

POUR PS4™

STRIKEPACK F.P.S. DOMINATOR™

# CABLEE DE PROCHAINE GENERATION



COLLECTIVEMINDS 

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<hr/>	
<b>Pour commencer</b>	
- Fixation du StrikePack F.P.S. Dominator	<b>4</b>
- Couplage du StrikePack F.P.S. Dominator avec votre console	<b>4</b>
<hr/>	
<b>Utilisation de l'audio et du casque d'écoute</b>	
- Utilisation d'un casque de 3,5 mm ou USB sans fil (Sony Gold™)	<b>5</b>
- Utilisation d'un casque USB 5	<b>6</b>
<hr/>	
<b>Terminologie important</b>	<b>6</b>
<hr/>	
<b>Modology</b>	<b>7</b>
<hr/>	
<b>Le dispositif StrikePack F.P.S. Dominator</b>	
- Fonctionnement du StrikePack F.P.S. Dominator	<b>10</b>
- Configuration des manches	<b>10</b>
- Reconfiguration en Mode Tournoi	<b>11</b>
- Navigation et Contrôle Fondamentale	<b>11</b>
<hr/>	
<b>Menu de navigation secondaire</b>	
- Ajustement de la Disposition des Boutons - Menu secondaire	<b>12</b>
- Selection du jeu et de la disposition.	<b>12</b>
<hr/>	
<b>Contrôle MOD</b>	
- Contrôles MOD réglables	<b>15</b>
- Burst fire réglable (BOIII)	<b>15</b>
- Bouton réglable turbo 2.0	<b>16</b>
<hr/>	
<b>Menu et dispositif principal de contrôle</b>	
- Classes MOD	<b>16</b>
- Instructions d'utilisation Classe	<b>17</b>
<hr/>	
<b>MODs rapide</b>	<b>19</b>
- MODs rapide supplémentaires	
- Double jump facile	
- Attente automatique du souffle	
- Repérage automatique	
- Déclenchement facile	
- Contrôle rumble	
- Rechargement Sixaxis™ mouvement contrôlée	
<hr/>	
<b>Contrôles rapides</b>	<b>20</b>

**REMARQUE: CE MANUEL A ÉTÉ RÉVISÉ AVEC DES INSTRUCTIONS QUI SERONT VALID UNE FOIS QUE LE STRIKEPACK PS4 A ÉTÉ MIS À JOUR.**

## INTRODUCTION

---

Nous vous remercions d'avoir acheté le PS4 F.P.S. StrikePack Dominator, l'adaptateur de jeu le plus avancé pour le contrôleur Dual Shock 4 TM. 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](mailto: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](http://www.StrikePack.com) - s'il vous plaît vérifier!

Pour voir d'autres produits Collective Minds s'il vous plaît visitez [www.CollectiveMinds.ca](http://www.CollectiveMinds.ca).

## POUR COMMENCER

---

### Fixation du StrikePack F.P.S. Dominator

1. Vérifiez que votre contrôleur de PS4 est éteint.
2. Alignez les ports USB, retournez les palettes, et faites glisser le PS4 F.P.S. Dominator sur le dos du contrôleur PS4.
3. Faites pivoter le bras vers l'avant du contrôleur et fixez doucement le bras courbé du dispositif en appuyant doucement contre l'avant du contrôleur. Il doit se verrouiller en place dans les trous des haut-parleurs et vous devriez entendre un « clic ».
4. Votre StrikePack F.P.S. Dominator est maintenant prêt à être jumelé à votre console.



### Couplage du StrikePack F.P.S. Dominator avec votre console

*NOTE: As the StrikePack device is a highly advanced wired adapter, it must be paired each time the console is turned on, or brought out of STANDBY MODE. This is a very simple process and takes seconds.*

1. Assurez-vous que votre appareil StrikePack est connecté au contrôleur mais pas branché.
2. Allumez votre console PS4 via votre contrôleur ou le bouton d'alimentation avant.
3. À l'écran de connexion, vous verrez le message "manette sans fil DualShock 4 connecté. Qui utilise ce contrôleur?" Appuyez sur le bouton X comme vous le feriez normalement.
4. Vous remarquerez une icône du contrôleur avec un symbole de la batterie apparaître en haut à gauche de votre écran indiquant qu'un contrôleur sans fil est maintenant connecté.
5. À l'aide du câble 10' fourni, branchez l'extrémité du câble standard USB à un port USB libre sur le devant de votre console.
6. Branchez la prise plus petite dans le port USB sur le StrikePack.
7. Vous devriez voir une icône du contrôleur apparaître en haut à gauche de votre écran avec un symbole de la batterie et maintenant un symbole de casque d'écoute. En effet, le dispositif StrikePack possède son propre système audio.
8. Vous verrez le message de contrôleur câblé demandé "qui utilise ce contrôleur?" comme vous avez vu à la connexion. Sélectionnez votre utilisateur et appuyez sur X à nouveau. Vous remarquerez qu'il y a un symbole de contrôleur et un symbole de casque d'écoute en bas à gauche de votre profil.

9. Encore une fois un symbole de contrôleur et de casque d'écoute apparaît en haut à gauche de votre écran. Cette fois, cependant, il n'aura pas un symbole de la batterie à côté du contrôleur puisque vous êtes maintenant en mode filaire sans délai et votre StrikePack est prêt à l'emploi.

*NOTE: POUR LES UTILISATEURS EN MODE VEILLE - en sortant du mode STAND BY sur votre console, il est important que le dispositif StrikePack est pas connecté à la console comme indiqué ci-dessus. Si elle est, même si elle peut apparaître comme si elle fonctionne correctement, l'appareil expire au bout de quelques minutes. Ne vous inquiétez pas car cela est normal. Si le périphérique, ou votre contrôleur, cesse de fonctionner à tout moment, il suffit de débrancher le câble StrikePack attendez 5 secondes et rebranchez dans le dispositif. Cela devrait corriger les problèmes en réinitialisant la connexion à la console PS4 et votre StrikePack fonctionne maintenant comme prévu pour le reste de votre session de jeu.*

## UTILISATION DE L'AUDIO ET CASQUE D'ÉCOUTE

---

PS4 audio haut-parleur n'est PAS pris en charge à ce moment. Si vous n'entendez pas de son audio provenant du haut-parleur du contrôleur, ceci est normal et le dispositif fonctionne correctement. Dans la conception du F.P.S. Dominator PS4 nous voulions nous assurer que vous n'avez pas à sacrifier la commodité du casque audio du contrôleur.

### **Utilisation d'un casque d'écoute de 3,5 mm ou USB sans fil (Sony Gold™)**

Le dispositif a son propre port de casque idéalement situé en dessous. Ce port audio doit être utilisé pour casque avec fil de 3,5 mm. Vous ne pouvez pas utiliser le port audio intégré dans votre contrôleur lorsque vous utilisez le dispositif F.P.S. Dominator PS4. Nous avons volontairement dissimulé l'accès à ce port avec le bras de sécurité pour cette raison.

Le fonctionnement des casques audio à l'aide de ce port est exactement le même que l'utilisation dans le contrôleur. Pour activer CHAT et GAME audio sur un casque attaché à la prise 3,5 mm, il suffit de naviguer dans le menu "Adjust Sound and Devices" sur votre console et choisissez "All Audio".

Pour utiliser juste un casque CHAT et haut-parleurs externes pour GAME audio, il suffit de naviguer dans le menu "Adjust Sound and Devices" sur votre console et choisissez "Chat Audio".

## Utilisation d'un casque USB

Si vous choisissez d'utiliser un casque USB comme le SONY GOLD, il suffit de brancher le dongle n'importe quand et allumer votre casque après le couplage du dispositif F.P.S. Dominator PS4. Si vous utilisez un casque filaire USB, branchez le casque dans le port après l'appariement du dispositif F.P.S. Dominator PS4 avec votre console. La console vous demandera "Headset Connected Who is using this device?" Il suffit de choisir la connexion appropriée pour le casque à assigner.

Si vous choisissez d'utiliser un casque d'écoute branché dans le StrikePack dans la même session de jeu, vous devez d'abord débrancher le dongle USB Sony Gold™ précédente ou casque USB filaire de la console. Lorsque vous voyez le message "Headset Disconnected" en haut à gauche de votre écran, vous aurez besoin de débrancher et de brancher le câble au StrikePack pour réinitialiser puis il sera prêt à utiliser avec votre casque 3.5mm à nouveau.

## 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) - Il s'agit d'une série de modifications de contrôleur qui affectent la tactique avancée de se laisser tomber en tirant dans des tireurs communs comme la série Call of Duty™.

**MOD Palette Gauche** (Classe 7 / LED 7) - Il s'agit d'une série de modifications de contrôleur qui peuvent être appliquées à la palette gauche pour l'activation.

**MOD Palette Droite** (Classe 8 / LED 8) - Il s'agit d'une série de modifications de 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 Tirer 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 une cadence de tir plus rapide avec des armes de type rafale. Consultez les instructions du système de menus pour plus d'informations sur la façon d'ajuster votre vitesse de tir rapide 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 Tirr 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. Aucun 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 nécessitent 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. Un 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 nécessitent 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 jeux. Jitter nécessitent 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 cel 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 ENGAGEE et Tirr 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 CODTM. 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. Veillez 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, veillez à ne pas attendre trop longtemps avant de tirer, car le jeu ne vous permettra de retenir votre souffle pendant longtemps.

**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.

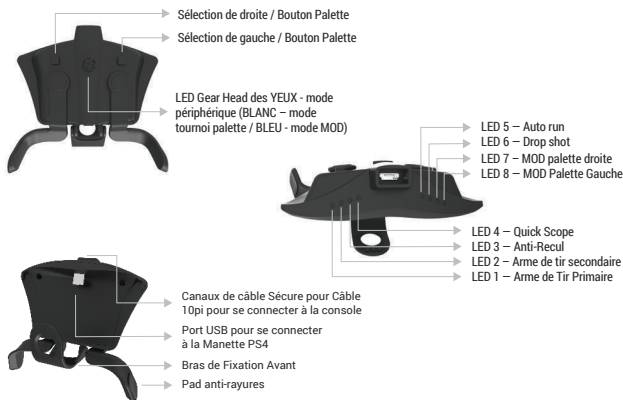
**Double Jump** – Si ce mod est activé, appuyez et tenir simplement sur le bouton de saut et il sera automatiquement libérer et ré-enclencher pour activer le double saut. Ceci est un MOD spécifique pour la série CODTM BOIII qui permet au joueur de sauter automatiquement à la hauteur maximale.

**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 déclencheur complètement pour gagner du temps précieux et d'atteindre le même résultat.

**Turbo Melee** – Ce MOD permet l'attaque de la Mêlée dans la plupart des tireurs pour être rapidement appuyée automatiquement en maintenant simplement le bouton Melee dans le jeu.



## LE DISPOSITIF STRIKEPACK F.P.S. 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 le 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 allumés en BLANC. Mode Tournoi vous permet un accès complet à la reconfiguration des boutons vers les palettes, mais NE permet PAS l'utilisation de tous les 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'allument 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 "X" à la palette droite, appuyez et maintenez le bouton du haut a droite SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton "X" Une fois que vous relâchez les deux boutons, "X" 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 L3 et R3 et les déclencheurs.

*REMARQUE: Deux boutons consécutifs peuvent être mappés à une palette. Si par exemple, vous voulez affecter le bouton "R1" et "TRIANGLE" à la palette droite, appuyez et maintenez le bouton du haut droit SELECT PADDLE et appuyez sur le bouton "R1", puis sur le bouton "TRIANGLE". Une fois que vous relâchez les touches, "R1-TRIANGLE" 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 FF14, où vous pouvez maintenant utiliser les palettes pour échanger entre les deux banques d'action rapidement.*

## **Tournament Mode Re-Mapping**

Le Strike Pack PS4 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 TouchPad. La barre lumineuse clignotera VERT pour vous informer que le mode est Déverrouillé. Pour verrouiller le mode, appuyez simplement sur le D-PAD droit et le bouton TouchPad. La barre lumineuse clignote rouge pour vous informer que le mode est VERROUILLÉ. Cela empêche tout reconfiguration accidentel pendant le jeu.

Lorsque le mode est DÉVÉROUILLÉ, 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, La barre lumineuse 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 la barre lumineuse clignote VERT pour vous informer que cette entrée a été acceptée. Ensuite, appuyez sur le bouton avec lequel vous l'avez permuté. La barre lumineuse clignotera deux fois VERT pour indiquer la permutation a eu lieu.

Pour réinitialiser, vous devez être en mode reconfiguration (Barre lumineuse blanche) et appuyez sur les boutons du programme supérieur gauche ou droit (petits boutons carrés sur le périphérique Strike Pack). La barre lumineuse 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 SQUARE pour monter une classe et X pour descendre une classe - petite LED en haut. Pour faire défiler les MODs dans une classe enfoncé le bouton D-PAD GAUCHE et utiliser TRIANGLE pour monter et CERCLE pour descendre. ORANGE CLIGNOTE sur la BARRE de LUMIERE PS4 pour indiquer 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 le TOUCHPAD, 1. ROUGE CLIGNOTE sur la BARRE de LUMIERE PS4 pour indiquer 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. La barre lumineuse s'éteint. Appuyez sur Options 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 PS4 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 TOUCHPAD (la Barre Lumineuse PS4 clignote rouge). Pour déverrouiller TENIR D-PAD DROITE et appuyer sur le TOUCHPAD a nouveau (la Barre Lumineuse PS4 clignote vert)

**Feu d'arme secondaire (Échange d'arme)** – Une fois que le PS4 Dominator est mis à jour, l'échange d'armes sera DÉACTIVER par défaut. Chaque fois que le PS4 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 TRIANGLE. La BARRE de LUMIÈRE sera 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 TRIANGLE pour le désactiver et la BARRE de LUMIÈRE sera ROUGE 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 TRIANGLE dans le jeu et le Dominator PS4 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 TRIANGLE 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.

## 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. PERMUTER 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 RENDERAIT 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 la BARRE LUMINEUSE PS4 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 la BARRE LUMINEUSE PS4 est VERTE, 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 SQUARE. La BARRE LUMINEUSE PS4 clignote en mauve. Aussi, vous pouvez afficher ce que votre configuration de BUTTON actuel est pour ce jeu en appuyant sur CIRCLE. La BARRE LUMINEUSE PS4 clignotera orange en conséquence.

*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, un Clignotement MAUVE), COD: Black Ops III (2 Clignotements MAUVE) et Destiny (3 Clignotements MAUVE). 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 la BARRE LUMINEUSE PS4 soit BLANC pour

vous informer qu'il est en MODE DE MENU SECONDAIRE. (Si la BARRE LUMINEUSE PS4 est VERTE, 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 (R2) pour augmenter le numéro du jeu et la BARRE LUMINEUSE PS4 clignote en rouge. Il suffit d'appuyer sur le déclencheur gauche (L2) pour diminuer le numéro du jeu et la BARRE LUMINEUSE PS4 clignote Mauve 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 OPTIONS (vous devez toujours être en mode Menu secondaire en maintenant le D-Pad droit) pour augmenter le numéro de disposition et la BARRE LUMINEUSE PS4 clignotera orange en conséquence. Pour diminuer le numéro de la disposition, appuyez sur le bouton SHARE et la BARRE LUMINEUSE PS4 clignote orange en conséquence. Une fois que vous atteignez la sélection par défaut, la BARRE LUMINEUSE PS4 clignotera rouge pour vous informer que vous êtes dans le paramètre par défaut. **RAPPELEZ-VOUS QUE LA DISPOSITION DU BOUTON EST SAUVEGARDÉE MÊME APRÈS QUE VOUS DÉBRANCHEZ LE DISPOSITIF STRIKE PACK PS4.**

### **Jeu 1 (DEFAULT) - COD: Infinite Warfare**

Défaut – Clignotement ROUGE

Tactical (1 Clignotement ORANGE)

Lefty (2 Clignotements ORANGE)

Nomad (3 Clignotements ORANGE)

Nomad Tactical (4 Clignotements ORANGE)

Nomad Lefty (5 Clignotements ORANGE)

Bumper Jumper (6 Clignotements ORANGE)

Bumper Jumper Tactical (7 Clignotements ORANGE)

Charlie (8 Clignotements ORANGE)

One Handed Gunslinger (9 Clignotements ORANGE)

Stick & Move (10 Clignotements ORANGE)

Brawler (11 Clignotements ORANGE)

Beast (12 Clignotements ORANGE)

## **Jeu 2 (2 Clignotements Mauve) - COD: Black Ops 3**

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

## **Jeu 3 (3 Clignotements Mauve) - Destiny**

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

## **Jeu 4 (4 Clignotements Mauve) – Battlefield One**

Défaut – Clignotement Rouge  
Alternate (1 Clignotement ORANGE)  
Lefty (2 Clignotements ORANGE)  
Lefty Alternate (3 Clignotements ORANGE)

## **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 la barre lumineuse PS4 entre en mode Secondaire et appuyez sur L1 pour inverser. Si activé, la BARRE LUMINEUSE devient vert pour indiquer qu'ils sont échangés. Appuyez à nouveau sur L1 pour revenir en arrière et la BARRE LUMINEUSE sera BLANC pour indiquer qu'ils sont échangés comme par défaut.

*REMARQUE: CE RÉGLAGE EST SAUVEGARDE APRÈS LA DÉCONNEXION DU DISPOSITIF. IL EST IMPORTANT DE SOULIGNER DE NE PAS CHOISIR UNE DISPOSITION "INVERSÉE" DANS LE JEU ACTUEL. FLIPPING LES BOUTONS ET LES DÉCLENCHEURS DOIVENT 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 R1 pour augmenter la valeur (La Barre Lumineuse PS4 clignote vert pour indiquer la valeur de l'action) et L1 pour diminuer (La Barre Lumineuse PS4 clignote en rouge lorsqu'il est pressé pour indiquer la valeur de l'action) et la Gâchette Droite pour tester. Les valeurs augmentent et diminuent par incréments de 10. L'exception est Quickscope car le bouton de droite est utilisé pour augmenter la valeur et celle de gauche pour diminuer MAIS la Gâchette gauche 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 TM. 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 R1 pour augmenter le numéro de la Catégorie et L1 pour diminuer le numéro de la Catégorie. Le GREEN Bar PS4 clignote le nombre de fois pour indiquer le faisceau d'arme sélectionnée.

### Bundle 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)

### Bundle 2

VESPER 50/40 (1200 rpm)

### Bundle 3

MAN-O-WAR 70/40 (517 rpm)

BRM 70/40 (517 rpm)

### Bundle 4

SHEIVA 100/100 (257 rpm)

HAYMAKER 12 100/100

(300 rpm)

GORGON 100/100 (327 rpm)

DRAKON 100/100 (277 rpm)

### Bundle 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 R2 pour augmenter le nombres de rondes en rafale (0-6) et L2 pour diminuer le nombres de rondes en rafales sélectionnées.

La Barre Lumineuse PS4 Clignote MAUVE 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 passé nécessitaient que des boutons spécifiques soient verrouillés dans une fonction turbo donnée. Ceci est problématique avec les nouveaux jeux d'aujourd'hui qui utilisent les mêmes touches pour différentes fonctions basées sur le scénario de jeu à l'époque. Ayant turbo verrouillé sur un bouton empêche la fonctionnalité appropriée de ce bouton puisque celui-ci peut être enfoncé ou tenu, 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 exigent l'activation rapide de bouton.

Pour utiliser Turbo 2.0, il suffit de choisir la 7<sup>ème</sup> option dans la classe 7 / LED 7 pour la palette de gauche turbo 2.0, ou la 7<sup>e</sup> 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 R1 pour augmenter la valeur (La Barre de lumière clignote vert pour indiquer la valeur de l'action) et L1 pour diminuer (La Barre de lumière clignote rouge 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
2. Arme Secondaire
3. Anti-Recul Réglable
4. Quick Scope
5. Auto Run
6. Drop Shot
7. Palette MOD Gauche
8. Palette MOD Droite

## Instructions pour l'utilisation des Classes

1. **Arme principale** - LED 1 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière Clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
  - a. 1 clignotement - Tir Rapide
  - b. 2 clignotements - Tir Rapide Réglable
  - c. 3 clignotements - Instabilité Optimisé
  - d. 4 clignotements – Tir en Rafale Réglable
  - e. 5 clignotements - Tir d'Impulsion
  - f. 6 Clignotements - IW Jitter
  - g. 7 Clignotements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal Radar)
  - h. 8 clignotements - MW Jitter (Fusil M1014)

L'Arme principale peut être attribué à la touche L2 ainsi que pour les armes Akimbo primaire:

TENIR le bouton du HAUT sur le D-Pad + L2 – 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 – Barre de Lumière Clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
  - a. 1 clignotement - Tir Rapide
  - b. 2 clignotements - Tir Rapide Réglable
  - c. 3 clignotements – Black Ops 3 Jitter
  - d. 4 clignotements – Tir en Rafale Réglable
  - e. 5 clignotements - Tir d'Impulsion
  - f. 6 Clignotements - IW Jitter
  - g. 7 Clignotements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal Radar)
  - h. 8 clignotements - MW Jitter (Fusil M1014)

L'Arme secondaire peut être attribué à la touche L2 ainsi que pour les armes Akimbo secondaire: TENIR le bouton du HAUT sur le D-Pad + L2 – 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 – Barre de Lumière clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 clignotement - Activé
  - 2 clignotements – Scope Activer
  - 3 clignotements – Scope Désactiver
  - 4 clignotements – Y Inverti
  - 5 clignotements – Scope Activer Y Inverti
  - 6 clignotements – Scope Désactiver Y Inverti
- 4. Scope Rapide** - LED 4 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 clignotement - Tap (300 ms)
  - 2 clignotements – Sensibilité de la Touche Réglable
  - 3 clignotements – Réglable Entièrement Automatiques (Incréments de 10 ms haut et bas)
- 5. Auto Run** - LED 5 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière Clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Clignotement - Toujours activé Auto run Traditionnel
  - 2 Clignotements – Sensible a la touchée Auto Run Traditionnelles
  - 3 Clignotements – Sensible a la touchée Auto Run DESTINY
- 6. Disposition des Bouton Drop Shot** - LED 6 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 Clignotement - Rapid Fire Drop -activé en maintenant le bouton Cercle ou maintenez la Palette si elle est activé - Tirs Rapides lorsque vous tomber, arrête le tir lors de la relâche.
  - 2 Clignotements - Auto Drop - Activé appuyant sur Cercle ou la Palette si activé - Chute en position couchée.
- 7. MOD Palette de Gauche** – LED 7 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière Clignote orange la valeur du MOD lors du réglage.
- 1 clignotement - Tir Rapide Optimisé
  - 2 clignotements - Instabilité Optimisé
  - 3 clignotements - Instabilité Optimisé
  - 4 clignotements - Mode Drop Shot
  - 5 clignotements - Recharger & Glisser
  - 6 clignotements - Double Saut Rapide
  - 7 clignotements - Bouton Turbo 2.0 Réglable
  - 8 Clignotements - MW Jitter
  - 9 clignotements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal Radar)

- 8. MOD Palette Droite** – LED 8 Allumé lorsque en fonction – Barre de Lumière clignote orange 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 Radar)
  - i. 9 clignotements - IW TAC Jitter (nécessite un radar tactile autre que Personal

## **MODS RAPIDE**

---

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

**COD - PS4 Barre lumineuse Clignote VERT ON / Clignote ROUGE OFF**

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

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

**F.P.S. SNIPER - Barre lumineuse Clignote VERT ON / Clignote ROUGE OFF**

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 - Barre lumineuse Clignote VERT ON / Clignote ROUGE OFF**

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

Utilisation du jeu: Appuyez sur et maintenir le bouton de mêlée (R3 par défaut) pour mêlée Turbo.

**Battlefield - BARRE LUMINEUSE Clignote VERT ON / Clignote ROUGE OFF**

Activer / Désactiver: Auto Spot – Bouton D-PAD BAS + R1

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

**Hair Triggers - Lumière PS4 clignote VERT ON / Clignote ROUGE OFF**

Activer / Désactiver: Hair Trigger sur le déclencheur droit – Bouton D-PAD DROIT + R1

Activer / Désactiver: Hair Trigger sur le déclencheur gauche - Bouton D-PAD DROIT + L1

**RUMBLE ON / OFF - Le contrôleur PS4 Grogne quand activé**

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

## **Relance du Sixaxis Motion Control – BARRE LUMINEUSE Clignote VERT ON / Clignote ROUGE OFF**

Activer / Désactiver: Rechargez en utilisant Sixaxis shake – Bouton D-PAD + SQUARE  
Utilisation du jeu: Brasser le controller pour activer la fonction de recharge (carré par défaut)

## **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**

Lumière PS4 clignote VERT activé / clignote ROUGE désactivé

1. Tir principal – TENIR D-PAD Droite + R2
2. Tir secondaire - TENIR D-PAD Droite + L2
3. Anti-Recul - TENIR la touche D-PAD + Cercle
4. Quick Scope - TENIR la touche D-PAD + Triangle
5. Auto Run – TENIR D-PAD Droit + R3
6. Drop Shot - TENIR D-PAD Droit + CERCLE
7. MOD Palette Gauche - TENIR D-PAD Haut + Palette Gauche
8. MOD Palette Droite - TENIR D-PAD Haut + Palette Droite

