

1. KOMPATYBILNE PLATFORMY I PODŁĄCZANIE

1.1 PC

1.1.1 Kompatybilne systemy:
Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, 8, 10

1.1.2 Podłączanie:

Podłącz kontroler do PC za pomocą oryginalnego przewodu USB (łączy mini USB do kontrolera, USB do PC); jeśli dioda LED stale świeci, można normalnie korzystać z kontrolera.

1.2 Konsola PS3

1.1.1 Kompatybilne urządzenie:
Konsola PS3.

1.1.2 Podłączanie:

Podłącz kontroler do PS3 za pomocą oryginalnego przewodu USB (łączy mini USB do kontrolera, USB do PS3); jeśli dioda LED stale świeci, połączenie zostało zakończone.

UWAGA: Podczas korzystania z konsoli PS3 tryb kontrolera należy zmienić na tryb D-input (zmiana trybu – patrz pkt. 2.1 poniżej).

1.3 Urządzenia z systemem Android:

1.1.3 Kompatybilne systemy:
Wszystkie wersje systemu Android (urządzenie musi obsługiwać OTG).

1.1.4 Podłączanie:

Podłącz kontroler do urządzenia z systemem Android za pomocą oryginalnego przewodu OTG (łączy mini USB do kontrolera, drugie łączy do urządzenia z systemem Android); jeśli dioda LED stale świeci, połączenie zostało zakończone.

UWAGA: Urządzenie z systemem Android musi obsługiwać OTG.

2. DOPASOWYWANIE I ZMIANA TRYBU

2.1 Tryb D-input

2.1.1 Stosuje się w:
Grach na PS3 oraz grach na PC pozwalających na korzystanie z kontrolera (poza grami XBOX360 na PC).

2.1.2 Tryby:

W trybie D-input możliwe są dwa tryby: cyfrowy i analogowy.

2.2 Tryb X-input

2.2.1 Stosuje się w:
Grach XBOX 360 na PC, urządzeniach z systemem Android.

2.3 Zmiana trybu

2.3.1 Włączanie:
Kontroler domyślnie ustawia ostatnio używany tryb po włączeniu.

2.3.2 Zmiana trybu D-input/X-input

Wciśnij przycisk „Mode” (Tryb) na 9 sekund, by przełączyć tryb D-input na X-input. Pierwsza dioda LED powinna zapalić się na 0,1 sek., zgasnąć, a następnie świecić stale, gdy tryb zostanie prawidłowo przełączony.

Uwaga: Można łatwo odróżnić tryby D-input/X-input po wciśnięciu przycisku „Mode” (na ok. 2 sekundy): w trybie D-input druga dioda LED może zostać włączona/wyłączona. W trybie X-input druga dioda LED nie może zostać włączona/wyłączona.

2.3.3 Zmiana trybu – cyfrowy/analogowy

Gdy kontroler działa w trybie D-input, wciśnij krótko (ok. 2 sek.) przycisk „Mode”, by zmienić tryb na cyfrowy lub analogowy.

Tryb cyfrowy: Pierwsza dioda LED świeci stale

Tryb analogowy: Pierwsza i druga dioda LED świecą stale

Uwaga: Diody LED opisywane są od lewej do prawej.

3. INSTALACJA STEROWNIKÓW I WIBRACJE (TYLKO PC)

3.1 Instalacja sterowników

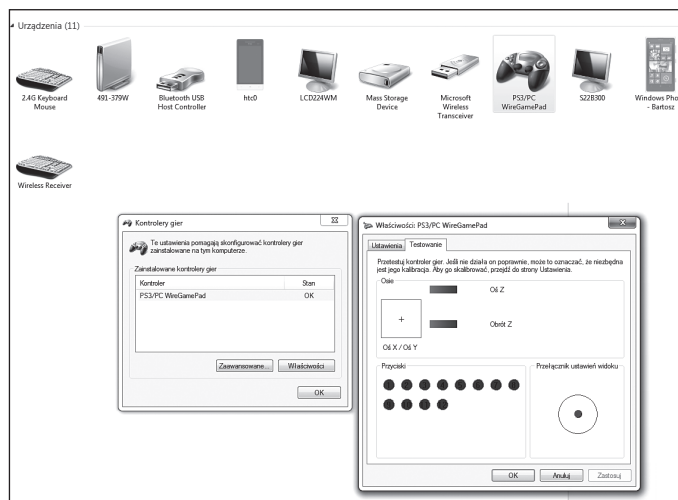
Rozpakuj oryginalne sterowniki i zainstaluj na PC



3.2 Test sterowników

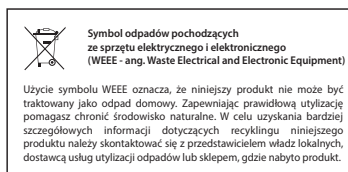
3.2.1 Przebieg testu (Przykład: Użyj trybu X-input w systemie Win7)

- Wejść do „Panelu sterowania” na swoim PC
- Wybierz „Urządzenia i drukarki”
- Znajdź ikonę kontrolera, kliknij ją prawym przyciskiem myszy i wybierz „Ustawienia kontrolera”
- Wybierz „Właściwości” w oknie dialogowym; powinno pojawić się okno testowe. Można rozpocząć test (patrz niżej)



3.3 WIBRACJA

- Upewnij się, że sterowniki zostały prawidłowo zainstalowane.
- Upewnij się, że urządzenie obsługuje wibracje.
- Upewnij się, że funkcja wibracji w grze została włączona.





1. COMPATIBLE PLATFORM AND CONNECTION METHODS

1.1 PC

1.1.1 Compatible Version:
Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, 8, 10

1.1.2 Connection Method:
Connect Game Controller to PC via original USB cable (mini USB connector for Game Controller, USB for PC), LED indicator light should continue light, connect completed, game controller can be played normally.

1.2 PS3 Game Console

1.1.1 Compatible Version:
PS3 Game Console.

1.1.2 Connection Method:
Connect Game Controller to your PS3 game console via original USB cable (mini USB connector for Game Controller, USB for PS3), LED indicator light should continue light, connect completed.
NOTE: When play with PS3 Game Console, mode of game controller should be change to D-input mode (Mode change method, please refer to Clause 2.1 as shown below).

1.3 Android Device:

1.1.3 Compatible Version:
All Android Versions (Android device must support OTG function).

1.1.4 Connection Method:
Connect Game Controller to your Android device via original OTG cable (mini USB connector for Game Controller, the other one for your Android device), LED indicator light should continue light, connect completed.
NOTE: Android device must support OTG function.

2. MODE MATCHING AND CHANGE METHODS

2.1 D-input Mode

2.1.1 Apply to:
PS3 Game Console, PC games that support game controller (except XBOX360 games for PC).

2.1.2 Modes:
There are two modes under D-input Mode: Digital Mode, Analog Mode.

2.2 X-input Mode

2.2.1 Apply to:
XBOX 360 games for PC, Android devices.

2.3 Mode change

2.3.1 Power On:
Game Controller defaults to your last mode when power on.

2.3.2 Mode Change between D-input/X-input
Keep press "Mode" button 9 seconds for mode change between D-input and X-input. The 1st LED should flash 0.1 second, then keep light when mode change success.
Note: You can easy distinguish D-input Mode/X-input by short press "Mode" button (about 2 seconds): under D-input mode, 2nd LED light can be turn on/off. Under X-input mode, 2nd LED light cannot be turn on/off.

2.3.3 Mode change between Digital/Analog
When game controller is under D-input, short press (about 2 seconds) "Mode" button for Digital/Analog mode change.
Digital Mode: 1st LED keeps light
Analog Mode: 1st LED and 2nd LED keep light
Note: LED indicator light sorted from left-hand to right-hand.

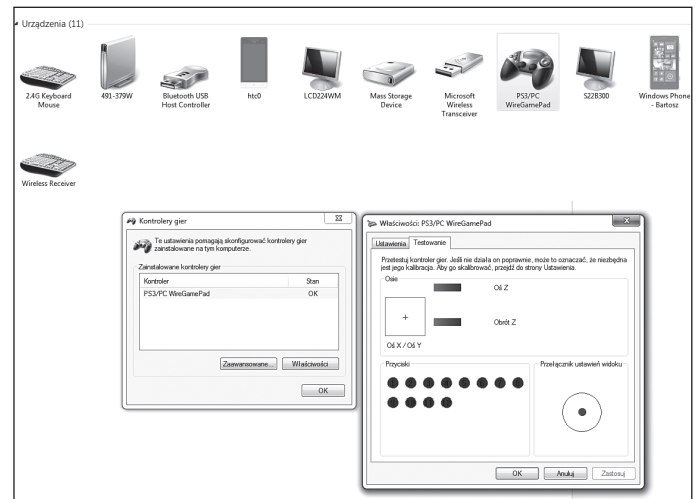
3. DRIVER INSTALL & VIBRATION OF GAME (FOR PC ONLY)

3.1 Driver Install

Uncompress the original driver and install to PC

3.2 Driver Test

3.2.1 Test process(Use X-input mode in Win7 system as sample)
A. Enter into "Control panel" of your PC device
B. Enter into "Equipment and Printer"
C. Find the game controller icon, pitch up the icon via right-hand button, press "Game controller setting"
D. Press "Attribute" in the popup dialog, it should popup test dialog.
Test can be started(as shown below)



3.3 VIBRATION OF GAME

- Please confirm driver has been installed successful.
- Please confirm the game support vibration
- Please confirm the vibration function in game has been turn on.

