



Deutsch: **Bedienungsanleitung**



English: **User Manual**



Français: **Manuel d'utilisation**

GAME COMMANDER



Bedienungsanleitung USB-Game Commander

Der USB-Game Commander, Art.-Nr. 3036001, fungiert als Standard Joystick und kann auch für den easy-Sim und andere Simulationen oder Computerspiele eingesetzt werden. Er verfügt zusätzlich zu seinen 8 Steuerfunktionen über zwei Schaltkanäle und einen Proportional-Kanal. Damit können im Aerofly Professional Deluxe alle Features, wie z. B. Einziehfahrwerk, Landeklappen, Schwenkdüsen usw. ganz komfortabel vom Game Commander aus bedient werden. Der Anschluss erfolgt am Standard 1.0 USB-Port, ein Treiber ist in der Regel nicht erforderlich.

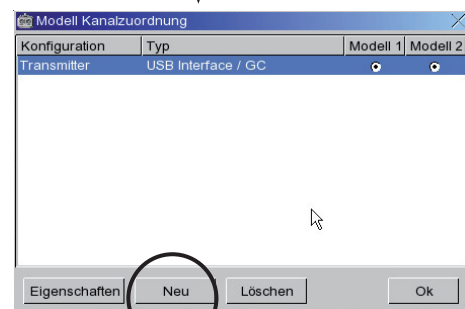
Wichtiger Hinweis: Im Aerofly Professional Deluxe kann der Game Commander nur eingesetzt werden, wenn Sie bereits im Besitz einer Interface- oder Game Commander-Version sind. Während des Betriebes müssen das Original-Interfacekabel (grau), bzw. der Original Game Commander weiterhin angeschlossen sein, da das Programm sonst nicht läuft. Zudem sollten Sie die Version 1.8.0.25 oder höher verwenden (falls Sie eine ältere Version besitzen können Sie sich ein Update kostenlos unter www.ipacs.de herunterladen).

Der Game Commander ist im Auslieferungszustand auf Mode 2 (Gas links) eingestellt. Durch Umbau der Drosselrastfunktion kann die Gasfunktion auf den rechten Knüppel gelegt werden. Der Umbau ist im Anhang dieser Anleitung ausführlich beschrieben.

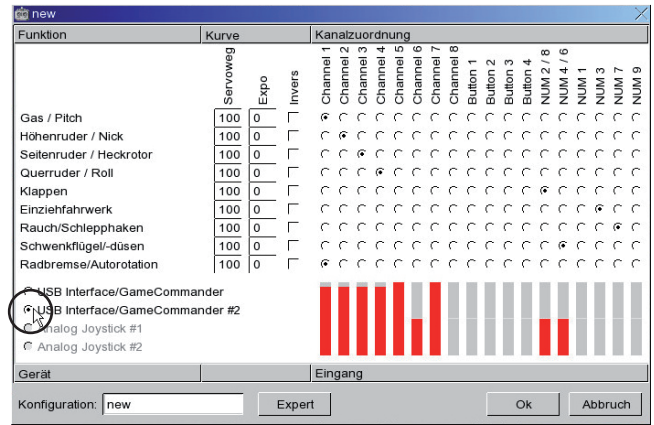
Aktivieren des Game Commanders im Aerofly Professional Deluxe

Um den Game Commander im Aerofly Professional Deluxe nutzen zu können, müssen Sie ihn zunächst in der Simulation einrichten.

1. Öffnen Sie zunächst das Programm und klicken Sie im Hauptmenü auf „Controls“. In diesem Fenster werden Ihnen die Steuergeräte angezeigt. Standardmäßig wird hier „Transmitter USB Interface/ Game Commander“ angezeigt. Sollten in der Liste weitere Geräte, die Sie angelegt haben, aber nicht verwenden, angezeigt werden, löschen Sie diese und starten Sie das Programm neu. Andernfalls kann dies dazu führen, dass Ihr neuer Game Commander nicht korrekt erkannt wird. Klicken Sie nun auf „Neu“.

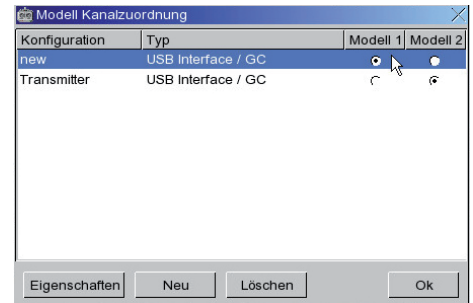


2. In diesem Fenster können Sie nun ihren Game Commander neu anlegen. Links unten finden Sie vier Zeilen mit möglichen Steuergeräten, die teils in schwarz und teils in grau geschrieben sind. Wenn ihr Game Commander korrekt erkannt wird muss die zweite Zeile in jedem Fall schwarz geschrieben sein. Setzen Sie vor der Zeile „USB Interface/Game Commander #2“ mit der Maus einen Punkt.

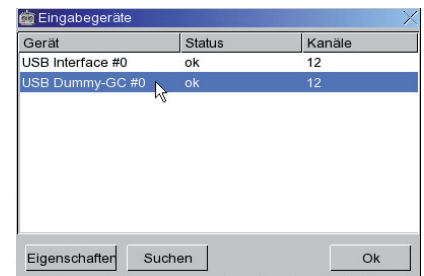


Weiter unten können Sie nun unter „Konfiguration“ einen Namen eingeben. Außerdem können Sie in diesem Menü wie gewohnt die Kanalzuordnung machen. Da das Gerät noch nicht kalibriert ist, werden Ihnen die roten Balken unter Umständen nicht korrekt angezeigt. Schließen Sie das Ganze mit Ok ab.

3. Nun befinden Sie sich wieder im ersten Fenster. Hier muss nun Ihr neuer Game Commander als „new“, bzw. mit dem von Ihnen angelegten Namen angezeigt werden. Unter „Modell 1“ ist nun auch ein Punkt gesetzt. Wenn Sie das Gerät im Zweispieler-Modus für Modell 2 verwenden möchten, dann setzen Sie den Punkt einfach in den hinteren Kreis. Klicken Sie anschließend auf Ok und verlassen Sie das Menü „Controls“.



4. Bevor Sie Fliegen muss der Game Commander unter „Calibrate“ kalibriert werden. Im Fenster wird Ihnen das Gerät als „USB Dummy GC #0“ angezeigt. Klicken Sie mit der Maus darauf, so dass der Text blau unterlegt wird. Nun können Sie ihn unter „Eigenschaften“ wie gewohnt kalibrieren (siehe Anleitung Aerofly Profesional Deluxe). Anschließend ist der Game Commander einsatzbereit.



USB SLAVE GAME COMMANDER OPERATING INSTRUCTIONS

The USB Slave Game Commander # 3036001 is acting as a standard joystick and may also be used for the easy-Sim and other simulators or computer games. In addition to its 8 main functions it features two switch and one proportional channel, allowing one to comfortably operate all the features in the Aerofly Professional Deluxe (AFPD), such as retracts, flaps, swiveling nozzles etc. It is connected to the computer via a standard 1.0 USB connector. A driver is normally not necessary.

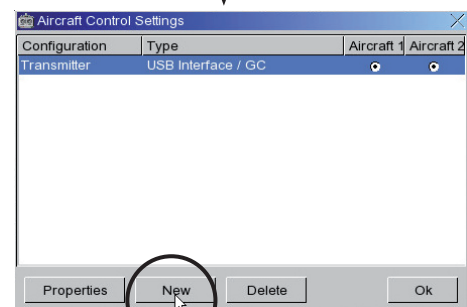
Important: You can only use the Slave Game Commander for the Aerofly Professional Deluxe if you already own the original interface cable or Game Commander. During operation the original interface cable or original Game Commander has to be connected, otherwise the software will not be activated. You also should use version 1.8.0.25 or higher. Download updates for an older version are available for free at www.ipacs.de or www.aerofly.com.

The Slave Game Commander is set up in Mode 2 (throttle left). You can move the throttle function to the right stick by making the changes as described in detail later in these instructions.

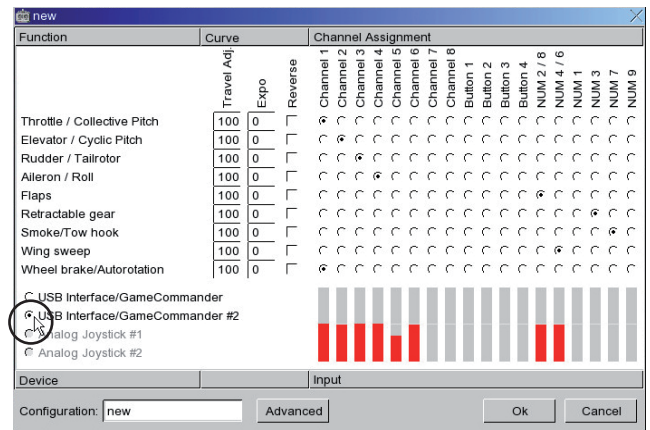
Activating the Slave Game Commander in Aerofly Professional Deluxe (AFPD)

To be able to use the Slave Game Commander with Aerofly Professional Deluxe, you need to install it first in the simulator.

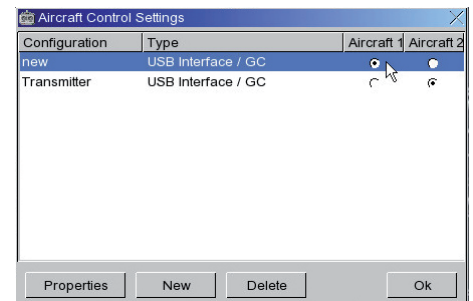
1. Start the program and click on “Controls” on the main menu. This window “Aircraft Control Settings” shows the input devices. By default you will see here “Transmitter USB Interface/Game Commander”. Should the list contain further input devices you entered without using them, please delete them and restart the program. Otherwise it may happen that the Slave Game Commander will not be recognized correctly. Now click on “New” and the next window will appear.



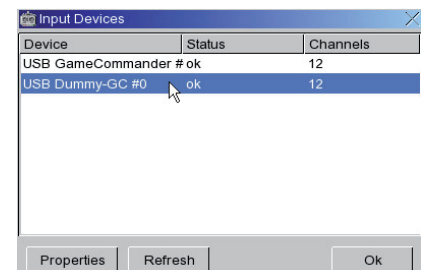
2. In this window (Assignment Screen) you will enter the Slave Game Commander. At the left lower corner you will see four lines with possible input devices, partially in black, partially in grey script. If your Slave Game Commander has been recognized correctly the second line definitely has to be in black script. With your cursor, set a dot in front of the line "USB Interface/Game Commander #2". In the "Configuration" field further down you may now enter a name for the device. You may also assign the various channels of the Game Commander to the different control functions in this window. But as the Game Controller has not been calibrated yet, the red vertical bars may not respond correctly. To close out click on "OK".



3. Now you are back in the first window "Aircraft Control Settings". Here your Slave Game Commander will appear as "New" or under the name you entered in the "Configuration" field. Make sure, that there is a dot in the circle under "Aircraft 1" in the blue highlighted Slave Game Commander line before you exit. If you use the controller for Aircraft 2 in 2-Player Mode, put the dot under "Aircraft 2". Now click "OK" and go back to the main menu.



4. Before you can fly you need to calibrate the Slave Game Commander first in "Calibrate". In the first window ("Input Devices") the controller will be listed as "USB Dummy GC #0". Highlight it blue by clicking on it. Next click on "Properties" and calibrate it (see AFPD instructions). Now you may use the Slave Game Commander. If any control functions are reversed when you start flying, please go back to the Channel Assignment window in "Controls" and reverse these functions.



Utilisation du Game Commander USB

Le Game Commander USB fonctionne comme un Joystick standard et peut être utilisé avec easySim, d'autres simulateurs ou jeux. Il possède 8 voies dont 2 sur interrupteurs et un bouton de réglage proportionnel. Dans AeroFly, vous pourrez ainsi utiliser toutes les fonctions possibles telles train rentrant, aérofreins, tuyères orientables etc. Le branchement se fait via un port USB standard 1.0, un pilote n'est pas nécessaire.

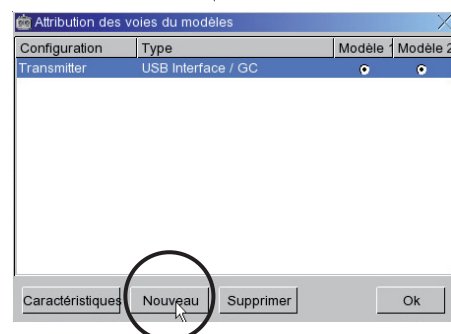
Important : Vous ne pourrez utiliser le Game Commander avec AeroFly Professionnal Deluxe que si vous êtes en possession de la version Interface ou de la version GameCommander. Durant l'utilisation du Game Commander, il faudra que le cordon interface original (cordon gris) soit branché, sinon, vous n'aurez pas accès à la simulation. De plus, il est conseillé d'installer la version 1.8.0.25 ou plus (si vous avez une version antérieure, vous pouvez télécharger gratuitement l'Update sur www.ipacs.de).

D'origine, le Game Commander est livré en mode 2 (gaz à gauche). On peut inverser le crantage du manche des gaz, pour le mettre à droite comme sur tout autre émetteur. Pour inverser le crantage voir notice.

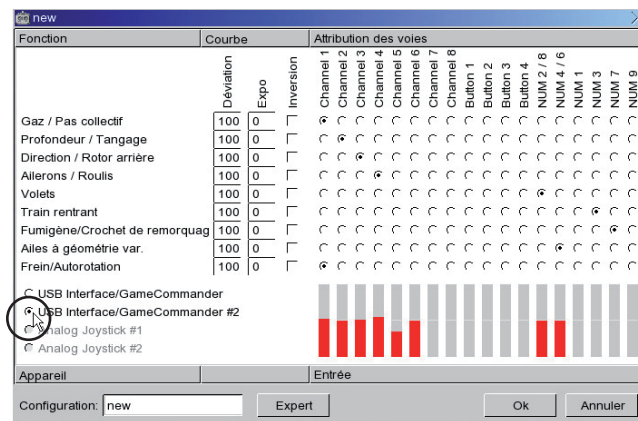
Déclaration du Game Commander dans AeroFly Professionnal Deluxe

Pour vous servir du Game Commander dans AeroFly Professionnal Deluxe, il faut d'abord installer le simulateur.

1. Lancez AeroFly et cliquez sur le l'onglet « Controls ». Dans cette fenêtre sont affichés les différents moyens de contrôle. D'origine est affiche « Transmitter USB Interface/Game Commander. Si vous avez crée d'autres éléments de commande, que vous n'utilisez pas, il est conseillé de les supprimer et de relancer le logiciel. Il se pourrait que votre nouveau Game Commander ne soit pas reconnu. Cliquez maintenant sur « Nouveau ».

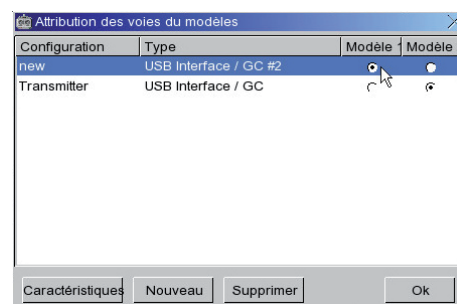


2. Dans cette fenêtre, vous pouvez maintenant configurer votre Game Commander. En bas à gauche, vous trouverez 4 lignes soit en noir soit en grisé. Si votre Game Commander est reconnu correctement, le deuxième ligne doit impérativement être en noire. Pointez la ligne marquée « USB Interface/Game Commander # 2 ».

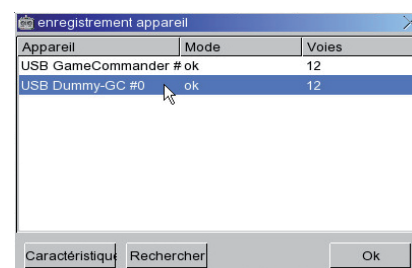


Sous configuration, un peu plus bas, vous pouvez maintenant enregistrer un nom. Par ailleurs, vous pouvez attribuer dans ce menu les voies comme à l'habitude. Etant donné que le calibrage n'a pas encore été effectué, il se peut que les jauges rouges ne soient pas affectées correctement. Fermez le tout en cliquant sur OK.

3. Vous vous retrouvez maintenant dans la première fenêtre. Il faut maintenant cocher votre nouveau Game Commander sous « new », et mettez-le en « Modèle 1 ». Si vous souhaitez utiliser le boîtier en mode multijoueurs, pour le modèle 2, pointez simplement « modèle 2 ». Cliquez ensuite sur « OK » et quittez le menu « Controls ».



4. Avant de voler, il faut calibrer le Game Commander. Dans la fenêtre, « USB Dummy GC # 0 » est affiché. Cliquez dessus, pour surligner en bleu. Cliquez ensuite sur « Caractéristiques » et calibrez comme d'habitude (voir notice AeroFly Professional Deluxe). Votre Game Commander est maintenant fonctionnel.



Anhang

Umbau der Drosselrastfunktion

Die folgenden Bilder zeigen den Umbau der Fernsteuerung von Mode 2 auf Mode 1.

Dazu benötigen Sie: einen Kreuzschlitzschraubendreher, eine Spitzzange bzw. Pinzette und etwas Klebeband.

Appendix

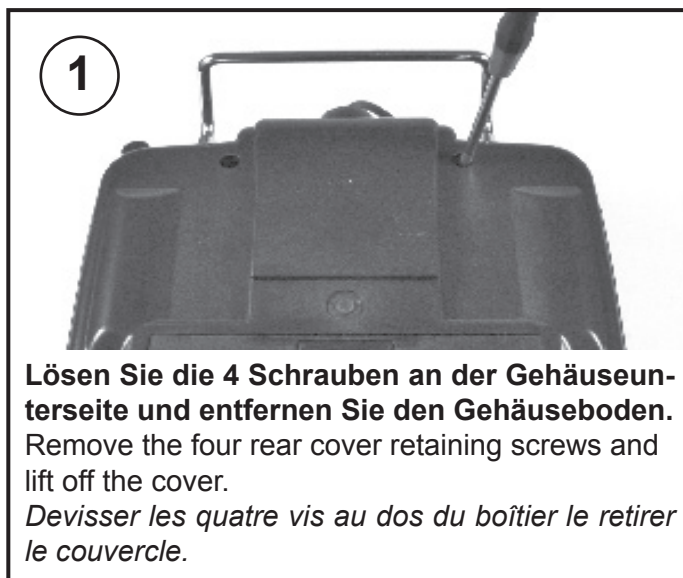
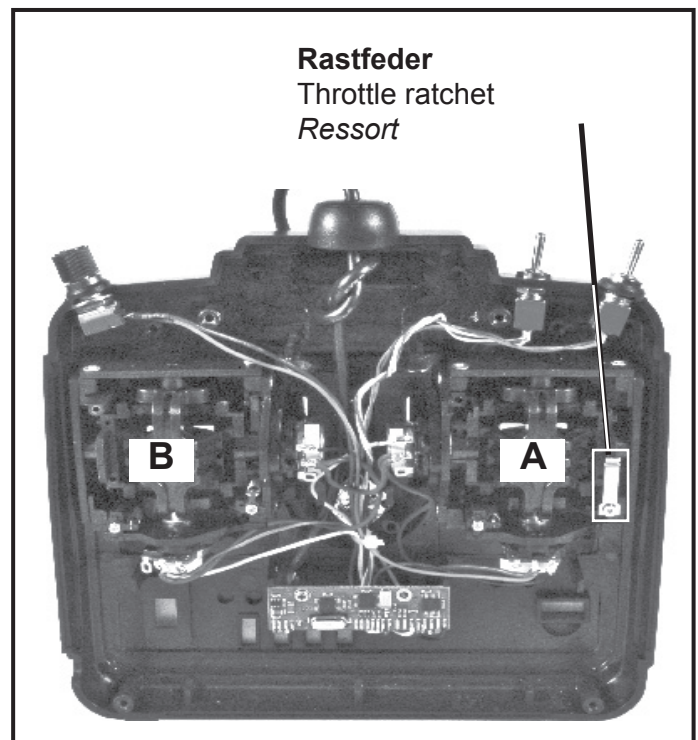
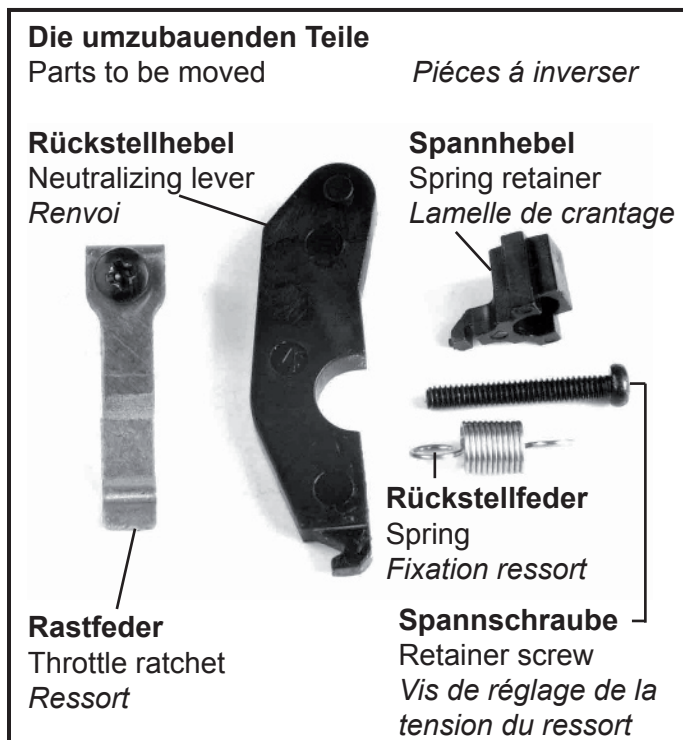
Mode 1 to Mode 2 conversion

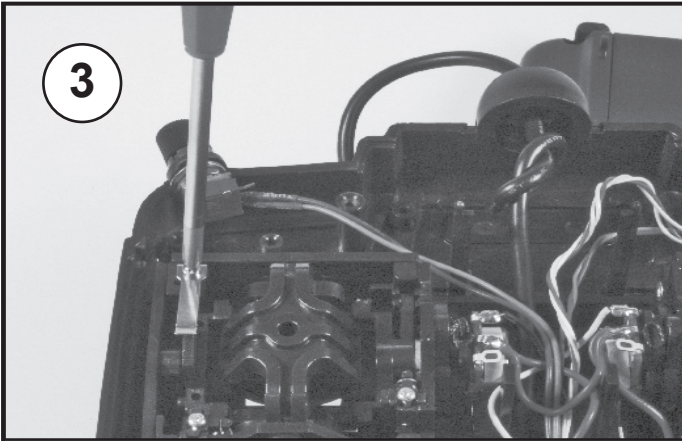
The following procedure explains the conversion from Mode 2 to Mode 1. Change from Mode 1 to Mode 2 is analog. A Phillips screwdriver, some self adhesive tape and a pair of fine nose pliers is all you need.

Annexes

Inversion du crantage du manche de commande des gaz Passage du mode 2 au mode 1

Pour cette modification, il vous faut un tournevis avec empreinte cruciforme, une petite pincette et du ruban adhésif.

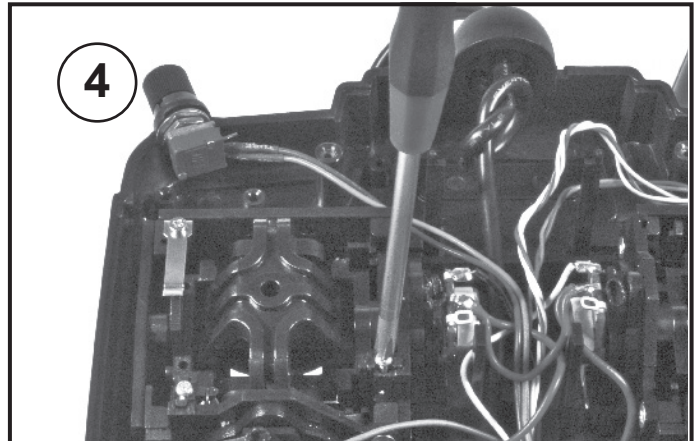




3

Befestigen Sie die Rastfeder mit der Schraube auf der anderen Seite.

Re-position the ratchet onto the mounting post.
Fixer la lamelle avec la vis de l'autre coté.

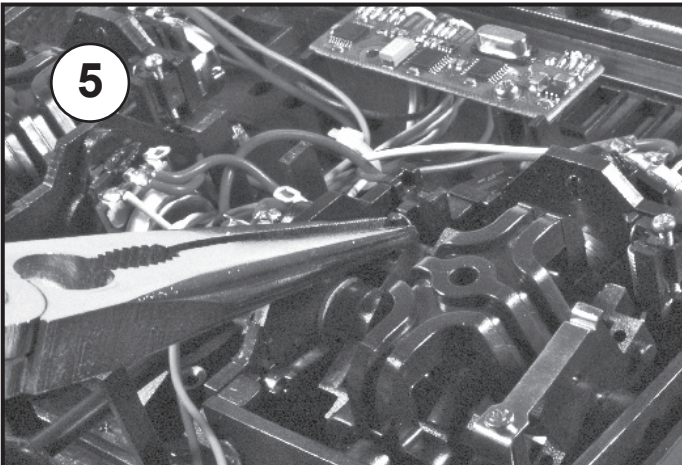


4

Drehen Sie die Spannschraube heraus.

Remove the spring retaining screw from the elevator function.

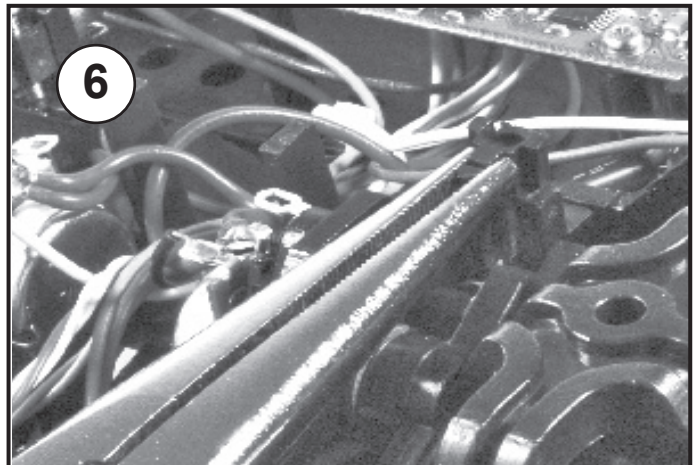
Devisser la vis de réglage de la tension du ressort.



5

Hängen Sie die Spannfeder aus.

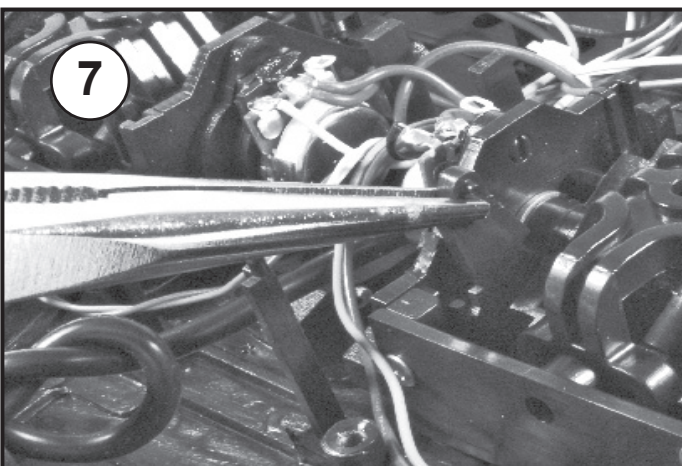
Remove the spring from the plastic spring retainer.
Décrocher le ressort.



6

Entnehmen Sie den Spannhebel.

Lift the spring retainer out of the stick unit.
Retirer la pièce de fixation du ressort.



7

Entnehmen Sie den Rückstellhebel.

Pull out the neutralizing lever and spring.
Retirer le renvoi.

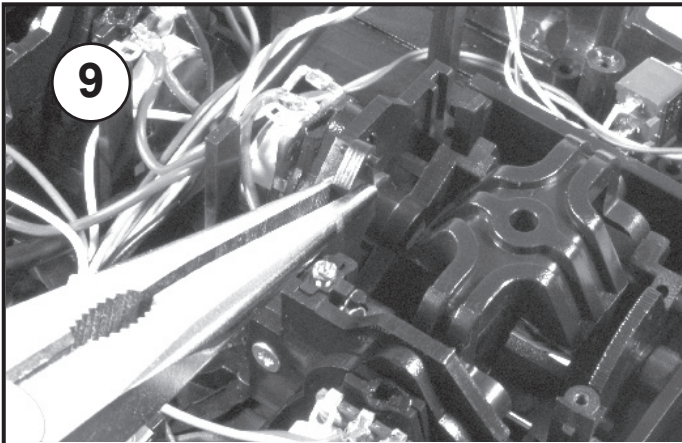


8

Befestigen Sie die Spannfeder mit einem Stück Klebeband am Rückstellhebel.

Secure the spring onto the neutralizing lever by using a small piece of self adhesive tape.

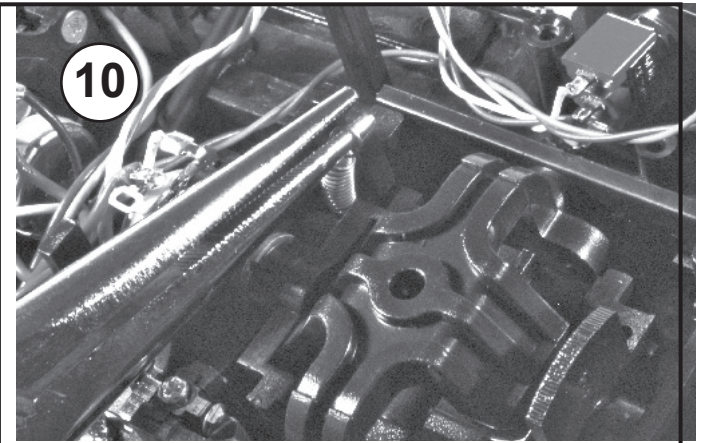
Fixer le ressort avec un bout de ruban adhésif sur le renvoi.



Führen Sie den Rückstellhebel mitsamt der Feder in das Aggregat ein.

Slide the neutralizing lever with spring into position in stick unit A.

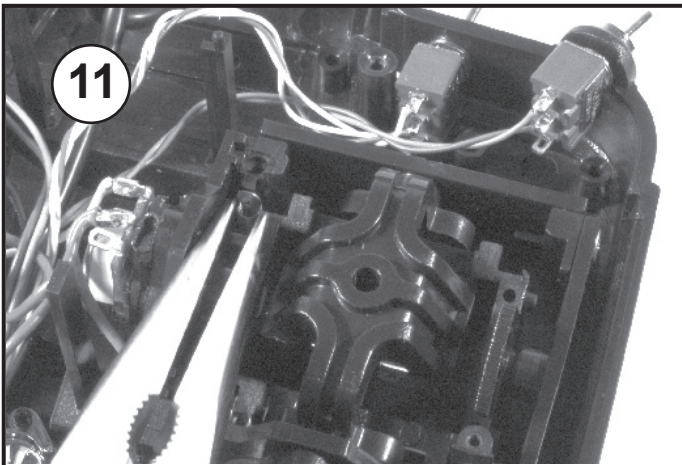
Monter le renvoi avec le ressort de l'autre côté.



Heben Sie die Spannfeder an.

Extend the spring as shown above.

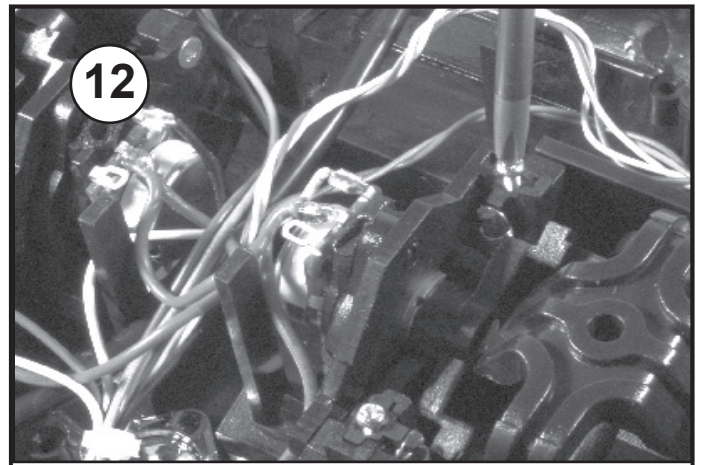
Tirer sur le ressort.



Hängen Sie die Spannfeder am Spannhebel ein.

Drop the plastic spring retainer into stick unit A, and slide the spring into the groove.

Accrocher le ressort sur la pièce.



Drehen Sie die Spanschraube ein.

Finally, fit the retaining screw into position.

Revisser la vis de réglage de la tension du ressort.



Schrauben Sie zum Schluss den Gehäuseboden wieder an.

Re-attach the rear cover.

A la fin, revissez le fond du boîtier.

Gewährleistungsbestimmungen

Für dieses IKARUS Produkt übernehmen wir eine Gewährleistung von 24 Monaten. Als Beleg für den Beginn und den Ablauf dieser Gewährleistung dient die Kaufquittung. Eventuelle Reparaturen verlängern den Gewährleistungszeitraum nicht. Wenn im Garantiezeitraum Funktionsmängel, Fabrikations- oder Materialfehler auftreten, werden diese von uns behoben. Weitere Ansprüche, z. B. bei Folgeschäden, sind komplett ausgeschlossen. Reparatureinsendungen bitte an die unten angegebene Adresse. Bei Einsendung eines Gerätes, das sich nach der Eingangsprüfung als funktionsfähig herausstellt, erheben wir eine Bearbeitungsgebühr von 20,- €. Der Transport muss frei erfolgen, der Rücktransport erfolgt ebenfalls frei. Unfreie Sendungen können nicht angenommen werden. Für Schäden, die beim Transport Ihrer Zusendung erfolgen, übernehmen wir keine Haftung. Auch der Verlust Ihrer Sendung ist von der Haftung durch uns ausgeschlossen.

Bei Rückfragen und technischen Problemen nutzen Sie unsere Service-Hotline unter der Telefonnummer 0900 1 – 79 50 20 (0,99 €/ Min. Erreichbar von Montag bis Donnerstag in der Zeit von 10 Uhr bis 12 Uhr und von 13 Uhr bis 16 Uhr, freitags von 14 Uhr bis 16 Uhr).

Warranty terms

We warrant the IKARUS product within the European Union for a period of 24 months.

Your sales receipt is evidence of the start and finish of the warranty period. Any repairs do not extend the warranty period. If any functional, manufacturing or material defects become evident during the warranty period we will rectify them. Further claims, e.g. subsequent damage or loss are strictly excluded. There will be a 20.00 € service charge (plus return shipping charges) for repair items, which turn out to be in perfect condition. Postage must be paid for; the return shipping will also be paid for. Shipments arriving postage collect will not be accepted. We do not accept any liability for damage or loss during inbound transport.

Conditions de garantie

Nous offrons une garantie de 24 mois pour le produit IKARUS. La date du ticket de caisse est la date du début de la garantie. D'éventuelles réparations ne prolongent pas cette durée. Si pendant cette période, des défauts matériels ou de fabrication ainsi que des ratés au niveau fonctionnel surviennent, nous les réparerons. Tout autre problème comme par ex. des dégâts consécutifs ne sont pas couverts. Envoyez l'article défectueux à l'adresse indiquée. Votre envoi doit être affranchi par vos soins, de même que l'envoi de retour le sera par nos soins. Tout article retourné pour réparation dont le fonctionnement s'avère correct après contrôle, fera l'objet d'une facturation forfaitaire de 20,- €. Les envois non affranchis ne peuvent pas être acceptés. Nous ne sommes pas responsables des dommages survenant pendant le transport de votre paquet. De même en cas de perte du colis. Pour toute réclamation ou commande de pièces de rechange, veuillez contacter l'une des adresses suivantes.



Ikarus Modellsport
Im Webertal 22
D-78713 Schramberg-Waldmössingen

International Call Center: +49 (0) 74 02/ 92 91-900

Fax: +49 (0) 74 02/ 92 91-750

info@ikarus.net

www.ikarus.net

