



Посібник користувача



Модель №: RW038PM

Кермо для PS4/PC/XBOX 360/XBOX ONE/SWITCH-V30.
Кермо з трьома педалями та важелем перемикання передач.

1. Загальна інформація:

Дротове вібраційне кермо для PS3/PS4/XBOX 360/PC/XBOX ONE/SWITCH-V30 розроблено відповідно до дизайну консолей PLAYSTATION 3, PLAYSTATION 4, XBOX 360, PC, XBOX ONE, XBOX Series X, XBOX Series S та SWITCH, даний пристрій підтримує поточну модель гоночного ігрового програмного забезпечення для PS3, PS4, XBOX 360, PC, XBOX ONE, XBOX Series X, XBOX Series S та SWITCH, кермо оснащено двома двигунами для забезпечення різних режимів гри (гра повинна підтримувати функцію вібрації) та створення різних вібраційних ефектів; форма керма спроектована відповідно до дизайну справжнього гоночного керма, вона ергономічна та забезпечує тривалий час роботи без будь-якої перевтоми; це забезпечить управління грою на більш реалістичному рівні, а також підвищить функціональні властивості та задоволення від гри. Зовнішній важіль перемикання передач 6+1, підтримка протокольної гри на кермі, три педалі з функцією зчеплення

2. Функціональні особливості:

2.1 Клавiша MODE (Режим): Перехiд на головний екран i виконання вiдповiдних операцiй на PS3, PS4, XBOX 360 або XBOX ONE.

2.2 На ПК пiдтримуються ОС Windows 7/8/10/11.

2.3 Є пiдтримка режимiв X-INPUT та D-INPUT. При увiмкненнi за замовчуванням задiється режим X-INPUT; утримуйте клавiшу MODE протягом 3 секунд для перемикання режимiв.

2.4 Чотири клавiшi джойстика Direction Pad, що забезпечують вiсiм напрямкiв: вгору, вниз, влiво, вправо та кути 45 градусiв.

2.5 Пiдтримка 13 клавiш: Клавiша X/2/A/B, клавiша «круг» /3/B/A, клавiша «трикутник» /4/Y/X, клавiша «квадрат» /1/X/Y, R1/6/RB/R, R2/8/RT/ZR, L1/5/LB/L, L2/7/LT/ZL, OPTIONS (Опцiї) /10/Menu (Меню)/+, SHARE (Подiлитися)/9/View/-, L3/11/SL, R3/12/SR i нова клавiша SHARE (Подiлитися) (тiльки для останнього поколiння консолей XBOX ONE).

2.6 Функцiї програмування: лiве крило, праве крило, ножний акселератор, ножне гальмо, L3, R3, важiль перемикання передач.

2.7 Для консолей PS4/XBOX 360/XBOX ONE/XBOX Series X/XBOX Series S потрiбно використовувати оригiнальну схему розташування органiв керування контролеру, яка властива самоi платформi. Геймпад можна використовувати як орієнтир.

2.8 Кермо має кут повороту 270 градусiв.

2.9 Присутня функцiя гарнiтури на консолях PS4/XBOX ONE/XBOX Series X/XBOX Series S, що пiдтримується для забезпечення голосового чату пiд час гри. (При пiдключеннi до важеля перемикання передач, тобто в режимi керма, голосова функцiя доступна лише на консолях PS4).

2.10 В режимi програмування можна встановити три рiвнi чутливостi: високий, середнiй i низький.

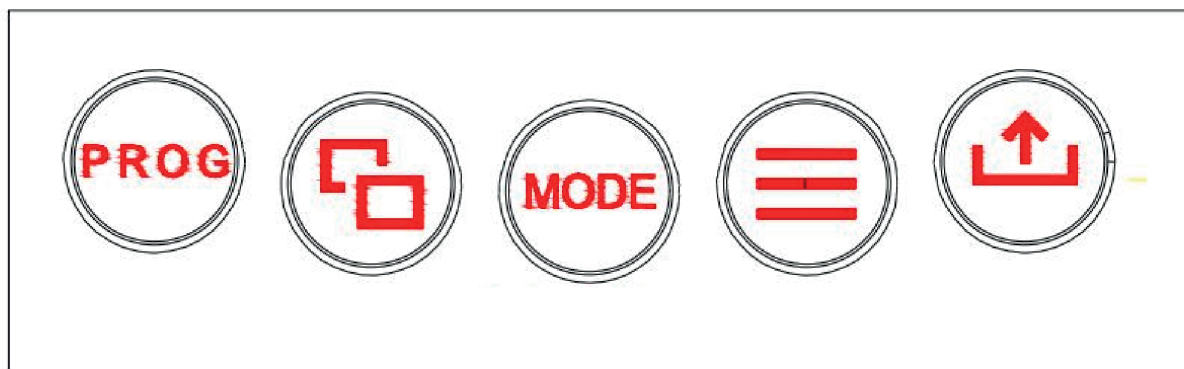
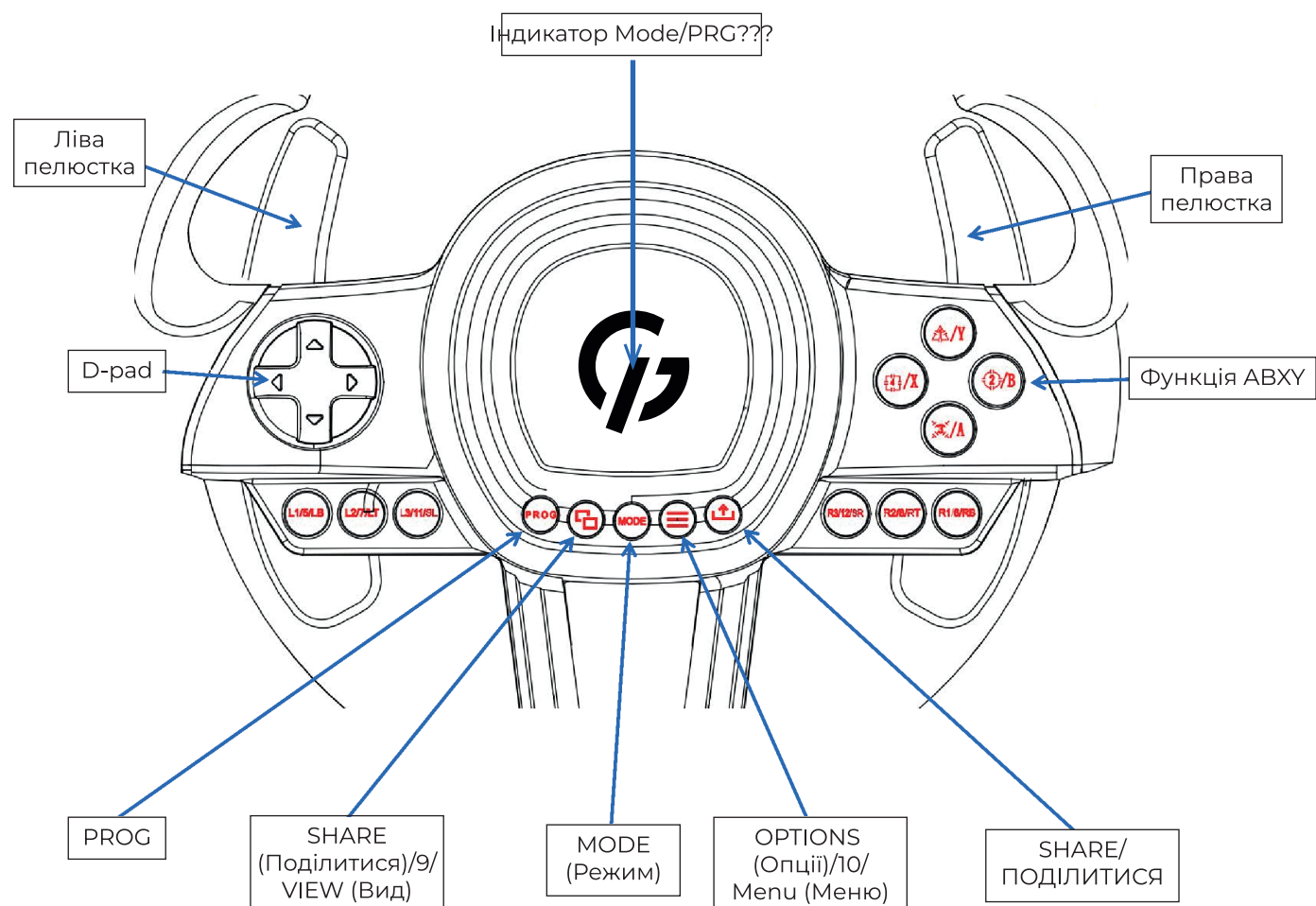
2.11 Робоча напруга: USB 5V; робочий струм: 80 мА (без вiбрацiї); не бiльш ніж 160 мА при наявностi вiбрацiї; не бiльш ніж 500 мА з пiдключеним геймпадом.

2.12 Пiсля пiдключення важеля перемикання передач вiн автоматично пiдключиться до керма. У цьому режимi функцiя вiбрацiї доступна лише на ПК.

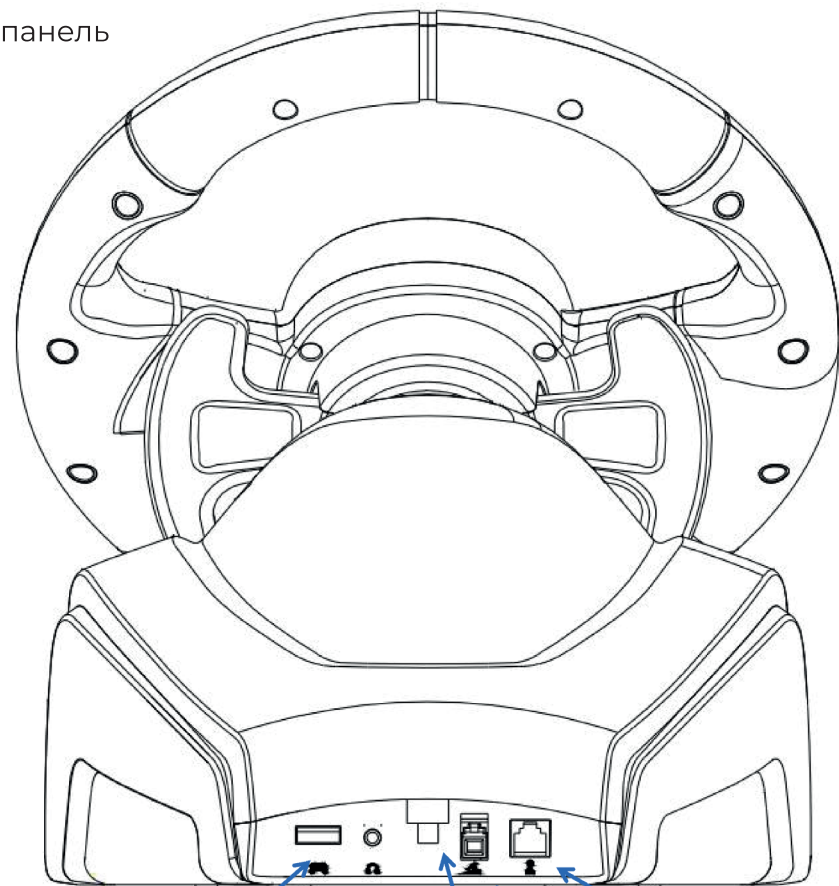
2.13 Три металевi педалi (з функцiєю педалi зчеплення).

3. Функції клавiш:

3.1 Схема розподілу передніх клавiш



3.2 Задня панель



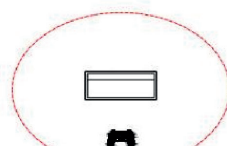
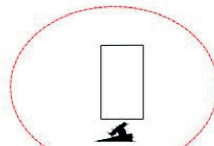
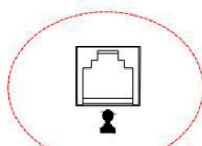
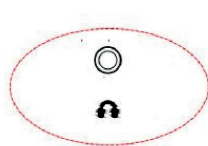
USB порт для ініціалізації
оригінального контролера

Порт для
гарнітури

Кабель
USB

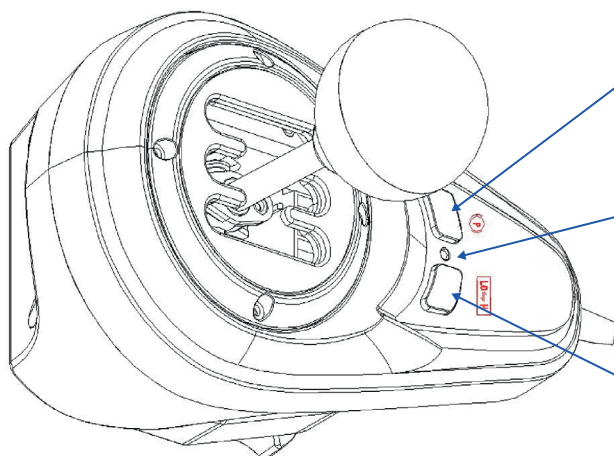
Ножна
педаль

Підключення коробки
передач



3.3 Ручка перемикавання передач 6+1:

Передачі 6+1



Ручне гальмо

Індикатор високих/низьких

Кнопка перемикавання
високих/низьких передач

3.4 Таблиця відповідності клавіш:

ТИП	PS3	PS4	XBOX ONE	PC (X-INPUT)	PC (D-INPUT)	PC (WHEEL)	SWITCH
КЛАВІША	X	X	A	A	3	3	B
	○	○	B	B	2	2	A
	□	□	X	X	4	4	Y
	△	△	Y	Y	1	1	X
	RI	RI	RB	RB	6	6	R
	LI	LI	LB	LB	5	5	L
	R2	R2	RT	RT	8	8	ZR
	L2	L2	LT	LT	7	7	ZL
	L3	L3	SL	SL	11	11	L
	R3	R3	SR	SR	12	12	R
ДЖОЙСТИК	ВГОРУ	ВГОРУ	ВГОРУ	ВГОРУ	ВГОРУ	ВГОРУ	ВГОРУ
	ВНИЗ	ВНИЗ	ВНИЗ	ВНИЗ	ВНИЗ	ВНИЗ	ВНИЗ
	ЛІВОРУЧ	ЛІВОРУЧ	ЛІВОРУЧ	ЛІВОРУЧ	ЛІВОРУЧ	ЛІВОРУЧ	ЛІВОРУЧ
	ПРАВОРУЧ	ПРАВОРУЧ	ПРАВОРУЧ	ПРАВОРУЧ	ПРАВОРУЧ	ПРАВОРУЧ	ПРАВОРУЧ
ФУНКЦІЯ	START/ СТАРТ	OPTIONS/ ОПЦІЇ	MENU/ МЕНЮ	START/ СТАРТ	10	10	+
	SELECT/ ВИБІР	SHARE/ ПОДІЛИТИСЯ	VIEW/ ВИД	BACK/ НАЗАД	9	9	-
	/	/	КЕЛАВІША SHARE/ ПОДІЛИТИСЯ (XBOX ONE X)	/	/	/	/
НАПРЯМОК	LX	LX	←/→	←/→	←/→	←/→	LX
ЛІВА ПЕЛЮСТКА	L2	LL	LB	LB	7	14	L
ПРАВА ПЕЛЮСТКА	R2	RI	RB	RB	8	15	R
ЛІВА ПЕДАЛЬ	□	ЗЧЕПЛЕННЯ	ЗЧЕПЛЕННЯ	/	Y -	Y -	X
СЕРЕДНЯ ПЕДАЛЬ	□	L2	LT	LT	Y -	RZ	B
ПРАВА ПЕДАЛЬ	X	R2	RT	RT	Y+	Z	A
РЕЖИМ	MODE	MODE	X -GUIDE	X -GUIDE	MODE	13	HOME
КНОПКА PROC	ПРОГРАМА	ПРОГРАМА	ПРОГРАМА	ПРОГРАМА	ПРОГРАМА	ПРОГРАМА	ПРОГРАМА

РУЧНА ПЕРЕДАЧА	LI	1	1			17	L
	RI	2	2			18	R
	LI	3	3			19	L
	RI	4	4			20	R
	LI	5	5			21	L
	RI	6	6			22	R
	△	R	R			23	X
	□	ЛО-НІ (ВИСОК.- НИЗЬК.)	ЛО-НІ (ВИСОК.- НИЗЬК.)			24	Y
	○	РУЧНЕ ГАЛЬМО	РУЧНЕ ГАЛЬМО			16	A

4. Опис функцій:

4.1 Функція програмування клавіш (з пам'яттю):

4.1.1 Загальна інформація щодо програмування:

4.1.1.1 Клавіші для програмування: // 1 / X/Y / 3 / B/A, train / 4 / Y/X, X / 2 / A/B, L1/5 /LB/L, L2 / сім/LT/ZL, R1/6/RB/R,R2/8/RT/ZR.

4.1.1.2 Запрограмовані клавіші: ліва (L2/7/LB), права (R2/8/RB), oil (2/X/Y+) педалі, педаль гальма (/ 1/Y-), L3/11/SL,R3/12/SR, важіль перемикавання передач.

4.1.2 Налаштування програмування:

4.1.2.1 Натисніть клавішу PROG один раз, після чого почне швидко блимати червоний світлодіод.

4.1.2.2 Натисніть запрограмовану клавішу один раз, і червоний світлодіод почне блимати повільно.

4.1.3.3 Натисніть клавішу джерела програмування один раз, після чого червоний світлодіод буде довго світитися, і програмування буде завершено.

4.1.3 Очистка запрограмованих клавіш:

4.1.3.1 Натисніть клавішу PROG один раз, після чого почне швидко блимати червоний світлодіод.

4.1.3.2 Натисніть запрограмовану клавішу один раз, і червоний світлодіод почне блимати повільно.

4.1.3.3 Знову натисніть кнопку, що програмується, після чого загориться червоний світлодіод, і програмування буде очищено крок за кроком.

4.1.4 Очищення всіх програм:

4.1.4.1 Натисніть клавішу PROG один раз, після чого почне швидко блимати червоний світлодіод.

4.1.4.2 Утримуйте клавішу OPTIONS/MENU протягом 4 секунд, червоний світлодіод буде довго світитися, всі запрограмовані функції будуть очищені, а чутливість повернеться до початкового стану за замовчуванням (низька на ПК, середня на інших платформах).

Примітка: Оскільки функція програмування використовує енергонезалежну пам'ять, всі програмні налаштування будуть збережені після відключення живлення керма.

4.1.5 Вихід з режиму програмування:

4.1.5.1 Натисніть клавішу PROG один раз, після чого почне швидко блимати червоний світлодіод. Якщо не буде виконано жодних дій, програма автоматично завершить роботу через 10 секунд.

4.2 Налаштування чутливості:

4.2.1 Натисніть клавішу PROG один раз. Червоний світлодіод почне швидко блимати.

4.2.2 Натисніть ліву або праву кнопку джойстика один раз, чутливість встановлюється на середній рівень, а червоний світлодіод світиться довго і яскраво. Налаштування успішне.

4.2.3 Натисніть верхню клавішу джойстика один раз, чутливість буде встановлено на високому рівні, при цьому червоний світлодіод світитиметься довго і яскраво, показуючи то, що налаштування виконано успішно.

4.2.4 Натисніть кнопку джойстика "вниз" один раз, чутливість буде встановлено на низький рівень, при цьому червоний світлодіод світитиметься довго і яскраво, показуючи то, що налаштування виконано успішно.

4.3 Метод калібрування:

4.4.1 Встановіть перемикач напрямку руху в положення "270° gear".

4.4.2 Одночасне утримування кнопок L1+L2+R1+R2 призводить до блимання світлодіода.

4.4.3 Поверніть вліво до максимуму, світлодіод повільно блимає, коли положення досягає максимуму; потім поверніть вправо до максимуму, до максимального повільного блимання світлодіода, потім поверніться в центр, світлодіод блимає.

4.4.4 Потім, справа наліво, натисніть на педалі до кінця. В кінцевому положенні світлодіод повільно блимає, а при відпусканні - швидко.

4.4.5 Коли світлодіод нарешті почне повільно блимати, натисніть клавішу OPTIONS/MENU, щоб світлодіод засвітився і калібрування було завершено.

4.4 Опис функцій трьох педалей:

4.5.1 Три педалі з функцією зчеплення можна використовувати тільки за умови підтримки грою такої функції.

4.5.2 Ліва педаль виконує функцію зчеплення, середня педаль - функцію гальма, а права педаль - функцію акселератора.

4.5.3 Якщо гра не підтримує функцію зчеплення, педаль зчеплення не має функції або може мати функцію гальма.

4.5.4 В іграх, які підтримують функцію зчеплення, якщо зчеплення встановлено і натиснуто, транспортний засіб не буде рухатися під час натискання педалі акселератора або гальмування.

4.6 Опис функцій зовнішнього важеля перемикання передач 6+1:

4.6.1 Коли підключено важіль перемикання передач 6+1, активується відповідний режим роботи керма, при цьому пристрій може функціонувати лише за умови підтримки з боку гри.

4.6.2 Кнопка LO-HI з правого боку важеля перемикання передач використовується для перемикання високих та низьких передач. Якщо передачі починають працювати на низьких передачах 1, 2, 3, 4, 5, 6, коротко натисніть цей перемикач, передачі перемкнуться на високі передачі 7, 8, 9, 10, 11, 12, а світлодіод, що вказує на передачі, буде довго світитися. Коротко натисніть цей перемикач ще раз, і ви знову зможете переключитися на низьку передачу. В цьому режимі світлодіод буде вимкнений.

4.6.3 Функцію перемикання високих та низьких передач можна використовувати лише у тому випадку, якщо гра її підтримує. (Наразі цю функцію підтримують лише ігри про вантажівки).

4.6.4 Кнопка з лівого боку важеля перемикання передач виконує функцію ручного гальма. Утримуйте цю кнопку натиснутою, щоб увімкнути ручне гальмо, і відпустіть її, щоб вимкнути ручне гальмо (потрібна відповідна підтримка з боку гри).

5. Опис функцій для кожної платформи:

5.1 Функції платформи PS3:

5.1.1 Вставте відповідний кабель від педалей у відповідний порт керма, увімкніть платформу PS3 та увімкніть кермо. Вставте кабель від керма в USB-порт PS3.

5.1.2 Після завершення запуску загоряється індикатор режиму керма і система автоматично призначає канал для керма.

5.1.3 На цьому етапі ви можете почати гру або налаштувати відповідні функції.

5.1.4 Натисніть кнопку MODE на кермі один раз, щоб перейти до екрану налаштувань XBM під час роботи PS3 для відображення поточних параметрів керування. Натисніть і утримуйте клавішу MODE протягом 2 секунд, щоб увійти в інтерфейс налаштувань.

5.1.5 Після підключення важеля перемикання передач він автоматично підключиться до керма, при цьому його можна використовувати лише за умови підтримки з боку гри, також в цьому випадку неможливо використання функцій вібрації та звукових можливостей.

Примітка: Наразі ігри на цій платформі не підтримують функцію важеля перемикання 6+1, тому краще не використовувати важіль перемикання.

5.2 Функції платформи PS4:

5.2.1 Підключіть основний дріт керма до USB-порту PS4, підключіть відповідний кабель педалей до порту керма, увімкніть консоль PS4.

5.2.2 Підключіть USB-кабель оригінального геймпаду PS4 до ініціалізуючого USB-порту на кермі (геймпад повинен бути вимкнений).

5.2.3 Після успішного підключення загориться червоний світлодіод на кермі. Після цього натисніть клавішу MODE на кермі, щоб почати користування. На цьому етапі ви можете почати гру або налаштувати відповідні функції.

5.2.4 Під час роботи з PS4 коротко натисніть кнопку MODE на кермі один раз, щоб повернутися до основного інтерфейсу, також натисніть і утримуйте її протягом 1 секунди, щоб вимкнути інтерфейс налаштувань.

5.2.5 Після підключення важеля перемикання передач він автоматично підключиться до керма. Цей режим можна використовувати лише тоді, коли важіль перемикання передач підтримується функціоналом гри, інакше важіль перемикання передач не виконуватиме жодної функції, також в цьому режимі не має функції вібрації в грі.

5.3 Функції платформи XBOX 360:

5.3.1 Підключіть кермо до USB-порту на XBOX 360 і під'єднайте відповідний кабель педального блоку до основного блоку керма. Увімкніть живлення приставки XBOX 360.

5.3.2 Вставте USB-кабель оригінального контролера XBOX 360 у ініціалізуючий USB-порт на кермі.

5.3.3 Після успішного підключення загориться червоний світлодіод на кермі, а також загориться індикатор на контролері XBOX 360. Увімкнувши, ви можете виконати відповідні операції на консолі або увійти в гру.

5.3.4 Під час роботи з XBOX 360 натисніть кнопку MODE на кермі (еквівалент кнопки навігації на оригінальному геймпаді). Таким чином виконується повернення на робочий стіл.

5.3.5 Після підключення важеля перемикання передач він автоматично підключиться до керма, при цьому його можна використовувати лише за умови підтримки з боку гри, також в цьому випадку неможливо використання функцій вібрації та звукових можливостей.

Примітка: Наразі ігри на цій платформі не підтримують функцію важеля перемикання 6+1, тому краще не використовувати важіль перемикання.

5.4 Функції платформи XBOX ONE:

5.4.1 Підключіть відповідний кабель педаль до відповідного порту на кермі, підключіть контролер XBOX ONE до роз'єму USB. Далі виконайте підключення геймпаду до керма (сам геймпад слід вимкнути).

5.4.2 Увімкніть і запустіть XBOX ONE та підключіть основне кермо до USB-порту на XBOX ONE.

5.4.3 Після успішного підключення загориться світлодіод на кермі, а також загориться індикатор на контролері XBOX ONE. Зараз ви можете виконати відповідні операції на консолі або увійти в гру.

5.4.4 У робочому режимі консолі XBOX ONE натисніть кнопку MODE на кермі один раз (еквівалентно оригінальному контролеру). Щоб повернутися на головний екран, утримуйте клавішу MODE протягом 1 секунди, таким чином ви увійдете до екрана налаштувань.

5.4.5 На головному екрані один раз натисніть клавішу Y на кермі, щоб увійти на сторінку швидкого пошуку.

5.4.6 В ігровій платформі XBOX ONE ви можете поділитися скріншотом інтерфейсу гри, натиснувши відповідну клавішу.

5.4.7 Після підключення важеля перемикання передач він автоматично підключиться до керма, при цьому його можна використовувати лише за умови підтримки з боку гри, також в цьому випадку неможливо використання функцій вібрації та звукових можливостей.

5.5 Функції платформи ПК (немає режиму X-INPUT після підключення важеля перемикання передач, тільки режим керма):

5.5.1 Режим X-INPUT (коли не підключений важіль перемикання передач):

5.5.1.1 Увімкнення режиму за замовчуванням - X-INPUT, червоний індикатор світиться постійно.

5.5.1.2 Утримуйте клавішу MODE протягом 3 секунд. Після того, як світлодіод блимне 3 рази, перейдіть в режим D-INPUT MODE і утримуйте клавішу режиму протягом 3 секунд. Знову перейдіть у режим X-INPUT і так далі.

5.5 Функції платформи ПК (немає режиму X-INPUT після підключення важеля перемикавання передач, тільки режим керма):

5.5.1 Режим X-INPUT (коли не підключений важіль перемикавання передач):

5.5.1.1 Увімкнення режиму за замовчуванням - X-INPUT, червоний індикатор світиться постійно.

5.5.1.2 Утримуйте клавішу MODE протягом 3 секунд. Після того, як світлодіод блимне 3 рази, перейдіть в режим D-INPUT MODE і утримуйте клавішу режиму протягом 3 секунд. Знову перейдіть у режим X-INPUT і так далі.

5.5.2 Режим D-INPUT, програма встановлення:

5.5.2.1 Увійдіть до WINDOWS 7/8/10, вставте компакт-диск із драйвером, двічі клацніть «SETUP/Встановлення» і встановіть драйвер відповідно до підказок.

5.5.2.2 Підключіть USB-роз'єм керма до комп'ютера, та перейдіть до пункту «Devices and printers/Пристрої та принтери» в панелі керування WINDOWS. Клацніть правою кнопкою миші на ігровому контролері та відкрийте пункт «Властивості».

Примітка: Шлях і спосіб встановлення можуть відрізнятися залежно від системи. Будь ласка, зверніться до довідкової системи комп'ютера.

5.5.3 Випробування продукції:

5.5.3.1 Перейдіть до тестового екрана та протестуйте кнопки та осі.

5.5.3.2 Вісь можна відкоригувати на інтерфейсі корекції.

5.5.3.3 Увімкніть вібраційний інтерфейс за допомогою керма або ножної педалі (лівої та правої).

5.5.4 Видалення драйвера:

5.5.4.1 Перейдіть до розділу «Programs and functions/Програми та функції» в Панелі керування WINDOWS.

5.5.4.2 У вікні «Видалення або модифікація програм» знайдіть назву драйвера, який потрібно видалити, і натисніть кнопку «Видалити».

Примітка: Спосіб видалення залежить від системи.

5.6 Функції платформи SWITCH:

5.6.1 Підключіть USB-шнур керма до USB-порту консолі SWITCH, і увімкніть живлення консолі.

5.6.2 Також можливо підключити кермо безпосередньо до консолі SWITCH за допомогою перехідного кабелю Type-C.

5.6.3 Після успішного з'єднання червоний індикатор на кермі продовжує горіти, і на кермо автоматично призначається канал зв'язку. Після цього ви можете виконати відповідні операції на консолі або увійти в гру.

5.6.4 Натисніть одночасно клавіші SHARE/9/VIEW/- і OPTIONS/10/MENU/+, щоб зробити знімок екрана.

5.6.5 Після підключення важеля перемикавання передач він автоматично підключиться до керма, при цьому його можна використовувати лише за умови підтримки з боку гри, також в цьому випадку неможливо використання функцій вібрації та звукових можливостей.

Примітка: Наразі ігри на цій платформі не підтримують функцію важеля перемикавання 6+1, тому краще не використовувати важіль перемикавання.

5.7 Функції платформи XBOX Series X:

5.7.1 Вставте відповідний дріт від педалей та дріт від перемикача передач у відповідні інтерфейси керма та під'єднайте оригінальний геймпад XBOX Series X. USB-кабель TYPE-C слід вставити в ініціалізуючий USB-порт на кермі для роботи геймпада (геймпад повинна бути вимкнений).

5.7.2 Увімкніть і запустіть XBOX Series X та підключіть основне кермо до USB-порту на XBOX Series X.

5.7.3 Після успішного підключення загориться світлодіод на кермі, а також загориться індикатор на контролері XBOX Series X. Зараз ви можете виконати відповідні операції на консолі або увійти в гру.

5.7.4 Під час роботи один раз натисніть кнопку HOME на кермі (еквівалент кнопки навігації на оригінальному геймпаді), щоб повернутися до основного інтерфейсу, або утримуйте клавішу MODE протягом 1 секунди, таким чином ви увійдете до екрана налаштувань.

5.7.5 На головному екрані один раз натисніть клавішу Y на кермі, щоб увійти на сторінку швидкого пошуку.

5.7.6 Після підключення важеля перемикання передач він автоматично підключиться до керма, також в цьому випадку неможливо використання функцій вібрації та звукових можливостей.

5.8 Функції платформи XBOX Series S:

5.8.1 Вставте відповідний дріт від педалей та дріт від перемикача передач у відповідні інтерфейси керма та під'єднайте оригінальний геймпад XBOX Series S. USB-кабель TYPE-C слід вставити в ініціалізуючий USB-порт на кермі для роботи геймпада (геймпад повинна бути вимкнений).

5.8.2 Увімкніть і запустіть XBOX Series S та підключіть основне кермо до USB-порту на XBOX Series S.

5.8.3 Після успішного підключення загориться світлодіод на кермі, а також загориться індикатор на контролері XBOX Series S. Зараз ви можете виконати відповідні операції на консолі або увійти в гру.

5.8.4 Під час роботи один раз натисніть кнопку HOME на кермі (еквівалент кнопки навігації на оригінальному геймпаді), щоб повернутися до основного інтерфейсу. Щоб повернутися на головний екран, утримуйте клавішу MODE протягом 1 секунди, таким чином ви увійдете до екрана налаштувань.

5.8.5 На головному екрані один раз натисніть клавішу Y на кермі, щоб увійти на сторінку швидкого пошуку.

5.8.6 Після підключення важеля перемикання передач він автоматично підключиться до керма, також в цьому випадку неможливо використання функцій вібрації та звукових можливостей.

6. Усунення несправностей:

6.1 Якщо кермо підключено до ПК або консолі, а індикатор режиму не світиться, будь ласка, відключіть пристрій та підключіть його заново або перевірте, чи працює геймпад штатно.

6.2 Якщо ПК або консоль не реагує на кермо, або картинка на екрані застигла, то це може означати, що ПК або консоль, до якого підключене кермо, може вийти з ладу. Будь ласка, перезавантажте ПК або консоль.

6.3 Якщо кермо не працює належним чином у грі, будь ласка, відключіть пристрій та підключіть його заново, особливо якщо було змінено режим. Вам потрібно вийти з гри і знову увійти в неї.

6.4 Під час підключення геймпаду необхідно вимкнути сам геймпад, щоб запобігти збою під час його підключення до комп'ютеру.

6.5 Оскільки функція програмування має енергонезалежну пам'ять, якщо ви відчуваєте, що функції клавіш неправильні, будь ласка, очистіть такі функції вищевказаним способом.

6.6 Якщо джойстик або педалі не на місці або не повертаються в центр, будь ласка, відкалібруйте пристрій відповідно до вищевказаного методу калібрування.

7. Запобіжні заходи:

7.1 Перед виконанням операцій уважно прочитайте інструкцію.

7.2 Уникайте сильної вібрації та падіння пристрою.

7.3 Забороняється самостійно розбирати, переобладнати або ремонтувати пристрій.

7.4 Уникайте зберігання у вологих, високотемпературних, брудних та інших невідповідних місцях.

7.5 Якщо у вас виникли запитання або пропозиції, зверніться до дистриб'ютора або виробника.

Зовнішній вигляд блоку педалей:
Три металічні педалі

