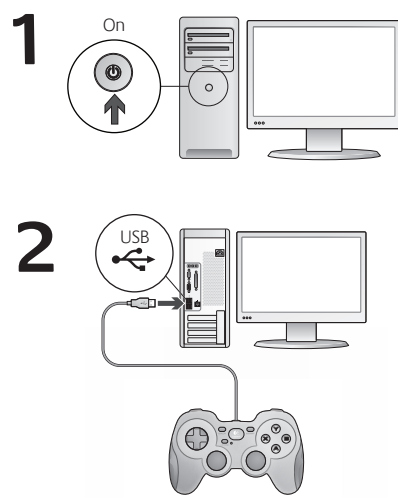
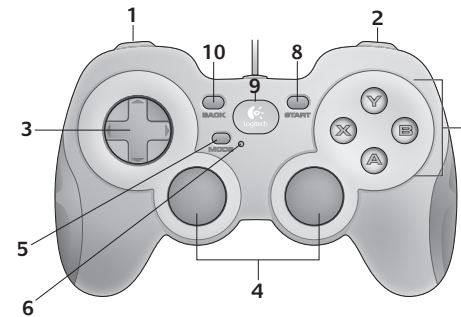


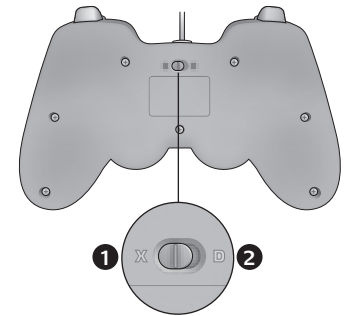
Getting started with
Première utilisation
 Logitech® Gamepad F310



Gamepad F310 features
 Características del gamepad F310



Xinput
 DirectInput



English

Gamepad F310 features		
Control	XInput games	DirectInput games
1. Left button/trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
2. Right button/trigger	Button is digital; trigger is analog	Button and trigger are digital and programmable*
3. D-pad	8-way D-pad	8-way programmable D-pad†
4. Two analog mini-sticks	Clickable for button function	Programmable* (clickable for button function)
5. Mode button	Selects flight or sports mode. Flight mode: analog sticks control action and D-pad controls POV; Status light is off. Sports mode: D-pad controls action and analog sticks control POV; Status light is on.	
6. Mode/status light	Indicates sports mode (left analog stick and D-pad are swapped); controlled by Mode button	
7. Four action buttons	A, B, X, and Y	Programmable*
8. Start button	Start	Secondary programmable action button*
9. Logitech button	Guide button or keyboard's Home key	No function
10. Back button	Back	Secondary programmable action button*

* Requires Logitech Profiler software installation
 † Vibration function requires games that support vibration feedback. Please see your game's documentation for more information.

Using game interface modes

Your new Logitech gamepad supports both XInput and DirectInput interface modes. You can switch between these two modes by sliding a switch on the bottom of the gamepad. It's recommended that you leave the gamepad in XInput mode, which is marked "X" (1) on the gamepad bottom.

In XInput mode, the gamepad uses standard Windows XInput gamepad drivers. It is not necessary to install the included software CD unless you will be using the gamepad in DirectInput mode.

XInput is the most current input standard for games on the Windows operating system. Most newer games that support gamepads use XInput. If your game supports XInput gamepads and your gamepad is in XInput mode all gamepad controls should operate normally. If your game supports XInput gamepads and your gamepad is in DirectInput mode, the gamepad will not function in the game unless it is switched to XInput mode or the gamepad is configured using the Logitech Profiler software.

DirectInput is an older input standard for games on the Windows operating system. Most older games that support gamepads use DirectInput. If your game supports DirectInput gamepads and your gamepad is in XInput mode, most features on the gamepad will function except that the left and right trigger buttons act as a single button, not independently. For best support in DirectInput games, try putting the gamepad in DirectInput mode, marked "D" on the gamepad bottom (2).

Some games do not support either DirectInput or XInput gamepads. If your gamepad doesn't work in either XInput or DirectInput modes in your game, you can configure it by switching it to DirectInput mode and using the Logitech Profiler software. The Logitech Profiler software cannot be used to configure the gamepad when it is in XInput mode.

Help with setup

The gamepad doesn't work

- Check the USB connection.
- The gamepad works best plugged into a full-powered USB port. If you use a USB hub, it must have its own power supply.
- Try plugging the gamepad into a different USB port.
- In the Windows® Control Panel/Game Controllers screen, gamepad = "OK" and controller ID = 1.
- Restart the computer.

The gamepad controls do not work as expected

- Refer to "Using game interface modes" and "Features" in this guide to learn more about how XInput and DirectInput interface modes affect gamepad functioning.

Español

Características del gamepad F310		
Control	Juegos XInput	Juegos DirectInput
1. Disparador/botón izquierdo	El botón es digital; el disparador es analógico	El botón y el disparador son digitales y programables*
2. Disparador/botón derecho	El botón es digital; el disparador es analógico	El botón y el disparador son digitales y programables*
3. Mando de dirección	Pad de control octodireccional	Pad de control programable octodireccional†
4. Dos minijoysticks analógicos	Pulsables para función de botón	Programables* (pulsables para función de botón)
5. Botón Mode	Selecciona el modo de deportes o vuelo. Modo de vuelo: los joysticks analógicos controlan la acción y el pad de control controla el selector de vista; el diodo de estado se mantiene apagado. Modo de deportes: el pad de control controla la acción y los joysticks analógicos controlan el selector de vista; el diodo de estado se mantiene iluminado.	
6. Diodo de modo/estado	Indica el modo de deportes (se intercambian el joystick analógico izquierdo y el pad de control); se controla con el botón Mode	
7. Cuatro botones de acción	A, B, X, Y	Programables*
8. Botón Start	Inicio	Botón de acción programable secundario*
9. Botón de Logitech	Botón de guía o tecla de inicio del teclado	Sin función
10. Botón Back	Atrás	Botón de acción programable secundario*

* Requiere la instalación del software Logitech Profiler
 † La función de vibración sólo funciona con los juegos que admiten el efecto de vibración. Consulta la documentación del juego para obtener más información.

Uso de los modos de interfaz de juego

Tu nuevo gamepad de Logitech admite los modos de interfaz XInput y DirectInput. Para cambiar de un modo a otro, desliza el conmutador situado en la parte inferior del gamepad. Se recomienda dejar el gamepad en el modo XInput, que se identifica con la letra "X" (1) en la parte inferior del gamepad.

En el modo XInput, el gamepad utiliza controladores de gamepad estándar de Windows XInput. A no ser que vayas a usar el gamepad en el modo DirectInput, no es necesario instalar el CD de software incluido.

XInput es el estándar de entrada para juegos más reciente del sistema operativo Windows. Los juegos más nuevos que admiten el uso de gamepads utilizan XInput. Si el juego admite gamepads XInput y el gamepad está en modo XInput, el efecto de vibración y el resto de los controles del gamepad deberían funcionar normalmente. Si el juego admite gamepads XInput y el gamepad está en modo DirectInput, el gamepad no funcionará a no ser que se cambie al modo XInput o se configure con el software Logitech Profiler.

DirectInput es un estándar de entrada para juegos anterior del sistema operativo Windows. Los juegos antiguos que admiten el uso de gamepads utilizan DirectInput. Si el juego admite gamepads DirectInput y el gamepad está en modo XInput, la mayoría de las funciones del gamepad funcionarán, a excepción de los botones disparadores izquierdo y derecho (que actuarán como un solo botón y no de manera independiente) y la función de vibración. Para obtener una mayor compatibilidad en los juegos con DirectInput, pon el gamepad en el modo DirectInput, que se identifica con la letra "D" en la parte inferior del gamepad (2).

Algunos juegos no admiten gamepads DirectInput ni XInput. Si el gamepad no funciona en el modo XInput ni el modo DirectInput con un juego determinado, puedes configurarlo cambiando al modo DirectInput y usando el software Logitech Profiler. Cuando el gamepad está en el modo XInput, no es posible usar el software Logitech Profiler para configurarlo.

Ayuda con la instalación

El gamepad no funciona

- Comprueba la conexión USB.
 - El gamepad funciona mejor cuando está conectado a un puerto USB con alimentación. Si utilizas un concentrador USB, éste debe tener una fuente de alimentación propia.
 - Conecta el gamepad a otro puerto USB.
 - En el panel de control Dispositivos de juego de Windows® debe aparecer la opción Correcto en gamepad y en Id del controlador la opción 1.
- Reinicia la computadora.

Los controles del gamepad no funcionan del modo previsto

- Consulta las secciones "Uso de los modos de interfaz de juego" y "Características" de esta guía para obtener más información sobre el efecto de los modos de interfaz XInput y DirectInput en el funcionamiento del gamepad.

