

De stappen

Wanneer je game pre-set 2 activeert, zal de controller de volgende 5 stappen doorlopen d.m.v. het drukken op de functieknop:

1. Symbolen
2. Rechter joystick
3. Linker joystick
4. D-Pad
5. L1, L2, R1 & R2



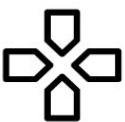
De linker joystick

Als je in de derde stap zit (linker joystick) en je beweegt de externe joystick in noorderlijke richting, zal de game dit lezen als D-pad boven. Als je hem in zuidelijke richting beweegt, zal dit corresponderen met D-pad beneden. Dit is zo geprogrammeerd omdat de speler andere functies kan toewijzen aan de 4 richtingen van de D-pad. Aangeraden wordt om D-pad boven toe te wijzen aan de handrem, en D-pad beneden aan remmen (z.o.z). Nu kun je, als stap 3 actief is, gas geven met de externe button, sturen door de externe joystick naar links en rechts te bewegen en remmen door de externe joystick omhoog of omlaag te bewegen.

De externe button

In deze game zit de externe button standaard gelinkt aan kruisje (gas geven). Deze kun je ingedrukt houden om gas te geven en tegelijkertijd met de externe joystick sturen.

Je kunt met de functie knop door de verschillende stappen springen en deze met de externe joystick bedienen:



- ↑ = D-pad boven
- = D-pad rechts
- ↓ = D-pad beneden
- ← = D-pad links



- ← = L1
- = R1
- ↑ = L2
- ↓ = R2



- ↑ = Driehoekje
- = Rondje
- ↓ = Kruisje
- ← = Vierkantje



360°

- ↑ = D-pad boven
- ↓ = D-pad beneden

EXIT

Door de functieknop gedurende 3 seconden in te houden zal de controller de game pre-set mode verlaten en de standaardmode weer activeren

OPTIONS



De optie knop kan worden geactiveerd door de functie knop en de externe button gedurende een seconde ingedrukt te houden. Belangrijk: dit werkt niet als de symbolen functie actief is

SHARE



Nog niet in gebruik



Nog niet in gebruik

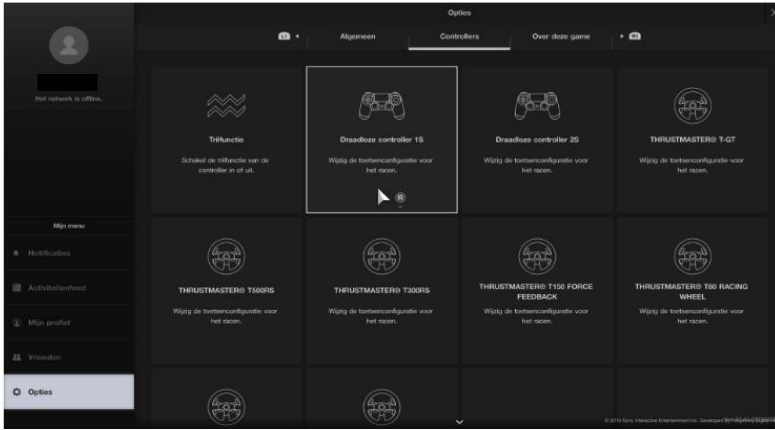


Nog niet in gebruik

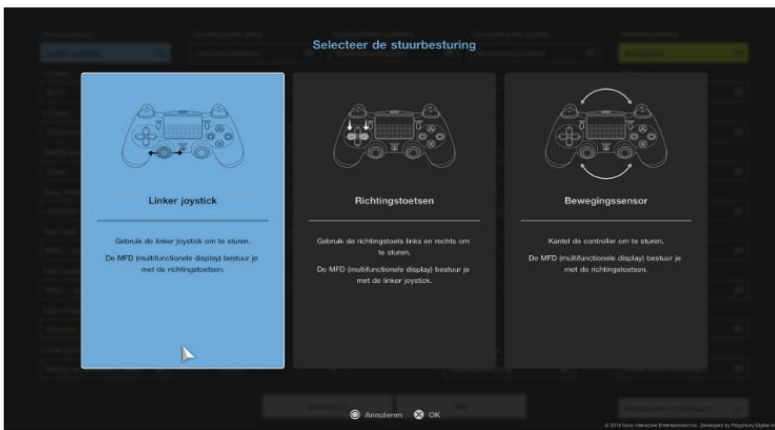


Nog niet in gebruik

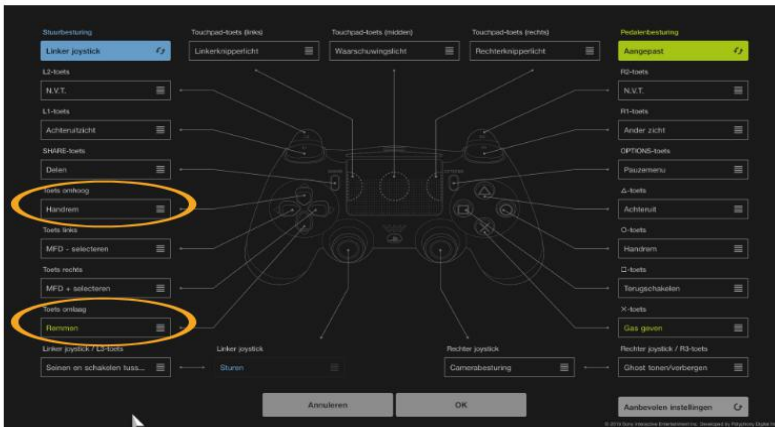
Aanbevolen instellingen



- Ga naar:
1. Opties
 2. Controllers
 3. Draadloze controller 1S



Kies linker joystick



Toets omhoog = Handrem
Toets omlaag = Remmen