

hama[®]
P C - G A M E

PC Joystick »Outlandish«



hama[®]

PO Box 80 · 86651 Monheim/Germany
Phone: +49 9091 502-0
Fax: +49 9091 502-458
hama@hama.de
<http://www.hama.com>

All listed brands are trademarks of the corresponding companies. Errors and omissions excepted, and subject to technical changes. Our general terms of delivery and payment are applied.

00062866/05.07

00062866

ⓓ Bedienungsanleitung

1. Übersicht:

Vielen Dank für die Entscheidung zum Kauf des PC Vibra Joystick "Outlandish"! Der Joystick mit 5 Achsen und 12 Funktionstasten wurde speziell für den Einsatz am PC entwickelt. Er ist kompatibel mit unterschiedlicher Game-Software und kann für eine Reihe von Programmen verwendet werden. Im Joystick ist ein Motor integriert, der zahlreiche Situationen im Spiel unterstützt (sofern das Spiel Vibrationen unterstützt) und verschiedene Vibrationseffekte erzeugt. Die ergonomische Form des Joystick beugt Ermüdungserscheinungen vor und garantiert langes Spielvergnügen. Die komfortable Spielsteuerung ist einfach zu bedienen und sorgt für realistische Spannung.

2. Systemanforderungen:

- 1) USB-Anschluss wird unterstützt
- 2) Windows 98SE/ME/2000/XP
- 3) DirectX Version 7.0 oder höher

3. Programminstallation unter

Windows 98SE/ME/2000/XP/Vista:

- 1) Windows starten, das Installationsprogramm wird automatisch gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein, so führen Sie folgende Aktion durch:
START > Ausführen > Durchsuchen
Und wählen Sie Ihr CD-Laufwerk aus.
Doppelklicken Sie dann auf die Datei autorun.exe.
Folgen Sie nun den Schritten des Installationsprogramm. Starten Sie Ihren PC neu.
(Die Installation kann möglicherweise längere Zeit dauern, eine Beschädigung des Computers ist aber in jedem Fall ausgeschlossen.) Joystick-Stecker mit dem USB-Anschluss verbinden -> Steuerungssystem installieren wie auf dem Bildschirm angezeigt -> Datenträger einlegen.
- 2) Start -> Systemsteuerung -> Gamecontroller
- 3) Steuerungsprogramm „Hama PC-Vibra Joystick Outlandish“ wird automatisch erkannt -> Eigenschaften

4. Joystick testen:

- 1) Unter Gamecontroller auf „Eigenschaften“ klicken und Test klicken:
A. Tasten 1-12 nacheinander testen, wie auf der Testseite angezeigt.

B. Während des Tests auf „Turbo“ klicken (der entsprechende Buchstabe wird hervorgehoben angezeigt) und auf die Taste klicken, die belegt werden soll.

Wenn der digitale Videorahmen in weißer Kontur angezeigt wird, auf die entsprechende digitale Taste am Joystick drücken. Schnelles Blinken der Anzeige weist darauf hin, dass die Einstellung übernommen wurde. Zum Löschen der Funktion auf „Clear“ klicken, zum Abbrechen der Turboeinstellung erneut auf „Turbo“ klicken.

C. Durch Bewegen des Joystick vorwärts, rückwärts, nach links und nach rechts wird für „X/Y axis“ auf der Testseite die entsprechende Cursorposition UP, DOWN, LEFT, RIGHT angezeigt. Zum Einstellen der Empfindlichkeit auf die drei Auswahlfelder auf der linken Seite klicken.

D. Durch seitliche Bewegung oder Drehung des Steuerknüppels nach links und rechts wird für „RZ/Z axis“ auf der Testseite die entsprechende Position angezeigt.

E. Den Joystick nach oben, unten, rechts und links bewegen, um zu testen, ob alle 4 Tasten und 8 Richtungen funktionieren.

2) KeyMap-Einstellung testen: (Tastenumbelegung)

A. Auf die KeyMap-Taste klicken, um das Testfenster für die Einstellung aufzurufen
B. Auf die Set-Taste vor der digitalen Taste klicken, die belegt werden soll, und dann auf die neu belegten Joystick-Tasten drücken

C. Die Tasten können nacheinander belegt werden, und die ursprüngliche Funktion einer Taste kann mithilfe der neu belegten Tasten abgerufen werden.

Beispiel: Taste 3 wurde für Taste 5 belegt und Taste 5 für Taste 7:

Auf „Set“ vor Taste 3 klicken („Set“ wird hervorgehoben angezeigt), Taste 5 auf dem Joystick drücken, und die Ziffer im dritten grünen Kreis wird geändert von 3 in 5. Dann auf „Set“ vor Taste 5 klicken, Taste 7 auf dem Joystick drücken, und die Ziffer im dritten grünen Kreis wird geändert von 5 in 7. Auf diese Weise wird die Funktion abgerufen.

D. Nach dem Bearbeiten ggf. speichern, laden oder löschen.

3) Keyboard Map-Einstellung testen:

A. Auf Menütaste „Keyboard map“ klicken, um die Testoberfläche aufzurufen

B. Auf die „Set“-Taste vor der digitalen Taste klicken, die belegt werden soll. Mithilfe der Tastatur im Windows-Dialogfeld die Taste eingeben, die belegt werden soll.

C. Die Tasten können nacheinander belegt werden, und die Funktion der Tasten auf der Tastatur kann mithilfe der belegten Taste abgerufen werden.
Beispiel: Taste F5 auf der Tastatur wird belegt für Taste 7:

Auf „Set“-Taste vor Taste 7 klicken, dann im Windows-Dialogfeld über die Tastatur F5 eingeben und zum Bestätigen die Eingabetaste drücken. F5 wird im weißen Feld hinter der eingestellten Position von Taste 7 angezeigt, sobald die Einstellung übernommen wurde.

D. Nach dem Bearbeiten ggf. speichern, laden oder löschen.

4) Einstellung zur Kalibrierung eingeben:

Zum Kalibrieren auf „Adjustment“ klicken, wenn in den oben genannten Testverfahren die Ausgangsposition des Cursors für die einzelnen Achsen nicht wiederhergestellt werden kann oder sich der Cursor seitlich befindet. (Prüfen -> Weiter -> Prüfen -> Weiter -> Speichern)

5) Motor testen:

Im Testseitenmenü auf „Vibration“ klicken, um die Motortestseite aufzurufen. Dann auf „Manual“ klicken, und den Steuerknüppel vorwärts, rückwärts und nach links bewegen, damit der Motor entsprechend vibriert. Intensität und Geschwindigkeit der Vibration können beim Testen geändert werden. Auf „Auto“ klicken, um den Test automatisch durchzuführen. (Hinweis: Die Joystick-Motoren für links und rechts sind verbunden.)

5. Fehlerbehebung:

1) Keine ordnungsgemäße Funktion nach Abschluss der Installation von Hard- und Software

A. Verbindung zwischen Joystick und PC überprüfen.

B. DirectX Version ist zu niedrig, DirectX Version 7.0 oder höher wird benötigt.

C. Möglicherweise muss der PC neu gestartet werden.

2) Einige analoge Achsen werden beim Starten des Spiels automatisch aktiviert oder haben keine Funktion.
Steuerknüppel auf ordnungsgemäße Kalibrierung überprüfen und Kalibrierung bestätigen (Hinweis: Alle Achsen müssen zentriert positioniert werden.) Kalibrierung ggf. erneut einfügen (Autozentrierungsfunktion).

3) Keine Motorvibration auf der Testplattform.
DirectX Version ist zu niedrig, DirectX Version 7.0 oder höher wird benötigt.

4) Kein Steuerungsprogramm nach Einfügen des Joysticks gefunden:
Als zuletzt Treiber unter Windows installiert und die entsprechenden Dateipfade angegeben wurden, hat Windows Dateien übersprungen oder falsch zugeordnet. Um das Problem zu lösen, muss das entsprechende Gerät gelöscht werden, das am Symbol „!“ unter dem Menü „man-machine port“, „Somatological Input Equipment“, „Hidclass“ oder im Menü „Audio-, Video- und Gamecontroller“ zu erkennen ist. Anschließend den Joystick neu am PC anschließen und das Steuerungssystem verwenden.

Position der Funktionstasten



1. Summary:

Thank you for purchasing our joystick ! This is a Joystick of 4 axis and 12 function buttons specially designed for matching PC, it is compatible with various control stick game softwares. There is motor inside which supports all kinds of situations in the game (the game should be able to support vibration) and brings out various vibration effect. Its simulated shape is designed to be in accordance with ergonomics theory, you won't feel tired even after long time game operation. It makes the game control more workable and more interesting.

2. System requirements:

- 1) Support USB port
- 2) Windows 98SE/ME/2000/XP
- 3) DirectX7.0 version and up

3. Program installation under

- Windows 98SE/ME/2000/XP/Vista:
- 1) Enter Windows system the installation program starts automatically. If it does not start, proceed as follows:
START > Run > Browse
Select your CD drive. Double-click the autorun.exe file. Follow the steps in the installation program. Restart your PC. (It needs long time to install. The computer will not be damaged.) Insert the joystick plug into PC USB port->Install the Driving system as PC indicates-> insert the soft disk
 - 2) Start->Control Panel->Game Controller
 - 3) PC will find out "Hama PC-Vibra Joystick Outlandish" driving program automatically->Attribute

4. Flight joystick test:

- 1) Click "attribute" under the game controller and enter Test Page:
 - A. Test the joystick's 1-12 buttons in turn, the test page's interface will have corresponding highlighted indication of "1-12" buttons.
 - B. During the test, click "Turbo" indication block, the Turbo letter has the highlighted display click the button to be defined, the digital's outline border has white video, press the corresponding digital button in the joystick, the button to be defined will flash fast. shows The setting has been finished. Click "clear" to eliminate its defined function, click "Turbo" again to cancel the turbo setting.

- C. Move the Joystick forward, backward, leftward and rightward, the corresponding test page "X/Y axis " block will have the cursor indication of UP, DOWN, LEFT, RIGHT; (During test, you can click the three control selection blocks in the left Sensitivity to set its sensitivity.)
- D. Slide throttle or rotate the control stick left and right, "RZ/Z axis "s indicating cursor will move up and down or left and right under the corresponding test page block.
- E. Stir the (POV) upward, downward, leftward and rightward to test whether the 4 buttons and 8 directions are all in good function.

2) Key Map Setting test:

- A. Click "Keymap" button to enter set window for setting test;
- B. Click " Set " button in the front of the digital button to be defined and press the newly-defined buttons in the flight joystick
- C. Set it one by one, the original button's function can be achieved through the newly-defined buttons.
Eg : Now we defined the button 3 as button 5 and defined button 5 as button 7:
click "set" in the front of button 3, "Set" will have highlight display, press button 5 on the joystick, the digital inside the third green circle will turn from 3 to 5; meanwhile, click "Set" in the front of button 5, press button 7 on joystick, the digital inside the third green circle will turn from 5 to 7 and thus the function is achieved.
- D. After finishing editing, you can save, load or clear if necessary.

3) Keyboard Map setting test:

- A. Click Menu "Keyboard map" button to enter into test interface for setting test;
- B. Click the "Set" button in the front of the digital button to be defined, windows will shoot a dialogue block, press the to-be-set button on the keyboard.

- C. Set it one by one, the function of the buttons on keyboard can be achieved through the defined button.
- Eg.: Now we set F5 button on the keyboard to button 7:
Click "Set" button in the front of button 7, after dialogue block is shoot, click F5 on the keyboard and press ENTER for confirmation, F5 will be displayed inside the white block in the back of button 7's setting position, which shows the setting is over.
- D. After finishing editing, it can be saved, loaded or cleared if necessary.
- 4) Enter Adjustment for calibration:
In the above test procedures, if each axis' indicating cursor can not return to center position or if it locates in the four sides, you can click "Adjustment" for calibration. (Check -> Next -> Check -> Next -> Save)
- 5) Motor test:
Click test page menu "Vibration" to enter into motor test page, click "Manual", push control stick forward, backward and leftward by hand, motor will respectively vibrates. During test, vibration intensity and speed can be changed; meanwhile you can click "Auto" to have it automatically tested (Note: this joystick's left and right motors are merged)
5. Trouble shootings:
- 1) Software and hardware still can't work when its installation is finished.
 - A Check whether the joystick is strongly fixed with PC.
 - B DirectX version is too low, it requires DirectX7.0 and up version.
 - C If it still can't work normally, please restart PC.
 - 2) After entering into games, some analog axes have no function or operate automatically. Check whether control stick is calibrated or confirmed after being calibrated (Note: all axis should be positioned in the center), if the calibration has no reaction, re-insert it (w/ auto- centered function)

- 3) Motor has no vibration on test platform
DirectX version is too low, it requires a DirectX7.0 and up version.
- 4) After inserting flight joystick, no driving program can be found:
While installing Driver last time and the Windows requires to specify some file's path, it jumps over some file or it has appointed wrong files. The solution is to delete the corresponding equipment with "!" symbol under the menu of "man-machine port", "Somatological Input Equipment", "Hidclass" or "Sound, Video and Game Controller", then re-insert the joystick to PC and you'll find the flight joystick's driving system.

Button Function Layout



F Mode d'emploi

1. En bref:

Nous vous remercions de l'intérêt que vous portez à nos produits et pour l'achat de notre manette de jeu! Cette manette de contrôle dispose de 4 axes et de 12 boutons de fonctions spécialement conçus pour une adaptation parfaite à votre ordinateur ; elle est compatible avec les différents logiciels de jeu. Son moteur intégré supporte toutes sortes de situations de jeu et vous garantit différents effets de vibration (le jeu doit supporter les effets de vibration). Sa forme a été dessinée conformément aux recherches ergonomiques et éviteront tout sentiment de fatigue même lors de longues phases de jeu. Elle rendra votre contrôle du jeu plus effectif et plus intéressant.

2. Exigences du système :

- 1) Port USB
- 2) Window 98SE/me/2000/XP
- 3) DirectX version 7.0 ou ultérieure

3. Installation du programme sous Windows 98SE/ME/2000/XP/Vista :

- 1) Ouvrez votre système Windows le programme d'installation va démarrer automatiquement. Si ce n'est pas le cas, procédez comme suit :
START > Exécuter > Rechercher
Puis sélectionnez votre lecteur CD.
Double-cliquez alors sur le fichier autorun.exe. Suivez à présent les étapes du programme d'installation Redémarrez votre PC. (l'installation peut durer un certain temps l'ordinateur ne sera pas endommagé). Insérez le connecteur de la manette de jeu dans un port USB -> Installez système de contrôle en suivant les indications apparaissant sur l'écran -> et insérez le disque de données
- 2) Démarrer -> Panneau de configuration -> Contrôleur de jeu ;
- 3) Votre ordinateur trouvera automatiquement le programme « Hama PC-Vibra Joystick Outlandish » -> Attribut.

4. Test de votre manette Flight:

- 1) Cliquez sur « Attribut » dans le contrôleur de jeu, puis ouvrez la page test:

- A. Testez successivement les boutons 1 à 12 de la manette ; l'interface de la page de test affichera des indications contrastées concernant les boutons 1 à 12.
- B. Cliquez sur « Turbo » pendant le test (la lettre Turbo sera contrastée à l'affichage) ; cliquez ensuite sur le bouton auquel vous désirez affecter une fonction. Appuyez sur le bouton correspondant de la manette lorsque le bord vidéo numérique est affiché en blanc. Un clignotement rapide du bouton vous indique que le bouton a bien été affecté. La configuration est terminée. Cliquez sur « clear » afin d'éliminer une fonction définie ; cliquez à nouveau sur « Turbo » afin d'interrompre la configuration turbo.
- C. Déplacez la manette vers l'avant, l'arrière, à gauche et à droite ; la page de test correspondante « X/Y axis » affichera les mouvements correspondants du curseur UP, DOWN, LEFT, RIGHT. Vous déterminer la sensibilité en cliquant, pendant le test, sur « Sensitivity » dans le bloc de sélection de gauche.
- D. Faites glisser ou tourner la manette vers la gauche et la droite ; « RZ/Z axis » (« axe RZ/Z ») est affiché et le curseur bougera vers le haut et le bas ou à gauche et à droite selon les mouvements correspondants.
- E. Actionnez la manette vers le haut, le bas, à gauche et à droite afin de tester le bon fonctionnement des 4 boutons et des 8 directions.

2) Test des réglages Key Map :

- A. Cliquez sur le bouton « Keymap » afin d'ouvrir la fenêtre de configuration en vue d'un test de configuration ;
- B. Cliquez sur le bouton « Set » devant le bouton numérique auquel vous désirez attribuer une fonction, puis appuyez sur les boutons de la manette que vous venez de définir.
- C. Configurez les boutons un à un ; la fonction d'origine des boutons peut être réalisée à l'aide des boutons que vous venez de définir.
Exemple : Nous définissons le bouton 3 comme bouton 5 et le bouton 5 comme bouton 7 :

Cliquez sur « Set » devant le bouton 3 (l'affichage « Set » est contrasté), puis appuyez sur le bouton 5 de la manette ; le numéro inscrit dans le troisième cercle vert changera de 3 à 5.

Cliquez ensuite sur « Set » devant le bouton 5 et appuyez sur le bouton 7 de la manette Flight ; le numéro inscrit dans le troisième cercle vert changera de 5 à 7 et la fonction est sauvegardée.

- D. Une fois la définition terminée, vous pouvez la sauvegarder, la charger ou l'annuler, si nécessaire.

3) Test des réglages Keyboard Map :

- A. Cliquez sur le bouton du menu « Keyboard map » afin d'ouvrir l'interface de test en vue d'un test de configuration ;

- B. Cliquez sur le bouton « Set » devant le bouton numérique auquel vous désirez attribuer une fonction, puis appuyez sur la touche du clavier à définir.

- C. Configurez les boutons un à un ; la fonction des touches du clavier peut être réalisée à l'aide des boutons que vous venez de définir.
Exemple : Nous définissons la touche F5 du clavier comme bouton 7 :
Cliquez sur le bouton « Set » devant le bouton 7 ; dès que la fenêtre de dialogue s'ouvre, cliquez sur la touche F5 du clavier et appuyez sur ENTER afin de confirmer la saisie ; F5 sera affiché dans le bloc blanc derrière la position de configuration du bouton 7, ce qui signifie que la configuration est adoptée.

- D. Une fois la définition terminée, vous pouvez la sauvegarder, la charger ou l'annuler, si nécessaire.

4) Ouvrez « Adjustment » afin de calibrer la manette :

Cliquez sur « Adjustment » dans le cas où, pendant les procédures de test décrites ci-dessus, le curseur ne retourne pas au centre mais reste bloqué dans l'un des quatre côtés. (Check -> Next -> Check -> Next -> Save)

5) Test moteur :

Cliquez sur le menu « Vibration » de la page de test afin d'ouvrir la page de test du moteur.

Cliquez ensuite sur « Manual » et poussez manuellement la manette vers l'avant, l'arrière et la gauche afin de faire vibrer le moteur. L'intensité et la vitesse des vibrations peuvent être modifiées ; vous pouvez cliquer sur « Auto » afin d'effectuer un test automatique (remarque : les moteurs gauche et droit de la manette sont interconnectés)

5. Elimination des pannes :

- 1) Le matériel et le logiciel ne fonctionnent pas une fois l'installation terminée

- A. Contrôlez la connexion de la manette à votre ordinateur.

- B. Votre version de DirectX est trop ancienne. Le programme nécessite DirectX version 7.0 ou ultérieure.

- C. Dans le cas où le fonctionnement n'est pas normal, redémarrez votre ordinateur.

- 2) Après avoir lancé un jeu, certains axes analogiques n'ont pas de fonction ou ne fonctionnent pas automatiquement.
Contrôlez le calibrage de la manette ou vérifiez que vous avez bien confirmé le calibrage que vous avez défini (remarque : tous les axes devraient être positionnés au centre) ; dans le cas où le calibrage ne réagit pas, installez-le à nouveau (à l'aide de la fonction d'auto-centrage).

- 3) Le moteur ne vibre pas sur la plateforme de test
Votre version de DirectX est trop ancienne. Le programme nécessite DirectX version 7.0 ou ultérieure.

- 4) Aucun programme pilote n'est détecté après avoir connecté la manette Flight :
Vous devez spécifier le chemin de fichier lors de l'installation du pilote ; Windows a éventuellement sauté certains fichiers ou a sélectionné un mauvais fichier. Effacez toutes les mentions d'équipement portant un « ! » dans le menu « man-machine port », « Somatological Input Equipment », « Hidclass » ou « Sound, Video and Game Controller » ; reconnectez ensuite la manette à votre ordinateur et vous trouverez le pilote de votre manette Flight.

Aperçu des boutons de fonction

