

POUR XBOX ONE™

STRIKEPACK F.P.S. DOMINATOR™

CABLEE DE PROCHAINE GENERATION



COLLECTIVEMINDS 

Introduction	3
L'ensemble comprend	3
Pour commencer	4
- Fixation du StrikePack F.P.S. Dominator	
Terminologie important	5
Modology	6
Le Dispositif StrikePack F.P.S. Dominator	
- Fonctionnement du StrikePack F.P.S. Dominator	10
- Configuration des Palettes	10
- Reconfiguration en Mode Tournoi	11
- MOD Navigation et contrôle de base	11
Navigation du menu secondaire	11
- Réglage de la configuration des boutons - Menu secondaire	
- Sélection du jeu pour la configuration des boutons	
- Choix du jeu et de la Configuration	
MOD Control	16
- Contrôles MOD réglables	
- Burst Fire Réglable (BOIII)	
- Bouton Turbo 2.0 Réglable	
Menu principal et contrôle de périphérique	12
- Classes MOD	
- Instructions d'utilisation Classe	
MODs rapide	18
- MODs rapide supplémentaires	
- Double jump facile	
- Attente automatique du souffle	
- Repérage automatique	
- Déclenchement facile	
- Contrôle rumble	
Commandes rapides	19

REMARQUE: CE MANUEL A ÉTÉ RÉVISÉ AVEC DES INSTRUCTIONS QUI SERONT VALID UNE FOIS QUE LE STRIKEPACK XB1 A ÉTÉ MIS À JOUR.

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acheté le StrikePack F.P.S. Dominator, l'adaptateur de jeu le plus avancé pour le contrôleur XBOX ONE™. 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

L'ENSEMBLE COMPREND :

- Dispositif StrikePack F.P.S. Dominator
- 2 Palettes
- Câble de 10PI
- Manuel d'instructions

POUR COMMENCER

Fixation du StrikePack F.P.S. Dominator

1. Retirez le couvercle de la batterie du contrôleur XBOX ONE™.
2. S'il y a des piles, retirez les deux piles AA.
3. Placez le dispositif dans le compartiment de la batterie StrikePack. Il doit être fermement enclencher en place.
4. Branchez l'extrémité USB du StrikePack dans le port de charge sur la Manette XBOX ONE™. Assurez-vous qu'il est bien fixé.
5. Branchez le câble USB fourni au port USB sur le StrikePack et branchez le à votre console XBOX ONE™ qui doit être en marche. Attendez que le bouton de guide s'allume avant usage. Certains contrôleurs peuvent prendre 3-5 secondes pour être détecté. Si le bouton de guide ne s'allume pas au bout de 5 secondes, débranchez le câble USB de l'appareil StrikePack et refixez. Le bouton de guide devrait maintenant être allumé.

Votre appareil est maintenant couplé avec succès.



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.

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. Il est conçu pour les armes semi-automatiques

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.

Burst Fire – Burst Fire est conçu pour transformer les armes semi-automatiques et automatiques en armes de tir en rafale. Lorsque cette fonction est activée, votre arme se déclenche en rafales semblables à la M16 et peut être utilisé avec 1, 2, 3, 4, 5, ou 6 rondes. Le tir en rafale peut aider à réduire le recul et la conservation des munitions

Black Ops 3 Jitter (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. JITTER nécessite certains exploits de jeux. Certains MODS nécessitent des exploits de jeu, ces exploits peuvent être modifiés, ce qui rend le MOD inefficace.

IW Jitter – C'est un MOD avancé pour COD: Infinite Warfare qui permet aux armes Reaver et DCM-8 de tirer avec un taux de feu énorme bien au-delà du feu rapide normal. Aucune tactique n'est nécessaire et aucun avantage n'est requis. Cependant, en ajoutant le privilège de Dextérité, le taux de feu augmentera à des niveaux encore plus intenses. Le clip final de l'une ou l'autre arme n'aura pas de Jitter. Cela a été conçu pour COD: Infinite Warfare bien qu'il puisse être efficace dans les jeux futurs. Jitter nécessite des exploits de jeu, ces exploits peuvent être modifiés, ce qui rend ce MOD inefficace.

IW Jitter TAC– Il s'agit d'un MOD avancé pour COD: Infinite Warfare qui permet aux armes Reaver et DCM-8 de tirer avec un taux de feu énorme bien au-delà du feu rapide normal. Une tactique est nécessaire, mais le RADAR PERSONNEL ne fonctionnera PAS. Toutes les autres sélections tactiques fonctionneront correctement. Aucun avantage n'est requis. Cependant, en ajoutant le privilège de Dextérité, le taux de feu augmentera à des niveaux encore plus intenses. Le clip final de l'une ou l'autre arme n'aura pas de Jitter. Cela a été conçu pour COD: Infinite Warfare bien qu'il puisse être efficace dans les jeux futurs. Jitter nécessite des exploits de jeu, ces exploits peuvent être modifiés, ce qui rend ce MOD inefficace.

MW Jitter – C'est un MOD avancé pour COD: Modern Warfare Remastered qui permet au fusil M1014 de tirer avec un taux de feu énorme bien au-delà du feu rapide normal. Cela a été conçu pour COD: Modern Warfare Remastered bien qu'il puisse être efficace dans les jeux futurs. Jitter nécessite certains exploits de jeu. Jitter nécessite des exploits de jeu, ces exploits peuvent être modifiés, ce qui rend ce MOD inefficace.

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.

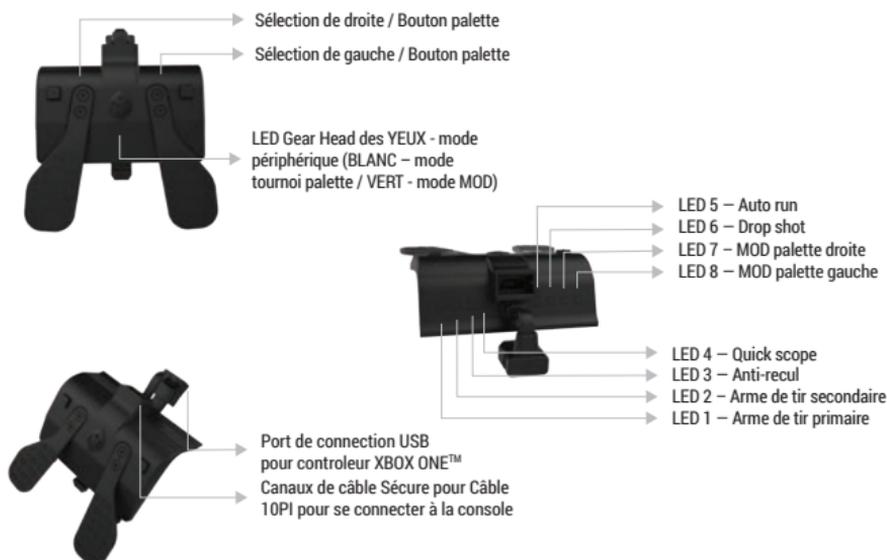
Quick Scope – Quick Scope est largement utilisé dans les jeux de Tir. L'idée derrière la portée rapide est d'utiliser un fusil de Tirur élite, avec portée ENGAGÉE et Tir un coup pendant que la portée s'engage. Perfectionner le pointage et le minutage vous permettra de devenir un commando avec votre fusil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

Auto Hold Breath – Ce MOD est spécialement conçu pour les fusils de tireur d'élite dans la série COD™. Il détient automatiquement le souffle du Tireur lorsque la portée s'enclenche (activé en appuyant sur la gâchette gauche L3 dans la configuration par défaut). Lors de l'activation, ce MOD tiendra le souffle du Tireur lors de l'engagement

de la portée. Le joueur n'a plus à pousser le balais gauche (L3) pour retenir son souffle. Lors de l'activation, le MOD supprime le souffle du tireur d'élite lors de la détermination de la portée. Le joueur ne doit plus pousser la gâchette gauche (L3) pour conserver son souffle. De plus, le MOD se réinitialise chaque fois que vous déclenchez afin qu'un tireur d'élite puisse effectivement continuer à tirer ses ennemis. Veuillez à ne pas attendre trop longtemps avant de tirer, car le jeu ne vous permettra pas de retenir votre souffle pendant longtemps. Auto Hold Breath a été mis à jour pour fonctionner avec la plupart des configurations des boutons. Dans COD: Infinite Warfare lors de l'utilisation des configurations Nom4d basées sur Toggle ADS, vous devez Appuyer et Maintenir le bouton ADS afin de conserver l'activation du MOD Auto Breath. Tant que l'ADS est maintenu Le souffle du joueur sera maintenu et cela sera réinitialisé chaque fois que le joueur déclenchera. Encore une fois, veuillez à ne pas attendre trop longtemps avant de tirer, car le jeu ne vous permettra de retenir votre souffle pendant longtemps.

Melee Turbo - ce MOD permet à l'attaque de la Mêlée dans la plupart des tireurs d'être rapidement appuyée automatiquement en maintenant simplement le bouton Melee dans le jeu.

Auto Sprint – Le MOD parfait si vous êtes fatigué de presser constamment le balais gauche pour courir a 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 desaut et il sera automatiquement libérer et ré-enclencher pour activer le double saut. Ceci est un MOD spécifique pour la série CODTM BOIII qui permet au joueur de sauter automatiquement à la hauteur maximale.

Auto Spot – Ceci est un MOD spécifique a la série Battlefield TM qui maintient automatiquement le ciblage de l'ennemi. Ceci est activé en visant la cible avec ADS activé.

ADS - Cela signifie "Aim Down Sites » et est habituellement exécuté par défaut en maintenant le déclencheur gauche.

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'appuyez simplement sur le déclencheur au lieu d'enfoncé le déclancheur complètement pour gagner du temps précieux et d'atteindre le même résultat.

LE PERIPHERIQUE STRIKEPACK 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 lr 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 allumé en BLANC. Mode Tournoi vous permet un accès complet à la reconfiguration des boutons vers les palettes, mais NE permet PAS l'utilisation de tout 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'allume 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 "A" à la palette droite, appuyez et maintenez le bouton du haut a droite SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton "A" Une fois que vous relâchez les deux boutons, "A" 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 LS et RS.

REMARQUE: Deux boutons consécutifs peuvent être mappés à une palette. Si par exemple, vous voulez affecter le bouton "RB" et "Y" à la palette droite, appuyez et maintenez le bouton du haut droit SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton "RB", puis sur le bouton "Y". Une fois que vous relâchez les touches, "RB-Y" 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.

Tournament Mode Re-Mapping

Le Strike Pack XB1 possède un reconfiguration avancé intégré au mode Tournoi (yeux blancs). Ce mode est verrouillé et désactivé par défaut. Pour déverrouiller le mode, appuyez simplement sur le D-PAD droit et le bouton MENU. Les LED Droites clignotera VERT pour vous informer que le mode est Déverrouillé. Pour verrouiller le mode, appuyez simplement sur le D-PAD droit et le bouton MENU. Les LED Gauche clignote BLANC pour vous informer que le mode est VERROUILLÉ. Cela empêche tout reconfiguration accidentel pendant le jeu.

Lorsque le mode est DÉVERROUILLÉ, suivez les étapes suivantes pour reconfigurer. Activez la fonction Re-Map en maintenant simplement le déclencheur gauche et tapez sur le bouton directionnel-haut deux fois. Si cela se fait correctement, Les LED Gauche s'allume BLANC afin que vous sachiez que vous êtes en mode reconfiguration et que vous pouvez ensuite procéder à une nouvelle configuration. Pour reconfigurer un bouton, appuyez simplement sur ce bouton - vous remarquerez que les LED Droite clignote VERT pour vous informer que cette entrée a été acceptée. Ensuite, appuyez sur le bouton avec lequel vous l'avez permuté. Les LED Droite clignotera deux fois VERT pour indiquer la permutation a eu lieu.

Pour réinitialiser, vous devez être en mode reconfiguration (LED Gauche BLANC) et appuyez sur les boutons du programme supérieur gauche ou droit (petits boutons carrés sur le périphérique Strike Pack). Les LED Droite clignote trois fois VERT pour vous informer que tous les boutons ont été remis à défaut.

Navigation et contrôle fondamentale

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

Pour faire défiler les MODs dans une classe enfoncé le bouton D-PAD GAUCHE et utiliser Y pour monter et B pour descendre. Un Grondement sur la Gachette Gauche indique 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 MENU. Le Grondement du contrôleur indique 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 et tout les LED Clignotes VERT ensuite appuyez sur MENU et le contrôleur vibrera pour indiquer une réinitialisation complet.

REMARQUE: une réinitialisation master réinitialise toutes les caractéristiques du menu secondaire comprenant les réglages de jeu et les réglages permuté.

LOCK/UNLOCK – Pour verrouiller le F.P.S. Dominator XB1 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 MENU (LED clignote BLANC). Pour déverrouiller TENIR D-PAD DROITE et appuyer sur MENU à nouveau (LED clignote VERT).

Feu d'arme secondaire (Échange d'arme) – Une fois que le Dominator est mis à jour, l'échange d'armes sera DÉACTIVER par défaut. Chaque fois que le Dominator est activé, l'échange d'armes sera désactivé. Pour l'activer, il suffit de tenir le D-Pad droit pendant 3 secondes pour accéder au menu secondaire et appuyer sur Y. Les 4 LED Droites seront VERTE pour indiquer que l'échange d'armes est maintenant activé. Maintenir D-Pad droit pendant 3 secondes pour entrer dans le menu secondaire et appuyez de nouveau sur Y pour le désactiver et les 4 LED Gauche seront BLANC pour indiquer que l'échange d'armes est maintenant désactivé. Ce paramètre n'est pas sauvegardé en permanence.

Comprendre l'échange d'armes - Votre arme secondaire est utilisée lorsque le joueur tape le Y dans le jeu et le Dominator utilise ce bouton pour déterminer que les armes sont permutées. Si le cycle est hors synchronisation, il suffit de maintenir le D-Pad droit et appuyez sur Y tout en utilisant votre arme principale pour réinitialiser. Il s'agit d'un MOD avancé qui peut être utilisé de manière très efficace pour avoir deux modes de tir différents sur les armes primaires et secondaires. Lorsque l'échange d'armes est désactivé (par défaut), le MOD de Tire secondaire n'a aucun effet. Toutes les armes utiliseront le mode de Feu primaire lorsque l'échange d'armes est désactivé.

MENU DE NAVIGATION SECONDAIRE

Réglage del la configuration des boutons - Menu secondaire

REMARQUE: POUR QUE TOUTES LES MODS FONCTIONNES, LA DISPOSITION DES BOUTON CHOISÉE DANS LE JEU DOIT ÊTRE LA MÊME QUE LA DISPOSITION DES BOUTON CHOISÉE SUR LE STRIKEPACK.

IL EST IMPORTANT DE SOULIGNER DE NE PAS CHOISIR UNE DISPOSITION "PERMUTÉ" DANS LE JEU ACTUEL. PERMUTÉR LES BOUTONS ET LES GACHETTES DOIVENT ÊTRE FAIT SEULEMENT AVEC LE DISPOSITIF STRIKEPACK. VOIR TRIGGER / BUMPER SWAP POUR PLUS DE DÉTAILS. CHOISIR LA DISPOSITION PERMUTÉ DANS LE JEU RENDRAIT PLUSIEURS MODS INUTILES.

Sélection du jeu pour la configuration des boutons

Le mode de menu secondaire a été révisé afin de simplifier les nombreuses configurations de boutons disponibles pour les joueurs. Pour sélectionner une disposition de bouton différente, vous devez d'abord entrer dans le MENU SECONDAIRE en appuyant sur D-Pad droit pendant 3 secondes jusqu'à ce que les LED 1&2 soit BLANC pour vous informer qu'elle est en MODE DE MENU SECONDAIRE. Vous devez maintenir le D-Pad droit lorsque vous sélectionnez toutes les options. Si les LED 3&4 sont allumés, cela signifie que vous avez entré correctement dans le mode Menu Secondaire, mais les boutons et les déclencheurs sont "Inversées".

Comme il y a tellement d'options disponibles, une fonctionnalité de vérification rapide de votre disposition de Jeux et Button actuelle a été implémentée. À tout moment en mode SECONDAIRE, vous pouvez afficher la sélection actuelle de votre jeu en appuyant sur X. Le déclencheur droit Gronde en conséquence pour montrer la sélection du jeu. Aussi, vous pouvez afficher ce que votre configuration de BUTTON actuel est pour ce jeu en appuyant sur B. Les 4 LED clignotes VERT.

REMARQUE: les dispositions sont sauvegardées. Cela signifie qu'une fois que votre disposition préférée est choisie, il reste en mémoire même si vous déconnectez le StrikePack.

Choix du jeu et de la disposition

D'abord, vous devez sélectionner le JEU que vous jouez pour choisir la sélection de la disposition des boutons appropriée. Il existe actuellement trois sélections

de jeu disponibles. COD: Infinite Warfare (par défaut, 1 Grondement de la Gachete Droite), COD: Black Ops III (2 Grondements de la Gachete Droite) et Destiny (3 Grondements de la Gachete Droite). Pour choisir le jeu approprié, VOUS DEVEZ entrer le mode Menu Secondaire en maintenant le D-Pad droit pendant 3 secondes jusqu'à ce que les LED 1&2 soit BLANC pour vous informer qu'il est en MODE DE MENU SECONDAIRE. (Si les LED 3&4 sont BLANC, cela signifie que vous avez entré correctement le mode Menu Secondaire, mais les boutons et les déclencheurs sont "Inversées".) Ensuite, appuyez simplement sur le déclencheur droit (RT) pour augmenter le numéro du jeu et la Gachete Droite va Gronder en conséquence. Il suffit d'appuyer sur le déclencheur gauche (LT) pour diminuer le numéro du jeu et la Gachete Droite va Gronder en conséquence.

Une fois que le jeu est choisi, vous pouvez maintenant choisir parmi les dispositions ci-dessous. N'oubliez pas que la disposition du bouton choisie ici DOIT correspondre à la disposition des boutons dans les réglages du jeu pour que les MODS fonctionnent correctement. Pour choisir la disposition, appuyez simplement sur le bouton MENU (vous devez toujours être en mode Menu secondaire en maintenant le D-Pad droit) pour augmenter le numéro de disposition et les 4 LED Droite clignotent VERT en conséquence. Pour diminuer le numéro de la disposition, appuyez sur le bouton VIEW et les 4 LED Droite clignotent VERT en conséquence. Une fois que vous atteignez la sélection par défaut, les LED Gauche clignotera BLANC une seule fois pour vous informer que vous êtes dans le paramètre par défaut. RAPPELEZ-VOUS QUE LA DISPOSITION DES BOUTONS EST SAUVEGARDEE MÊME APRÈS QUE VOUS DÉBRANCHEZ LE DISPOSITIF STRIKE PACK XB1.

Jeu 1 (DEFAULT) – COD: Infinite Warfare

Défaut – Clignotement BLANC
Tactical (1 Clignotement VERT)
Lefty (2 Clignotements VERT)
Nomad (3 Clignotements VERT)
Nomad Tactical (4 Clignotements VERT)
Nomad Lefty (5 Clignotements VERT)
Bumper Jumper (6 Clignotements VERT)
Bumper Jumper Tactical (7 Clignotements VERT)
Charlie (8 Clignotements VERT)
One Handed Gunslinger (9 Clignotements VERT)
Stick & Move (10 Clignotements VERT)
Brawler (11 Clignotements VERT)
Beast (12 Clignotements VERT)

Jeu 2 (2 Grondements de la Gachete Droite) – COD: Black Ops 3

Défaut – Clignotement BLANC
Tactical (1 Clignotement VERT)
Lefty (2 Clignotements VERT)
Nomad (3 Clignotements VERT)
Charlie (4 Clignotements VERT)
One Handed Gunslinger (5 Clignotements VERT)
Bumper Jumper (6 Clignotements VERT)
Bumper Jumper Tactical (7 Clignotements VERT)
Stick & Move (8 Clignotements VERT)

Jeu 3 (3 Grondements de la Gachete Droite) – Destiny

Défaut – Clignotement BLANC
Green Thumb (1 Clignotement VERT)
Cold Shoulder (2 Clignotements VERT)
Mirror (3 Clignotements VERT)
Jumper Gunslinger (4 Clignotements VERT)
Puppeteer (5 Clignotements VERT)

Jeu 4 (4 Grondements de la Gachete Droite) – Battlefield One

Défaut – Clignotement BLANC
Alternate (1 Clignotement VERT)
Lefty (2 Clignotements VERT)
Lefty Alternate (3 Clignotements VERT)

Trigger/Bumper Swap - Menu secondaire

Pour inverser les déclencheurs avec les boutons L1 / R1, appuyez simplement sur D-Pad droit pendant 3 secondes jusqu'à ce que les LED 1&2 Gauche soit BLANC ce qui vous met en mode Secondaire et appuyez sur L1 pour inverser. Si activé, les LED 3&4 devient BLANC pour indiquer qu'ils sont échangés. Appuyez à nouveau sur L1 pour revenir en arrière et les LED 1&2 Gauche sera BLANC pour indiquer qu'ils sont échangés comme par défaut.

REMARQUE: CE RÉGLAGE EST SAUVEGARDÉ APRÈS LA DÉCONNEXION DU DISPOSITIF. IL EST IMPORTANT DE SOULIGNER DE NE PAS CHOISIR UNE DISPOSITION "INVERSÉE" DANS LE JEU ACTUEL. PERMUTER LES BOUTONS ET LES DÉCLENCHEURS DOIT ÊTRE FAIT SEULEMENT AVEC LE DISPOSITIF STRIKEPACK. CHOISIR LA DISPOSITION INVERSÉE DANS LE JEU RENDRAIT PLUSIEURS MODS INUTILES.

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 RB pour augmenter la valeur (Les LED XB1 clignote VERT pour indiquer la valeur de l'action) et L1 pour diminuer (Les LED XB1 clignote BLANC lorsqu'il est pressé pour indiquer la valeur de l'action) et RT pour tester. Les valeurs augmentent et diminuent par incréments de 10.

L'exception est Quickscope car RB est utilisé pour augmenter la valeur et LB pour diminuer MAIS LT 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 RB pour augmenter le numéro de la Catégorie et LB pour diminuer le numéro de la Catégorie. Les LED clignote VERT le nombre de fois pour indiquer le catégorie 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 RT pour augmenter le nombres de rondes en rafale (0-6) et LT pour diminuer le nombres de rondes en rafales sélectionnées. La Gachete Gauche Gronde 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 passés 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 exige 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 RB pour augmenter la valeur (Les LED Droite clignote VERT pour indiquer la valeur de l'action) et LB pour diminuer (Les LED Gauche clignote BLANC 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 Droite |

Instructions pour l'utilisation des Classes

- 1. Arme principale** – LED 1 Allumé lorsque en fonction – Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Grondement - Tir Rapide - Défaut
 - 2 Grondements - Tir Rapide Réglable
 - 3 Grondements - Instabilité Optimisé
 - 4 Grondements – Tir en Rafale Réglable
 - 5 Grondements - Tir d'Impulsion
 - 6 Grondements - IW Jitter
 - 7 Grondements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal Radar)
 - 8 Grondements - MW Jitter (Fusil M1014)

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

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

Si Akimbo est actif les MODS Portées seront automatiquement désactivé et seront automatiquement réactivé une fois que Akimbo sera désactivé. L'Akimbo primaire DOIT être assigné lors de l'utilisation de l'arme principale.

- 2. Arme Secondaire - (SEULEMENT disponible avec Weapon Swap en fonction)** – LED 2 Allumé lorsque en fonction – Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Grondement - Tir Rapide
 - 2 Grondements - Tir Rapide Réglable
 - 3 Grondements – Black Ops 3 Jitter
 - 4 Grondements – Tir en Rafale Réglable
 - 5 Grondements - Tir d'Impulsion
 - 6 Grondements - IW Jitter
 - 7 Grondements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal Radar)
 - 8 Grondements - MW Jitter (Fusil M1014)

L'Arme secondaire peut être attribué à la touche LT ainsi que pour les armes Akimbo secondaire: TENIR le bouton du HAUT sur le D-Pad + LT – 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 - Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Grondement – Activé-Défaut
 - 2 Grondements – Scope Activer
 - 3 Grondements – Scope Désactiver
 - 4 Grondements – Y Inverti
 - 5 Grondements – Scope Activer Y Inverti
 - 6 Grondements – Scope Désactiver Y Inverti
- 4. Scope Rapide** – LED 4 Allumé lorsque en fonction – Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Grondement - Tap (300 ms) - Défaut
 - 2 Grondements – Sensibilité de la Touche Réglable
 - 3 Grondements – Réglable Entièrement Automatiques (Incréments de 10 ms haut et bas)
- 5. Auto Run** – LED 5 Allumé lorsque en – Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Grondement - Toujours activé Auto run Traditionnel
 - 2 Grondements – Sensible a la touchée Auto Run Traditionnelles
 - 3 Grondements – Sensible a la touchée Auto Run DESTINY
- 6. Disposition des Bouton Drop Shot** – LED 6 Allumé lorsque en fonction– Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Clignotement - Rapid Fire Drop - activé en maintenant le bouton B ou maintenez la Palette si elle est activé - Tirs Rapides lorsque vous tomber, arrête le tir lors de la relâche.
 - 2 Grondements - Auto Drop - Activé en appuyant sur B ou la Palette si activé - Chute en position couchée.
- 7. MOD Palette de Gauche** – LED 7 Allumé lorsque en fonction – Gachette Gauche Gronde la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Rumble – Optimized Rapid Fire
 - 1 Grondements - Tir Rapide Optimisé
 - 2 Grondements - Tir d'Impulsion
 - 3 Grondements - Instabilité Optimisé
 - 4 Grondements - Mode Drop Shot
 - 5 Grondements - Recharger & Glisser
 - 6 Grondements - Double Saut Rapide
 - 7 Grondements - Bouton Turbo 2.0 Réglable

h. 8 Grondements - MW Jitter

i. 9 Grondements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal

8. MOD Palette Droite –LED 8 Allumé lorsque en fonction – Gachette Gauche

Gronde 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

h. 8 Clignotements - MW Jitter

i. 9 clignotements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal

MODS RAPIDES

MODS rapides supplémentaires – MODS qui n'ont pas de sous-paramètres juste fonction d'activation / désactivation.

COD - Clignote VERT Activé - Clignote BLANC Désactivé

Activer / Désactiver: Easy Double Jump – Bouton D-PAD BAS + A

Utilisation du jeu: Maintenir A pour la hauteur de saut maximale en COD

F.P.S. SNIPER - Clignote VERT Activé - Clignote BLANC Désactivé

Activer / Désactiver: Auto Hold Breath - Bouton D-PAD BAS + L3

Utilisation du jeu: Lorsque la cible est visée (défaut LT) maintien le souffle.

F.P.S. MELEE - Clignote VERT Activé - Clignote BLANC Désactivé

Activer / Désactiver: Turbo Melee – Bouton D-PAD BAS + R3

Utilisation du jeu: Appuyez sur X et maintenir pour mêlée Turbo sur Modern Warfare.

Battlefield - Clignote VERT Activé - Clignote BLANC Désactivé

Activer / Désactiver: Auto Spot – Bouton D-PAD BAS + RB

Utilisation du jeu: Lorsque la cible est visée (LT par défaut) l'ennemi choisi par les croix seront marquées.

Hair Triggers - Clignote VERT Activé - Clignote BLANC Désactivé

Hair Trigger sur le déclencheur droit – Bouton D-PAD DROIT + RB

Hair Trigger sur le déclencheur gauche - Bouton D-PAD DROIT + LB

RUMBLE ON / OFF - Le contrôleur XB1 Grogne quand activé

Activer / Désactiver: allume / éteint le Grognement - D-PAD DROITE + VIEW (le Contrôleur grogne quand il est activé).

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 VERT ACTIVÉ / CLIGNOTE BLANC DÉSACTIVÉ .

1. Tir principal – TENIR D-PAD Droite + RT
2. Tir secondaire - TENIR D-PAD Droite + LT
3. Anti-Recul - TENIR la touche D-PAD + B
4. Quick Scope - TENIR la touche D-PAD + Y
5. Auto Run – TENIR D-PAD Droit + R3
6. Drop Shot - TENIR D-PAD Droit + B
7. MOD Palette Gauche - TENIR D-PAD Haut + Palette Gauche
8. MOD Palette Droite - TENIR D-PAD Haut + Palette Droite