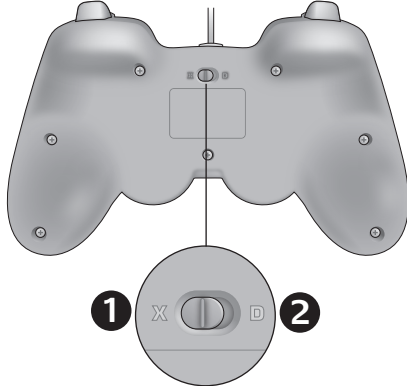
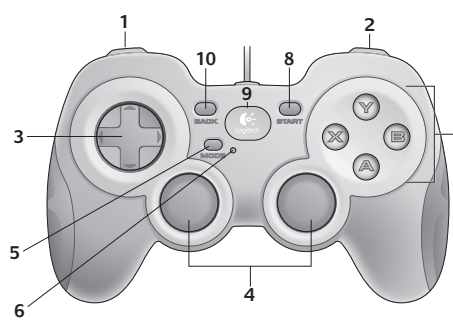
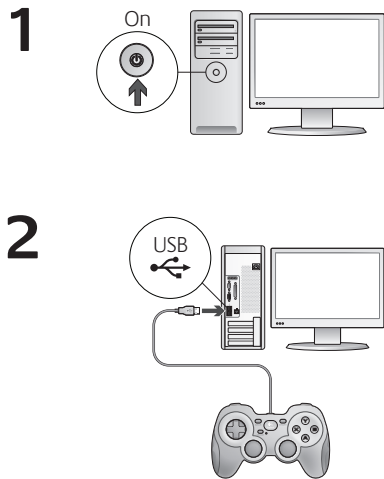


Getting started with Logitech® Gamepad F310



English

Gamepad F310 features		
Control	XInput games	DirectInput games
1. Left button/ trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
2. Right button/ trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
3. D-pad	8-way D-pad	8-way programmable D-pad*
4. Two analog mini-sticks	Clickable for button function	Programmable* (clickable for button function)
5. Mode button	Selects flight or sports mode. Flight mode: analog sticks control action and D-pad controls POV; Status light is off. Sports mode: D-pad controls action and analog sticks control POV; Status light is on.	
6. Mode/status light	Indicates sports mode (left analog stick and D-pad are swapped); controlled by Mode button	
7. Four action buttons	A, B, X, and Y	Programmable*
8. Start button	Start	Secondary programmable action button*
9. Logitech button	Guide button or keyboard's Home key	No function
10. Back button	Back	Secondary programmable action button*

* Requires Logitech Profiler software installation

Using game interface modes

Your new Logitech gamepad supports both XInput and DirectInput interface modes. You can switch between these two modes by sliding a switch on the bottom of the gamepad. It's recommended that you leave the gamepad in XInput mode, which is marked "X" (1) on the gamepad bottom.

In XInput mode, the gamepad uses standard Windows XInput gamepad drivers. It is not necessary to install the included software CD unless you will be using the gamepad in DirectInput mode.

XInput is the most current input standard for games on the Windows operating system. Most newer games that support gamepads use XInput. If your game supports XInput gamepads and your gamepad is in XInput mode, the gamepad will not function in the game unless it is switched to XInput mode or the gamepad is configured using the Logitech Profiler software.

DirectInput is an older input standard for games on the Windows operating system. Most older games that support gamepads use DirectInput. If your game supports DirectInput gamepads and your gamepad is in XInput mode, most features on the gamepad will function except that the left and right trigger buttons act as a single button, not independently. For best support in DirectInput games, try putting the gamepad in DirectInput mode, marked "D" on the gamepad bottom (2).

Some games do not support either DirectInput or XInput gamepads. If your gamepad doesn't work in either XInput or DirectInput modes in your game, you can configure it by switching it to DirectInput mode and using the Logitech Profiler software. The Logitech Profiler software cannot be used to configure the gamepad when it is in XInput mode.

Help with Setup

The gamepad doesn't work

- Check the USB connection.
- The gamepad works best plugged into a full-powered USB port. If you use a USB hub, it must have its own power supply.
- Try plugging the gamepad into a different USB port.
- In the Windows® Control Panel/Game Controllers screen, gamepad = "OK" and controller ID = 1.
- Restart the computer.

The gamepad controls do not work as expected

- Refer to "Using game input modes" and "Features" in this guide to learn more about how XInput and DirectInput interface modes affect gamepad functioning.

Deutsch

Funktionen des Gamepad F310		
Bedienelement	XInput-Spiele	DirectInput-Spiele
1. Taste/Auslöser links	Taste digital, Auslöser analog	Taste und Auslöser digital und programmierbar*
2. Taste/Auslöser rechts	Taste digital, Auslöser analog	Taste und Auslöser digital und programmierbar*
3. D-Pad	8-Wege-D-Pad	Programmierbares 8-Wege-D-Pad*
4. Zwei analoge Mini-Joysticks	Klickbar für Tastenfunktion	Programmierbar* (klickbar für Tastenfunktion)
5. Modustaste	Du kannst zwischen Flug- und Sport-Modus wählen. Flug-Modus: Analog-Sticks steuern Aktion und D-Pad steuert POV. Status-LED aus. Sport-Modus: D-Pad steuert Aktion und Analog-Sticks steuern POV. Status-LED ein.	
6. Modus-/Status-LED	Anzeige des Sport-Modus (linker Analog-Stick und D-Pad vertauscht), Steuerung durch Modustaste	
7. Vier Aktionstasten:	A, B, X und Y	Programmierbar*
8. Starttaste	Starten	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*
9. Logitech-Taste	Guide-Taste oder Taste „Pos1“ auf der Tastatur	Keine Funktion
10. Zurück-Taste	Zurück	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*

* Installation der Software Logitech Profiler erforderlich

Verwenden von Spieloberflächenmodi

Dieses neue Logitech-Gamepad unterstützt die Benutzeroberflächenmodi XInput und DirectInput. Du kannst mithilfe eines Schalters an der Unterseite des Gamepads zwischen diesen beiden Modi umschalten. Es ist ratsam, das Gamepad im XInput-Modus zu belassen, der auf der Gamepad-Unterseite mit „X“ (1) gekennzeichnet ist.

Im XInput-Modus greift das Gamepad auf die standardmäßigen XInput-Gamepad-Treiber von Windows zurück. Du musst die mitgelieferte Software nur installieren, wenn Du das Gamepad im DirectInput-Modus verwenden möchtest.

XInput ist der aktuelle Eingabestandard für Spiele in Windows-Betriebssystemen. Die meisten neueren Spiele, die Gamepads unterstützen, verwenden XInput. Wenn Dein Spiel XInput-Gamepads unterstützt und Dein Gamepad sich im XInput-Modus befindet, sollten die Vibrationsfunktion und alle Gamepad-Bedienelemente normal funktionieren. Wenn Dein Spiel XInput-Gamepads unterstützt und Dein Gamepad sich im DirectInput-Modus befindet, funktioniert das Gamepad für dieses Spiel nur, wenn Du es in den XInput-Modus schaltest oder mithilfe der Software Logitech Profiler konfigurierst.

DirectInput ist ein älterer Eingabestandard für Spiele in Windows-Betriebssystemen. Die meisten älteren Spiele, die Gamepads unterstützen, verwenden DirectInput. Wenn Dein Spiel DirectInput-Gamepads unterstützt und Dein Gamepad sich im XInput-Modus befindet, funktioniert das Gamepad bis auf zwei Ausnahmen normal: Linker und rechter Auslöser funktionieren als eine einzige Taste, nicht unabhängig voneinander, und die Vibrationsfunktion ist nicht verfügbar. Die optimale Unterstützung für DirectInput-Spiele erhältst Du, indem Du das Gamepad in den DirectInput-Modus schaltest, der auf der Gamepad-Unterseite mit „D“ (2) gekennzeichnet ist.

Einige Spiele unterstützen weder DirectInput- noch XInput-Gamepads. Wenn das Gamepad in einem Spiel weder im XInput-Modus noch im DirectInput-Modus funktioniert, kannst Du es konfigurieren, indem Du es in den DirectInput-Modus schaltest und die Software Logitech Profiler anwendest. Wenn sich das Gamepad im XInput-Modus befindet, kann es nicht mit der Software Logitech Profiler konfiguriert werden.

Probleme bei der Einrichtung?

Das Gamepad funktioniert nicht.

- Prüfe die USB-Verbindung.
- Das Gamepad muss an einem USB-Port mit voller Stromversorgung angeschlossen sein.
- Wenn Du einen USB-Hub verwendest, muss dieser über eine eigene Stromversorgung verfügen.
- Schließe das Gamepad an einem anderen USB-Port an.
- Stell im Dialogfeld „Gamecontroller“ der Windows®-Systemsteuerung Folgendes ein: Gamepad = „OK“ und Controller-ID = 1.
- Starte den Computer neu.

Die Gamepad-Bedienelemente funktionieren nicht wie erwartet.

- Weitere Informationen dazu, wie sich die Benutzeroberflächenmodi XInput und DirectInput auf das Funktionieren des Gamepads auswirken, findest Du in diesem Handbuch unter „Verwenden von Spieleingabemodi“ und „Funktionen“.

Français

Fonctions du gamepad F310		
Commande	Jeux XInput	Jeux DirectInput
1. Bouton gauche/ Gâchette	Le bouton est numérique, la gâchette est analogique	Le bouton et la gâchette sont numériques et programmables*
2. Bouton droit/ Gâchette	Le bouton est numérique, la gâchette est analogique	Le bouton et la gâchette sont numériques et programmables*
3. Croix multi-directionnelle	Croix octodirectionnelle	Croix octodirectionnelle programmable*
4. Deux leviers miniatures analogiques	Clic pour actionner le bouton	Programmable* (clic pour actionner le bouton)
5. Bouton Mode	Pour sélectionner le mode Vol ou le mode Sport. Mode Vol : les leviers analogiques permettent de contrôler l'action et la croix directionnelle le PDV. Le témoin lumineux de statut est éteint. Mode Sport : les leviers analogiques permettent de contrôler le PDV et la croix directionnelle l'action. Le témoin lumineux de statut est allumé.	
6. Témoin d'état/ de mode	Pour indiquer le mode Sport (le levier analogique gauche et la croix directionnelle sont échangés) ; contrôlé par le bouton Mode	
7. Quatre boutons d'action	A, B, X et Y	Programmable*
8. Bouton de démarrage	Démarrage	Bouton d'action programmable secondaire*
9. Bouton Logitech	Bouton Guide ou touche Orig du clavier	Aucune fonction
10. Bouton Précédent	Précédent	Bouton d'action programmable secondaire*

* Requiert l'installation du logiciel Logitech Profiler

Utilisation des modes d'interface de jeu

Votre nouveau gamepad Logitech prend en charge à la fois les modes d'interface XInput et DirectInput. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre en faisant glisser un commutateur qui se trouve au bas du gamepad. Il est recommandé de laisser le gamepad en mode XInput, qui est signalé par la lettre «X» (1) au bas du gamepad.

En mode XInput, le gamepad utilise les pilotes de gamepad XInput Windows standard. Il n'est pas nécessaire d'installer le logiciel qui se trouve sur le CD inclus, sauf si vous pensez utiliser le gamepad en mode DirectInput.

XInput est la norme d'entrée la plus récente pour les jeux sur le système d'exploitation Windows. La plupart des jeux les plus récents prenant en charge les gamepads utilisent XInput. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et que votre gamepad est en mode XInput, le retour de vibrations et toutes les commandes du gamepad doivent fonctionner normalement. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et que votre gamepad est en mode DirectInput, le gamepad ne fonctionnera dans le jeu que si vous passez en mode XInput ou s'il est configuré à l'aide du logiciel Logitech Profiler.

DirectInput est une norme d'entrée plus ancienne pour les jeux sur le système d'exploitation Windows. La plupart des jeux les plus anciens prenant en charge les gamepads utilisent DirectInput. Si votre jeu prend en charge les gamepads DirectInput et que votre gamepad est en mode XInput, la plupart des fonctions du gamepad fonctionnent, mais les boutons de gâchette gauche et droit se comportent comme un bouton unique, et non de façon indépendante, et le retour de vibrations n'est pas disponible. Pour une meilleure prise en charge des jeux DirectInput, essayez de configurer le gamepad en mode DirectInput, signalé par la lettre «D» au bas du gamepad (2).

Certains jeux ne prennent pas en charge les gamepads DirectInput ou XInput. Si votre gamepad ne fonctionne pas en mode XInput ni DirectInput dans votre jeu, vous pouvez le configurer en le faisant passer en mode DirectInput et en utilisant le logiciel Logitech Profiler. Il n'est pas possible d'utiliser le logiciel Logitech Profiler pour configurer le gamepad lorsqu'il est en mode XInput.

Aide à la configuration

Le gamepad ne fonctionne pas

- Vérifiez la connexion USB.
- Le gamepad fonctionne mieux lorsqu'il est branché sur un port USB. Si vous utilisez un hub USB, il doit disposer de sa propre alimentation.
- Essayez de brancher le gamepad sur un autre port USB.
- Dans l'écran Contrôleurs de jeu du Panneau de configuration Windows®, l'entrée de gamepad doit indiquer «OK» et l'ID du contrôleur «1».
- Redémarrez l'ordinateur.

Les commandes du gamepad ne fonctionnent pas comme prévu

- Reportez-vous aux rubriques «Utilisation des modes d'interface de jeu» et «Fonctions» de ce guide pour connaître l'impact des modes d'interface XInput et DirectInput sur le fonctionnement du gamepad.

По-русски

Функции игрового манипулятора Gamepad F310		
Элемент управления	Игры XInput	Игры DirectInput
1. Левая кнопка/курсор	Кнопка цифровая; курсор аналоговый	Кнопка и курсор цифровые и программируемые*
2. Правая кнопка/курсор	Кнопка цифровая; курсор аналоговый	Кнопка и курсор цифровые и программируемые*
3. Манипулятор D-pad	Манипулятор с восемью степенями свободы	Программируемый манипулятор с восемью степенями свободы*
4. Два аналоговых мини-джойстика	Возможность нажимать для использования в качестве кнопки	Программируемые* (возможность нажимать для использования в качестве кнопки)
5. Кнопка режима	Позволяет выбрать режим имитации полетов или спортивный режим. Режим имитации полетов: для управления действиями используются аналоговые джойстики, а манипулятор D-pad управляет точкой зрения; световой индикатор состояния отключен. Спортивный режим: для управления действиями используется манипулятор D-pad, а аналоговые джойстики управляют точкой зрения; световой индикатор состояния включен.	
6. Световой индикатор режима и состояния	Показывает использование спортивного режима (переключены функции левого аналогового джойстика и манипулятора D-pad); управляется кнопкой режима	
7. Четыре командные кнопки	A, B, X и Y	Программируемые*
8. Кнопка пуска	Пуск	Вспомогательная программируемая командная кнопка*
9. Кнопка Logitech	Кнопка руководства или кнопка Home клавиатуры	Нет функции
10. Кнопка перехода назад	Назад	Вспомогательная программируемая командная кнопка*

* Требуется установка программного обеспечения Logitech Profiler

Использование режимов игрового интерфейса

Ваш новый игровой манипулятор Logitech поддерживает режимы интерфейса XInput и DirectInput. Переводить устройство между этими двумя режимами можно с помощью переключателя на нижней панели манипулятора. Рекомендуется оставить игровой манипулятор в режиме XInput, который обозначен символом «X» (1) на нижней панели устройства.

В режиме XInput игровым манипулятором используются стандартные драйверы Windows. XInput используется в большинстве современных игр с поддержкой игровых манипуляторов. Если ваша игра поддерживает игровые манипуляторы XInput, а сам манипулятор находится в режиме XInput, вибрационная обратная связь и все элементы управления манипулятором должны работать нормально. Если игра поддерживает игровые манипуляторы XInput, а сам манипулятор находится в режиме DirectInput, то в игре манипулятор функционировать будет только тогда, когда он переключен в режим XInput или для него выполнена настройка с помощью программного обеспечения Logitech Profiler.

DirectInput – более старый стандарт ввода для игр под операционными системами Windows. XInput используется в большинстве современных игр с поддержкой игровых манипуляторов. Если игра поддерживает игровые манипуляторы DirectInput, а сам манипулятор находится в режиме XInput, большинство функций манипулятора будет функционировать за исключением того, что левая и правая кнопки курсов будут работать как одна кнопка, а не независимо друг от друга, а вибрационная обратная связь будет отсутствовать. Для оптимального использования манипулятора в играх DirectInput попробуйте перевести его в режим DirectInput, который обозначен на нижней части устройства символом «D» (2).

DirectInput – более старый стандарт ввода для игр под операционными системами Windows. DirectInput используется в большинстве современных игр с поддержкой игровых манипуляторов. Если игра поддерживает игровые манипуляторы DirectInput, а сам манипулятор находится в режиме XInput, большинство функций манипулятора будет функционировать за исключением того, что левая и правая кнопки курсов будут работать как одна кнопка, а не независимо друг от друга, а вибрационная обратная связь будет отсутствовать. Для оптимального использования манипулятора в играх DirectInput попробуйте перевести его в режим DirectInput, который обозначен на нижней части устройства символом «D» (2).

Некоторые игры не поддерживают игровые манипуляторы DirectInput и XInput. Если в используемой игре ваш игровой манипулятор не работает ни в режиме XInput, ни в режиме DirectInput, можно выполнить его настройку, переключив устройство в режим DirectInput и использовавшивший программным обеспечением Logitech Profiler. Программное обеспечение Logitech Profiler невозможно использовать для настройки игрового манипулятора, когда само устройство находится в режиме XInput.

Помощь в настройке

Игровой манипулятор не работает

- Проверьте подключение через USB-порт.
- Игровой манипулятор работает оптимально, когда он подключен к USB-порту с полным питанием. Если используется USB-концентратор, то для него необходим отдельный источник питания.
- Подключите игровой манипулятор к другому USB-порту.
- В окне «Игровые устройства» панели управления Windows® проверьте параметры gamepad = «OK» и Controller ID = 1.
- Перезагрузите компьютер.

Элементы управления игрового манипулятора работают не так, как должны

- См. разделы «Использование режимов ввода игровых данных» и «Функции» в данном руководстве для получения дополнительных сведений о том, как режимы интерфейса XInput и DirectInput влияют на работу игрового манипулятора.

Po polsku

Funkcje kontrolera do gier Gamepad F310		
Element sterujący	Gry w standardzie XInput	Gry w standardzie DirectInput
1. Lewy przycisk/ spust	Przycisk jest cyfrowy, spust jest analogowy	Przycisk i spust są cyfrowe i programowalne*
2. Prawy przycisk/ spust	Przycisk jest cyfrowy, spust jest analogowy	Przycisk i spust są cyfrowe i programowalne*
3. Konsola D-pad	8-kierunkowa konsola D-pad	8-kierunkowa, programowalna konsola D-pad*
4. Dwa analogowe minidrażki	Po naciśnięciu działają jak przyciski	Programowalne* (po naciśnięciu działają jak przyciski)
5. Przycisk Mode (Tryb)	Służy do wybierania trybu samolotowego lub sportowego. Tryb samolotowy: drażki analogowe sterują akcją, D-pad steruje POV; dioda stanu zgaszona. Tryb sportowy: D-pad steruje akcją, drażki analogowe sterują POV; dioda stanu świeci.	
6. Dioda trybu/ stanu	Wskazuje tryb sportowy (funkcje lewego drażka analogowego i D-pada są zamienione), sterowana przyciskiem przełączania trybu	
7. Cztery przyciski akcji	A, B, X i Y	Programowalne*
8. Przycisk Start	Rozpocznij	Pomocniczy, programowalny przycisk akcji*
9. Przycisk Logitech	Przycisk trybu Guide lub klawisz Home na klawiaturze	Brak funkcji
10. Przycisk Back (Wstecz)	Wstecz	Pomocniczy, programowalny przycisk akcji*

* Wymagana instalacja oprogramowania Logitech Profiler

Używanie trybów interfejsów gier

Nowy kontroler do gier firmy Logitech obsługuje tryby interfejsów XInput i DirectInput. Między tymi trybami można się przełączać, przesuwając przełącznik znajdujący się na spodzie kontrolera do gier. Zaleca się pozostawienie kontrolera do gier w trybie XInput, oznaczonym literą „X” (1) na spodzie kontrolera.

W trybie XInput kontroler do gier używa standardowych sterowników interfejsu XInput systemu Windows. Instalowanie oprogramowania dołączonego na dysku CD nie jest konieczne, jeśli kontroler do gier nie będzie używany w trybie DirectInput.

Tryb XInput to najnowszy standard wejścia dla gier w systemie operacyjnym Windows. Większość nowszych gier, które obsługują kontrolery do gier, korzysta ze standardu XInput. Jeśli gra obsługuje kontrolery do gier w standardzie XInput, a kontroler jest przełączony w tryb XInput, funkcja wibracyjnego sprzężenia zwrotnego i wszystkie elementy sterujące kontrolera do gier powinny działać prawidłowo. Jeśli gra obsługuje kontrolery do gier w standardzie XInput, a kontroler jest przełączony w tryb DirectInput, kontroler nie będzie działał w grze, dopóki nie zostanie przełączony w tryb XInput lub skonfigurowany przy użyciu oprogramowania Logitech Profiler.

DirectInput to starszy standard obsługi wejścia dla gier w systemie operacyjnym Windows. Większość starszych gier, które obsługują kontrolery do gier, korzysta ze standardu DirectInput. Jeśli gra obsługuje kontrolery do gier w standardzie DirectInput, a kontroler jest przełączony w tryb XInput, większość funkcji kontrolera będzie działać z tą różnicą, że lewy i prawy przycisk spustu nie będą działać niezależnie (tylko jak jeden przycisk), a funkcja wibracyjnego sprzężenia zwrotnego będzie niedostępna. Aby uzyskać najlepsze działanie w grach obsługujących standard DirectInput, należy przełączyć kontroler do gier w tryb DirectInput, oznaczony literą „D” na spodzie kontrolera (2).

Niektóre gry nie obsługują kontrolerów do gier w standardzie DirectInput ani XInput. Jeśli kontroler nie działa w grze ani w trybie XInput, ani w trybie DirectInput, można go skonfigurować. W tym celu należy przełączyć go w tryb DirectInput i użyć oprogramowania Logitech Profiler. Przy użyciu oprogramowania Logitech Profiler nie można konfigurować kontrolera do gier, który jest przełączony w tryb XInput.

Pomoc dotycząca konfigurowania

Kontroler do gier nie działa

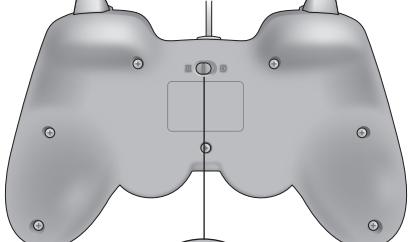
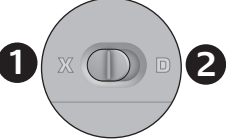
- Sprawdź połączenie USB.
- Kontroler do gier działa najlepiej, gdy jest podłączony do portu USB z zasilaniem. W przypadku korzystania z koncentratora USB musi on mieć własne zasilanie.
- Spróbuj podłączyć kontroler do gier do innego portu USB.
- W systemie Windows®, na ekranie Panel sterowania > Kontrolery gier sprawdź, czy kontroler do gier = OK, a ID kontrolera = 1.
- Uruchom komputer ponownie.

Elementy sterujące kontrolera do gier nie działają w oczekiwany sposób

- Więcej informacji na temat wpływu trybów interfejsów XInput i DirectInput na działanie kontrolera do gier można znaleźć w sekcjach „Używanie trybów interfejsów gier” i „Funkcje” tej instrukcji.

Функції гейпада F310		
Керування	Ігри XInput	Ігри DirectInput
1. Ліва кнопка/ тригер	Кнопка – цифрова, тригер – аналоговий	Кнопка та тригер є цифровими, і їх можна запрограмувати*
2. Права кнопка/ тригер	Кнопка – цифрова, тригер – аналоговий	Кнопка та тригер є цифровими, і їх можна запрограмувати*
3. Перехрестя	8-позиційне перехрестя	8-позиційне перехрестя, що програмується*
4. Два аналогові міні-стіки	Активуються для функціонування кнопки	Програмуються* (активуються для функціонування кнопки)
5. Кнопка зміни режиму	Вибирає режим "польоту" або "спортивний" режим. Режим "польоту": аналогові стіки керують діями, а перехрестя керує POV; індикатор стану не горить. "Спортивний" режим: перехрестя керує діями, а аналогові стіки керують POV; індикатор стану горить.	
6. Індикатор режиму/стану	Відображає "спортивний" режим (лівий аналоговий стік у перехрестя змінено); керується кнопкою зміни режиму	
7. Чотири командні кнопки	A, B, X і Y	Програмуються*
8. Кнопка пуску	Пуск	Додаткова командна кнопка, яка програмується*
9. Кнопка Logitech	Кнопка керування або клавіша HOME	Не функціонує
10. Кнопка "Назад"	Назад	Додаткова командна кнопка, яка програмується*

* Потребує інсталяції програмного забезпечення Logitech Profiler

	
--	---

Використання режимів ігрового інтерфейсу

Ваш новий геймпад Logitech підтримує режими інтерфейсу XInput і DirectInput. Можна переключатися між цими двома режимами, пересунувши перемикач унизу геймпада. Рекомендується залишати геймпад у режимі XInput, який позначено символом "X" (1) унизу геймпада.

У режим XInput геймпад використовує стандартні драйвери геймпада Windows XInput. Не обов'язково встановлювати програмне забезпечення на компакт-диску, який входить до комплекту поставки, якщо геймпад не використовуватиметься в режимі DirectInput.

XInput – найновіший стандарт вводу для ігор в операційній системі Windows. У найновіших іграх, які підтримують геймпади, використовується XInput. Якщо ваша гра підтримує геймпади XInput і ваш геймпад перебуває в режимі XInput, зворотний зв'язок і всі елементи керування гейпада мають функціонувати належним чином. Якщо ваша гра підтримує геймпади XInput і ваш геймпад перебуває в режимі DirectInput, він не функціонуватиме з грою, доки його не буде переключено в режим XInput або налаштовано за допомогою програмного забезпечення Logitech Profiler.

DirectInput – застарілий стандарт вводу для ігор в операційній системі Windows. Застарілі ігри, які підтримують геймпади, використовують DirectInput. Якщо гра підтримує геймпади DirectInput, а сам геймпад перебуває в режимі XInput, більшість функцій геймпада будуть активними, крім лівої та правої пускових кнопок, які функціонують як одна кнопка, несамостійно, при цьому зворотний зв'язок недоступний. Щоб отримати найкращу підтримку в іграх DirectInput, спробуйте переключити геймпад у режим DirectInput, який позначено "D" внизу геймпада (2).

Деякі ігри не підтримують ані геймпад DirectInput, ані XInput. Якщо ваш геймпад не функціонує ні в режимі XInput, ані в DirectInput із вашою грою, можна налаштувати його, переключивши в режим DirectInput і скориставшись програмним забезпеченням Logitech Profiler. Програмне забезпечення Logitech Profiler не може використовуватися для налаштування геймпада, якщо він перебуває в режимі XInput.

Довідка з настроювання

Геймпад не функціонує

- Перевірте USB-підключення.
- Геймпад функціонує найкраще тоді, коли його підключено до USB-порту з повною потужністю. Якщо використовується USB-концентратор, для нього потрібне окреме джерело живлення.
- Спробуйте підключити геймпад до іншого USB-порту.
- На панелі керування Windows® у вікні "Ігрові пристрої" виберіть "ОК" для геймпада та "І" для ID контролера.
- Перезавантажте комп'ютер.

Елементи керування геймпада не функціонують належним чином

- Див. розділи "Використання режимів вводу ігор" та "Функції" в цьому посібнику, щоб дізнатися більше про те, як режими інтерфейсу XInput і DirectInput впливають на функціонування геймпада.

Magyar

A Gamepad F310 játékvezérlő szolgáltatásai		
Kezelőszerv	XInput szabványú játékok	DirectInput szabványú játékok
1. Bal gomb és tűzelőgomb	A gomb digitális, a tűzelőgomb analóg	A gomb és a tűzelőgomb egyaránt digitális és programozható*
2. Jobb gomb és tűzelőgomb	A gomb digitális, a tűzelőgomb analóg	A gomb és a tűzelőgomb egyaránt digitális és programozható*
3. Irányítópult	Nyolcállású irányítópult	Nyolcállású programozható irányítópult*
4. Két analóg minibotkormány	Gombfunkciók kattintással	Programozható* (gombfunkciók kattintással)
5. Üzemmódválasztó gomb	A repülőmód vagy a sportmód kiválasztása. Repülőmód: az analóg botkormányok irányítják a műveleteket, az irányítópult váltja a nézetet; az állapotjelző LED nem világít. Sportmód: az irányítópult irányítja a műveleteket, az analóg botkormány váltja a nézetet; az állapotjelző LED világít.	
6. Üzemmód- és állapotjelző LED	A sportmód jelzése (a bal oldali analóg botkormány és az irányítópult felszerelvé); az üzemmódválasztó gombbal vezérelhető	
7. Négy műveletgomb	A, B, X és Y	Programozható*
8. Indítógomb	Indítás	Másodlagos programozható műveletgomb*
9. Logitech gomb	Irányítógomb vagy a billentyűzet Home billentyűje	Nincs funkciója
10. Vissza gomb	Vissza	Másodlagos programozható műveletgomb*

* Telepített Logitech Profiler szoftver szükséges hozzá

Különböző játékuzemmodok használata

A Logitech új játékvezérlője az XInput és a DirectInput üzemmodot egyaránt támogatja. A két üzemmod között a játékvezérlő alján található csúszókapcsolóval lehet váltani. Javasoljuk, hogy hagyja a játékvezérlőt XInput üzemmodban. Ezt a vezérlő alján látható X (1) jelzés mutatja.

XInput üzemmodban a játékvezérlő a Windows szokásos XInput játékvezérlő-illesztőt használja. A mellékelt CD-ről csak akkor szükséges telepíteni a szoftvert, ha a játékvezérlőt DirectInput üzemmodban fogja használni.

A Windows operációs rendszeren futtatott játékok legújabb bemeneti szabványa az XInput szabványa, és a játékvezérlő használatát támogató újabb játékok zöme is ezt a szabványt használja. Ha a futtatni kívánt játék támogatja az XInput szabvánnyal működő játékvezérlőket, a játékvezérlő pedig XInput üzemmodban van, a rezgőhatásnak és a játékvezérlő kezelőszerveinek megfelelően kell működniük. Ha a játék támogatja ugyan az XInput szabványt használó játékvezérlőket, de a játékvezérlő DirectInput üzemmodban van, akkor az utóbbi csak abban az esetben fog működni a játékban, ha XInput üzemmódra vált, vagy a Logitech Profiler szoftverrel állítja be.

A DirectInput szabványa a Windows rendszeren futtatható játékok egy régebbi bemeneti szabványa. A játékvezérlő használatát támogató régebbi játékok legtöbbje ezt a szabványt használja. Ha a futtatni kívánt játék támogatja a DirectInput szabvánnyal működő játékvezérlőket, a játékvezérlő pedig XInput üzemmodban van, akkor annak legtöbb szolgáltatása igénybe vehető, de a bal és a jobb oldali tűzelőgomb funkciója ugyanaz lesz (eltérő műveletekre nem lesznek alkalmasak), és a rezgőhatás sem lesz elérhető. A DirectInput szabványhoz írt játékok támogatása akkor a leghatékonyabb, ha a játékvezérlő DirectInput üzemmodban van. Ezt a vezérlő alján látható D (2) jelzés mutatja.

Léteznek olyan játékok, amelyek sem a DirectInput, sem az XInput szabványt használó játékvezérlőket nem támogatják. Ha játék közben egyik szabvánnyal sem működik jelenlegi játékvezérlője, váltson DirectInput üzemmódra, és a Logitech Profiler szoftverrel állítsa be a vezérlőt. Fontos tudni, hogy a szoftver XInput üzemmodban nem tudja beállítani a játékvezérlőt.

Segítség a beállításhoz

Nem működik a játékvezérlő

- Ellenőrizze az USB-kapcsolatot.
- A legjobb eredmény érdekében teljes áramellátású USB-porthoz csatlakoztassa a játékvezérlőt. Ha USB-elosztót használ, annak legyen saját áramellátása.
- Próbálja meg egy másik USB-porthoz csatlakoztatni a játékvezérlőt.
- A Windows® Vezérlőpultjáról megnyitható Játékvezérlők képernyőn adja meg a játékvezérlő és a vezérlőazonosító megfelelő beállítását (gamepad = OK és controller ID = 1).
- Indítsa újra a számítógépet.

Nem a várt módon működnek a játékvezérlő kezelőszervei

- A jelen útmutató Különböző játékuzemmodok használata és Szolgáltatások című részéből megtudhatja, hogy milyen összefüggés van az XInput és a DirectInput üzemmod, valamint a játékvezérlők működése között.

Slovenčina

Funkcie zariadenia gamepad F310		
Ovládací prvok	Hry s rozhraním XInput	Hry s rozhraním DirectInput
1. Ľavé tlačidlo/ spúšť	Tlačidlo je digitálne, spúšť je analógová	Tlačidlo a spúšť sú digitálne a programovateľné*
2. Právě tlačidlo/ spúšť	Tlačidlo je digitálne, spúšť je analógová	Tlačidlo a spúšť sú digitálne a programovateľné*
3. Ovládač D-pad	8-smerový ovládač D-pad.	8-smerový programovateľný ovládač D-pad*
4. Dva analógové miniovládače	S možnosťou kliknutia pre funkcie tlačidiel	Programovateľné* (s možnosťou kliknutia pre funkcie tlačidiel)
5. Tlačidlo režimu	Umožňuje vybrať režim letu alebo športu. Režim letu: Analógové ovládače riadia akciu a ovládač D-pad riadi POV; kontrolka stavu nesvieti. Režim športu: Ovládač D-pad riadi akciu a analógové ovládače riadia POV; kontrolka stavu svieti.	
6. Kontrolka režimu/stavu	Indikuje režim športu (ľavý analógový ovládač a ovládač D-pad sú zamenené), ovláda sa tlačidlom režimu	
7. Štyri tlačidlá akcie	A, B, X a Y	Programovateľné*
8. Tlačidlo spustenia	Spustenie	Sekundárne programovateľné tlačidlo akcie*
9. Tlačidlo Logitech	Navigačné tlačidlo alebo kláves Home na klávesnici	Žiadna funkcia
10. Tlačidlo prechodu späť	Späť	Sekundárne programovateľné tlačidlo akcie*

* Vyžaduje sa inštalácia softvéru Logitech Profiler

Používanie režimov rozhrania hier

Nové zariadenie gamepad od spoločnosti Logitech podporuje režimy rozhrania XInput a DirectInput. Medzi týmito dvomi režimami môžete prepínať posúvaním prepínača na spodnej strane zariadenia gamepad. Odporúča sa ponechať zariadenie gamepad v režime XInput, ktorý je na spodnej strane zariadenia gamepad označený písmenom „X“ (1).

V režime XInput používa zariadenie gamepad štandardné ovládače zariadenia gamepad s rozhraním XInput pre systém Windows. Ak nepoužívate zariadenie gamepad v režime DirectInput, nie je potrebné inštalovať softvér z priloženého disku CD.

XInput je najnovší štandard vstupu pre hry v operačnom systéme Windows. Väčšina nových hier, ktoré podporujú zariadenia gamepad, používa štandard XInput. Ak hra podporuje zariadenia gamepad s rozhraním XInput a zariadenie gamepad používa režim XInput, vibračná spätná väzba a všetky ovládacie prvky zariadenia gamepad budú fungovať normálne. Ak hra podporuje zariadenia gamepad s rozhraním XInput a zariadenie gamepad používa režim DirectInput, hra nebude v zariadení gamepad fungovať, kým sa nepoužije režim XInput, alebo sa zariadenie gamepad nenakonfiguruje pomocou softvéru Logitech Profiler.

DirectInput je starší štandard vstupu pre hry v operačnom systéme Windows. Väčšina starších hier, ktoré podporujú zariadenia gamepad, používa štandard DirectInput. Ak hra podporuje zariadenia gamepad s rozhraním DirectInput a zariadenie gamepad používa režim XInput, väčšina funkcií zariadenia gamepad bude fungovať, ľavé a pravé tlačidlá spúšte sa však budú správať ako jedno tlačidlo (nie nezávisle) a vibračná spätná väzba nebude k dispozícii. Na dosiahnutie najlepšej podpory v hrách s rozhraním DirectInput použite v zariadení gamepad režim DirectInput, ktorý je na spodnej strane zariadenia gamepad označený písmenom „D“ (2).

Niektoré hry nepodporujú zariadenia gamepad s rozhraním DirectInput ani XInput. Ak v hre v zariadení gamepad nefunguje režim XInput ani DirectInput, môžete zariadenie gamepad nakonfigurovať tak, že ho prepnete do režimu DirectInput a použijete softvér Logitech Profiler. Ak zariadenie gamepad používa režim XInput, softvér Logitech Profiler nie je možné na konfiguráciu použiť.

Pomoc s nastavením

Zariadenie gamepad nefunguje

- Kontrolujte pripojenie USB.
- Zariadenie gamepad funguje najlepšie, keď je zapojené do portu USB s úplným napájaním. Ak používate rozbočovač USB, musí mať vlastný zdroj napájania.
- Skúste zariadenie gamepad pripojiť k inému portu USB.
- Skontrolujte, či je na obrazovke Game Controllers (Hracie zariadenia) v ovládacom paneli systému Windows® uvedené, že zariadenie gamepad = OK a ID radiča ID = 1.
- Reštartujte počítač.

Ovládacie prvky zariadenia gamepad nefungujú očakávaným spôsobom

- V sekciah „Používanie režimov rozhrania hier“ a „Funkcie“ tejto príručky nájdete ďalšie informácie o vplyve režimov rozhrania XInput a DirectInput na fungovanie zariadenia gamepad.

www.logitech.com/ithink

What do you think? Please take a minute to tell us. Thank you for purchasing our product.	
Deine Meinung ist gefragt. Bitte nimm Dir etwas Zeit, um ein paar Fragen zu beantworten. Vielen Dank, dass Du Dich für unser Produkt entschieden hast.	
Qu'en pensez-vous? Prenez quelques minutes pour nous faire part de vos commentaires. Vous venez d'acheter ce produit et nous vous en remercions.	
Что вы думаете? Пожалуйста, найдите минутку, чтобы сообщить нам. Благодарим за приобретение нашего продукта.	
Co o tym myślisz? Zastanów się chwilę i powiedz nam. Dziękujemy za zakup naszego produktu.	

Български

Функции на геймпад F310		
Контрола	Игри с XInput	Игри с DirectInput
1. Ляв бутон/ спусък	Бутонът е цифров; спусъкът е аналогов	Бутонът и спусъкът са цифрови и програмируеми*
2. Десен бутон/ спусък	Бутонът е цифров; спусъкът е аналогов	Бутонът и спусъкът са цифрови и програмируеми*
3. Навигационен бутон	8-посочен навигационен бутон	8-посочен програмируем навигационен бутон*
4. Два аналогови минипоста	Реагиращ на щракване за функции на бутона	Програмируем (реагиращ на щракване за функции на бутона)
5. Бутон за избор на режим	Избира режим "Полет" или "Спорт". Режим "Полет": аналоговите лостове управляват действието, навигационният бутон управлява гледната точка, а лампата за състоянието е изключена. Режим "Спорт": навигационният бутон управлява действието, аналоговите лостове управляват гледната точка, а лампата за състоянието е включена.	
6. Режим/ лампа на състоянието	Показва режим "Спорт" (левият аналогов лост и навигационният бутон са разменени); управлява се от бутона за режим	
7. Четири бутона за действие	A, B, X, и Y	Програмируеми*
8. Бутон за начало	Начало	Вторичен програмируем бутон за действие*
9. Бутон Logitech	Направляващ бутон или бутон "Начало"	Няма функция
10. Бутон "Назад"	Назад	Вторичен програмируем бутон за действие*

* Изисква инсталация на софтуер Logitech Profiler

Използване на режимите на игрови интерфейс

Вашият нов геймпад Logitech поддържа интерфейсните режими XInput и DirectInput. Можете да превключвате между двата режима, като плъзнете ключа отдолу на геймпада. Препоръчително е да оставите геймпада в режим XInput, отбелязан с "X" (1) отдолу на геймпада.

В режим XInput, геймпадът използва стандартни драйвери на Windows за XInput. Не е необходимо да инсталирате софтуер от компактдиска, освен ако не искате да използвате геймпада в режим DirectInput.

XInput е най-съвременният стандарт за игри в операционната система Windows. Повечето нови игри, които поддържат геймпадове, използват XInput. Ако играта ви поддържа XInput геймпадове и вашият геймпад е в режим XInput, вибрацията и всички контроли на геймпада би трябвало да работят нормално. Ако играта ви поддържа XInput геймпадове, но вашият геймпад е в режим DirectInput, геймпадът няма да работи в играта, ако не е превключен в режим XInput или не е конфигуриран с Logitech Profiler.

DirectInput е по-стар стандарт за игри в операционната система Windows. Повечето по-стари игри, които поддържат геймпадове, използват DirectInput. Ако играта ви поддържа DirectInput геймпадове и вашият геймпад е в режим XInput, повечето функции на геймпада ще работят, с изключение на това, че левият и десният спусък ще действат като един бутон, а не независимо един от друг, и вибрацията няма да работи. За най-добра поддръжка в игри с DirectInput, превключете геймпада в режим DirectInput, отбелязан с "D" отдолу на геймпада (2).

Някои игри не поддържат нито DirectInput, нито XInput геймпадове. Ако геймпадът ви не работи нито в XInput, нито в DirectInput режим, можете да го конфигурирате, като го включите в режим DirectInput и използвате Logitech Profiler. Програмата Logitech Profiler не може да се използва за конфигуриране на геймпада, когато той е в режим XInput.

Помощ за настройването

Геймпадът не работи

- Проверете USB връзката.
- Геймпадът работи най-добре, когато е включен в USB с пълно захранване. Ако използвате USB концентратор, той трябва да има собствено захранване.
- Опитайте да включите геймпада в друг USB порт.
- В контролния панел на Windows® или екрана "Игрални контролери", gamepad = "OK", а controller ID = 1.
- Рестартирайте компютъра.

Контролите на геймпада не работят по очакваниям начин

- Направете справка с "Използване на режимите на игрови интерфейс" и "Функции" в това ръководство, за да научите повече за това как интерфейсните режими XInput и DirectInput влияят на функциите на геймпада.

Ваші міркування Будь ласка, поділіться з нами своїми враженнями. Дякуємо за покупку нашого продукту.	
Mi a véleménye? Kérjük, ossza meg velünk. Köszönjük, hogy termékünket választotta.	
Čo si myslíte? Venújte nám chvíľu času a povedzte nám to. Ďakujeme vám za zakúpenie nášho produktu.	
Какво мислите? Отделете няколко минути, за да ни кажете. Благодарим ви, че закупихте нашия продукт.	

^[1] © 2010 Logitech. Logitech, the Logitech logo, and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered. Microsoft, Windows Vista, Windows, and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Logitech assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. Information contained herein is subject to change without notice.