



Посібник користувача



Модель №: RW575PM

Дротове кермо з автоматичним поверненням керма
GamePro RW575PM для ПК, PS4 та XBOX ONE

1. Загальна інформація:

Дротове вібраційне кермо спеціально розроблено для сумісності з PlayStation 3, PlayStation 4, PC, Xbox One і Nintendo Switch. Цей пристрій підтримує широкий спектр сучасного ігрового програмного забезпечення на цих платформах. Кермо забезпечує різний вібраційний зворотний зв'язок на основі ігрових подій (вібрація повинна підтримуватися грою), що посилює занурення в гру. Цей пристрій – ергономічне кермо, що імітує справжнє гоночне кермо, пропонує зручне керування, зменшує втому під час тривалої гри, забезпечуючи більш реалістичний досвід водіння та підвищуючи контроль і задоволення від керування.

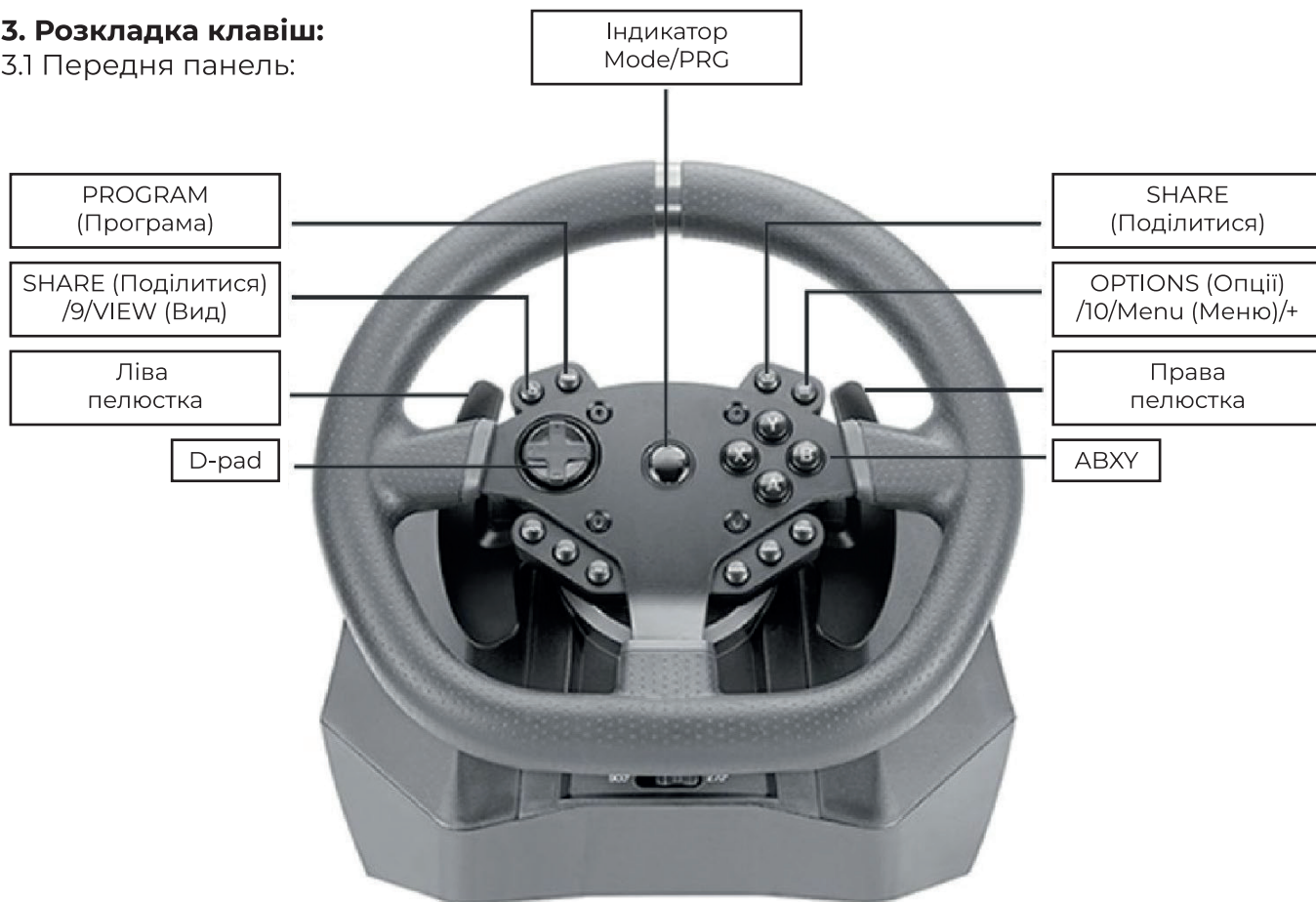
2. Особливості:

- 2.1 Натисніть кнопку MODE (Режим), щоб отримати доступ до головного інтерфейсу та пов'язаних з ним функцій на консолях PS3, PS4 та Xbox One.
- 2.2 Сумісність з операційними системами Windows Vista/7/8/10/11.
- 2.3 Є підтримка режимів X-INPUT та D-INPUT. За замовчуванням використовується D-INPUT; натисніть і утримуйте кнопку MODE протягом 3 секунд, щоб перемикаєти режими.
- 2.4 Пристрій оснащений джойстиком з чотирма основними напрямками (вгору, вниз, вліво, вправо) і діагональними напрямками (під кутом 45 градусів).
- 2.5 Присутні 13 клавіш: X/2/A/B, O/3/B/A, A/4/Y/X, D/I/X/Y, R1/6/RB/R, R2/8/RT/ZR, L1/5/LB/L2/7/LT/ZL, OPTIONS (Опції)/10/Menu (Меню)/+, SHARE (Поділитися)/9/View (Вид)/-, L3/11/SL, R3/12/SR, додаткова кнопка SHARE (Поділитися) (для останньої прошивки Xbox One)
- 2.6 Присутні програмовані клавіші: ліва пелюстка, права пелюстка, педаль акселератора, педаль гальма, L3, R3 і перемикач передач.
- 2.7 Для використання на консолях PS4/Xbox One для автентифікації необхідно підключити оригінальний контролер тієї ж платформи.
- 2.8 Кермо підтримує режими обертання на 270° та 900°.
- 2.9 На PS4 та Xbox One кермо має підтримку гарнітури для голосового чату в грі.
- 2.10 У режимі 900° кут повороту можна вільно регулювати (мінімальне значення: 60°).
- 2.11 Пристрій оснащений 3,5-мм аудіороз'ємом гарнітури для голосового чату на PS4/Xbox One (у режимі керма; на PS4 має бути ввімкнена послуга онлайн-чату).
- 2.12 Режим програмування дозволяє встановити чутливість: високу, середню або низьку.
- 2.13 Робоча напруга: USB 5V; робочий струм: 80 мА без вібрації; не більш ніж 160 мА при наявності вібрації; не більш ніж 500 мА з підключеним геймпадом.
- 2.14 Пристрій має металеву ножну педаль з функцією зчеплення, яка оснащена монтажним затискачем.
- 2.15 Коли підключений ручний перемикач передач, вібраційний зворотний зв'язок доступний тільки в режимі ПК. Режими PS4/Xbox One/Switch не підтримують вібрацію з підключеним перемикачем.

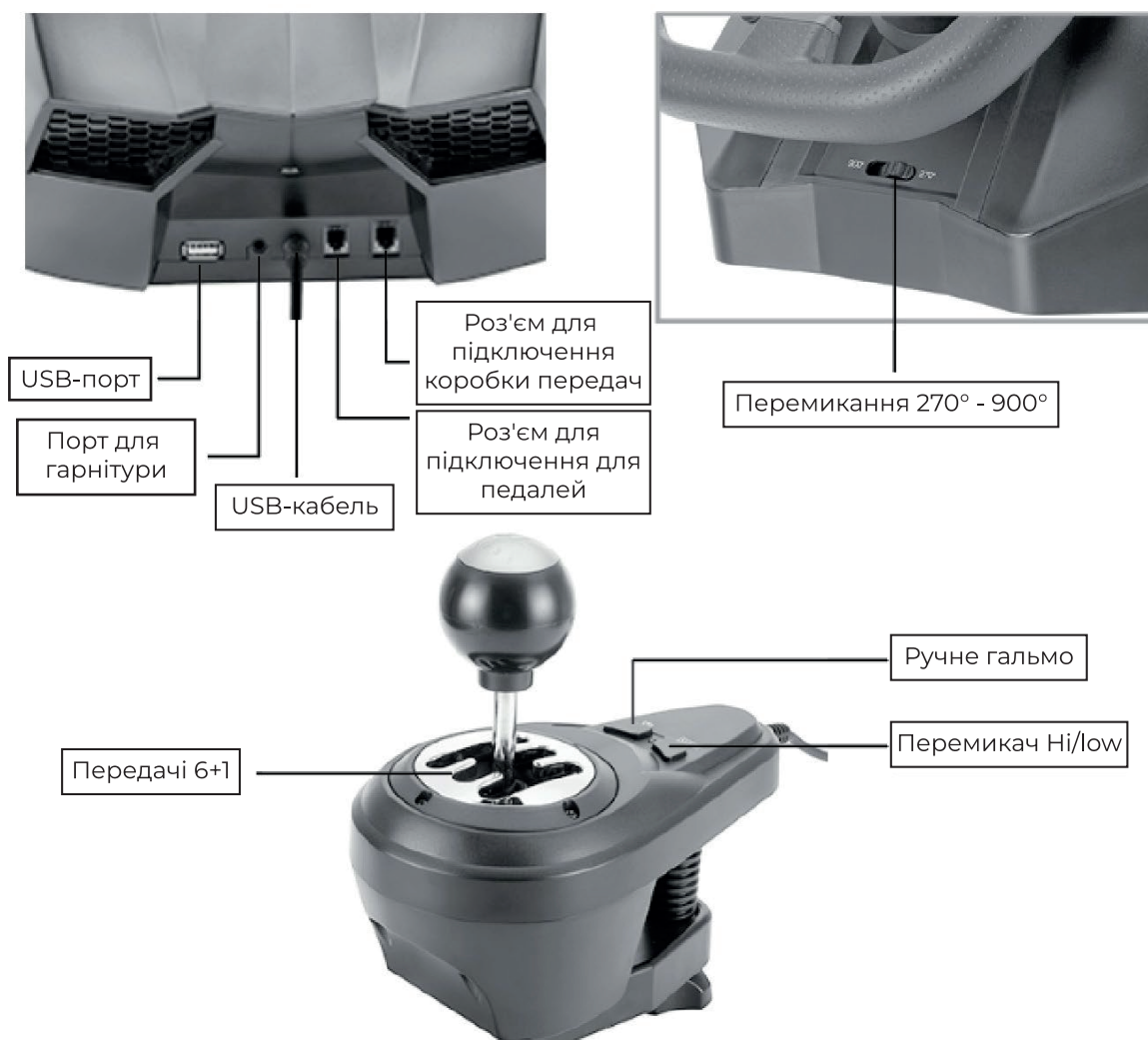
Примітка: Коли підключений ручний перемикач передач, кермо залишається в режимі керма. Якщо його від'єднати, пристрій автоматично перейде в режим контролера. Ручний перемикач передач функціонує лише в режимі керма, і в грі має бути встановлений режим ручної коробки передач.

3. Розкладка клавiш:

3.1 Передня панель:



3.2 Вид збоку:



3.4 Таблиця відповідності клавіш:

ТИП КЛАВІШИ	PS3	PS4	XBOX ONE	PC (X-INPUT)	PC (D-INPUT)	PC (РЕЖИМ КЕРМА)	SWITCH
ФУНКЦІЯ КЛАВІШИ	X	X	A	A	3	3	B
	O	O	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
D-PAD	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	ПРАВО- руч	ПРАВО- руч	ПРАВО- руч
ФУНКЦІЯ	START/ СТАРТ	OPTIONS/ ОПЦІЇ	MENU/ МЕНЮ	START/ СТАРТ	10	10	+
	SELECT/ ВИБІР	SHARE/ ПОДІЛИТИСЯ	VIEW/ ВИД	BACK/ НАЗАД	9	9	-
			КЛАВІША SHARE/ ПОДІЛИТИСЯ (XBOX ONE X)				
ROTATE/ ОБЕРТАННЯ	LX	LX	←/→	←/→	←/→	←/→	LX
ЛІВА ПЕЛЮСТКА	L2	LI	LB	LB	7	14	L
ПРАВА ПЕЛЮСТКА	R2	RI	RB	RB	8	15	R
ЛІВА ПЕДАЛЬ	□	ЗЧЕПЛЕННЯ	ЗЧЕПЛЕННЯ	LT	Y-	Y-	X
СЧЕРЕДНЯ ПЕДАЛЬ	□	L2	LT	LT	Y-	RZ	B
ПРАВА ПЕДАЛЬ	X	R2	RT	RT	Y+	Z	A
MODE/ РЕЖИМ	MODE/ РЕЖИМ	MODE/ РЕЖИМ	X-GUIDE	X-GUIDE	MODE/ РЕЖИМ	13	HOME/ дом. стор.
PROG	ЗАДАТИ КЛАВІШУ	ЗАДАТИ КЛАВІШУ	ЗАДАТИ КЛАВІШУ	ЗАДАТИ КЛАВІШУ	ЗАДАТИ КЛАВІШУ	ЗАДАТИ КЛАВІШУ	ЗАДАТИ КЛАВІШУ
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
	O	РУЧНЕ ГАЛЬМО	РУЧНЕ ГАЛЬМО			16	A

4. Опис функції

4.1 Функція програмування клавіш (з пам'яттю):

4.1.1 Загальна інформація

4.1.1.1 Програмовані клавіші: □/1/X/Y, ○/3/B/A, △/4/Y/X, X/2/A/B, L1/5/LB/L, L2/7/LT/ZL, R1/6/RB/R, R2/8/RT/ZR.

4.1.1.2 Програмовані клавіші: Педаль акселератора (X/2/Y+), педаль гальма (□1/Y-), ліва пелюстка (L2/7/LB), права пелюстка (R2/8/RB), L3/11/SL, R3/12/SR, ручний перемикач передач

4.1.2 Як запрограмувати клавіші:

4.1.2.1 Натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати.

4.1.2.2 Натисніть клавішу, яку ви хочете запрограмувати - червоний світлодіод почне повільно блимати.

4.1.2.3 Натисніть клавішу-джерело - червоний світлодіод продовжить світитися. Наразі програмування завершено.

4.1.3 Як очистити запрограмовану клавішу:

4.1.3.1 Натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати.

4.1.3.2 Натисніть запрограмовану клавішу - червоний світлодіод почне повільно блимати.

4.1.3.3 Натисніть ту саму клавішу ще раз - червоний світлодіод продовжить світитися. Запрограмована функція очищена.

4.1.4 Очистити всі програми:

4.1.4.1 Натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати.

4.1.4.2 Натисніть і утримуйте кнопку OPTIONS/MENU протягом 4 секунд - червоний світлодіод буде світитися. Усі запрограмовані функції буде очищено.

Примітка: Налаштування чутливості також буде скинуто до значень за замовчуванням (низька для ПК, середня для інших консолей).

Примітка: Всі програмні налаштування зберігаються в пам'яті, навіть якщо кермо вимкнено.

4.1.5 Вихід з режиму програмування:

4.1.5.1 Натисніть кнопку PROG один раз - червоний світлодіод почне швидко блимати. Якщо протягом 10 секунд не буде виконано жодних дій, кермо автоматично вийде з режиму програмування.

4.2 Налаштування чутливості:

4.2.1 Натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати.

4.2.2 Натисніть ліву або праву кнопку джойстика - встановить середню чутливість.

Червоний світлодіод залишиться увімкненим для підтвердження вводу чутливості.

4.2.3 Натисніть верхню кнопку джойстика - встановить високу чутливість. Червоний світлодіод залишиться увімкненим для підтвердження вводу чутливості.

4.2.4 Натисніть нижню кнопку джойстика - встановить низьку чутливість. Червоний світлодіод залишиться увімкненим для підтвердження вводу чутливості.

4.3 Налаштування максимального кута повороту в режимі 900°:

4.3.1 Встановить перемикач режиму обертання в положення 900 градусів.

4.3.2 Натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати.

4.3.3 Повертайте кермо вліво або вправо більше ніж на 60 градусів (будь-який кут більше 60°).

4.3.4 Натисніть кнопку OPTIONS/10/MENU/+ - червоний світлодіод буде світитися, вказуючи на те, що поточний кут встановлено як новий максимальний.

4.3.5 Очистити заданий кут:

а. Натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати. Потім натисніть і утримуйте кнопку OPTIONS/10/MENU/+ протягом 4 секунд, щоб очистити користувацьке значення максимального кута.

б. Як альтернатива, натисніть кнопку PROG - червоний світлодіод почне швидко блимати. Потім повністю поверніть кермо від центру вліво або вправо (на 900° за замовчуванням) і натисніть кнопку OPTIONS/10/MENU/+. Світлодіод залишиться увімкненим, а максимальний кут за замовчуванням 900° буде відновлено.

4.4 Процедура центрування та калібрування:

4.4.1 Встановіть перемикач режиму обертання в положення 270 градусів. Потім одночасно натисніть L1 + L2 + R1 + R2 - світлодіод почне швидко блимати.

4.4.2 Повністю поверніть кермо вліво, доки світлодіод не почне повільно блимати. Потім повністю поверніть його вправо, доки світлодіод знову не почне повільно блимати. Поверніть кермо в центральне положення - світлодіод почне швидко блимати.

4.4.3 Повністю натисніть праву педаль, потім повністю натисніть ліву педаль.

4.4.4 Коли світлодіод буде повільно блимати, натисніть кнопку OPTIONS. Світлодіод буде світитися, вказуючи на успішне калібрування.

4.5 Ножні педалі (3 педалі):

4.5.1 Набір педалей включає в себе функцію зчеплення (гра повинна підтримувати зчеплення).

4.5.2 Ліва педаль = Зчеплення; Середня педаль = Гальмо; Права педаль = Акселератор.

4.5.3 В іграх, які не підтримують зчеплення, педаль зчеплення або не функціонує, або може працювати як додаткова педаль гальма.

4.5.4 В іграх, які підтримують функцію зчеплення, якщо натиснути педаль зчеплення (не відпускаючи її), а потім натиснути гальмо або акселератор, автомобіль не рушить з місця.

4.6 Перемикач передач:

4.6.1 Коли підключений перемикач передач, система буде заблокована в режимі керма. Гра повинна підтримувати ручне перемикання.

4.6.2 Лівий перемикач LO-HO перемикає режими низьких та високих передач.

- При натисканні передачі 1-6 + R перемикаються на 7-12 + R.

- У режимі високих передач світлодіод буде світитися.

- У режимі низьких передач світлодіод не світитися.

4.6.3 Перемикач високих/низьких передач вимагає підтримки з боку гри.

4.6.4 Права кнопка перемикача виконує функцію ручного гальма.

- Натисніть, щоб активувати ручне гальмо; відпустіть, щоб деактивувати його (гра повинна підтримувати функцію ручного гальма).

4.6.5 Для перемикання на задній хід (R) натисніть і утримуйте важіль перемикання передач під час перемикання на 6-ту передачу.

5. Підтримувані платформи:

5.1 PlayStation 3 (PS3):

5.1.1 Підключіть кермо до консолі PS3, а потім підключіть блок педалей до керма. Увімкніть консоль.

5.1.2 Світлодіодний індикатор активного каналу загориться автоматично після встановлення з'єднання.

5.1.3 Тепер ви можете ввести налаштування гри або розпочати ігровий процес.

5.1.4 Під час гри натисніть кнопку MODE один раз, щоб отримати доступ до меню XMB. Натисніть і утримуйте кнопку MODE протягом 2 секунд, щоб отримати доступ до меню вимкнення/налаштування.

5.2 PS4:

5.2.1 Підключіть кермо до консолі PS4, а потім підключіть блок педалей до керма. Увімкніть консоль.

5.2.2 Підключіть кермо до оригінального контролера PS4 за допомогою USB-кабелю. Контролер є ключовим елементом для встановлення зв'язку між кермом і консоллю. (Примітка: Перед підключенням контролер PS4 повинен бути вимкнений).

5.2.3 Після успішного підключення червоний світлодіод буде світитися. Натисніть кнопку MODE на кермі, щоб почати налаштування або гру.

5.2.4 Під час гри натисніть кнопку MODE один раз, щоб отримати доступ до меню XMB. Натисніть і утримуйте кнопку MODE протягом 1 секунди, щоб отримати доступ до меню вимкнення/налаштування.

5.3 Xbox One:

5.3.1 Підключіть кермо до консолі Xbox One, а потім підключіть блок педалей до керма. Увімкніть консоль.

5.3.2 Підключіть кермо до оригінального контролера Xbox One за допомогою USB-кабелю. Контролер є ключовим елементом для встановлення зв'язку між кермом і консоллю. (Примітка: Перед підключенням контролер повинен бути вимкнений).

5.3.3 Після успішного встановлення з'єднання червоний світлодіод на кермі буде світитися постійно, а світлодіод на контролері також увімкнеться. Тепер ви можете розпочати свою гру.

5.3.4 Під час гри натисніть кнопку MODE один раз, щоб отримати доступ до основного меню. Натисніть і утримуйте кнопку MODE протягом 1 секунди, щоб отримати доступ до меню вимкнення/налаштування.

Примітка: Контролер не обов'язково повинен бути оригінальним контролером Microsoft - це може бути ліцензований контролер третьої сторони.

5.3.5 Перебуваючи в головному меню, натисніть кнопку Y, щоб відкрити сторінку швидкого пошуку.

5.3.6 Під час гри натисніть відповідну кнопку "Поділитися" ■, щоб зробити знімок екрана.

5.4 PC (перемикач передач працює тільки в режимі керма, не в режимі X-Input)

5.4.1 Режим X-Input (перемикач передач не підключено):

5.4.1.1 Це режим за замовчуванням при увімкненні. Червоний світлодіод світиться постійно.

5.4.1.2 Для переходу в режим D-Input натисніть і утримуйте кнопку MODE протягом 3 секунд - червоний світлодіод почне блимати, а потім засвітиться постійно. Щоб повернутися до режиму X-Input, натисніть і утримуйте кнопку MODE протягом 3 секунд.

5.4.2 Встановлення драйвера в режимі D-Input (режим керма):

5.4.2.1 Запустіть Windows Vista/7/8/10, вставте компакт-диск з драйверами у дисковод CD-ROM, двічі клацніть SETUP і дотримуйтесь інструкцій на екрані, щоб завершити встановлення драйверу.

5.4.2.2 Після підключення керма до комп'ютера перейдіть до: Start/Пуск → Control Panel/Панель керування → Devices and Printers/Пристрої та принтери →, клацніть правою кнопкою миші по керму →, виберіть Game Controller Settings/Налаштування ігрового контролера →, Properties/Властивості

5.4.3 Тестування:

5.4.3.1 Відкрийте сторінку «Test/Тестування», щоб перевірити функціональність кнопок та осей.

5.4.3.2 Відкрийте сторінку «Calibration/Калібрування» для калібрування осей.

5.4.3.3 Відкрийте сторінку «Vibration/Вібрація», щоб перевірити функції вібрації керма та педалей.

5.4.4 Видалення драйверів:

5.4.4.1 Перейдіть: Start/Пуск → Control Panel/Панель керування → Programs and Features/Програми та можливості

5.4.4.2 Знайдіть встановлений драйвер у списку Поточно встановлених програм. Виберіть його, натисніть Видалити і дотримуйтесь інструкцій, щоб завершити видалення.

5.6 Nintendo Switch:

5.6.1 Підключіть USB-кабель керма до консолі Nintendo Switch та увімкніть консоль.

5.6.2 Як варіант, використовуйте кабель-перехідник Type-C, щоб підключити кермо безпосередньо до консолі перемикача.

5.6.3 Після підключення червоний світлодіодний індикатор на кермі буде світитися постійно. Консоль автоматично призначить керму канал, що дозволить вам розпочати гру або налаштувати параметри.

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

5.6.5 Якщо підключений перемикач передач, кермо буде заблоковано в режимі керма. У цьому режимі функції вібрації та голосового чату не підтримуються.

6. Усунення несправностей

6.1 Якщо індикатор режиму не вмикається, коли кермо під'єднано до консолі, від'єднайте його та під'єднайте знову, або перевірте, чи правильно працює контролер, який використовується для автентифікації.

6.2 Якщо кермо не працює, а екран консолі застиг, це може означати, що консоль несподівано вийшла з ладу. Будь ласка, перезапустіть консоль.

6.3 Якщо кермо не працює належним чином під час гри, від'єднайте і знову підключіть його. Після перемикання режимів не забудьте вийти з гри і знову увійти, щоб переконатися, що все працює належним чином.

6.4 При підключенні контролера автентифікації (геймпад) його необхідно вимкнути перед підключенням. Якщо він залишається увімкненим, консоль може з'єднатися з контролером напряму, що призведе до збою в налаштуванні керма.

6.5 Оскільки функція програмування зберігає свої дані в енергонезалежній пам'яті, якщо вам здається, що робота кнопок неправильна, будь ласка, очистіть пам'ять, дотримуючись інструкцій, наведених у розділі 4.1.3 або 4.1.4.

6.6 Якщо немає сигналу керма або педалей, або кермо не повертається в центр належним чином, відкалібруйте кермо і педалі, як це описано в розділі 4.3.

7. Запобіжні заходи:

7.1 Будь ласка, прочитайте та ознайомтеся з інструкцією перед використанням.

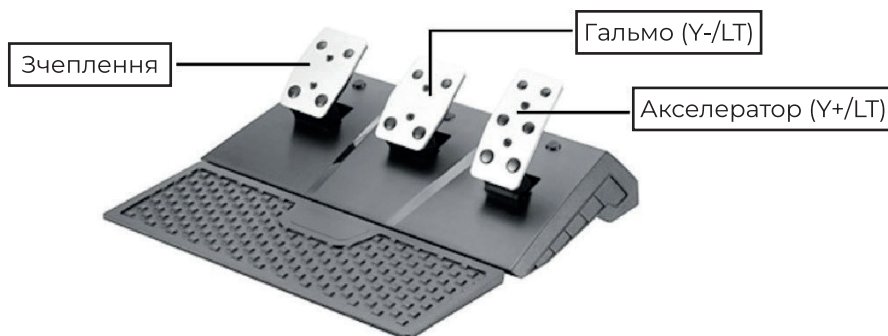
7.2 Не бийте, не кидайте і не ламайте пристрій.

7.3 Не розбирайте, не модифікуйте і не намагайтеся ремонтувати пристрій самостійно.

7.4 Уникайте зберігання пристрою в місцях з підвищеною вологістю, високою температурою та брудом.

7.5 У разі виникнення будь-яких сумнівів або пропозицій, будь ласка, зв'яжіться з вашим місцевим дистриб'ютором або продавцем.

8. Зовнішній вигляд блоку педалей:



ПРИМІТКА:

Налаштування консолі

Кермо працює у двох режимах:

- З підключеним перемикачем передач
- Без підключеного перемикача передач (режим контролера)

Без підключеного перемикача передач:

Кермо підключається до консолі за допомогою оригінального контролера, який вже є у користувача. Контролер з'єднується з кермом за допомогою кабелю, а кермо підключається до консолі. Технічно, кермо "бере на себе функцію" контролера, а консоль розпізнає контролер, підключений через кермо. Таке налаштування дозволяє керму успадковувати всі методи вводу контролера. Обертання керма вліво/вправо імітує рух лівого джойстика вліво/вправо, що призводить до відповідного повороту транспортного засобу в грі. Кнопки на кермі можна запрограмувати - наприклад, якщо гра призначає прискорення на R2, ви можете запрограмувати вхід R2 на педаль.

Важливо уважно прочитати інструкцію, оскільки відображення елементів керування змінюються від гри до гри.

У цьому режимі гри не потрібна рідна підтримка керма - кермо працюватиме в будь-якій гри так, ніби ви використовуєте звичайний контролер консолі.

З підключеним перемикачем передач:

Налаштування ідентичне, але з додаванням перемикача передач.

Це активує інший режим роботи і вимагає від гри підтримки гоночного керма і ручних перемикачів. Кермо та його елементи керування мають бути налаштовані відповідно до налаштувань гри, як зазначено в посібнику користувача.

Переконайтеся, що ви вибрали режим передачі "Ручний" під час налаштування в гри (наприклад, у Forza Motorsport 5 на консолях Xbox).

Примітка:

Ігри PS3 не підтримують перемикачі передач, тому при підключенні керма до PS3 перемикач слід від'єднати від системи. Вібрація недоступна в режимі перемикача передач, але вона працює, коли перемикач не підключений.

Налаштування ПК

Драйвери можна завантажити з офіційної сторінки виробника керма, якщо комп'ютер не розпізнає пристрій автоматично.

Кермо підтримує два режими роботи на ПК:

X-Input та Direct Input (D-Input)

• Режим X-Input

Це стандарт зв'язку контролера за замовчуванням, який використовується у більшості комп'ютерних ігор (технологія Microsoft).

Він підтримує стандартний набір функцій:

Два аналогових джойстика (кожен з кнопками, що натискаються)

Два аналогових тригера (наприклад, R2)

Чотирьохсторонній цифровий джойстик (D-pad)

Вісім цифрових кнопок

Вібраційні двигуни

Додатковий аудіовихід

• Режим D-Input

Це альтернативний стандарт зв'язку, який підтримує більшу кількість кнопок і користувацьких конфігурацій, але гра повинна явно підтримувати D-Input.

Деякі периферійні пристрої (наприклад, гоночне кермо або ручка керування польотом) використовують D-Input для підтримки нестандартних елементів керування.

Важлива інформація:

Кермо з перемикачем передач встановлено на заводі в режим D-Input і працює тільки в цьому режимі.

Для коректної роботи гра повинна підтримувати D-Input.

Кермо можна повністю налаштувати, запрограмувавши кнопки (див. інструкцію).

Кермо без перемикача передач:

Може працювати в режимі X-Input або D-Input.

Щоб перемикатися між ними, натисніть і утримуйте кнопку MODE (позначену на кермі як "SPAWN") протягом 3 секунд.

Залежно від сумісності гри:

• У режимі X-Input кермо емулює контролер Xbox (підтримується більшістю ігор).

• У режимі D-Input кермо емулює контролер D-Input.

В обох режимах підтримується програмування кнопок.

Зверніться до посібника для отримання детальних інструкцій з програмування.

Підтримувані ігри (з перемикачем передач / режимом D-Input)

Нижче наведено список комп'ютерних ігор, які підтримують ручне перемикання передач за допомогою керма з D-Input.

У цих іграх кермо та перемикач передач працюватимуть належним чином (крім Forza Horizon 4, яка не підтримує перемикач передач).

Ігри для ПК, що підтримують перемикач швидкостей:

Euro Truck Simulator 2

Assetto Corsa

Forza Motorsport 5

FI 2020, FI 2021

DIRT Rally 2.0, DIRT 4, DIRT 5

WRC 7, WRC 8 FIA World Rally Champ, WRC 9 FIA World Rally Champ, WRC 10 FIA World Rally Champ

Project CARS 2

Truck Life

The Crew 2

Need for Speed Heat

rFactor 2

SnowRunner

RaceRoom Racing Experience

City Car Driving

CarX Drift Racing Online

Bus Simulator 18

BeamNG.drive

Ігри для ПК, що НЕ підтримують перемикач швидкостей:

Forza Horizon 4