

POUR PS4™

STRIKEPACK F.P.S. DOMINATOR™

CABLEE DE PROCHAINE GENERATION



COLLECTIVEMINDS 

Introduction	3
<hr/>	
Pour commencer	
- Fixation du StrikePack F.P.S. Dominator	3
- Couplage du StrikePack F.P.S. Dominator avec votre console	4
<hr/>	
Utilisation de l'audio et du casque d'écoute	
- Utilisation d'un casque de 3,5 mm ou USB sans fil (Sony Gold™)	5
- Utilisation d'un casque USB	5
<hr/>	
Terminologie important	6
<hr/>	
Modology	7
<hr/>	
Le dispositif StrikePack F.P.S. Dominator	
- Fonctionnement du StrikePack F.P.S. Dominator	8
- Reconfiguration des manches	9
- Navigation et Contrôle Fondamentale	9
<hr/>	
Menu de navigation secondaire	
- Disposition des Bouton - Menu secondaire	10
- Disposition du Contrôleur- Menu secondaire	11
<hr/>	
Contrôle MOD	
- Contrôles MOD réglables	11
- Burst fire réglable (boiii)	11
- Bouton réglable turbo 2.0	12
<hr/>	
Menu et dispositif principal de contrôle	
- Classes MOD	12
- Instructions d'utilisation Classe	13
<hr/>	
MODs rapide	15
- MODs rapide supplémentaires	
- Double jump facile	
- Attente automatique du souffle	
- Repérage automatique	
- Déclenchement facile	
- Contrôle rumble	
- Rechargement sixaxis™ mouvement contrôlée	
<hr/>	
Commandes rapides	16
<hr/>	

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acheté le PS4 F.P.S. StrikePack Dominator, l'adaptateur de jeu le plus avancé pour le contrôleur Dual Shock 4™. Nous avons pris les meilleurs MODs pour contrôleur disponibles et nous les avons intégré à l'appareil en utilisant notre technologie révolutionnaire afin que vous puissiez vous concentrer sur le jeu et ne pas vous soucier de logiciel compliqué. En utilisant cette même technologie, nous vous donnons la capacité d'assigner une touche quelconque à la volée de votre contrôleur à l'une des palettes sur le dispositif. Là encore, aucune application ou PC est nécessaires. Nous pensons que cela vas changer le jeu en temps réel. Tout aussi important est le fait que toutes les modifications rendues possibles par le dispositif sont effectués sans annuler la garantie ou de faire des changements permanents à votre contrôleur. Toute l'équipe Collective Minds espère que vous apprécierez ce dispositif, autant que nous avons apprécié la conception pour vous.

Nous avons passé d'innombrables heures et des nuits blanches, poussant le dispositif à travers des sessions de jeu extrêmes, assurant que les problèmes ont été éradiquées. Toutefois, si vous trouvez des questions ou avez des difficultés à faire fonctionner l'appareil, s'il vous plaît nous écrire à support@collectiveminds.ca et nous serons heureux de vous aider.

Aussi il y a beaucoup de vidéos pour vous aider à configurer et à maximiser votre plaisir sur www.StrikePack.com - s'il vous plaît vérifier!

Pour voir d'autres produits Collective Minds s'il vous plaît visitez www.CollectiveMinds.ca.

POUR COMMENCER

Fixation du StrikePack F.P.S. Dominator

1. Vérifiez que votre contrôleur de PS4 est éteint.
2. Alignez les ports USB, retournez les palettes, et faites glisser le PS4 F.P.S. Dominator sur le dos du contrôleur PS4.
3. Faites pivoter le bras vers l'avant du contrôleur et fixez doucement le bras courbé du dispositif en appuyant doucement contre l'avant du contrôleur. Il doit se verrouiller en place dans les trous des haut-parleurs et vous devriez entendre un «clic».
4. Votre StrikePack F.P.S. Dominator est maintenant prêt à être jumelé à votre console.



Couplage du StrikePack F.P.S. Dominator avec votre console

REMARQUE: L'appareil StrikePack est un adaptateur filaire très avancé, il doit être couplé à la console à chaque fois qu'il est allumé, ou en sortant du MODE VEILLE. Ce processus est très simple et prend quelques secondes.

1. Assurez-vous que votre appareil StrikePack est connecté au contrôleur mais pas branché.
2. Allumez votre console PS4 via votre contrôleur ou le bouton d'alimentation avant.
3. À l'écran de connexion, vous verrez le message "manette sans fil DualShock 4 connecté. Qui utilise ce contrôleur?" Appuyez sur le bouton X comme vous le feriez normalement.
4. Vous remarquerez une icône du contrôleur avec un symbole de la batterie apparaître en haut à gauche de votre écran indiquant qu'un contrôleur sans fil est maintenant connecté.
5. À l'aide du câble 10' fourni, branchez l'extrémité du câble standard USB à un port USB libre sur le devant de votre console.
6. Branchez la prise plus petite dans le port USB sur le StrikePack.
7. Vous devriez voir une icône du contrôleur apparaître en haut à gauche de votre écran avec un symbole de la batterie et maintenant un symbole de casque d'écoute. En effet, le dispositif StrikePack possède son propre système audio.
8. Appuyez sur le bouton Playstation. Vous verrez le message de contrôleur câblé demandé "qui utilise ce contrôleur?" comme vous avez vu à la connexion. Sélectionnez votre utilisateur et appuyez sur X à nouveau. Vous remarquerez qu'il ya un symbole de contrôleur et un symbole de casque d'écoute en bas à gauche de votre profil.
9. Encore une fois un symbole de contrôleur et de casque d'écoute apparaît en haut à gauche de votre écran. Cette fois, cependant, il n'aura pas un symbole de la batterie à côté du contrôleur puisque vous êtes maintenant en mode filaire sans délai et votre StrikePack est prêt à l'emploi.

NOTE: POUR LES UTILISATEURS EN MODE VEILLE - en sortant du mode STAND BY sur votre console, il est important que le dispositif StrikePack est pas connecté à la console comme indiqué ci-dessus. Si elle est, même si elle peut apparaître comme si elle fonctionne correctement, l'appareil expire au bout de quelques minutes. Ne vous inquiétez pas car cela est normal. Si le périphérique, ou votre contrôleur, cesse de fonctionner à tout moment, il suffit de débrancher le câble StrikePack attendez 5 secondes et rebranchez dans le dispositif. Cela devrait corriger les problèmes en réinitialisant la connexion à la console PS4 et votre StrikePack fonctionne maintenant comme prévu pour le reste de votre session de jeu.

UTILISATION DE L'AUDIO ET CASQUE D'ÉCOUTE

PS4 audio haut-parleur n'est PAS pris en charge à ce moment. Si vous n'entendez pas de son audio provenant du haut-parleur du contrôleur, ceci est normal et le dispositif fonctionne correctement. Dans la conception du F.P.S. Dominator PS4 nous voulions nous assurer que vous n'avez pas à sacrifier la commodité du casque audio du contrôleur.

Utilisation d'un casque d'écoute de 3,5 mm ou USB sans fil (Sony Gold™)

Le dispositif a son propre port de casque idéalement situé en dessous. Ce port audio doit être utilisé pour casque avec fil de 3,5 mm. Vous ne pouvez pas utiliser le port audio intégré dans votre contrôleur lorsque vous utilisez le dispositif F.P.S. Dominator PS4. Nous avons volontairement dissimulé l'accès à ce port avec le bras de sécurité pour cette raison.

Le fonctionnement des casques audio à l'aide de ce port est exactement le même que l'utilisation dans le contrôleur. Pour activer CHAT et GAME audio sur un casque attaché à la prise 3,5 mm, il suffit de naviguer dans le menu "Adjust Sound and Devices" sur votre console et choisissez "All Audio".

Pour utiliser juste un casque CHAT et haut-parleurs externes pour GAME audio, il suffit de naviguer dans le menu "Adjust Sound and Devices" sur votre console et choisissez "Chat Audio".

Utilisation d'un casque USB

Si vous choisissez d'utiliser un casque USB comme le SONY GOLD, il suffit de brancher le dongle n'importe quand et allumer votre casque après le couplage du dispositif F.P.S. Dominator PS4. Si vous utilisez un casque filaire USB, branchez le casque dans le port après l'appariement du dispositif F.P.S. Dominator PS4 avec votre console. La console vous demandera "Headset Connected Who is using this device?" Il suffit de choisir la connexion appropriée pour le casque à assigner.

Si vous choisissez d'utiliser un casque d'écoute branché dans le StrikePack dans la même session de jeu, vous devez d'abord débrancher le dongle USB Sony Gold™ précédente ou casque USB filaire de la console. Lorsque vous voyez le message "Headset Disconnected" en haut à gauche de votre écran, vous aurez besoin de débrancher et de brancher le câble au StrikePack pour réinitialiser puis il sera prêt à utiliser avec votre casque 3.5mm à nouveau.

TERMINOLOGIE IMPORTANTE

En utilisant l'adaptateur de contrôleur le plus avancé jamais conçue pourrait être une source de confusion, mais nous avons fait de grands efforts pour assurer qu'il est aussi convivial et intuitif à utiliser que possible. Se familiariser avec quelques notions de base sur le périphérique et certains termes de base est très utile cependant.

Classes - ce sont les principaux types de MOD pour contrôleur qui sont possibles avec le dispositif StrikePack F.P.S. Dominator. Il y a 8 classes principales qui sont comptées de gauche à droite sur les LED de l'appareil, avec celle de gauche étant la position ou la classe 1.

MOD - ce sont les modifications spécifiques du contrôleur possibles dans une classe contrôleur mod donné.

MOD rapide - un MOD de contrôleur spécifique, souvent pour un jeu spécifique, qui est simplement allumé ou éteint n'a pas de paramètres réglables. Ceux-ci sont activés avec des combinaisons de boutons sur le D-PAD et le contrôleur.

Menu de navigation – c'est la méthode dont l'utilisateur possède pour ajuster les classes, MODs, et les paramètres de l'appareil.

Menu Primaire - Ce menu principal est sélectionné en tenant le bouton GAUCHE du D-PAD enfoncé. Ceci est le système de menu principal que vous allez utiliser pour configurer et naviguer dans le dispositif.

Menu secondaire - Ce Menu secondaire est sélectionné en tenant le bouton droit du D-PAD pendant 5 secondes. Ce menu est limité pour des réglages rarement utilisés comme le réglage de la disposition des boutons ou de l'échange des déclencheurs et des pare-chocs.

Primary Weapon Fire (Class 1/LED 1) – This is a series of controller modifications that affect the primary weapon in common shooters like the Call of Duty™ series.

Tir d'Arme Principale (classe 1 / LED 1) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui affectent l'arme principale dans les jeux de Tir communs comme la série Call of Duty™.

Tir d'Arme Secondaire (classe 2 / LED 2) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui affectent l'arme secondaire dans les jeux de Tir communs comme la série Call of Duty™.

Réglable Anti-Recul (classe 3 / LED 3) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui affectent le recul simulé dans les jeux de Tir communs comme la série Call of Duty™.

Quick Scope (classe 4 / LED 4) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui affectent la tactique avancée du zoom rapide d'un fusil pour maximiser les dommages dans les jeux de Tir communs comme la série Call of Duty™.

Auto Run (classe 5 / LED 5) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui affectent la capacité de courir continuellement dans les jeux de Tir communs comme la série Call of Duty™.

Drop Shot (classe 6 / LED 6) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui affectent la tactique avancée de se laisser tomber tout en tirant dans les jeux de Tir communs comme la série Call of Duty™.

MOD Palette Gauche (classe 7 / LED 7) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui peuvent être appliquées à la palette de gauche pour l'activation.

MOD Palette Droite (classe 8 / LED 8) – Ceci est une série de modifications du contrôleur qui peuvent être appliquées à la palette droite pour l'activation.

MODODOLOGY

Rapid Fire – Un MOD qui imite une fréquence très élevée du déclenchement de la gâchette, pour permettre au joueur de Tir plus rapidement dans un jeu de tir au lieu d'utiliser la gâchette naturellement.

Rapid Fire Optimisé – Ce Rapid Fire est optimisé pour être aussi rapide que possible, mais en même temps assurer que chaque coup unique sera correctement enregistré par le jeu.

Rapid Fire Réglable – Avec un tir rapide réglable, vous pouvez toujours obtenir la puissance de feu optimale pour votre arme favorite en étant capable de simplement et à la volée ajuster les valeurs vers le haut ou vers le bas. Voir les instructions du menu système pour plus d'informations sur la façon d'ajuster votre vitesse de tir rapide dans ce mode.

Pulse Rapid Fire Réglable – Pulse Rapid Fire peut atteindre un rythme plus rapide du feu avec des armes de type rafale. Voir les instructions du menu système pour plus d'informations sur la façon d'ajuster votre vitesse Pulse Rapid Fire dans ce mode.

Jitter Optimisé (Brecci / Shieva) – Ceci est un mod avancé qui permet aux armes Brecci et Shieva de Tir comme une arme automatique à tir rapide aussi longtemps que au moins est équipé. Cela a été conçu pour COD: Black Ops III et elle peut être efficace dans les jeux futurs.

Anti-Recul – Ce MOD compense le recul vertical en tirant une arme par le déplacement automatique du manche dans le sens opposé de celui de votre arme en tirant. Le paramètre réglable définit combien la compensation devrait être. Voir les instructions du menu système pour plus d'informations sur la façon de régler la compensation dans ce mode.

Quick Scope – Quick Scope est largement utilisé dans les jeux de Tir. L'idée derrière la portée rapide est d'utiliser un fusil de Tirur élite, avec portée ENGAGEE et Tirr un coup pendant que la portée s'engage. Perfectionner le pointage et le minutage vous permettra de devenir un commando avec votre fusil d'élite pour maximiser les dommages dans la plupart des jeux de Tir.

Auto Hold Breath – Ce mode est spécialement conçu pour des fusils d'élite dans la série COD™. Il détient automatiquement le souffle du Tirur lorsque la portée s'enclenche (activé en appuyant sur la gâchette gauche). Lors de l'activation, ce MOD tiendra le souffle du Tirur lors de l'engagement de la portée. Le joueur n'a plus à pousser le balais gauche (L3) pour retenir son souffle.

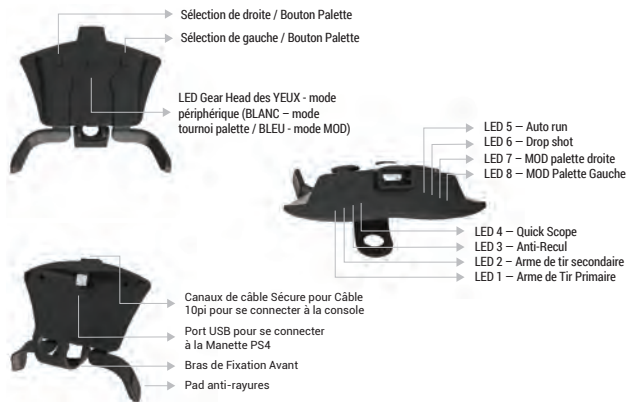
Auto Sprint – Le MOD parfait si vous êtes fatigué de presser constamment le balais gauche pour courir à haute vitesse. Auto Sprint est juste ce que vous avez besoin.

Double Jump – Si ce mod est activé, appuyez et tenir simplement sur le bouton de saut et il sera automatiquement libérer et ré-enclencher pour activer le double saut. Ceci est un MOD spécifique pour la série COD™ BOIII qui permet au joueur de sauter automatiquement à la hauteur maximale.

Auto Spot – Ceci est un MOD spécifique à la série Battlefield™ qui maintient automatiquement le ciblage de l'ennemi.

Hair Triggers – Ceci est un MOD très pratique pour les Tirurs. Il définit automatiquement les déclencheurs à leur valeur maximale au moment où ils sont enregistrés par le contrôleur comme pressé. Cela permet au joueur d'appuyer simplement sur le déclencheur au lieu d'enfoncer le déclencheur complètement pour gagner du temps précieux et d'atteindre le même résultat.

LE DISPOSITIF STRIKEPACK F.P.S. DOMINATOR



Fonctionnement du StrikePack F.P.S. Dominator

Une fois que votre appareil est couplé à la console la première étape consiste à choisir le mode de fonctionnement pour le dispositif. Il existe deux modes de fonctionnement. Mode Tournoi et mode MOD.

Mode Tournoi – Chaque fois que le StrikePack F.P.S. Dominator est jumelé il démarre en mode Tournoi par défaut. Ceci est identifié par le fait que les yeux du Logo Gear Head sont allumés en BLANC. Mode Tournoi vous permet un accès complet à la reconfiguration des boutons vers les palettes, mais NE permet PAS l'utilisation de tous les MODs.

Mode MOD – Pour entrer en mode Mod, il suffit de maintenir le bouton / top LEFT SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton du haut DROIT SELECT / PADDLE. Vous saurez que vous avez correctement entré en MODE MOD par les yeux du Logo Gear Head qui s'allument avec un bleu éclatant.

Reconfiguration des manches

La reconfiguration des manches est un processus très simple qui prend une fraction de seconde et peut être fait en temps réel tout en jouant. Choisissez le manche que vous souhaitez affecter. Pour le reconfigurer, il suffit de maintenir enfoncé la gauche ou la droite appropriée SELECT / BUTTON PADDLE et tout en maintenant enfoncé le bouton, appuyez simplement sur le bouton que vous souhaitez affecter. Pour enregistrer ce bouton comme le choix désigné simplement lâchez les deux boutons.

Par Exemple: Si vous voulez assigner le bouton "X" à la palette droite, appuyez et maintenez le bouton du haut a droite SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton "X". Une fois que vous relâchez les deux boutons, "X" sera attribué à la palette droite. Pour cartographier la palette de gauche, suivre le même processus, mais utiliser le bouton du haut a gauche SELECT PADDLE. Chaque bouton peut être configuré, même les boutons du balais L3 et R3. Seuls les déclencheurs ne peuvent être reconfiguré car ils sont analogiques.

REMARQUE: Deux boutons consécutifs peuvent être mappés à une palette. Si par exemple, vous voulez affecter le bouton "R1" et "TRIANGLE" à la palette droite, appuyez et maintenez le bouton du haut droit SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton "R1", puis sur le bouton "TRIANGLE". Une fois que vous relâchez les touches, "R1-TRIANGLE" est attribué à la palette droite. Cela peut être très utile dans les jeux qui exigent le maintien d'un bouton en appuyez sur un autre fréquemment comme ceux de MMO FF14, où vous pouvez maintenant utiliser les palettes pour échanger entre les deux banques d'action rapidement.

Navigation et contrôle fondamentale

Pour faire défiler les classes, tenir enfoncé le bouton du D-PAD GAUCHE et utiliser SQUARE pour monter une classe et X pour descendre une classe - petite LED en haut.

Pour faire défiler les MODs dans une classe enfoncé le bouton D-PAD GAUCHE et utiliser TRIANGLE pour monter et CERCLE pour descendre. ORANGE CLIGNOTE sur la BARRE de LUMIERE PS4 pour indiquer le numéro du MOD.

Pour réinitialiser les paramètres par défaut de la classe de toute MOD réglable, tout en maintenant D-PAD GAUCHE appuyer sur le TOUCHPAD, 1. ROUGE CLIGNOTE sur la BARRE de LUMIERE PS4 pour indiquer la réinitialisation de classe.

Pour réinitialiser les paramètres par défaut de tous les Classes et MODs, maintenir enfoncé la touche D-PAD pour 5 secondes. La barre lumineuse s'éteint. Appuyez sur Options et le contrôleur vibrera pour indiquer une réinitialisation complet.

LOCK / UNLOCK - Pour verrouiller le F.P.S. Dominator PS4 de telle sorte que les raccourcis et les commandes de navigation de classe / MOD ne sont pas activés, TENIR simplement D-PAD DROITE et appuyer sur le TOUCHPAD (la Barre Lumineuse PS4 clignote rouge). Pour déverrouiller TENIR D-PAD DROITE et appuyer sur le TOUCHPAD a nouveau (la Barre Lumineuse PS4 clignote vert)

Feu d'arme secondaire (*Échange d'arme*) – Votre arme secondaire est utilisée lorsque le joueur appuie sur le TRIANGLE dans le jeu comme le F.P.S. Dominator PS4 utilise ce bouton pour déterminer si les armes sont échangées. Si le cycle se désynchronise, Maintenir la touche D-Pad droit et appuyez sur Triangle tout en utilisant votre arme principale pour réinitialiser. L'échange d'arme est toujours activé par défaut. Pour le désactiver, il suffit de maintenir D-Pad droite pendant 3 secondes pour accéder au menu

secondaire et APPUYER sur le TRIANGLE. La Barre Lumineuse LED sera ROUGE pour indiquer que l'échange d'arme est désactivée. TENIR le bouton droit du D-Pad pendant 3 secondes pour entrer dans le menu secondaire et APPUYER TRIANGLE pour réactiver et la Barre Lumineuse s'allume VERT pour indiquer que l'échange d'arme est activée. Ce paramètre est pas enregistré de façon permanente. Chaque fois que la Dominator PS4 est activée l'échange d'arme sera en fonction.

MENU DE NAVIGATION SECONDAIRE

Disposition de Bouton – Menu secondaire

Pour sélectionner une disposition de bouton différent, TENIR simplement le D-Pad droite pendant 3 secondes et appuyez sur OPTIONS, la Barre Lumineuse PS4 sera BLANC pour vous dire qu'il est en mode Disposition de Bouton et la Barre clignotte JAUNE pour la disposition des boutons correspondant ci-dessous.

REMARQUE: Vous DEVEZ changer la disposition des bouton dans (en jeu) à la disposition des boutons correspondant que vous choisiser ci-dessous. La disposition des boutons actuels sont couramment utilisé basés sur les contrôles du jeu COD: Black Ops 3™.

0 - Default	3 - Nom4d	6 - Bumper Jumper
1 - Tactical	4 - Charlie	7 - Stick & Move
2 - Lefty	5 - One-Hand Gunslinger	

Disposition du Contrôleur - Menu secondaire

Pour échanger les déclencheurs avec L1 / R1, MAINTENIR simplement le bouton droit D-Pad pendant 3 secondes jusqu'à ce que la barre de lumière PS4 soit blanc qui indique que vous êtes en mode menu secondaire et appuyez sur L1 pour échanger. Si activé la Barre de Lumineuse va passer au vert pour indiquer qu'ils sont échangés.

CONTRÔLE MOD

Contrôles MOD réglables

Pour les MODs réglables Maintenez la direction D-Pad appropriée tandis que dans cette Classe et MOD et l'utiliser R1 pour augmenter la valeur (La Barre Lumineuse PS4 clignote vert pour indiquer la valeur de l'action) et L1 pour diminuer (La Barre Lumineuse PS4 clignote en rouge lorsqu'il est pressé pour indiquer la valeur de l'action) et la Gâchette Droite pour tester. Les valeurs augmentent et diminuent par incréments de 10. L'exception est Quickscope car le bouton de droite est utilisé pour augmenter la valeur et celle de gauche pour diminuer MAIS la Gâchette gauche est utilisé pour tester.

Feu de Rafale Réglable (SUR LA BASE COD: BOIII)

The Feu de Rafale actuelle est basée sur la sélection d'arme du jeu Call of Duty: Black Ops III™. La plupart des armes utilisées dans d'autres jeux de Tirs vont tomber dans l'une des cinq catégories suivantes. Nous allons laisser à vous le plaisir de déterminer la meilleure catégorie qui fonctionne pour de nouvelles armes et les jeux à venir.

Tir en Rafale : pour sélectionner l'arme appropriée qui sera utilisé come Tir de Rafale, tenir le bouton D-Pad GAUCHE lorsque que vous êtes dans cette Classe et MOD et utiliser R1 pour augmenter le numéro de la Catégorie et L1 pour diminuer le numéro de la Catégorie. Le GREEN Bar PS4 clignote le nombre de fois pour indiquer le faisceau d'arme sélectionnée.

Catégorie 1

MR6 60/40 (600 rpm)
L-CAR9 60/40 (722 rpm)
KUDA 60/40 (722 rpm)
VMP 60/40 (909 rpm)
WEEVIL 60/40 (722 rpm)
RAZORBACK 60/40 (625 rpm)
KN-44 60/40 (640 rpm)
HVK-30 60/40 (FASTEST AR)
ICR-1 60/40 (600 rpm)
DINGO 60/40 (722 rpm)

Catégorie 2

VESPER 50/40 (1200 rpm)

Catégorie 3

MAN-O-WAR 70/40 (517 rpm)
BRM 70/40 (517 rpm)

Catégorie 4

SHEIVA 100/100 (257 rpm)
HAYMAKER 12 100/100
(300 rpm)
GORGON 100/100 (327 rpm)
DRAKON 100/100 (277 rpm)

Catégorie 5

205 BRECCI 140/140 (212 rpm)

Pour régler les rondes en rafale, Maintenir le bouton D-Pad GAUCHE pendant que vous êtes dans cette catégorie et MOD et utiliser R2 pour augmenter le nombres de rondes en rafale (0-6) et L2 pour diminuer le nombres de rondes en rafales sélectionnés. La Barre Lumineuse PS4 clignote MAUVE le nombre de fois de rondes en rafale sélectionnés.

Bouton Réglable Turbo 2.0

Turbo 2.0 est la dernière révolution dans la technologie turbo. Les modes turbo du passées nécessitait que des boutons spécifiques soit verrouillés dans une fonction turbo donnée. Ceci est problématique avec les nouveaux jeux d'aujourd'hui qui utilisent les mêmes touches pour différentes fonctions basé sur le scénario de jeu à l'époque.

Ayant turbo verrouillé sur un bouton empêche la fonctionnalité approprié de ce bouton puisque celui ci peut être enfoncé ou tenue, ce qui lui empêche d'être en mode turbo. Maintenant, avec Turbo 2.0, la palette choisie agit comme activateur de sorte que tout

bouton peut être en mode turbo à tout moment dans un jeu simplement en tenant la palette appropriée. Ceci est un rêve devenu réalité pour les jeux qui ont des séquences rapides ou qui exigent l'activation rapide de bouton.

Pour utiliser Turbo 2.0, il suffit de choisir la 7ème option dans la classe 7 / LED 7 pour la palette de gauche turbo 2.0, ou la 7e option dans la classe 8 / LED 8 pour la palette de droite Turbo 2.0. Avec Turbo 2.0 activé, maintenir simplement la palette et n'importe quel autre bouton que vous pressez sera en mode turbo (presse rapide automatique) pendant que votre palette et le bouton est pressé.

Pour régler la vitesse du Turbo 2.0 Maintenez enfoncé le bouton GAUCHE D-Pad pendant que vous êtes dans cette catégorie et MOD et utiliser R1 pour augmenter la valeur (La Barre de lumière clignote vert pour indiquer la valeur de l'action) et L1 pour diminuer (La Barre de lumière clignote rouge pour indiquer la valeur de l'action) et la gâchette droite pour tester. Les valeurs augmentent et diminuent par incréments de 10.

MENU ET DISPOSITIF PRINCIPAL DE CONTRÔLE

Classes MOD - Indiqué par les 8 LEDs du haut.

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. Arme principale | 5. Auto Run |
| 2. Arme Secondaire | 6. Drop Shot |
| 3. Anti-Recul Réglable | 7. Palette MOD Gauche |
| 4. Quick Scope | 8. Palette MOD Droit |

Instructions d'utilisation des Classe

1. **Arme principale** - LED 1 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
 - a. 1 clignotement - Tir Rapide
 - b. 2 clignotements - Tir Rapide Réglable
 - c. 3 clignotements - Instabilité Optimisé
 - d. 4 clignotements – Tir en Rafale Réglable
 - e. 5 clignotements - Tir d'Impulsion

L'Arme principale peut être attribué à la touche L2 ainsi que pour les armes Akimbo primaire:

TENIR le bouton du HAUT sur le D-Pad + L2 – Le mode de tir d'arme primaire est assigné à la gâchette GAUCHE.

Si Akimbo est activé le MODs Scope sera automatiquement désactivée et sera automatiquement réactivé une fois qu'Akimbo est éteint. Akimbo primaire DOIT être attribué lors de l'utilisation de l'arme primaire.

2. Arme Secondaire - LED 2 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 1 clignotement - Tir Rapide
- b. 2 clignotements - Tir Rapide Réglable
- c. 3 clignotements - Instabilité Optimisé
- d. 4 clignotements – Tir en Rafale Réglable
- e. 5 clignotements - Tir d'Impulsion

L'Arme secondaire peut être attribué à la touche L2 ainsi que pour les armes Akimbo secondaire: TENIR le bouton du HAUT sur le D-Pad + L2 – Le mode de tir d'arme secondaire est assigné à la gâchette GAUCHE.

Si Akimbo est activé le MODs Scope sera automatiquement désactivée et sera automatiquement réactivé une fois qu'Akimbo est éteint. Akimbo secondaire DOIT être attribué lors de l'utilisation de l'arme secondaire.

3. Anti-Recul Réglable – LED 3 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 1 clignotement - Activé
- b. 2 clignotements – Scope Activer
- c. 3 clignotements – Scope Désactiver
- d. 4 clignotements – Y Inverti
- e. 5 clignotements – Scope Activer Y Inverti
- f. 6 clignotements – Scope Désactiver Y Inverti

4. Scope Rapide - LED 4 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 1 clignotement - Tap (300 ms)
- b. 2 clignotements – Sensibilité de la Youche Réglable
- c. 3 clignotements – Réglable Entièrement Automatiques (Incréments de 10 ms haut et bas)

5. Auto Run - LED 5 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 1 Clignotement – Toujours Activé
- b. 2 Clignotements – Touches sensibles

6. Disposition des Bouton Drop Shot - LED 6 Allumé lorsque en fonction – Barre de

Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 1 Clignotement - Rapid Fire Drop -activé en maintenant le bouton Cercle ou maintenez la Palette si elle est activé - Tirs Rapides lorsque vous tomber, arrête le tir lors de la relâche.
- b. 2 Clignotements - Auto Drop - Activé appuyant sur Cercle ou la Palette si activé - Chute en position couchée.

7. MOD Palette de Gauche – LED 7 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 2 clignotements - Tir d'Impulsion
- b. 3 clignotements - Instabilité Optimisé
- c. 4 clignotements - Mode Drop Shot
- d. 5 clignotements - Recharger & Glisser
- e. 6 clignotements - Double Saut Rapide
- f. 7 clignotements - Bouton Turbo 2.0 Réglable

8. MOD Palette Droite – LED 8 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignotte orange la valeur du MOD lors du réglage.

- a. 1 clignotement – Rapid Fire Optimisé
- b. 2 clignotements - Tir d'Impulsion
- c. 3 clignotements - Instabilité Optimisé
- d. 4 clignotements - Mode Drop Shot
- e. 5 clignotements - Recharger & Glisser
- f. 6 clignotements - Double Saut Rapide
- g. 7 clignotements - Bouton Turbo 2.0 Réglable

MODS RAPIDES

MODs Rapides Supplémentaires – MODs qui n'a pas de sous paramètres juste la fonctionnalité activer / désactiver

COD – La Barre Lumineuse PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé
Double Saut Facile - MAINTENIR D-PAD + X

F.P.S. - Bar Lumineuse PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé
Retient du Soufle Automatique - MAINTENIR D-PAD + L3

Battlefield- Bar Lumineuse PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé
Auto Spot - MAINTENIR D-PAD + R1

Hair Triggers- Lumière PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé

Hair Trigger sur Gâchette Droite - TENIR D-PAD DROIT + R1

Hair Trigger sur Gâchette Gauche - TENIR D-PAD DROIT + L1

Grognement- La Manette PS4 grogne lorsqu'il est activé

Pour activer et désactiver le grognement – TENIR le bouton D-PAD Droite + Share (la manette gronde quand il est activé)

Recharge du Contrôle de Mouvement Sixaxi - Lumière PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé

Recharger en secouant le Sixaxis – MAINTENIR le bouton D-PAD DROITE + CARRE

COMMANDES RAPIDES

Commandes rapides sont quelques-unes des caractéristiques les plus puissantes et avancées du StrikePack F.P.S. Dominator. Ces commandes permettent à l'utilisateur de désactiver instantanément et réactiver les MODs actifs à volonté. Par exemple, si l'utilisateur dans un jeu de tir prend une nouvelle arme temporaire mais a le MOD Tir Rapide activé, en utilisant la combinaison D-PAD DROIT et GACHETTE DROITE rapidement, il désactive le MOD Tir Rapide. Il suffit de taper à nouveau la même séquence pour réactiver. Ceci est un système très flexible qui permet un maximum de compatibilité dans la session de jeu.

Activation et Désactivation Rapide des Raccourcis – ce MOD doit être actif via la section classe

Lumière PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé

1. Tir principal – TENIR D-PAD Droite + R2
2. Tir secondaire - TENIR D-PAD Droite + L2
3. Anti-Recul - TENIR la touche D-PAD + Cercle
4. Quick Scope - TENIR la touche D-PAD + Triangle
5. Auto Run – TENIR D-PAD Droit + R3
6. Drop Shot - TENIR D-PAD Droit + CERCLE
7. MOD Palette Gauche - TENIR D-PAD Haut + Palette Gauche
8. MOD Palette Droite - TENIR D-PAD Haut + Palette Droite