

Dragon

Game Pad USB MM801



Manual

Product features

1. The directional pad represents UP, DOWN, LEFT, RIGHT and 4 diagonals.
2. 12 Buttons are default fire buttons all are digital in nature.
3. The left and right analog control sticks each contain two axes (X and Y). Also, there is a "hidden" button under each stick that is activated when the analog stick is pressed inward.
4. 1-8 Buttons can set as Turbo function.
To set auto-fire function or to cancel auto-fire function to a button, the following procedures be followed:
 - Press TURBO SET button, at the same time press the button selected to toggle auto-fire function on.
 - Press the CLEAR button, at the same time press the button with auto-fire function, auto-fire for this button is deactivated.The TURBO SET LED will be extinguished when the auto-fire function for all fire buttons is deactivated. The TURBO SET will flash, when the auto-fire function of some button is activated. When auto-fire is activated, pressing a button will simulate on and off of that button to create continuous fire function as long as the button is pressed. When auto-fire is set off, pressing a button will only generate one shot until that button is released and press again to generate another shot.
5. Push MODE button, to change from analog mode to digital mode.

Warning:

If the Dragon pad is in digital mode, two analog Joystick are not working!

Installation

1. Plug the pad connector into the USB port
2. Insert the provided floppy disk
3. Select SETUP.EXE and follow the steps in order to setup the driver
4. Me/2000/XP only simple plug and play operation

Calibration

1. Select Settings/Control Panel from the Start menu. Double-click the Game Controllers in Windows system.
2. Select the corresponding device (if it show OK status)
3. Choose Calibrate Page, calibrate your pad
4. Choose Effect Page to be sure that your controller has vibration function and adjust manually for the vibration power
5. Choose Test Page to be sure that your controller is correctly calibrated and press OK to exit the test area

Instrukcja obsługi

Cechy produktu

1. Pad kierunkowy umożliwiający ruch: w górę, w dół, a lewo, w prawo i po czterech przekątnych
2. 12 cyfrowych przycisków „fire”
3. Prawa i lewa manetka osadzona na dwóch osiach (X i Y) z dodatkowym przyciskiem pod każdą z nich
4. Przyciski 1-8 mogące funkcjonować w trybie turbo
Aby uaktywnić lub odwołać funkcję „auto-fire” proszę postępować wg poniższej instrukcji:
 - Wcisnąć przycisk TURBO SET równocześnie naciskając wybrany klawisz (do którego chcemy przypisać funkcję „auto-fire”). Funkcja zostanie przypisana.
 - Wciśnięcie przycisku CLEAR razem z klawiszem, z przypisaną funkcją „auto-fire”, odwoła funkcję „auto-fire” ze wszystkich przycisków.Dioda TURBO SET będzie wygaszona jeśli do żadnego klawisza nie będzie przypisana funkcja „auto-fire”. Dioda TURBO SET zaświeci jeśli do któregośkolwiek klawisza przypisana zostanie funkcja „auto-fire”. Kiedy funkcja „auto-fire”, dla jakiegoś przycisku, jest aktywna, symuluje ona wciśnięcie i puszczenie tego przycisku w sposób ciągły, tak długo, jak wciśnięty jest ten przycisk. Kiedy funkcja „auto-fire” jest wyłączona wciśnięcie przycisku powoduje jeden strzał. Puszczenie i wciśnięcie ponowne, powoduje następny.
5. Wciśnij klawisz MODE, by zmienić tryb analogowy w cyfrowy.

Uwaga:

Jeśli pad znajduje się w trybie cyfrowym dwie analogowe manetki nie działają!

Instalacja

1. Podłącz wtyczkę pada do portu USB
2. Włóż do napędu dyskietkę
3. Wybierz SETUP.EXE i postępuj krok po kroku wg zawartych tam instrukcji
4. W Windows Me/2000/XP po przyłączeniu pada system sam go wykryje i oprogramuje na zasadzie „plug and play”

Kalibracja

1. Z menu „Start” wybierz „Panel sterowania” i kliknij dwukrotnie ikonę „Kontrolery gier”
2. Wybierz podłączone urządzenie, którego „Stan” wyświetla „OK.”
3. Teraz kliknij „Właściwości” i przejdź do zakładki „Calibration Page” i skonfiguruj urządzenie
4. W zakładce „Effect Page” ustaw siłę wibracji
5. W zakładce „Test Page” sprawdź czy pad został prawidłowo skalibrowany. Wcisnąc „OK” opuść okno „Kontrolery gier”

W razie kłopotów prosimy o kontakt z naszym serwisem. (022)-332-34-63

Od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-17.00

My Ci pomożemy!

KARTA GWARANCYJNA

.....
TYP SPRZĘTU

.....
NR. FABRYCZNY

.....
DANE KUPUJĄCEGO

WARUNKI GWARANCJI

GWARANCJA JEST WAŻNA 12 MIESIĘCY OD DATY ZAKUPU.

Klientowi przysługuje prawo wymiany sprzętu na nowy, jeżeli firma „MANTA” stwierdzi, że usunięcie wad jest niemożliwe do wykonania, w przypadku wad fabrycznych ujawnionych w ciągu 5 dni od daty zakupu. Karta gwarancyjna wypełniona w sposób niepełny lub niepoprawny jest nieważna.

Gwarancją nie są objęte:

Wadliwe działanie lub uszkodzenia spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub nadużywaniem produktu, niedbałością klienta lub stosowaniem nieoryginalnych materiałów eksploatacyjnych, a także stosowaniem produktu niezgodnie z instrukcją obsługi lub przepisami bezpieczeństwa.

Wadliwe działanie i uszkodzenia wynikłe wskutek pożaru, powodzi, uderzeń pioruna, przepięć w sieci energetycznej, podłączenia do nieziemionego gniazda zasilania, działania środków chemicznych.

Reklamujący zobowiązany jest dostarczyć urządzenie do sprzedawcy w oryginalnym opakowaniu fabrycznym. W innym przypadku ryzyko uszkodzenia urządzenia podczas transportu ponosi reklamujący, oraz istnieje możliwość nie przyjęcia urządzenia do serwisu z braku możliwości identyfikacji producenta urządzenia.

Ujawnione w okresie gwarancji wady sprzętu będą usuwane bezpłatnie po dostarczeniu urządzenia do serwisu w terminie: 14 dni w przypadku dostarczenia urządzenia do punktu sprzedaży i gdy usunięcie usterki jest możliwe w serwisie „MANTY”, 21 dni w przypadku konieczności wysyłania urządzenia poza punkt sprzedaży lub sprowadzania niezbędnych do naprawy części.

Nabywca traci prawa gwarancyjne w przypadku dokonania zmian konstrukcyjnych w produkcie!

Wszelkie uszkodzenia mechaniczne sprzętu, typu złamania, pęknięcia, urwania, itp. NIE PODLEGAJĄ NAPRAWIE GWARANCYJNEJ. Ewentualna naprawa, będzie odpłatna i ustalana indywidualnie z klientem przez serwis firmy MANTA.

BEZ PIECZĄTKI PUNKTU SPRZEDAŻY (LUB DOWODU ZAKUPU) ORAZ DATY SPRZEDAŻY KARTA GWARANCYJNA JEST NIEWAŻNA

DATA SPRZEDAŻY.....

Pieczętka i Podpis sprzedającego

W razie kłopotów prosimy o kontakt z naszym serwisem. (022)-332-34-63

Od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-17.00

My Ci pomożemy!