

9. Робота без педалей.

Ігровий маніпулятор оснащено пелюстками-перемикачами (5, мал. 1), які можуть замінити педалі газу й гальмування при їх відключенні: лівий перемикач виконує функцію гальмування, а правий – газу.

6. Усунення несправностей

1) Після встановлення програмного забезпечення ігровий маніпулятор не працює.

А. Перевірте, чи надійно приєднано кабель маніпулятора до ПК.

Б. Переконайтеся, що ви відкрили вікно «Game Controller», здійснили інсталяцію і натиснули кнопку «Config» для підтвердження налаштувань.

В. Перевірте, чи не має маніпулятор конфлікту з іншими периферійними пристроями.

Г. Перезапустіть ПК, якщо пристрій ще не може працювати.

2) Драйвери не встановлюються на ПК.

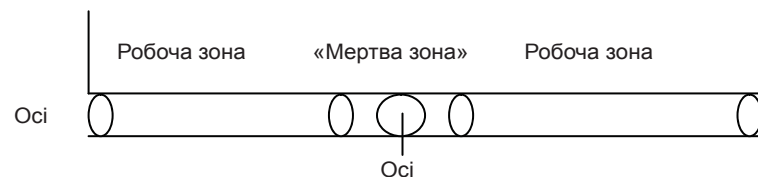
Це може бути, якщо версія Direct X нижче версії 7.0.

3) Під час гри двигуни не працюють у віброрежимі.

Щоб усунути цей недолік, потрібно вийти з гри, відключити маніпулятор з порту USB, а потім знову його включити. Якщо функція вібровіддачі і після цього не увімкнулася, перезавантажте ПК.

4) Після запуску гри ось розпочинає працювати сама без втручання гравця.

Для того, щоб усунути цей недолік, потрібно відкалібрувати і настроїти «мертві зони» осей.



5) Після запуску гри функція вібровіддачі вмикається сама без втручання гравця.

Для усунення цього недоліку, потрібно увійти у «Force Feedback» і відкалібрувати функцію вібровіддачі.

6) У процесі гри функція вібровіддачі слабка.

Увійдіть у «Force Feedback» і настройте силу вібровіддачі.

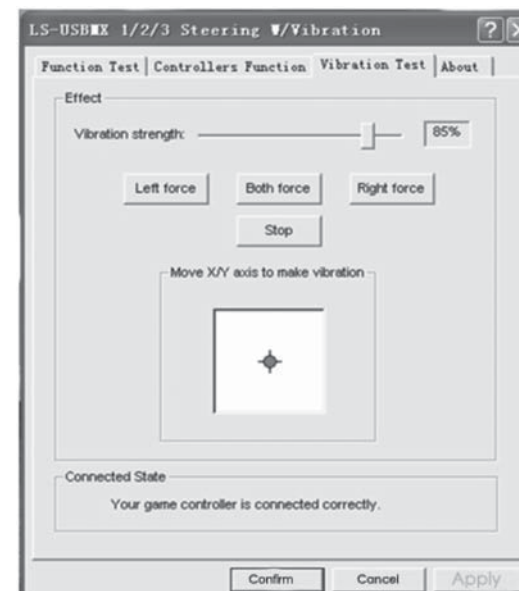
SVEN®

Інструкція користувача Ігровий маніпулятор NITRO



ЗМІСТ

Шановний покупець!	3
Авторське право	3
Попередження про обмеження відповідальності	3
1. Заходи безпеки і застереження	4
2. Комплектація	4
3. Особливості	5
3. Опис конструкції	6
5. Підключення та інсталяція	8
6. Усунення несправностей	12



Мал. 11

- після настроювання і перевірки натисніть на «Confirm (підтвердити)» у нижньому рядку цього вікна.

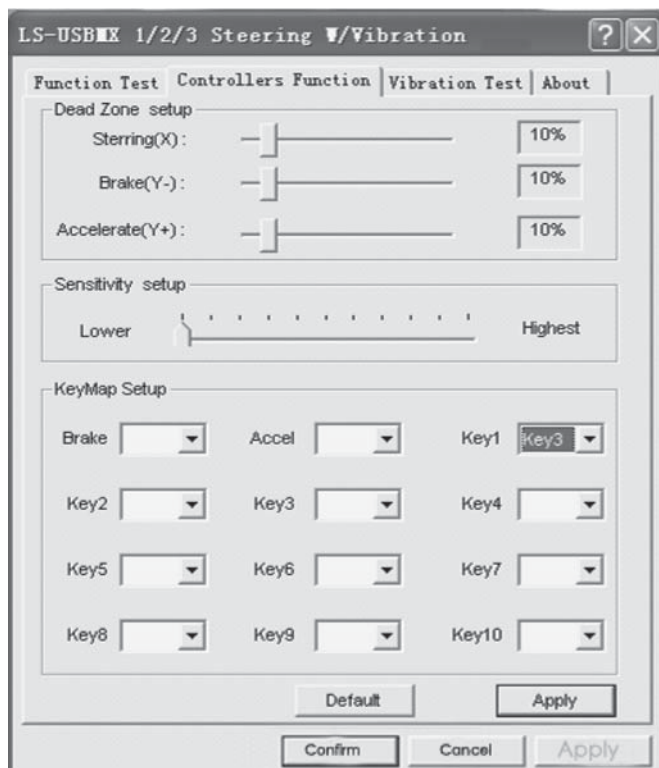
Примітки. Безпосередньо в іграх, що підтримують функцію «Force Feedback», можна додатково настроїти рівень зворотного зв'язку в різних ситуаціях - при аварії, наїзді на перешкоду чи дорожні знаки тощо. Для цього у вікні настроювань конкретної гри навпроти ситуацій (Stick Volume, Road Effects, Collision, Engine і т. п.) потрібно зробити відповідні зміни.

7. Перемикання режимів.

Ігровий маніпулятор оснащено кнопкою MODE для перемикання режиму роботи Digital/Analog, тобто перемикання з цифрового режиму на аналоговий і навпаки. У цифровому режимі при повороті керма і натисненні на педалі відбувається статичне максимальне вмикання / вимикання відповідних осей, тобто існує тільки положення увімк/вимкн. В аналоговому ж режимі сигнал видається залежно від кута повороту керма і міри натиснення педалей, тобто плавно.

8. Перепрограмування клавіш вручну.

Для цього необхідно натиснути одночасно кнопки 9 і 10, потримати їх три секунди (спалахне зелений світлодіод), а потім натиснути кнопку, яку необхідно перепрограмувати (програмуються тільки підрульові перемикачі і важіль перемикання передач). Зелений світлодіод почне моргати. Потім натисніть кнопку, яку треба запрограмувати (світлодіод згасне).



Мал. 10

- у розділі KeyMap Setup можна перепрограмувати значення клавіш: для цього навпроти позначення клавіші необхідно вибрати потрібне значення (див. мал. 10);
- при першому підключенні одразу після встановлення драйверів можна автоматично відцентрувати маніпулятор, натиснувши кнопку MODE (14, мал. 2).

Важливо! Під час автоматичного калібрування не дозволяється натиснути інші клавіші.

6. Виберіть закладку «Vibration test» (третій рядок, див. мал. 11) для перевірки і настроювання функції вібровіддачі:

- пересуваючи курсор у рядку «Vibration strenght» ми можемо збільшити або зменшити силу вібровіддачі, на мал. 11, наприклад, вона складає 85 %;
- натискаючи кнопки «Left force», «Both force» або «Right force» можна перевірити функцію вібровіддачі (див. мал. 11);

Шановний покупець!

Вітаємо Вас з придбанням ігрового маніпулятора торгової марки SVEN!

З моменту свого заснування в 1991 році компанія SVEN розробляє і випускає високоякісне електронне та акустичне устаткування. За оцінками відомої лабораторії iXBT торгова марка SVEN протягом дев'яти років (2001–2009 рр.) 8 разів отримувала премію «Бренд року». Продукція SVEN™ неодноразово нагороджувалася призами і нагородами провідних тестових лабораторій, завоювала дипломи на таких найпрестижніших міжнародних виставках, як Hi-Fi Show, Erika, DVD Show, «Цифроманія».

Широкий асортимент продукції, строга політика якості і зважена цінова політика дали змогу компанії SVEN зайняти провідне становище на східноєвропейському ринку побутової і комп'ютерної електроніки, що підтверджується кількістю власників апаратури з маркою SVEN, що незмінно зростає з року в рік.

Фахівцями компанії постійно ведуться розробки апаратури найвищої якості, що на декілька кроків випереджає побажання найвимогливішого споживача.

Сподіваємося, що Ви отримаєте задоволення при експлуатації нашої продукції!

**ПЕРЕД ВСТАНОВЛЕННЯМ І ПІДКЛЮЧЕННЯМ ІГРОВОГО МАНІПУЛЯТОРА
ОБОВ'ЯЗКОВО УВАЖНО ОЗНАЙОМТЕСЯ З ЦЬЮ ІНСТРУКЦІЄЮ!**

Авторське право

© 2002, Sven Corporation. Ця інструкція та інформація, що міститься в ній, захищені авторським правом.

Всі права застережено.

Всі торгові марки є власністю їх законних власників.

Попередження про обмеження відповідальності

Не зважаючи на докладені зусилля зробити інструкцію точнішою, в тексті можливі деякі невідповідності. Інформація даної інструкції надана на умовах «як є». Автор і видавець не несуть жодних зобов'язань перед особою або організацією за збитки або пошкодження, викликані інформацією, що міститься в даній інструкції. Виробник не несе відповідальності за зроблені при цьому технічні або редакційні помилки, а також за пошкодження, що походять від неналежного використання устаткування. Необхідні зміни до даної інструкції включатимуться в наступні видання.

1. Заходи безпеки і застереження

Ігровий маніпулятор **NITRO** виготовлено з високоякісних матеріалів з використанням новітніх технологій. При правильній експлуатації він прослужить вам тривалий час без спеціального обслуговування.

При експлуатації дотримуйтеся, будь ласка, таких заходів безпеки:

1. Не розбирайте пристрій і не ремонтуйте його самостійно. Обслуговування і ремонт повинні здійснювати лише кваліфіковані фахівці сервісного центру.

Перелік авторизованих сервісних центрів дивіться на сайті www.sven.ua

2. Оберегайте пристрій від впливу підвищеної вологості, пилу, сильних магнітних полів, вібрації, дії високих температур, їдких рідин і газів.
3. Вказівки щодо догляду: для очищення корпусу використовуйте чисту м'яку тканину. Для видалення плям, що важко виводяться, змочіть тканину в слабкому розчині миючого засобу, віджміть і протріть. Потім чистою, сухою тканиною витріть досуха. Не використовуйте для очищення такі розчинники, як бензин або спирт, оскільки вони можуть пошкодити поверхню пристрою.
4. Не кидайте пристрій, щоб не пошкодити його.



Оберегайте від сильних магнітних полів



Оберегайте від дії підвищеної температури і вологості



Оберегайте від дії їдких рідин і газів

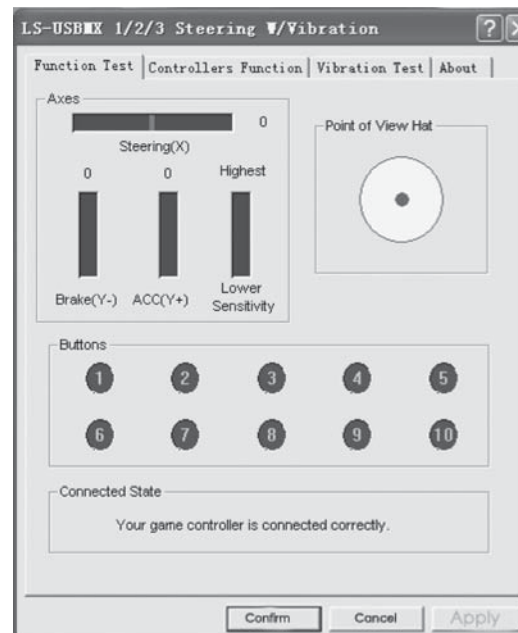
2. Комплектація

Акуратно розпакуйте упаковку. Простежте за тим, щоб усередині коробки нічого не залишилося. Перевірте пристрій на предмет наявності пошкоджень. Якщо які-небудь компоненти пошкоджені або функціонують неправильно, відразу ж зверніться до продавця, в якого ви його придбали. Рекомендуємо зберегти коробку і весь пакувальний матеріал для можливого подальшого транспортування пристрою.

Склад комплекту

1. Ігрове кермо	1 шт.
2. Блок педалей	1 шт.
3. Скоба кріплення до столу	2 шт.
4. CD-диск з драйверами	1 шт.
5. Інструкція користувача	1 шт.
6. Гарантійний талон	1 шт.

4. Натисніть на «Test» (див. мал. 7) і на дисплеї ПК з'явиться вікно «LS-USBMX 1/2/3 Steering W/Vibration» (мал. 9). Тут ви можете зробити основні налаштування осей і клавiш.



Мал. 9

5. Виберіть закладку «Controllers Function» для налаштування осей і клавiш (див. мал. 10).

• *Налаштування осей і клавiш* (не підтримується ОС Vista 64)

- налаштування Dead Zone setup («мертвої зони»): маніпулятор не реагуватиме на незначне натискання на педалі газу (Accelerate Y+) і гальмування (Brake Y-) і повороти керма (Steering X), тому курсорами потрібно встановити необхідні поправки (див. мал. 10);

- налаштування Sensitivity setup (чутливості): чим вище встановлена чутливість, тим швидше й оперативніше буде реакція маніпулятора на натискання на педалей і повороти керма, тому курсорами потрібно встановити необхідні установки – у межах від Lower (низького) до Highest (найвищого) (див. мал. 10); крім того маніпулятор **NITRO** обладнано перемикачем Sensitivity, за допомогою якого також можна настроїти чутливість: у положенні «LO» для повного вивороту «колiс» необхідно повернути кермо до упору, тобто на усі 135 градусів. У положенні «MID» досить повернути кермо на 2/3 ходу, а в положенні «HI» максимальне положення досягається на рівні 1/3 повороту керма.



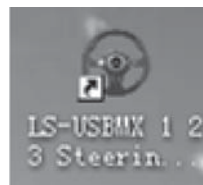
Мал. 6

5. Підключення та інсталяція

1. Встановіть пристрій на рівній поверхні (наприклад, столі) на присоски. Якщо необхідно, додатково прикріпіть його до столу за допомогою 2 скоб (мал. 5).
2. Підключіть до пристрою блок педалей (мал. 6) за допомогою вмонтованого в блок кабелю до роз'єму RJ-11 (5, мал. 3), а потім підключіть сам пристрій кабелем USB (6, мал. 3) до вільного порту USB комп'ютера.
3. Вставте CD-диск з драйверами в дисковод ПК і запустіть програму «setup.exe» для встановлення драйверів на ПК. На Desktop (робочому столі) ПК автоматично з'явиться вікно «Game Controller» (мал. 7). Також на Desktop ПК автоматично з'явиться також іконка «LS-USBMX 1 2 3 Steerin...» (мал. 8), що зручно для майбутніх регулювань.



Мал. 7



Мал. 8

3. Особливості

- Ергономічне кермо для ігор.
- Діаметр керма – 10”.
- Кут повороту – 270 градусів.
- Підтримка: Direct X7 і вище, Windows 98/ME/2000/XP/Vista/7.
- Інтерфейс USB.
- Функція вібровіддачі і вмонтований вентилятор для підвищення реалістичності.
- Індикація сили прискорення і гальмування.
- Регулятор чутливості.
- Дві осі, 4-позиційний джойстик, важіль перемикання передач, 12 додаткових клавіш.
- Гумове покриття керма для комфортного водіння.
- Гумові присоски і 2 скоби для надійної фіксації до столу.
- Робота в цифровому та аналоговому режимах.
- Педалі в комплекті.

Ігровий маніпулятор **NITRO** з вмонтованим вібромеханізмом забезпечує реалістичність водіння в автосимуляторах. Ефект вібровіддачі передає відчуття швидкості й нерівності дорожнього покриття, вібрацію при поворотах, зіткненнях та аваріях в іграх. Панель з педальми «газу» і «гальмування» дає змогу додавати швидкість і гальмувати за лічені секунди. Гумове покриття та ергономічна конструкція керма **NITRO** підвищують точність управління під час гри. На кермі також розташовані 4-позиційний джойстик, функціональні і програмовані кнопки, яким можна присвоювати різні функції.

Передня частина основи виконана в стилі капота з фарами (8, див. мал. 3). У фарах розташовані світлодіоди, які спалахують при натисканні на педаль газу. Важіль послідовного перемикання швидкостей (7, див. мал. 1) призначено для гри в режимі напівавтоматичної коробки передач.

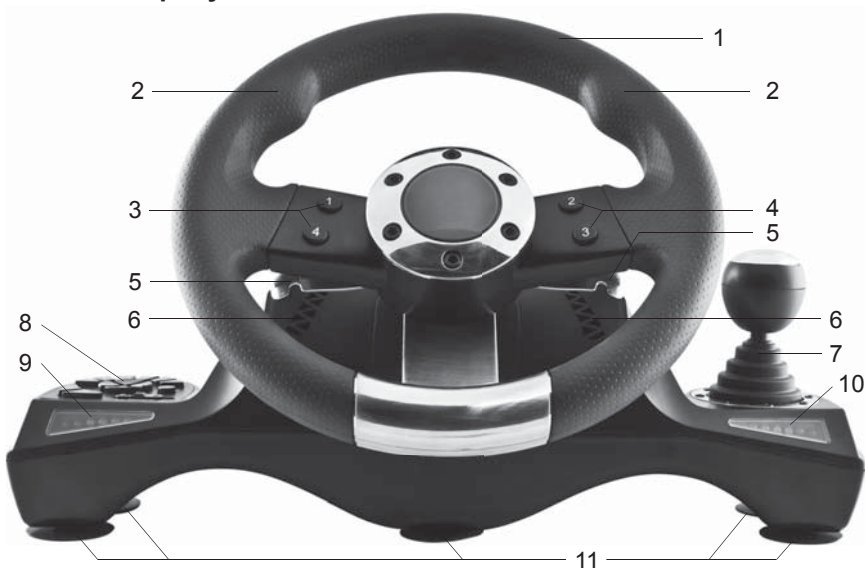
За допомогою гумових присосків або/і двох скоб кермо **NITRO** надійно фіксується до столу, що забезпечує прекрасну стійкість під час ігор.

Системні вимоги

- Вільний порт USB.
- Операційна система Windows 98/ME/2000/XP/Vista/7.
- Direct X7 і вище.

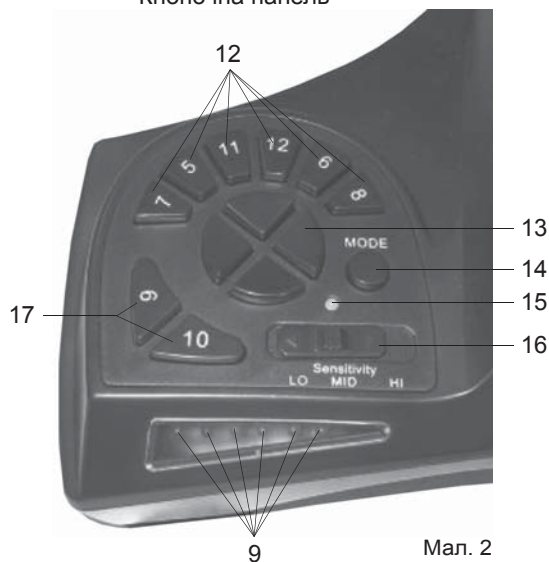
4. Опис конструкції

Вигляд спереду



Мал. 1

Кнопочна панель



Мал. 2

- 1 – кермо
- 2 – гумове покриття
- 3 – клавіші 1, 4
- 4 – клавіші 2, 3
- 5 – пелюстки-перемикачі
- 6 – решітки для вентиляції
- 7 – важіль перемикання передач
- 8 – кнопочна панель
- 9 – індикатори стану гальмування
- 10 – індикатори стану газування
- 11 – гумові присоски
- 12 – клавіші 7–12
- 13 – 4-позиційний джойстик
- 14 – кнопка MODE
- 15 – індикатор вмикання режиму MODE
- 16 – перемикач чутливості
- 17 – клавіші 9–10

Вигляд ззаду



Мал. 3

Важіль перемикання передач



Мал. 4

Скоби кріплення до столу



Мал. 5

- 1 – кермо
- 5 – роз'єм для підключення педалей
- 2 – пелюстки-перемикачі
- 6 – кабель USB
- 3 – важіль перемикання передач
- 7 – гумові присоски
- 4 – кнопочна панель
- 8 – фари