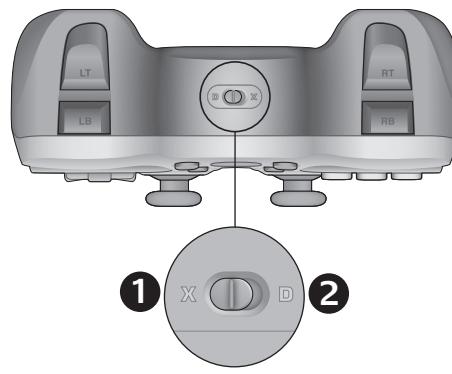
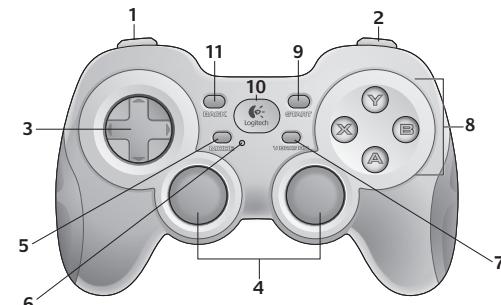
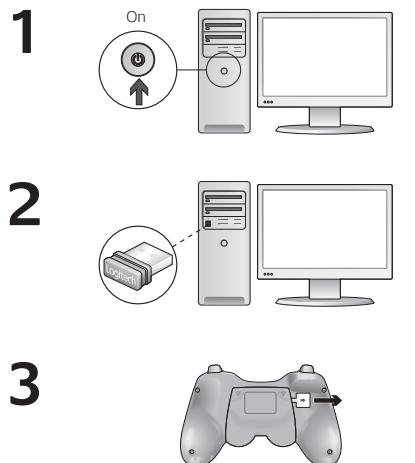


Getting started with Logitech® Wireless Gamepad F710



English

Gamepad F710 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*
5. Mode button	Select 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. Vibration button†	Vibration feedback on/off	Vibration feedback on/off*
8. Four action buttons	A, B, X, and Y	Programmable*
9. Start button	Start	Secondary programmable action button*
10. Logitech button	Guide button or keyboard's Home key	No function
11. Back button	Back	Secondary programmable action button*

* Requires Logitech Profiler software installation

† Vibration function requires games that support vibration feedback. Please see your game's documentation for more information.

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 side of the gamepad. It's recommended that you leave the gamepad in XInput mode, which is marked "X" (1) on the gamepad side.

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, vibration feedback and all gamepad controls should operate normally. If your game supports XInput gamepads and your gamepad is in DirectInput 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, and vibration feedback is not available. For best support in DirectInput games, try putting the gamepad in DirectInput mode, marked "D" on the gamepad side (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 USB receiver 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 USB receiver into a different USB port.
- Ensure the batteries are making good contact.
- Try using fresh batteries.
- If the wireless connection fails intermittently, try using the included USB extension cable.
- 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 F710

Bedeinelement	XInput-Spiele	DirectInput-Spiele
1. Taste/Auslöser links	Taste digital; Auslöser analog	Taste und Auslöser digital und programmierbar*
2. Right button/ trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
3. D-pad	8-way D-pad	Programmable 8-way D-pad*
4. Zwei analoge Mini-sticks	Klickbar für Tastenfunktion	Programmierbar* (klickbar für Tastenfunktion)
5. Modustaste	Du kannst zwischen Flug- und Sport-Modus wählen. Flug-Modus: Analog-Sticks steuern Aktion 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. Vibrationstaste†	Vibrationsfunktion ein/aus	Vibrationsfunktion ein/aus*
8. Vier Aktionstasten	A, B, X und Y	Programmierbar*
9. Starttaste	Starten	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*
10. Logitech-Taste	Guide-Taste oder Taste „Pos1“ auf der Tastatur	Keine Funktion
11. Zurück-Taste	Zurück	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*

* Installation der Software Logitech Profiler erforderlich

† Die Vibrationsfunktion muss vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Weitere Informationen dazu findest Du in der Dokumentation zum Spiel.

Verwenden von Spielenoberflächenmodi

Dieses neue Logitech-Gamepad unterstützt die Benutzeroberflächenmodi XInput und DirectInput. Du kannst mithilfe eines Schalters an der Seite des Gamepads zwischen diesen beiden Modi umschalten. Es ist ratsam, das Gamepad im XInput-Modus zu belassen, der an der Seite des Gamepads 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 schaltetest 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 Auslöscher 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 Seite des Gamepads 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 USB-Empfänger muss an einem USB-Port mit voller Stromversorgung angeschlossen sein. Wenn Du einen USB-Hub verwendest, muss dieser über eine eigene Stromversorgung verfügen.
- Schließe den USB-Empfänger an einem anderen USB-Port an.
- Überprüfe, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Lege neue Batterien ein.
- Wenn die kabellose Verbindung immer wieder unterbrochen wird, schließe das beigelegte USB-Verlängerungskabel 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

Fonctionnalités du Gamepad F710

Commande	Jeux XInput	Jeux DirectInput
1. Bouton/gâchette de gauche	Bouton numérique, gâchette analogique	Le bouton et la gâchette sont numériques et programmables*
2. Bouton/gâchette de droite	Bouton numérique, gâchette analogique	Le bouton et la gâchette sont numériques et programmables*
3. D-Pad	8-Wege-D-Pad	Programmierbares 8-Wege-D-Pad*
4. Zwei analoge Mini-sticks	Klickbar für Tastenfunktion	Programmierbar* (klickbar für Tastenfunktion)
5. Modustaste	Du kannst zwischen Flug- und Sport-Modus wählen. Flug-Modus: Analog-Sticks steuern Aktion 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. Vibrationstaste†	Vibrationsfunktion ein/aus	Vibrationsfunktion ein/aus*
8. Vier Aktionstasten	A, B, X und Y	Programmierbar*
9. Starttaste	Starten	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*
10. Logitech-Taste	Guide-Taste oder Taste „Pos1“ auf der Tastatur	Keine Funktion
11. Zurück-Taste	Zurück	Sekundäre programmierbare Aktionstaste*

* Nécessite l'installation du logiciel Logitech Profiler

† La fonction de vibration nécessite des jeux prenant en charge le retour de vibration. Reportez-vous à la documentation de votre jeu pour en savoir plus.

Utilisation des modes d'interface de jeu

Votre nouveau gamepad Logitech prend en charge les modes d'interface XInput et DirectInput. Vous pouvez basculer entre ces deux modes à l'aide d'un commutateur sur le côté du gamepad. Il est recommandé de laisser le gamepad en mode XInput, indiqué par la lettre X (1).

En mode XInput, le gamepad utilise les pilotes de gamepad XInput Windows normaux. Il n'est pas nécessaire d'installer le logiciel inclus, à moins que vous n'utilisiez le mode DirectInput.

XInput est le mode d'entrée le plus courant pour les jeux sur Windows. Les jeux les plus récents prennent en charge les gamepads qui utilisent le mode XInput. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et si votre gamepad est en mode XInput, le retour de vibration et toutes les commandes du gamepad fonctionnent normalement. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et si votre gamepad est en mode DirectInput, le gamepad ne fonctionnera pas dans le jeu, à moins qu'il ne soit passé en mode XInput ou qu'il soit configuré avec le logiciel Logitech Profiler.

DirectInput est un ancien mode d'entrée pour les jeux Windows. Les jeux les plus anciens prennent en charge les gamepads qui utilisent le mode DirectInput. Si votre jeu prend en charge les gamepads qui utilisent le mode XInput, alors il est en mode XInput, le retour de vibration et toutes les commandes du gamepad fonctionnent normalement. Si votre jeu prend en charge les gamepads XInput et si votre gamepad est en mode DirectInput, le gamepad ne fonctionnera pas dans le jeu, à moins qu'il ne soit passé en mode XInput ou qu'il soit configuré avec le logiciel Logitech Profiler.

Certains jeux ne prennent pas en charge les gamepads DirectInput et XInput. Si votre gamepad ne fonctionne pas en mode XInput, il peut être nécessaire d'activer le mode DirectInput.

Les jeux les plus anciens prennent en charge les gamepads qui utilisent le mode DirectInput. Si votre gamepad ne fonctionne pas en mode DirectInput, vous pouvez le configurer en le faisant passer en mode DirectInput et en utilisant le logiciel Logitech Profiler. Le logiciel Logitech Profiler peut être utilisé pour configurer le gamepad lorsque ce dernier est en mode XInput.

Aide pour la configuration

Le gamepad ne fonctionne pas

- Vérifiez la connexion USB.
- Le récepteur USB fonctionne de manière optimale lorsque l'il est branché sur un port USB alimenté. Si vous utilisez un hub USB, il doit disposer de sa propre alimentation.
- Branchez le récepteur USB sur un autre port USB.
- Vérifiez que les piles sont correctement installées.
- Essayez d'utiliser des piles neuves.
- Si la connexion sans fil fonctionne de manière intermittente, essayez d'utiliser le câble USB inclus.
- Dans l'option Contrôleurs de jeu du Panneau de configuration Windows®, l'entrée Joystick doit indiquer = OK et l'ID contrôleur = 1.
- Redémarrez l'ordinateur.

Les commandes du gamepad ne fonctionnent pas de la manière prévue

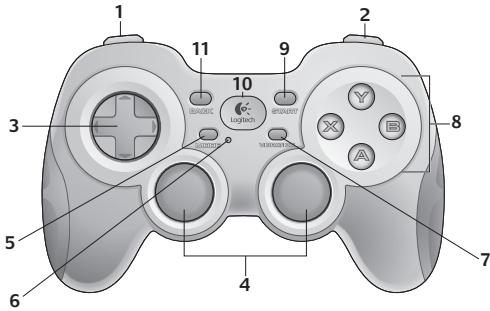
- Rapportez-vous aux sections Utilisation des modes d'interface de jeu et Fonctionnalités pour en savoir plus sur les modes XInput et DirectInput affectant le fonctionnement du gamepad.

По-русски

Функции игрового манипулятора Gamepad F710

Элемент управления	Игры XInput	Игры DirectInput
1. Левая кнопка/крук	Кнопка цифровая; крук аналоговый	Кнопка и крук цифровые и программируемые*
2. Правая кнопка/крук	Кнопка цифровая; крук аналоговый	Кнопка и крук цифровые и программируемые*
3. Манипулятор D-пад	Манипулятор с восемью степенями свободы	Программируемый манипулятор с восемью степенями свободы*
4. Два аналоговых мини-джойстика	Возможность нажимать на кнопки или использовать в качестве кнопок	Программируемый* (возможность нажимать на кнопки или использовать в качестве кнопок)
5. Кнопка режима	Позволяет выбирать режим имитации поголов или спортивный режим. Режим имитации поголов: для управления действиями используются аналоговые джойстики, а манипулятор D-пад управляет точкой зрения; световой индикатор состояния отключен. Спортивный режим: для управления действиями используется манипулятор D-пад, а аналоговые джойстики управляют точкой зрения; световой индикатор состояния включен.	Позволяет выбирать режим имитации поголов или спортивный режим. Режим имитации поголов: для управления действиями используются аналоговые джойстики, а манипулятор D-пад управляет точкой зрения; световой индикатор состояния отключен. Спортивный режим: для управления действиями используется манипулятор D-пад, а аналоговые джойстики управляют точкой зрения; световой индикатор состояния включен.
6. Световой индикатор состояния	Показывает использование спортивного режима (переключены	

Українська



Функції геймпада F710

Керування	Ігри XInput	Ігри DirectInput
1. Ліва кнопка/ тригер	Кнопка – цифрова, тригер – аналоговий	Кнопка та тригер є цифровими з можливістю програмування*
2. Права кнопка/ тригер	Кнопка – цифрова, тригер – аналоговий	Кнопка та тригер є цифровими з можливістю програмування*
3. Хрестовина	8-позиційна хрестовина	8-позиційна хрестовина з можливістю програмування*
4. Два аналогові міні-стикі	Натискається для активації кнопки (натискається для активації кнопки)	З можливістю програмування*
5. Кнопка зміни режиму	Дозволяє вибирати режим "попіль" або "спортивний" режим. Режим "попіль" за допомогою аналогових стиків можна керувати діями, а за допомогою хрестовини – переміжати вид індикаторів. Кнопка зміни режиму встановлюється на панелі керування виробця.	Дозволяє вибирати режим "попіль" або "спортивний" режим. Режим "попіль" за допомогою аналогових стиків можна керувати діями, а за допомогою хрестовини – переміжати вид індикаторів. Кнопка зміни режиму встановлюється на панелі керування виробця.
6. Індикатор режиму/стану	Вказує на те, що активний "спортивний" режим (функція лівого аналогового стиків та хрестовини змінено); керується кнопкою зміни режиму	Вказує на те, що активний "спортивний" режим (функція лівого аналогового стиків та хрестовини змінено); керується кнопкою зміни режиму
7. Кнопка керування вібрацією	Зворотній віброз'язок увімк/вимк.	Зворотній віброз'язок увімк/вимк.*
8. Чотири командні кнопки	A, B, X та Y	З можливістю програмування*
9. Кнопка пуску (Start)	Початок	Додаткова команда кнопка з можливістю програмування*
10. Кнопка Logitech	Кнопка керування або клавіша Home	Не функціонує
11. Кнопка повернення (Back)	Повернення	Додаткова команда кнопка з можливістю програмування*

* Потрібне інсталювання програмного забезпечення Logitech Profiler

† Функція вібрації доступна лише в іграх із підтримкою віброз'язку.Щоб отримати додаткову інформацію, див. документацію до ігор.

Використання режимів ігрового інтерфейсу

Новий геймпад від Logitech підтримує режими інтерфейсу XInput і DirectInput. Можна переключатися між цими двома режимами, посунувши перемикач збоку на геймпаді. Рекомендується встановлювати режим XInput, який позначено символом "X" (1) збоку на геймпаді.

У режимі XInput використовуються стандартні драйвери геймпада Windows XInput. Не обов'язково встановлювати програмне забезпечення на компакт-диску (входить до комплекту поставки), якщо геймпад не використовується 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 геймпад перебуває в режимі XInput, зворотній віброз'язок і всі елементи керування пристрою мають функціонувати належним чином. Якщо ваша гра підтримує геймпади XInput, а вона геймпад перебуває в режимі DirectInput, він не функціонує 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. Давніші версії ігор із підтримкою геймпадів використовують DirectInput. Якщо гра підтримує геймпади DirectInput, а сам геймпад перебуває в режимі XInput, більшість функцій пристрою будуть активними, крім лівого та правого пускових кнопок, які функціонуватимуть як одна кнопка; при цьому зворотній віброз'язок буде недоступний. Щоб покращити роботу геймпада в іграх із DirectInput, спробуйте переключити пристрій у режим DirectInput, який позначається символом "D" (2) збоку на ньому.

Дякія ігри не підтримують ані геймпад DirectInput, ані XInput. Якщо ваш геймпад не функціонує з грою ні в режимі XInput, а ні в DirectInput, можна настроїти його, переключивши в режим DirectInput і скріставши програмним забезпеченням Logitech Profiler. Програмне забезпечення Logitech Profiler не може використовуватися для настроювання геймпада, якщо він перебуває в режимі XInput.

Довідка з настроювання

Геймпад не функціонує

- Перевірте USB-підключення.
- USB-приймає працею найнайкраще, якщо його підключено до активного USB-порту. Якщо використовується USB-концентратор, для цього потрібне окреме джерело живлення.
- Спробуйте підключити USB-приймач до іншого USB-порту.
- Переконайтеся, що батареї встановлено належним чином.
- Вставте нові батареї.
- Якщо бездротове з'єднання періодично зникає, скористайтесь кабельним подовжувачем USB, який входить до комплекту поставки.
- На панелі керування Windows® у вікні "Ігрові пристрії" виберіть "OK" для геймпада та "1" для ID контролера.
- Перезавантажте комп'ютер.

Елементи керування геймпада не функціонують належним чином

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

Magyar

A Gamepad F710 játékvézéről szolgáltatásai

Kezelőszerv	Xinput szabványú játék	DirectInput szabványú játék
1. Bal gomb és tüzelgomb	A gomb digitális, a tüzelgomb analóg	A gomb és a tüzelgomb egyaránt digitális és programozható*
2. Jobb gomb és tüzelgomb	A gomb digitális, a tüzelgomb analóg	A gomb és a tüzelgomb egyaránt digitális és programozható*
3. Irányítópult	Nyolc állású irányítópult	Nyolc állású programozható irányítópult*
4. Két analógov minibotkormány	Gombfunkciókkal kattintással	Programozható* (gombfunkciókkal kattintással)
5. Üzemmódválasztó gomb	A repülőmódban vagy a sportmódban kiválasztására. Repülőmódban: az analóg botkormányok irányítják a műveleteket; az irányítópult váltja a nézetet; az állapotjelző LED nem világít. Sportmódban: az irányítópult irányítja a műveleteket, az analóg botkormány váltja a nézetet; az állapotjelző LED világít.	Repülőmódban vagy a sportmódban kiválasztására. Repülőmódban: az analóg botkormányok irányítják a műveleteket; az irányítópult váltja a nézetet; az állapotjelző LED nem világít. Sportmódban: az irányítópult irányítja a műveleteket, az analóg botkormány váltja a nézetet; az állapotjelző LED világít.
6. Üzemmódb- és állapotjelző LED	A sportmódban jelenik meg (a bal oldali analóg botkormány és az irányítópult felületek); az üzemmódválasztó gombbal vezérelhető	A sportmódban jelenik meg (a bal oldali analóg botkormány és az irányítópult felületek); az üzemmódválasztó gombbal vezérelhető
7. Rezgőhatás gombja†	Rezgőhatás be- és kikapcsolása	Rezgőhatás be- és kikapcsolása*
8. Negy műveletgomb	A, B, X és Y	Programozható*
9. Indítógomb	Indítás	Másodlagos programozható műveletgomb*
10. Logitech gomb	Irányítógomb vagy a billentyűzet Home billentyűje	Nincs funkciója
11. Vissza gomb	Back	Másodlagos programozható műveletgomb*

* Telepített Logitech Profiler szoftver szükséges hozzá

† A rezgőhatás csak az azt támogató játékokban működik. Bővebb tájékoztatást a játékok dokumentációjához találhatsz.

Különböző játéküzemmódok használata

A Logitech új játékvézérője az Xinput és a DirectInput üzemmódot egyaránt támogatja. A két üzemmód között a játekvézérő oldalan található csúszó kapcsolóval lehet váltani. Javasoljuk, hogy hagyja a játekvézérőt Xinput üzemmódban. Ezt a vezérlőt oldalan látható X (1) jelzés mutatja.

Xinput üzemmódban a játekvézérő a Windows szokás Xinput játékvézérő-illesztőt használja. A mellékelt CD-ről csak akkor szükséges telepíteni a szoftvert, ha a játekvézérőt DirectInput üzemmódban fogja használni.

A Windows operációs rendszeren futtatott játekok legújabb bemeneti szabványára Xinput szabvány, és a játekvézérőt használja. Ha a futtatni kívánt játektámogatja az Xinput szabvánnyal működő játekvézérőt, a játekvézérő pedig Xinput üzemmódban van, a rezgőhatásnak és a játekvézérő kezelőszerveinek megfelelően kell működniük. Ha a játektámogatja ugyan az Xinput szabvánnyal használó játekvézérőt, de a játekvézérő DirectInput üzemmódban van, akkor az utóbbit csak abban az esetben fog működni a játekból, ha Xinput üzemmódban vált, vagy a Logitech Profiler szoftverrel állítja be.

A DirectInput szabvány a Windows rendszerekben futtatott játekok egyre többben használják. A játekvézérőt használják. Ha a futtatni kívánt játektámogatja a DirectInput szabvánnyal működő játekvézérőt, a játekvézérő pedig Xinput üzemmódban van, akkor annak legtöbb szolgáltatása igénybe vehető, de a bal és a jobb oldali tüzelgomb funkciója ugyanaz lesz (eléről műveletekre nem lesznek alkalmazás), és a rezgőhatás sem lesz elérhető. A DirectInput szabványhoz írt játekok támogatása akkor a leghatékonyabb, ha a játekvézérő DirectInput üzemmódban van. Ezt a vezérlőt oldalan látható D (2) jelzés mutatja.

Léteznek olyan játekok, amelyek csak a DirectInput-t, sem az Xinput szabványt használják a játekvézérőt nem támogatják. Ha a játekből egyik szabvánnyal sem működik jelenlegi játekvézérője, váltson DirectInput üzemmódról, és a Logitech Profiler szoftverrel állítsa be a vezérlőt. Fontos tudni, hogy a szoftver Xinput üzemmódban nem tudja beállítani a játekvézérőt.

Segítség a beállításhoz

Nem működik a játekvézérő

- Ellenőrizze az USB-kapcsolatot.
- A legjobb eredmény teljes áramellátású USB-porthoz csatlakoztatása az USB-vezőegységgel. Ha USB-elosztót használ, annak legyen saját áramellátása.
- Probálja meg egy másik USB-porthoz csatlakoztatni az USB-vezőegységet.
- Cyözödjön meg arról, hogy az elemek megfelelően érintkeznek.
- Próbálkozzon elemcserével.
- Ha a vezeték nélküli kapcsolat időnként megszakad, próbálkozzon a mellékelt USB-hosszabbitkábel használatával.
- A Windows® Vezérlőpultjának Játékvézérők képernyőjén adjon meg a következő beállításokat: gamepad = „OK”, controller ID = 1.
- Inditsa újra a számítógépet.

Nem a várt módon működnek a játekvézérő kezelőszervei

- A jelen útmutató „Különböző játekvézermódok használata” és „Szolgáltatások” című részéből megtudhatja, hogy milyen összefüggés van az Xinput és a DirectInput üzemmóddal, valamint a játekvézérő működése között.

Slovenčina

Funkcie zariadenia gamepad F710

Ovládaci prvk	Hry s rozhraním Xinput	Hry s rozhraním DirectInput
1. Levé tlačidlo/ spustiť	Tlačidlo je digitálne, spustiť je analógová	Tlačidlo a spustiť sú digitálne a programovateľné*
2. Desec tlačidlo/ spustiť	Boton je digitálne, spustiť je analógová	Tlačidlo a spustiť sú digitálne a programovateľné*
3. Ovládač D-pad	8-smerový ovládač D-pad.	8-smerový programovateľný ovládač D-pad*
4. Dva analógové miniatúry	S možnosťou kliknutia pre funkcie tlačidiel	Programovateľné* (s možnosťou pre funkcie tlačidiel)
5. Tlačidlo režimu	Umožňuje vybrať režimu lebo športu. Režim ležu:	Analógový ovládač riadi aktuálne akcia a ovládač D-pad riadi POV; kontrola stavu nesvetí. Režim športu: Ovládač D-pad riadi aktuálne akcia a analógový ovládač riadi POV; kontrola stavu svieti.
6. Kontrolka	Indikuje režim športu (avy už vlastne riadičom)	Indikuje režim športu (avy už vlastne riadičom)
7. Vibráčne tlačidlo	Zapnutie/vypnutie vibrácie	Zapnutie/vypnutie vibrácie
8. Štyri tlačidlá akcie	A, B, X a Y	Programovateľné*
9. Tlačidlo spustenia	Spustenie	Sekundárne programovateľné tlačidlo akcie*
10. Tlačidlo Logitech	Navigačné tlačidlo alebo kláves Home na klávesnici	Žiadna funkcia
11. Tlačidlo predchodu späť	Späť	Sekundárne programovateľné tlačidlo akcie*

* Vyžaduje inštalácia softvéru Logitech Profiler

† Funkcia vibrácie vyžaduje hry, ktoré podporujú vibráciu spätnú väzbu. Ďalšie informácie nájdete v dokumentácii k hre.

Používanie režimov rozhrania hier

Nové zariadenie gamepad od spoločnosti Logitech podporuje režimy