

***EVO*SIM**

GT Pro V2

konfigurálása



Üdvözlünk az EvoSim istállóban, köszönjük, hogy minket választottál!

**A leírást követve pár perc alatt versenykész állapotban tudhatod az eszközöd.
Ha valamelyik lépésnél elakadnál, vagy kérdésed lenne, nyugodtan keress minket
Facebookon, vagy a honlapunkon található kapcsolat fülön.**

1. Gyorskioldó, csatlakoztatás

A kormány a Thrustmasteréhez hasonló gyorskioldóval rendelkezik.

Thrustmaster bázis esetén, a gyári kormányokhoz hasonlóan, csak rá kell tekernünk a gyorskioldó gyűrűt a kormány adapterére. Fontos, hogy a gyűrűt ne húzzuk túl, mert ez az adapter megrepedéséhez vezethet.

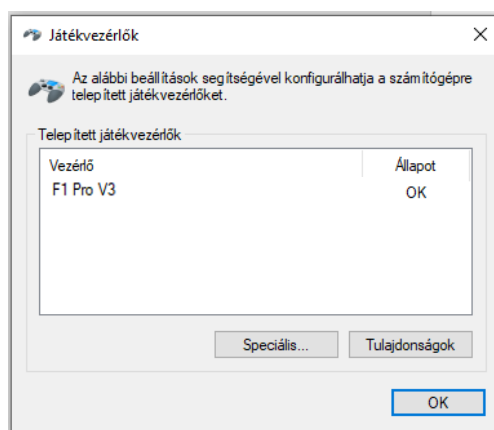
Logitech bázis esetén keresd a felszerelést segítő videónkat YouTube csatornánkon.

FONTOS: Az adapter felszerelése előtt a Logitech kormány összes gombját tiltsd le a bázis kezelőszoftverében (a D-pad-ot, és az enkóder mindkét irányát is). Ellenkező esetben a gyári áramkör lecsatlakoztatása után fantom-megnyomásokat fogsz tapasztalni a bázistól.

A kormány a PC-hez egy külön **USB csatlakozóval** csatlakozik. A kormányhoz tartozékként kapott USB hosszabbítót érdemes úgy rögzíteni, hogy a bázis kalibrálása során se húzódjon ki belőle a kormány USB csatlakozója. A spirálkábel nyúlékony, azonban ügyeljünk rá, hogy szélső állásokban se legyen túlságosan megnyújtva. Ez pl. úgy kerülhető el, hogy az USB hosszabbítót a bázis közvetlen közelében rögzítjük (pl. kétoldalú ragasztóval, vagy ragasztópisztollyal).

A kormány USB-vel történő csatlakoztatása után driver telepítése nélkül megjelenik az USB-játékvezérlők közt.

A Tulajdonságok gomb megnyomásával ellenőrizhető, hogy az adott gomb, kapcsoló, vagy enkóder jel melyik gombnak felel meg.



2. Telepítés

A kormányhoz külön driver telepítésére nincs szükség. A beépített LED-sor és kijelző a SimHub nevű, ingyenesen letölthető szoftveren keresztül kapja a játéktól a telemetria adatokat.

A SimHub az alábbi linken tölthető le: www.simhubdash.com

A szoftverhez opcionálisan, tetszőleges összegért (min. 6€) vásárolható licenz, melynek főbb előnyei:

- 60 Hz-es (60 FPS-es) adatküldés a kormánynak: ennek köszönhetően egyenletesebbek lesznek a LED-animációk, illetve a kijelző frissítése is reszponzívabb, mivel ingyenes verzió esetén ez 10 Hz (10 FPS)
- Automatikus játékválasztás (lásd később)
- Minimalizált szoftverindítás

Ezek miatt javasoljuk a licenszelt változat megvásárlását.

3. Funkciók, konfigurálás

A kormány a következő bemeneti funkciókkal rendelkezik:

- 2 db mágneses váltó
- 10 db nyomógomb
- 2 db háromállású (on)-off-(on) gomb
- 2 db enkóder

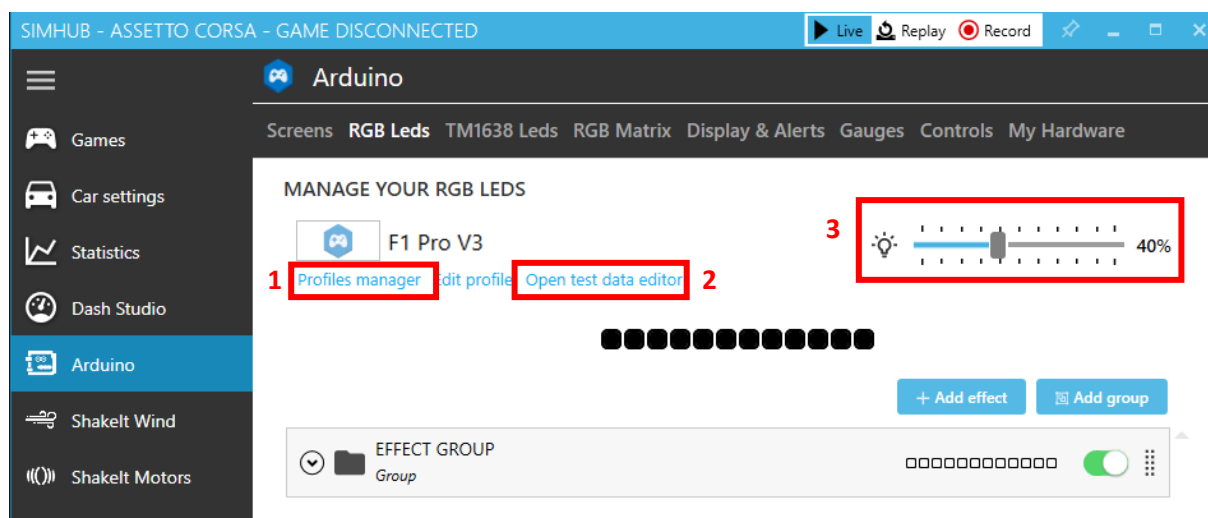
A **bemeneteket** a játékok külön szoftver nélkül, automatikusan felismerik. A játékban mentett gombok jelölésére szolgálnak a felirat matricák, amik a kormány mellé járnak. Ezeket érdemes csipesz segítségével a kormányra tenni a pontosabb elhelyezés érdekében.

A **mágneses váltók** erőssége állítható a váltóban lévő mágnesek mennyiségével. A kivételhez egy mellékelt, nagyméretű csavar szolgál, ezáltal gyengíthető a váltó. Az erősítéshez szimplán tegyél a mellékelt mágnesek közül a váltóba. **Fontos:** A mágnest óvatosan kezeld, mert erőssége miatt sérülést okozhat, illetve eltörhet.

Ledsor konfigurálása

A kormány beépített LED-sora a korábban említett SimHub szoftveren keresztül konfigurálható. Ehhez készítettünk egy alap konfigurációt, ami tetszés szerint szerkeszthető. A konfigurációnk a termék honlapján érhető el.

A letöltött LED-profil a SimHub **Arduino** fülén, az **RGB Leds** alfülön, a **Profiles manager**ben (az alábbi képen (1)) tölthető be:



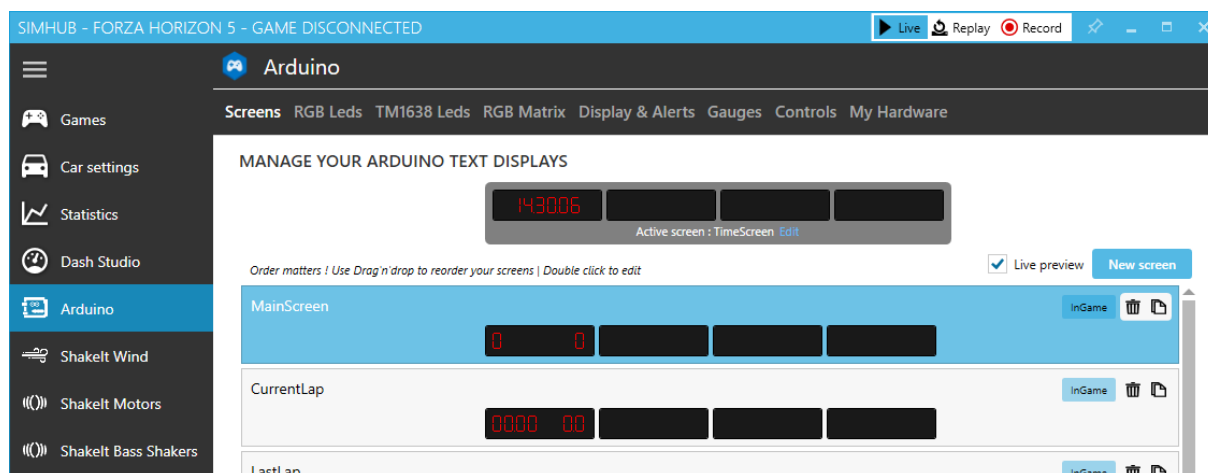
Itt kattints az **Import profile** gombra, tallózd be a letöltött profilt, majd kattints a **LOAD** gombra! Ekkor lenyithatóvá válik az Effect Group csoportba rakott LED-animációcsoport (a When game is running-ot továbbnyitva).

Az **Open test data editor** (2) gombbal tesztelheted a különböző események megjelenését a LED-soron (fordulatszám, sárga zászló, stb.). A LED-csík fényereje a jobboldali csúszkán állítható (3).

További effektusokat az Add effect gombbal adhatunk hozzá, illetve itt módosíthatók a profilban lévő effektusok (pl. a fordulatszám határok, színek, stb.). Konfigurálással kapcsolatos kérdés esetén is nyugodtan keress minket a Facebook-oldalunkon, vagy a honlapon lévő kapcsolat fülön.

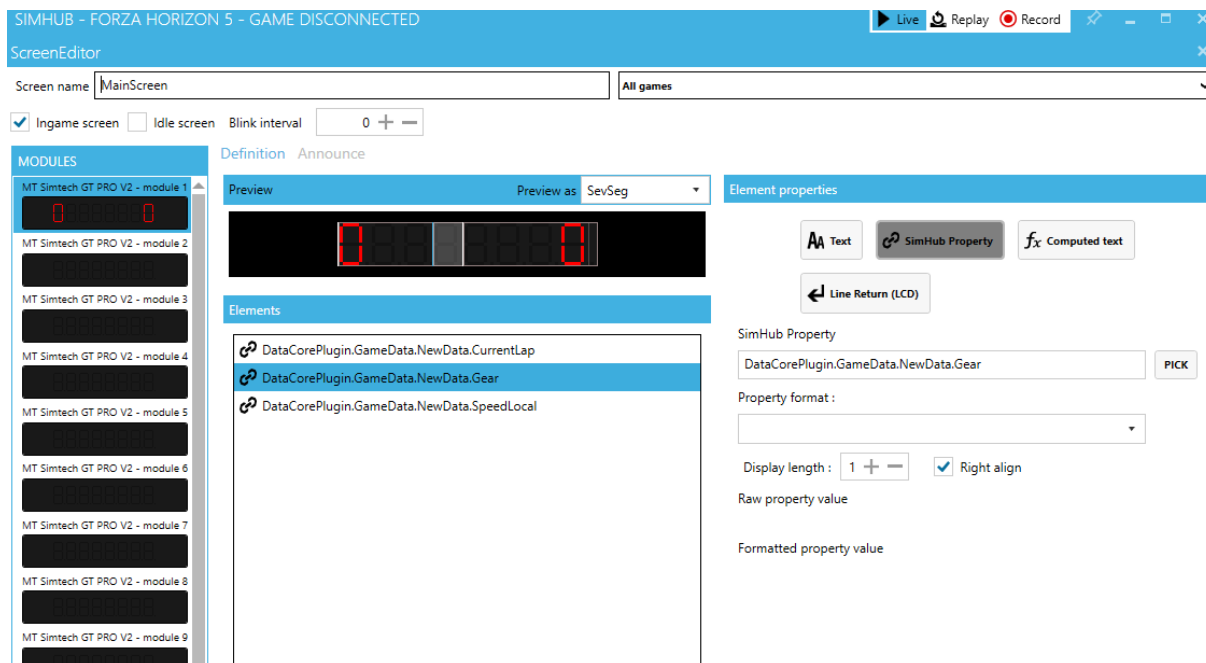
Kijelző konfigurálása

A kormány kijelzője szintén a SimHub-on keresztül, az **Arduino, Screens** fülön konfigurálható.



Az itt található kijelzősorrend hierarchikus, azaz a legfelső fog megjelenítésre kerülni. Bizonyos adatok azonban ideiglenesen megjelenítésre kerülnek, még ha sorrendben lentebb is vannak. Pl. az

alapbeállításnál a delta a sokadik helyen van, azonban mikor teljesítünk egy kört, megjelenik az időkülönbség. Egy-egy kijelzőelrendezés szerkesztéséhez kattintsunk duplán az adott kijelzőre! Ekkor megjelenik a konfigurációs ablak:



Az alap MainScreen esetében pl. 3 dolog kerül megjelenítésre egymás mellett: hány kört mentünk az adott futamon (CurrentLap), a sebességfogokasztot (Gear), és a sebességet (SpeedLocal).

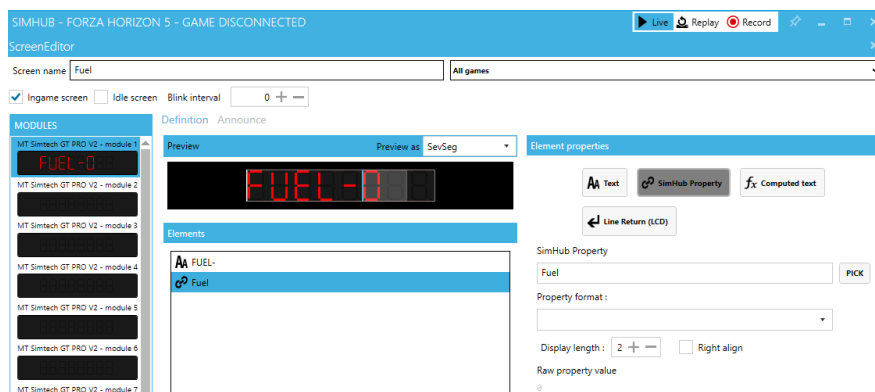
Beállítható, hogy egy kijelző csak játékban jelenjen meg (InGame), vagy pedig játékon kívül is (Idle). Ahhoz, hogy ezek egymástól elválasztva jelenjenek meg, a CurrentLap sornál láthatjuk, hogy a Display length (adott paraméternek fenntartott karakterhossz) 3 karakterre van állítva, tehát a sebességfokozat a 4. helyen kerül megjelenítésre. A sebesség pedig jobb oldalt jelenik meg, mivel a Right align (jobbrazárás) be van pipálva.

Az alap kijelzőelrendezések szabadon szerkeszthetők, azonban a következőkben egy saját elrendezést fogunk hozzáadni. A **Screens** fülön kattintsunk a **New Screen** gombra!

Screen name-nek adjuk meg, hogy mit szeretnénk megjeleníteni, példaként az üzemanyaggal kapcsolatos adatokat fogjuk megjeleníteni. Válasszuk ki, hogy Ingame, vagy Idle screent szeretnénk-e hozzáadni. Villogó megjelenítés esetén a villogás frekvenciáját is itt állíthatjuk be (pl. rekord köridő esetén az alap kijelző villog).

Az ablak alján az **ADD** gombra kattintva adhatunk új adathelyet a kijelzőre. Ekkor jobb oldalt választhatunk, hogy szöveget (**Text**), telemetria adatot (**Simhub Property**), vagy számított értéket (**Computed text**) szeretnénk megjeleníteni a kijelzőn. A **Text** mezőt választva hozzáadjuk, hogy az

üzemanyagot szeretnénk kijelezni: FUEL-. Ismét az **ADD** gombra kattinva, majd a **Simhub Propertyt** választva kiválasztjuk a Fuel paramétert, és két karakter hosszúra állítjuk, végül jobb alul a **SAVE** gombbal mentjük:



Ezután drag&drop módon fentebb-lentebb helyezhetjük a kijelzők közt. Ennek a sorrendnek a legfőbb szerepe az, hogy a kormányon beállíthatjuk, hogy valamelyik gomb, kapcsoló, vagy enkóder váltson a megjelenített paraméterek között. Így pl. egy enkóder jobbra- és balra irányát beállíthatjuk a kijelzők közti váltásra. Ehhez az **Arduino** fülön, a **Controls** alfülnél a **7 segments LCD CONTROLS**-nál a **Show next screen**-nél kattintsunk a **Change** gombra, majd a kormányon nyomjuk meg a gombot/kapcsolót, vagy tekerjük el azt az enkódert, amire a kijelzőváltást szeretnénk állítani. Ugyanezt végezzük el a Show previous screen esetén is.

Ezáltal könnyedén válthatunk a megjelenített paraméterek közt, pl. az enkóder tekerésével.

A LED-ekhez, illetve kijelzőhöz történő adattovábbításhoz SimHub-nak minden esetben futnia kell! Ezek után már csak annyi a teendő, hogy bal oldalt a **Games** fülön kiválasztod az indítani kívánt játékot, hogy a SimHub konfigurálja magát az adott játékra (licenzelt verzió esetén ez automatikus). Ha a játék kiválasztása után egy piros sáv jelenik meg felül, két teendőnk lehet:

- Ha az üzenet „This game requires to enable telemetry manually”, akkor engedélyoznünk kell a játékban a telemetria-adatok küldését. Az „Open configuration instructions” gombra kattintva láthatjuk, hogy hogyan kell ezt megtenni az adott játék esetén.
- Ha az az üzenet, hogy konfigurálásra van szükség, kattintsunk a „Fix it automatically” gombra.

Ezek után a játék akár a SimHub-on keresztül, akár az asztali parancsikonon keresztül indítható.

Jó játékot és sikeres futamokat kívánunk!

Kérünk, ha elégedett vagy a vásárolt termékkel, értékeld azt a webshopban. Ha javaslatod van a termékkel kapcsolatban, keress minket bizalommal!