

## Instrukcja obsługi

### 1. Opis urządzenia

Joystick Outlandish został opracowany specjalnie dla PC. Jest kompatybilny z większością gier. Można go używać również do niektórych programów. W joysticku znajduje się wbudowany silniczek, który zapewnia realistyczne efekty podczas grania. Specjalnie dostosowany kształt do dłoni zapewnia komfort gry przez bardzo długi czas.

### 2. Wymagania systemowe

1. Wtyk USB
2. Windows 98SE/ME/2000/XP
3. Direct 7.0 lub nowszy

### 3. Instalacja oprogramowania

- Uruchomić system. Włożyć płytę ze sterownikami i przycisnąć SETUP. Postępować zgodnie ze wskazówkami na ekranie monitora.  
 - Start > Panel sterowania > Kontrolery gier  
 - Wtyk joysticka podłączyć do gniazda USB. Program Hama PC-Vibra Joystick Outlandish zostanie rozpoznany automatycznie.

### 4. Test

1. W opcji kontrolery gier kliknąć: właściwości, a następnie test.  
 A. Przyciski 1-12 należy przetestować w kolejności, tak jak pokazano na stronie testowej.  
 B. Podczas testu należy przycisnąć klawisz Turbo (pojawi się odpowiednia literka, kliknąć na daną literę, do której będzie przyporządkowany klawisz. Jeżeli ramka video pokazana zostanie w białej ramce, należy przycisnąć przycisk na joysticku. Szybkie mruganie wskazuje, że ustawienie zostało przyjęte. Aby skasować opcję należy przycisnąć klawisz Clear. Aby wyjść z ustawienia Turbo należy ponownie przycisnąć klawisz Turbo.  
 C. Przesuwając joystick do przodu, w tył, lewo, prawo na stronie testowej będzie przemieszczał się kursor. Aby ustawić czułość należy kliknąć na jeden z przycisków po lewej stronie ekranu.  
 D. Przekręcając trzpień joysticka zostanie przeprowadzony test obrotu wokół osi.  
 E. Poruszać joystickem w dół, w górę, na boki aby sprawdzić, czy wszystkie 8 kierunków ruchu działa prawidłowo.

2. Testowanie ustawień KEYmap (zmiana funkcji poszczególnych przycisków)

A. Kliknąć przycisk KeyMap aby otworzyć okno testowe.  
 B. Przycisnąć klawisz SET przed klawiszem, do którego będzie przypisana nowa funkcja. Następnie przycisnąć klawisz na joysticku.  
 C. Można zmieniać funkcje klawiszy wszystkich przycisków. Np.: klawisz 3 został przypisany klawiszowi 5, klawisz 5 klawiszowi 7.  
 Przed przyciśnięciem klawisza 3 należy przycisnąć klawisz SET. Następnie na joysticku przycisnąć klawisz 5. Na ekranie będzie widoczna zmiana z 3 na 5.  
 D. Po dokonaniu wszystkich żądanych zmian, nowe ustawienia zapamiętać lub skasować.

3. Test ustawień Keyboard Map

A. Przycisnąć klawisz menu Keyboard Map.

Przed przyciskiem do którego będzie przyporządkowana nowa funkcja należy przycisnąć klawisz SET.  
 C. Można zmienić funkcje wszystkich przycisków. Np.: klawisz F5 może pełnić funkcję klawisza 7.  
 D. po dokonaniu zmian, należy je zapamiętać lub skasować.

4. Wpisanie ustawień do kalibracji

Aby dokonać kalibracji należy przycisnąć klawisz: Adjustment. (Testuj – Dalej – Testuj – Dalej – Zapisz)

5. Testowanie silniczka

W menu testowym kliknąć opcję: Vibration. Następnie kliknąć Manual i poruszyć joystickem. Intensywność oraz siłę wibracji można zmienić. Aby przeprowadzić test automatycznie należy kliknąć opcję auto.

### Usuwanie błędów:

1. Joystick nie funkcjonuje:

- A. Urządzenie podłączone nieprawidłowo.
- B. Nieaktualna wersja DirectX.
- C. Uruchom ponownie komputer.

2. Niektóre analogowe osie ruchu nie są automatycznie aktywowane przy włączeniu gry.

- A. Skalibrować ponownie joystick. Wszystkie osie muszą być centralnie wypozycjonowane.

3. Wibracje nie działają

- A. Nieaktualna wersja DirectX.

4. Brak programu sterowania po dodaniu joysticka

Joystick odłączyć od komputera i podłączyć ponownie.