tracer®

Gamezone GridRacer1080 7-in-1

PL | Instrukcja obsługi
EN | Instructions for use
CS | Návod k použití
SK | Návod na použitie
HU | Használati útmutató
BG | Ръководство за употреба
LT | Naudojimo instrukcija
LV | Lietošanas instrukcija
ET | Kasutusjuhend
RO | Manual de utilizare

Multilanguage manual

Pobierz listę kompatybilnych gier

Download the list of compatible games

GAME ZONE

1. INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA UŻYTKOWANIA

1. Przed użytkowaniem należy uważnie zapoznać się z instrukcją obsługi.
2. Unikać potrząsania urządzeniem i upuszczania go.
3. Nie demontować, modyfikować ani naprawiać urządzenia samodzielnie.
4. Nie przechowywać urządzenia w wilgotnych, gorących ani zapylonych miejscach.
5. W przypadku pytań lub uwag należy skontaktować się z dystrybutorem lub producentem.

2. INFORMACJE OGÓLNE

Przewodowa kierownica Tracer Grid Racer 1080 jest dedykowana do platform PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX. Kierownica wyposażona jest w dwa silniki wspomagające efekt sprzężenie zwrotnego (funkcja przeniesienia wibracji na koło kierownicy). Kierownica jest wzorowana prawdziwymi kierownicami wyczynowymi. Zestaw wyposażono w lewarek oraz 3 pedały z solidną podstawą.

3. TRYBY DIRECTINPUT/XINPUT

Tryb DirectInput to starszy standard wejścia dla gier w systemach operacyjnych Windows. Większość starszych gier obsługuje kontrolery gier w trybie DirectInput. Jeśli gra obsługuje kontrolery gier w trybie DirectInput, a kierownica jest w trybie XInput, większość funkcji kierownicy nie będzie działać poprawnie, a funkcja wibracji nie będzie obsługiwana (wymagane jest przejście w odpowiedni tryb).

Tryb XInput, znany również jako tryb PC360, to najnowszy standard wejścia dla gier w systemach operacyjnych Windows. Większość nowszych gier obsługuje kontrolery gier w trybie XInput (kontroler Xbox 360 korzysta z XInput). Jeśli gra obsługuje kontrolery gier w trybie XInput, a kierownica jest w trybie XInput, wibracje oraz wszystkie funkcje kierownicy będą działać poprawnie. Jeśli gra obsługuje kontrolery gier XInput, a kierownica znajduje się w trybie DirectInput, kierownica nie będzie działać poprawnie w grze (wymagane jest przełączenie do trybu XInput).

1. Domyślnie kierownica po podłączeniu do komputera znajduje się w trybie DirectInput i obsługuje zmianę biegów w układzie H. Zmiana biegów w układzie H nie jest obsługiwana, jeśli kierownica jest przełączona w tryb XInput. Aby korzystać z funkcji zmiany biegów w układzie H, kierownica musi znajdować się w trybie DirectInput.
2. Upewnij się, że skrzynia biegów i pedały są prawidłowo podłączone, aby uniknąć nieprawidłowego działania.
3. Jeśli pedały lub dźwignia zmiany biegów wykazują jakiekolwiek nieprawidłowości, sprawdź, czy wtyczka USB znajdująca się w schowku z tyłu kierownicy jest podłączona do właściwego portu oraz czy wtyczka USB jest włożona poprawnie.
4. Jeśli podczas gry kierownica nie wibruje, sprawdź, czy gra obsługuje wibracje, i upewnij się, że kierownica jest w trybie DirectInput lub XInput, pasującym do gry.
5. Gdy czułość jest ustawiona powyżej poziomu 5, zakres obrotu kierownicy wynoszący 1080 stopni ulegnie zmniejszeniu z powodu wysokiej czułości. (Taka czułość nie jest odpowiednia dla gier wyścigowych).
6. Przy pierwszym uruchomieniu kierownicy naciśnij i przytrzymaj przycisk Reset przez 5 sekund, aby zresetować kierownicę, a następnie obróć ją w lewo i w prawo do maksymalnego kąta w celu kalibracji.
7. Kierownica posiada funkcję automatycznej kalibracji. Przed włączeniem zasilania upewnij się, że kierownica oraz pedały gazu, hamulca, sprzęgła i zmiany biegów znajdują się w pozycji neutralnej, aby zapewnić prawidłową kalibrację. W przeciwnym razie mogą wystąpić problemy z kalibracją.
8. W trybie Xbox One na komputerze PC, dostępne są trzy tryby. Po włączeniu zasilania domyślnym trybem jest DirectInput. Aby przełączyć się do trybu XInput, naciśnij i przytrzymaj przycisk PS przez

około 2 sekundy, a następnie naciśnij i przytrzymaj go ponownie przez około 2 sekundy, aby przełączyć się do trybu Xbox One. Tryb Xbox One jest przeznaczony głównie do użytku z systemem operacyjnym Windows 11. Jeśli ten tryb nie jest potrzebny podczas użytkowania, przełącz się na żądany tryb gry.

9. **Kierownica posiada wbudowaną pamięć i zapamiętuje ustawienia użytkownika. Niekiedy podczas nieprawidłowego działania urządzenia wymagany jest restart do ustawień fabrycznych.**

4. WPROWADZENIE

Kierownica obsługuje platformy: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360 umożliwiając podłączenie oryginalnych kontrolerów wyżej wymienionych platform do portu zlokalizowanego w schowku kierownicy oznaczonego literą „D” za pomocą kabli transmisji danych, co pozwala na działanie kierownicy przy użyciu oryginalnych kontrolerów.

*** Na platformie PS5 kierownicą można sterować wyłącznie za pomocą kontrolera PS4 i tylko w grach dedykowanych do PS4.**

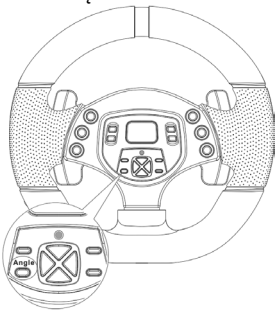
- Podłączenie Plug&Play – obsługiwane platformy: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. Po podłączeniu do komputera domyślnie włącza się tryb DirectInput.
- Reduktor: Kierownica obsługuje funkcje wysokiego i niskiego biegu.
- Kierownica wspiera podłączanie i odłączanie pedałów oraz dźwigni zmiany biegów bez wyłączania zasilania; pedały i dźwignię zmiany biegów można podłączać lub odłączać, gdy urządzenie jest włączone.
- Wbudowany potencjometr czułość kierownicy.
- Możliwość zmiany przypisania klawiszy funkcyjnych.
- Obsługa blokady w dowolnym kącie, gdy obrót kierownicy przekroczy 180 stopni.
- Kierownica zapamiętuje ustawienia blokady kąta i przypisania funkcji klawiszy po wyłączeniu zasilania.
- Wszelkie ustawienia można łatwo zresetować i przywrócić, naciskając przycisk Reset przez 5 sekund.
- Obsługa ręcznej kalibracji zmiany biegów w układzie H.

5. SCHEMAT KIEROWNICY

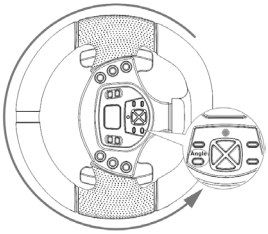
1. Przycisk funkcyjny LB, odpowiada przyciskowi 7 na kontrolerze.
2. Przycisk funkcyjny Y, odpowiada przyciskowi 1 na kontrolerze.
3. Przycisk funkcyjny X, odpowiada przyciskowi 4 na kontrolerze.
4. Funkcja resetowania – resetowanie ustawień kąta i zamiany funkcji przycisków jednym naciśnięciem.
5. Funkcja „Angle” – przycisk do ustawiania kąta.
6. Lewa łopatka skrzyni biegów (lewy spust), domyślnie pełni funkcję LB.
7. Przyciski kierunkowe.
8. Pokrętło potencjometru czułości, służy do regulacji poziomu czułości; dostępnych jest 6 poziomów czułości, przy czym poziom 0 oznacza brak czułości.
9. Lewa i prawa śruba mocująca.
10. Przycisk RB, odpowiada przyciskowi 8 na kontrolerze.
11. Przycisk B odpowiada przyciskowi 2 na kontrolerze.
12. Przycisk A, odpowiada przyciskowi 3 na kontrolerze.
13. Funkcja „Replace” – przycisk służący do zastępowania klawiszy funkcyjnych.
14. Przycisk PS, służy do przełączania między trybem DirectInput a trybem XInput na platformie PC: naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy, aby wykonać przełączenie; działa jako przycisk PS na platformie PS3; jako przycisk HOME na platformie Nintendo Switch; jako przycisk X na platformie Xbox.
15. Prawa łopatka skrzyni biegów (prawy spust) – domyślnie pełni funkcję RB.
16. Reduktor. Przełącznik ustawienia biegów (wysoki/niski).
17. Pedał sprzęgła.
18. Pedał hamulca.
19. Pedał gazu.
20. Skrzynia biegów w układzie H.
21. Przycisk funkcyjny L3 odpowiada przyciskowi 11 na kontrolerze.
22. Przycisk funkcyjny BACK, służący do nawigacji lub wyboru.
23. Lampka sygnalizacyjna platformy i lampka ustawień funkcji.
24. Przycisk START, przycisk pauzy/startu.
25. Przycisk funkcyjny R3 odpowiada przyciskowi 12 na kontrolerze.

6. FUNKCJE KIEROWNICY

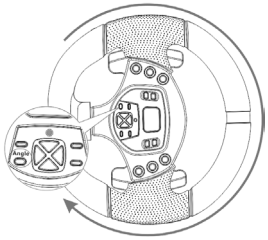
Funkcja kąta: przycisk ustawiania kąta. Kąt skrętu kierownicy można ustawić tak, aby jedna strona była większa niż 90 stopni. Gdy kąt jest mniejszy niż 90 stopni, system automatycznie przywróci wartość domyślną 90 stopni.
Na przykład, aby ustawić kąt nachylenia kierownicy na 900 stopni, należy przytrzymać przycisk „angle” przez około 2 sekundy, a niebieska dioda LED zacznie powoli migać, sygnalizując wejście w tryb ustawiania kąta.



Po wejściu w tryb ustawiania kąta obróć lewą stronę kierownicy do pozycji 900 stopni, naciśnij raz przycisk „kąt”, aby zablokować kąt, a dioda LED powróci do wskaźnika pozycji wyjściowej.



Następnie ponownie naciśnij i przytrzymaj przycisk „angle” przez około 2 sekundy; niebieska dioda LED zacznie powoli migać, kierownica obróci się w prawo do 900 stopni; naciśnij przycisk „angle”, aby zablokować kąt, a dioda LED powróci do wskaźnika platformy.



Po zakończeniu ustawiania kąta ustawiony kąt dotyczy wyłącznie liniowego obrotu kierownicy i nie odzwierciedla mechanicznego skrętu kierownicy.

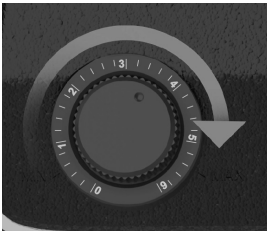
Kasowanie ustawienia kąta: naciśnij i przytrzymaj przycisk „angle” przez około 5 sekund, a niebieska dioda LED zmieni tryb z powolnego migania na szybkie miganie, sygnalizując, że kąt został skasowany.

Funkcja zastępowania: klawisz zastępczy, który może zastąpić klawisze akcji a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 oraz pedały gazu / hamulca / sprzęgła / dźwignię zmiany biegów 1/2/3/4/5/6/r / wysokie i niskie biegi / na kierownicy. Sposób postępowania: Pozycja lewego spustu i przycisku A: naciśnij i przytrzymaj przycisk zamiany przez 2 sekundy, aż zapali się niebieska dioda LED; naciśnij lewy spust, aby dioda zaczęła migać, a następnie naciśnij przycisk A, aby dioda zgasła i zakończyć zamianę. W tym momencie lewy spust pełni funkcję przycisku A; przycisk A pełni funkcję lewego spustu, a sposób zamiany pozostałych funkcji jest taki sam.
Jeśli w ciągu 60 sekund od wejścia w tryb zamiany nie zostanie wykonana żadna operacja, funkcja zamiany zostanie automatycznie wyłączona; można też kliknąć przycisk „Zamień”, aby zakończyć zamianę.
Wyłączenie funkcji zamiany: naciśnij i przytrzymaj przycisk „replace” przez około 5 sekund, a niebieska dioda LED zmieni tryb z powolnego migania na szybkie miganie, co oznacza, że funkcja zamiany została wyłączona.

Funkcja resetowania: jedno kliknięcie powoduje wyzerowanie ustawienia kąta i zastąpienia; Naciśnij i przytrzymaj klawisz przez 5 sekund, a dioda LED zacznie migać, automatycznie wyzerowując ustawiony kąt i zastąpienie klawiszy.

Regulacja czułości: podczas grania w gry wyścigowe może pojawiać się problem skrętu przy ostrych zakrętach. Wydaje się, że występuje opóźnienie w zmianie kierunku obrotu. W rzeczywistości jest to związane z czułością kierowania w grze. Domyślna czułość kierowania w każdej grze jest nieco inna, stąd możliwość pojawienia się problemu. Czułość kierowania można regulować w ustawieniach gry; można ją również precyzyjnie dostroić za pomocą potencjometru czułości kierownicy. Po włączeniu przełącznika potencjometru czułości niebieska dioda LED na kierownicy będzie zmieniać częstotliwość migania (od

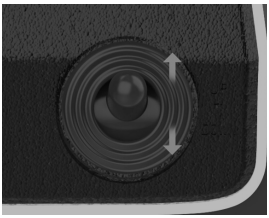
powolnego do szybkiego) w zależności od wybranego poziomu czułości. Gdy czułość zostanie ustawiona na odpowiednim poziomie, dioda LED przestanie migać.



Funkcja czułości nie jest odpowiednia dla symulatorów ciężarówek, ciągników, autobusów itp. Czułość jest stosowana głównie w grach wyścigowych.

Lokalizacja portów dźwigni zmiany biegów / pedałów / kontrolera: pozycja oznaczona literą B za kierownicą służy do połączenia z dźwignią zmiany biegów, pozycja oznaczona literą C do połączenia z pedałami, a pozycja oznaczona literą D do połączona z kontrolerem. Przed użyciem należy sprawdzić, czy elementy nie zostały włożone w niewłaściwe pozycje, co mogłoby spowodować nieprawidłowe działanie kierownicy.

Przełącznik wysokich i niskich (reduktor) biegów.
Podczas gdy funkcja niskich biegów nie jest włączona w grze, dźwignia zmiany biegów H obejmuje biegi od 1 do 6. Gdy funkcja zostaje włączona w grze, można uzyskać 12 biegów. Po przełączeniu przełącznika na tryb wysokich biegów dźwignia zmiany biegów H: pozycja 1 odpowiada 7. biegowi w trybie wysokich biegów, pozycja 2 odpowiada 8. biegowi w trybie wysokich biegów, pozycja 3 odpowiada 9. biegowi w trybie wysokich biegów, pozycja 4 odpowiada 10. biegowi w trybie wysokich biegów, pozycja 5 odpowiada 11. biegowi w trybie wysokich biegów, a pozycja 6 odpowiada 12. biegowi w trybie wysokich biegów.

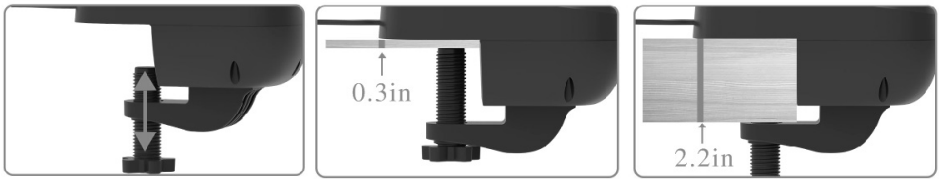


Obsługa dźwigni zmiany biegów.
Dźwignia zmiany biegów posiada 6 biegów do przodu i 1 bieg wsteczny. Aby włączyć bieg 1, należy przesunąć dźwignię zmiany biegów w lewo, a następnie pchnąć ją do przodu; aby włączyć bieg 2, należy przesunąć dźwignię w lewo, a następnie pociągnąć ją do tyłu; aby włączyć bieg 3, dźwignia powróci do pozycji środkowej i bezpośrednio przesunąć do przodu; Aby włączyć bieg 4, należy pociągnąć dźwignię

zmiany biegów z powrotem do pozycji środkowej; Aby włączyć bieg 5, należy przesunąć dźwignię zmiany biegów w prawo, a następnie pchnąć ją do przodu; Aby włączyć bieg 6, należy przesunąć dźwignię zmiany biegów w prawo, a następnie pociągnąć ją do tyłu; Aby włączyć bieg wsteczny R, należy najpierw ustawić dźwignię zmiany biegów w pozycji 6. biegu, a następnie pociągnąć ją do tyłu. Aby wyłaczyć bieg wsteczny (bieg R) należy również nacisnąć dźwignię zmiany biegów i przesunąć ją do przodu. Należy pamiętać, że jeśli bieg R nie jest obsługiwany prawidłowo, łatwo można go pomylić z szóstym biegiem.

Poluzuj śrubę uchwytu, a następnie zamontuj uchwyt w otworze pod dźwignią zmiany biegów.

Wciśnij pręt ograniczający zamontowanego uchwytu w krawędź stołu, aby dokręcić śrubę; Grubość stołu, na którym można zamontować uchwyt: od 8 mm do 55 mm



Ręczna kalibracja dźwigni zmiany biegów: jeśli dźwignia zmiany biegów działa niedokładnie lub przesuwa się podczas użytkowania, można ją skalibrować zgodnie z poniższą procedurą. (Jeśli nie występują żadne nieprawidłowości w działaniu dźwigni zmiany biegów, nie należy jej kalibrować.)

Najpierw podłącz dźwignię zmiany biegów do gniazda USB na kierownicy, ustaw dźwignię w pozycji neutralnej, a następnie naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski funkcji x/y na kierownicy. W tym momencie podłącz kabel USB kierownicy do komputera. Jeśli tryb kalibracji zostanie pomyślnie uruchomiony, kierownica zaświeci się na niebiesko;

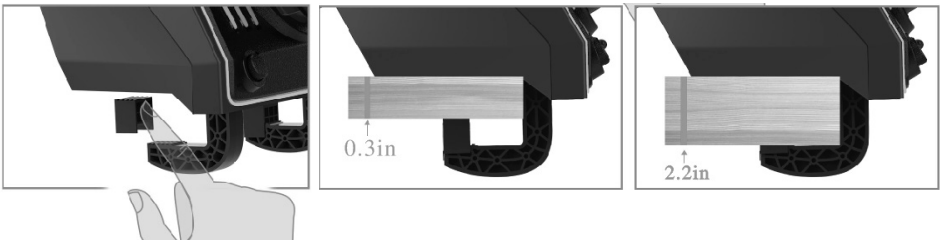
Po wejściu w tryb kalibracji zwolnij oba przyciski, które były przytrzymane, przesuń dźwignię zmiany biegów do pozycji trzeciego biegu i poruszaj nią w lewo i w prawo, aby uzyskać maksymalną wartość odstępu, a następnie naciśnij przycisk „a” na kierownicy, aby potwierdzić działanie. W tym momencie zapali się fioletowa dioda LED na kierownicy. Następnie przesuń dźwignię zmiany biegów do pozycji czwartego biegu i poruszaj nią w lewo i w prawo, aby uzyskać maksymalną wartość odstępu, a następnie naciśnij przycisk „a”, aby potwierdzić działanie. W tym momencie dioda LED powróci do trybu normalnego, a kalibracja zostanie zakończona. Kierownicę można normalnie używać po ponownym podłączeniu i odłączeniu.

Należy pamiętać, że działanie dźwigni H zależy od obsługi tej funkcji przez daną grę. Nie wszystkie gry obsługują funkcję dźwigni H.

Montaż kierownicy. Fabrycznie, wieniec kierownicy jest rozmontowany. Konieczne jest zamocowanie go do korpusu głównego. Zwróć uwagę na kierunek. Po wyrównaniu wieńca kierownicy z korpusem głównym we właściwym kierunku obróć ją w lewo i dokręć nakrętką korpusu głównego.

Schowek
Gdy urządzenie nie jest używane, kabel USB znajdujący się z tyłu kierownicy można schować do schowka.

Uchwyt kierownicy.
Uchwyt montażowy jest regulowany w zakresie od 8 mm do 55 mm. Jeśli blat jest gruby, delikatnie pociągnij w dół klamrę podwyższającą znajdującą się na spodzie uchwytu, Jeśli blat jest wąski, możesz zamontować klamrę podwyższającą, a następnie dokręcić dwie śruby.

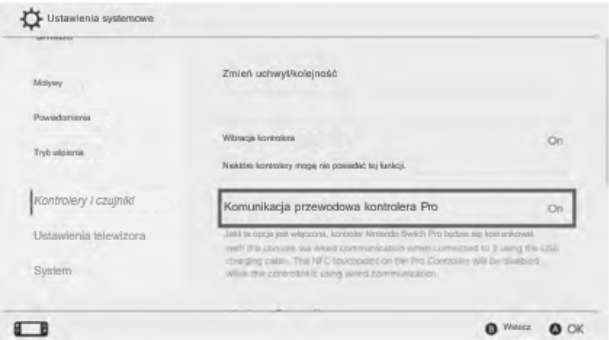


7. PODŁĄCZENIE KONSOLI PS3

Podłącz kabel USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, a kabel USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą. Następnie podłącz główny kabel USB kierownicy do portu USB konsoli PS3; po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się czerwona kontrolka na kierownicy.
Jeśli gra nie obsługuje dźwigni H, należy używać lewego i prawego spustu jako automatycznej dźwigni.

8. PODŁĄCZENIE KONSOLI NINTENDO SWITCH/SWITCH2

Przed podłączeniem kierownicy do konsoli Switch należy włączyć opcję „Pro Controller Wired Communication” (Przewodowa komunikacja kontrolera Pro).



Włącz funkcję wibracji na konsoli Nintendo Switch i ustaw opcję „Wibracje kontrolera” na „włączone”. Po włączeniu funkcji wibracji kierownica będzie wibrować podczas gry.

Zainstaluj moduł główny przełącznika w podstawie, a następnie podłącz kabel USB pedału do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, podłącz kabel USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą. Następnie podłącz główny kabel USB kierownicy do portu USB modułu głównego przełącznika; Po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się zielona kontrolka na kierownicy.

Jeśli gra nie obsługuje dźwigni H, należy używać lewego i prawego przycisku spustowego jako automatycznej dźwigni.

Jeżeli podczas kalibracji zakresu obrotu o 1080 stopni w bazie hosta przełącznika, nie można obrócić kierownicy do maksymalnej wartości, należy najpierw odłączyć kabel łączący kierownicę z przełącznikiem, wyłączyć opcję „włączone” w poniższych ustawieniach, a następnie włączyć ją ponownie i podłączyć kabel USB kierownicy do bazy hosta.

9. PODŁĄCZENIE URZĄDZEŃ Z SYSTEMEM ANDROID

Podłącz wtyczkę USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, wtyczkę USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą, a wtyczkę USB oryginalnego przewodowego kontrolera XBOX360 do gniazda oznaczonego literą D w schowku za kierownicą. Następnie podłącz główny kabel kierownicy do portu USB urządzenia XBOX360; Po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się jasnozielona kontrolka na kierownicy oraz pierwsza kontrolka na kontrolerze XBOX 360.

Uwaga: platforma XBOX 360 musi być obsługiwana przez oryginalny przewodowy kontroler XBOX 360; bezprzewodowy kontroler XBOX 360 nie obsługuje uruchamiania gry. Jeśli przewodowy kontroler Xbox 360 nie jest oryginalny, uruchomienie gry może być niemożliwe. Jeżeli nie oryginalny kontroler nawiąże jednak połączenie dioda kontrolera będzie migać.
Jeśli gra nie obsługuje drążka H, należy użyć lewej i prawej łopatki jako dźwigni automatycznej.

10. PODŁĄCZENIE KONSOLI XBOX ONE

Podłącz wtyczkę USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, a wtyczkę USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą. Najpierw wyjmij baterię z oryginalnego bezprzewodowego kontrolera Xbox One, a następnie podłącz go za pomocą kabla USB do gniazda oznaczonego literą D w schowku za kierownicą, po czym podłącz główny przewód kabla USB kierownicy do portu USB konsoli Xbox One. Po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapala się jasnoniebieska kontrolka na kierownicy, a kontrolka kontrolera Xbox One świeci się stale.

Kabel USB do podłączenia pada od konsoli Xbox One musi pozwolić na przesyłanie danych.

Uwaga: przed podłączeniem do kierownicy oryginalny bezprzewodowy kontroler Xbox One musi być wyłączony lub należy wyjąć z niego baterię, w przeciwnym razie spowoduje to błąd uruchamiania.
Jeśli gra nie obsługuje drążka H, należy użyć lewej i prawej łopatki jako dźwigni automatycznej.

11. PODŁĄCZENIE KONSOLI XBOX SERIES X

Podłącz kabel USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, a kabel USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą. Najpierw wyjmij baterię z oryginalnego bezprzewodowego kontrolera Xbox Series X, a następnie podłącz go do gniazda oznaczonego literą D w schowku za kierownicą za pomocą kabla USB. Następnie podłącz główny przewód kabla USB kierownicy do portu USB konsoli Xbox Series X. Po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się jasnoniebieska dioda kontrolna na kierownicy, a dioda kontrolera Xbox Series X będzie świecić się stale.

Uwaga: przed podłączeniem do kierownicy należy wyłączyć bezprzewodowy kontroler Xbox Series X lub wyjąć z niego baterię, w przeciwnym razie spowoduje to błąd uruchamiania.
Jeśli gra nie obsługuje dźwigni H, należy użyć lewego i prawego spustu jako dźwigni automatycznej.

12. PODŁĄCZENIE KONSOLI PS4

Podłącz kabel USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, a kabel USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą. Następnie podłącz główny kabel USB kierownicy do portu USB konsoli PS4; po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się czerwona kontrolka na kierownicy.

Jeśli gra nie obsługuje dźwigni H, należy używać lewego i prawego spustu jako automatycznej dźwigni.

13. PODŁĄCZENIE KONSOLI PS5

Platforma PS5 obsługuje wyłącznie podłączenie kontrolera PS4 i TYLKO z grami dedykowanymi do PS4. Kierownica nie obsługuje kontrolera PS5 ani gier dedykowanych do PS5.
Podłącz wtyczkę USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, a wtyczkę USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą.

Gdy oryginalny kontroler bezprzewodowy PS4 jest wyłączony, podłącz go za pomocą kabla USB do gniazda oznaczonego literą D w schowku za kierownicą, a następnie podłącz główny kabel USB kierownicy najpierw do portu USB urządzenia PS5. Po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się czerwona kontrolka na kierownicy.

Uwaga: aby połączenie z kierownicą przebiegło pomyślnie, kontroler bezprzewodowy PS4 musi być wyłączony przed podłączeniem do kierownicy; w przeciwnym razie połączenie nie powiedzie się.

Jeśli gra nie obsługuje drążka H, należy użyć lewej i prawej łopatki jako dźwigni automatycznej.

14. PODŁĄCZENIE DO KOMPUTERA Z SYSTEMEM WINDOWS

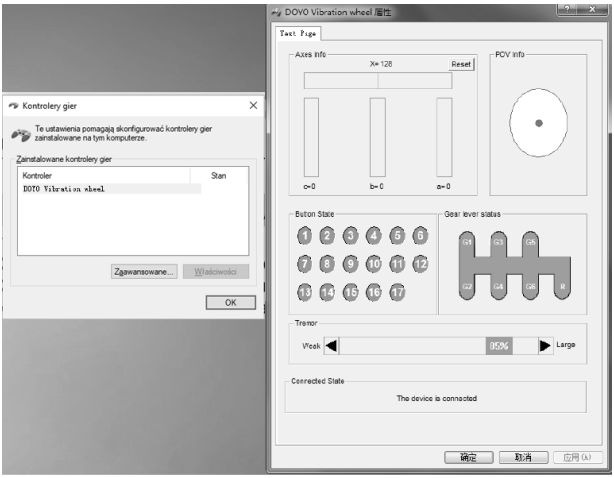
Podłączenie do komputera
Podłącz kabel USB pedałów do gniazda oznaczonego literą C w schowku za kierownicą, a kabel USB dźwigni zmiany biegów do gniazda oznaczonego literą B w schowku za kierownicą, a następnie podłącz główny kabel USB kierownicy do portu USB komputera; Po pomyślnym nawiązaniu połączenia zapali się czerwona kontrolka kierownicy, sygnalizująca domyślny tryb DirectInput. Naciśnij przycisk PS, aby przełączyć się na tryb XInput i tryb Xbox One (tryby te przełączają się cyklicznie).
Uwaga: Tryb Xbox One na komputerze PC jest używany głównie w systemach Windows 10/11.

Jeśli gra nie obsługuje drążka H, należy użyć lewego i prawego spustu jako automatycznego drążka.
Po podłączeniu kierownicy do komputera naciśnij przycisk „reset” i przytrzymaj go przez 5 sekund, aby zresetować urządzenie, a następnie obróć kierownicę w lewo i w prawo pod maksymalnym kątem, aby ją skalibrować.

15. INSTALACJA STEROWNIKA

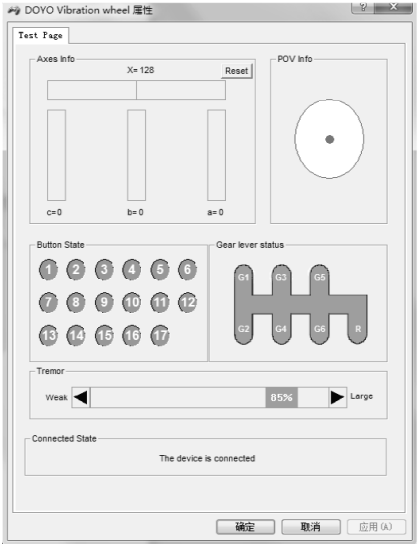
W celu poprawnego działania kierownicy konieczne jest zainstalowanie sterownika ze strony producenta: http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Sprawdzanie działania
Po pomyślnym zainstalowaniu sterownika interfejs kontrolera gier wygląda następująco, a nazwa kontrolera to „doyo vibration wheel”
W celu weryfikacji poprawnego działania kierownicy oraz jej przycisków, system Windows oferuje wbudowane narzędzie diagnostyczne. Aby z niego skorzystać, należy wywołać systemowe okno uruchamiania (kombinacja klawiszy Windows + R), wpisać polecenie joy.cpl i zatwierdzić klawiszem Enter. Spowoduje to otwarcie systemowego apletu „Kontrolery gier”, w którym po wybraniu urządzenia i kliknięciu opcji „Właściwości” użytkownik uzyskuje dostęp do zakładki testowej umożliwiającej weryfikację osi oraz wszystkich funkcji kontrolera.



Test działania kierownicy:
Naciśnij dowolny klawisz funkcyjny, aby go podświetlić; po zwolnieniu klawisza podświetlenie zgaśnie. Dźwignia H odpowiada klawiszom G1–G6, a R to klawisz cofania dźwigni; jeśli chcesz ustawić funkcję „zamiany” lub „kąta”, zapoznaj się z powyższym opisem funkcji specjalnych, aby poznać sposoby obsługi.

Kierunek obrotu osi X zmienia się w lewo i w prawo od pozycji cyfrowej x=128 do wartości maksymalnej; Naciśnięcie pedału gazu odpowiada wartościom od a=0 do 255, a silnik wibruje. Naciśnięcie pedału hamulca odpowiada wartościom b=0 do 255, a silnik wibruje. Naciśnięcie pedału sprzęgła odpowiada wartościom c=0 do 255. Intensywność wibracji silnika można ustawić w kolumnie „tremor”.



Zainstaluj sterownik w trybie XInput

Można długo nacisnąć przycisk PS przez około 3 sekundy, aby przełączyć kierownicę w tryb XInput; zapali się zielona kontrolka; należy dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy pakiet sterowników „xbox360_64eng”, aby go zainstalować, zaznaczyć „V” w czerwonym polu i kliknąć „Dalej”, aby zainstalować sterownik zainstaluje się samoczynnie. Po zakończeniu instalacji sterownika kliknij „Zakończ”.

Oba sterowniki zostały zainstalowane. Możemy wybierać tryby DirectInput i XInput w zależności od gier.

16. PRZEWODNIK PO FUNKCJACH PRZYCISKÓW DLA RÓŻNYCH PLATFORM

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. SAFETY INFORMATION

1. Please read the user manual carefully before use.
2. Avoid shaking the device or dropping it.
3. Do not dismantle, modify or repair the device yourself.
4. Do not store the device in damp, hot or dusty places.
5. If you have any questions or comments, please contact your distributor or the manufacturer.

2. GENERAL INFORMATION

The Tracer Grid Racer 1080 wired steering wheel is designed for use with PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC, Switch and Android TV Box platforms. The steering wheel is equipped with two motors that provide haptic feedback (a function that transmits vibrations to the steering wheel). The steering wheel is modelled on real racing steering wheels. The set includes a gear stick and three pedals with a sturdy base.

3. DIRECTINPUT/XINPUT MODES

DirectInput mode is an older input standard for games on Windows operating systems. Most older games support game controllers in DirectInput mode. If a game supports game controllers in DirectInput mode and the steering wheel is in XInput mode, most of the steering wheel's functions will not work correctly, and the vibration function will not be supported (you will need to switch to the appropriate mode).

XInput mode, also known as PC360 mode, is the latest input standard for games on Windows operating systems. Most newer games support game controllers in XInput mode (the Xbox 360 controller uses XInput). If a game supports game controllers in XInput mode and the steering wheel is in XInput mode, vibration and all steering wheel functions will work correctly. If the game supports XInput game controllers and the steering wheel is in DirectInput mode, the steering wheel will not work correctly in the game (you will need to switch to XInput mode).

1. By default, when connected to a computer, the steering wheel is in DirectInput mode and supports H--pattern gear shifting. H-pattern gear shifting is not supported if the steering wheel is switched to XInput mode. To use the H-pattern gear shifting function, the steering wheel must be in DirectInput mode.
2. Ensure that the gearbox and pedals are correctly connected to avoid malfunctions.
3. If the pedals or gear lever are not working correctly, check that the USB plug in the compartment at the back of the steering wheel is connected to the correct port and that the USB plug is inserted correctly.
4. If the steering wheel does not vibrate whilst playing, check whether the game supports vibration and ensure that the steering wheel is set to DirectInput or XInput mode, depending on the game.
5. When the sensitivity is set above level 5, the steering wheel's 1080-degree rotation range will be reduced due to the high sensitivity. (This level of sensitivity is not suitable for racing games.)
6. When starting the steering wheel for the first time, press and hold the Reset button for 5 seconds to reset the steering wheel, then turn it fully to the left and right to calibrate it.
7. The steering wheel has an automatic calibration function. Before switching on the power, ensure that the steering wheel and the accelerator, brake, clutch and gearshift pedals are in the neutral position to ensure correct calibration. Otherwise, calibration issues may occur.
8. In Xbox One mode on a PC, there are three modes available. When the power is switched on, the default mode is DirectInput. To switch to XInput mode, press and hold the PS button for approximately 2 seconds, then press and hold it again for approximately 2 seconds to switch to Xbox One mode. Xbox One mode is primarily intended for use with the Windows 11 operating system. If you do not need this mode whilst using the device, switch to your preferred gaming mode.
9. **The steering wheel has built-in memory and saves your settings. Occasionally, if the device malfunctions, a factory reset may be required.**

4. INTRODUCTION

The steering wheel supports the following platforms: PS5* / PS4 / Xbox Series X / Xbox One / Xbox 360, allowing you to connect the original controllers for the aforementioned platforms to the port located in the steering wheel's storage compartment, marked with the letter 'D', using data cables, which enables the steering wheel to operate using the original controllers.

*** On the PS5 platform, the steering wheel can only be controlled using a PS4 controller and only in games designed for the PS4.**

- Plug&Play connection – supported platforms: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. When connected to a computer, DirectInput mode is enabled by default.
- On the PS5 platform, the steering wheel can only be controlled using a PS4 controller and only in games designed for the PS4 platform.
- Gear selector: The steering wheel supports high and low gear functions.
- The steering wheel supports the connection and disconnection of pedals and the gear lever without switching off the power; the pedals and gear lever can be connected or disconnected whilst the device is switched on.
- Built-in steering wheel sensitivity potentiometer.
- Function keys can be remapped.
- Supports locking at any angle when the steering wheel rotation exceeds 180 degrees.
- The steering wheel retains angle lock settings and function key assignments when the power is switched off.
- All settings can be easily reset and restored by pressing the Reset button for 5 seconds.
- Supports manual calibration of gear changes in the H-pattern layout.

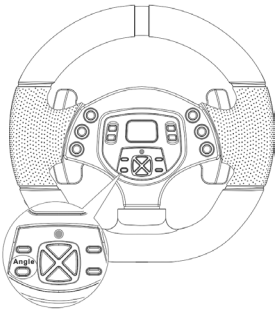
5. STEERING WHEEL DIAGRAM

1. LB function button, corresponds to button 7 on the controller.
2. Function button Y corresponds to button 1 on the controller.
3. Function button X corresponds to button 4 on the controller.
4. Reset function – resets angle settings and swaps button functions with a single press.
5. ‘Angle’ function – button for setting the angle.
6. Left gear lever (left trigger) – by default, this performs the LB function.
7. Directional buttons.
8. Sensitivity potentiometer knob – used to adjust the sensitivity level; there are 6 sensitivity levels available, with level 0 indicating no sensitivity.
9. Left and right fixing screws.
10. RB button, corresponds to button 8 on the controller.
11. The B button corresponds to button 2 on the controller.
12. The A button corresponds to button 3 on the controller.
13. ‘Replace’ function – a button used to reassign function keys.
14. PS button: used to switch between DirectInput and XInput modes on PC: press and hold for 3 seconds to switch; functions as the PS button on PS3; as the HOME button on Nintendo Switch; as the X button on Xbox.
15. Right gear stick (right trigger) – functions as RB by default.
16. Gear reducer. Gear selection switch (high/low).
17. Clutch pedal.
18. Brake pedal.
19. Accelerator pedal.
20. H-pattern gearbox.
21. Function button L3 corresponds to button 11 on the controller.
22. The BACK function button, used for navigation or selection.
23. Platform indicator light and function settings light.
24. START button, pause/start button.
25. Function button R3 corresponds to button 12 on the controller.

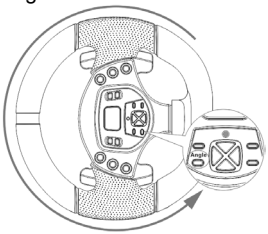
6. STEERING WHEEL FUNCTIONS

Angle function: angle adjustment button. The steering angle can be set so that one side is greater than 90 degrees. When the angle is less than 90 degrees, the system will automatically revert to the default value of 90 degrees.

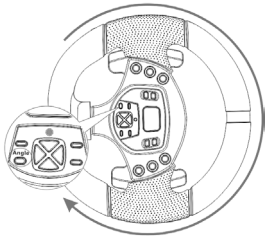
For example, to set the steering wheel angle to 900 degrees, hold down the ‘angle’ button for approximately 2 seconds; the blue LED will begin to flash slowly, indicating that you have entered angle setting mode.



Once in angle setting mode, turn the left side of the steering wheel to the 900-degree position, press the ‘angle’ button once to lock the angle, and the LED will return to the home position indicator.



Then press and hold the ‘angle’ button again for approximately 2 seconds; the blue LED will begin to flash slowly, and the steering wheel will turn 900 degrees to the right; press the ‘angle’ button to lock the angle, and the LED will return to the platform indicator.



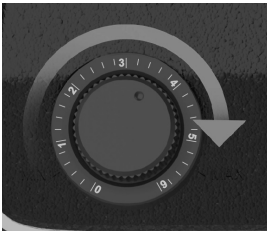
Once the angle has been set, the set angle applies only to the linear rotation of the steering wheel and does not reflect the mechanical steering angle.

Resetting the angle setting: press and hold the ‘angle’ button for approximately 5 seconds; the blue LED will change from slow flashing to fast flashing, indicating that the angle has been reset.

Replacement function: a replacement key that can substitute for the action keys a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 and the accelerator / brake / clutch pedals / gear lever 1/2/3/4/5/6/r / high and low gears / on the steering wheel. Procedure: Left trigger and A button positions: press and hold the swap button for 2 seconds until the blue LED lights up; press the left trigger to make the LED flash, then press the A button to turn the LED off and complete the swap. At this point, the left trigger functions as button A; button A functions as the left trigger, and the procedure for swapping the remaining functions is the same.
If no operation is performed within 60 seconds of entering swap mode, the swap function will automatically deactivate; you can also click the ‘Swap’ button to complete the swap.
To deactivate the swap function: press and hold the ‘replace’ button for approximately 5 seconds; the blue LED will change from slow flashing to fast flashing, indicating that the swap function has been deactivated.

Reset function: a single click resets the angle and key mapping settings; press and hold the button for 5 seconds, and the LED will start flashing, automatically resetting the set angle and key mapping.

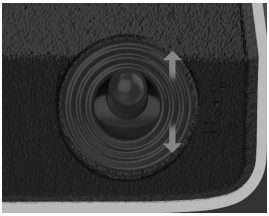
Sensitivity adjustment: when playing racing games, you may experience steering issues on sharp bends. It may seem as though there is a delay in the change of steering direction. In reality, this is related to the steering sensitivity within the game. The default steering sensitivity varies slightly from game to game, which is why this issue may arise. Steering sensitivity can be adjusted in the game settings; it can also be fine-tuned using the steering wheel’s sensitivity potentiometer. When the sensitivity potentiometer switch is activated, the blue LED on the steering wheel will change its flashing frequency (from slow to fast) depending on the selected sensitivity level. Once the sensitivity is set to the correct level, the LED will stop flashing.



The sensitivity function is not suitable for simulators of lorries, tractors, buses, etc. Sensitivity is mainly used in racing games.

Location of the gear lever / pedals / controller ports: the position marked with the letter B behind the steering wheel is for connection to the gear lever, the position marked with the letter C is for connection to the pedals, and the position marked with the letter D is for connection to the controller. Before use, check that the components have not been inserted into the wrong positions, as this could cause the steering wheel to malfunction.

High and low gear (reduction) switch.
Whilst the low-gear function is not enabled in the game, the H gear lever covers gears 1 to 6. When the function is enabled in the game, 12 gears are available. When the switch is set to high-gear mode, the H-pattern gear lever: position 1 corresponds to 7th gear in high-gear mode, position 2 corresponds to 8th gear in high-gear mode, position 3 corresponds to 9th gear in high-gear mode, position 4 corresponds to 10th in high-gear mode, position 5 corresponds to 11th gear in high-gear mode, and position 6 corresponds to 12th gear in high-gear mode.

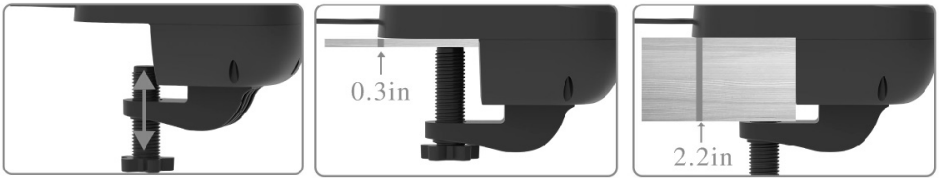


Operating the gear lever.
The gear lever has 6 forward gears and 1 reverse gear. To engage 1st gear, move the gear lever to the left and then push it forwards; to engage 2nd gear, move the lever to the left and then pull it backwards; to engage 3rd gear, return the lever to the centre position and move it straight forwards; To engage 4th gear, pull the gear lever back to the centre position; To engage 5th gear, move the gear lever to the right and then push it forwards; To engage 6th gear, move the gear lever to the right and then pull it backwards; To engage reverse (R), first set the gear lever to 6th gear, then pull it backwards. To disengage reverse (R),

you must also press the gear lever and move it forwards. Please note that if reverse (R) is not operated correctly, it can easily be confused with sixth gear.

Loosen the clamp screw, then fit the clamp into the hole beneath the gear lever.

Press the stop bar of the fitted bracket against the edge of the table to tighten the screw; Table thickness on which the bracket can be fitted: 8 mm to 55 mm



Manual calibration of the gear lever: if the gear lever operates imprecisely or moves during use, it can be calibrated according to the procedure below. (If there are no abnormalities in the gear lever's operation, do not calibrate it.)
First, connect the gear lever to the USB port on the steering wheel, set the lever to neutral, then press and hold the x/y function buttons on the steering wheel simultaneously. At this point, connect the steering wheel's USB cable to your computer. If calibration mode is successfully activated, the steering wheel will light up blue;

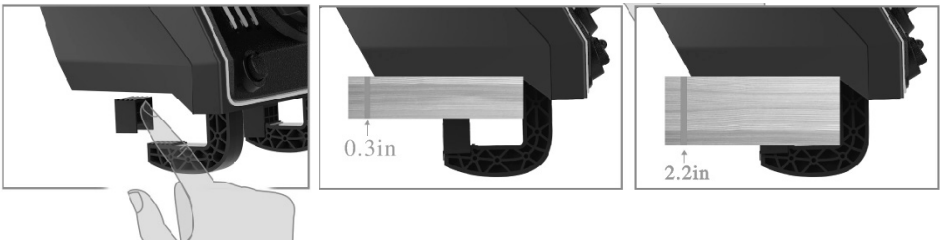
Once you have entered calibration mode, release both buttons that you were holding down, move the gear lever to third gear and move it left and right to achieve the maximum play, then press the ‘a’ button on the steering wheel to confirm the operation. At this point, the purple LED on the steering wheel will light up. Next, move the gear lever to fourth gear and move it left and right to achieve the maximum play, then press the ‘a’ button to confirm. At this point, the LED will return to normal mode and the calibration will be complete. The steering wheel can be used as normal after reconnecting and disconnecting it.

Please note that the operation of the H-lever depends on whether the game in question supports this function. Not all games support the H-lever function.

Steering wheel assembly. The steering wheel rim is supplied disassembled. It must be attached to the main body. Pay attention to the direction. Once the steering wheel rim is aligned with the main body in the correct direction, turn it anti-clockwise and tighten it with the main body nut.

Storage compartment
When the device is not in use, the USB cable at the back of the steering wheel can be stowed away in the storage compartment.

Steering wheel mount.
The mounting bracket is adjustable from 8 mm to 55 mm. If the tabletop is thick, gently pull down the spacer clip located on the underside of the bracket. If the tabletop is narrow, you can fit the spacer clip and then tighten the two screws.

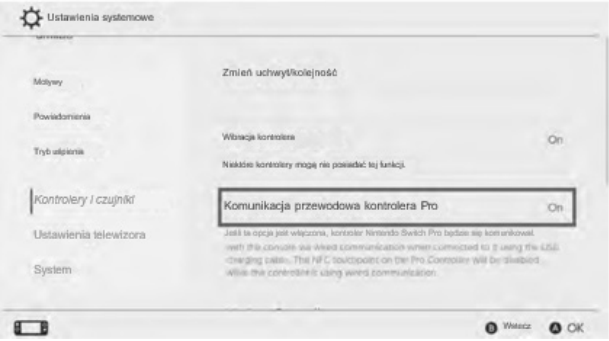


7. CONNECTING THE PS3 CONSOLE

Plug the pedals' USB cable into the socket marked with the letter C in the compartment behind the steering wheel, and plug the gear stick's USB cable into the socket marked with the letter B in the compartment behind the steering wheel. Next, connect the steering wheel's main USB cable to the PS3 console's USB port; once the connection is successfully established, the red indicator light on the steering wheel will light up.
If the game does not support the H-stick, use the left and right triggers as an automatic H-stick.

8. CONNECTING TO A NINTENDO SWITCH/SWITCH2 CONSOLE

Before connecting the steering wheel to the Switch console, you must enable the 'Pro Controller Wired Communication' option.



Enable the vibration function on your Nintendo Switch and set the
‘Controller Vibration’ to ‘On’. Once the vibration function is enabled, the steering wheel will vibrate during gameplay.

Install the Switch main unit into the base, then connect the pedal’s USB cable to the socket marked with the letter C in the compartment behind the steering wheel, and connect the gear stick’s USB cable to the socket marked with the letter B in the compartment behind the steering wheel. Next, connect the steering wheel’s main USB cable to the USB port on the main switch module; once the connection is successfully established, the green indicator light on the steering wheel will illuminate.

If the game does not support an H-stick, use the left and right trigger buttons as an automatic H-stick.

If, whilst calibrating the 1080-degree rotation range in the switch’s host base, you are unable to rotate the steering wheel to its maximum value, you must first disconnect the cable connecting the steering wheel to the switch, disable the ‘Enabled’ option in the settings below, then re-enable it and reconnect the steering wheel’s USB cable to the host base.

9. CONNECTING ANDROID DEVICES

Plug the pedals’ USB connector into the socket marked with the letter C in the compartment behind the steering wheel, plug the gear lever’s USB connector into the socket marked with the letter B in the compartment behind the steering wheel, and the USB plug of the original wired Xbox 360 controller into the socket marked with the letter D in the glove compartment behind the steering wheel. Then connect the steering wheel’s main cable to the USB port on the Xbox 360 console; once the connection has been successfully established, the light green indicator light on the steering wheel and the first indicator light on the Xbox 360 controller will light up.

Please note: the Xbox 360 console must be used with an original Xbox 360 wired controller; a wireless Xbox 360 controller does not support launching the game. If the Xbox 360 wired controller is not an original one, it may not be possible to launch the game. However, if a non-original controller does establish a connection, the controller’s LED will flash.
If the game does not support the H-stick, use the left and right shoulder buttons as auto-aim levers.

10. CONNECTING THE XBOX ONE CONSOLE

Plug the USB connector of the pedals into the socket marked with the letter C in the compartment behind the steering wheel, and plug the USB connector of the gear lever into the socket marked with the letter B in the compartment behind the steering wheel. First, remove the battery from the original Xbox One wireless controller, then connect it via a USB cable to the socket marked with the letter D in the compartment behind the steering wheel, and then connect the main USB cable of the steering wheel to the USB port on

the Xbox One console. Once the connection has been successfully established, a light blue indicator light on the steering wheel will illuminate, and the Xbox One controller's indicator light will remain lit.

The USB cable used to connect the Xbox One controller must support data transfer.

Note: Before connecting to the steering wheel, the original Xbox One wireless controller must be switched off or have its battery removed; otherwise, this will cause a start-up error.
If the game does not support the H-stick, use the left and right shoulder buttons as auto-aim levers.

11. CONNECTING THE XBOX SERIES X CONSOLE

Connect the pedals' USB cable to the socket marked with the letter C in the storage compartment behind the steering wheel, and connect the gear lever's USB cable to the socket marked with the letter B in the storage compartment behind the steering wheel. First, remove the battery from the original Xbox Series X wireless controller, then connect it to the socket marked with the letter D in the compartment behind the steering wheel using the USB cable. Next, connect the main USB cable from the steering wheel to the USB port on the Xbox Series X console. Once the connection is successfully established, a light blue indicator light on the steering wheel will illuminate, and the Xbox Series X controller's indicator light will remain lit.

The USB cable used to connect the Xbox One controller must support data transfer.

Note: Before connecting to the steering wheel, you must switch off the Xbox Series X wireless controller or remove its battery; otherwise, this will cause a start-up error.
If the game does not support the H-stick, use the left and right triggers as the automatic stick.

12. CONNECTING A PS4 CONSOLE

Plug the USB cable for the pedals into the socket marked with the letter C in the glove compartment behind the steering wheel, and plug the USB cable for the gear lever into the socket marked with the letter B in the glove compartment behind the steering wheel. Next, connect the steering wheel's main USB cable to the PS4 console's USB port; once the connection is successfully established, a red indicator light on the steering wheel will illuminate.

If the game does not support the H-stick, use the left and right triggers as automatic H-sticks.

13. CONNECTING TO A PS5 CONSOLE

The PS5 platform only supports the connection of a PS4 controller and ONLY with games designed for the PS4. The steering wheel does not support the PS5 controller or games designed for the PS5.
Plug the pedals' USB connector into the socket marked with the letter C in the storage compartment behind the steering wheel, and plug the gear stick's USB connector into the socket marked with the letter B in the storage compartment behind the steering wheel.

With the original PS4 wireless controller switched off, connect it via a USB cable to the socket marked with the letter D in the compartment behind the steering wheel, then connect the steering wheel's main USB cable first to the USB port on the PS5. Once the connection has been successfully established, the red indicator light on the steering wheel will light up.

Note: for the connection to the steering wheel to be successful, the PS4 wireless controller must be switched off before connecting it to the steering wheel; otherwise, the connection will fail.

If the game does not support the H-stick, use the left and right shoulder buttons as automatic gear levers.

14. CONNECTING TO A WINDOWS COMPUTER

Connecting to a computer

Connect the pedals' USB cable to the socket marked with the letter C in the glove compartment behind the steering wheel, and the gear lever's USB cable to the socket marked with the letter B in the glove compartment behind the steering wheel, then connect the steering wheel's main USB cable to the USB port on your computer; Once the connection has been successfully established, the red indicator light on the steering wheel will light up, indicating the default DirectInput mode. Press the PS button to switch to XInput mode and Xbox One mode (these modes cycle through one after the other).

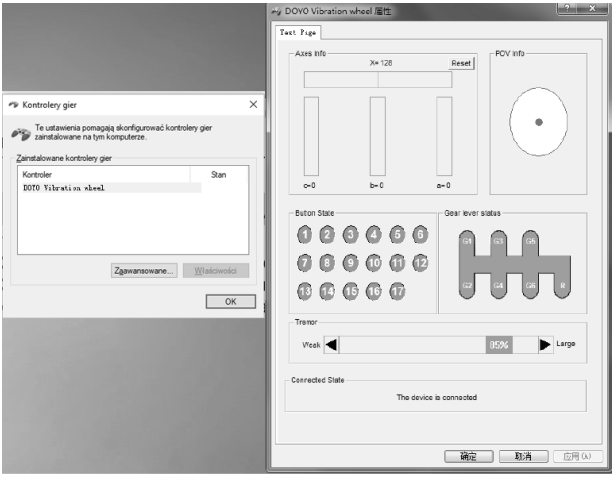
Note: Xbox One mode on a PC is mainly used on Windows 10/11 systems.
If the game does not support the H-stick, use the left and right triggers as virtual sticks.
After connecting the steering wheel to your computer, press the 'reset' button and hold it down for 5 seconds to reset the device, then turn the steering wheel to the maximum left and right angles to calibrate it.

15. DRIVER INSTALLATION

For the steering wheel to work correctly, you must install the driver from the manufacturer's website:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

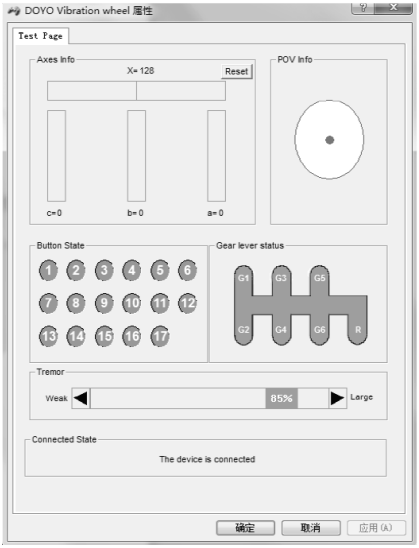
Testing the controller

Once the driver has been successfully installed, the game controller interface will look as follows, and the controller's name will be 'doyo vibration wheel'
To verify that the steering wheel and its buttons are working correctly, Windows offers a built-in diagnostic tool. To use it, open the Run dialogue (using the Windows + R key combination), type the command joy.cpl and press Enter. This will open the 'Game Controllers' applet, where, after selecting the device and clicking 'Properties', you will gain access to a test tab allowing you to verify the axes and all the controller's functions.



Steering test:
Press any function key to highlight it; the highlight will disappear when you release the key. The H lever corresponds to keys G1–G6, and R is the lever's reverse key; if you wish to set the 'swap' or 'angle' function, please refer to the description of special functions above for operating instructions.

The direction of rotation of the X-axis alternates between left and right from the digital position x=128 to the maximum value; Pressing the accelerator pedal corresponds to values from a=0 to 255, and the engine vibrates. Pressing the brake pedal corresponds to values from b=0 to 255, and the engine vibrates. Pressing the clutch pedal corresponds to values from c=0 to 255. The intensity of the engine's vibration can be set in the 'tremor' column.



Install the driver in XInput mode
You can press and hold the PS button for about 3 seconds to switch the steering wheel to XInput mode; a green indicator light will come on; double-click the 'xbox360_64eng' driver package with the left mouse button to install it, tick the 'V' in the red box and click 'Next' to install; the driver will install automatically. Once the driver installation is complete, click 'Finish'.

Both drivers have now been installed. You can choose between DirectInput and XInput modes depending on the game.

16. A GUIDE TO BUTTON FUNCTIONS FOR DIFFERENT PLATFORMS

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. BEZPEČNOSTNÍ INFORMACE

1. Před použitím si pečlivě přečtěte návod k použití.
2. Vyhněte se otřesům a pádu zařízení.
3. Zařízení nerozebírejte, neupravujte ani neopravujte sami.
4. Zařízení neskladujte na vlhkých, horkých ani zaprášených místech.
5. V případě dotazů nebo připomínek se obraťte na distributora nebo výrobce.

2. OBECNÉ INFORMACE

Kabelový volant Tracer Grid Racer 1080 je určen pro platformy PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX. Volant je vybaven dvěma motory podporujícími efekt zpětné vazby (funkce přenosu vibrací na volant). Volant je navržen podle skutečných závodních volantů. Sada obsahuje řadicí páku a 3 pedály s pevnou základnou.

3. REŽIMY DIRECTINPUT/XINPUT

Režim DirectInput je starší standard pro vstup her v operačních systémech Windows. Většina starších her podporuje herní ovladače v režimu DirectInput. Pokud hra podporuje herní ovladače v režimu DirectInput a volant je v režimu XInput, většina funkcí volantu nebude fungovat správně a funkce vibrací nebude podporována (je nutné přepnout do příslušného režimu).

Režim XInput, známý také jako režim PC360, je nejnovější standard vstupu pro hry v operačních systémech Windows. Většina novějších her podporuje herní ovladače v režimu XInput (ovladač Xbox 360 využívá XInput). Pokud hra podporuje herní ovladače v režimu XInput a volant je v režimu XInput, budou vibrace i všechny funkce volantu fungovat správně. Pokud hra podporuje herní ovladače XInput a volant je v režimu DirectInput, nebude volant ve hře fungovat správně (je nutné přepnout do režimu XInput).

1. Ve výchozím nastavení je volant po připojení k počítači v režimu DirectInput a podporuje řazení v uspořádání H. Řazení v uspořádání H není podporováno, pokud je volant přepnut do režimu XInput. Chcete-li využívat funkci řazení v uspořádání H, musí být volant v režimu DirectInput.
2. Ujistěte se, že je převodovka a pedály správně připojeny, abyste předešli nesprávné funkci.
3. Pokud pedály nebo řadicí páka vykazují jakékoli nesrovnalosti, zkontrolujte, zda je USB konektor umístěný v přihrádce na zadní straně volantu zapojen do správného portu a zda je USB konektor správně zasunut.
4. Pokud volant během hry nevibruje, zkontrolujte, zda hra podporuje vibrace, a ujistěte se, že je volant nastaven v režimu DirectInput nebo XInput, který odpovídá dané hře.
5. Je-li citlivost nastavena na hodnotu vyšší než 5, rozsah otáčení volantu, který činí 1080 stupňů, se kvůli vysoké citlivosti zmenší. (Taková citlivost není vhodná pro závodní hry).
6. Při prvním spuštění volantu stiskněte a podržte tlačítko Reset po dobu 5 sekund, abyste volant resetovali, a poté jej otočte doleva a doprava do maximálního úhlu za účelem kalibrace.
7. Volant disponuje funkcí automatické kalibrace. Před zapnutím napájení se ujistěte, že volant a pedály plynu, brzdy, spojky a řazení jsou v neutrální poloze, aby byla zajištěna správná kalibrace. V opačném případě mohou nastat problémy s kalibrací.
8. V režimu Xbox One na počítači PC jsou k dispozici tři režimy. Po zapnutí je výchozím režimem DirectInput. Chcete-li přepnout do režimu XInput, stiskněte a podržte tlačítko PS po dobu přibližně 2 sekund, poté jej stiskněte a podržte znovu po dobu přibližně 2 sekund, abyste přepnuli do režimu Xbox One. Režim Xbox One je určen především pro použití s operačním systémem Windows 11. Pokud tento režim při používání nepotřebujete, přepněte se na požadovaný herní režim.
9. **Volant má vestavěnou paměť a ukládá uživatelská nastavení. V případě nesprávné funkce zařízení je někdy nutné provést reset do továrního nastavení.**

4. ÚVOD

Volant podporuje platformy: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360 a umožňuje připojení originálních ovladačů výše uvedených platforem k portu umístěnému v přihrádce volantu označenému písmenem „D“ pomocí datových kabelů, což umožňuje provoz volantu s použitím originálních ovladačů.

*** Na platformě PS5 lze volant ovládat výhradně pomocí ovladače PS4 a pouze ve hrách určených pro PS4.**

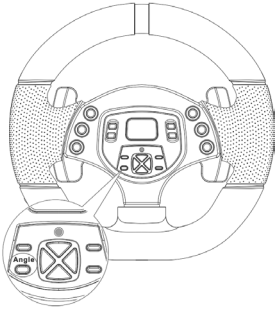
- Připojení Plug&Play – podporované platformy: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. Po připojení k počítači se ve výchozím nastavení aktivuje režim DirectInput.
- Reduktor: Volant podporuje funkce vysokého a nízkého rychlostního stupně.
- Volant podporuje připojování a odpojování pedálů a řadicí páky bez vypínání napájení; pedály a řadicí páku lze připojovat nebo odpojovat, když je zařízení zapnuté.
- Integrovaný potenciometr pro nastavení citlivosti volantu.
- Možnost změny přiřazení funkčních tlačítek.
- Podpora aretace v libovolném úhlu, když otočení volantu překročí 180 stupňů.
- Volant si po vypnutí napájení zapamatuje nastavení blokování úhlu a přiřazení funkcí tlačítek.
- Všechna nastavení lze snadno resetovat a obnovit stisknutím tlačítka Reset po dobu 5 sekund.
- Podpora ruční kalibrace řazení v systému H.

5. SCHÉMA VOLANTU

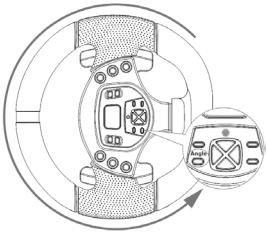
1. Funkční tlačítko LB odpovídá tlačítku 7 na ovladači.
2. Funkční tlačítko Y odpovídá tlačítku 1 na ovladači.
3. Funkční tlačítko X, odpovídá tlačítku 4 na ovladači.
4. Funkce resetování – resetování nastavení úhlu a přepnutí funkcí tlačítek jedním stisknutím.
5. Funkce „Angle“ – tlačítko pro nastavení úhlu.
6. Levá páčka řazení (levá spoušť) má ve výchozím nastavení funkci LB.
7. Směrová tlačítka.
8. Otočný potenciometr citlivosti slouží k nastavení úrovně citlivosti; k dispozici je 6 úrovní citlivosti, přičemž úroveň 0 znamená nulovou citlivost.
9. Levý a pravý upevňovací šroub.
10. Tlačítko RB, odpovídá tlačítku 8 na ovladači.
11. Tlačítko B odpovídá tlačítku 2 na ovladači.
12. Tlačítko A, odpovídá tlačítku 3 na ovladači.
13. Funkce „Replace“ – tlačítko sloužící k nahrazení funkčních kláves.
14. Tlačítko PS slouží k přepínání mezi režimy DirectInput a XInput na platformě PC: stiskněte a podržte po dobu 3 sekund, aby se provedlo přepnutí; na platformě PS3 funguje jako tlačítko PS; na platformě Nintendo Switch jako tlačítko HOME; na platformě Xbox jako tlačítko X.
15. Pravá páčka řazení (pravá spoušť) – ve výchozím nastavení plní funkci RB.
16. Reduktor. Přepínač nastavení převodových stupňů (vysoký/nízký).
17. Pedál spojky.
18. Brzdový pedál.
19. Plyn.
20. Převodovka v uspořádání H.
21. Funkční tlačítko L3 odpovídá tlačítku 11 na ovladači.
22. Funkční tlačítko BACK, sloužící k navigaci nebo výběru.
23. Kontrolka plošiny a kontrolka nastavení funkcí.
24. Tlačítko START, tlačítko pauza/start.
25. Funkční tlačítko R3 odpovídá tlačítku 12 na ovladači.

6. FUNKCE ŘIDÍTEK

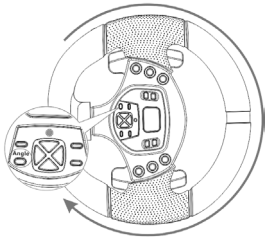
Funkce úhlu: tlačítko pro nastavení úhlu. Úhel natočení volantu lze nastavit tak, aby jedna strana přesahovala 90 stupňů. Pokud je úhel menší než 90 stupňů, systém automaticky obnoví výchozí hodnotu 90 stupňů.
Chcete-li například nastavit úhel natočení volantu na 900 stupňů, podržte tlačítko „angle“ přibližně 2 sekundy; modrá LED dioda začne pomalu blikat, čímž signalizuje vstup do režimu nastavení úhlu.



Po vstupu do režimu nastavení úhlu otočte levou stranu volantu do polohy 900 stupňů, jednou stiskněte tlačítko „angle“ pro uzamčení úhlu a LED dioda se vrátí k indikaci výchozí polohy.



Poté znovu stiskněte a podržte tlačítko „angle“ po dobu přibližně 2 sekund; modrá LED dioda začne pomalu blikat, volant se otočí doprava do polohy 900 stupňů; stiskněte tlačítko „angle“ pro uzamčení úhlu a LED dioda se vrátí k indikaci platformy.



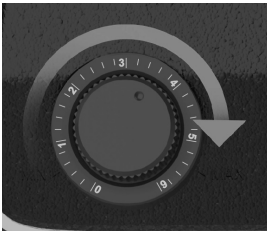
Po dokončení nastavení úhlu se nastavený úhel vztahuje výhradně na lineární otáčení volantu a neodráží mechanický sklon volantu.

Vymazání nastavení úhlu: stiskněte a podržte tlačítko „angle“ po dobu přibližně 5 sekund; modrá LED dioda přejde z pomalého blikání na rychlé blikání, čímž signalizuje, že úhel byl vymazán.

Funkce nahrazení: náhradní tlačítko, které může nahradit akční tlačítka a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 a pedály plynu / brzdy / spojky / řadicí páku 1/2/3/4/5/6/r / vysoké a nízké rychlostní stupně / na volantu. Postup: Poloha levé spouště a tlačítka A: stiskněte a podržte tlačítko pro výměnu po dobu 2 sekund, dokud se nerozsvítí modrá LED dioda; stiskněte levou spoušť, aby dioda začala blikat, a poté stiskněte tlačítko A, aby dioda zhasla a výměna byla dokončena. V tomto okamžiku plní levá spoušť funkci tlačítka A; tlačítko A plní funkci levé spouště a způsob přepnutí ostatních funkcí je stejný.
Pokud do 60 sekund od vstupu do režimu výměny nebude provedena žádná operace, funkce výměny se automaticky vypne; výměnu lze také ukončit kliknutím na tlačítko „Vyměnit“.
Vypnutí funkce výměny: stiskněte a podržte tlačítko „replace“ po dobu přibližně 5 sekund; modrá LED dioda přejde z pomalého blikání na rychlé blikání, což znamená, že funkce výměny byla vypnuta.

Funkce resetování: jedním stisknutím se vynulují nastavení úhlu a přiřazení kláves; podržte tlačítko stisknuté po dobu 5 sekund a LED dioda začne blikat, čímž se automaticky vynulují nastavený úhel a přiřazení kláves.

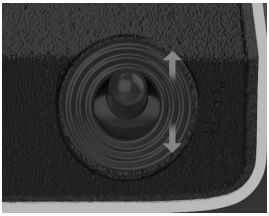
Nastavení citlivosti: při hraní závodních her se může vyskytnout problém s zatáčením v ostrých zatáčkách. Může se zdát, že dochází ke zpoždění při změně směru otáčení. Ve skutečnosti to souvisí s citlivostí řízení ve hře. Výchozí citlivost řízení se v každé hře mírně liší, proto může k tomuto problému docházet. Citlivost řízení lze nastavit v nastavení hry; lze ji také přesně vyladit pomocí potenciometru citlivosti volantu. Po zapnutí přepínače potenciometru citlivosti bude modrá LED dioda na volantu měnit frekvenci blikání (od pomalého k rychlému) v závislosti na zvolené úrovni citlivosti. Jakmile bude citlivost nastavena na správnou úroveň, LED dioda přestane blikat.



Funkce citlivosti není vhodná pro simulátory nákladních vozidel, traktorů, autobusů atd. Citlivost se používá hlavně v závodních hrách.

Umístění portů pro řadicí páku / pedály / ovladač: pozice označená písmenem B za volantem slouží k připojení řadicí páky, pozice označená písmenem C k připojení pedálů a pozice označená písmenem D k připojení ovladače. Před použitím zkontrolujte, zda nebyly součásti zasunuty do nesprávných pozic, což by mohlo způsobit nesprávnou funkci volantu.

Přepínač vysokých a nízkých (reduktorových) rychlostních stupňů.
Pokud není ve hře zapnuta funkce nízkých rychlostních stupňů, řadicí páka H pokrývá rychlostní stupně 1 až 6. Jakmile je ve hře tato funkce zapnuta, je k dispozici 12 rychlostních stupňů. Po přepnutí přepínače do režimu vysokých rychlostních stupňů platí pro řadicí páku H: poloha 1 odpovídá 7. rychlostnímu stupni v režimu vysokých rychlostních stupňů, poloha 2 odpovídá 8. rychlostnímu stupni v režimu vysokých rychlostních stupňů, poloha 3 odpovídá 9. rychlostnímu stupni v režimu vysokých rychlostních stupňů, poloha 4 odpovídá 10. v režimu vysokých převodových stupňů, poloha 5 odpovídá 11. převodovému stupni v režimu vysokých převodových stupňů a poloha 6 odpovídá 12. převodovému stupni v režimu vysokých převodových stupňů.

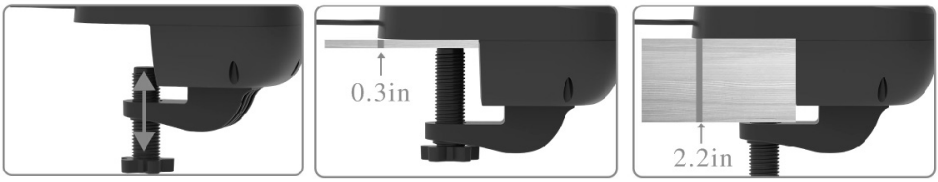


Ovládání řadicí páky.
Řadicí páka má 6 rychlostních stupňů vpřed a 1 zpátečku. Chcete-li zařadit 1. rychlostní stupeň, posuňte řadicí páku doleva a poté ji zatlačte dopředu; chcete-li zařadit 2. rychlostní stupeň, posuňte řadicí páku doleva a poté ji zatáhněte dozadu; chcete-li zařadit 3. rychlostní stupeň, vraťte řadicí páku do střední polohy a ihned ji posuňte dopředu; Chcete-li zařadit 4. rychlostní stupeň, zatáhněte řadicí páku zpět

do střední polohy; Chcete-li zařadit 5. rychlostní stupeň, posuňte řadicí páku doprava a poté ji zatlačte dopředu; Chcete-li zařadit 6. rychlostní stupeň, posuňte řadicí páku doprava a poté ji zatáhněte dozadu; Chcete-li zařadit zpátečku (R), nejprve nastavte řadicí páku do polohy 6. rychlostního stupně a poté ji zatáhněte dozadu. Chcete-li vyřadit zpátečku (R), stiskněte také řadicí páku a posuňte ji dopředu. Mějte na paměti, že pokud není zpátečka (R) správně obsluhována, lze ji snadno zaměnit za šestý rychlostní stupeň.

Povolte šroub držáku a poté držák namontujte do otvoru pod řadicí pákou.

Zatlačte omezovací tyč namontovaného držáku do okraje stolu, abyste utáhli šroub; Tloušťka stolu, na který lze držák namontovat: od 8 mm do 55 mm



Ruční kalibrace řadicí páky: pokud řadicí páka funguje nepřesně nebo se během používání posouvá, lze ji kalibrovat podle následujícího postupu. (Pokud se u řadicí páky nevyskytují žádné poruchy, není třeba ji kalibrovat.)

Nejprve připojte řadicí páku k USB portu na volantu, nastavte páku do neutrálu a poté současně stiskněte a podržte funkční tlačítka x/y na volantu. V tomto okamžiku připojte USB kabel volantu k počítači. Pokud se režim kalibrace úspěšně spustí, volant se rozsvítí modře;

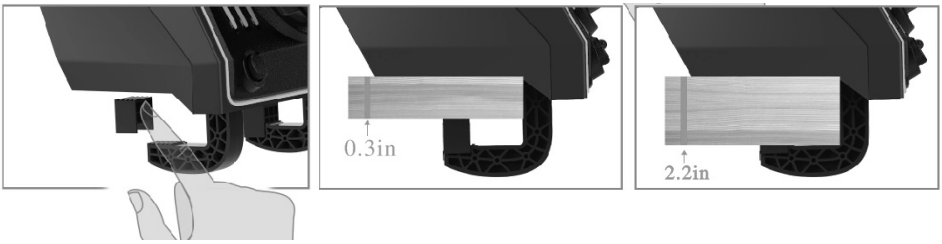
Po vstupu do kalibračního režimu uvolněte obě stisknuté tlačítka, posuňte řadicí páku do polohy třetího rychlostního stupně a pohybujte s ní doleva a doprava, abyste dosáhli maximální hodnoty rozestupu, a poté stiskněte tlačítko „a“ na volantu pro potvrzení operace. V tomto okamžiku se rozsvítí fialová LED dioda na volantu. Poté přesuňte řadicí páku do polohy čtvrtého rychlostního stupně a pohybujte s ní doleva a doprava, abyste dosáhli maximální hodnoty vůle, a poté stiskněte tlačítko „a“ pro potvrzení. V tomto okamžiku se LED dioda vrátí do normálního režimu a kalibrace bude dokončena. Volant lze po opětovném připojení a odpojení používat jako obvykle.

Mějte na paměti, že fungování páčky H závisí na podpoře této funkce danou hrou. Ne všechny hry funkci páčky H podporují.

Montáž volantu. Z výroby je věnec volantu demontován. Je nutné jej připevnit k hlavnímu tělesu. Dbejte na správný směr. Po vyrovnání věnce volantu s hlavním tělesem ve správném směru jej otočte doleva a utáhněte maticí hlavního tělesa.

Úložný prostor
Když zařízení nepoužíváte, můžete USB kabel umístěný na zadní straně volantu schovat do úložného prostoru.

Držák volantu.
Montážní držák je nastavitelný v rozmezí od 8 mm do 55 mm. Pokud je deska stolu silná, jemně zatáhněte dolů za výškovou sponu umístěnou na spodní straně držáku. Pokud je deska stolu úzká, můžete namontovat výškovou sponu a poté utáhnout dva šrouby.

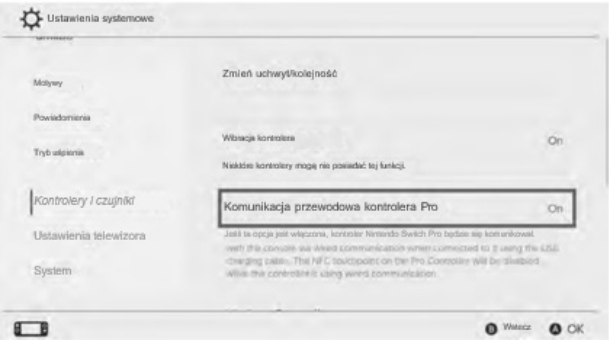


7. PŘIPOJENÍ KONZOLE PS3

Připojte USB kabel pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem a USB kabel řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem. Poté připojte hlavní USB kabel volantu k USB portu konzole PS3; po úspěšném navázání spojení se rozsvítí červená kontrolka na volantu. Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levý a pravý spouštěcí tlačítko jako automatickou páčku.

8. PŘIPOJENÍ KONZOLE NINTENDO SWITCH/SWITCH2

Před připojením volantu ke konzoli Switch je třeba zapnout možnost „Pro Controller Wired Communication“ (Kabelová komunikace ovladače Pro).



Zapněte funkci vibrací na konzoli Nintendo Switch a nastavte možnost „Vibrace ovladače“ na „zapnuto“. Po zapnutí funkce vibrací bude volant během hry vibrovat.

Nainstalujte hlavní modul konzole Switch do základny a poté připojte USB kabel pedálu do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem, připojte USB kabel řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem. Poté připojte hlavní USB kabel volantu k USB portu hlavního modulu spínače; po úspěšném navázání spojení se na volantu rozsvítí zelená kontrolka.

Pokud hra nepodporuje páku H, použijte levé a pravé spouštěcí tlačítko jako automatickou páku.

Pokud během kalibrace rozsahu otáčení o 1080 stupňů v hostitelské základně spínače nelze volant otočit na maximální hodnotu, nejprve odpojte kabel spojující volant se spínačem, vypněte možnost „zapnuto“ v níže uvedených nastaveních, poté ji znovu zapněte a připojte USB kabel volantu k hostitelské základně.

9. PŘIPOJENÍ ZAŘÍZENÍ SE SYSTÉMEM ANDROID

Zapojte USB konektor pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem, USB konektor řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem a USB konektor originálního kabelového ovladače XBOX 360 do zásuvky označené písmenem D v přihrádce za volantem. Poté připojte hlavní kabel volantu k USB portu zařízení XBOX 360; po úspěšném navázání spojení se rozsvítí světle zelená kontrolka na volantu a první kontrolka na ovladači XBOX 360.

Upozornění: Konzole XBOX 360 musí být ovládána originálním kabelovým ovladačem XBOX 360; bezdrátový ovladač XBOX 360 neumožňuje spuštění hry. Pokud kabelový ovladač Xbox 360 není originální, spuštění hry nemusí být možné. Pokud se však neoriginální ovladač připojí, bude kontrolka na ovladači blikat.
Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levou a pravou páčku jako automatickou páčku.

10. PŘIPOJENÍ KONZOLE XBOX ONE

Zapojte USB konektor pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem a USB konektor řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem. Nejprve vyjměte baterii z originálního bezdrátového ovladače Xbox One a poté jej připojte pomocí USB kabelu ke konektoru označenému písmenem D v přihrádce za volantem. Následně připojte hlavní kabel USB volantu k USB portu konzole Xbox One. Po úspěšném navázání spojení se na volantu rozsvítí světle modrá kontrolka a kontrolka ovladače Xbox One svítí trvale.
USB kabel pro připojení ovladače k konzoli Xbox One musí umožňovat přenos dat.

Poznámka: Před připojením k volantu musí být originální bezdrátový ovladač Xbox One vypnutý nebo z něj musí být vyjmuta baterie, jinak dojde k chybě při spuštění.

Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levou a pravou páčku jako automatickou páčku.

11. PŘIPOJENÍ KONZOLE XBOX SERIES X

Připojte USB kabel pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem a USB kabel řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem. Nejprve vyjměte baterii z originálního bezdrátového ovladače Xbox Series X a poté jej připojte pomocí USB kabelu k zásuvce označené písmenem D v přihrádce za volantem. Poté připojte hlavní kabel USB volantu k USB portu konzole Xbox Series X. Po úspěšném navázání spojení se na volantu rozsvítí světle modrá kontrolka a kontrolka ovladače Xbox Series X bude svítit trvale.

Poznámka: Před připojením k volantu je nutné vypnout bezdrátový ovladač Xbox Series X nebo z něj vyjmout baterii, jinak dojde k chybě při spuštění.
Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levý a pravý spouštěcí tlačítko jako automatickou páčku.

12. PŘIPOJENÍ KONZOLE PS4

Připojte USB kabel pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem a USB kabel řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem. Poté připojte hlavní USB kabel volantu k USB portu konzole PS4; po úspěšném navázání spojení se rozsvítí červená kontrolka na volantu.

Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levý a pravý spouštěcí tlačítko jako automatickou páčku.

13. PŘIPOJENÍ KONZOLE PS5

Platforma PS5 podporuje připojení ovladače PS4 výhradně a POUZE s hrami určenými pro PS4. Volant nepodporuje ovladač PS5 ani hry určené pro PS5.
Zapojte USB konektor pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem a USB konektor řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem.

Pokud je originální bezdrátový ovladač PS4 vypnutý, připojte jej pomocí USB kabelu k zásuvce označené písmenem D v přihrádce za volantem a poté připojte hlavní USB kabel volantu nejprve k USB portu zařízení PS5. Po úspěšném navázání spojení se na volantu rozsvítí červená kontrolka.

Poznámka: Aby se připojení k volantu podařilo, musí být bezdrátový ovladač PS4 před připojením k volantu vypnutý; v opačném případě se připojení nezdaří.

Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levou a pravou páčku jako automatickou páčku.

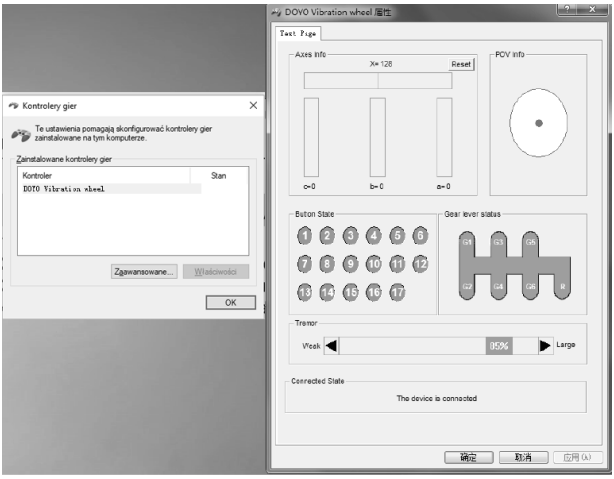
14. PŘIPOJENÍ K POČÍTAČI SE SYSTÉMEM WINDOWS

Připojení k počítači
Připojte USB kabel pedálů do zásuvky označené písmenem C v přihrádce za volantem a USB kabel řadicí páky do zásuvky označené písmenem B v přihrádce za volantem, poté připojte hlavní USB kabel volantu k USB portu počítače; Po úspěšném navázání spojení se rozsvítí červená kontrolka na volantu, která signalizuje výchozí režim DirectInput. Stisknutím tlačítka PS přepněte do režimu XInput a režimu Xbox One (tyto režimy se střídají).
Poznámka: Režim Xbox One na PC se používá hlavně v systémech Windows 10/11.
Pokud hra nepodporuje páčku H, použijte levou a pravou spoušť jako automatickou páčku.
Po připojení volantu k počítači stiskněte tlačítko „reset“ a podržte jej po dobu 5 sekund, abyste zařízení resetovali, a poté otočte volantem doleva a doprava v maximálním úhlu, abyste jej kalibrovali.

15. INSTALACE OVLADAČE

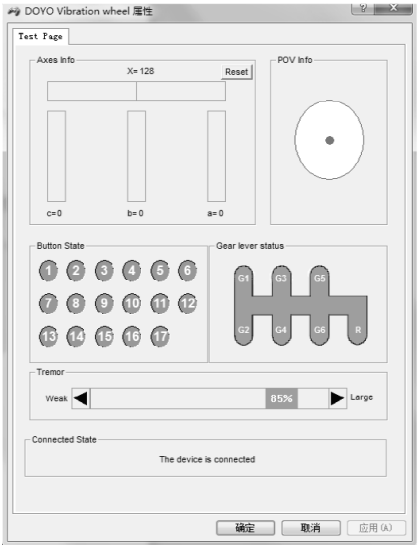
Pro správnou funkci volantu je nutné nainstalovat ovladač z webových stránek výrobce:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Kontrola funkčnosti
Po úspěšné instalaci ovladače vypadá rozhraní herního ovladače následovně a název ovladače je „doyo vibration wheel“
Pro ověření správné funkce volantu a jeho tlačítek nabízí systém Windows vestavěný diagnostický nástroj. Chcete-li jej použít, otevřete systémové okno Spustit (kombinace kláves Windows + R), zadejte příkaz joy.cpl a potvrďte klávesou Enter. Tím se otevře systémový applet „Herní ovladače“, ve kterém po výběru zařízení a kliknutí na možnost „Vlastnosti“ získá uživatel přístup k záložce pro testování, která umožňuje ověřit osy a všechny funkce ovladače.



Testování funkce volantu:
Stiskněte libovolnou funkční klávesu, aby se rozsvítila; po uvolnění klávesy se podsvícení zhasne. Páka H odpovídá tlačítkům G1–G6 a R je tlačítko pro vrácení páky zpět; pokud chcete nastavit funkci „prohození“ nebo „úhel“, prostudujte si výše uvedený popis speciálních funkcí, abyste se seznámili se způsoby ovládání.

Směr otáčení osy X se mění doleva a doprava od číselné hodnoty x=128 až po maximální hodnotu; Sešlápnutí plynového pedálu odpovídá hodnotám od a=0 do 255 a motor vibruje. Sešlápnutí brzdového pedálu odpovídá hodnotám od b=0 do 255 a motor vibruje. Sešlápnutí spojkového pedálu odpovídá hodnotám od c=0 do 255. Intenzitu vibrací motoru lze nastavit ve sloupci „tremor“.



Nainstalujte ovladač v režimu XInput
Můžete dlouze stisknout tlačítko PS po dobu asi 3 sekund, abyste přepnuli volant do režimu XInput; rozsvítí se zelená kontrolka; dvakrát klikněte levým tlačítkem myši na balíček ovladačů „xbox360_64eng“, abyste jej nainstalovali, zaškrtněte políčko „V“ v červeném poli a klikněte na „Další“; ovladač se nainstaluje automaticky. Po dokončení instalace ovladače klikněte na „Dokončit“.

Oba ovladače byly nainstalovány. Můžeme volit mezi režimy DirectInput a XInput v závislosti na hrách.

16. PRŮVODCE FUNKCEMI TLAČÍTEK PRO RŮZNÉ PLATFORMY

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE (13)**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. BEZPEČNOSTNÉ INFORMÁCIE

1. Pred použitím si pozorne prečítajte návod na použitie.
2. Vyhnite sa otrasom a pádu zariadenia.
3. Zariadenie nerozoberajte, nemodifikujte ani neopravujte sami.
4. Zariadenie neskladujte na vlhkých, horúcich ani zaprášených miestach.
5. V prípade otázok alebo pripomienok sa obráťte na distribútora alebo výrobcu.

2. VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE

Káblový volant Tracer Grid Racer 1080 je určený pre platformy PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX. Volant je vybavený dvoma motormi, ktoré podporujú efekt spätnej väzby (funkcia prenosu vibrácií na volant). Volant je inšpirovaný skutočnými pretekárskymi volantmi. Sada obsahuje zdvihák a 3 pedále s pevnou základňou.

3. REŽIMY DIRECTINPUT/XINPUT

Režim DirectInput je starší vstupný štandard pre hry v operačných systémoch Windows. Väčšina starších hier podporuje herné ovládače v režime DirectInput. Ak hra podporuje herné ovládače v režime DirectInput a volant je v režime XInput, väčšina funkcií volantu nebude fungovať správne a funkcia vibrácií nebude podporovaná (je potrebné prepnúť do príslušného režimu).

Režim XInput, známy aj ako režim PC360, je najnovší vstupný štandard pre hry v operačných systémoch Windows. Väčšina novších hier podporuje herné ovládače v režime XInput (ovládač Xbox 360 využíva XInput). Ak hra podporuje herné ovládače v režime XInput a volant je v režime XInput, vibrácie a všetky funkcie volantu budú fungovať správne. Ak hra podporuje herné ovládače XInput a volant je v režime DirectInput, volant nebude v hre fungovať správne (je potrebné prepnúť do režimu XInput).

1. Po pripojení k počítaču je volant štandardne v režime DirectInput a podporuje radenie v H-schéme. Radenie v H-schéme nie je podporované, ak je volant prepnutý do režimu XInput ( ). Ak chcete používať funkciu radenia v H-schéme, volant musí byť v režime DirectInput.
2. Uistite sa, že prevodovka a pedále sú správne pripojené, aby ste predišli nesprávnej funkcii.
3. Ak pedále alebo radiaca páka vykazujú akékoľvek nezrovnalosti, skontrolujte, či je USB konektor nachádzajúci sa v odkladacom priestore na zadnej strane volantu pripojený do správneho portu a či je USB konektor správne zasunutý.
4. Ak volant počas hry nevibruje, skontrolujte, či hra podporuje vibrácie, a uistite sa, že volant je v režime DirectInput alebo XInput, ktorý zodpovedá hre.
5. Ak je citlivosť nastavená nad úroveň 5, rozsah otáčania volantu, ktorý je 1080 stupňov, sa zníži kvôli vysokej citlivosti. (Takáto citlivosť nie je vhodná pre závodné hry).
6. Pri prvom spustení volantu stlačte a podržte tlačidlo Reset po dobu 5 sekúnd, aby ste volant resetovali, a potom ho otočte doľava a doprava do maximálneho uhla na účely kalibrácie.
7. Volant disponuje funkciou automatickej kalibrácie. Pred zapnutím napájania sa uistite, že volant a pedále plynu, brzdy, spojky a radenia sú v neutrálnej polohe, aby bola zabezpečená správna kalibrácia. V opačnom prípade môžu nastať problémy s kalibráciou.
8. V režime Xbox One na počítači PC sú k dispozícii tri režimy. Po zapnutí napájania je predvoleným režimom DirectInput. Ak chcete prejsť do režimu XInput, stlačte a podržte tlačidlo PS približne 2 sekundy, potom ho stlačte a podržte opäť približne 2 sekundy, aby ste prešli do režimu Xbox One. Režim Xbox One je určený hlavne na použitie s operačným systémom Windows 11. Ak tento režim počas používania nepotrebujete, prepnite sa na požadovaný herný režim.
9. **Volant má vstavanú pamäť a ukladá si nastavenia používateľa. V niektorých prípadoch, ak zariadenie nefunguje správne, je potrebné obnoviť továrenské nastavenia.**

4. ÚVOD

Volant podporuje platformy: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360, čo umožňuje pripojiť originálne ovládače vyššie uvedených platforiem k portu umiestnenému v odkladacom priestore volantu označenému písmenom „D“ pomocou dátových káblov, vďaka čomu volant funguje s použitím originálnych ovládačov.

*** Na platforme PS5 je možné volant ovládať výlučne pomocou ovládača PS4 a len v hrách určených pre PS4.**

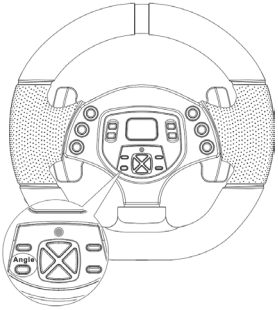
- Pripojenie Plug&Play – podporované platformy: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. Po pripojení k počítaču sa štandardne aktivuje režim DirectInput.
- Reduktor: Volant podporuje funkcie vysokého a nízkeho prevodového stupňa.
- Volant podporuje pripájanie a odpájanie pedálov a radiacej páky bez vypnutia napájania; pedále a radiacu páku je možné pripájať alebo odpájať, keď je zariadenie zapnuté.
- Vstavaný potenciometer citlivosti volantu.
- Možnosť zmeny priradenia funkčných klávesov.
- Podpora aretácie v ľubovoľnom uhle, keď otočenie volantu prekročí 180 stupňov.
- Volant si po vypnutí napájania zapamätá nastavenia blokády uhla a priradenie funkcií tlačidiel.
- Všetky nastavenia možno ľahko vynulovať a obnoviť stlačením tlačidla Reset na 5 sekúnd.
- Podpora ručnej kalibrácie radenia v H-systéme.

5. SCHÉMA VOLANU

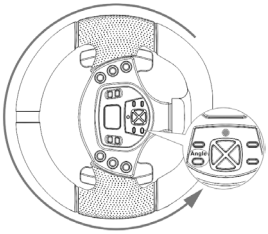
1. Funkčné tlačidlo LB zodpovedá tlačidlu 7 na ovládači.
2. Funkčné tlačidlo Y zodpovedá tlačidlu 1 na ovládači.
3. Funkčné tlačidlo X, zodpovedá tlačidlu 4 na ovládači.
4. Funkcia resetovania – resetovanie nastavení uhla a zmena funkcií tlačidiel jedným stlačením.
5. Funkcia „Angle“ – tlačidlo na nastavenie uhla.
6. Ľavá páčka prevodovky (ľavá spúšť) má predvolene funkciu LB.
7. Smerové tlačidlá.
8. Otočný potenciometer citlivosti slúži na nastavenie úrovne citlivosti; k dispozícii je 6 úrovní citlivosti, pričom úroveň 0 znamená žiadnu citlivosť.
9. Ľavá a pravá upevňovacia skrutka.
10. Tlačidlo RB, zodpovedá tlačidlu 8 na ovládači.
11. Tlačidlo B zodpovedá tlačidlu 2 na ovládači.
12. Tlačidlo A zodpovedá tlačidlu 3 na ovládači.
13. Funkcia „Replace“ – tlačidlo slúžiace na nahradenie funkčných klávesov.
14. Tlačidlo PS slúži na prepínanie medzi režimom DirectInput a režimom XInput na platforme PC: stlačte a podržte 3 sekundy, aby ste vykonali prepnutie; na platforme PS3 funguje ako tlačidlo PS; na platforme Nintendo Switch ako tlačidlo HOME; na platforme Xbox ako tlačidlo X.
15. Pravá páčka prevodovky (pravá spúšť) – štandardne plní funkciu RB.
16. Reduktor. Prepínač nastavení prevodových stupňov (vysoký/nízky).
17. Pedál spojky.
18. Brzdový pedál.
19. Plynový pedál.
20. Prevodovka v usporiadaní H.
21. Funkčné tlačidlo L3 zodpovedá tlačidlu 11 na ovládači.
22. Funkčné tlačidlo BACK, slúžiace na navigáciu alebo výber.
23. Kontrolka plošiny a kontrolka nastavení funkcií.
24. Tlačidlo START, tlačidlo pauza/štart.
25. Funkčné tlačidlo R3 zodpovedá tlačidlu 12 na ovládači.

6. FUNKCIE RIADIDLA

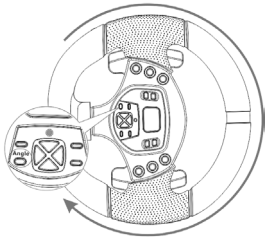
Funkcia uhla: tlačidlo na nastavenie uhla. Uhol natočenia volantu je možné nastaviť tak, aby jedna strana bola väčšia ako 90 stupňov. Ak je uhol menší ako 90 stupňov, systém automaticky obnoví predvolenú hodnotu 90 stupňov.
Napríklad, ak chcete nastaviť uhol náklonu volantu na 900 stupňov, podržte tlačidlo „angle“ približne 2 sekundy a modrá LED dióda začne pomaly blikať, čím signalizuje vstup do režimu nastavenia uhla.



Po vstúpení do režimu nastavenia uhla otočte ľavú stranu volantu do polohy 900 stupňov, stlačte raz tlačidlo „angle“, aby ste uhol uzamkli, a LED dióda sa vráti k indikácii východiskovej polohy.



Následne opäť stlačte a podržte tlačidlo „angle“ približne 2 sekundy; modrá LED dióda začne pomaly blikať, volant sa otočí doprava do polohy 900 stupňov; stlačte tlačidlo „angle“, aby ste uhol uzamkli, a LED dióda sa vráti k indikácii polohy platformy.



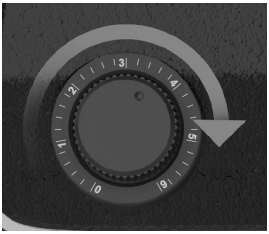
Po dokončení nastavenia uhla sa nastavený uhol vzťahuje výlučne na lineárny pohyb volantu a neodzrkadľuje mechanický zákrut volantu.

Vymazanie nastavenia uhla: stlačte a podržte tlačidlo „angle“ približne 5 sekúnd a modrá LED dióda prejde z pomalého blikania na rýchle blikanie, čím signalizuje, že uhol bol vymazaný.

Funkcia nahradenia: náhradné tlačidlo, ktoré môže nahradiť akčné tlačidlá a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 a pedále plynu / brzdy / spojky / radiacu páku 1/2/3/4/5/6/r / vysoké a nízke rýchlostné stupne / na volante. Postup: Poloha ľavej spúšte a tlačidla A: stlačte a podržte tlačidlo preprogramovania po dobu 2 sekúnd, kým sa nerozsvieti modrá LED dióda; stlačte ľavú spúšť, aby dióda začala blikať, a potom stlačte tlačidlo A, aby dióda zhasla a preprogramovanie sa dokončilo. V tomto momente ľavá spúšť plní funkciu tlačidla A; tlačidlo A plní funkciu ľavej spúšte a spôsob zmeny ostatných funkcií je rovnaký.
Ak sa do 60 sekúnd od vstupu do režimu výmeny nevykoná žiadna operácia, funkcia výmeny sa automaticky vypne; výmenu môžete ukončiť aj kliknutím na tlačidlo „Vymeniť“.
Vypnutie funkcie výmeny: stlačte a podržte tlačidlo „replace“ približne 5 sekúnd a modrá LED dióda prejde z pomalého blikania na rýchle blikanie, čo znamená, že funkcia výmeny bola vypnutá.

Funkcia vynulovania: jedným kliknutím vynulujete nastavenie uhla a nahradenia; podržte tlačidlo stlačené 5 sekúnd a LED dióda začne blikať, čím sa automaticky vynuluje nastavený uhol a nahradenie tlačidiel.

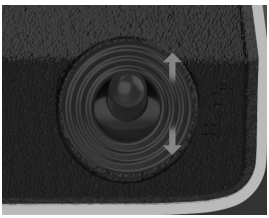
Nastavenie citlivosti: pri hraní závodných hier sa môže vyskytnúť problém s otáčaním v ostrých zákrutách. Zdá sa, že dochádza k oneskoreniu pri zmene smeru otáčania. V skutočnosti to súvisí s citlivosťou riadenia v hre. Predvolená citlivosť riadenia je v každej hre trochu iná, preto môže tento problém nastať. Citlivosť riadenia je možné nastaviť v nastaveniach hry; je možné ju tiež presne vyladiť pomocou potenciometra citlivosti volantu. Po zapnutí prepínača potenciometra citlivosti bude modrá LED dióda na volante meniť frekvenciu blikania (od pomalého po rýchle) v závislosti od zvolenej úrovne citlivosti. Keď bude citlivosť nastavená na správnu úroveň, LED dióda prestane blikať.



Funkcia citlivosti nie je vhodná pre simulátory nákladných vozidiel, traktorov, autobusov atď. Citlivosť sa používa hlavne v pretekárskych hrách.

Umiestnenie portov pre radiacu páku / pedále / ovládač: pozícia označená písmenom B za volantom slúži na pripojenie k radiacej páke, pozícia označená písmenom C na pripojenie k pedálom a pozícia označená písmenom D na pripojenie k ovládaču. Pred použitím skontrolujte, či nie sú komponenty zasunuté do nesprávnych polôh, čo by mohlo spôsobiť nesprávnu funkciu volantu.

Prepínač vysokých a nízkych (redukčných) prevodových stupňov.
Keď nie je vo hre zapnutá funkcia nízkych prevodových stupňov, radiaca páka H pokrýva prevodové stupne 1 až 6. Keď je táto funkcia vo hre zapnutá, je k dispozícii 12 prevodových stupňov. Po prepnutí prepínača do režimu vysokých prevodových stupňov na radiacej páke H: poloha 1 zodpovedá 7. prevodovému stupňu v režime vysokých prevodových stupňov, poloha 2 zodpovedá 8. prevodovému stupňu v režime vysokých prevodových stupňov, poloha 3 zodpovedá 9. prevodovému stupňu v režime vysokých prevodových stupňov, poloha 4 zodpovedá 10. v režime vysokých prevodových stupňov, poloha 5 zodpovedá 11. prevodovému stupňu v režime vysokých prevodových stupňov a poloha 6 zodpovedá 12. prevodovému stupňu v režime vysokých prevodových stupňov.

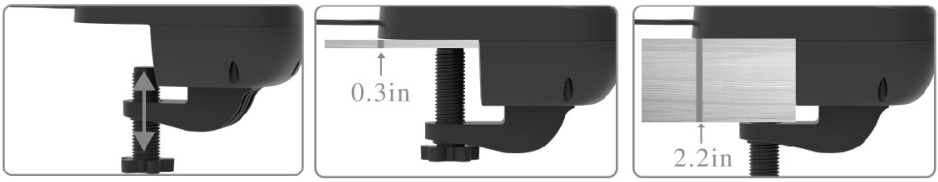


Ovládanie radiacej páky.
Páka radenia má 6 prevodových stupňov dopredu a 1 prevodový stupeň dozadu. Na zaradenie 1. rýchlostného stupňa posuňte radiacu páku doľava a potom ju posuňte dopredu; na zaradenie 2. rýchlostného stupňa posuňte radiacu páku doľava a potom ju potiahnite dozadu; na zaradenie 3. rýchlostného stupňa vráťte radiacu páku do strednej polohy a ihneď ju posuňte dopredu; Na zaradenie 4. rýchlostného stupňa je potrebné potiahnuť radiacu páku späť do stredovej polohy; na zaradenie 5. rýchlostného stupňa

je potrebné posunúť radiacu páku doprava a následne ju potlačiť dopredu; Na zaradenie 6. rýchlostného stupňa posuňte radiacu páku doprava a potom ju potiahnite dozadu; Na zaradenie spiatočky (R) najprv nastavte radiacu páku do polohy 6. rýchlostného stupňa a potom ju potiahnite dozadu. Na vypnutie spätného chodu (R) je potrebné tiež stlačiť radiacu páku a posunúť ju dopredu. Je potrebné mať na pamäti, že ak sa s R nezaobchádza správne, dá sa ľahko zameniť so šiestym prevodovým stupňom.

Povolte skrutku držiaka a následne namontujte držiak do otvoru pod radiacou pákou.

Zatlačte obmedzovaciu tyč namontovaného držiaka do okraja stola, aby ste dotiahli skrutku; Hrúbka stola, na ktorý je možné namontovať držiak: od 8 mm do 55 mm



Ručná kalibrácia radiacej páky: ak radiaca páka funguje nepresne alebo sa počas používania posúva, je možné ju kalibrovať podľa nasledujúceho postupu. (Ak sa pri prevádzke radiacej páky nevyskytujú žiadne nezrovnalosti, nemali by ste ju kalibrovať.)

Najskôr pripojte radiacu páku k USB konektoru na volante, nastavte radiacu páku do neutrálnej polohy a potom stlačte a podržte súčasne funkčné tlačidlá x/y na volante. V tomto momente pripojte USB kábel volantu k počítaču. Ak sa režim kalibrácie úspešne spustí, volant sa rozsvieti na modro;

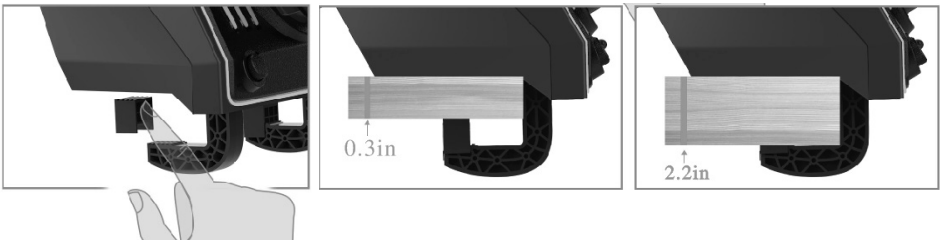
Po vstúpení do režimu kalibrácie uvoľnite obe tlačidlá, ktoré ste držali stlačené, posuňte radiacu páku do polohy tretieho prevodového stupňa a pohybujte ňou doľava a doprava, aby ste dosiahli maximálnu hodnotu vzdialenosti, a potom stlačte tlačidlo „a“ na volante, aby ste potvrdili operáciu. V tomto momente sa rozsvieti fialová LED dióda na volante. Následne presuňte radiacu páku do polohy štvrtého prevodového stupňa a pohybujte ňou doľava a doprava, aby ste dosiahli maximálnu hodnotu odstupu, a potom stlačte tlačidlo „a“ na potvrdenie. V tomto momente sa LED dióda vráti do normálneho režimu a kalibrácia bude ukončená. Volant môžete normálne používať po opätovnom pripojení a odpojení.

Majte na pamäti, že fungovanie páčky H závisí od podpory tejto funkcie v danej hre. Nie všetky hry podporujú funkciu páčky H.

Montáž volantu. Z výroby je volán demontovaný. Je potrebné ho pripevniť k hlavnému telu. Dávajte pozor na smer. Po vyrovnaní volánu s hlavným telom v správnom smere ho otočte doľava a utiahnite maticou hlavného tela.

Úložný priestor
Keď zariadenie nepoužívate, USB kábel nachádzajúci sa na zadnej strane volantu môžete schovať do úložného priestoru.

Držiak volantu.
Montážny držiak je nastaviteľný v rozmedzí od 8 mm do 55 mm. Ak je doska hrubá, jemne potiahnite nadol zdvihovú sponu nachádzajúcu sa na spodnej strane držiaka. Ak je doska úzka, môžete namontovať zdvihovú sponu a následne dotiahnuť dva skrutky.

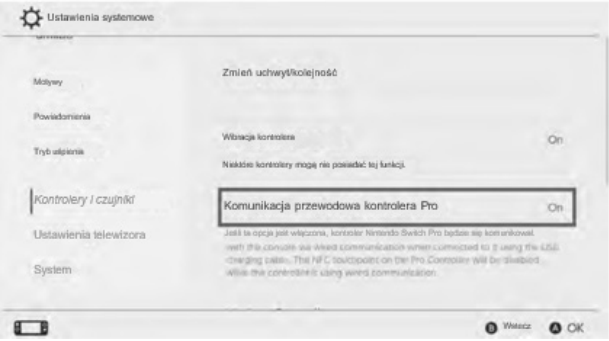


7. PRIPOJENIE KONSOLY PS3

Pripojte USB kábel pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom a USB kábel radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom. Následne pripojte hlavný USB kábel volantu k USB portu konzoly PS3; po úspešnom nadviazaní spojenia sa rozsvieti červená kontrolka na volante.
Ak hra nepodporuje páčku H, použite ľavý a pravý spúšť ako automatickú páčku.

8. PRIPOJENIE KONZOLY NINTENDO SWITCH/SWITCH2

Pred pripojením volantu k konzole Switch je potrebné zapnúť možnosť „Pro Controller Wired Communication“ (Káblová komunikácia ovládača Pro).



Zapnite funkciu vibrácií na konzole Nintendo Switch a nastavte možnosť „Vibrácie ovládača“ na „zapnuté“. Po zapnutí funkcie vibrácií bude volant počas hry vibrovať.

Nainštalujte hlavný modul konzoly Switch do základne a potom pripojte USB kábel pedálu do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom, USB kábel radiacej páky pripojte do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom. Následne pripojte hlavný USB kábel volantu k USB portu hlavného modulu ovládača; po úspešnom nadviazaní spojenia sa na volante rozsvieti zelená kontrolka.

Ak hra nepodporuje páčku H, použite ľavé a pravé spúšťacie tlačidlá ako automatickú páčku.

Ak počas kalibrácie rozsahu otáčania o 1080 stupňov v základni hlavného prepínača nie je možné otočiť volant do maximálnej hodnoty, najskôr odpojte kábel spájajúci volant s prepínačom, vypnite možnosť „zapnuté“ v nižšie uvedených nastaveniach, potom ju opäť zapnite a pripojte USB kábel volantu k základni hlavného prepínača.

9. PRIPOJENIE ZARIADENÍ S SYSTÉMOM ANDROID

Zapojte USB konektor pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom, USB konektor radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom, a USB konektor originálneho káblového ovládača XBOX 360 do zásuvky označenej písmenom D v odkladacom priestore za volantom. Následne pripojte hlavný kábel volantu k USB portu zariadenia XBOX 360; po úspešnom nadviazaní spojenia sa rozsvieti jasnozelená kontrolka na volante a prvá kontrolka na ovládači XBOX 360.

Poznámka: Platforma XBOX 360 musí byť podporovaná originálnym káblovým ovládačom XBOX 360; bezdrôtový ovládač XBOX 360 neumožňuje spustenie hry. Ak káblový ovládač Xbox 360 nie je originálny, spustenie hry nemusí byť možné. Ak sa však neoriginálny ovládač pripojí, kontrolka na ovládači bude blikať.
Ak hra nepodporuje joystick H, použite ľavú a pravú páčku ako automatické ovládacie páčky.

10. PRIPOJENIE KONZOLY XBOX ONE

Zapojte USB konektor pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom a USB konektor radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom. Najskôr vyberte batériu z pôvodného bezdrôtového ovládača Xbox One a potom ho pomocou USB kábla pripojte do zásuvky označenej písmenom D v odkladacom priestore za volantom, následne pripojte hlavný kábel USB volantu do USB portu konzoly Xbox One. Po úspešnom nadviazaní spojenia sa na volante rozsvieti svetlo modrá kontrolka a kontrolka ovládača Xbox One svieti nepretržite.
USB kábel na pripojenie ovládača z konzoly Xbox One musí umožňovať prenos dát.

Poznámka: Pred pripojením k volantu musí byť pôvodný bezdrôtový ovládač Xbox One vypnutý alebo z neho musí byť vyberaná batéria, inak dôjde k chybe pri spustení.
Ak hra nepodporuje páčku H, použite ľavú a pravú páčku ako automatickú páčku.

11. PRIPOJENIE KONZOLY XBOX SERIES X

Pripojte USB kábel pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom a USB kábel radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom. Najskôr vyberte batériu z pôvodného bezdrôtového ovládača Xbox Series X a potom ho pomocou USB kábla pripojte k zásuvke označenej písmenom D v odkladacom priestore za volantom. Následne pripojte hlavný kábel USB volantu k USB portu konzoly Xbox Series X. Po úspešnom nadviazaní spojenia sa na volante rozsvieti svetlomodrá kontrolka a kontrolka ovládača Xbox Series X bude svietiť nepretržite.

Poznámka: Pred pripojením k volantu je potrebné vypnúť bezdrôtový ovládač konzoly Xbox Series X alebo z neho vybrať batériu, inak dôjde k chybe pri spustení.
Ak hra nepodporuje páčku H, použite ľavý a pravý spúšť ako automatickú páčku.

12. PRIPOJENIE KONZOLY PS4

Pripojte USB kábel pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom a USB kábel radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom. Následne pripojte hlavný USB kábel volantu k USB portu konzoly PS4; po úspešnom nadviazaní spojenia sa na volante rozsvieti červená kontrolka.

Ak hra nepodporuje páčku H, použite ľavý a pravý spúšť ako automatickú páčku.

13. PRIPOJENIE KONZOLY PS5

Platforma PS5 podporuje výhradne pripojenie ovládača PS4 a IBA s hrami určenými pre PS4. Volant nepodporuje ovládač PS5 ani hry určené pre PS5.
Zapojte USB konektor pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom a USB konektor radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom.

Keď je originálny bezdrôtový ovládač PS4 vypnutý, pripojte ho pomocou USB kábla k zásuvke označenej písmenom D v odkladacom priestore za volantom a potom pripojte hlavný USB kábel volantu najskôr k USB portu zariadenia PS5. Po úspešnom nadviazaní spojenia sa na volante rozsvieti červená kontrolka.

Poznámka: Aby sa pripojenie k volantu podarilo, bezdrôtový ovládač PS4 musí byť pred pripojením k volantu vypnutý; inak sa pripojenie nepodarí.

Ak hra nepodporuje páčku H, použite ľavú a pravú páčku ako automatickú páčku.

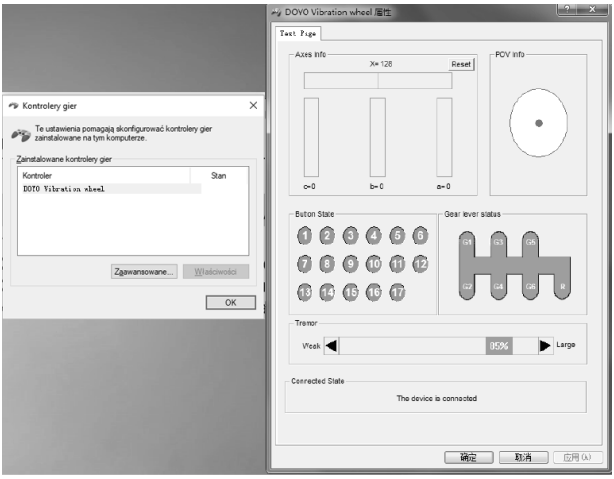
14. PRIPOJENIE K POČÍTAČU SO SYSTÉMOM WINDOWS

Pripojenie k počítaču
Pripojte USB kábel pedálov do zásuvky označenej písmenom C v odkladacom priestore za volantom a USB kábel radiacej páky do zásuvky označenej písmenom B v odkladacom priestore za volantom, potom pripojte hlavný USB kábel volantu do USB portu počítača; Po úspešnom nadviazaní spojenia sa rozsvieti červená kontrolka na volante, ktorá signalizuje predvolený režim DirectInput. Stlačte tlačidlo PS, aby ste prešli do režimu XInput a režimu Xbox One (tieto režimy sa striedajú cyklicky).
Poznámka: Režim Xbox One na počítači PC sa používa hlavne v systémoch Windows 10/11.
Ak hra nepodporuje joystick H, použite ľavý a pravý spúšť ako automatický joystick.
Po pripojení volantu k počítaču stlačte tlačidlo „reset“ a podržte ho stlačené 5 sekúnd, aby ste zariadenie resetovali, a potom otočte volant doľava a doprava v maximálnom uhle, aby ste ho kalibrovali.

15. INŠTALÁCIA OVLÁDAČA

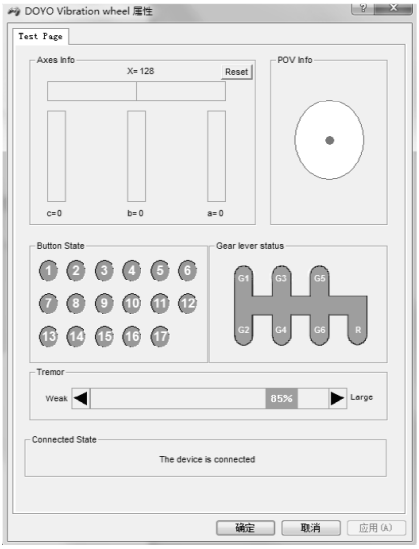
Pre správne fungovanie volantu je potrebné nainštalovať ovládač z webovej stránky výrobcu:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Kontrola funkčnosti
Po úspešnej inštalácii ovládača vyzerá rozhranie herného ovládača takto a názov ovládača je „doyo vibration wheel“
Na overenie správneho fungovania volantu a jeho tlačidiel ponúka systém Windows integrovaný diagnostický nástroj. Ak ho chcete použiť, otvorte systémové okno na spúšťanie (kombinácia klávesov Windows + R), zadajte príkaz joy.cpl a potvrďte klávesom Enter. Tým sa otvorí systémová aplikácia „Herné ovládače“, v ktorej po výbere zariadenia a kliknutí na možnosť „Vlastnosti“ získa používateľ prístup k testovacej karte, ktorá umožňuje overiť osi a všetky funkcie ovládača.



Test funkčnosti volantu:
Stlačte ľubovoľnú funkčnú klávesu, aby sa podsvietila; po uvoľnení klávesy podsvietenie zhasne. Páčka H zodpovedá tlačidlám G1–G6 a R je tlačidlo na vrátenie páčky späť; ak chcete nastaviť funkciu „prepnutia“ alebo „uhla“, prečítajte si vyššie uvedený popis špeciálnych funkcií, aby ste sa zoznámili so spôsobmi ovládania.

Smer otáčania osi X sa mení doľava a doprava od číselnej hodnoty x=128 až po maximálnu hodnotu; Stlačenie plynového pedála zodpovedá hodnotám od a=0 do 255 a motor vibruje. Stlačenie brzdového pedála zodpovedá hodnotám od b=0 do 255 a motor vibruje. Stlačenie spojkového pedála zodpovedá hodnotám od c=0 do 255. Intenzitu vibrácií motora je možné nastaviť v stĺpci „tremor“.



Nainštalujte ovládač v režime XInput
Môžete dlho stlačiť tlačidlo PS približne na 3 sekundy, aby ste prepnuli volant do režimu XInput; rozsvieti sa zelená kontrolka; dvakrát kliknite ľavým tlačidlom myši na balík ovládačov „xbox360_64eng“, aby ste ho nainštalovali, zaškrtnite „V“ v červenom políčku a kliknite na „Ďalej“, aby sa ovládač nainštaloval automaticky. Po dokončení inštalácie ovládača kliknite na „Dokončiť“.

Oba ovládače boli nainštalované. Môžeme si vyberať medzi režimami DirectInput a XInput v závislosti od hier.

16. SPRIEVODCA FUNKCIAMI TLAČIDIEL PRE RÔZNE PLATFORMY

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. BIZTONSÁGI TUDNIVALÓK

1. Használat előtt figyelmesen olvassa el a használati útmutatót.
2. Kerülje a készülék rázását és leejtését.
3. Ne szerelje szét, ne módosítsa és ne javítsa meg a készüléket saját kezűleg.
4. Ne tárolja a készüléket nedves, meleg vagy poros helyen.
5. Kérdések vagy észrevételek esetén vegye fel a kapcsolatot a forgalmazóval vagy a gyártóval.

2. ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK

A Tracer Grid Racer 1080 vezetékes kormány a PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX platformokhoz készült. A kormány két motorral van felszerelve, amelyek támogatják a visszacsatolási hatást (a rezgés átvitelét a kormánykerékre). A kormány a valódi versenykormányok mintájára készült. A készlet tartalmaz egy emelőt és 3 pedált szilárd talppal.

3. DIRECTINPUT/XINPUT MÓDOK

A DirectInput mód egy régebbi beviteli szabvány a Windows operációs rendszereken futó játékokhoz. A legtöbb régebbi játék támogatja a DirectInput módban működő játékvezérlőket. Ha a játék támogatja a játékvezérlőket DirectInput módban, a kormánykerék pedig XInput módban van, a kormánykerék legtöbb funkciója nem fog megfelelően működni, és a rezgésfunkció sem lesz támogatva (át kell váltani a megfelelő módra).

Az XInput mód, más néven PC360 mód, a Windows operációs rendszerekben a játékokhoz használt legújabb beviteli szabvány. A legtöbb újabb játék támogatja a játékvezérlőket XInput módban (az Xbox 360 vezérlő is XInput-ot használ). Ha a játék támogatja az XInput módban működő játékvezérlőket, és a kormány is XInput módban van, akkor a rezgés és a kormány összes funkciója megfelelően fog működni. Ha a játék támogatja az XInput-kompatibilis játékvezérlőket, de a kormány DirectInput módban van, a kormány nem fog megfelelően működni a játékban (át kell váltani XInput módra).

1. Alapértelmezés szerint a kormánykerék a számítógéphez való csatlakoztatás után DirectInput módban van, és támogatja az H-sorrendű sebességváltást. Az H-sorrendű sebességváltás nem támogatott, ha a kormánykerék XInput módba van kapcsolva. Az H-sorrendű sebességváltás funkció használatához a kormánykeréknek DirectInput módban kell lennie.
2. Győződjön meg arról, hogy a sebességváltó és a pedálok megfelelően vannak csatlakoztatva, hogy elkerülje a hibás működést.
3. Ha a pedálok vagy a sebességváltó karja bármilyen rendellenességet mutat, ellenőrizze, hogy a kormánykerék hátsó tárolórekeszében található USB-csatlakozó a megfelelő porthoz van-e csatlakoztatva, és hogy az USB-csatlakozó megfelelően van-e bedugva.
4. Ha játék közben a kormány nem rezeg, ellenőrizze, hogy a játék támogatja-e a rezgést, és győződjön meg arról, hogy a kormány a játékhoz illeszkedő DirectInput vagy XInput módban van.
5. Ha az érzékenységet 5-nél magasabb szintre állítja, a kormány 1080 fokos forgási tartománya a magas érzékenység miatt csökkenni fog. (Ez az érzékenység nem megfelelő versenyjátékokhoz.)
6. A kormánykerék első bekapcsolásakor tartsa lenyomva a Reset gombot 5 másodpercig a kormánykerék visszaállításához, majd forgassa el balra és jobbra a maximális szögig a kalibráláshoz.
7. A kormánykerék rendelkezik automatikus kalibrálási funkcióval. A bekapcsolás előtt győződjön meg arról, hogy a kormánykerék, valamint a gáz-, fék-, kuplung- és sebességváltó pedálok semleges helyzetben vannak, hogy a kalibrálás megfelelően történjen. Ellenkező esetben kalibrálási problémák léphetnek fel.
8. PC-n az Xbox One módban három üzemmód áll rendelkezésre. A bekapcsolás után az alapértelmezett üzemmód a DirectInput. Az XInput üzemmódra való átváltáshoz tartsa lenyomva a PS gombot körülbelül 2 másodpercig, majd tartsa lenyomva újra körülbelül 2 másodpercig az Xbox One üzem-

módra való átváltáshoz. Az Xbox One mód elsősorban a Windows 11 operációs rendszerrel való használatra készült. Ha használat közben nincs szükség erre a módra, váltson át a kívánt játékmódra.

9. **A kormány beépített memóriával rendelkezik, és elmenti a felhasználói beállításokat. Előfordulhat, hogy a készülék meghibásodása esetén a gyári beállításokra való visszaállításra van szükség.**

4. BEVEZETÉS

A kormány a következő platformokat támogatja: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360. Lehetővé teszi a fent említett platformok eredeti vezérlőinek csatlakoztatását a kormány tárolórekeszében található, „D” betűvel jelölt porthoz adatátviteli kábelek segítségével, ami lehetővé teszi a kormány működését az eredeti vezérlők használatával.

*** A PS5 platformon a kormánykerék kizárólag PS4-es vezérlővel és csak PS4-re szánt játékokban vezérelhető.**

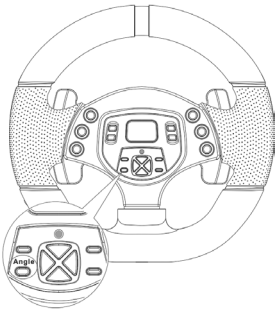
- Plug&Play csatlakozás – támogatott platformok: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. A számítógéphez való csatlakoztatás után alapértelmezés szerint a DirectInput mód aktiválódik.
- Reduktor: A kormány támogatja a magas és alacsony fokozat funkciókat.
- A kormány támogatja a pedálok és a sebességváltó kar csatlakoztatását és leválasztását a készülék kikapcsolása nélkül; a pedálok és a sebességváltó kar csatlakoztathatók vagy leválaszthatók, miközben a készülék be van kapcsolva.
- Beépített potenciométer a kormány érzékenységének beállításához.
- A funkciógombok hozzárendelése megváltoztatható.
- Bármely szögben rögzíthető, ha a kormány elfordulása meghaladja a 180 fokot.
- A kormány a kikapcsolás után is megőrzi a szögzár és a gombok funkcióinak beállításait.
- Minden beállítás könnyen visszaállítható a Reset gomb 5 másodperces lenyomásával.
- Kézi kalibrálás támogatása a sebességváltáshoz H-rendszerben.

5. A KERÉKPÁR VEZÉRLŐJÉNEK ÁBRÁJA

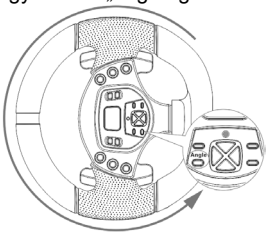
1. LB funkciógomb, a vezérlőn a 7-es gombnak felel meg.
2. Y funkciógomb, a vezérlőn lévő 1-es gombnak felel meg.
3. X funkciógomb, a vezérlőn a 4-es gombnak felel meg.
4. Visszaállítási funkció – a szögbeállítások visszaállítása és a gombok funkcióinak cseréje egyetlen gombnyomással.
5. „Angle” funkció – a szög beállítására szolgáló gomb.
6. A sebességváltó bal karja (bal gomb) alapértelmezés szerint az LB funkciót látja el.
7. Iránygombok.
8. Az érzékenységi potenciométer gombja az érzékenységi szint beállítására szolgál; 6 érzékenységi szint áll rendelkezésre, ahol a 0-s szint az érzékenység hiányát jelenti.
9. Bal és jobb rögzítőcsavar.
10. RB gomb, a vezérlőn a 8-as gombnak felel meg.
11. A B gomb a vezérlő 2-es gombjának felel meg.
12. A gomb, amely a vezérlő 3-as gombjának felel meg.
13. „Replace” funkció – a funkciógombok felülírására szolgáló gomb.
14. PS gomb: a PC-n a DirectInput és az XInput módok közötti váltáshoz szolgál: nyomja meg és tartsa lenyomva 3 másodpercig a váltáshoz; PS3-on PS gombként, Nintendo Switch-en HOME gombként, Xbox-on X gombként működik.
15. A sebességváltó jobb oldali karja (jobb oldali ravasz) – alapértelmezés szerint az RB funkciót látja el.
16. Fokozatváltó. Fokozatbeállítási kapcsoló (magas/alacsony).
17. Kuplungpedál.
18. Fékpedál.
19. Gázpedál.
20. H-elrendezésű sebességváltó.
21. Az L3 funkciógomb a vezérlőn található 11-es gombnak felel meg.
22. A BACK funkciógomb, amely navigációra vagy kiválasztásra szolgál.
23. A platform jelzőfénye és a funkcióbeállítások jelzőfénye.
24. START gomb, szünet/indítás gomb.
25. Az R3 funkciógomb a vezérlőn található 12-es gombnak felel meg.

6. A KERÉKPÁR FUNKCIÓI

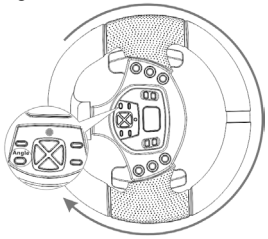
Szögfunkció: a szög beállítására szolgáló gomb. A kormány elfordulási szöge úgy állítható be, hogy az egyik oldal 90 foknál nagyobb legyen. Ha a szög kisebb, mint 90 fok, a rendszer automatikusan visszaállítja az alapértelmezett 90 fokos értéket.
Például, ha a kormány dőlésszögét 900 fokra szeretné beállítani, tartsa lenyomva az „angle” gombot körülbelül 2 másodpercig, és a kék LED lassan villogni kezd, jelezve, hogy belépett a szögbeállítási módba.



A szögbeállítási módba lépés után forgassa el a kormány bal oldalát 900 fokos pozícióba, nyomja meg egyszer az „angle” gombot a szög rögzítéséhez, és a LED visszatér a kiindulási pozíciót jelző állásba.



Ezután nyomja meg újra és tartsa lenyomva az „angle” gombot körülbelül 2 másodpercig; a kék LED lassan villogni kezd, a kormánykerék jobbra 900 fokig elfordul; nyomja meg az „angle” gombot a szög rögzítéséhez, és a LED visszatér a platform kijelzésére.



A szög beállításának befejezése után a beállított szög kizárólag a kormány lineáris elfordulására vonatkozik, és nem tükrözi a kormány mechanikus elfordulását.

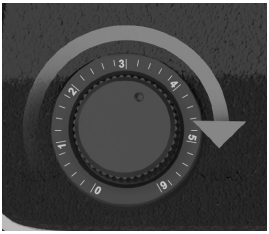
A szögbeállítás törlése: tartsa lenyomva az „angle” gombot körülbelül 5 másodpercig, és a kék LED--jelzőfény lassú villogásról gyors villogásra vált, jelezve, hogy a szög törlésre került.

Helyettesítő funkció: helyettesítő gomb, amely helyettesítheti az a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 műveleti gombokat, valamint a gáz-/fék-/kuplungpedált, a 1/2/3/4/5/6/r sebességváltó kart, a magas és alacsony fokozatokat, illetve a kormányon található gombokat. Eljárás: A bal ravasz és az A gomb helyzete: nyomja meg és tartsa lenyomva a csere gombot 2 másodpercig, amíg a kék LED kigyullad; nyomja meg a bal ravaszt, hogy a LED villogni kezdjen, majd nyomja meg az A gombot, hogy a LED kialudjon, és befejezze a cserét. Ekkor a bal oldali ravasz az A gomb funkcióját tölti be; az A gomb pedig a bal oldali ravasz funkcióját tölti be, a többi funkció cseréjének módja pedig ugyanaz.
Ha a csere módba lépéstől számított 60 másodpercen belül nem hajt végre semmilyen műveletet, a csere funkció automatikusan kikapcsol; a „Csere” gombra kattintva is befejezheti a cserét.
A cserefunkció kikapcsolása: tartsa lenyomva a „replace” gombot körülbelül 5 másodpercig, és a kék LED-jelzőfény lassú villogásról gyors villogásra vált, ami azt jelzi, hogy a cserefunkció kikapcsolódott.

Visszaállítási funkció: egy kattintással visszaállíthatja a szög- és cserebeállításokat; tartsa lenyomva a gombot 5 másodpercig, és a LED villogni kezd, automatikusan visszaállítva a beállított szöget és a gombcserét.

Érzékenység-beállítás: versenyjátékok során éles kanyarokban előfordulhat, hogy a kormányzás nem reagál megfelelően. Úgy tűnik, mintha késleltetés lenne a forgásirány megváltoztatásában. Valójában ez a játék kormányérzékenységével függ össze. Az alapértelmezett kormányérzékenység minden játékban kissé eltérő, ezért merülhet fel ez a probléma. A kormányérzékenységet a játék beállításaiban lehet szabályozni; a kormány érzékenységi potenciométerével is finoman beállítható. Az érzékenységi potenciométer kapcsolójának bekapcsolása után a kormányon található kék LED villogási gyakorisága (lassútól

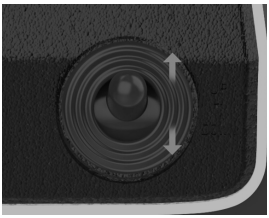
gyorsig) a kiválasztott érzékenységi szinttől függően változik. Amikor az érzékenységet a megfelelő szintre állítja be, a LED nem villog többé.



Az érzékenységi funkció nem alkalmas teherautó-, traktor-, busz- és hasonló szimulátorokhoz. Az érzékenységet főként versenyjátékokban használják.

A sebességváltó kar / pedálok / vezérlő csatlakozási pontjainak elhelyezkedése: a kormány mögött a B betűvel jelölt pozíció a sebességváltó karhoz való csatlakozásra szolgál, a C betűvel jelölt pozíció a pedálokhoz való csatlakozásra, a D betűvel jelölt pozíció pedig a vezérlőhöz való csatlakozásra. A használata előtt ellenőrizze, hogy az alkatrészeket nem helyezték-e be helytelen pozícióba, ami a kormány nem megfelelő működését okozhatja.

A magas és alacsony (reduktor) fokozatok közötti kapcsoló.
Amíg az alacsony fokozatok funkciója nincs bekapcsolva a játékban, az H sebességváltókar az 1–6. fokozatokat fedi le. Amikor a funkciót bekapcsolják a játékban, 12 fokozat érhető el. A kapcsoló magas fokozatú üzemmódra állítása után az H sebességváltókar: az 1. állás a magas fokozatú üzemmód 7. fokozatának felel meg, a 2. állás a magas fokozatú üzemmód 8. fokozatának felel meg, a 3. állás a magas fokozatú üzemmód 9. fokozatának felel meg, a 4. állás a magas fokozatú üzemmód 10. fokozatnak felel meg a magas fokozatú üzemmódban, az 5. állás a 11. fokozatnak felel meg a magas fokozatú üzemmódban, a 6. állás pedig a 12. fokozatnak felel meg a magas fokozatú üzemmódban.

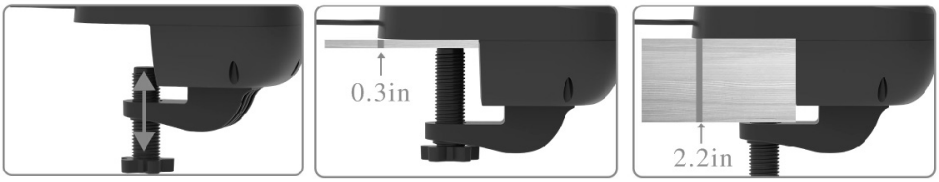


A sebességváltó kar kezelése.
A sebességváltó-kar 6 előremeneti fokozattal és 1 hátrameneti fokozattal rendelkezik. Az 1. fokozat bekapcsolásához a sebességváltó kart balra kell tolni, majd előre kell nyomni; a 2. fokozat bekapcsolásához a kart balra kell tolni, majd hátra kell húzni; a 3. fokozat bekapcsolásához a kart vissza kell állítani középső

helyzetébe, majd közvetlenül előre kell tolni; A 4. fokozat bekapcsolásához húzza vissza a sebességváltó kart a középső helyzetbe; az 5. fokozat bekapcsolásához tolja jobbra a sebességváltó kart, majd tolja előre; A 6. fokozat bekapcsolásához tolja a sebességváltó kart jobbra, majd húzza hátra; A hátramenet (R) bekapcsolásához először állítsa a sebességváltó kart a 6. fokozatba, majd húzza hátra. A hátramenet (R fokozat) kikapcsolásához szintén nyomja meg a sebességváltó kart, majd tolja előre. Ne feledje, hogy ha az R fokozatot nem kezelik megfelelően, könnyen összetéveszthető a hatodik fokozattal.

Lazítsa meg a tartócsavart, majd szerelje be a tartót a sebességváltó kar alatti nyílásba.

Nyomja be a felszerelt rögzítőelem korlátozó rudját az asztal szélébe a csavar meghúzásához; Az asztal vastagsága, amelyre a rögzítőelem felszerelhető: 8 mm-től 55 mm-ig



A sebességváltó kar kézi kalibrálása: ha a sebességváltó kar működése pontatlan, vagy használat közben elmozdul, az alábbi eljárás szerint kalibrálhatja. (Ha a sebességváltó kar működésében nincs rendellenesség, ne kalibrálja.)

Először csatlakoztassa a sebességváltó kart a kormányon található USB-csatlakozóhoz, állítsa a kart semleges helyzetbe, majd nyomja meg és tartsa lenyomva egyszerre a kormányon található x/y funkció-gombokat. Ekkor csatlakoztassa a kormány USB-kábelt a számítógéphez. Ha a kalibrációs mód sikeresen elindul, a kormánykerék kék színnel világít;

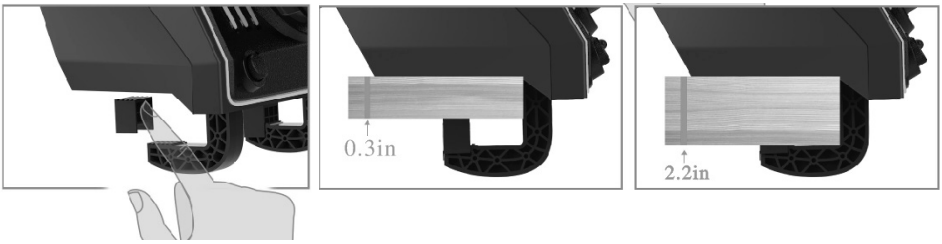
A kalibrációs módba lépés után engedje el mindkét lenyomott gombot, állítsa a sebességváltó kart a harmadik fokozatba, és mozgassa balra és jobbra, hogy elérje a maximális eltérést, majd nyomja meg az „a" gombot a kormányon a művelet megerősítéséhez. Ekkor a kormányon lévő lila LED kigyullad. Ezután állítsa a sebességváltó kart a negyedik fokozatba, és mozgassa jobbra-balra, hogy elérje a maximális eltérést, majd nyomja meg az „a" gombot a művelet megerősítéséhez. Ekkor a LED visszatér normál üzemmódba, és a kalibrálás befejeződik. A kormányt az újracsatlakoztatás és leválasztás után normál módon használhatja.

Ne feledje, hogy az H-kar működése attól függ, hogy az adott játék támogatja-e ezt a funkciót. Nem minden játék támogatja az H-kar funkciót.

A kormány felszerelése. Gyárilag a kormánykerék szétszerelt állapotban van. Ezt a főtesthez kell rögzíteni. Ügyeljen a helyes irányra! Miután a kormánykereket a megfelelő irányban igazította a főtesthez, forgassa balra, és húzza meg a főtest anyájával.

Tárolórekesz
Ha a készüléket nem használja, a kormánykerék hátulján található USB-kábelt el lehet rejteni a tárolórekeszben.

A kormányfogantyú.
A rögzítőtartó 8 mm és 55 mm közötti tartományban állítható. Ha az asztallap vastag, óvatosan húzza lefelé a tartó alján található emelőkapcsot. Ha az asztallap keskeny, felszerelheti az emelőkapcsot, majd meghúzhatja a két csavart.

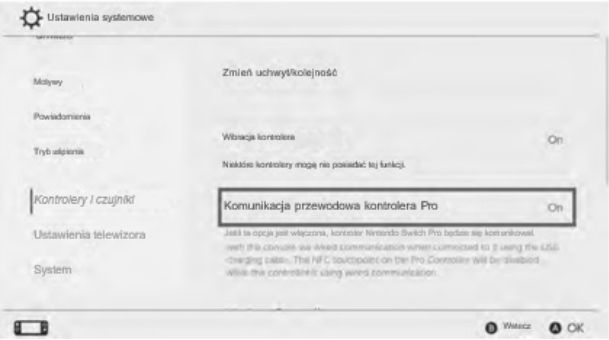


7. A PS3-KONSZOL CSATLAKOZTATÁSA

Csatlakoztassa a pedálok USB-kábelt a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-kábelt pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz. Ezután csatlakoztassa a kormány fő USB-kábelt a PS3 konzol USB-portjához; a kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon felgyullad a piros jelzőfény.
Ha a játék nem támogatja az H-karot, használja a bal és jobb oldali ravaszt automatikus karként.

8. A NINTENDO SWITCH/SWITCH2 KONSZOL CSATLAKOZTATÁSA

Mielőtt a kormányt a Switch konzolhoz csatlakoztatná, engedélyezze a „Pro Controller Wired Communication” (Pro vezérlő vezetékes kommunikációja) opciót.



Kapcsold be a rezgésfunkciót a Nintendo Switch konzolon, és állítsd a „Kontroller rezgése” opciót „be” állásba. A rezgésfunkció bekapcsolása után a kormány rezegni fog játék közben.

Helyezze be a Switch főmodulját az alapba, majd csatlakoztassa a pedál USB-kábelt a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-kábelt pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz. Ezután csatlakoztassa a kormány fő USB--kábelt a kapcsoló főmoduljának USB-portjához; a kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon zöld jelzőfény gyullad fel.

Ha a játék nem támogatja az H-karot, használja a bal és jobb oldali ravaszt automatikus karként.

Ha a kapcsoló gazdagépén a 1080 fokos forgástartomány kalibrálása során a kormányt nem lehet a maximális értékig elforgatni, először válassza le a kormányt a kapcsolóval összekötő kábelt, kapcsolja ki az alábbi beállításokban az „engedélyezve” opciót, majd kapcsolja be újra, és csatlakoztassa a kormány USB-kábelt a gazdagéphez.

9. ANDROID-RENDSZERŰ ESZKÖZÖK CSATLAKOZTATÁSA

Csatlakoztassa a pedálok USB-csatlakozóját a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-csatlakozóját a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz, az eredeti, vezetékes XBOX 360 vezérlő USB-csatlakozóját pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, D betűvel jelölt aljzathoz. Ezután csatlakoztassa a kormány fő kábelét az XBOX 360 készülék USB-portjához; a kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon egy világoszöld jelzőfény, az XBOX 360 vezérlőn pedig az első jelzőfény kigyullad.

Figyelem: az XBOX 360 konzolnak támogatnia kell az eredeti vezetékes XBOX 360 vezérlőt; a vezeték nélküli XBOX 360 vezérlő nem támogatja a játék elindítását. Ha az Xbox 360 vezetékes vezérlő nem eredeti, előfordulhat, hogy a játék elindítása nem lehetséges. Ha azonban egy nem eredeti vezérlő létesít kapcsolatot, a vezérlő LED-je villogni fog.
Ha a játék nem támogatja az H-karral, akkor a bal és jobb vállgombokat kell automatikus karokként használni.

10. AZ XBOX ONE KONSZOL CSATLAKOZTATÁSA

Csatlakoztasd a pedálok USB-csatlakozóját a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-csatlakozóját pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz. Először vegye ki az elemet az eredeti vezeték nélküli Xbox One vezérlőből, majd csatlakoztassa azt USB-kábellel a kormány mögötti tárolórekeszben található, D betűvel jelölt aljzathoz, ezután csatlakoztassa a kormány USB-kábelének fő vezetékét az Xbox One konzol USB-portjához.

A kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon egy világoskék jelzőfény kigyullad, az Xbox One vezérlőn pedig a jelzőfény folyamatosan világít.
Az Xbox One konzolról a vezérlőhöz vezető USB-kábelnak adatátvitelre alkalmasnak kell lennie.

Figyelem: a kormányhoz való csatlakoztatás előtt az eredeti vezeték nélküli Xbox One vezérlőt ki kell kapcsolni, vagy ki kell venni belőle az elemet, ellenkező esetben indítási hiba lép fel.
Ha a játék nem támogatja az H-karral, akkor a bal és jobb vállgombokat kell automatikus karokként használni.

11. AZ XBOX SERIES X KONSOL CSATLAKOZTATÁSA

Csatlakoztassa a pedálok USB-kábelt a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-kábelt pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz. Először vegye ki az elemet az eredeti Xbox Series X vezeték nélküli vezérlőből, majd csatlakoztassa azt a kormány mögötti tárolórekeszben található, D betűvel jelölt aljzathoz USB-kábellel. Ezután csatlakoztassa a kormány USB-kábelének fővezetékét az Xbox Series X konzol USB-portjához. A kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon egy világoskék jelzőfény kigyullad, az Xbox Series X vezérlőn pedig a jelzőfény folyamatosan világít.

Figyelem: a kormányhoz való csatlakoztatás előtt kapcsolja ki az Xbox Series X vezeték nélküli vezérlőjét, vagy vegye ki belőle az elemet, ellenkező esetben indítási hiba lép fel.
Ha a játék nem támogatja az H-karot, használja a bal és jobb oldali ravaszt automatikus karként.

12. A PS4 KONSZOL CSATLAKOZTATÁSA

Csatlakoztassa a pedálok USB-kábelt a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-kábelt pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz. Ezután csatlakoztassa a kormány fő USB-kábelt a PS4 konzol USB-portjához; a kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon felgyullad a piros jelzőfény.

Ha a játék nem támogatja az H-karot, használja a bal és jobb oldali ravaszt automatikus karként.

13. A PS5 KONSOLHOZ VALÓ CSATLAKOZÁS

A PS5 platform kizárólag a PS4-es vezérlő csatlakoztatását támogatja, és CSAK a PS4-re szánt játékokkal. A kormány nem támogatja a PS5-ös vezérlőt, sem a PS5-re szánt játékokat.
Csatlakoztassa a pedálok USB-csatlakozóját a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-csatlakozóját pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz.

Ha az eredeti PS4 vezeték nélküli vezérlő ki van kapcsolva, csatlakoztassa USB-kábellel a kormány mögötti tárolórekeszben található, D betűvel jelölt aljzathoz, majd csatlakoztassa a kormány fő USB--kábelt először a PS5 készülék USB-portjához. A kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon felgyullad a piros jelzőfény.

Figyelem: a kormánykerékkel való sikeres csatlakozáshoz a PS4 vezeték nélküli vezérlőt ki kell kapcsolni, mielőtt a kormánykerékhez csatlakoztatná; ellenkező esetben a csatlakozás nem fog sikerülni.

Ha a játék nem támogatja az H-karral, akkor a bal és jobb vállgombokat kell automatikus karokként használni.

14. CSATLAKOZÁS WINDOWS-RENDSZERŰ SZÁMÍTÓGÉPHEZ

Csatlakoztatás a számítógéphez

Csatlakoztassa a pedálok USB-kábelt a kormány mögötti tárolórekeszben található, C betűvel jelölt aljzathoz, a sebességváltó kar USB-kábelt pedig a kormány mögötti tárolórekeszben található, B betűvel jelölt aljzathoz, majd csatlakoztassa a kormány fő USB-kábelt a számítógép USB-portjához; A kapcsolat sikeres létrehozása után a kormányon felvillan a piros jelzőfény, jelezve az alapértelmezett DirectInput módot. Nyomja meg a PS gombot az XInput és az Xbox One mód közötti váltáshoz (ezek a módok ciklikusan váltakoznak).

Megjegyzés: Az Xbox One mód PC-n főként Windows 10/11 rendszereken használatos.

Ha a játék nem támogatja az H-karral, használja a bal és jobb ravaszt automatikus karként.

Miután csatlakoztatta a kormányt a számítógéphez, nyomja meg a „reset” gombot, és tartsa lenyomva 5 másodpercig az eszköz visszaállításához, majd forgassa el a kormányt balra és jobbra a maximális szögig a kalibráláshoz.

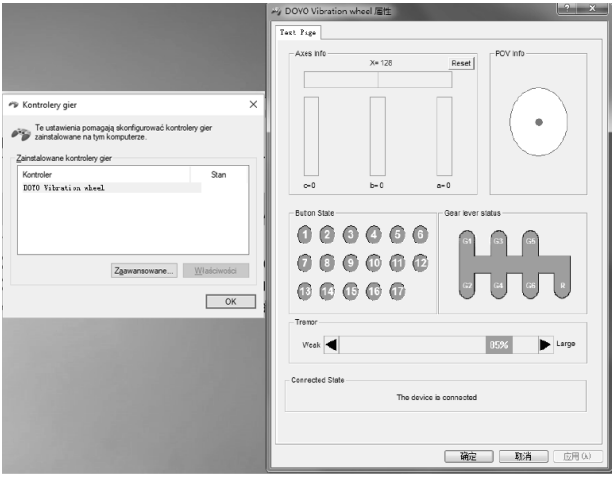
15. AZ ILLESZTŐPROGRAM TELEPÍTÉSE

A kormány megfelelő működéséhez elengedhetetlen az illesztőprogram telepítése a gyártó weboldaláról: http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Működés ellenőrzése

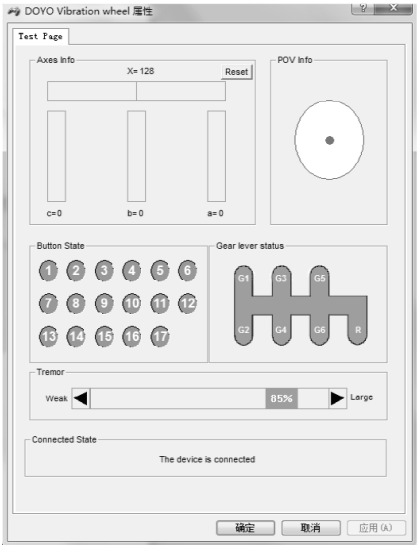
Az illesztőprogram sikeres telepítése után a játékvezérlő felülete a következőképpen néz ki, a vezérlő neve pedig „doyo vibration wheel”

A kormánykerék és gombjainak megfelelő működésének ellenőrzéséhez a Windows rendszer beépített diagnosztikai eszközt kínál. Ennek használatához nyissa meg a rendszer futtatási ablakát (Windows + R billentyűkombináció), írja be a joy.cpl parancsot, majd nyomja meg az Enter billentyűt. Ezzel megnyílik a „Játékvezérlők” rendszeralkalmazás, amelyben az eszköz kiválasztása és a „Tulajdonságok” opcióra kattintás után a felhasználó hozzáférhet a tesztfülhöz, amely lehetővé teszi a kormány tengelyeinek és a vezérlő összes funkciójának ellenőrzését.



A kormány működésének tesztelése:
Nyomjon meg bármelyik funkciógombot, hogy kivilágítsa; a gomb elengedése után a háttérvilágítás kialszik. Az H kar a G1–G6 gomboknak felel meg, az R pedig a kar visszaállító gombja; ha be szeretné állítani a „cserélés” vagy a „szög” funkciót, olvassa el a fenti speciális funkciók leírását a kezelés módjáról.

Az X-tengely forgásiránya balra és jobbra változik az x=128 számértéktől a maximális értékig; A gázpedál lenyomása az a=0 és 255 közötti értékeknek felel meg, és a motor rezeg. A fékpedál lenyomása a b=0 és 255 közötti értékeknek felel meg, és a motor rezeg. A kuplungpedál lenyomása a c=0 és 255 közötti értékeknek felel meg. A motor rezgésének intenzitása a „tremor” oszlopban állítható be.



Telepítse az illesztőprogramot XInput módban
Hosszan nyomja meg a PS gombot körülbelül 3 másodpercig, hogy a kormányt XInput módba kapcsolja; a zöld jelzőfény kigyullad; kattintson kétszer a bal egérgombbal az „xbox360_64eng” illesztőprogram--csomagra a telepítéshez, jelölje be a piros mezőben a „V” jelölőnégyzetet, majd kattintson a „Tovább” gombra; az illesztőprogram automatikusan települ. Az illesztőprogram telepítésének befejezése után kattintson a „Befejezés” gombra.

Mindkét illesztőprogram telepítve van. A játékoktól függően választhatunk a DirectInput és az XInput módok közül.

16. A GOMBOK FUNKCIÓINAK ÁTTEKINTÉSE A KÜLÖNBÖZŐ PLATFORMOKON

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. ИНФОРМАЦИЯ ЗА БЕЗОПАСНОСТТА ПРИ УПОТРЕБА

1. Преди употреба прочетете внимателно ръководството за експлоатация.
2. Избягвайте да разклащате устройството и да го изпускате.
3. Не разглобявайте, не модифицирайте и не ремонтирайте устройството самостоятелно.
4. Не съхранявайте устройството на влажни, горещи или прашни места.
5. При въпроси или забележки се свържете с дистрибутора или производителя.

2. ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ

Кабелният волан Tracer Grid Racer 1080 е предназначен за платформи PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX. Воланът е оборудван с два мотора, подсилващи ефекта на обратната връзка (функция за пренасяне на вибрациите към волана). Воланът е моделиран по образец на истински състезателни волани. Комплектът включва лост за смяна на предавките и 3 педала със стабилна основа.

3. РЕЖИМИ DIRECTINPUT/XINPUT

Режимът DirectInput е по-стар стандарт за вход за игри в операционните системи Windows. Повечето по-стари игри поддържат игрови контролери в режим DirectInput. Ако играта поддържа игрови контролери в режим DirectInput, а воланът е в режим XInput, повечето функции на волана няма да работят правилно, а функцията за вибрация няма да се поддържа (необходимо е преминаване към съответния режим).

Режимът XInput, известен още като режим PC360, е най-новият стандарт за вход за игри в операционните системи Windows. Повечето по-нови игри поддържат игрови контролери в режим XInput (контролерът за Xbox 360 използва XInput). Ако играта поддържа игрови контролери в режим XInput, а воланът е в режим XInput, вибрациите и всички функции на волана ще работят правилно. Ако играта поддържа XInput контролери, а воланът е в режим DirectInput, воланът няма да работи правилно в играта (необходимо е превключване към режим XInput).

1. По подразбиране, след свързване към компютъра воланът е в режим DirectInput и поддържа превключване на предавките в Н-формация. Превключването на предавките в Н-формация не се поддържа, ако воланът е превключен в режим XInput. За да използвате функцията за превключване на предавките в Н-формация, воланът трябва да е в режим DirectInput.
2. Уверете се, че скоростната кутия и педалите са правилно свързани, за да избегнете неправилна работа.
3. Ако педалите или лостът за превключване на предавките показват някакви нередности, проверете дали USB-щепселът, намиращ се в отделението отзад на волана, е свързан към правилния порт и дали USB-щепселът е поставен правилно.
4. Ако по време на игра воланът не вибрира, проверете дали играта поддържа вибрации и се уверете, че воланът е в режим DirectInput или XInput, съответстващ на играта.
5. Когато чувствителността е настроена над ниво 5, обхватът на завъртане на волана от 1080 градуса ще се намали поради високата чувствителност. (Такава чувствителност не е подходяща за състезателни игри).
6. При първото включване на волана натиснете и задръжте бутона „Reset“ в продължение на 5 секунди, за да го нулирате, след което го завъртете наляво и надясно до максималния ъгъл за калибриране.
7. Воланът разполага с функция за автоматична калибрация. Преди да включите захранването, уверете се, че воланът, както и педалите за газ, спирачка, съединител и превключване на предавките, са в неутрално положение, за да се осигури правилна калибрация. В противен случай могат да възникнат проблеми с калибрацията.

8. В режим Xbox One на компютър са налични три режима. След включване на захранването, режимът по подразбиране е DirectInput. За да превключите в режим XInput, натиснете и задръжте бутона PS за около 2 секунди, след което го натиснете и задръжте отново за около 2 секунди, за да превключите в режим Xbox One. Режимът Xbox One е предназначен главно за използване с операционната система Windows 11. Ако този режим не е необходим по време на използване, превключете към желания режим на игра.
9. **Волантът разполага с вградена памет и запазва потребителските настройки. Понякога при неправилна работа на устройството се налага възстановяване на фабричните настройки.**

4. ВЪВЕДЕНИЕ

Волантът поддържа платформите: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360, като позволява свързването на оригиналните контролери на горепосочените платформи към порта, намиращ се в отделението на волана, обозначен с буквата „D“, посредством кабели за пренос на данни, което позволява работата на волана с оригиналните контролери.

*** На платформата PS5 волантът може да се управлява единствено с контролер за PS4 и само в игри, предназначени за PS4.**

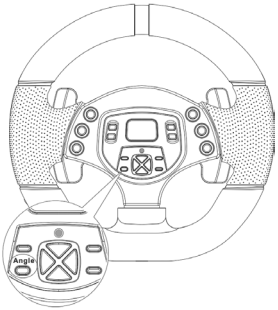
- Plug&Play свързване – поддържани платформи: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. След свързване към компютър по подразбиране се активира режим DirectInput.
- Редуктор: Волантът поддържа функции за висока и ниска предавка.
- Волантът поддържа свързване и изключване на педалите и лоста за превключване на предавките без изключване на захранването; педалите и лостът за превключване на предавките могат да се свързват или изключват, докато устройството е включено.
- Вграден потенциометър за чувствителност на волана.
- Възможност за промяна на назначенията на функционалните бутони.
- Поддържа заключване под произволен ъгъл, когато завъртането на волана надвиши 180 градуса.
- Волантът запазва настройките за блокиране на ъгъла и присвояването на функциите на бутоните след изключване на захранването.
- Всички настройки могат лесно да бъдат нулирани и възстановени чрез натискане на бутона „Reset“ в продължение на 5 секунди.
- Поддръжка на ръчна калибрация на превключването на предавките в H-образна схема.

5. СХЕМА НА ВОЛАНА

1. Функционален бутон LB, съответства на бутон 7 на контролера.
2. Функционален бутон Y, съответства на бутон 1 на контролера.
3. Функционален бутон X, съответства на бутон 4 на контролера.
4. Функция за нулиране – нулиране на настройките за ъгъл и размяна на функциите на бутоните с едно натискане.
5. Функция „Angle“ – бутон за настройка на ъгъла.
6. Лявата лостче на скоростния лост (лявата спусъчна ръчка) по подразбиране изпълнява функцията LB.
7. Бутони за посока.
8. Копчето на потенциометъра за чувствителност служи за регулиране на нивото на чувствителност; налични са 6 нива на чувствителност, като ниво 0 означава липса на чувствителност.
9. Ляв и десен фиксиращ винт.
10. Бутон RB, съответства на бутон 8 на контролера.
11. Бутон B съответства на бутон 2 на контролера.
12. Бутон A, съответства на бутон 3 на контролера.
13. Функция „Replace“ – бутон, служещ за заместване на функционалните клавиши.
14. Бутон PS, служи за превключване между режимите DirectInput и XInput на PC: натиснете и задръжте за 3 секунди, за да извършите превключването; работи като бутон PS на PS3; като бутон HOME на Nintendo Switch; като бутон X на Xbox.
15. Дясната лостче на скоростния лост (дясната спусъчна лост) – по подразбиране изпълнява функцията на RB.
16. Редуктор. Превключвател за настройка на предавките (висока/ниска).
17. Педал на съединителя.
18. Педал на спирачката.
19. Педал на газта.
20. Скоростна кутия с H-образна конфигурация.
21. Функционалният бутон L3 съответства на бутон 11 на контролера.
22. Функционален бутон BACK, служещ за навигация или избор.
23. Сигнална лампа на платформата и лампа за настройка на функциите.
24. Бутон START, бутон за пауза/старт.
25. Функционалният бутон R3 съответства на бутон 12 на контролера.

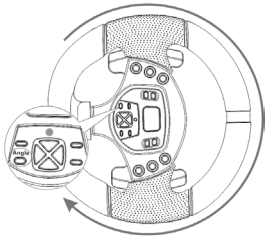
6. ФУНКЦИИ НА ВОЛАНА

Функция за ъгъл: бутон за настройка на ъгъла. Ъгълът на завъртане на волана може да се настрои така, че едната страна да е по-голяма от 90 градуса. Когато ъгълът е по-малък от 90 градуса, системата автоматично ще възстанови стойността по подразбиране от 90 градуса.
Например, за да настроите ъгъла на наклона на волана на 900 градуса, задръжте бутона „angle“ за около 2 секунди, а синият светодиод ще започне бавно да мига, сигнализирайки влизане в режим на настройка на ъгъла.



След като влезете в режим на настройка на ъгъла, завъртете лявата страна на волана до позиция 900 градуса, натиснете веднъж бутона „angle“, за да фиксирате ъгъла, и светодиодът ще се върне към индикатора за изходната позиция.

След това натиснете отново и задръжте бутона „angle“ за около 2 секунди; синият светодиод ще започне бавно да мига, воланът ще се завърти надясно до 900 градуса; натиснете бутона „angle“, за да фиксирате ъгъла, и светодиодът ще се върне към индикатора за платформата.



След приключване на настройката на ъгъла зададеният ъгъл се отнася единствено за линейното завъртане на волана и не отразява механичното завъртане на волана.

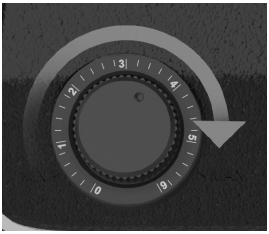
Отмяна на настройката на ъгъла: натиснете и задръжте бутона „angle“ за около 5 секунди, а синият светодиод ще премине от бавно мигане към бързо мигане, което сигнализира, че ъгълът е отменен.

Функция за заместване: заместващ бутон, който може да замести бутоните за действие a/b/x/y/l3/r3/l1/r1, както и педалите за газ / спирачка / съединител / лоста за превключване на предавките 1/2/3/4/5/6/r / високи и ниски предавки / на волана. Начин на действие: Положение на левия спусък и бутон A: натиснете и задръжте бутона за превключване в продължение на 2 секунди, докато светне синият светодиод; натиснете левия спусък, за да започне светодиодът да мига, след което натиснете бутон A, за да угасне светодиодът и да завършите превключването. В този момент

левият спусък изпълнява функцията на бутон A; бутон A изпълнява функцията на левия спусък, а начинът на размяна на останалите функции е същият.
Ако в рамките на 60 секунди след влизане в режим на размяна не бъде извършена никаква операция, функцията за размяна автоматично ще се изключи; можете също да натиснете бутона „Размени“, за да завършите размяната.
Изключване на функцията за размяна: натиснете и задръжте бутона „replace“ за около 5 секунди, а синият светодиод ще премине от бавно мигане към бързо мигане, което означава, че функцията за размяна е изключена.

Функция за нулиране: едно натискане нулира настройките за ъгъл и заместване; натиснете и задръжте бутона за 5 секунди, а LED индикаторът ще започне да мига, като автоматично нулира настроения ъгъл и заместването на бутоните.

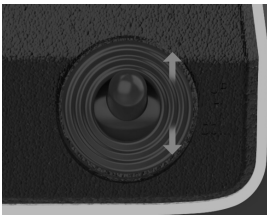
Регулиране на чувствителността: при игра на състезателни игри може да възникне проблем със завиването при остри завои. Изглежда, че има закъснение при промяната на посоката на завъртане. Всъщност това е свързано с чувствителността на управлението в играта. По подразбиране чувствителността на управлението във всяка игра е малко по-различна, откъдето идва и възможността за възникване на този проблем. Чувствителността на управлението може да се регулира в настройките на играта; тя може да се настрои прецизно и с помощта на потенциометъра за чувствителност на волана. След включване на превключвателя на потенциометъра за чувствителност синият светодиод на волана ще променя честотата на мигане (от бавно към бързо) в зависимост от избраното ниво на чувствителност. Когато чувствителността бъде настроена на подходящото ниво, светодиодът ще спре да мига.



Функцията за чувствителност не е подходяща за симулатори на камиони, трактори, автобуси и др. Чувствителността се използва предимно в състезателни игри.

Разположение на портовете за скоростния лост / педалите / контролера: позицията, обозначена с буквата B зад волана, служи за свързване със скоростния лост, позицията, обозначена с буквата C – за свързване с педалите, а позицията, обозначена с буквата D – за свързване с контролера. Преди да използвате , проверете дали елементите не са поставени в неправилни позиции, което би могло да доведе до неправилна работа на волана.

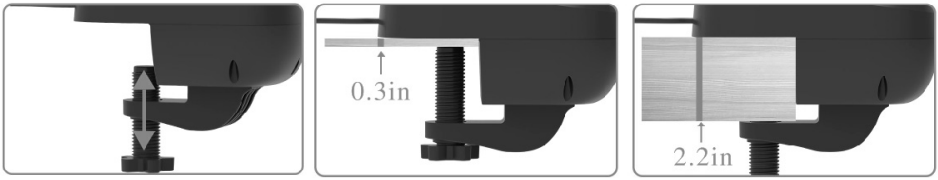
Превключвател за високи и ниски (редукторни) предавки.
Когато функцията за ниски предавки не е активирана в играта, лостът за превключване на предавките H обхваща предавки от 1 до 6. Когато функцията е активирана в играта, можете да използвате 12 предавки. След превключване на превключвателя в режим на високите предавки, лостът за превключване на предавките H: позиция 1 съответства на 7-а предавка в режим на високите предавки, позиция 2 съответства на 8-а предавка в режим на високите предавки, позиция 3 съответства на 9-а предавка в режим на високите предавки, позиция 4 съответства на 10-а предавка в режим на високите предавки, позиция 5 съответства на 11-та предавка в режим на високите предавки, а позиция 6 съответства на 12-та предавка в режим на високите предавки.



Работа с лоста за превключване на предавките.
Лостът за превключване на предавките има 6 предавки за движение напред и 1 предавка за движение назад. За да включите 1-ва предавка, преместете лоста за превключване на предавките наляво, а след това го избутайте напред; за да включите 2-ра предавка, преместете лоста наляво, а след това го издърпайте назад; за да включите 3-та предавка, лостът ще се върне в средно положение и го преместете директно напред; За да включите 4-та предавка, издърпайте лоста за превключване на предавките обратно в средното положение; за да включите 5-та предавка, преместете лоста за превключване на предавките надясно, след което го избутайте напред; За да включите 6-та предавка, преместете лоста за превключване на предавките надясно, а след това го издърпайте назад; За да включите задна предавка (R), първо поставете лоста за превключване на предавките в положението за 6-та предавка, а след това го издърпайте назад. За да изключите задната предавка (R), също трябва да натиснете лоста за превключване на предавките и да го преместите напред. Имайте предвид, че ако задната предавка (R) не се използва правилно, лесно може да бъде объркана с шестата предавка.

Разхлабете винта на държача, след което монтирайте държача в отвора под лоста за превключване на предавките.

Натиснете ограничителната пръчка на монтираната скоба към ръба на масата, за да затегнете винта; Дебелина на масата, върху която може да се монтира скобата: от 8 мм до 55 мм



Ръчна калибрация на лоста за превключване на предавките: ако лостът за превключване на предавките работи неточно или се измества по време на употреба, можете да го калибрирате съгласно следната процедура. (Ако няма никакви нередности в работата на лоста за превключване на предавките, не го калибрирайте.)
Първо свържете лоста за превключване на предавките към USB-порта на волана, поставете лоста в неутрално положение, след което натиснете и задръжте едновременно функционалните бутони x/y на волана. В този момент свържете USB-кабела на волана към компютъра. Ако режимът на калибриране се стартира успешно, воланът ще светне в синьо;

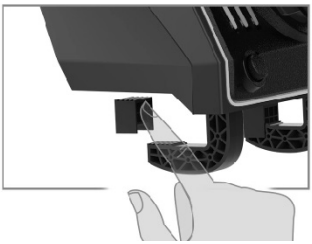
След като влезете в режим на калибриране, отпуснете и двата бутона, които сте държали натиснати, преместете лоста за превключване на предавките в положение „трета предавка“ и го движете наляво и надясно, за да постигнете максимална стойност на отклонението, след което натиснете бутон „a“ на волана, за да потвърдите действието. В този момент на волана ще светне лилав светодиод. След това преместете лоста за превключване на предавките в положение за четвърта предавка и го движете наляво и надясно, за да постигнете максималната стойност на отклонението, след което натиснете бутон „a“, за да потвърдите действието. В този момент светодиодът ще се върне в нормален режим и калибрирането ще приключи. Воланът може да се използва нормално след повторно свързване и изключване.

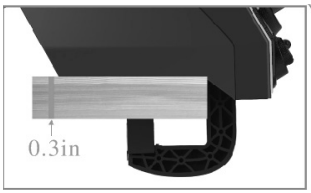
Имайте предвид, че действието на лоста H зависи от поддръжката на тази функция от съответната игра. Не всички игри поддържат функцията на лоста H.

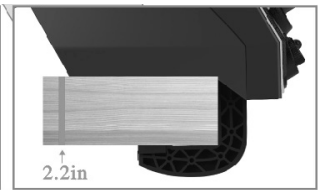
Монтаж на волана. Фабрично воланният пръстен е разглобен. Необходимо е да го закрепите към основния корпус. Обърнете внимание на посоката. След като подравните воланния пръстен с основния корпус в правилната посока, завъртете го наляво и го затегнете с гайката на основния корпус.

Отделение за съхранение
Когато устройството не се използва, USB кабелът, намиращ се от задната страна на волана, може да се прибере в отделението за съхранение.

Скоба за волана.
Монтажната скоба е регулируема в диапазон от 8 мм до 55 мм. Ако плотът е дебел, леко издърпайте надолу повдигащата скоба, намираща се в долната част на държача. Ако плотът е тесен, можете да монтирате повдигащата скоба и след това да затегнете двата винта.





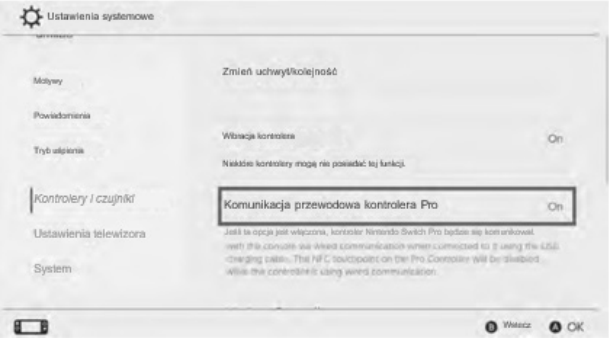


7. СВЪРЗВАНЕ НА КОНЗОЛАТА PS3

Свържете USB кабела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, а USB кабела на лоста за превключване на предавките – към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана. След това свържете основния USB кабел на волана към USB порта на конзолата PS3; след успешно установяване на връзката ще светне червената индикаторна лампа на волана.
Ако играта не поддържа H-джойстика, използвайте левия и десния спусък като автоматичен джойстик.

8. СВЪРЗВАНЕ С КОНЗОЛАТА NINTENDO SWITCH/SWITCH2

Преди да свържете волана към конзолата Switch, трябва да активирате опцията „Pro Controller Wired Communication“ (Кабелна комуникация на Pro контролера).



Активирайте функцията за вибрация на конзолата Nintendo Switch и настройте опцията „Вибрация на контролера“ на „включена“. След като активирате функцията за вибрация, воланът ще вибрира по време на игра.

Поставете основния модул на конзолата в основата, след което свържете USB кабела на педала към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, и свържете USB кабела на лоста за превключване на предавките към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана. След това свържете основния USB кабел на волана към USB порта на основния модул

на превключвателя; след успешното установяване на връзката ще светне зеленият индикатор на волана.

Ако играта не поддържа H-лост, използвайте левия и десния спусък като автоматичен лост.

Ако по време на калибрирането на обхвата на завъртане от 1080 градуса в хост-базата на превключвателя не можете да завъртите волана до максималната стойност, първо трябва да изключите кабела, свързващ волана с превключвателя, да деактивирате опцията „включено“ в настройките по-долу, след което да я активирате отново и да свържете USB кабела на волана към хост-базата.

9. СВЪРЗВАНЕ НА УСТРОЙСТВА С ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА ANDROID

Свържете USB-щепсела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, USB-щепсела на лоста за превключване на предавките към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана, а USB-щепсела на оригиналния кабелен контролер за XBOX 360 – към гнездото, обозначено с буквата D, в отделението зад волана. След това свържете основния кабел на волана към USB-порта на устройството XBOX 360; след успешно установяване на връзката ще светне светлозелената индикаторна лампа на волана, както и първата индикаторна лампа на контролера за XBOX 360.

Внимание: платформата XBOX 360 трябва да се поддържа от оригинален кабелен контролер за XBOX 360; безжичният контролер за XBOX 360 не поддържа стартирането на играта. Ако кабелният контролер за Xbox 360 не е оригинален, стартирането на играта може да се окаже невъзможно. Ако обаче неоригинален контролер установи връзка, индикаторът на контролера ще мига.
Ако играта не поддържа H-джойстика, използвайте левия и десния джойстик като автоматични лостове.

10. СВЪРЗВАНЕ НА КОНЗОЛАТА XBOX ONE

Свържете USB щепсела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, а USB щепсела на лоста за превключване на предавките към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана. Първо извадете батерията от оригиналния безжичен контролер за Xbox One, след което го свържете чрез USB кабел към гнездото, обозначено с буквата D, в отделението зад волана, след което свържете основния кабел на USB кабела на волана към USB порта на конзолата Xbox One. След успешното установяване на връзката светва светлосиня индикаторна лампа на волана, а индикаторната лампа на контролера Xbox One свети постоянно.
USB кабелът за свързване на контролера към конзолата Xbox One трябва да позволява пренос на данни.

Забележка: преди свързване с волана оригиналният безжичен контролер Xbox One трябва да бъде изключен или да се извади батерията от него, в противен случай това ще доведе до грешка при стартиране.
Ако играта не поддържа H-джойстика, използвайте левия и десния джойстик като автоматични лостове.

11. СВЪРЗВАНЕ С КОНЗОЛА XBOX SERIES X

Свържете USB кабела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, а USB кабела на лоста за превключване на предавките към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана. Първо извадете батерията от оригиналния безжичен контролер за Xbox Series X, а след това го свържете към гнездото, обозначено с буквата D, в отделението зад волана, като използвате USB кабел. След това свържете основния кабел на USB-кабела на волана

към USB-порта на конзолата Xbox Series X. След успешно установяване на връзката светлосиният индикатор на волана ще светне, а индикаторът на контролера Xbox Series X ще свети постоянно.

Забележка: преди да свържете волана, изключете безжичния контролер на Xbox Series X или извадете батерията от него, в противен случай това ще доведе до грешка при стартиране.
Ако играта не поддържа H-джойстика, използвайте левия и десния спусък като автоматичен джойстик.

12. СВЪРЗВАНЕ НА КОНЗОЛА PS4

Свържете USB кабела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, а USB кабела на лоста за превключване на предавките към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана. След това свържете основния USB кабел на волана към USB порта на конзолата PS4; след успешно установяване на връзката ще светне червената индикаторна лампа на волана.

Ако играта не поддържа H-лост, използвайте левия и десния спусък като автоматичен лост.

13. СВЪРЗВАНЕ С КОНЗОЛА PS5

Платформата PS5 поддържа свързване само с контролер за PS4 и САМО с игри, предназначени за PS4. Воланът не поддържа контролер за PS5, нито игри, предназначени за PS5.
Свържете USB щепсела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, а USB щепсела на лоста за превключване на предавките към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана.

Когато оригиналният безжичен контролер за PS4 е изключен, свържете го чрез USB кабел към гнездото, обозначено с буквата D, в отделението зад волана, а след това свържете основния USB кабел на волана първо към USB порта на устройството PS5. След успешно установяване на връзката ще светне червеният индикатор на волана.

Забележка: за да се осъществи успешно свързването с волана, безжичният контролер за PS4 трябва да бъде изключен, преди да бъде свързан с волана; в противен случай свързването няма да успее.

Ако играта не поддържа H-джойстика, използвайте левия и десния лост като автоматичен лост.

14. СВЪРЗВАНЕ С КОМПЮТЪР С ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА WINDOWS

Свързване към компютър
Свържете USB кабела на педалите към гнездото, обозначено с буквата C, в отделението зад волана, а USB кабела на лоста за превключване на предавките – към гнездото, обозначено с буквата B, в отделението зад волана, след което свържете основния USB кабел на волана към USB порта на компютъра; След успешното установяване на връзката ще светне червеният индикатор на волана, което сигнализира за стандартния режим DirectInput. Натиснете бутона PS, за да превключите към режим XInput и режим Xbox One (тези режими се редуват циклично).
Забележка: Режимът Xbox One на компютър се използва предимно в системи с Windows 10/11.
Ако играта не поддържа джойстик H, използвайте левия и десния спусък като автоматичен джойстик.
След като свържете волана към компютъра, натиснете бутона „reset“ и го задръжте за 5 секунди, за да нулирате устройството, след което завъртете волана наляво и надясно до максималния ъгъл, за да го калибрирате.

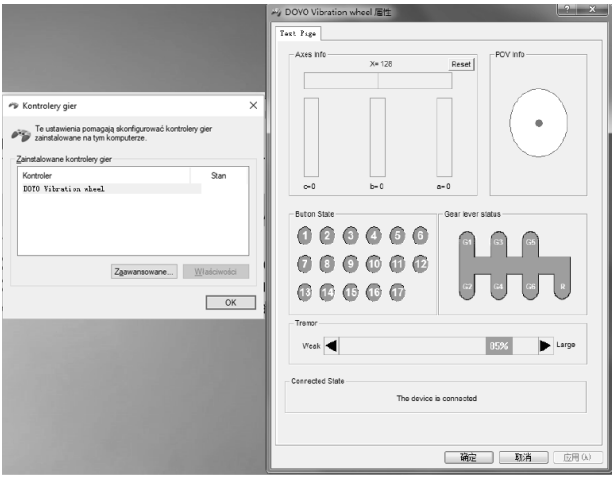
15. ИНСТАЛИРАНЕ НА ДРАЙВЕРА

За да работи воланът правилно, е необходимо да инсталирате драйвера от сайта на производителя: http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Проверка на работата

След успешната инсталация на драйвера интерфейсът на контролера изглежда по следния начин, а името на контролера е „doyo vibration wheel“

За да проверите дали воланът и бутоните му работят правилно, Windows предлага вграден диагностичен инструмент. За да го използвате, отворете системния прозорец за стартиране (комбинация от клавиши Windows + R), въведете командата joy.cpl и потвърдете с клавиша Enter. Това ще отвори системния аплет „Игрови контролери“, в който след избор на устройството и кликване върху опцията „Свойства“ потребителят получава достъп до тестовия раздел, позволяващ проверка на осите и всички функции на контролера.

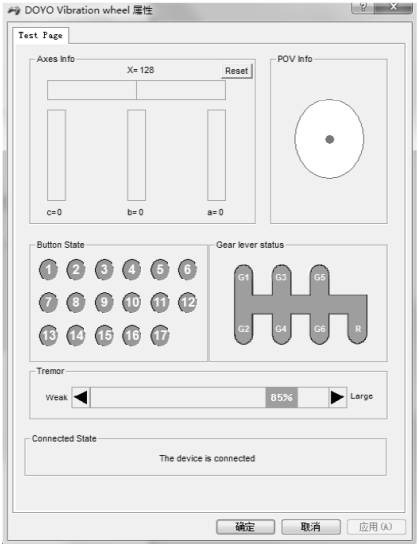


Тест на работата на волана:

Натиснете произволна функционална клавиша, за да я осветите; след като я освободите, подсветката ще угасне. Лостът H съответства на бутоните G1–G6, а R е бутонът за връщане на лоста назад; ако искате да настроите функцията „размяна“ или „ъгъл“, запознайте се с горното описание на специалните функции, за да научите начините за работа с тях.

Посоката на въртене по ос X се променя наляво и надясно от цифровата позиция x=128 до максималната стойност; Натискането на педала на газта съответства на стойности от a=0 до 255, а двигателят вибрира. Натискането на педала на спирачката съответства на стойности от b=0 до

255, а двигателят вибрира. Натискането на педала на съединителя съответства на стойности от c=0 до 255. Интензивността на вибрациите на двигателя може да се настрои в колоната „tremor“.



Инсталирайте драйвера в режим XInput

Можете да натиснете и задържите бутона PS за около 3 секунди, за да превключите волана в режим XInput; ще светне зелена индикаторна лампа; кликнете два пъти с левия бутон на мишката върху пакета драйвери „xbox360_64eng“, за да го инсталирате, отбележете „V“ в червеното поле и кликнете „Напред“, за да инсталирате драйвера – той ще се инсталира автоматично. След приключване на инсталацията на драйвера кликнете „Завърши“.

И двата драйвера са инсталирани. Можем да избираме между режимите DirectInput и XInput в зависимост от игрите.

16. РЪКОВОДСТВО ЗА ФУНКЦИИТЕ НА БУТОНИТЕ ЗА РАЗЛИЧНИТЕ ПЛАТФОРМИ

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. SAUGUMO NAUDOJIMO INFORMACIJA

1. Prieš naudodami įrenginį, atidžiai perskaitykite naudojimo instrukciją.
2. Venkite prietaiso kratymo ir numetimo.
3. Negalima savarankiškai išardyti, modifikuoti ar remontuoti prietaiso.
4. Nelaikykite prietaiso drėgnose, karštose ar dulkėtose vietose.
5. Jei turite klausimų ar pastabų, kreipkitės į platintoją arba gamintoją.

2. BENDRA INFORMACIJA

Laidinis „Tracer Grid Racer 1080“ vairas skirtas PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX platformoms. Vairas turi du variklius, kurie užtikrina grįžtamojo ryšio efektą (vibracijos perdavimo į vairo ratą funkciją). Vairo ratas sukurtas pagal tikrus lenktyninius vairo ratus. Komplekte yra vairo pakėlėjas ir 3 pedaliai su tvirtu pagrindu.

3. „DIRECTINPUT“/„XINPUT“ REŽIMAI

„DirectInput“ režimas yra senesnis žaidimų įvesties standartas, skirtas „Windows“ operacinėms sistemoms. Dauguma senesnių žaidimų palaiko žaidimų valdiklius „DirectInput“ režimu. Jei žaidimas palaiko žaidimų valdiklius „DirectInput“ režimu, o vairas yra „XInput“ režime, dauguma vairo funkcijų neveiks tinkamai, o vibracijos funkcija nebus palaikoma (reikia perjungti į atitinkamą režimą).

„XInput“ režimas, dar žinomas kaip „PC360“ režimas, yra naujausias žaidimų įvesties standartas „Windows“ operacinėse sistemose. Dauguma naujesnių žaidimų palaiko žaidimų valdiklius „XInput“ režimu (Xbox 360 valdiklis naudoja „XInput“). Jei žaidimas palaiko žaidimų valdiklius „XInput“ režimu, o vairas yra „XInput“ režime, vibracija ir visos vairo funkcijos veiks tinkamai. Jei žaidimas palaiko „XInput“ žaidimų valdiklius, o vairas yra „DirectInput“ režime, vairas žaidime neveiks tinkamai (reikia perjungti į „XInput“ režimą).

1. Pagal numatytuosius nustatymus, prijungus prie kompiuterio, vairas yra „DirectInput“ režime ir palaiko pavarų perjungimą „H“ schemoje. Pavarų perjungimas „H“ schemoje nepalaikomas, jei vairas yra perjungtas į „XInput“ režimą. Norint naudotis pavarų perjungimo „H“ schemoje funkcija, vairas turi būti „DirectInput“ režime.
2. Įsitikinkite, kad pavarų dėžė ir pedalai yra tinkamai prijungti, kad išvengtumėte netinkamo veikimo.
3. Jei pedalai ar pavarų perjungimo svirtis veikia netinkamai, patikrinkite, ar USB kištukas, esantis vairaračio gale esančiame daiktadėžėje, yra prijungtas prie tinkamo prievado ir ar USB kištukas įkištas teisingai.
4. Jei žaidžiant vairas nevibruoja, patikrinkite, ar žaidimas palaiko vibraciją, ir įsitikinkite, kad vairas yra nustatytas į žaidimui tinkamą „DirectInput“ arba „XInput“ režimą.
5. Kai jautrumas nustatytas aukščiau nei 5 lygio, vairo pasukimo kampas, kuris yra 1080 laipsnių, sumažės dėl didelio jautrumo. (Toks jautrumas nėra tinkamas lenktynių žaidimams).
6. Pirmą kartą įjungdami vairą, 5 sekundes palaikykite nuspaudę „Reset“ mygtuką, kad iš naujo nustatytumėte vairą, tada pasukite jį į kairę ir į dešinę iki maksimalaus kampo, kad atliktumėte kalibravimą.
7. Vairas turi automatinio kalibravimo funkciją. Prieš įjungiant maitinimą įsitikinkite, kad vairas bei akceleratoriaus, stabdžių, sankabos ir pavarų perjungimo pedai yra neutralioje padėtyje, kad būtų užtikrintas teisingas kalibravimas. Priešingu atveju gali kilti kalibravimo problemų.
8. „Xbox One“ režime kompiuteryje yra trys režimai. Įjungus maitinimą, numatytasis režimas yra „DirectInput“. Norėdami perjungti į „XInput“ režimą, paspauskite ir palaikykite PS mygtuką apie 2 sekundes, tada vėl paspauskite ir palaikykite jį apie 2 sekundes, kad perjungtumėte į „Xbox One“ režimą. „Xbox One“ režimas skirtas daugiausia naudoti su „Windows 11“ operacine sistema. Jei naudojant šis režimas nereikalingas, perjunkite į norimą žaidimo režimą.

9. **Vairas turi įmontuotą atmintį ir išsaugo vartotojo nustatymus. Kartais, kai įrenginys veikia netinkamai, reikia atkurti gamyklinius nustatymus.**

4. ĮVADAS

Vairas palaiko šias platformas: „PS5*“ / „PS4“ / „XBOX Series X“ / „XBOX One“ / „XBOX 360“; jis leidžia prijungti minėtų platformų originalius valdiklius prie vairo daiktadėžėje esančio prievado, pažymėto raide „D“, naudojant duomenų perdavimo kabelius, o tai leidžia vairą valdyti naudojant originalius valdiklius.

*** PS5 platformoje vairu, galima valdyti tik naudojant PS4 valdiklį ir tik žaidimuose, skirtuose PS4.**

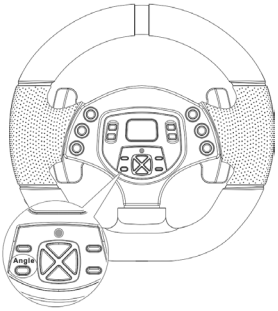
- „Plug&Play“ jungtis – palaikomos platformos: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. Prijungus prie kompiuterio, pagal numatytuosius nustatymus įjungiamas „DirectInput“ režimas.
- Reduktorius: Vairas palaiko aukštos ir žemos pavaros funkcijas.
- Vairo ratas palaiko pedalų ir pavarų perjungimo svirties prijungimą ir atjungimą neišjungiant maitinimo; pedalus ir pavarų perjungimo svirtį galima prijungti arba atjungti, kai įrenginys yra įjungtas.
- Įmontuotas vairo jautrumo potenciometras.
- Galimybė keisti funkcinių klavišų priskyrimą.
- Funkcija, leidžianti užfiksuoti vairo padėtį bet kokiu kampu, kai vairo pasukimas viršija 180 laipsnių.
- Vairas įsimena kampo fiksavimo ir mygtukų funkcijų priskyrimo nustatymus, kai išjungiamas maitinimas.
- Visus nustatymus galima lengvai iš naujo nustatyti ir atkurti, 5 sekundes spaudžiant „Reset“ mygtuką.
- Rankinio H-formos pavarų perjungimo kalibravimo funkcija.

5. VAIRO SCHEMA

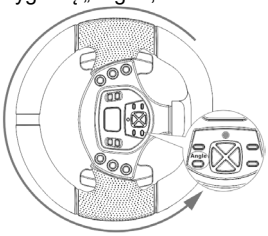
1. Funkcinis mygtukas „LB“ atitinka 7-ąjį mygtuką valdiklyje.
2. Funkcinis mygtukas „Y“ atitinka 1 mygtuką valdiklyje.
3. Funkcinis mygtukas „X“ atitinka 4-ąjį mygtuką valdiklyje.
4. Atstatymo funkcija – kampo nustatymų atstatymas ir mygtukų funkcijų perjungimas vienu paspaudimu.
5. „Angle“ funkcija – mygtukas kampui nustatyti.
6. Kairysis pavarų perjungimo svirtis (kairysis gaidukas) pagal numatytuosius nustatymus atlieka LB funkciją.
7. Krypties mygtukai.
8. Jautrumo potenciometro rankenėlė, skirta jautrumo lygiui reguliuoti; yra 6 jautrumo lygiai, kur 0 lygis reiškia, kad jautrumo nėra.
9. Kairysis ir dešinysis tvirtinimo varžtai.
10. Mygtukas „RB“, atitinka 8 mygtuką valdiklyje.
11. „B“ mygtukas atitinka 2 mygtuką valdiklyje.
12. Mygtukas „A“ atitinka 3 mygtuką ant valdiklio.
13. Funkcija „Replace“ – mygtukas, skirtas funkcinių klavišų pakeitimui.
14. PS mygtukas, skirtas perjungti tarp „DirectInput“ ir „XInput“ režimų PC platformoje: paspauskite ir laikykite nuspaudę 3 sekundes, kad atliktumėte perjungimą; veikia kaip PS mygtukas PS3 platformoje; kaip HOME mygtukas „Nintendo Switch“ platformoje; kaip X mygtukas „Xbox“ platformoje.
15. Dešinysis pavarų perjungimo svirtis (dešinysis trigeris) – pagal numatytuosius nustatymus atlieka RB funkciją.
16. Reduktorius. Pavarų perjungimo jungiklis (aukšta/žema).
17. Sankabos pedalas.
18. Stabdžių pedalas.
19. Akseleratoriaus pedalas.
20. H tipo pavarų dėžė.
21. Funkcinis mygtukas L3 atitinka mygtuką 11 ant valdiklio.
22. Funkcinis mygtukas „BACK“, skirtas navigacijai arba pasirinkimui.
23. Platformos indikatorius ir funkcijų nustatymų indikatorius.
24. START mygtukas, pauzės/paleidimo mygtukas.
25. Funkcinis mygtukas R3 atitinka valdiklio mygtuką Nr. 12.

6. VAIRO FUNKCIJOS

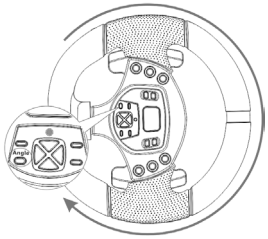
Kampo funkcija: kampo nustatymo mygtukas. Vairo pasukimo kampą galima nustatyti taip, kad viena pusė būtų didesnė nei 90 laipsnių. Kai kampas yra mažesnis nei 90 laipsnių, sistema automatiškai atkurs numatytąją 90 laipsnių vertę.
Pavyzdžiui, norint nustatyti vairo pasvirimo kampą 900 laipsnių, reikia apie 2 sekundes palaikyti nuspaudus mygtuką „angle“ – mėlyna LED lemputė pradės lėtai mirgėti, signalizuodama, kad įjungtas kampo nustatymo režimas.



Įėjus į kampo nustatymo režimą, pasukite vairo kairę pusę į 900 laipsnių padėtį, vieną kartą paspauskite mygtuką „angle“, kad užfiksuotumėte kampą, o LED indikatorius grįš į pradinę padėtį.



Tada vėl paspauskite ir palaikykite mygtuką „angle“ apie 2 sekundes; mėlyna LED lemputė pradės lėtai mirgėti, vairas pasisuks į dešinę iki 900 laipsnių; paspauskite mygtuką „angle“, kad užfiksuotumėte kampą, ir LED lemputė vėl parodys platformos rodmenį.



Baigus kampo nustatymą, nustatytas kampas taikomas tik vairo linijiniam pasukimui ir neatspindi mechaninio vairo pasukimo.

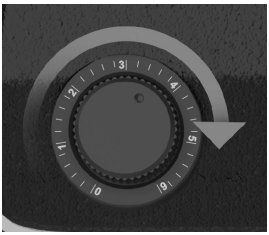
Kampo nustatymo ištrinimas: paspauskite ir palaikykite mygtuką „angle“ apie 5 sekundes, o mėlyna LED lemputė pereis iš lėto mirgėjimo į greitą mirgėjimą, signalizuodama, kad kampas buvo ištrintas.

Pakeitimo funkcija: pakeitimo mygtukas, kuris gali pakeisti veiksmų mygtukus a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 bei akceleratoriaus / stabdžių / sankabos pedalus / pavarų perjungimo svirtį 1/2/3/4/5/6/r / aukštas ir žemas pavaras / ant vairo. Veikimo būdas: Kairiojo gaiduko ir mygtuko A padėtis: paspauskite ir 2 sekundes laikykite nuspaudę keitimo mygtuką, kol užsidegs mėlyna LED lemputė; paspauskite kairįjį gaiduką, kad lemputė pradėtų mirgėti, tada paspauskite mygtuką A, kad lemputė užgestų ir keitimas būtų baigtas. Šiuo metu kairysis gaidukas atlieka mygtuko A funkciją; mygtukas A atlieka kairiojo gaiduko funkciją, o likusių funkcijų keitimo būdas yra toks pat.

Jei per 60 sekundžių nuo perjungimo režimo įjungimo nebus atlikta jokia operacija, perjungimo funkcija bus automatiškai išjungta; taip pat galite paspausti mygtuką „Perjungti“, kad užbaigtumėte perjungimą. Keitimo funkcijos išjungimas: paspauskite ir palaikykite mygtuką „replace“ apie 5 sekundes, o mėlyna LED lemputė pereis iš lėto mirgėjimo į greitą mirgėjimą, o tai reiškia, kad keitimo funkcija buvo išjungta.

Atstatymo funkcija: vienu paspaudimu iš naujo nustatomi kampo ir klavišų pakeitimo parametrai; paspauskite ir palaikykite mygtuką 5 sekundes, o LED lemputė pradės mirgėti, automatiškai iš naujo nustatydama kampą ir klavišų pakeitimą.

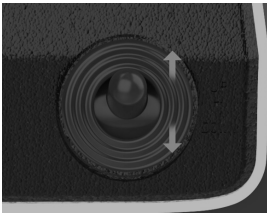
Jautrumo reguliavimas: žaidžiant lenktynių žaidimus gali kilti posūkio problema stačiuose posūkiuose. Atrodo, kad pasikeičiant sukimosi krypčiai atsiranda uždelsimas. Iš tiesų tai susiję su vairavimo jautrumu žaidime. Numatytasis vairavimo jautrumas kiekviename žaidime yra šiek tiek skirtingas, todėl gali kilti ši problema. Vairavimo jautrumą galima reguliuoti žaidimo nustatymuose; jį taip pat galima tiksliai sureguliuoti naudojant vairo jautrumo potenciometrą. Įjungus jautrumo potenciometro jungiklį, mėlyna LED lemputė ant vairo keis mirgėjimo dažnį (nuo lėto iki greito) priklausomai nuo pasirinktos jautrumo pakopos. Kai jautrumas bus nustatytas tinkamu lygiu, LED lemputė nustos mirgėti.



Jautrumo funkcija netinka sunkvežimių, traktorių, autobusų ir pan. simuliatoriams. Jautrumas dažniausiai naudojamas lenktynių žaidimuose.

Pavarų perjungimo svirties / pedalų / valdiklio jungčių išdėstymas: už vairo esanti vieta, pažymėta raide B, skirta prijungti pavarų perjungimo svirtį, vieta, pažymėta raide C – pedalams, o vieta, pažymėta raide D – valdikliui. Prieš naudodami „ “, patikrinkite, ar elementai nebuvo įdėti į netinkamas pozicijas, nes tai galėtų sukelti netinkamą vairo veikimą.

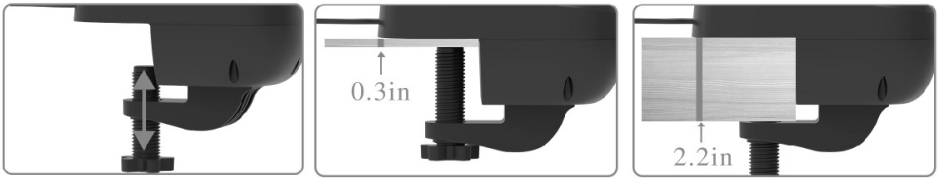
Aukštų ir žemų (reduktoriaus) pavarų perjungiklis.
Kai žaidime neįjungta žemosios pavaros funkcija, pavarų perjungimo svirtis H apima 1–6 pavaras. Kai ši funkcija įjungiama žaidime, galima pasiekti 12 pavarų. Perjungus perjungiklį į aukštųjų pavarų režimą, H pavarų perjungimo svirtis: 1 padėtis atitinka 7-ąją pavarą aukštųjų pavarų režime, 2 padėtis atitinka 8-ąją pavarą aukštųjų pavarų režime, 3 padėtis atitinka 9-ąją pavarą aukštųjų pavarų režime, 4 padėtis atitinka 10-ąją perjungus perjungiklį į aukštųjų pavarų režimą, 5-oji padėtis atitinka 11-ąją pavarą aukštųjų pavarų režime, o 6-oji padėtis atitinka 12-ąją pavarą aukštųjų pavarų režime.



Pavarų perjungimo svirties naudojimas.
Pavarų perjungimo svirtis turi 6 priekinės pavaros ir 1 atbulinę pavarą. Norėdami įjungti 1-ąją pavarą, perkelkite pavarų perjungimo svirtį į kairę, tada stumkite ją į priekį; norėdami įjungti 2-ąją pavarą, perkelkite svirtį į kairę, tada traukite ją atgal; norėdami įjungti 3-iąją pavarą, svirtis grįš į vidurinę padėtį ir ją reikia iškart perkelti į priekį; Norėdami įjungti 4-ąją pavarą, pavarų perjungimo svirtį reikia patraukti atgal į vidurinę padėtį; Norėdami įjungti 5-ąją pavarą, pavarų perjungimo svirtį reikia pastumti į dešinę, o tada stumti į priekį; Norėdami įjungti 6-ąją pavarą, perkelkite pavarų perjungimo svirtį į dešinę, o tada patraukite ją atgal; Norėdami įjungti atbulinę pavarą R, pirmiausia nustatykite pavarų perjungimo svirtį į 6-osios pavaros padėtį, o tada patraukite ją atgal. Norėdami išjungti atbulinę pavarą (R), taip pat turite paspausti pavarų perjungimo svirtį ir pastumti ją į priekį. Atminkite, kad jei R pavara naudojama netinkamai, ją lengva supainioti su šeštąja pavara.

Atlaisvinkite laikiklio varžtą, tada pritvirtinkite laikiklį angoje po pavarų perjungimo svirtimi.

Paspauskite pritvirtinto laikiklio ribojimo strypą prie stalo krašto, kad priveržtumėte varžtą; Stalo, ant kurio galima pritvirtinti laikiklį, storis: nuo 8 mm iki 55 mm



Rankinis pavarų perjungimo svirties kalibravimas: jei pavarų perjungimo svirtis veikia netiksliai arba juda naudojimo metu, ją galima kalibruoti pagal toliau pateiktą procedūrą. (Jei pavarų perjungimo svirtis veikia be sutrikimų, jos kalibruoti nereikia.)
Pirmiausia prijunkite pavarų perjungimo svirtį prie USB lizdo ant vairo, nustatykite svirtį į neutralią padėtį, tada vienu metu paspauskite ir laikykite nuspaudę x/y funkcinius mygtukus ant vairo. Tuo metu prijunkite vairo USB laidą prie kompiuterio. Jei kalibravimo režimas bus sėkmingai paleistas, vairas apšvis mėlyna spalva;

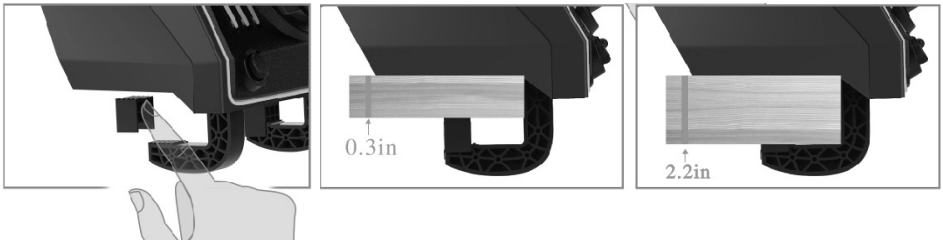
Įėjus į kalibravimo režimą, atleiskite abu mygtukus, kuriuos laikėte nuspaudę, perkelkite pavarų perjungimo svirtį į trečiosios pavaros padėtį ir judinkite ją į kairę ir į dešinę, kad pasiektumėte maksimalų atstumą, tada paspauskite mygtuką „a“ ant vairo, kad patvirtintumėte veikimą. Tuo metu ant vairo užsidegs violetinė LED lemputė. Tada perkelkite pavarų perjungimo svirtį į ketvirtąją pavarą ir judinkite ją į kairę bei į dešinę, kad pasiektumėte didžiausią atstumo vertę, o tada paspauskite mygtuką „a“, kad patvirtintumėte veikimą. Tuo metu LED lemputė grįš į įprastą režimą, o kalibravimas bus baigtas. Vairą galima naudoti kaip įprasta po to, kai jį vėl prijungiate ir atjungiate.

Atkreipkite dėmesį, kad H svirties veikimas priklauso nuo to, ar konkreti žaidimo versija palaiko šią funkciją. Ne visi žaidimai palaiko H svirties funkciją.

Vairo montavimas. Gamykliniu būdu vairo žiedas yra išmontuotas. Jį būtina pritvirtinti prie pagrindinio korpuso. Atkreipkite dėmesį į kryptį. Suderinę vairo žiedą su pagrindiniu korpusu teisinga kryptimi, pasukite jį į kairę ir priveržkite pagrindinio korpuso veržle.

Daiktadėžė
Kai prietaisas nenaudojamas, USB laidą, esantį vairo gale, galima paslėpti daiktadėžėje.

Vairo laikiklis.
Tvirtinimo laikiklis reguliuojamas nuo 8 mm iki 55 mm. Jei stalviršis storas, švelniai patraukite žemyn pakėlimo spaustuką, esantį laikiklio apačioje. Jei stalviršis siauras, galite pritvirtinti pakėlimo spaustuką, o tada priveržti du varžtus.



7. PS3 KONSOLĖS PRIJUNGIMAS

Prijunkite pedalių USB laidą prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB laidą – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo. Tada prijunkite pagrindinį vairo USB laidą prie PS3 konsolės USB prievado; sėkmingai užmezgus ryšį, ant vairo užsidegs raudona lemputė.
Jei žaidimas nepalaiko H svirties, kaip automatinę svirtį naudokite kairjį ir dešinjį trigerius.

8. „NINTENDO SWITCH“ / „SWITCH2“ KONSOLĖS PRIJUNGIMAS

Prieš prijungdami vairą prie „Switch“ konsolės, įjunkite parinktį „Pro Controller Wired Communication“ (Laidinis „Pro“ valdiklio ryšys).

Įjunkite vibracijos funkciją „Nintendo Switch“ konsolėje ir nustatykite parinktį „Vibracija valdiklyje“ į „įjungta“. Įjungus vibracijos funkciją, vairas vibruos žaidimo metu.

Įdėkite pagrindinį „Switch“ modulį į pagrindą, tada prijunkite pedalo USB laidą prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB laidą – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo. Tada prijunkite pagrindinį vairo USB laidą prie pagrindinio jungiklio modulio USB prievado; sėkmingai užmezgus ryšį, ant vairo užsidegs žalia lemputė.

Jei žaidimas nepalaiko H svirties, kaip automatinę svirtį naudokite kairįjį ir dešinįjį gaidukus.

Jei kalibruojant 1080 laipsnių pasukimo kampą jungiklio pagrindinėje bazėje negalima pasukti vairo iki maksimalios vertės, pirmiausia atjunkite laidą, jungiantį vairą su jungikliu, išjunkite parinktį „įjungta“ žemiau pateiktuose nustatymuose, tada vėl ją įjunkite ir prijunkite vairo USB laidą prie pagrindinės bazės.

9. „ANDROID“ SISTEMĄ TURINČIŲ ĮRENGINIŲ PRIJUNGIMAS

Prijunkite pedalių USB kištuką prie lizdo, pažymėto raide C, daiktadėžėje už vairo, pavarų perjungimo svirties USB kištuką – prie lizdo, pažymėto raide B, daiktadėžėje už vairo, o originalaus laidinio „XBOX 360“ valdiklio USB kištuką – į lizdą, pažymėtą raide D, esančią daiktadėžėje už vairo. Tada prijunkite pagrindinį vairo laidą prie „XBOX 360“ įrenginio USB prievado; sėkmingai užmezgus ryšį, užsidegs šviesiai žalia lemputė ant vairo ir pirmoji lemputė ant „XBOX 360“ valdiklio.

Pastaba: „XBOX 360“ platforma turi būti suderinama su originaliu laidiniu „XBOX 360“ valdikliu; belaidis „XBOX 360“ valdiklis nepalaiko žaidimo paleidimo. Jei laidinis „Xbox 360“ valdiklis nėra originalus, ža-

idimo paleidimas gali būti neįmanomas. Tačiau jei neoriginalus valdiklis vis dėlto užmegs ryšį, valdiklio lemputė mirgės.
Jei žaidimas nepalaiko H-svirties, kaip automatinio valdymo svirtis naudokite kairjį ir dešinjį trigerius.

10. „XBOX ONE“ KONSOLĖS PRIJUNGIMAS

Prijunkite pedalių USB kištuką prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB kištuką – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo. Pirmiausia išimkite bateriją iš originalaus belaidžio „Xbox One“ valdiklio, tada USB kabeliu prijunkite jį prie lizdo, pažymėto raide D, esančio daiktadėžėje už vairo, o po to pagrindinį vairo USB kabelį prijunkite prie „Xbox One“ konsolės USB prievado. Sėkmingai užmezgus ryšį, ant vairo užsidega šviesiai mėlyna lemputė, o „Xbox One“ valdiklio lemputė šviečia nuolat.
USB kabelis, skirtas „Xbox One“ pultui prijungti, turi užtikrinti duomenų perdavimą.

Pastaba: prieš prijungiant prie vairo, originalus belaidis „Xbox One“ valdiklis turi būti išjungtas arba iš jo turi būti išimta baterija, kitaip atsiras paleidimo klaida.
Jei žaidimas nepalaiko H-svirties, kaip automatinio perjungimo svirtį naudokite kairjį ir dešinjį trigerius.

11. „XBOX SERIES X“ KONSOLĖS PRIJUNGIMAS

Prijunkite pedalių USB laidą prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB laidą – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo. Pirmiausia išimkite bateriją iš originalaus belaidžio „Xbox Series X“ valdiklio, tada USB kabeliu prijunkite jį prie lizdo, pažymėto raide D, esančio daiktadėžėje už vairo. Tada prijunkite pagrindinį vairo USB kabelį prie „Xbox Series X“ konsolės USB prievado. Sėkmingai užmezgus ryšį, ant vairo užsidegs šviesiai mėlyna kontrolinė lemputė, o „Xbox Series X“ valdiklio lemputė švies nuolat.

Pastaba: prieš prijungdami prie vairo, išjunkite „Xbox Series X“ belaidį valdiklį arba išimkite iš jo bateriją, kitaip atsiras paleidimo klaida.
Jei žaidimas nepalaiko H svirties, kaip automatinės svirties naudokite kairjį ir dešinjį gaidukus.

12. PS4 KONSOLĖS PRIJUNGIMAS

Prijunkite pedalių USB laidą prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB laidą – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo. Tada prijunkite pagrindinį vairo USB laidą prie PS4 konsolės USB prievado; sėkmingai užmezgus ryšį, ant vairo užsidegs raudona lemputė.

Jei žaidimas nepalaiko H svirties, kaip automatinę svirtį naudokite kairjį ir dešinjį trigerius.

13. PS5 KONSOLĖS PRIJUNGIMAS

„PS5“ platforma palaiko tik „PS4“ valdiklio prijungimą ir TIK su „PS4“ skirtomis žaidimais. Vairas nepalaiko „PS5“ valdiklio nei „PS5“ skirtų žaidimų.
Prijunkite pedalių USB kištuką prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB kištuką – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo.

Kai originalus belaidis „PS4“ valdiklis yra išjungtas, prijunkite jį USB kabeliu prie lizdo, pažymėto raide D, esančio daiktadėžėje už vairo, o tada pagrindinį vairo USB kabelį pirmiausia prijunkite prie „PS5“ įrenginio USB prievado. Sėkmingai užmezgus ryšį, ant vairo užsidegs raudona lemputė.

Pastaba: kad ryšys su vairu būtų užmegztas sėkmingai, belaidis „PS4“ valdiklis turi būti išjungtas prieš prijungiant jį prie vairo; priešingu atveju ryšys nebus užmegztas.

Jei žaidimas nepalaiko H-svirties, kaip automatinio perjungimo svirtį naudokite kairjį ir dešinjį svirtelius.

14. PRIJUNGIMAS PRIE KOMPIUTERIO SU „WINDOWS“ SISTEMA

Prijungimas prie kompiuterio

Prijunkite pedalių USB laidą prie lizdo, pažymėto raide C, esančio daiktadėžėje už vairo, o pavarų perjungimo svirties USB laidą – prie lizdo, pažymėto raide B, esančio daiktadėžėje už vairo, tada prijunkite pagrindinį vairo USB laidą prie kompiuterio USB prievado; Sėkmingai užmezgus ryšį, užsidegs raudona vairo lemputė, signalizuojanti numatytąjį „DirectInput“ režimą. Paspauskite mygtuką „PS“, kad perjungtumėte į „XInput“ ir „Xbox One“ režimus (šie režimai keičiasi cikliškai).

Pastaba: „Xbox One“ režimas kompiuteryje dažniausiai naudojamas „Windows 10/11“ sistemose.

Jei žaidimas nepalaiko H svirties, kaip automatinę svirtį naudokite kairįjį ir dešinįjį gaidukus.

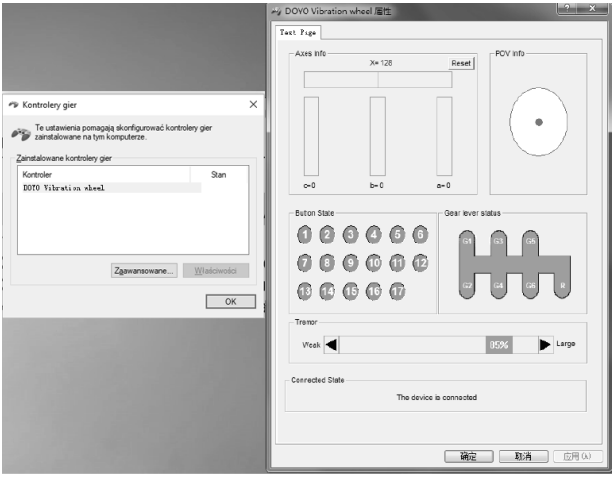
Prijungę vairą prie kompiuterio, paspauskite „reset“ mygtuką ir laikykite jį nuspaustą 5 sekundes, kad iš naujo nustatytumėte įrenginį, tada pasukite vairą į kairę ir į dešinę iki maksimalaus kampo, kad jį kalibruotumėte.

15. VAIRARAČIO TVARKYKLĖS ĮDIEGIMAS

Kad vairas veiktų tinkamai, būtina įdiegti gamintojo pateiktą tvarkyklę:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

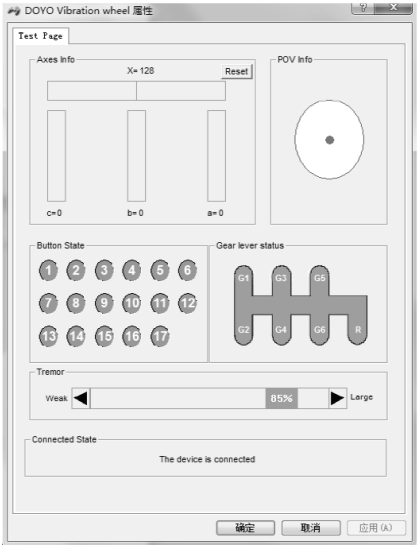
Veikimo patikrinimas

Sėkmingai įdiegus tvarkyklę, žaidimų valdiklio sąsaja atrodo taip, o valdiklio pavadinimas yra „doyo vibration wheel“. Norint patikrinti, ar vairas ir jo mygtukai veikia tinkamai, „Windows“ siūlo integruotą diagnostikos įrankį. Norėdami juo pasinaudoti, atidarykite sistemos paleidimo langą (klavišų kombinacija „Windows“ + „R“), įveskite komandą „joy.cpl“ ir patvirtinkite klavišu „Enter“. Tai atvers sistemos programėlę „Žaidimų valdikliai“, kurioje, pasirinkus įrenginį ir spustelėjus parinktį „Savybės“, vartotojas gaus prieigą prie testavimo skirtuko, leidžiančio patikrinti valdymo rato ašis ir visas valdiklio funkcijas.



Vairo veikimo testas:
Paspauskite bet kurį funkcinį klavišą, kad jis būtų paryškintas; atleidus klavišą, paryškinimas išnyks. H svirtis atitinka klavišus G1–G6, o R yra svirties grįžimo klavišas; jei norite nustatyti „keitimo“ arba „kampo“ funkciją, susipažinkite su aukščiau pateiktu specialių funkcijų aprašymu, kad sužinotumėte, kaip jas naudoti.

X ašies sukimosi kryptis keičiasi į kairę ir į dešinę nuo skaitmeninės padėties x=128 iki maksimalios vertės; Akseleratoriaus pedalo paspaudimas atitinka vertes nuo a=0 iki 255, o variklis vibruoja. Stabdžių pedalo paspaudimas atitinka vertes nuo b=0 iki 255, o variklis vibruoja. Sankabos pedalo paspaudimas atitinka vertes nuo c=0 iki 255. Variklio vibracijos intensyvumą galima nustatyti stulpelyje „tremor“.



Įdiekite tvarkyklę „XInput“ režimu
Galite ilgai (maždaug 3 sekundes) paspausti PS mygtuką, kad perjungtumėte vairą į XInput režimą; užsidegs žalia lemputė; dubliuokite kairiuoju pelės mygtuku ant tvarkyklių paketo „xbox360_64eng“, kad jį įdiegtumėte, pažymėkite „V“ raudoname laukelyje ir spustelėkite „Toliau“ – tvarkyklė įsidiegs automatiškai. Baigus tvarkyklės diegimą, spustelėkite „Baigti“.

Abu tvarkyklės įdiegtos. Priklausomai nuo žaidimų, galime rinktis „DirectInput“ ir „XInput“ režimus.

16. MYGTUKŲ FUNKCIJŲ VADOVAS SKIRTINGOMS PLATFORMOMS

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. INFORMĀCIJA PAR DROŠU LIETOŠANU

1. Pirms lietošanas rūpīgi izlasiet lietošanas instrukciju.
2. Izvairieties no ierīces kratīšanas un krišanas.
3. Neizjauciet, nemodificējiet un nelabojiet ierīci paši.
4. Neuzglabājiet ierīci mitrās, karstās vai putekļainās vietās.
5. Ja rodas jautājumi vai ir iebildumi, sazinieties ar izplatītāju vai ražotāju.

2. VISPĀRĪGA INFORMĀCIJA

Vadu stūres rats Tracer Grid Racer 1080 ir paredzēts PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX platformām. Stūres rats ir aprīkots ar diviem motoriem, kas nodrošina atgriezenisko saiti (vibrāciju pārnesi uz stūres ratu). Stūres rats ir veidots pēc īstu sacīkšu stūres ratu parauga. Komplektā ietilpst stūres rats un 3 pedāļi ar stabilu pamatni.

3. DIRECTINPUT/XINPUT REŽĪMI

DirectInput režīms ir vecāks ieejas standarts spēlēm Windows operētājsistēmās. Lielākā daļa vecāku spēļu atbalsta spēļu kontrolierus DirectInput režīmā. Ja spēle atbalsta spēļu kontrolierus DirectInput režīmā, bet stūres rats darbojas XInput režīmā, lielākā daļa stūres rata funkciju nedarbosies pareizi, un vibrācijas funkcija netiks atbalstīta (nepieciešams pārslēgties uz atbilstošo režīmu).

XInput režīms, kas pazīstams arī kā PC360 režīms, ir jaunākais spēļu ievades standarts Windows operētājsistēmās. Lielākā daļa jaunāko spēļu atbalsta spēļu kontrolierus XInput režīmā (Xbox 360 kontrolieris izmanto XInput). Ja spēle atbalsta spēļu kontrolierus XInput režīmā un stūres rats ir XInput režīmā, vibrācijas un visas stūres rata funkcijas darbosies pareizi. Ja spēle atbalsta XInput spēļu kontrolierus, bet stūres rats atrodas DirectInput režīmā, stūres rats spēlē nedarbosies pareizi (ir nepieciešams pārslēgties uz XInput režīmu).

1. Pēc pievienošanas datoram stūres rats pēc noklusējuma atrodas DirectInput režīmā un atbalsta pārnesumu pārslēgšanu H-veida shēmā. Pārnesumu pārslēgšana H-veida shēmā netiek atbalstīta, ja stūres rats ir pārslēgts uz XInput režīmu. Lai izmantotu pārnesumu pārslēgšanas funkciju H-veida shēmā, stūres ratam jāatrodas DirectInput režīmā.
2. Pārliecinieties, ka pārnesumkārba un pedāļi ir pareizi pieslēgti, lai izvairītos no darbības traucējumiem.
3. Ja pedāļi vai pārnesumu svira darbojas nepareizi, pārbaudiet, vai USB spraudnis, kas atrodas stūres aizmugurē esošajā nodalījumā, ir pievienots pareizajam portam un vai USB spraudnis ir ievietots pareizi.
4. Ja spēles laikā stūre nevibrē, pārbaudiet, vai spēle atbalsta vibrāciju, un pārliecinieties, ka stūre ir iestatīta uz DirectInput vai XInput režīmu, kas atbilst spēlei.
5. Ja jutība ir iestatīta virs 5. līmeņa, stūres pagrieziena leņķis 1080 grādi samazināsies augstās jutības dēļ. (Šāda jutība nav piemērota sacīkšu spēlēm).
6. Pirmoreiz ieslēdzot stūres ratu, nospiediet un turiet nospiestu pogu „Reset” 5 sekundes, lai atiestatītu stūres ratu, pēc tam pagrieziet to pa kreisi un pa labi līdz maksimālajam leņķim, lai veiktu kalibrēšanu.
7. Stūres ratiņam ir automātiskās kalibrēšanas funkcija. Pirms ieslēgšanas pārliecinieties, ka stūres ratiņš, kā arī gāzes, bremžu, sajūga un pārnesumu pedāļi atrodas neitrālajā stāvoklī, lai nodrošinātu pareizu kalibrēšanu. Pretējā gadījumā var rasties problēmas ar kalibrēšanu.
8. Xbox One režīmā uz datora ir pieejami trīs režīmi. Pēc ieslēgšanas noklusējuma režīms ir DirectInput. Lai pārslēgtos uz XInput režīmu, nospiediet un turiet nospiestu PS pogu aptuveni 2 sekundes, pēc tam nospiediet un turiet to atkal aptuveni 2 sekundes, lai pārslēgtos uz Xbox One režīmu. Xbox One režīms ir paredzēts galvenokārt lietošanai ar operētājsistēmu Windows 11. Ja šis režīms lietošanas laikā nav nepieciešams, pārslēdzieties uz vēlamo spēļu režīmu.
9. **Stūres ratiņam ir iebūvēta atmiņa, kas saglabā lietotāja iestatījumus. Dažreiz, ja ierīce darbojas nepareizi, ir nepieciešams atjaunot rūpnīcas iestatījumus.**

4. IEVADS

Stūres rats atbalsta šādas platformas: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360, ļaujot ar datu pārraides kabeļiem pievienot minēto platformu oriģinālos kontrolierus stūres rata nodalījumā esošajam portam, kas apzīmēts ar burtu „D”, tādējādi nodrošinot stūres rata darbību, izmantojot oriģinālos kontrolierus.

*** PS5 platformā stūres ratu var vadīt tikai ar PS4 vadības pulti un tikai PS4 spēlēs.**

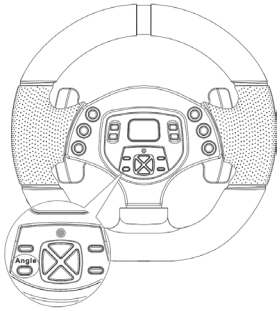
- Plug&Play savienojums – atbalstītās platformas: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. Pēc pievienošanas datoram pēc noklusējuma tiek ieslēgts DirectInput režīms.
- Reduktors: Stūres rats atbalsta augstā un zemā pārnesuma funkcijas.
- Stūres rats atbalsta pedāļu un pārnesumu sviras pieslēgšanu un atvienošanu, neizslēdzot barošanu; pedāļus un pārnesumu sviru var pieslēgt vai atvienot, kad ierīce ir ieslēgta.
- Iebūvēts stūres jutīguma potenciometrs.
- Iespēja mainīt funkciju taustiņu piešķiršanu.
- Atbalsta bloķēšanu jebkurā leņķī, ja stūres pagrieziens pārsniedz 180 grādus.
- Stūres rats saglabā leņķa bloķēšanas un taustiņu funkciju piešķiršanas iestatījumus pēc barošanas atslēgšanas.
- Visus iestatījumus var viegli atiestatīt un atjaunot, nospiežot pogu „Reset” uz 5 sekundēm.
- Atbalsta manuālo pārnesumu kalibrēšanu H-veida shēmā.

5. STŪRES RATIŅA SHĒMA

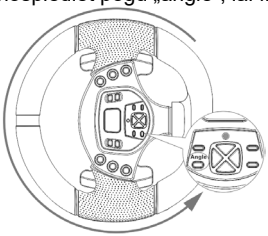
1. Funkciju poga LB atbilst 7. pogai uz vadības pults.
2. Funkciju poga Y atbilst 1. pogai uz vadības pults.
3. Funkciju poga X atbilst 4. pogai uz vadības pults.
4. Atiestatīšanas funkcija – leņķa iestatījumu un pogu funkciju maiņas atiestatīšana ar vienu nospiedienu.
5. „Angle” funkcija – poga leņķa iestatīšanai.
6. Pārnesumkārbas kreisā svira (kreisais trigers) pēc noklusējuma pilda LB funkciju.
7. Virziena pogas.
8. Jutības potenciometra pogu izmanto jutības līmeņa regulēšanai; ir pieejami 6 jutības līmeņi, kur līmenis 0 nozīmē, ka nav jutības.
9. Kreisā un labā stiprinājuma skrūve.
10. RB poga, atbilst 8. pogai uz vadības pults.
11. Poga B atbilst 2. pogai uz vadības pults.
12. Poga A atbilst 3. pogai uz kontroliera.
13. Funkcija „Replace” – poga, kas paredzēta funkciju taustiņu aizstāšanai.
14. PS poga, ko izmanto, lai PC platformā pārslēgtos starp DirectInput un XInput režīmiem: nospiediet un turiet nospiestu 3 sekundes, lai veiktu pārslēgšanos; darbojas kā PS poga PS3 platformā; kā HOME poga Nintendo Switch platformā; kā X poga Xbox platformā.
15. Labā pārnesumu svira (labais trigers) – pēc noklusējuma pilda RB funkciju.
16. Reduktors. Pārnesumu režīma slēdzis (augsts/zems).
17. Sajūga pedālis.
18. Bremžu pedālis.
19. Gāzes pedālis.
20. H-veida pārnesumkārba.
21. Funkcijas poga L3 atbilst pogai 11 uz vadības pults.
22. Funkciju poga BACK, kas paredzēta navigācijai vai izvēlei.
23. Platformas signāllampiņa un funkciju iestatījumu lampiņa.
24. START poga, pauzes/sākšanas poga.
25. Funkciju poga R3 atbilst poga 12 uz vadības pults.

6. STŪRES FUNKCIJAS

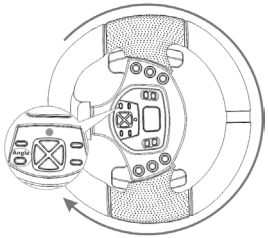
Leņķa funkcija: leņķa iestatīšanas poga. Stūres pagrieziena leņķi var iestatīt tā, lai viena puse būtu lielāka par 90 grādiem. Ja leņķis ir mazāks par 90 grādiem, sistēma automātiski atjaunos noklusējuma vērtību 90 grādi.
Piemēram, lai iestatītu stūres pagrieziena leņķi 900 grādos, turiet nospiestu pogu „angle” aptuveni 2 sekundes, un zils LED indikators sāks lēni mirgot, norādot, ka ir ieslēgts leņķa iestatīšanas režīms.



Pēc ieiešanas leņķa iestatīšanas režīmā pagrieziet stūres kreiso pusi līdz 900 grādu pozīcijai, vienu reizi nospiediet pogu „angle”, lai fiksētu leņķi, un LED indikators atgriezīsies sākotnējā pozīcijā.



Tad atkārtoti nospiediet un turiet nospiestu pogu „angle” aptuveni 2 sekundes; zils LED indikators sāks lēni mirgot, stūre pagriezīsies pa labi līdz 900 grādiem; nospiediet pogu „angle”, lai fiksētu leņķi, un LED indikators atgriezīsies pie platformas rādītāja.



Pēc leņķa iestatīšanas pabeigšanas iestatītais leņķis attiecas tikai uz stūres lineāro pagriezienu un neatspoguļo stūres mehānisko pagriezienu.

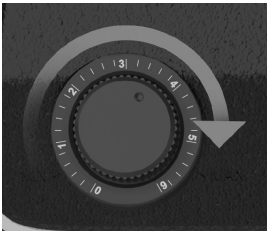
Leņķa iestatījuma dzēšana: nospiediet un turiet nospiestu pogu „angle” apmēram 5 sekundes, un zilā LED diode mainīs mirgošanas režīmu no lēnas mirgošanas uz ātru mirgošanu, norādot, ka leņķis ir dzēsts.

Aizstāšanas funkcija: aizstājējtaustiņš, kas var aizstāt darbības taustiņus a/b/x/y/l3/r3/l1/r1, kā arī gāzes pedāli / bremzes pedāli / sajūga pedāli / pārnesumu pārslēgšanas sviru 1/2/3/4/5/6/r / augstos un zemos pārnesumus / uz stūres rata. Rīcības kārtība: kreisā sprūda un A pogas stāvoklis: nospiediet un turiet nospiestu aizstāšanas pogu 2 sekundes, līdz iedegsies zils LED indikators; nospiediet kreiso sprūdu, lai indikators sāktu mirgot, pēc tam nospiediet A pogu, lai indikators izslēgtos un pabeigtu aizstāšanu. Šajā brīdī kreisais sprūds darbojas kā A poga; A poga darbojas kā kreisais sprūds, un pārējo funkciju apmaiņas kārtība ir tāda pati.
Ja 60 sekunžu laikā pēc ieiešanas apmaiņas režīmā netiek veikta neviena darbība, apmaiņas funkcija automātiski izslēdzas; varat arī nospiest pogu „Apmainīt”, lai pabeigtu apmaiņu.
Aizstāšanas funkcijas atspējošana: nospiediet un turiet nospiestu pogu „replace” apmēram 5 sekundes, un zilā LED indikatora mirgošana mainīsies no lēnas uz ātru, kas nozīmē, ka aizstāšanas funkcija ir atspējota.

Atiestatīšanas funkcija: viens klikšķis atiestata leņķa un aizstāšanas iestatījumus; nospiediet un turiet pogu nospiestu 5 sekundes, un LED indikators sāks mirgot, automātiski atiestatot iestatīto leņķi un taustiņu aizstāšanu.

Jutīguma regulēšana: spēlējot sacīkšu spēles, var rasties problēmas ar pagriezienu veikšanu asos līkumos. Šķiet, ka virziena maiņai ir neliela kavēšanās. Patiesībā tas ir saistīts ar stūrēšanas jutību spēlē. Katras spēles noklusējuma stūrēšanas jutība ir nedaudz atšķirīga, tādēļ var rasties šī problēma. Stūrēšanas jutību var regulēt spēles iestatījumos; to var arī precīzi pielāgot, izmantojot stūres jutības po-

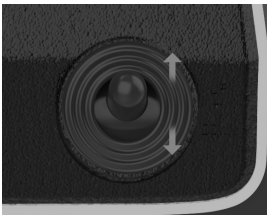
tenciometru. Pēc jutīguma potenciometra slēdža ieslēgšanas zilā LED indikatora gaisma uz stūres mainīs mirgošanas biežumu (no lēna līdz ātram) atkarībā no izvēlētā jutīguma līmeņa. Kad jutīgums būs iestatīts atbilstošā līmenī, LED indikators pārstās mirgot.



Jutīguma funkcija nav piemērota kravas automašīnu, traktoru, autobusu utt. simulatoriem. Jutīgums galvenokārt tiek izmantots sacīkšu spēlēs.

Pārnesumu sviras / pedāļu / kontroliera pieslēgvietu izvietojums: ar burtu B apzīmētā vieta aiz stūres ir paredzēta savienojumam ar pārnesumu sviru, ar burtu C apzīmētā vieta — savienojumam ar pedāļiem, bet ar burtu D apzīmētā vieta — savienojumam ar kontrolieri. Pirms izmantot „ ”, pārbaudiet, vai elementi nav ievietoti nepareizās pozīcijās, kas varētu izraisīt stūres nepareizu darbību.

Augsto un zemo pārnesumu (reduktora) slēdzis.
Kamēr zemā pārnesuma funkcija spēlē nav ieslēgta, pārnesumu svira H aptver pārnesumus no 1 līdz 6. Kad funkcija tiek ieslēgta spēlē, ir pieejami 12 pārnesumi. Pēc slēdža pārslēgšanas uz augsto pārnesumu režīmu pārnesumu svira H: 1. pozīcija atbilst 7. pārnesumam augsto pārnesumu režīmā, 2. pozīcija atbilst 8. pārnesumam augsto pārnesumu režīmā, 3. pozīcija atbilst 9. pārnesumam augsto pārnesumu režīmā, 4. pozīcija atbilst 10. pārnesumam augsto pārnesumu režīmā, 5. pozīcija atbilst 11. pārnesumam augsto pārnesumu režīmā, bet 6. pozīcija atbilst 12. pārnesumam augsto pārnesumu režīmā.

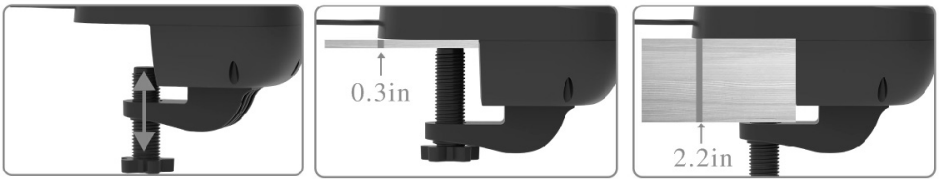


Pārnesumu sviras darbība.
Pārnesumu pārslēgšanas svira ir aprīkota ar 6 pārnesumiem uz priekšu un 1 atpakaļgaitas pārnesumu. Lai ieslēgtu 1. pārnesumu, pārnesumu svira jāpārvieto pa kreisi un pēc tam jāpabīda uz priekšu; lai ieslēgtu 2. pārnesumu, pārnesumu svira jāpārvieto pa kreisi un pēc tam jāpavelk atpakaļ; lai ieslēgtu 3. pārnesumu, pārnesumu svira atgriežas vidējā stāvoklī un jāpārvieto tieši uz priekšu; Lai ieslēgtu 4.

pārnesumu, pārnesumu svira jāatvelk atpakaļ vidējā stāvoklī; Lai ieslēgtu 5. pārnesumu, pārnesumu svira jāpārvieto pa labi un pēc tam jāpabīda uz priekšu; Lai ieslēgtu 6. pārnesumu, pārnesumu svira jāpārvieto pa labi un pēc tam jāvelk atpakaļ; Lai ieslēgtu atpakaļgaitas pārnesumu R, vispirms pārnesumu svira jānovieto 6. pārnesuma pozīcijā un pēc tam jāvelk atpakaļ. Lai izslēgtu atpakaļgaitas pārnesumu (R), arī jānospiež pārnesumu svira un jāpārvieto to uz priekšu. Jāatceras, ka, ja R pārnesums netiek pareizi izmantots, to var viegli sajaukt ar sesto pārnesumu.

Atbrīvojiet turētāja skrūvi, pēc tam piestipriniet turētāju atvērumā zem pārnesumu pārslēgšanas sviras.

Iespiediet uzstādītā turētāja ierobežotājstieni galda malā, lai pievilktu skrūvi; Galda biezums, uz kura var uzstādīt turētāju: no 8 mm līdz 55 mm



Pārnesumu pārslēgšanas sviras manuālā kalibrēšana: ja pārnesumu pārslēgšanas svira darbojas neprecīzi vai pārvietojas lietošanas laikā, to var kalibrēt saskaņā ar turpmāk aprakstīto procedūru. (Ja pārnesumu pārslēgšanas sviras darbībā nav nekādu traucējumu, to nevajadzētu kalibrēt.)

Vispirms pievienojiet pārnesumu sviru stūres USB ligzdai, iestatiet sviru neitrālajā stāvoklī, pēc tam vienlaikus nospiediet un turiet nospiestas stūres x/y funkciju pogas. Šajā brīdī pievienojiet stūres USB kabeli datoram. Ja kalibrēšanas režīms tiks veiksmīgi palaists, stūres rats iedegsies zilā krāsā;

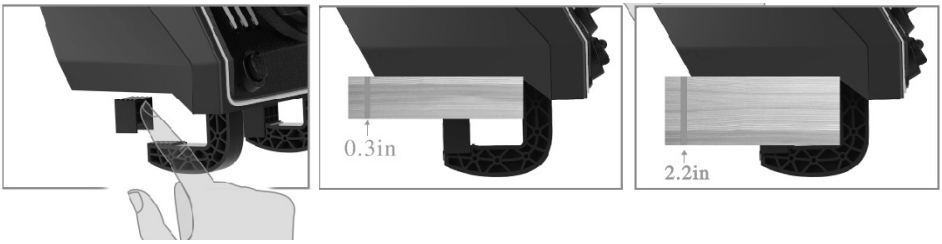
Ieejot kalibrēšanas režīmā, atlaidiet abus nospiestos pogas, pārvietojiet pārnesumu sviru uz trešā pārnesuma pozīciju un pārvietojiet to pa kreisi un pa labi, lai sasniegtu maksimālo atstarpi, pēc tam nospiediet pogu „a" uz stūres rata, lai apstiprinātu darbību. Šajā brīdī uz stūres iedegsies violeta LED indikatora gaisma. Tad pārvietojiet pārnesumu sviru uz ceturto pārnesumu un pārvietojiet to pa kreisi un pa labi, lai sasniegtu maksimālo atstarpes vērtību, pēc tam nospiediet pogu „a", lai apstiprinātu darbību. Šajā brīdī LED indikatora gaisma atgriezīsies normālajā režīmā, un kalibrēšana būs pabeigta. Stūres ratu var lietot kā parasti pēc atkārtotas pieslēgšanas un atvienošanas.

Jāatceras, ka H-sviras darbība ir atkarīga no tā, vai konkrētā spēle atbalsta šo funkciju. Ne visas spēles atbalsta H-sviras funkciju.

Stūres uzstādīšana. Rūpnīcā stūres gredzens ir izjaukts. Tas ir jāpiestiprina pie galvenā korpusa. Pievērsiet uzmanību virzienam. Kad stūres gredzens ir izlīdzināts ar galveno korpusu pareizajā virzienā, pagrieziet to pa kreisi un pievelciet ar galvenā korpusa uzgriezni.

Glabāšanas nodalījums
Kad ierīce netiek lietota, USB kabeli, kas atrodas stūres aizmugurē, var ievietot glabāšanas nodalījumā.

Stūres turētājs.
Stiprinājuma kronšteins ir regulējams diapazonā no 8 mm līdz 55 mm. Ja galda virsma ir bieza, viegli pavilciet uz leju pacelšanas skavu, kas atrodas kronšteina apakšā. Ja galda virsma ir šaura, varat uzstādīt pacelšanas skavu un pēc tam pievilkt divas skrūves.

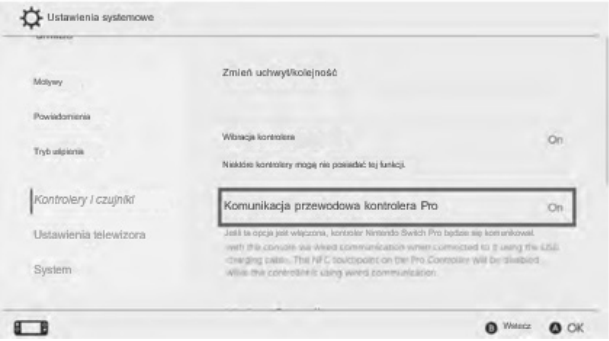


7. PS3 KONSOLES PIESLĒGŠANA

Pieslēdziet pedāļu USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu C, atvilktnē aiz stūres rata, un pārnesumu pārslēgšanas sviras USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu B, atvilktnē aiz stūres rata. Tad pieslēdziet stūres galveno USB kabeli PS3 konsoles USB portam; pēc veiksmīgas savienošanas uz stūres iedegsies sarkana indikatora lampiņa.
Ja spēle neatbalsta H-sviru, kā automātisko sviru izmantojiet kreiso un labo trigeri.

8. NINTENDO SWITCH/SWITCH2 KONSOLES PIESLĒGŠANA

Pirms stūres pults pieslēgšanas Switch konsolei ir jāieslēdz opcija „Pro Controller Wired Communication" (Pro kontroliera vadu savienojums).



Ieslēdziet vibrācijas funkciju Nintendo Switch konsolē un iestatiet opciju „Kontroliera vibrācijas” uz „ieslēgts”. Pēc vibrācijas funkcijas ieslēgšanas stūre vibrēs spēles laikā.

Ievietojiet Nintendo Switch galveno moduli pamatnē, pēc tam pievienojiet pedāļa USB kabeli ligzdai ar burtu C, kas atrodas nodalījumā aiz stūres rata, un pārnesumu sviras USB kabeli ligzdai ar burtu B, kas atrodas nodalījumā aiz stūres rata. Tad pievienojiet stūres galveno USB kabeli slēdža galvenā moduļa USB portam; pēc veiksmīgas savienošanas uz stūres iedegsies zaļā indikatorlampiņa.

Ja spēle neatbalsta H-sviru, kā automātisko sviru izmantojiet kreiso un labo trigeru pogu.

Ja, kalibrējot 1080 grādu pagrieziena diapazonu slēdža pamatstacijā, stūres ratu nevar pagriezt līdz maksimālajai vērtībai, vispirms atvienojiet kabeli, kas savieno stūres ratu ar slēdzi, atslēdziet opciju „ieslēgts” turpmāk minētajos iestatījumos, pēc tam to atkal ieslēdziet un pievienojiet stūres rata USB kabeli pamatstacijai.

9. ANDROID IERĪČU PIESLĒGŠANA

Pieslēdziet pedāļu USB spraudni ligzdai, kas atzīmēta ar burtu C, atvilktnē aiz stūres rata, pārnesumu pārslēgšanas sviras USB spraudni ligzdai, kas atzīmēta ar burtu B, atvilktnē aiz stūres rata, bet oriģinālā vadu XBOX 360 vadības pults USB spraudni – ligzdā, kas atzīmēta ar burtu D, stūres aizmugurē esošajā nodalījumā. Pēc tam pievienojiet stūres galveno kabeli XBOX 360 ierīces USB portam; pēc veiksmīgas savienošanas iedegsies gaiši zaļā indikatorlampiņa uz stūres un pirmā indikatorlampiņa uz XBOX 360 vadības pults.

Uzmanību: XBOX 360 platformai jābūt saderīgai ar oriģinālo vadu XBOX 360 vadības pulti; bezvadu XBOX 360 vadības pults neatbalsta spēles palaišanu. Ja Xbox 360 vadu pults nav oriģināla, spēles palaišana var nebūt iespējama. Ja tomēr neoriģinālā pults izveido savienojumu, pults indikators mirgos.
Ja spēle neatbalsta H-pogu, kā automātiskās pārnesumu sviras jāizmanto kreisā un labā lāpstiņa.

10. XBOX ONE KONSOLES PIESLĒGŠANA

Pieslēdziet pedāļu USB spraudni ligzdai, kas atzīmēta ar burtu C, atvilktnē aiz stūres, un pārnesumu pārslēgšanas sviras USB spraudni ligzdai, kas atzīmēta ar burtu B, atvilktnē aiz stūres. Vispirms izņemiet bateriju no oriģinālā bezvadu Xbox One vadības pults, pēc tam ar USB kabeli pieslēdziet to ligzdai, kas atzīmēta ar burtu D, stūres aizmugurē esošajā nodalījumā, un pēc tam pieslēdziet stūres USB kabeļa galveno vadu Xbox One konsoles USB portam. Pēc veiksmīgas savienošanās uz stūres iedegsies gaiši zils indikators, bet Xbox One vadības pults indikators degs nepārtraukti.
USB kabelim, kas savieno Xbox One pulti ar stūres ratu, jāatbalsta datu pārraide.

Piezīme: pirms savienošanas ar stūres ratu oriģinālais bezvadu Xbox One vadības pults ir jāizslēdz vai no tās jāizņem baterija, pretējā gadījumā radīsies palaišanas kļūda.
Ja spēle neatbalsta H-sviru, kā automātiskās pārnesumu sviras izmantojiet kreiso un labo plecu pogas.

11. XBOX SERIES X KONSOLES PIESLĒGŠANA

Pieslēdziet pedāļu USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu C, stūres aizmugurē esošajā nodalījumā, un pārnesumu pārslēgšanas sviras USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu B, stūres aizmugurē esošajā nodalījumā. Vispirms izņemiet bateriju no oriģinālā bezvadu Xbox Series X vadības pults, pēc tam ar USB kabeli pieslēdziet to ligzdai, kas atzīmēta ar burtu D, stūres aizmugurē esošajā nodalījumā. Tad pievienojiet stūres USB kabeļa galveno vadu Xbox Series X konsoles USB portam. Pēc veiksmīgas savienošanas uz stūres iedegsies gaiši zils indikatorgaismas signāls, bet Xbox Series X vadības pults indikatorgaismas signāls degs nepārtraukti.

Piezīme: pirms savienošanas ar stūres ratu ir jāizslēdz bezvadu Xbox Series X vadības pults vai jāizņem no tās baterija, pretējā gadījumā radīsies sākšanas kļūda.
Ja spēle neatbalsta H sviru, kā automātiskās sviras izmantojiet kreiso un labo sprūdu.

12. PS4 KONSOLES PIESLĒGŠANA

Pieslēdziet pedāļu USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu C, stūres ratiņa aizmugurē esošajā nodalījumā, un pārnesumu sviras USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu B, stūres ratiņa aizmugurē esošajā nodalījumā. Tad pieslēdziet stūres galveno USB kabeli PS4 konsoles USB portam; pēc veiksmīgas savienošanas uz stūres iedegsies sarkana indikatora gaisma.

Ja spēle neatbalsta H-sviru, kā automātisko sviru izmantojiet kreiso un labo trigeri.

13. PS5 KONSOLES PIESLĒGŠANA

PS5 platforma atbalsta tikai PS4 vadības pults pieslēgšanu un TIKAI ar spēlēm, kas paredzētas PS4. Stūre neatbalsta PS5 vadības pulti, kā arī spēles, kas paredzētas PS5.
Pieslēdziet pedāļu USB spraudni ligzdai, kas atzīmēta ar burtu C, stūres ratiņa aizmugurē esošajā nodalījumā, un pārnesumu pārslēgšanas sviras USB spraudni ligzdai, kas atzīmēta ar burtu B, stūres ratiņa aizmugurē esošajā nodalījumā.

Kad oriģinālais PS4 bezvadu kontrolleris ir izslēgts, pievienojiet to ar USB kabeli ligzdai, kas atzīmēta ar burtu D, stūres ratiņa aizmugurē esošajā nodalījumā, un pēc tam pievienojiet stūres ratiņa galveno USB kabeli vispirms PS5 ierīces USB portam. Pēc veiksmīgas savienošanās uz stūres ratiņa iedegsies sarkana indikatora gaisma.

Piezīme: lai savienojums ar stūres ratu izveidotos veiksmīgi, PS4 bezvadu kontrolierim jābūt izslēgtam pirms tā pieslēgšanas stūres ratam; pretējā gadījumā savienojums neizveidosies.

Ja spēle neatbalsta H-sviru, kā automātiskās pārnesumu sviras izmantojiet kreiso un labo plecu pogas.

14. SAVIENOŠANA AR DATORU AR WINDOWS OPERĀCIJAS SISTĒMU

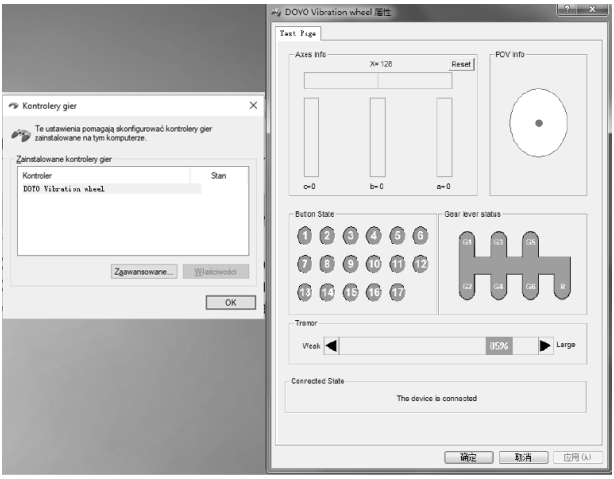
Pieslēgšana datoram
Pievienojiet pedāļu USB kabeli ligzdai ar burtu C stūres ratiņa aizmugurē esošajā nodalījumā, bet pārnesumu pārslēgšanas sviras USB kabeli — ligzdai ar burtu B tajā pašā nodalījumā, pēc tam pievienojiet stūres ratiņa galveno USB kabeli datora USB portam; Pēc veiksmīgas savienošanās iedegsies stūres rata sarkana indikatora gaisma, kas norāda uz noklusējuma režīmu DirectInput. Nospiediet PS pogu, lai pārslēgtos uz XInput režīmu un Xbox One režīmu (šie režīmi pārslēdzas cikliski).
Piezīme: Xbox One režīms datorā galvenokārt tiek izmantots Windows 10/11 sistēmās.

Ja spēle neatbalsta H-joysticku, kā automātisko joysticku izmantojiet kreiso un labo trigeri.
Pēc stūres pults pieslēgšanas datoram nospiediet pogu „reset” un turiet to nospiestu 5 sekundes, lai atiestatītu ierīci, pēc tam pagrieziet stūres pulti pa kreisi un pa labi līdz maksimālajam leņķim, lai to kalibrētu.

15. DRAIVERU INSTALĒŠANA

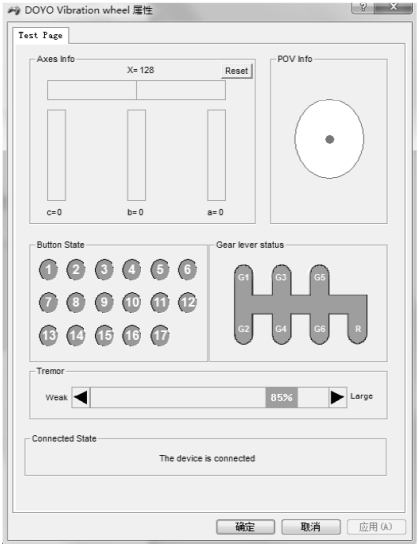
Lai stūres rats darbotos pareizi, ir nepieciešams instalēt draiveri no ražotāja mājaslapas:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Darbības pārbaude
Pēc veiksmīgas draivera instalēšanas spēļu kontroliera interfeiss izskatās šādi, un kontroliera nosaukums ir „doyo vibration wheel”
Lai pārbaudītu stūres rata un tā pogu pareizu darbību, Windows sistēma piedāvā iebūvētu diagnostikas rīku. Lai to izmantotu, atveriet sistēmas palaišanas logu (taustiņu kombinācija Windows + R), ievadiet komandu joy.cpl un apstipriniet ar taustiņu Enter. Tādējādi tiks atvērts sistēmas aplets „Spēļu kontrolieri”, kurā, izvēloties ierīci un noklikšķinot uz opcijas „Īpašības”, lietotājs iegūst piekļuvi testa cilnei, kas ļauj pārbaudīt vadības ratu asis un visas kontroliera funkcijas.



Stūres darbības pārbaude:
Nospiediet jebkuru funkciju taustiņu, lai to izgaismotu; atlaidot taustiņu, izgaismojums izdzisīs. H svira atbilst taustiņiem G1–G6, bet R ir sviras atgriešanas taustiņš; ja vēlaties iestatīt funkciju „apmaiņa” vai „leņķis”, iepazīstieties ar iepriekš minēto speciālo funkciju aprakstu, lai uzzinātu, kā tās lietot.

X ass rotācijas virziens mainās pa kreisi un pa labi no ciparu pozīcijas x=128 līdz maksimālajai vērtībai; Gāzes pedāļa nospiešana atbilst vērtībām no a=0 līdz 255, un motors vibrē. Bremžu pedāļa nospiešana atbilst vērtībām no b=0 līdz 255, un motors vibrē. Sajūga pedāļa nospiešana atbilst vērtībām no c=0 līdz 255. Motora vibrācijas intensitāti var iestatīt ailē „tremor”.



Instalējiet draiveri XInput režīmā
Lai pārslēgtu stūres ratu XInput režīmā, varat nospiest un turēt nospiestu PS pogu aptuveni 3 sekundes; iedegsies zaļā indikatorlampiņa; divreiz noklikšķiniet ar peles kreiso pogu uz draiveru paketes „xbox360_64eng”, lai to instalētu, atzīmējiet „V” sarkanajā laukā un noklikšķiniet „Tālāk”, lai instalētu draiveri; tas instalēsies automātiski. Pēc draivera instalēšanas pabeigšanas noklikšķiniet „Pabeigt”.

Abi draiveri ir instalēti. Atkarībā no spēlēm varam izvēlēties DirectInput vai XInput režīmu.

16. POGU FUNKCIJU ROKASGRĀMATA DAŽĀDĀM PLATFORMĀM

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE (13)**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. OHUTUSJUHISED

1. Enne kasutamist lugege kasutusjuhend hoolikalt läbi.
2. Vältige seadme raputamist ja kukutamist.
3. Ärge seadmeid ise lahti võtke, modifitseerige ega parandage.
4. Ärge hoidke seadet niisketes, kuumades ega tolmuses kohtades.
5. Kui teil on küsimusi või märkusi, võtke ühendust edasimüüja või tootjaga.

2. ÜLDINE TEAVE

Juhtmega rool Tracer Grid Racer 1080 on mõeldud platvormidele PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX. Rool on varustatud kahe mootoriga, mis toetavad tagasisideefekti (vibratsiooni edastamine roolile). Rool on kujundatud tõeliste võistlusroolide eeskujul. Komplektis on kaasas käepide ja 3 pedaali tugeva alusega.

3. REŽIIMID DIRECTINPUT/XINPUT

DirectInput-režiim on vanem sisendstandard mängudele Windows-operatsioonisüsteemides. Enamik vanemaid mänge toetab mängukontrollereid DirectInput-režiimis. Kui mäng toetab mängukontrollereid DirectInput-režiimis, kuid rool on XInput-režiimis, ei tööta enamik rooli funktsioone korralikult ja vibratsioonifunktsiooni ei toetata (tuleb lülitada sobivasse režiimi).

XInput-režiim, tuntud ka kui PC360-režiim, on uusim mängude sisendstandard Windows-operatsioonisüsteemides. Enamik uuemaid mänge toetab mängukontrollereid XInput-režiimis (Xbox 360-kontroller kasutab XInput-i). Kui mäng toetab XInput-režiimis mängukontrollereid ja rooliratas on XInput-režiimis, töötavad vibratsioon ja kõik rooliratta funktsioonid korrektselt. Kui mäng toetab XInput-mängukontrollereid, kuid rool on DirectInput-režiimis, ei tööta rool mängus korralikult (tuleb lülitada XInput-režiimile).

1. Vaikimisi on rool pärast arvutiga ühendamist DirectInput-režiimis ja toetab H-kujulist käiguvahetust. H-kujulist käiguvahetust ei toetata, kui rool on lülitatud XInput-režiimi. H-kujulise käiguvahetuse funktsiooni kasutamiseks peab rool olema DirectInput-režiimis.
2. Veenduge, et käigukast ja pedaalid on õigesti ühendatud, et vältida talitlushäireid.
3. Kui pedaalidel või käigukangil esineb mingeid häireid, kontrollige, kas rooliratta tagaosas asuv USB--pistik on ühendatud õigesse pordisse ja kas USB-pistik on õigesti sisestatud.
4. Kui rool mängu ajal ei vibreeri, kontrollige, kas mäng toetab vibratsiooni, ja veenduge, et rool on mängule sobivas DirectInput- või XInput-režiimis.
5. Kui tundlikkus on seatud tasemele üle 5, väheneb rooli 1080-kraadine pöördeulatus kõrge tundlikkuse tõttu. (Selline tundlikkus ei sobi võidusõidu mängudele).
6. Rooli esmakordsel käivitamisel hoidke Reset-nuppu 5 sekundit all, et rool nullida, ning pöörake see seejärel kalibreerimiseks maksimaalse nurga võrra vasakule ja paremale.
7. Roolil on automaatne kalibreerimisfunktsioon. Enne toite sisselülitamist veenduge, et rool ning gaasi-, piduri-, siduri- ja käigukangid on neutraalasendis, et tagada õige kalibreerimine. Vastasel juhul võivad tekkida kalibreerimisprobleemid.
8. PC-l Xbox One'i režiimis on saadaval kolm režiimi. Toite sisselülitamisel on vaikimisi režiimiks DirectInput. XInput-režiimile üleminekuks hoidke PS-nuppu umbes 2 sekundit all ja seejärel hoidke seda uuesti umbes 2 sekundit all, et minna Xbox One'i režiimile. Xbox One'i režiim on mõeldud peamiselt kasutamiseks operatsioonisüsteemiga Windows 11. Kui seda režiimi kasutamise ajal vaja ei ole, lülituge soovitud mängurežiimile.
9. **Roolil on sisseehitatud mälu, mis salvestab kasutaja seaded. Mõnikord on seadme ebaõige toimimise korral vaja taastada tehase seaded.**

4. SISSEJUHATUS

Rool toetab platvorme: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360, võimaldades ühendada eespool nimetatud platvormide originaalkontrollerid rooli sahtlis asuvasse, tähega „D” märgitud porti andmeedastuskaablite abil, mis võimaldab rooli kasutamist originaalkontrolleritega.

*** PS5-platvormil saab rooliratta juhtida ainult PS4-kontrolleriga ja ainult PS4-le mõeldud mängudes.**

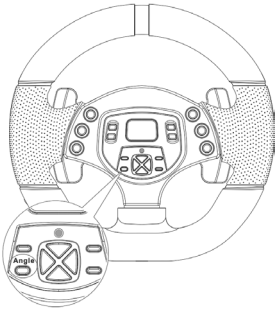
- Plug&Play-ühendus – toetatud platvormid: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. Arvutiga ühendamisel lülitub vaikimisi sisse DirectInput-režiim.
- Reduktor: Rool toetab kõrge ja madala käigu funktsioone.
- Rool toetab pedaalide ja käigukangi ühendamist ja lahtihaakimist ilma toite väljalülitamiseta; pedaale ja käigukangi saab ühendada või lahtihaakida, kui seade on sisse lülitatud.
- Sisseehitatud potentsiomeeter rooli tundlikkuse reguleerimiseks.
- Funktsiooniklahvide seadistuste muutmise võimalus.
- Toetab lukustust mis tahes nurgas, kui rooliratta pöördeulatus ületab 180 kraadi.
- Rool salvestab nurga lukustuse ja funktsiooniklahvide seadistused ka pärast toite väljalülitamist.
- Kõiki seadeid saab hõlpsasti lähtestada ja taastada, hoides Reset-nuppu 5 sekundit all.
- H-kujulise käigukasti käsitsi kalibreerimise tugi.

5. ROOLIRATTA SKEEM

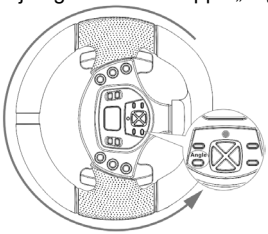
1. Funktsiooninupp LB vastab kontrolleril olevale nupule 7.
2. Funktsiooninupp Y vastab kontrolleril olevale nupule 1.
3. Funktsiooninupp X vastab kontrolleril olevale nupule 4.
4. Taastamisfunktsioon – nurga seadete ja nuppude funktsioonide vahetamise taastamine ühe vajutusega.
5. Funktsioon „Angle” – nupp nurga seadistamiseks.
6. Käigukasti vasak käepide (vasak päästik) täidab vaikimisi funktsiooni LB.
7. Suunanupud.
8. Tundlikkuse potentsiomeetri nupp, mida kasutatakse tundlikkuse taseme reguleerimiseks; saadaval on 6 tundlikkuse taset, kusjuures tase 0 tähendab tundlikkuse puudumist.
9. Vasak ja parem kinnituskruvi.
10. Nupp RB, vastab kontrolleril olevale nupule 8.
11. Nupp B vastab kontrolleril olevale nupule 2.
12. Nupp A vastab kontrolleril olevale nupule 3.
13. Funktsioon „Replace” – nupp, millega saab asendada funktsiooniklahve.
14. PS-nupp, mida kasutatakse PC-platvormil DirectInput- ja XInput-režiimi vahel lülitamiseks: lülitamiseks hoia nuppu 3 sekundit all; toimib PS3-platvormil PS-nupuna; Nintendo Switch-platvormil HOME--nupuna; Xbox-platvormil X-nupuna.
15. Parempoolne käigukangi hoob (parempoolne päästik) – täidab vaikimisi RB-funktsiooni.
16. Reduktor. Käiguvaliku lüliti (kõrge/madal).
17. Siduripedaal.
18. Piduripedaal.
19. Gaasipedaal.
20. H-tüüpi käigukast.
21. Funktsiooninupp L3 vastab kontrolleril olevale nupule 11.
22. Funktsiooninupp BACK, mida kasutatakse navigeerimiseks või valikute tegemiseks.
23. Platvormi märgutuli ja funktsioonide seadistuste märgutuli.
24. START-nupp, pausi-/käivitusnupp.
25. Funktsiooninupp R3 vastab kontrolleril olevale nupule 12.

6. ROOLIRATTA FUNKTSIOONID

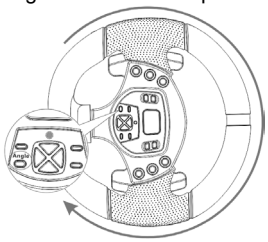
Nurga funktsioon: nurga seadistamise nupp. Rooli pöördenurka saab seadistada nii, et üks pool oleks suurem kui 90 kraadi. Kui nurk on väiksem kui 90 kraadi, taastab süsteem automaatselt vaikimisi väärtuse 90 kraadi.
Näiteks rooliratta kaldenurga seadmiseks 900 kraadile tuleb hoida nuppu „angle“ all umbes 2 sekundit, mille järel hakkab sinine LED-tuli aeglaselt vilkuma, märkides sisenemist kaldenurga seadistusrežiimi.



Pärast kaldenurga seadistamise režiimi sisenemist pöörake rooli vasakut poolt 900 kraadi asendisse, vajutage üks kord nuppu „angle”, et nurk lukustada, ning LED-indikaator naaseb algasendi näitajale.



Seejärel vajutage uuesti nuppu „angle“ ja hoidke seda umbes 2 sekundit all; sinine LED-tuli hakkab aeglaselt vilkuma, rool pöördub paremale 900 kraadi võrra; vajutage nuppu „angle“, et nurk lukustada, ning LED-tuli naaseb platvormi näidikule.



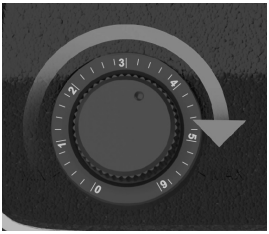
Pärast nurga seadistamise lõpetamist kehtib seatud nurk ainult rooliratta lineaarsele pööramisele ega kajasta rooliratta mehaanilist pööramist.

Nurga seadistuse tühistamine: hoidke nuppu „angle” umbes 5 sekundit all, mille järel sinine LED-tuli hakkab aeglaselt vilkuma ja seejärel kiiresti vilkuma, mis näitab, et nurk on tühistatud.

Asendamise funktsioon: asendusnupp, mis võib asendada tegevusnuppe a/b/x/y/l3/r3/l1/r1 ning gaasi-/piduri-/siduripedaale / käigukangi 1/2/3/4/5/6/r / kõrgeid ja madalaid käike / roolil. Toimimisjuhend: Vasaku päästiku ja nupu A asend: hoidke asendamisnuppu 2 sekundit all, kuni süttib sinine LED-tuli; vajutage vasakut päästikut, et LED hakkaks vilkuma, ja seejärel vajutage nuppu A, et LED kustuks ja asendamine lõppeks. Sel hetkel täidab vasak päästik nuppu A funktsiooni; nupp A täidab vasaku päästiku funktsiooni ning ülejäänud funktsioonide vahetamise viis on sama.
Kui 60 sekundi jooksul pärast vahetusrežiimi sisenemist ei tehta ühtegi toimingut, lülitub vahetusfunktsioon automaatselt välja; vahetuse lõpetamiseks võib ka klõpsata nuppu „Vaheta”.
Vahetusfunktsiooni väljalülitamine: hoidke nuppu „replace” umbes 5 sekundit all, mille järel sinine LED-tuli hakkab aeglaselt vilkuma ja seejärel kiiresti vilkuma, mis tähendab, et vahetusfunktsioon on välja lülitatud.

Taastamisfunktsioon: üks klõps nullib nurga- ja asendusseaded; hoidke nuppu 5 sekundit all, mille järel LED-tuli hakkab vilkuma, nullides automaatselt seatud nurga ja klahvide asenduse.

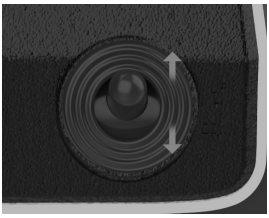
Tundlikkuse reguleerimine: võidusõidu mänge mängides võib järskudes kurvides tekkida pööramisprobleem. Tundub, et pöörde suuna muutumisel esineb viivitus. Tegelikult on see seotud mängu roolimisundlikkusega. Iga mängu vaikimisi roolimisundlikkus on veidi erinev, mistõttu võib see probleem tekkida. Roolimisundlikkust saab reguleerida mängu seadetest; seda saab täpselt häälestada ka rooli tundlikkuse potentsiomeetri abil. Tundlikkuse potentsiomeetri lüliti sisselülitamisel muutub roolil asuva sinise LED-i vilkumissagedus (aeglasest kiireks) vastavalt valitud tundlikkuse tasemele. Kui tundlikkus on seatud sobivale tasemele, lakkab LED vilkumast.



Tundlikkuse funktsioon ei sobi veoautode, traktorite, busside jms simulaatoritele. Tundlikkust kasutatakse peamiselt võidusõidu mängudes.

Käigukangi / pedaalide / kontrolleriga ühendamise pesade asukohad: rooli taga asuv B-tähega märgitud pesa on mõeldud ühendamiseks käigukangiga, C-tähega märgitud pesa pedaalidega ja D-tähega märgitud pesa kontrolleriga. Enne „ ” kasutamist tuleb kontrollida, kas osad ei ole paigutatud valedesse asenditesse, mis võiks põhjustada rooliratta ebaõiget töötamist.

Kõrge ja madala käigu lüliti (redutseerija).
Kui madalate käikude funktsioon mängus pole sisse lülitatud, hõlmab käigukang H käike 1–6. Kui funktsioon mängus sisse lülitatakse, on saadaval 12 käiku. Kui lüliti on seatud kõrge käigu režiimile, vastab käigukangi H asend 1 kõrge käigu režiimi 7. käigule, asend 2 vastab kõrge käigu režiimi 8. käigule, asend 3 vastab kõrge käigu režiimi 9. käigule, asend 4 vastab kõrge käigu režiimi 10. käigule kõrge käigu režiimis, asend 5 vastab 11. käigule kõrge käigu režiimis ja asend 6 vastab 12. käigule kõrge käigu režiimis.

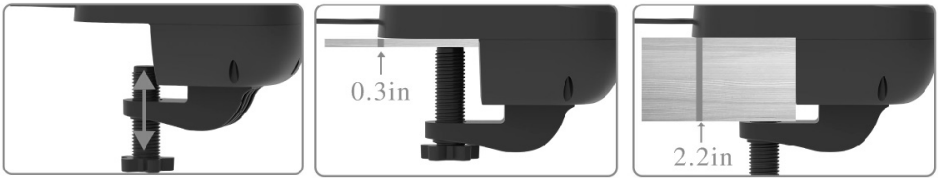


Käigukangi kasutamine.
Käigukangil on 6 edasikäiku ja 1 tagasikäik. 1. käigu sisselülitamiseks tuleb käigukangi liigutada vasakule ja seejärel lükata ettepoole; 2. käigu sisselülitamiseks tuleb käigukangi liigutada vasakule ja seejärel tõmmata tahapoole; 3. käigu sisselülitamiseks tuleb käigukangi viia tagasi keskasendisse ja liigutada otse ettepoole; 4. käigu sisselülitamiseks tuleb käigukangi tõmmata tagasi keskasendisse; 5. käigu sisselülitamiseks tuleb käigukangi liigutada paremale ja seejärel lükata ettepoole; 6. käigu sisselülitamiseks tuleb käigukangi liigutada paremale ja seejärel tõmmata tagasi; Tagasikäigu (R) sisselülitamiseks tuleb kõigepealt seada käigukang 6. käigu asendisse ja seejärel tõmmata tagasi. Tagasikäigu (R) väljalülitami-

seks tuleb samuti käigukangi alla vajutada ja seda ettepoole liigutada. Pange tähele, et kui tagasikäiku (R) ei kasutata õigesti, võib seda kergesti segi ajada kuuenda käiguga.

Lõdvendage kinnituskruvi ja paigaldage seejärel hoidik käigukangi all olevasse avasse.

Suruge paigaldatud kinniti piiravat varrast laua serva vastu, et kruvi kinni keerata; Laua paksus, millele kinniti saab paigaldada: 8 mm kuni 55 mm



Käigukangi käsitsi kalibreerimine: kui käigukang ei tööta täpselt või nihkub kasutamise ajal, saab seda kalibreerida järgmise protseduuri järgi. (Kui käigukangi töös ei esine mingeid kõrvalekaldeid, ei tohi seda kalibreerida.)
Ühendage kõigepealt käigukang roolil asuvasse USB-pistikupesasse, asetage käigukang neutraalasendisse ja seejärel vajutage ning hoidke samaaegselt all roolil asuvaid funktsiooninuppe x/y. Ühendage sel hetkel rooli USB-kaabel arvutiga. Kui kalibreerimisrežiim käivitub edukalt, hakkab rool siniselt vilkuma;

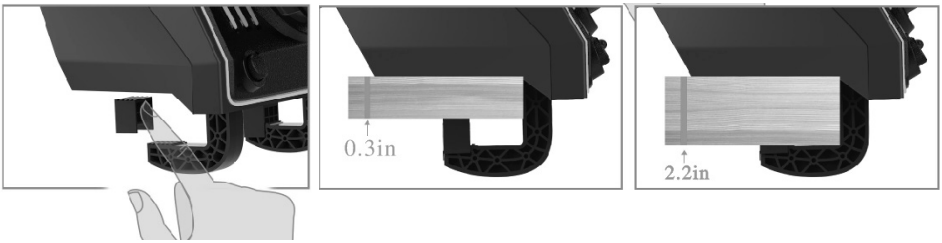
Kalibreerimisrežiimi sisenemisel vabastage mõlemad allhoitud nupud, nihutage käigukangi kolmandasse käiku ja liigutage seda vasakule ja paremale, et saavutada maksimaalne vahekaugus, ning vajutage seejärel roolil nuppu „a”, et toimingut kinnitada. Sel hetkel süttib roolil lilla LED-tuli. Seejärel lükake käigukang neljandasse käiku ja liigutage seda vasakule ja paremale, et saavutada maksimaalne vahekaugus, ning vajutage seejärel nuppu „a”, et toimingut kinnitada. Sel hetkel naaseb LED-tuli tavarežiimi ja kalibreerimine on lõpetatud. Rooli saab uuesti ühendades ja lahti ühendades tavapäraselt kasutada.

Pidage meeles, et H-kangi toimimine sõltub sellest, kas konkreetne mäng toetab seda funktsiooni. Kõik mängud ei toeta H-kangi funktsiooni.

Rooli paigaldamine. Tehases on roolirõngas lahti monteeritud. See tuleb kinnitada põhikorpusele. Pöörake tähelepanu suunale. Kui olete roolirõnga põhikorpusega õiges suunas joondanud, pöörake seda vasakule ja pingutage põhikorpuse mutriga kinni.

Hoiukast
Kui seadet ei kasutata, saab rooliratta tagaküljel asuva USB-kaabli paigutada hoiukasti.

Rooli kinnitus.
Kinnitust saab reguleerida vahemikus 8 mm kuni 55 mm. Kui laud on paks, tõmmake õrnalt allapoole kinnituse allosas asuvat tõstklambrit. Kui laud on kitsas, võite paigaldada tõstklambri ja seejärel kinni keerata kaks kruvi.

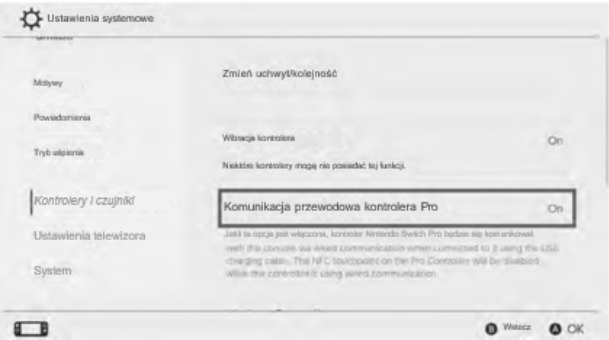


7. PS3-KONSOLI ÜHENDAMINE

Ühendage pedaalide USB-kaabel rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ning käigukangi USB-kaabel rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse B-tähega märgitud pesasse. Seejärel ühendage rooli peamine USB-kaabel PS3-konsooli USB-porti; kui ühendus on edukalt loodud, süttib roolil punane märgutuli.
Kui mäng ei toeta H-kangi, kasutage vasakut ja paremat päästikut automaatse kangina.

8. NINTENDO SWITCH/SWITCH2 KONSOOLI ÜHENDAMINE

Enne rooliratta ühendamist Switch-konsooliga tuleb sisse lülitada valik „Pro Controller Wired Communication“ (Pro-kontrolleri juhtmevaba side).



Lülita Nintendo Switchi konsoolil sisse vibratsioonifunktsioon ja sea valik „Kontrolleri vibratsioon” asendisse „sisse”. Pärast vibratsioonifunktsiooni sisselülitamist hakkab rool mängu ajal vibreerima.

Paigalda Switchi põhimoodul alusesse ja ühenda seejärel pedaali USB-kaabel rooliratta taga asuvas sahtlis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ning käigukangi USB-kaabel rooliratta taga asuvas sahtlis asuvasse B-tähega märgitud pesasse. Seejärel ühendage rooli peamine USB-kaabel lüliti põhimooduli USB-porti; kui ühendus on edukalt loodud, süttib roolil roheline märgutuli.

Kui mäng ei toeta H-kangi, tuleb vasakut ja paremat päästikunuppu kasutada automaatse kangina.

Kui lüliti host-baasis 1080-kraadise pöördeulatusega kalibreerimise ajal ei ole võimalik rooliratti maksimaalsele väärtusele pöörata, tuleb esmalt lahti ühendada rooliratta ja lüliti vaheline kaabel, lülitada allpool toodud seadetes valik „sisse” välja, seejärel lülitada see uuesti sisse ja ühendada rooliratta USB-kaabel host-baasiga.

9. ANDROID-SEADMETE ÜHENDAMINE

Ühendage pedaalide USB-pistik rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse C-tähega märgitud pesasse, käigukangi USB-pistik rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse B-tähega märgitud pesasse ja originaalse juhtmevaba XBOX 360 kontrolleriga USB-pistik pistikupesasse, mis on tähistatud tähega D rooliratta taga asuvas hoiukastis. Seejärel ühendage rooliratta põhikaabel XBOX 360 seadme USB-porti; pärast edukat ühenduse loomist süttib roolirattal heleroheline märgutuli ja XBOX 360 kontrolleril esimene märgutuli.

Märkus: XBOX 360 peab toetama originaalset XBOX 360 juhtpulti; traadita XBOX 360 juhtpult ei toeta mängu käivitamist. Kui Xbox 360 juhtmega kontroller ei ole originaal, võib mängu käivitamine osutuda võimatuks. Kui mitteoriginaalne kontroller siiski ühenduse loob, hakkab kontrolleril olev LED-tuli vilkuma. Kui mäng ei toeta H-kangi, tuleb vasakut ja paremat õlakangi kasutada automaatkangidena.

10. XBOX ONE KONSOOLI ÜHENDAMINE

Ühendage pedaalide USB-pistik rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ning käigukangi USB-pistik samas hoiukastis asuvasse B-tähega märgitud pesasse. Eemaldage kõigepealt aku originaalsest Xbox One’i juhtmeta kontrollerist, ühendage see seejärel USB-kaabli abil rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse D-tähega märgitud pesasse ning ühendage seejärel rooliratta USB-kaabli põhikaabel Xbox One’i konsooli USB-porti. Kui ühendus on edukalt loodud, süttib roolil helesinine märgutuli ja Xbox One’i kontrolleril põleb märgutuli pidevalt.
Xbox One’i konsooliga ühendamiseks kasutatav USB-kaabel peab võimaldama andmeedastust.

Märkus: enne rooliga ühendamist peab originaalne Xbox One'i juhtmeta kontroller olema välja lülitatud või tuleb sellest patarei eemaldada, vastasel juhul tekib käivitamisviga.
Kui mäng ei toeta H-kangi, tuleb vasakut ja paremat õlakangi kasutada automaatkangidena.

11. XBOX SERIES X KONSOOLI ÜHENDAMINE

Ühendage pedaalide USB-kaabel rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ning käigukangi USB-kaabel rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse B-tähega märgitud pesasse. Eemalda kõigepealt aku originaalsest Xbox Series X juhtmeta kontrollerist ja ühenda see seejärel USB--kaabli abil rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse D-tähega märgitud pesasse. Seejärel ühendage rooliratta USB-kaabli põhikaabel Xbox Series X konsooli USB-pordiga. Kui ühendus on edukalt loodud, süttib rooliratta helesinine kontrolltuli ja Xbox Series X kontrolleril põleb pidev valgus.

Märkus: enne rooliga ühendamist lülita Xbox Series X juhtmeta kontroller välja või eemalda sellest patarei, vastasel juhul tekib käivitamisviga.
Kui mäng ei toeta H-kangi, kasutage vasakut ja paremat päästikut automaatkangina.

12. PS4-KONSOOLI ÜHENDAMINE

Ühendage pedaalide USB-kaabel rooliratta taga asuvas sahtlis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ning käigukangi USB-kaabel rooliratta taga asuvas sahtlis asuvasse B-tähega märgitud pesasse. Seejärel ühendage rooli peamine USB-kaabel PS4-konsooli USB-porti; kui ühendus on edukalt loodud, süttib roolil punane märgutuli.

Kui mäng ei toeta H-kangi, kasutage vasakut ja paremat päästikut automaatse kangina.

13. PS5-KONSOOLI ÜHENDAMINE

PS5-platvorm toetab ainult PS4-kontrolleri ühendamist ja AINULT PS4-le mõeldud mänge. Rool ei toeta PS5-kontrollerit ega PS5-le mõeldud mänge.
Ühendage pedaalide USB-pistik rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ning käigukangi USB-pistik samas hoiukastis asuvasse B-tähega märgitud pesasse.

Kui originaalne PS4 traadita kontroller on välja lülitatud, ühendage see USB-kaabli abil rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse D-tähega märgitud pesasse ning ühendage seejärel rooliratta peamine USB--kaabel esmalt PS5 seadme USB-porti. Kui ühendus on edukalt loodud, süttib rooliratta punane märgutuli.

Märkus: et rooliga ühendamine õnnestuks, peab PS4 juhtmeta kontroller olema välja lülitatud enne rooliga ühendamist; vastasel juhul ei õnnestu ühendamine.

Kui mäng ei toeta H-kangi, kasuta vasakut ja paremat õlakangi automaatkangi asemel.

14. ÜHENDAMINE WINDOWS-SÜSTEEMIGA ARVUTIGA

Ühendamine arvutiga
Ühendage pedaalide USB-kaabel rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse C-tähega märgitud pesasse ja käigukangi USB-kaabel rooliratta taga asuvas hoiukastis asuvasse B-tähega märgitud pesasse, seejärel ühendage rooliratta peamine USB-kaabel arvuti USB-porti; Kui ühendus on edukalt loodud, süttib roolil punane märgutuli, mis näitab vaikimisi režiimi DirectInput. Vajutage nuppu PS, et lülitada üle režiimile XInput ja Xbox One (need režiimid vahelduvad tsüklilisel).
Märkus: Xbox One'i režiimi kasutatakse arvutis peamiselt Windows 10/11 operatsioonisüsteemides.
Kui mäng ei toeta H-kangi, kasuta vasakut ja paremat päästikut automaatse kangina.
Pärast rooliratta ühendamist arvutiga vajuta nuppu „reset" ja hoia seda 5 sekundit all, et seade taastada, ning seejärel pööra rooliratta maksimaalse nurga all vasakule ja paremale, et seda kalibreerida.

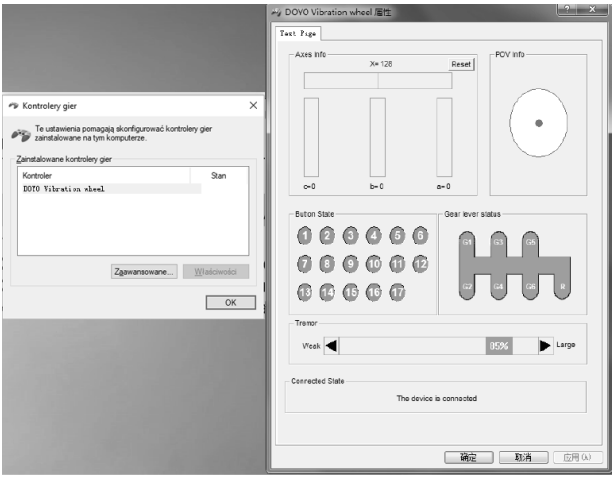
15. DRAIVERI INSTALLIMINE

Rooliratta nõuetekohaseks toimimiseks on vaja installida tootja veebilehelt saadav draiver:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Töötamise kontrollimine

Pärast draiveri edukat paigaldamist näeb mängukontrolleri liides välja järgmine ning kontrolleri nimi on „doyo vibration wheel”.

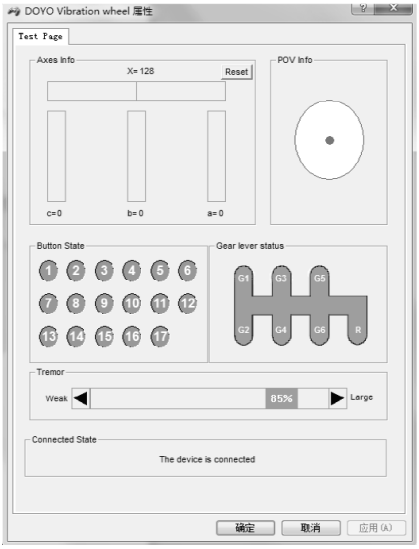
Rooliratta ja selle nuppude nõuetekohase toimimise kontrollimiseks pakub Windows sisseehitatud diagnostikavahendit. Selle kasutamiseks tuleb avada süsteemi käivitusaken (klahvikombinatsioon Windows + R), sisestada käsk joy.cpl ja kinnitada klahviga Enter. See avab süsteemi rakenduse „Mängukontrollerid”, kus seadme valimise ja valiku „Omadused” klõpsamise järel saab kasutaja juurdepääsu testivahelehele, mis võimaldab kontrollida kontrollerit ja kõiki selle funktsioone.



Rooli toimimise test:

Vajutage suvalist funktsiooniklahvi, et see valgustataks; klahvi vabastamisel kustub valgustus. H-kang vastab klahvidele G1–G6 ja R on kangi tagasiliikumise klahv; kui soovid seadistada funktsiooni „vahetus” või „nurk”, tutvu eespool toodud erifunktsioonide kirjeldusega, et teada saada, kuidas neid kasutada.

X-telje pöörlemissuund muutub vasakule ja paremale numbrilisest asendist x=128 kuni maksimumväärtuseni; Gaasipedaali vajutamine vastab väärtustele a=0 kuni 255 ja mootor vibreerib. Piduripedaali vajutamine vastab väärtustele b=0 kuni 255 ja mootor vibreerib. Siduripedaali vajutamine vastab väärtustele c=0 kuni 255. Mootori vibratsiooni intensiivsust saab seadistada veerus „tremor”.



Paigalda draiver XInput-režiimis
Võid hoida PS-nuppu umbes 3 sekundit all, et lülitada rool XInput-režiimi; süttib roheline märgutuli; klõpsa hiire vasaku nupuga kaks korda draiveripaketti „xbox360_64eng”, et see installida, märgi punasesse kasti „V” ja klõpsa „Järgmine”, et installida – draiver installitakse automaatselt. Pärast draiveri installimise lõpetamist klõpsa „Lõpeta”.

Mõlemad draiverid on paigaldatud. Saame valida mängudest sõltuvalt režiimide DirectInput ja XInput vahel.

16. NUPPUDE FUNKTSIOONIDE JUHEND ERINEVATELE PLATVORMIDELE

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

1. INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA UTILIZĂRII

1. Înainte de utilizare, citiți cu atenție manualul de utilizare.
2. Evitați să scuturați aparatul și să-l scăpați pe jos.
3. Nu demontați, modificați sau reparați dispozitivul pe cont propriu.
4. Nu depozitați aparatul în locuri umede, calde sau prăfuite.
5. În cazul în care aveți întrebări sau observații, vă rugăm să contactați distribuitorul sau producătorul.

2. INFORMAȚII GENERALE

Volanul cu cablu Tracer Grid Racer 1080 este destinat platformelor PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE/PC/SWITCH/ANDROID TV BOX. Volanul este echipat cu două motoare care susțin efectul de feedback (funcția de transmitere a vibrațiilor către volan). Volanul este inspirat din volanele de competiție reale. Setul este echipat cu un levier și 3 pedale cu o bază solidă.

3. MODURILE DIRECTINPUT/XINPUT

Modul DirectInput este un standard mai vechi de intrare pentru jocuri în sistemele de operare Windows. Majoritatea jocurilor mai vechi acceptă controlerele de jocuri în modul DirectInput. Dacă jocul acceptă controlerele de jocuri în modul DirectInput, iar volanul este în modul XInput, majoritatea funcțiilor volanului nu vor funcționa corect, iar funcția de vibrație nu va fi acceptată (este necesară trecerea la modul corespunzător).

Modul XInput, cunoscut și sub denumirea de modul PC360, este cel mai recent standard de intrare pentru jocuri în sistemele de operare Windows. Majoritatea jocurilor mai noi acceptă controlerele de jocuri în modul XInput (controlerul Xbox 360 utilizează XInput). Dacă jocul acceptă controlerele de jocuri în modul XInput, iar volanul se află în modul XInput, vibrațiile și toate funcțiile volanului vor funcționa corect. Dacă jocul acceptă controlerele de jocuri XInput, iar volanul se află în modul DirectInput, volanul nu va funcționa corect în joc (este necesară trecerea la modul XInput).

1. În mod implicit, volanul se află în modul DirectInput după conectarea la computer și suportă schimbarea treptelor de viteză în configurația H. Schimbarea treptelor de viteză în configurația H nu este suportată dacă volanul este comutat în modul XInput. Pentru a utiliza funcția de schimbare a treptelor de viteză în configurația H, volanul trebuie să se afle în modul DirectInput.
2. Asigurați-vă că cutia de viteze și pedalele sunt conectate corect, pentru a evita funcționarea incorectă.
3. Dacă pedalele sau maneta de schimbare a vitezelor prezintă orice fel de anomalii, verificați dacă mufa USB situată în compartimentul din spatele volanului este conectată la portul corespunzător și dacă mufa USB este introdusă corect.
4. Dacă volanul nu vibrează în timpul jocului, verificați dacă jocul suportă vibrațiile și asigurați-vă că volanul este setat în modul DirectInput sau XInput, în funcție de joc.
5. Când sensibilitatea este setată peste nivelul 5, unghiul de rotație al volanului de 1080 de grade se va reduce din cauza sensibilității ridicate. (O astfel de sensibilitate nu este potrivită pentru jocurile de curse).
6. La prima pornire a volanului, apăsați și țineți apăsat butonul Reset timp de 5 secunde pentru a reseta volanul, apoi rotiți-l spre stânga și spre dreapta până la unghiul maxim pentru calibrare.
7. Volanul dispune de o funcție de calibrare automată. Înainte de a-l porni, asigurați-vă că volanul, precum și pedalele de accelerație, frână, ambreiaj și schimbător de viteze se află în poziție neutră, pentru a asigura o calibrare corectă. În caz contrar, pot apărea probleme cu calibrarea.
8. În modul Xbox One pe un computer PC, sunt disponibile trei moduri. La pornire, modul implicit este DirectInput. Pentru a comuta la modul XInput, apăsați și țineți apăsat butonul PS timp de aproximativ 2 secunde, apoi apăsați-l și țineți-l apăsat din nou timp de aproximativ 2 secunde pentru a comuta la

modul Xbox One. Modul Xbox One este destinat în principal utilizării cu sistemul de operare Windows 11. Dacă nu aveți nevoie de acest mod în timpul utilizării, comutați la modul de joc dorit.

9. **Volanul dispune de memorie încorporată și memorează setările utilizatorului. Uneori, în cazul unei funcționări defectuoase a dispozitivului, este necesară o resetare la setările din fabrică.**

4. INTRODUCERE

Volanul este compatibil cu platformele: PS5* / PS4 / XBOX Series X / XBOX One / XBOX 360, permițând conectarea controlerelor originale ale platformelor menționate mai sus la portul situat în compartimentul de depozitare al volanului, marcat cu litera „D”, cu ajutorul cablurilor de transmisie a datelor, ceea ce permite funcționarea volanului cu ajutorul controlerelor originale.

*** Pe platforma PS5, volanul poate fi controlat exclusiv cu ajutorul unui controler PS4 și numai în jocurile dedicate pentru PS4.**

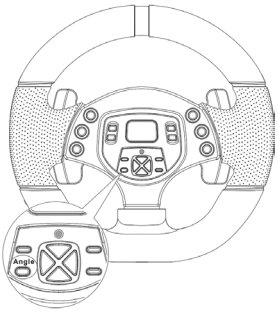
- Conectare Plug&Play – platforme compatibile: PS3/PS4 / PC – Xinput / PC – Dinput / Switch. După conectarea la computer, se activează implicit modul DirectInput.
- Reductor: Volanul suportă funcțiile de viteză mare și mică.
- Volanul permite conectarea și deconectarea pedalelor și a manetei de schimbare a vitezelor fără a opri alimentarea; pedalele și maneta de schimbare a vitezelor pot fi conectate sau deconectate atunci când dispozitivul este pornit.
- Potențiometru încorporat pentru reglarea sensibilității volanului.
- Posibilitatea de a modifica atribuirea tastelor funcționale.
- Suportă blocarea la orice unghi atunci când rotirea volanului depășește 180 de grade.
- Volanul memorează setările de blocare a unghiului și atribuirea funcțiilor tastelor după oprirea alimentării.
- Toate setările pot fi resetate și restabilite cu ușurință apăsând butonul Reset timp de 5 secunde.
- Suport pentru calibrarea manuală a schimbării treptelor de viteză în configurația H.

5. SCHEMA VOLANULUI

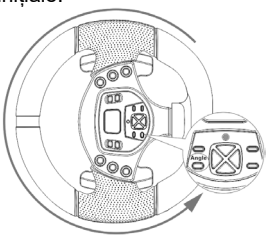
1. Butonul funcțional LB corespunde butonului 7 de pe controler.
2. Butonul funcțional Y, corespunde butonului 1 de pe controler.
3. Tasta funcțională X, corespunde tastei 4 de pe controler.
4. Funcția de resetare – resetarea setărilor de unghi și comutarea funcțiilor butoanelor printr-o singură apăsare.
5. Funcția „Angle” – buton pentru setarea unghiului.
6. Maneta stângă a cutiei de viteze (declanșatorul stâng) îndeplinește, în mod implicit, funcția LB.
7. Butoane de direcție.
8. Butonul potențiometrului de sensibilitate, servește la reglarea nivelului de sensibilitate; sunt disponibile 6 niveluri de sensibilitate, nivelul 0 indicând lipsa sensibilității.
9. Șuruburile de fixare din stânga și din dreapta.
10. Butonul RB, corespunde butonului 8 de pe controler.
11. Butonul B corespunde butonului 2 de pe controler.
12. Butonul A, corespunde butonului 3 de pe controler.
13. Funcția „Replace” – buton utilizat pentru înlocuirea tastelor funcționale.
14. Butonul PS, servește la comutarea între modul DirectInput și modul XInput pe platforma PC: apăsați și țineți apăsat timp de 3 secunde pentru a efectua comutarea; funcționează ca butonul PS pe platforma PS3; ca butonul HOME pe platforma Nintendo Switch; ca butonul X pe platforma Xbox.
15. Joystickul drept al cutiei de viteze (trăgaciul drept) – îndeplinește în mod implicit funcția RB.
16. Reductor. Comutator de setare a treptelor de viteză (ridicat/scăzut).
17. Pedala de ambreiaj.
18. Pedala de frână.
19. Pedala de accelerație.
20. Cutie de viteze cu dispunere în formă de H.
21. Butonul funcțional L3 corespunde butonului 11 de pe controler.
22. Butonul funcțional BACK, utilizat pentru navigare sau selectare.
23. Indicatorul luminos al platformei și indicatorul luminos al setărilor funcțiilor.
24. Butonul START, butonul de pauză/pornire.
25. Butonul funcțional R3 corespunde butonului 12 de pe controler.

6. FUNCȚII ALE VOLANULUI

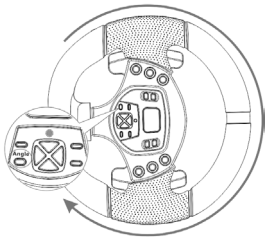
Funcția unghiului: butonul de setare a unghiului. Unghiul de rotire al volanului poate fi setat astfel încât o parte să depășească 90 de grade. Când unghiul este mai mic de 90 de grade, sistemul va reveni automat la valoarea implicită de 90 de grade.
De exemplu, pentru a seta unghiul de înclinare al volanului la 900 de grade, țineți apăsat butonul „angle” timp de aproximativ 2 secunde, iar LED-ul albastru va începe să clipească încet, semnalând intrarea în modul de setare a unghiului.



După intrarea în modul de setare a unghiului, rotiți partea stângă a volanului până la poziția de 900 de grade, apăsați o dată butonul „unghi” pentru a bloca unghiul, iar LED-ul va reveni la indicarea poziției inițiale.



Apoi, apăsați din nou și țineți apăsat butonul „angle” timp de aproximativ 2 secunde; LED-ul albastru va începe să clipească încet, volanul se va roti spre dreapta până la 900 de grade; apăsați butonul „angle” pentru a bloca unghiul, iar LED-ul va reveni la indicatorul platformei.



După finalizarea setării unghiului, unghiul setat se referă exclusiv la rotația liniară a volanului și nu reflectă virajul mecanic al volanului.

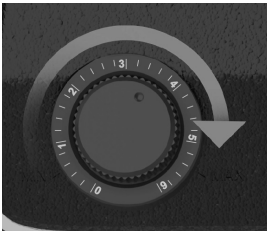
Anularea setării unghiului: apăsați și țineți apăsat butonul „angle” timp de aproximativ 5 secunde, iar LED-ul albastru va trece de la clipire lentă la clipire rapidă, semnalând că unghiul a fost anulat.

Funcția de înlocuire: o tastă de înlocuire care poate înlocui tastele de acțiune a/b/x/y/l3/r3/l1/r1, precum și pedalele de accelerație / frână / ambreiaj / maneta schimbătorului de viteze 1/2/3/4/5/6/r / treptele de viteză înalte și joase / de pe volan. Mod de procedare: Poziția trăgaciului stâng și a butonului A: apăsați și țineți apăsat butonul de schimbare timp de 2 secunde, până când se aprinde LED-ul albastru; apăsați trăgaciul stâng pentru ca LED-ul să înceapă să clipească, apoi apăsați butonul A pentru ca LED-ul să se stingă și pentru a finaliza schimbarea. În acest moment, trăgaciul stâng îndeplinește funcția butonului A; butonul A îndeplinește funcția trăgaciului stâng, iar modul de schimbare a celorlalte funcții este același.
Dacă în termen de 60 de secunde de la intrarea în modul de schimbare nu se efectuează nicio operațiune, funcția de schimbare se va dezactiva automat; de asemenea, puteți apăsa butonul „Schimbare” pentru a finaliza schimbarea.
Dezactivarea funcției de înlocuire: apăsați și țineți apăsat butonul „replace” timp de aproximativ 5 secunde, iar LED-ul albastru va trece de la clipire lentă la clipire rapidă, ceea ce înseamnă că funcția de înlocuire a fost dezactivată.

Funcția de resetare: o singură apăsare resetează setările de unghi și de înlocuire; țineți apăsat butonul timp de 5 secunde, iar LED-ul va începe să clipească, resetând automat unghiul setat și înlocuirea tastelor.

Reglarea sensibilității: în timpul jocurilor de curse, poate apărea o problemă de viraj la curbe strânse. Pare că există o întârziere în schimbarea direcției de viraj. De fapt, acest lucru este legat de sensibili-

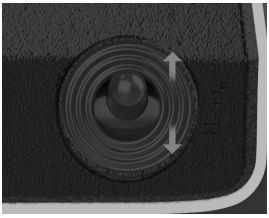
tatea direcției din joc. Sensibilitatea implicită a direcției diferă ușor de la un joc la altul, de aceea poate apărea această problemă. Sensibilitatea direcției poate fi reglată în setările jocului; de asemenea, poate fi ajustată cu precizie folosind potențiometrul de sensibilitate al volanului. După activarea comutatorului potențiometrului de sensibilitate, LED-ul albastru de pe volan își va modifica frecvența de clipire (de la lentă la rapidă) în funcție de nivelul de sensibilitate selectat. Când sensibilitatea este setată la nivelul corespunzător, LED-ul va înceta să mai clipească.



Funcția de sensibilitate nu este potrivită pentru simulatoarele de camioane, tractoare, autobuze etc. Sensibilitatea este utilizată în principal în jocurile de curse.

Amplasarea porturilor pentru schimbătorul de viteze / pedale / controler: poziția marcată cu litera B din spatele volanului este destinată conectării la schimbătorul de viteze, poziția marcată cu litera C este destinată conectării la pedale, iar poziția marcată cu litera D este destinată conectării la controler. Înainte de a utiliza , verificați dacă componentele nu au fost introduse în poziții incorecte, ceea ce ar putea provoca funcționarea defectuoasă a volanului.

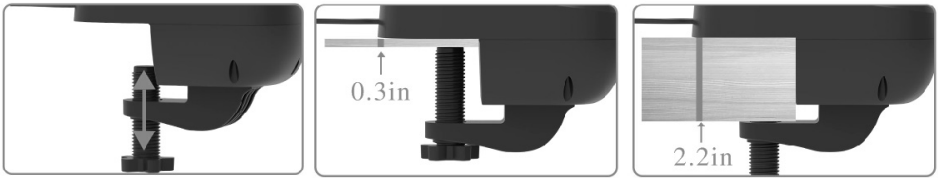
Comutatorul pentru treptele de viteză înalte și joase (reductor).
Atunci când funcția treptelor de viteză joase nu este activată în joc, maneta de schimbare a treptelor de viteză H acoperă treptele de la 1 la 6. Când funcția este activată în joc, sunt disponibile 12 trepte de viteză. După comutarea comutatorului în modul treptelor de viteză înalte, maneta de schimbare a treptelor de viteză H: poziția 1 corespunde treptei a 7-a în modul treptelor de viteză înalte, poziția 2 corespunde treptei a 8-a în modul treptelor de viteză înalte, poziția 3 corespunde treptei a 9-a în modul treptelor de viteză înalte, poziția 4 corespunde treptei a 10-a în modul trepte înalte, poziția 5 corespunde treptei a 11-a în modul trepte înalte, iar poziția 6 corespunde treptei a 12-a în modul trepte înalte.



Utilizarea manetei schimbătorului de viteze.
Maneta schimbătorului de viteze are 6 trepte de mers înainte și 1 treaptă de mers înapoi. Pentru a selecta treapta 1, mutați maneta schimbătorului de viteze spre stânga, apoi împingeți-o înainte; pentru a selecta treapta 2, mutați maneta spre stânga, apoi trageți-o înapoi; pentru a selecta treapta 3, maneta va reveni în poziția centrală și o veți muta direct înainte; Pentru a selecta treapta a 4-a, trageți maneta schimbătorului de viteze înapoi în poziția centrală; Pentru a selecta treapta a 5-a, deplasați maneta schimbătorului de viteze spre dreapta, apoi împingeți-o în față; Pentru a cupla treapta a 6-a, deplasați maneta schimbătorului de viteze spre dreapta, apoi trageți-o înapoi; Pentru a cupla treapta de mers înapoi (R), poziționați mai întâi maneta schimbătorului de viteze în treapta a 6-a, apoi trageți-o înapoi. Pentru a ieși din marșarier (treapta R), trebuie, de asemenea, să apăsați maneta schimbătorului de viteze și să o deplasați în față. Rețineți că, dacă treapta R nu este acționată corect, poate fi ușor confundată cu treapta a șasea.

Slăbiți șurubul suportului, apoi montați suportul în orificiul de sub maneta schimbătorului de viteze.

Apăsați tija de limitare a suportului montat în marginea mesei pentru a strânge șurubul; Grosimea mesei pe care se poate monta suportul: de la 8 mm la 55 mm



Calibrarea manuală a manetei schimbătorului de viteze: dacă maneta schimbătorului de viteze funcționează imprecis sau se deplasează în timpul utilizării, o puteți calibra conform procedurii de mai jos. (Dacă nu există nicio anomalie în funcționarea manetei schimbătorului de viteze, nu o calibrați.)
Mai întâi, conectați maneta de schimbare a vitezelor la portul USB de pe volan, puneți maneta în poziția neutră, apoi apăsați și țineți apăsate simultan butoanele funcționale x/y de pe volan. În acest moment, conectați cablul USB al volanului la computer. Dacă modul de calibrare este activat cu succes, volanul se va aprinde în albastru;

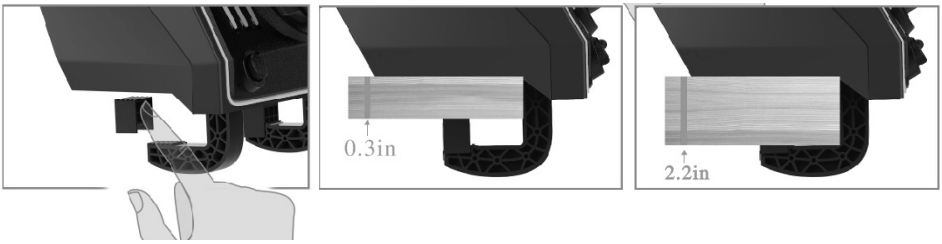
După intrarea în modul de calibrare, eliberați ambele butoane pe care le-ați ținut apăsate, mutați maneta schimbătorului de viteze în poziția treia și mișcați-o spre stânga și spre dreapta pentru a obține valoarea maximă a distanței, apoi apăsați butonul „a” de pe volan pentru a confirma operațiunea. În acest moment, se va aprinde LED-ul violet de pe volan. Apoi, mutați maneta schimbătorului de viteze în poziția a patra și mișcați-o spre stânga și spre dreapta pentru a obține valoarea maximă a distanței, apoi apăsați butonul „a” pentru a confirma operațiunea. În acest moment, LED-ul va reveni la modul normal, iar calibrarea va fi finalizată. Volanul poate fi utilizat în mod normal după reconectare și deconectare.

Rețineți că funcționarea manetei H depinde de modul în care jocul respectiv suportă această funcție. Nu toate jocurile suportă funcția manetei H.

Montarea volanului. Din fabrică, inelul volanului este demontat. Este necesar să-l fixați pe corpul principal. Acordați atenție direcției. După alinierea inelului volanului cu corpul principal în direcția corectă, rotiți-l spre stânga și strângeți-l cu piulița corpului principal.

Compartimentul de depozitare
Când dispozitivul nu este utilizat, cablul USB situat în partea din spate a volanului poate fi ascuns în compartimentul de depozitare.

Suportul volanului.
Suportul de montare este reglabil în intervalul de la 8 mm la 55 mm. Dacă blatul este gros, trage ușor în jos clema de ridicare situată în partea inferioară a suportului. Dacă blatul este îngust, poți monta clema de ridicare, apoi strânge cele două șuruburi.

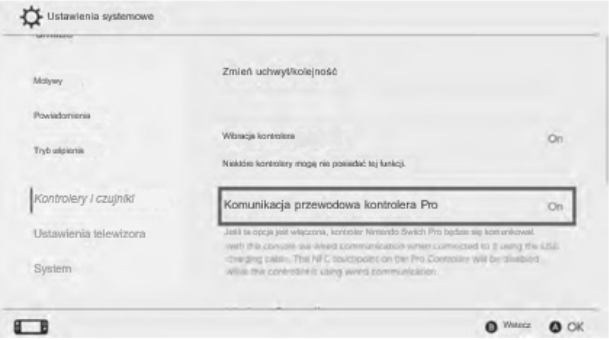


7. CONECTAREA CONSOLEI PS3

Conectați cablul USB al pedalelor la mufa marcată cu litera C din compartimentul de depozitare din spatele volanului, iar cablul USB al schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din compartimentul de depozitare din spatele volanului. Apoi conectați cablul USB principal al volanului la portul USB al consolei PS3; după stabilirea cu succes a conexiunii, se va aprinde indicatorul roșu de pe volan.
Dacă jocul nu acceptă maneta H, utilizați butoanele de declanșare stânga și dreapta ca manetă automată.

8. CONECTAREA CONSOLEI NINTENDO SWITCH/SWITCH2

Înainte de a conecta volanul la consola Switch, trebuie să activați opțiunea „Pro Controller Wired Communication” (Comunicare prin cablu pentru controlerul Pro).



Activează funcția de vibrație pe consola Nintendo Switch și setează opțiunea „Vibrații controler” pe „activată”. După activarea funcției de vibrație, volanul va vibra în timpul jocului.

Instalați modulul principal al consolei în bază, apoi conectați cablul USB al pedalei la mufa marcată cu litera C din compartimentul de depozitare din spatele volanului și conectați cablul USB al schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din același compartiment. Apoi conectați cablul USB principal al volanului la portul USB al modulului principal al comutatorului; după stabilirea cu succes a conexiunii, se va aprinde indicatorul verde de pe volan.

Dacă jocul nu acceptă maneta H, utilizați butoanele de declanșare din stânga și din dreapta ca manetă automată.

Dacă, în timpul calibrării unghiului de rotație de 1080 de grade în baza gazdă a comutatorului, nu puteți roti volanul până la valoarea maximă, trebuie mai întâi să deconectați cablul care leagă volanul de comutator, să dezactivați opțiunea „activată” din setările de mai jos, apoi să o activați din nou și să reconectați cablul USB al volanului la baza gazdă.

9. CONECTAREA DISPOZITIVELOR CU SISTEM DE OPERARE ANDROID

Conectați mufa USB a pedalelor la mufa marcată cu litera C din compartimentul de depozitare din spatele volanului, mufa USB a schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din compartimentul de depozitare din spatele volanului, iar mufa USB a controlerului original cu fir XBOX 360 la mufa marcată cu litera D din compartimentul de depozitare din spatele volanului. Apoi conectați cablul principal al volanului la portul USB al consolei XBOX 360; după stabilirea cu succes a conexiunii, se va aprinde indicatorul verde deschis de pe volan și primul indicator de pe controlerul XBOX 360.

Atenție: platforma XBOX 360 trebuie să fie compatibilă cu un controler cu fir original XBOX 360; controlerul fără fir XBOX 360 nu permite pornirea jocului. Dacă controlerul cu fir Xbox 360 nu este original, este posibil ca jocul să nu poată fi pornit. Totuși, dacă un controler neoriginal stabilește conexiunea, LED-ul de pe controler va clipi.
Dacă jocul nu acceptă joystick-ul H, utilizați pad-urile stâng și drept ca levier automat.

10. CONECTAREA CONSOLEI XBOX ONE

Conectați mufa USB a pedalelor la mufa marcată cu litera C din compartimentul de depozitare din spatele volanului, iar mufa USB a schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din compartimentul de depozitare din spatele volanului. Mai întâi scoateți bateria din controlerul wireless original Xbox One, apoi conectați-l cu ajutorul cablului USB la mufa marcată cu litera D din compartimentul de depozitare din spa-

tele volanului, după care conectați cablul principal USB al volanului la portul USB al consolei Xbox One. După stabilirea cu succes a conexiunii, indicatorul albastru deschis de pe volan se aprinde, iar indicatorul de pe controlerul Xbox One rămâne aprins continuu.
Cablul USB utilizat pentru conectarea controlerului la consola Xbox One trebuie să permită transferul de date.

Atenție: înainte de conectarea la volan, controlerul wireless original Xbox One trebuie să fie oprit sau trebuie să scoateți bateria din acesta; în caz contrar, va apărea o eroare la pornire.
Dacă jocul nu acceptă joystick-ul H, utilizați padelele stânga și dreapta ca levier automat.

11. CONECTAREA CONSOLEI XBOX SERIES X

Conectați cablul USB al pedalelor la mufa marcată cu litera C din compartimentul de depozitare din spatele volanului, iar cablul USB al schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din compartimentul de depozitare din spatele volanului. Mai întâi scoateți bateria din controlerul wireless original Xbox Series X, apoi conectați-l la portul marcat cu litera D din compartimentul de depozitare din spatele volanului folosind cablul USB. Apoi, conectați cablul principal USB al volanului la portul USB al consolei Xbox Series X. După stabilirea cu succes a conexiunii, LED-ul de control de culoare albastru deschis de pe volan se va aprinde, iar LED-ul controlerului Xbox Series X va rămâne aprins continuu.

Atenție: înainte de a vă conecta la volan, opriți controlerul wireless Xbox Series X sau scoateți bateria din acesta; în caz contrar, va apărea o eroare la pornire.
Dacă jocul nu acceptă joystick-ul H, utilizați butoanele de declanșare stânga și dreapta ca joystick automat.

12. CONECTAREA CONSOLEI PS4

Conectați cablul USB al pedalelor la mufa marcată cu litera C din compartimentul din spatele volanului, iar cablul USB al schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din compartimentul din spatele volanului. Apoi conectați cablul USB principal al volanului la portul USB al consolei PS4; după stabilirea cu succes a conexiunii, se va aprinde indicatorul roșu de pe volan.

Dacă jocul nu acceptă maneta H, utilizați butoanele de declanșare stânga și dreapta ca manetă automată.

13. CONECTAREA CONSOLEI PS5

Platforma PS5 acceptă exclusiv conectarea unui controler PS4 și DOAR cu jocuri dedicate pentru PS4. Volanul nu este compatibil cu controlerul PS5 și nici cu jocurile dedicate pentru PS5.
Conectați mufa USB a pedalelor la portul marcat cu litera C din compartimentul de depozitare din spatele volanului, iar mufa USB a schimbătorului de viteze la portul marcat cu litera B din compartimentul de depozitare din spatele volanului.

Când controlerul wireless original PS4 este oprit, conectați-l cu ajutorul cablului USB la mufa marcată cu litera D din compartimentul de depozitare din spatele volanului, apoi conectați cablul USB principal al volanului mai întâi la portul USB al consolei PS5. După stabilirea cu succes a conexiunii, se va aprinde indicatorul roșu de pe volan.

Atenție: pentru ca conectarea la volan să se realizeze cu succes, controlerul wireless PS4 trebuie să fie oprit înainte de a fi conectat la volan; în caz contrar, conectarea va eșua.

Dacă jocul nu acceptă joystick-ul H, utilizați padelele stânga și dreapta ca pârghii automate.

14. CONECTAREA LA UN COMPUTER CU SISTEM DE OPERARE WINDOWS

Conectarea la computer

Conectați cablul USB al pedalelor la mufa marcată cu litera C din compartimentul din spatele volanului, iar cablul USB al schimbătorului de viteze la mufa marcată cu litera B din compartimentul din spatele volanului, apoi conectați cablul USB principal al volanului la portul USB al computerului; După stabilirea cu succes a conexiunii, se va aprinde indicatorul roșu de pe volan, semnalând modul implicit DirectInput. Apăsați butonul PS pentru a comuta la modul XInput și la modul Xbox One (aceste moduri se alternează ciclic).

Notă: Modul Xbox One pe PC este utilizat în principal pe sistemele de operare Windows 10/11.

Dacă jocul nu acceptă joystickul H, utilizați trăgaciul stâng și cel drept ca joystick automat.

După conectarea volanului la computer, apăsați butonul „reset” și țineți-l apăsat timp de 5 secunde pentru a reseta dispozitivul, apoi rotiți volanul la stânga și la dreapta la unghiul maxim pentru a-l calibra.

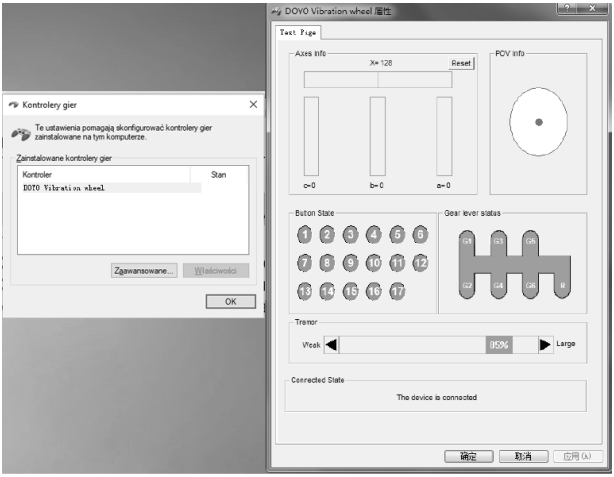
15. INSTALAREA DRIVERULUI

Pentru ca volanul să funcționeze corect, este necesar să instalați driverul de pe site-ul producătorului:
http://www.tracer.pl/TRAJOY48011

Verificarea funcționării

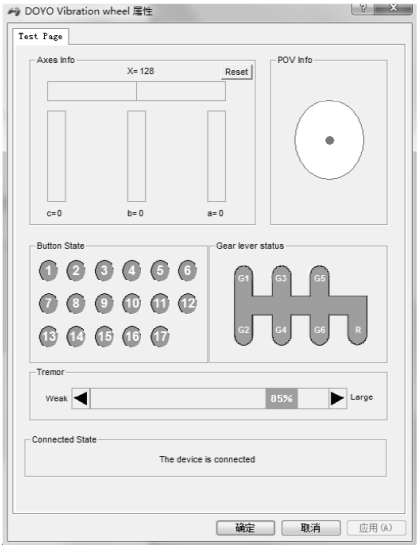
După instalarea cu succes a driverului, interfața controlerului de jocuri arată astfel, iar numele controlerului este „doyo vibration wheel”

Pentru a verifica funcționarea corectă a volanului și a butoanelor acestuia, sistemul Windows oferă un instrument de diagnosticare încorporat. Pentru a-l utiliza, trebuie să deschideți fereastra de executare a sistemului (combinația de taste Windows + R), să introduceți comanda joy.cpl și să confirmați cu tasta Enter. Aceasta va deschide appletul de sistem „Controale de jocuri”, în care, după selectarea dispozitivului și clic pe opțiunea „Proprietăți”, utilizatorul are acces la fila de testare care permite verificarea axelor și a tuturor funcțiilor controlerului.



Testarea funcționării volanului:
Apăsați orice tastă funcțională pentru a o evidenția; după eliberarea tastei, evidențierea va dispărea. Maneta H corespunde tastelor G1–G6, iar R este tasta de revenire a manetei; dacă doriți să setați funcția „schimbare” sau „unghi”, consultați descrierea de mai sus a funcțiilor speciale pentru a afla modul de utilizare.

Direcția de rotație a axei X se schimbă spre stânga și spre dreapta de la poziția numerică x=128 până la valoarea maximă; Apăsarea pedalei de accelerație corespunde valorilor de la a=0 la 255, iar motorul vibrează. Apăsarea pedalei de frână corespunde valorilor de la b=0 la 255, iar motorul vibrează. Apăsarea pedalei de ambreiaj corespunde valorilor de la c=0 la 255. Intensitatea vibrațiilor motorului poate fi setată în coloana „tremor”.



Instalați driverul în modul XInput
Puteți apăsa lung butonul PS timp de aproximativ 3 secunde pentru a comuta volanul în modul XInput; se va aprinde indicatorul verde; faceți dublu clic cu butonul stâng al mouse-ului pe pachetul de drivere „xbox360_64eng” pentru a-l instala, bifați caseta roșie și faceți clic pe „Next” (Următorul) pentru a instala driverul; acesta se va instala automat. După finalizarea instalării driverului, faceți clic pe „Finish” (Finalizare).

Ambele drivere au fost instalate. Putem alege între modurile DirectInput și XInput în funcție de jocuri.

16. GHID PRIVIND FUNCȚIILE BUTOANELOR PENTRU DIFERITE PLATFORME

Steering wheel key corresponding table									
Racing wheel	XBOX-360	XBOX-one	XBOX-Series X	SWITCH	PS3	PS4/PS5	PC-Xinput	PC-Dinput	Android
A	A	A	A	A	※	※	A	3	A
B	B	B	B	B	○	○	B	2	B
X	X	X	X	X	□	□	X	4	X
Y	Y	Y	Y	Y	△	△	Y	1	Y
L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	LS	11	L3
R3	R3	R3	R3	R3	R3	R3	RS	12	R3
LB	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	7	L1
RB	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	8	R1
BACK	BACK	BACK	⧉	–	SELECT	SHARE	BACK	9	SELECT
START	START	START	≡	+	START	OPTIONS	START	10	START
Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset	Reset
PS	X big button	X big button	X big button	HOME	PS	PS	MODE	**MODE（13）**	无
Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace	Replace
Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle	Angle
Pedal refueling	RT	RT	RT	ZR	R2	R2	RT	a=0	R2
Pedal brake	LT	LT	LT	ZL	L2	L2	LT	b=0	L2
Pedal clutch	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	RX axial right	X rotation axis	c=0	RX axial right
Left trigger	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	5	L1
Right trigger	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	6	R1
Turn to	LX axis	LX axis	LX axis	LX	LX	LX	LX	X=0	LX
Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key	Direction key
Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer	Sensitivity potentiometer
High and low gear	L3	L3	L3	L3	L3	L3	L3	**17**	L3
1Gear								G1	
2 Gear								G2	
3Gear	RB	RB	RB	R	R1	R1	RB	G3	R1
4 Gear	LB	LB	LB	L	L1	L1	LB	G4	L1
5 Gear								G5	
6 Gear								G6	
R								R	

Symbol przekreślonego kosza na śmieci umieszczany na sprzęcie, opakowaniu lub dokumentach do niego dołączonych oznacza, że produktu nie wolno wyrzucać łącznie z innymi odpadami. Zużyty sprzęt może zawierać substancje posiadające właściwości trujące i rakotwórcze, niebezpieczne dla zdrowia i życia ludzi, ponadto zatruwające glebę oraz wody gruntowe. Obowiązkiem użytkownika jest przekazanie zużytego sprzętu do wyznaczonego punktu zbiórki w celu właściwego jego przetworzenia. Więcej informacji na temat punktów utylizacji urządzeń można uzyskać od władz lokalnych, firm utylizacyjnych oraz w miejscu zakupu tego produktu.
Gospodarstwo domowe spełnia ważną rolę w przyczynianiu się do ponownego użycia i odzysku surowców wtórnych, w tym recyclingu, zużytego sprzętu. Na tym etapie kształtuje się postawy, które wpływają na zachowanie wspólnego dobra jakim jest czyste środowisko naturalne.

The symbol of a crossed-out wheeled bin placed on electronic or electrical equipment, its packaging or accompanying documents means that the product may not be thrown out together with other waste. Used equipment may contain substances with toxic and carcinogenic properties, hazardous to human health and life, and poisoning the soil and groundwater. It is the user's responsibility to hand over the used equipment to a designated collection point for its proper processing. For more information on recycling of electronic and electrical equipment, please contact your local authorities, waste disposal services and the place where you purchased this product.
The household plays an important role in contributing to the reuse and recovery of secondary raw materials, including recycling, waste equipment. At this stage, attitudes are formed that affect the preservation of the common good, which is a clean natural environment.

Producent:
Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa
e-mail: info@megabajt.com.pl, tel. +48 22 560 73 00