktsioonid		
Juhtimine	XInputi toega mängud	DirectInputi toega mängud
1. Vasak nupp / päästik	Nupp on digitaalne, päästik toimib analoogsignaaliga	Nupp ja päästik on digitaalsed ning programmeeritavad*
2. Parem nupp / päästik	Nupp on digitaalne, päästik toimib analoogsignaaliga	Nupp ja päästik on digitaalsed ning programmeeritavad*
3. Suunaklahv	8-suunaline suunaklahv	8-suunaline programmeeritav suunaklahv*
4. Kaks väikest analoogkangi	Nupufunktsiooni jaoks klõpsatav	Programmeeritav* (nupufunktsiooni jaoks klõpsatav)
5. Režiiminupp	Valib lennu- või spordirežiimi. Lennurežiim: analoogkangid juhivad toiminguid ja suunaklahv võimaldab muuta vaatenurka; olekuliti ei põle. Spordirežiim: suunaklahv juhib toiminguid ja analoogkangid võimaldavad muuta vaatenurka; olekuliti põleb.	
6. Režiimi-/olekuliti	Viitab spordirežiimile (vasak analoogkang ja suunaklahv on vahetusel); reguleeritav	
7. Vibratsiooninupp†	Vibratsioonitagasidesees/väljas	Vibratsioonitagasidesees/väljas*
8. Neli toimingunuppu	A, B, X ja Y	Programmeeritav*
9. Käivitusnupp	Start	Teisene programmeeritav toimingunupp*
10. Logitech'i nupp	Juhtumise või klaviatuuri Home-klahv	Funktsioon puudub
11. Nupp Tagasi	Tagasi	Teisene programmeeritav toimingunupp*

* Nüaab tarkvara Logitech Profiler installimist

† Vibratsioonifunktsioon eeldab mängu, millel on vibratsioonitagasidese. Täpsemat teavet vaadake mängu dokumentatsioonist.

Mängulidese režiimide kasutamine

Teie uus Logitech'i mängupult toetab nii liideserežiimi XInput kui ka liideserežiimi DirectInput. Režiimi saate vahetada, liigutades mängupuldi põhjal asuvat lülitit. Soovitav on jätta mängupult režiimi XInput, mida mängupuldi põhjal tähistab „X” (1).

Režiimis XInput kasutab mängupult talvisi Windows XInput'i mängupuldi draivereid. Kaasasolev tarkvara tuleb CD-paadilt installida vaid juhul, kui kavatsete mängupulti kasutada režiimis DirectInput.

XInput on operatsioonisüsteemi Windows kõige uuem mängude sisendstandard. Suurem osa uuemaid mängu, mis toetavad mängupulte, kasutavad režiimi DirectInput. Kui mäng toetab XInput'i mängupulte ja teie mängupult on režiimis XInput, peaks vibratsiooni tagasidse ja kõik mängupuldi nupud korralikult töötama. Kui mäng toetab XInput'i mängupulte ja teie mängupult on režiimis DirectInput, töötab mängupult ainult juhul, kui see on lülitatud XInput'i režiimi või konfigureeritud Logitech Profileri tarkvara abil.

XInput on operatsioonisüsteemi Windows vanem mängude sisendstandard. Suurem osa vanemaid mängu, mis toetavad DirectInput'i mängupulte ja teie mängupult on režiimis XInput, siis enamik mängupuldi funktsioone töötab, ainult preempoolne ja vasakpoolne päästikunupp toimivad ühe nupuna, mitte eraldiisevalt, ning vibratsiooni tagasidse ei tööta. DirectInput'i mängude paremaks toetamiseks liigitage mängupult režiimi DirectInput, mida märgib „D” mängupuldi põhjal (2).

Mõned mängud ei toeta DirectInput'i ega XInput'i mängupulte. Kui teie mängupult ei toeta mängus režiimi DirectInput ega XInput, saate seda konfigureerida, lülitades puldi DirectInput'i režiimile ning kasutades Logitech Profileri tarkvara. Logitech Profileri tarkvara ei saa mängupuldi figureerimiseks kasutada, kui pult on režiimis XInput.

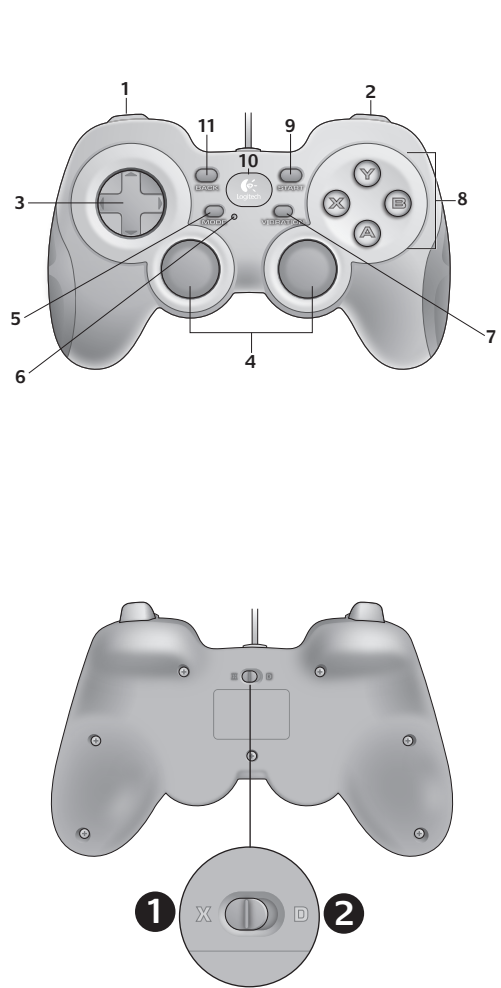
Seadistamise spikker

Mängupult ei tööta

- Kontrollige USB-ühendust.
- Mängupult töötab kõige paremini, kui see on ühendatud täistoetega USB-porti. Kui kasutate USB-jaoturit, peab sellel olema oma toiteallikas.
- Proovige ühendada mängupult teise USB-porti.
- Windows®-i juhtpaneelil / mängukontrolleerle ekraanil: mängupult = „OK” ja kontrolleri ID = 1.
- Taaskäivitage arvuti.

Mängupuldi nupud ei tööta korralikult

- Vaadake juhendi jaotisest „Mängus sisendrežiimide kasutamine” ja „Funktsioonid” täpsemalt, kuidas XInput'i ja DirectInput'i liideserežiimid mängupuldi toimimist mõjutavad.



Spēļu vadāmierices F510 funkcijas		
Vadība	XInput spēles	DirectInput spēles
1. Kreisā pogā/ trigeris	Poga ir digitāla; trigeris — analogais	Poga un trigeris ir digitāli un programmējami*
2. Labā pogā/ trigeris	Poga ir digitāla; trigeris — analogais	Poga un trigeris ir digitāli un programmējami*
3. Virzienvadības panels	Astoņu virzienu vadības panels	Astoņu virzienu programmējams vadības panels†
4. Divas analogās miniviras	Klikšķināmas, lai izmantotu pogu funkcijas	Programmējamas* (klikšķināmas, lai izmantotu pogu funkcijas)
5. Poga Mode (Režims)	Tiek atlasīts lidojuma vai sporta režims. Lidojuma režims: analogās sviras vada darbību, bet virzienvadības panels regulē redzespunktu; statusa indikators ir izslēgts. Sporta režims: virzienvadības panels vada darbību, bet analogās sviras regulē redzespunktu; statusa indikators ir ieslēgts.	
6. Režīma/statusa indikators	Norāda uz sporta režīmu (kreisā analogā svira un virzienvadības panels tiek mainīti); vadību nodrošina poga Mode (Režims)	
7. Poga Vibration (Vibrācija)†	Vibrereakcija ir ieslēgta/izslēgta	Vibrereakcija ir ieslēgta/izslēgta*
8. Četras darbību pogas	A, B, X un Y	Programmējamas*
9. Poga Start (Sākt)	Sākšana	Sekundārā programmējamā darbību poga*
10. Poga Logitech	Vadības poga vai tastatūras taustiņš Home	Nedarbojas
11. Poga Back (Atpakaļ)	Pāriešana atpakaļ	Sekundārā programmējamā darbību poga*

*Nepieciešama programmatūras Logitech Profiler instalēšana

† Vibrācijas funkcija tiek izmantota spēlēm, kuras atbalsta vibrareakciju.

Lai iegūtu plašāku informāciju, lūdzu, skatiet spēles dokumentāciju.

Spēļu interfeisa režīmu lietošana

Jūsu jaunā Logitech spēļu vadāmierīce atbalsta interfeisa režīmu XInput un DirectInput. Varat pārslēgties starp šiem diviem režīmiem, bīdot spēļu vadāmierīces apakšpusē esošo slēdzi. Ieteicams atstāt spēļu vadāmierīci režīmā XInput, kas ierīces apakšpusē ir apzīmēts kā „X” (1).

Režīmā XInput spēļu vadāmierīce izmanto standarta Windows XInput spēļu vadāmierīču draiverus. Nav nepieciešams instalēt komplektācijā iekļautajā kompaktdiskā esošo programmatūru, ja vien nelietosit spēļu vadāmierīci režīmā DirectInput.

XInput ir operētājsistēmā Windows visbiežāk izmantotais spēļu ievades standarts. Lielākā daļa jaunāko spēļu, kas atbalsta spēļu vadāmierīces, izmanto XInput. Ja spēle ir piemērota XInput spēļu vadāmierīcēm un jūsu spēļu vadāmierīce ir iestatīta režīmā XInput, vibrareakcija, kā arī visas vadības pogas darbosies kā paredzēts. Ja spēle ir piemērota XInput spēļu vadāmierīcēm, taču jūsu spēļu vadāmierīce ir iestatīta režīmā DirectInput, to nevarēs izmantot spēlēšanai, ja vien nepārslēgsit šo ierīci režīmā XInput vai arī to nekonfigurēsīt, izmantojot programmatūru Logtech Profiler.

DirectInput ir vecāks operētājsistēmā Windows izmantotais spēļu ievades standarts. Lielākā daļa vecāku versiju spēļu, kas atbalsta spēļu vadāmierīces, izmanto DirectInput. Ja spēle ir piemērota DirectInput spēļu vadāmierīcēm un jūsu ierīce ir iestatīta režīmā XInput, lielākā daļā spēļu vadāmierīces funkciju darbības kā paredzēts, izņemot kreisās un labās puses trigera pogas, kas nevis darbosies neatkarīgi viena no otras, bet gan kā viena poga; nebūs pierējama arī vibrareakcija. Lai nodrošinātu vislabāko DirectInput spēļu pieredzi ar ierīci, mēģiniet iestatīt spēļu vadāmierīci režīmā DirectInput, kas ierīces apakšpusē ir apzīmēts ar burtu „D” (2).

Dažas spēles neatbalsta DirectInput vai XInput spēļu vadāmierīces. Ja jūsu spēļu vadāmierīce nedarbojas nevienā no iepriekš minētajiem režīmiem (XInput vai DirectInput), varat konfigurēt to, pārslēdzot ierīci režīmā DirectInput un lietojot programmatūru Logitech Profiler. Programmatūru Logitech Profiler nevar izmantot, lai konfigurētu spēļu vadāmierīci, kas iestatīta režīmā XInput.

Palīdzība uzstādīšanā

Spēļu vadāmierīce nedarbojas

- Pārbaudiet USB savienojumu.
- Spēļu vadāmierīce vislabāk darbosies tad, ja pievienosit to ātrdarbigam USB portam. Ja tiek lietots USB centrmrezgls, tam ir jābūt ar savu barošanas bloku.
- Mēģiniet pievienot spēļu vadāmierīci citam USB portam.
- Operētājsistēmā Windows® atveriet Control Panel (Vadības panels), izvēlieties Game Controllers (Spēļu vadāmierīces), izvēlieties spēļu vadāmierīci un noklikšķiniet uz pogas OK (Labi), iestatiet vadāmierīces ID uz 1.
- Restartējiet datoru.

Spēļu vadāmierīces vadības pogas nedarbojas kā paredzēts

- Lai uzzinātu vairāk par to, kā interfeisa režīms XInput un DirectInput ietekmē spēļu vadāmierīces darbību, skatiet šīs rokasgrāmatas sadaļu „Spēļu ievades režīmu lietošana” un „Funkcijas”.

Lietuvīvi

Valdiklis	„XInput” žaidimai	„DirectInput” žaidimai
1. Kairys / paleidimo mygtukas	Mygtukas yra skaitmeninis; paleidimo mygtukas yra analoginis	Mygtukas ir paleidimo mygtukas yra skaitmeniniai ir programuojamieji*
2. Dešinysis / paleidimo mygtukas	Mygtukas yra skaitmeninis; paleidimo mygtukas yra analoginis	Mygtukas ir paleidimo mygtukas yra skaitmeniniai ir programuojamieji*
3. Kryptinis valdiklis	8 krypčių kryptinis valdiklis	8 krypčių programuojamasis kryptinis valdiklis
4. Analoginis pultas su dviem nedidelemis rankenomis	Paspauskite mygtuko funkcijos atlikti	Programuojamasis* (paspauskite mygtuko funkcijos atlikti)
5. Režimo mygtukas	Pasirenkamas skyrdžio ar sporto režimas. Skyrdžio režimas: analoginiai valdikliai naudojami veiksmui valdyti, o kryptinis valdiklis valdo POV, būsenos lemputę nedega. Sporto režimas: kryptinis valdiklis valdo veiksmą, o analoginiai valdikliai naudojami valdyti POV, dega būsenos lemputė.	
6. Režimas / būsenos lemputė	Rodo, kad įjungtas sporto režimas (apkeičiama kairoių analoginio pulto rankena ir kryptinis valdiklis); valdoma režimo mygtuku	
7. Vibravimo mygtukas†	Įjungti / išjungti vibravimą	Įjungti / išjungti vibravimą*
8. Keturi funkciniai mygtukai	A, B, X ir Y	Programuojamieji*
9. Paleidimo mygtukas	Pradėti	Papildomi programuojamieji veiksmų mygtukai*
10. „Logitech” mygtukas	Vadovo mygtukas arba klaviatūros pradžijos mygtukas	Jokios funkcijos
11. Mygtukas Atgal	Atgal	Papildomi programuojamieji veiksmų mygtukai*

*Reikia įdiegti „Logitech Profiler” programinę įrangą

† Kad veiktu vibravimo funkcija, žaidimas turi palaikyti vibravimą. Daugiau informacijos rasite žaidimo dokumentacijoje.

Žaidimų sąsajos režimų naudojimas

Naujasis „Logitech” žaidimų valdymo pultas su „XInput” ir „DirectInput” sąsajos režimais. Šiuos du režimus galite perjungti slinkdami ant žaidimų valdymo pulto apačioje esantį jungiklį. Rekomenduojama palikti įjungtą „XInput” režimą, kuris žaidimų valdymo pulto apačioje yra pažymėtas „X” (1).

Kai įjungtas „XInput” režimas, žaidimų valdymo pultas naudoja standartines „Windows XInput” žaidimų valdymo pulto tvarkyklės. Pridedamame CD diske esančios programinės įrangos diegti nebūtina, nebent žaidimų valdymo pultą naudojate „DirectInput” režimu.

„XInput” yra pats naujusias įvesties standartas, skirtas žaidimams operacinėje sistemoje „Windows”. Patys naujasis žaidimai, kurie palaiko žaidimų valdymo pultus, naudoja „XInput”. Jei žaidimas palaiko „XInput” žaidimų valdymo pultus, o valdymo pultas veikia „XInput” režimu, vibravimas ir visi žaidimų valdymo pulto valdikliai turėtų veikti normaliai. Jei žaidimas palaiko „XInput” žaidimų valdymo pultus, veikiančius „DirectInput” režimu, valdymo pultu negalėsite naudotis žaisdami, nebent perjungsite jį į „XInput” režimą arba sukonfigūruosite žaidimų valdymo pultą naudodami „Logitech Profiler” programinę įrangą.

„DirectInput” yra senesnis įvesties standartas, skirtas žaidimams operacinėje sistemoje „Windows”. Senesni žaidimai, kurie palaiko žaidimų valdymo pultus, naudoja „DirectInput”. Jei žaidimas palaiko „DirectInput” valdymo pultus, o valdymo pultas veikia „XInput” režimu, daugelis žaidimų valdymo pulto funkcijų turėtų veikti, išskyrus kairijį ir dešinįjį paleidimo mygtukus, kurie veiks kaip vienas mygtukas, o ne atskirai, ir neveiks vibravimas. Kad žaisdami „DirectInput” žaidimus galėtumėte naudotis visomis funkcijomis, pabandykite įjungti žaidimų valdymo pultą „DirectInput” režimą, pulto apačioje pažymėtą „D” (2).

Kai kurie žaidimai nepalaiko „DirectInput” arba „XInput” žaidimų valdymo pultų. Jei žaidimų valdymo pultas žaidžiant neveikia „XInput” arba „DirectInput” režimu, jį galite sukonfigūruoti įjungdami „DirectInput” režimą ir naudodami „Logitech Profiler” programinę įrangą. „Logitech Profiler” programinės įrangos negalite naudoti žaidimų valdymo pultui konfigūruoti, jei jis veikia „XInput” režimu.

Sąrankos žinynas

Žaidimų valdymo pultas neveikia

- Patikrinkite USB ryšį.
- Žaidimų valdymo pultas turi būti prijungtas prie pilnai maitinamo USB prievado. Jei naudojate USB šakotuvą, jis turi turėti atskirą maitinimą.
- Pabandykite žaidimų valdymo pultą prijungti prie kito USB prievado.
- „Windows™” valdymo pulte / žaidimo valdiklių ekrane, žaidimo valdymo pulte = „OK”, o valdiklio ID = 1.
- Is naujo paleiskite kompiuterį.

Žaidimų valdymo pultas veika ne taip, kaip tikėtojės

- Skaitykite šio vadovo skyrius „Žaidimų įvesties režimų naudojimas” ir „Funkcijos”, jei norite sužinoti, kaip nuo „XInput” ir „DirectInput” sąsajos režimų priklauso žaidimų valdymo pulto funkcijos.

Italiano

Controllo	Giochi XInput	Giochi DirectInput
1. Pulsante/grilletto sinistro	Il pulsante è digitale; il grilletto è analogico	Il pulsante e il grilletto sono digitali e programmabili*
2. Pulsante/grilletto destro	Il pulsante è digitale; il grilletto è analogico	Il pulsante e il grilletto sono digitali e programmabili*
3. Tastierino direzionale	Tastierino a otto direzioni	Tastierino programmabile a otto direzioni*
4. Due mini joystick analogici	Cliccabili per la funzione pulsante	Programmabili* (cliccabili per la funzione pulsante)
5. Pulsante Mode (Režim)	Seleziona la modalità volo o sportiva. Modalità volo: i joystick analogici controllano l'azione e il tastierino direzionale controlla il PDV; l'indicatore di stato è spento. Modalità sportiva: il tastierino direzionale e i joystick analogici controllano il PDV; l'indicatore di stato è acceso.	
6. Indicatore di stato/modalità	Indica la modalità sportiva (il joystick analogico sinistro e il tastierino direzionale sono invertiti); controllato dal pulsante Mode.	
7. Pulsante Vibration †	Attiva o disattiva il ritorno di vibrazione	Attiva o disattiva il ritorno di vibrazione*
8. Quattro pulsanti di azione	A, B, X e Y	Programmabili*
9. Pulsante Start	Avvia il gioco	Pulsante d'azione programmabile secondario*
10. Pulsante Logitech	Pulsante della guida o tasto Home della tastiera	Nessuna funzione
11. Pulsante Back	Torna indietro	Pulsante d'azione programmabile secondario*

* È necessaria l'installazione del software Logitech Profiler

† Richiede giochi che supportano il ritorno di vibrazione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione del gioco.

Utilizzo delle modalità di interfaccia di gioco

Il nuovo gamepad di Logitech supporta entrambe le modalità di interfaccia XInput e DirectInput. È possibile passare da una modalità all'altra facendo scorrere l'interruttore situato nella parte inferiore del gamepad. Si consiglia di utilizzare il gamepad nella modalità XInput, contrassegnata da X (1) nella parte inferiore del gamepad.

Nella modalità XInput, il gamepad utilizza i driver standard per gamepad di Windows. È necessario installare il CD incluso solo se si utilizza il gamepad nella modalità DirectInput.

XInput è lo standard di input per giochi più recente dei sistemi operativi Windows ed è utilizzato dalla maggior parte dei giochi di ultima generazione che supportano l'uso di gamepad. Se il gioco supporta i gamepad XInput e il gamepad in uso è nella modalità XInput, il ritorno di vibrazione e tutti i controlli del gamepad dovrebbero funzionare correttamente. Se il gioco supporta i gamepad XInput e il gamepad in uso è nella modalità DirectInput, per eseguire il gioco è necessario attivare la modalità XInput oppure configurare il gamepad tramite il software Logitech Profiler.

DirectInput è uno standard di input per giochi meno aggiornati dei sistemi operativi Windows ed è utilizzato dalla maggior parte dei giochi meno recenti che supportano i gamepad. Se il gioco supporta i gamepad DirectInput e il gamepad in uso è nella modalità XInput, la maggior parte delle funzionalità del gamepad funzioneranno correttamente, ad eccezione dei pulsanti di azione sinistro e destro che funzioneranno come un unico pulsante anziché due pulsanti distinti; il ritorno di vibrazione non sarà inoltre disponibile. Per utilizzare i giochi DirectInput in modo ottimale, attivare la modalità DirectInput nel gamepad, contrassegnata da D nella parte inferiore del gamepad (2).

Alcuni giochi non supportano i gamepad DirectInput o XInput. In un caso simile, è possibile configurare il gamepad attivandone la modalità DirectInput e utilizzando il software Logitech Profiler. Il software Logtech Profiler non può essere utilizzato per configurare il gamepad quando questo si trova nella modalità XInput.

Problemi di installazione

Il gamepad non funziona

- Controllare il collegamento USB.
- Il gamepad funziona in modo ottimale quando è collegato a una porta USB alimentata. Se si utilizza un hub USB, è necessario che questo sia alimentato indipendentemente.
- Provare a collegare il gamepad a un'altra porta USB.
- Nella schermata delle periferiche di gioco del Pannello di controllo di Windows®, lo stato del gamepad deve essere OK e l'ID del dispositivo 1.
- Riavviare il computer.

I controlli del gamepad non funzionano correttamente

- Vedere le sezioni relative all'utilizzo delle modalità di input di gioco e alle funzionalità per ulteriori informazioni sugli effetti delle modalità di interfaccia XInput e DirectInput sul funzionamento del gamepad.

Česká verze

Funkce	Hry XInput	Hry DirectInput
1. Levé tlačítko/ spoušť	Tlačítko je digitální, spoušť je analogová	Tlačítko a spoušť jsou digitální a programovatelné*
2. Pravé tlačítko/ spoušť	Tlačítko je digitální, spoušť je analogová	Tlačítko a spoušť jsou digitální a programovatelné*
3. Směrový ovladač	Osmi směrné ovládní pohybu	Osmi směrné programovatelné ovládní pohybu
4. Dva analogové joysticky	Umožňuje funkci klepnutí	Programovatelné* (Umožňuje funkci klepnutí)
5. Tlačítko Mode (Režim)	Slouží k výběru leteckého nebo sportovního režimu. Letecký režim: Analogové joysticky slouží k provádění akcí, směrový ovladač k ovládní pohledu. Indikátor stavu je vypnut. Sportovní režim: Směrový ovladač slouží k provádění akcí, analogové joysticky k ovládní pohledu. Indikátor stavu svítí.	
6. Indikátor stavu/ režimu	Signalizuje sportovní režim (levý analogový joystick a směrový ovladač jsou zaměněny). Lze ovládat pomocí tlačítka Režim.	
7. Tlačítko Vibration †	Tlačítko pro zapnutí/ vypnutí vibrační zpětné vazby	Tlačítko pro zapnutí/ vypnutí vibrační zpětné vazby*
8. Čtyři akční tlačítka	A, B, X, a Y	Programovatelná*
9. Tlačítko Start	Start	Sekundárné programovatelné akční tlačítko*
10. Tlačítko Logitech	Tlačítko Průvodce nebo klávesa Home na klávesnici	Žádná funkce
11. Tlačítko Vzhad	Zpět	Sekundárné programovatelné akční tlačítko*

*Vyžaduje instalaci softwaru Logitech Profiler

† Funkce vibrace vyžaduje hry, které podporují vibrační zpětnou vazbu. Další informace naleznete v dokumentaci ke hře.

Použití režimů herních rozhraní

Nová herní klávesnice Logitech podporuje oba režimy rozhraní XInput i DirectInput. Mezi oběma režimy můžete přepínat posunutím přepínače na spodní straně herní klávesnice. Doporučujeme ponechat herní klávesnici v režimu XInput, který je označen znakem „X” (1) na spodní straně herní klávesnice.

V režimu XInput pracuje herní klávesnice se standardními ovladači Windows XInput. Není nezbytně instalovat software z přiloženého disku CD, ledaže byste požívali herní klávesnici v režimu DirectInput.

Rozhraní XInput je nejpovětším vstupním herním standardem na operačním systému Windows. Většina novějších her podporujících herní klávesnice používá rozhraní XInput. Podporuje-li vaše hra herní klávesnice XInput a je-li klávesnice v režimu XInput, vibrační odezva a funkce ovladače by měly pracovat normálně. Podporje-li vaše hra herní klávesnice XInput a je-li klávesnice v režimu DirectInput, pak ve hře klávesnice nebude fungovat, dokud ji nepřepnete do režimu XInput nebo nenastavíte pomocí softwaru Logitech Profiler.

Rozhraní DirectInput je starším vstupním herním standardem na operačním systému Windows. Většina starších her podporujících herní klávesnice používá rozhraní XInput. Podporuje-li vaše hra herní klávesnice DirectInput a je-li klávesnice v režimu XInput, většina funkci herní klávesnice bude fungovat v výjimkou toho, že se levě i pravé spouštěčí tlačítko bude chovat jako jedno tlačítko, obě tlačítka na sobě nebudou nezávislá a zpětná vazba nebude dostupná. Nejlepší podporu u her s rozhraním DirectInput získáte přepnutím herní klávesnice do režimu DirectInput tlačítkem umístěným na spodní části klávesnice (2) označeným písmenem „D”.

Některé hry nepodporují herní klávesnice DirectInput, nebo XInput. Nepracuje-li vaše herní klávesnice ve hře s režimy XInput, nebo DirectInput, můžete ji nakonfigurovat přepnutím do režimu DirectInput a použitím softwaru Logitech Profiler. Software Logitech Profiler nemůže být použit ke konfiguraci herní klávesnice v režimu XInput.

Pomoc při instalaci

Herní klávesnice nepracuje

- Zkontrolujte připojení USB.
- Herní klávesnice pracuje nejlépe, když je zapojena do plně výkonného portu USB. Použijete-li rozbočovač USB, musí mít svůj vlastní zdroj napájení.
- Zkuste herní klávesnici zapojit do jiného portu USB.
- V Ovládacích panelech systému Windows® musí být v okně Herní zařízení nastaven stav herního zařízení na OK a jeho identifikátor na hodnotu 1.
- Restartujte počítač.

Funkce herní klávesnice nepracují, jak by měly.

- Další informace o tom, jak režimy rozhraní XInput a DirectInput ovlivňují fungování herní klávesnice, najdete v kapitolách průvodce „Použití herních vstupních režimů” a „Funkce”.

^[1] © 2010 Logitech. Logitech, the Logitech logo, and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered. Microsoft, Windows Vista, Windows, and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Logitech assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. Information contained herein is subject to change without notice.